

PC3K

Guide du musicien

(pour PC3K6, PC3K7 et PC3K8)

K U R Z W E I L[®]

Kurzweil est une marque déposée de Young Chang Co., Ltd. ©2011 Tous droits réservés. Young Chang[®], Kurzweil[®], V. A. S. T.[®], PC3K[®], PC3[®], PC3LE[®], KDFX[®], Pitcher[®], LaserVerb[®], KSP8[™], K2661[™], K2600[™], K2500[™] et K2000[™] sont des marques commerciales de Young Chang Co., Ltd. Tous les autres produits et marques sont la propriété de leurs sociétés respectives. Les fonctions et caractéristiques du produit sont sujettes à modifications sans préavis.

Vous pouvez légalement imprimer un maximum de deux (2) copies de ce document pour un usage personnel. L'utilisation commerciale de toute copie de ce document est interdite. Young Chang Co. conserve toute la propriété intellectuelle représentée par ce document.

910523-002 – V2 Juin 2011



Le symbole d'éclair à tête de flèche dans un triangle équilatéral sert à prévenir l'utilisateur de la présence dans l'enceinte du produit d'une "tension dangereuse" non isolée d'une grandeur suffisante pour constituer un risque d'électrocution pour les personnes.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral sert à prévenir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance (entretien) dans les documents.

INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ ET D'INSTALLATION

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES CORPORELLES

ATTENTION : quand vous utilisez des produits électriques, des précautions de base doivent toujours être suivies, notamment :

1. Lisez toutes les instructions de sécurité et d'installation ainsi que l'explication des symboles graphiques avant d'utiliser le produit.
2. Ce produit doit être mis à la terre. S'il devait mal fonctionner ou tomber en panne, la mise à la terre procurerait un chemin de moindre résistance au courant électrique, réduisant ainsi le risque d'électrocution. Ce produit est équipé d'un cordon d'alimentation secteur comportant un conducteur et une fiche de mise à la terre de l'équipement. La fiche doit être branchée dans une prise appropriée correctement montée et mise à la terre conformément à la législation en vigueur.
DANGER : un branchement incorrect du conducteur de mise à la terre de l'équipement peut entraîner un risque d'électrocution. Ne modifiez pas la fiche fournie avec le produit ; si elle ne rentre pas dans la prise, faites installer une prise adaptée par un électricien qualifié. N'utilisez pas d'adaptateur neutralisant la fonction du conducteur de mise à la terre de l'équipement. En cas de doute sur la la bonne mise à la terre du produit, faites-la vérifier par un réparateur ou électricien qualifié.
3. **ATTENTION :** ce produit est équipé d'un sélecteur de tension d'entrée secteur (CA). Ce sélecteur a été réglé en usine pour correspondre à la tension secteur du pays où l'unité a été vendue. Le changement de réglage du sélecteur de tension peut nécessiter l'utilisation d'un cordon d'alimentation ou d'une fiche différents, ou bien les deux. Pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, confiez l'entretien à un personnel de maintenance qualifié.
4. N'utilisez pas ce produit avec de l'eau à proximité – par exemple près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier, dans un sous-sol humide ou près d'une piscine ou autre.
5. Ce produit ne doit être utilisé qu'avec un stand ou chariot recommandé par le fabricant.
6. Ce produit, seul ou associé à un amplificateur et des enceintes ou à un casque, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'utilisez pas durant une période prolongée à haut niveau de volume ou à un quelconque niveau qui serait inconfortable. Si vous ressentez une quelconque perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un ORL.

7. Le produit doit être positionné de façon à ce que son emplacement ou sa position ne gênent pas sa bonne ventilation.
8. Ce produit doit être tenu à l'écart de sources de chaleur comme des radiateurs, bouches de chauffage ou autres produits diffusant de la chaleur.
9. Ce produit ne doit être branché qu'à une alimentation électrique répondant aux indications données dans le mode d'emploi ou sur le produit lui-même.
10. Ce produit peut être équipé d'une fiche de terre (troisième broche sur la fiche secteur). C'est un dispositif de sécurité. Si vous n'arrivez pas à insérer la fiche dans la prise, contactez un électricien pour remplacer votre prise obsolète. Ne supprimez pas le dispositif de sécurité de la fiche.
11. Le cordon d'alimentation électrique du produit doit être débranché de la prise en cas de non utilisation prolongée. Quand vous débranchez le cordon d'alimentation électrique, ne tirez pas sur le cordon, saisissez-le par sa fiche.
12. Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne pénètre dans l'enceinte du produit par ses ouvertures.
13. Cet appareil doit toujours être réparé par un service après-vente qualifié lorsque :
 - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé ;
 - B. Des objets sont tombés ou des liquides se sont répandus dans le produit ;
 - C. Le produit a été exposé à la pluie ;
 - D. Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notoire de performances ;
 - E. Le produit est tombé, ou son boîtier a été endommagé.
14. Ne tentez pas de réparer ce produit au-delà de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien de ce mode d'emploi. Toute autre intervention doit être effectuée par un service après-vente qualifié.
15. **ATTENTION :** ne posez rien sur le cordon d'alimentation du produit et ne placez pas le produit dans une position permettant d'enjamber ou de piétiner un quelconque de ses câbles ou encore de rouler dessus. Ne laissez pas le produit reposer ou être installé sur des câbles, quels qu'ils soient. Des installations incorrectes de ce type entraînent un risque d'incendie et/ou de blessures corporelles.

INTERFÉRENCES AVEC LA RADIO ET LA TÉLÉVISION

ATTENTION : tout changement ou modification apporté à cet instrument et non expressément approuvé par KURZWEIL peut invalider votre droit à le faire fonctionner.

IMPORTANT : pour brancher ce produit à des accessoires et/ou autres équipements, n'employez que des câbles blindés de haute qualité.

NOTE : cet instrument a été testé et s'est révélé conforme aux limites définies pour un appareil numérique de classe B, conformément à la section 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour apporter une protection raisonnable contre les interférences gênantes dans une installation domestique. Cet instrument génère, utilise et peut émettre de l'énergie sous forme de fréquences radio et, s'il n'est pas installé conformément aux consignes d'utilisation, peut provoquer des interférences perturbant les communications radio. Nous ne pouvons cependant pas garantir qu'aucune interférence ne se produira dans une installation donnée. Si cet instrument interfère avec la réception radiophonique ou télévisuelle, ce qui se vérifie en allumant et éteignant successivement l'instrument, l'utilisateur est invité à essayer de supprimer ces interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'instrument et le récepteur.
- Brancher l'instrument à une prise électrique appartenant à un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché.
- Si nécessaire, consulter votre revendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté pour des suggestions supplémentaires.

NOTICE

This apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions from digital apparatus set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

AVIS

Le présent appareil numérique n'émet pas de bruits radioélectriques dépassant les limites applicables aux appareils numériques de la classe B prescrites dans le Règlement sur le brouillage radioélectrique édicté par le ministère des Communications du Canada.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

Instructions de sécurité importantes

- 1) Lisez ces instructions.
- 2) Conservez ces instructions.
- 3) Tenez compte de tous les avertissements.
- 4) Suivez toutes les instructions.
- 5) N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
- 6) Nettoyez-le uniquement avec un chiffon sec.
- 7) Ne bloquez aucune ouverture de ventilation. Installez-le conformément aux instructions du fabricant.
- 8) Ne l'installez pas près de sources de chaleur telles que des radiateurs, bouches de chauffage, poêles ou autres appareils (y compris des amplificateurs) produisant de la chaleur.
- 9) Ne neutralisez pas la fonction de sécurité de la fiche polarisée ou de terre. Une fiche polarisée a deux broches, l'une plus large que l'autre. Une fiche de terre a deux broches identiques et une troisième broche pour la mise à la terre. La broche plus large ou la troisième broche servent à votre sécurité. Si la fiche fournie n'entre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.
- 10) Évitez de marcher sur le cordon d'alimentation et de le pincer, en particulier au niveau des fiches, des prises secteur, et du point de sortie de l'appareil.
- 11) N'utilisez que des fixations/accessoires spécifiés par le fabricant.
- 12) Utilisez-le uniquement avec des chariots, socles, trépieds, supports ou tables spécifiés par le fabricant ou vendus avec l'appareil. Si un chariot est utilisé, faites attention à ne pas être blessé par un renversement lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil.
- 13) Débranchez cet appareil en cas d'orage ou de non utilisation prolongée.
- 14) ATTENTION : il existe un risque d'explosion si la pile n'est pas remplacée correctement. Remplacez-la uniquement par un modèle identique ou équivalent (CR2032).
- 15) Confiez toute réparation à des techniciens de maintenance qualifiés. Une réparation est nécessaire si l'appareil a été endommagé d'une quelconque façon, par exemple si le cordon ou la fiche d'alimentation est endommagé, si du liquide a été renversé sur l'appareil ou si des objets sont tombés dedans, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne pas normalement, ou s'il est tombé.



Avertissement - Pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie ni à l'humidité. N'exposez pas cet appareil aux gouttes ni aux éclaboussures et ne placez pas d'objet rempli de liquide sur l'appareil, comme par exemple un vase.

Pour complètement isoler cet appareil du secteur, débranchez son cordon d'alimentation de la prise électrique secteur (CA).

Coordonnées internationales de Kurzweil

Contactez le bureau Kurzweil le plus proche dans la liste ci-dessous pour connaître l'adresse de votre représentant Kurzweil local.

Saico s.a.

B.P. 586 - 213, route de Rouffach
68008 COLMAR Cedex

Téléphone : 08 99 23 88 65

Fax : 03 89 23 36 38

Email : musicien@saico.fr

Young Chang Co., Ltd.

9th Floor, Bldg 102, I-Park,

Jeongja-Dong, Bundang-Gu, Seongnam-Si, Gyeonggi-Do

463-811 Corée du Sud

Téléphone : +82 (31) 786-7986~7

Fax : +82, 24131, 785-2701).

www.ycpiano.co.kr

www.youngchang.com

www.kurzweil.com

SUPPORT TECHNIQUE

Email : support@Kurzweil.com

Table des matières

Coordonnées internationales de Kurzweil	1-4

Chapitre 1 Introduction

Rester à jour	1-2
Vue d'ensemble du PC3K	1-2
Comment fonctionne le PC3K	1-3
Synthèse VAST	1-3
Émulation d'orgue à roues phoniques KB3	1-4
Programmes VA-1	1-4
Comment utiliser ce manuel	1-4
Avez-vous tout ?	1-4
Boot Loader	1-5
Pile	1-5
Options	1-5
Carte de sons ROM.....	1-5
Pédales.....	1-5
Contrôleur à ruban	1-5
Contrôleur par souffle.....	1-5
Périphérique de stockage USB.....	1-6

Chapitre 2 Démarrage

Établir les connexions	2-1
Jouer	2-1
Démarrage — Les détails	2-2
Avant de commencer... ..	2-2
Branchement du câble d'alimentation (cordon secteur)	2-2
Branchement des câbles audio.....	2-2
Branchement du MIDI	2-3
Pédales.....	2-4
Souffle.....	2-4
Ruban	2-5
Mise sous tension.....	2-5
Port USB Storage (stockage).....	2-6
Port USB Computer (ordinateur)	2-6
Réglage de l'horloge	2-7
Programmes du PC3K	2-7
Sélection des programmes.....	2-7
Écoute facile.....	2-7
Affichage en mode Program	2-8
Programmes V.A.S.T.....	2-8
Programmes KB3	2-9
Setups	2-9
Quick Access (accès direct)	2-9
Les autres modes	2-10
Mises à jour du logiciel	2-10

Chapitre 3 Bases de l'interface utilisateur

Sélection du mode	3-1
Boutons de mode	3-2
Boutons Bank	3-2
Curseurs	3-3
Boutons Program et Category	3-4
Rappel des favoris	3-4
Molettes de hauteur et de modulation	3-5
Navigation	3-6
L'écran	3-6
Les pages.....	3-6
La ligne supérieure.....	3-6
La ligne inférieure.....	3-6
Les boutons contextuels.....	3-6
Les boutons de curseur	3-7
Les boutons Chan/Layer.....	3-7
Le bouton Edit.....	3-8
Le bouton Exit	3-8
Entrée de données	3-9
La molette Alpha	3-9
Les boutons Plus/Moins.....	3-9
Le pavé alphanumérique.....	3-9
Pression simultanée de plusieurs boutons.....	3-10
Entrée intuitive de données	3-11
Changement de sélection de couche actuelle dans les programmes multicouches.....	3-11
Recherche	3-12
Enregistrement et lecture rapides d'un morceau	3-12

Chapitre 4 Les modes de fonctionnement

Qu'est-ce qu'un mode ?	4-1
Sélection des modes	4-1
Retrouver le point de départ.....	4-2
Emploi des modes	4-2
Mode Program	4-2
Mode Setup.....	4-2
Mode Quick Access	4-3
Mode Effect.....	4-3
Mode MIDI	4-3
Mode Master	4-3
Mode Song.....	4-3
Mode Storage	4-3

Chapitre 5 Conventions d'édition

Introduction à l'édition	5-1
Qu'est-ce qu'un objet ?	5-1
Type d'objet et identifiant (ID)	5-2
Sauvegarde et appellation	5-3
Objets ROM	5-4
Objets mémoire	5-4
Saisie au clavier.....	5-5

Suppression d'objets	5-6
Objets dépendants	5-6
Sauvegarde et chargement de fichiers — Mode Storage	5-6
Boutons à fonctions spéciales	5-7

Chapitre 6 Mode Program

La page ProgramMode (mode Program)	6-1
Sélection des programmes.....	6-1
Les boutons contextuels en mode Program.....	6-2
La fenêtre d'infos	6-2
Assignations des contrôleurs pour les programmes d'usine en ROM	6-2
Sauvegarde des réglages de contrôleur en mode Program.....	6-3
L'arpégiateur en mode Program	6-3
Canaux MIDI.....	6-4
Programmes V.A.S.T. et KB3	6-4
Structure de programme V.A.S.T.	6-4
Structure d'un programme KB3	6-6
Mode KB3	6-6
Effets et commandes en temps réel en mode KB3.....	6-6
Contrôle MIDI des programmes KB3.....	6-8
Setup de contrôle	6-9
Présentation du Setup de contrôle.....	6-9
Fonctions avancées du Setup de contrôle	6-10
Sélection et édition du Setup de contrôle.....	6-11
Édition des programmes VAST	6-12
Les boutons contextuels dans l'éditeur de programme	6-13
Les boutons MODE dans l'éditeur de programme.....	6-14
Assignation de paramètres de programme aux sources de contrôle.....	6-14
La page KEYMAP	6-15
Keymap	6-15
Transposition (XPose).....	6-15
Asservissement au clavier (KeyTrk)	6-15
Asservissement à la dynamique (VelTrk).....	6-16
Méthode (AltMethod).....	6-16
Stéréo (Stereo)	6-16
Décalage de timbre (TimbreShift)	6-17
Mode de lecture (PlayBackMode)	6-17
Autre contrôleur (AltControl).....	6-17
Autre commutateur (AltControl et AltMethod)	6-17
La page LAYER	6-18
Note limite basse (LoKey)	6-19
Note limite haute (HiKey)	6-19
Limite dynamique basse (LoVel).....	6-19
Limite dynamique haute (HiVel)	6-19
Mode de Pitch Bend (Bend)	6-19
Déclencheur (Trig).....	6-19
Contrôle du retard (DlyCtl)	6-19
Retard minimal (MinDly), Retard maximal (MaxDly)	6-20
Activer (Enable)	6-20
Détection pour l'activation (S)	6-20

Opaque.....	6-21
Pédale de sustain (SusPdl)	6-21
Pédale de sostenuto (SosPdl)	6-21
Pédale Freeze (FrzPdl)	6-21
Ignorer le relâchement (IgnRel).....	6-22
Maintenir toute l'attaque (ThrAtt)	6-22
Maintenir jusqu'au déclin (TilDec).....	6-22
La page PITCH	6-22
La page AMP	6-22
La page Algorithme (ALG)	6-23
Principes de base d'un algorithme.....	6-24
Paramètres communs de contrôle du DSP	6-25
Alt Input pour algorithmes (mode cascade).....	6-27
Dynamic VAST	6-29
La page DSP Control (DSPCTL)	6-30
La page Modulation de DSP (DSPMOD)	6-31
La page OUTPUT	6-32
Panoramique (Pan)	6-33
Mode de panoramique (Pan Mode).....	6-33
Out : Pan, Gain, et Pan Mode.....	6-34
Table de panoramique (Pan Table)	6-34
Fondu (Crossfade) et sens de fondu (XFadeSense)	6-34
Réaffectation de batterie (Drum Remap)	6-34
Zones d'exclusions mutuelles (Exclusive Zone Map)	6-35
La page COMMON	6-36
Plage d'action du Pitch Bend (Pitch Bend Range Up et Down).....	6-36
Monophonique (Monophonic)	6-36
Legato.....	6-37
Portamento	6-37
Vitesse du Portamento (Portamento Rate).....	6-37
Attaque du Portamento (AttPt).....	6-37
Fondu enchaîné d'échantillons (Mono Sample XFade).....	6-38
Action globale (Globals)	6-38
Out : Gain, Pan et Pan Mode.....	6-38
Morceau de démonstration (Demo Song).....	6-38
La page LFO	6-39
Vitesse minimale (MnRate).....	6-40
Vitesse maximale (MxRate).....	6-40
Commande de vitesse (RateCt)	6-40
Forme du LFO (Shape).....	6-40
Phase du LFO (Phase).....	6-40
La page ASR	6-41
Déclencheur (Trigger)	6-41
Mode.....	6-41
Retard (Delay)	6-42
Attaque (Attack)	6-42
Relâchement (Release)	6-42
La page FUN (fonctions)	6-42
La page AMPENV (enveloppe d'amplitude)	6-43
Durée des segments d'attaque (Att).....	6-44
Niveaux des segments d'attaque (Att)	6-44

Segment de déclin (Dec)	6-44
Segments de relâchement (Rel).....	6-45
Type de bouclage (Loop)	6-45
Nombre de bouclages	6-45
Les pages ENV2 (enveloppe 2) et ENV3 (enveloppe 3)	6-45
La page ENVCTL (contrôle d'enveloppe)	6-46
Ajustement (Adjust).....	6-47
Asservissement au clavier (Keytrk).....	6-47
Asservissement à la dynamique (VelTrk).....	6-47
Source, ampleur d'action (Depth)	6-48
Impact.....	6-48
La page PROG FX (effet de programme)	6-48
Insert.....	6-49
Aux 1, Aux 2.....	6-49
Output	6-49
Paramètres de départ Aux.....	6-49
Aux1 Mod, Aux2 Mod	6-50
La page LYR_FX (effet de couche)	6-50
La page Controllers (CTLS)	6-51
INFO	6-52
Boutons contextuels de fonction	6-53
Capture des réglages des contrôleurs (SetCtl)	6-53
Nouvelle couche (NewLyr).....	6-53
Dupliquer une couche (DupLyr).....	6-53
Importer une couche (ImpLyr)	6-53
Supprimer une couche (DelLyr).....	6-54
Nommer (Name), Sauvegarder (Save), Supprimer (Delete)	6-54
Édition des programmes VAST avec oscillateurs KVA	6-54
Utilisation de base des oscillateurs KVA	6-54
Réglage du type d'oscillateur KVA.....	6-55
Utilisation avancée des oscillateurs KVA	6-57
Édition des programmes KB3	6-61
Éditeur KB3 : la page Tone Wheels (TONEWL)	6-61
Keymap des roues phoniques supérieures (Upper Tone Wheel Keymap).....	6-61
Réglage du volume supérieur (Upper Vol Adjust)	6-62
Nombre de roues phoniques (Num Tone Wheels).....	6-62
Affectations des amplitudes d'orgue (Organ Map).....	6-62
Affectations de volume des roues phoniques (Wheel Vol Map).....	6-62
Action globale (Globals)	6-62
Transposition des roues phoniques inférieures/supérieures (Lower Xpose / Upper Xpose).....	6-63
Éditeur KB3 : la page Drawbars (DRAWBR)	6-63
Mode.....	6-63
Paliers (Steps)	6-63
Volume	6-63
Accordage.....	6-63
Éditeur KB3 : le bouton contextuel de réglage des tirettes SetDBR (Set Drawbars)	6-64
Éditeur KB3 : la page PITCH (hauteur)	6-64
Éditeur KB3 : la page AMP (amplitude)	6-64
Éditeur KB3 : la page PERC1 (percussion 1)	6-65
Percussion.....	6-65

Volume	6-65
Déclin (Decay)	6-66
Harmonique (Harmonic)	6-66
Asservissement de la percussion à la dynamique (VelTrack)	6-66
Harmonique basse (LowHarm)	6-66
Harmonique haute (HighHarm)	6-66
StealBar	6-66
Éditeur KB3 : la page PERC2 (percussion 2)	6-67
Niveau de percussion (PercLevel), temps de déclin (DecayTime), niveau d'orgue (OrgLevel)	6-67
Éditeur KB3 : la page KEYCLK (clic de touche)	6-67
Clic de touche (KeyClick)	6-68
Volume	6-68
Déclin (Decay)	6-68
Asservissement à la dynamique du clavier (VelTrk)	6-68
Hauteur (Pitch)	6-68
Aléatoire (Random)	6-68
Seuil de redéclenchement (ReTrigThresh)	6-68
Attaque de note (Note Attack)	6-69
Relâchement de note (Note Release)	6-69
Éditeur KB3 : la page MISC (divers)	6-69
Réponse du préampli (PreampResp)	6-69
Fuite (Leakage)	6-70
Mode de fuite (LeakMode)	6-70
Contrôle de vitesse (SpeedCtl)	6-70
Contrôle de vibrato/chorus (VibChorCtl)	6-70
Sélection vibrato/chorus (VibChorSel)	6-70
Réglage de volume (VolAdjust)	6-70
Plage d'action du Pitch Bend vers le haut (BendRngUp) et le bas (BendRngDn)	6-70
Pédale forte (Sustain)	6-71
Pédale tonale (Sostenuto)	6-71
Pédale de cabine Leslie (LesliePedal)	6-71
Éditeur KB3 : la page EQ (égaliseur)	6-71
Éditeur KB3 : la page OUTPUT (sortie)	6-72
Pédale d'expression (Exp Pedal)	6-72
Éditeur KB3 : la page PROG FX (effet de programme)	6-72
Éditeur KB3 : les pages LFO, ASR et FUN	6-72
Astuces de programmation KB3	6-73

Chapitre 7 Mode Setup

DEL de statut de zone en mode Setup	7-2
Mettre une zone en solo	7-3
L'éditeur de Setup	7-4
La page Canal/Programme (CH/PROG)	7-4
Program (programme)	7-5
Destination	7-5
Channel (canal)	7-5
MidiBank (banque MIDI)	7-6
MidiProg (programme MIDI)	7-6
Status (statut)	7-6
Out	7-7

InputChannel (canal d'entrée).....	7-7
BankMode (mode de banque MIDI).....	7-8
EntryProgChg (changement de programme à la sélection).....	7-8
Arpeggiator (arpégiateur).....	7-8
La page Touches/Dynamique (KEY-VEL).....	7-9
Touche limite basse (LoKey), touche limite haute (HiKey).....	7-9
Transposition (Transpose).....	7-10
Affectation des touches (Note Map).....	7-10
Pente de courbe de dynamique (VelScale).....	7-11
Décalage de dynamique (VelOffset).....	7-12
Courbe de dynamique (VelCurve).....	7-14
Limite dynamique basse (LoVel), limite dynamique haute (HiVel).....	7-16
La page Panoramique/Volume (PAN-VOL).....	7-17
Volumes à la sélection/désélection (Entry Volume, Exit Volume).....	7-17
Panoramique à la sélection/désélection (Entry Pan, Exit Pan).....	7-17
La page BEND.....	7-18
Bend Range (demi-tons/ST) et Bend Range (centièmes/ct) : Up et Down.....	7-18
AuxBend1Up et AuxBend 1Dwn.....	7-19
AuxBend2Rng.....	7-19
Contrôleurs.....	7-20
Contrôleurs continus.....	7-21
Contrôleurs commutateurs.....	7-21
La liste de destinations de contrôleur.....	7-22
Numéro de touche de Shift Pattern, tonalité de Shift Pattern (ShKeyNum, ShiftKey).....	7-27
Paramètres de contrôleur continu.....	7-30
Paramètres de contrôleur commutateur.....	7-31
La page WHEEL (molettes).....	7-33
Les pages SLIDER et SLID2 (curseurs).....	7-34
La page CPEDAL (pédale de contrôle continu).....	7-35
La page PRESS (pression ou aftertouch).....	7-36
Les pages FT SW1, FT SW2, FT SW3 (pédales commutateurs ou Foot switch).....	7-37
La page ARP SW (commutateur d'arpégiateur).....	7-38
La page SWITCH (commutateur).....	7-39
La page RIBBON (ruban).....	7-40
La page RIBCFG (configuration du ruban).....	7-41
Ribbon Configuration (configuration du ruban).....	7-41
PosMode (mode de position).....	7-42
Spring (ressort).....	7-42
Center (point central).....	7-42
Les pages ARPEGGIATOR & ARPEGGIATOR 2 (ARP1, ARP2).....	7-43
La page ARPEGGIATOR.....	7-43
La page ARPEGGIATOR 2.....	7-50
Contrôle en temps réel des paramètres de l'arpégiateur.....	7-54
Riffs.....	7-57
La page RIFF1.....	7-57
La page RIFF2.....	7-60
Contrôle en temps réel des paramètres de riff.....	7-66
Les pages FX : FX, AUXFX1, AUXFX2 et MASTFX.....	7-67
Les pages de commutateurs programmables :	
SWPRG1 à SWPRG8.....	7-67
La page COMMON.....	7-68

Tempo.....	7-68
ClockSource.....	7-68
AuxFXChan.....	7-68
KB3Chan.....	7-69
Mutes.....	7-69
ArpGlobal (arpégiateur global).....	7-69
TRIGGER KEYS (KEYTRG).....	7-70
Les boutons contextuels de l'utilitaire éditeur de Setup.....	7-71
Name (Nom).....	7-71
Save (Sauvegarder).....	7-71
Delete (Supprimer).....	7-71
NewZn (Nouvelle zone).....	7-71
DupZn (Dupliquer la zone).....	7-71
ImpZn (Importer une zone).....	7-71
DelZn (Supprimer la zone).....	7-71
Enregistrement d'un Setup en mode Song.....	7-72

Chapitre 8 Mode Quick Access

Les boutons contextuels en mode Quick Access.....	8-2
L'éditeur QA.....	8-2

Chapitre 9 Effets et mode Effect

Vue d'ensemble des effets.....	9-1
Effets insérés.....	9-1
Effets auxiliaires (Aux).....	9-1
Effets Master.....	9-2
Chaînes.....	9-2
Trajet du signal.....	9-2
Unités de DSP - Gestion et répartition de la puissance du processeur entre les effets.....	9-3
Substitution d'Aux (Aux Override).....	9-4
Mode Effect et pages d'effets.....	9-4
La page EffectsEnable (activation des effets).....	9-4
Les pages Aux 1 Override et Aux 2 Override.....	9-6
La page Master Effects (effets Master).....	9-8
L'éditeur de chaîne.....	9-9
La page MAIN.....	9-9
Les pages MOD.....	9-10
Pages FXLFO, FXASR et FXFUN.....	9-11
INFO.....	9-11
Paramètres d'effets.....	9-12
Paramètres généraux.....	9-12
Reverbs (réverbérations).....	9-13
Delays (retards).....	9-14
EQ (égaliseurs).....	9-15
Compresseurs, expandeurs et Gates.....	9-16
Chorus.....	9-18
Flanger.....	9-19
Quantize (quantification).....	9-19
LaserVerb.....	9-20
Filters (filtres).....	9-20

Distortion (distorsion).....	9-22
Cabines rotatives.....	9-23
Vibrato/Chorus	9-24
Tremolo et AutoPan.....	9-25
Pitcher.....	9-26
Ring Modulation (modulation en anneau)	9-26
Simulation stéréo	9-26

Chapitre 10 Mode MIDI

La page TRANSMIT (transmission)	10-1
Control Setup (Setup de contrôle).....	10-2
Destination.....	10-2
Channel (canal)	10-2
Transpose (transposition).....	10-2
VelocityMap (courbe de transmission de dynamique).....	10-3
PressureMap (courbe de transmission de pression).....	10-4
ProgChang (changement de programme)	10-5
ChgSetups (changement des Setups).....	10-5
La page RECEIVE (réception)	10-6
BasicChannel (canal de base).....	10-6
MIDI Mode (mode de réception MIDI).....	10-6
AllNotesOff (relâchement de toutes les notes).....	10-7
PrgChgMode (mode de changement de programme)	10-7
VelocityMap (courbe de réception de dynamique)	10-7
PressureMap (courbe de réception de pression).....	10-9
SysExId (identifiant de système exclusif)	10-10
BankSelect (sélection de banque)	10-10
LocalKbd (canal de clavier local).....	10-11
La page Channels (canaux)	10-15
Enable (activation).....	10-15
Program (programme).....	10-15
Pan (panoramique)	10-15
Volume	10-16
PrgLock, PanLock, VolLock (verrouillages de programme, de panoramique, de volume).....	10-16
Formats de changement de programme	10-16
Changements de programme étendus (Extended).....	10-17
QAccess (Quick Access).....	10-18
Les boutons contextuels en mode MIDI	10-20
Changement de programme (PrgChg).....	10-20
Réinitialisation des canaux (RsetCha)	10-20
Panic	10-20

Chapitre 11 Mode Master

MAIN (page principale)	11-1
Tune (accordage)	11-2
Transpose (transposition).....	11-2
FX Mode (mode d'effets)	11-2
Drum Remap (réaffectation de batterie)	11-2
Id Entry (saisie de numéro).....	11-2
SetupCtrls (contrôleurs de Setup).....	11-2

MasterLock (verrouillage Master).....	11-3
DemoButton (bouton de démonstration).....	11-3
Buttons (mode des boutons)	11-3
Display (affichage).....	11-4
MAPS	11-5
Velocity Map (courbe de dynamique Master).....	11-5
Pressure Map (courbe de pression Master)	11-7
Intonation (tempérament)	11-8
Key Action Map (courbe d'action des touches).....	11-9
Int.Key (tonique du tempérament)	11-10
Default Song (morceau par défaut).....	11-10
OUTPUT (sortie)	11-10
Output Clock (horloge produite)	11-10
Dig. Out Volume (volume de sortie numérique).....	11-10
Dig. Out (sortie numérique).....	11-11
Aux Out Pair Mode (mode de la paire de sorties Aux)	11-11
Clock Source (source d'horloge).....	11-11
TEMPO	11-11
GM On, GM Off (mode General MIDI)	11-12
OBJECT (objet)	11-13
Rename (renommer)	11-14
Delete (supprimer)	11-15
UTILS (Utilities/Utilitaires)	11-17
CLOCK (horloge)	11-18
Reset (réinitialiser)	11-19
Loader	11-19
About (à propos de)	11-19
Save (sauvegarder)	11-19
MEMORY (mémoire pour les échantillons)	11-19
MAP.....	11-20
Defrag (défragmentation).....	11-20
PRVIEW (préécoute ou preview d'échantillon)	11-20

Chapitre 12 Mode Song et éditeur de morceau

Débuter avec le séquenceur	12-1
Qu'est-ce qu'un séquenceur ?.....	12-1
Mode Song : la page MAIN	12-1
CurSong	12-2
Tempo.....	12-2
RecTrk (piste d'enregistrement)	12-3
Prog.....	12-3
Trk:# (numéro de piste)	12-4
Vol (volume).....	12-4
Pan	12-5
Mode.....	12-6
Locat	12-7
Indicateurs de mode (+ et x):.....	12-7
Indicateurs d'activité	12-7
Indicateurs de statut de piste	12-7
Canaux de piste.....	12-7

Boutons contextuels de la page MAIN.....	12-8
Le dialogue Save Changes.....	12-9
Mode Song : la page BIG	12-11
Time In	12-11
Time Out	12-11
Song End	12-12
Loop	12-12
RecMode	12-12
Metron	12-12
Mode Song : les pages FX	12-13
Mode Song : la page MIXER	12-13
Out	12-14
Les boutons contextuels Rec, Play et Stop	12-14
Le bouton contextuel Keep.....	12-14
Le bouton contextuel Done	12-14
Mode Song : la page METRONOME	12-14
Metronome	12-15
CountOff	12-15
Programme	12-15
Canal.....	12-15
Strong Note.....	12-15
Strong Vel	12-15
Soft Note	12-15
Soft Vel	12-15
Les boutons contextuels Rec, Play et Stop	12-15
Le bouton contextuel Done	12-15
Mode Song : les pages de filtre (RECFLT et PLYFLT)	12-16
Notes.....	12-16
LoKey	12-16
Hi.....	12-17
LoVel	12-17
Hi.....	12-17
Controllers	12-17
Controller.....	12-17
LoVal	12-17
Hi.....	12-17
PitchBend	12-17
ProgChange	12-17
MonoPress	12-17
PolyPress.....	12-17
Les boutons contextuels Rec, Play et Stop	12-17
Le bouton contextuel Done	12-18
Mode Song : la page MISC	12-18
Control Chase.....	12-18
Quant.....	12-18
Grid.....	12-19
Swing.....	12-19
Release.....	12-19
Key Wait.....	12-19
Mode Song : la page STATS	12-19
L'éditeur de morceau	12-20

Éditeur de morceau : la page COMMON	12-20
Tempo.....	12-21
TimeSig.....	12-21
FX Track	12-21
DrumTrk	12-21
MidiDst	12-21
Les boutons contextuels sur la page COMMON	12-22
Éditeur de morceau : la page TRACK	12-22
Paramètres communs aux fonctions d'édition de piste (TRACK) de l'éditeur de morceau	12-23
Paramètres de la boîte Région/Critère	12-23
Les boutons contextuels de la page TRACK.....	12-24
Éditeur de morceau : fonctions de piste (Track)	12-25
Erase	12-25
Copy	12-25
Bounce	12-26
Insert.....	12-27
Delete.....	12-27
Quantize.....	12-28
Shift.....	12-29
Transpose	12-29
Grab	12-30
Change	12-31
Remap.....	12-32
Éditeur de morceau : la page EVENT	12-33
Programme, volume et panoramiques initiaux	12-33
Position.....	12-33
Mesure, temps et tic	12-34
Type d'événement et valeur	12-34
Les boutons contextuels de la page EVENT	12-34
Piste de tempo.....	12-35

Chapitre 13 Mode Storage

Page StorageMode	13-1
Emploi de périphériques USB	13-2
Fonctions communes du mode Storage	13-4
Répertoires.....	13-4
Path (chemin d'accès).....	13-4
Dialogues communs.....	13-4
La page STORE	13-6
Vue d'ensemble de l'archivage	13-6
Sélectionner le type d'objet à archiver	13-7
Sélectionner la plage d'objet à archiver	13-7
La page Store Advanced.....	13-7
La page LOAD	13-9
Chargement de fichiers .WAV et .AIF	13-10
Chargement individuel d'objets depuis un fichier .P3K ou de type compatible	13-10
Méthodes de chargement	13-11
La page Utilities (UTILS)	13-14
Boutons contextuels en page Utilities.....	13-14
Export	13-15

Format	13-15
Guide pratique : charger un fichier audio, créer une Keymap et un programme	13-16

Chapitre 14 Keymap et édition d'échantillon

L'éditeur de Keymap	14-1
Paramètres de l'éditeur de Keymap.....	14-3
Les boutons contextuels dans l'éditeur de Keymap	14-5
Pression de plusieurs boutons dans l'éditeur de Keymap	14-7
Constituer une Keymap	14-7
Édition d'échantillons	14-9
La page MISC.....	14-9
La page TRIM.....	14-12

Chapitre 15 Guide pratique : mode Song

Partie 1 : assigner des instruments aux pistes	15-2
Partie 2 : régler le tempo	15-3
Partie 3 : enregistrer votre première piste, sauvegarder le morceau	15-5
Partie 4 : enregistrer d'autre pistes.....	15-7
Partie 5 : corriger les erreurs	15-8
Partie 6 : régler le volume de chaque instrument	15-11
Partie 7 : en apprendre plus sur le mode Song.....	15-16

Annexe A Caractéristiques techniques

Tableau d'équipement MIDI	A-1
Caractéristiques techniques	A-2

Annexe B Bootloader du PC3K 1

Utilisation du menu du Bootloader	B-1
Mise à jour du système (logiciel du PC3K, objets, etc.).....	B-2
Run Diags - Lancement des utilitaires de diagnostic du PC3K.....	B-2
System Reset (réinitialisation du système)	B-3
System Utilities (utilitaires système).....	B-3

Annexe C Changement de la tension du PC3K

Retrait du porte-fusible.....	C-1

Annexe D Objets du PC3K (V 2)

Programmes	D-1
Setups	D-13
Chaînes d'effets	D-15
Presets d'effet avec algorithmes	D-21
Comment utiliser ces tableaux.....	D-21
Reverbs (réverbérations).....	D-21
Delays (retards).....	D-25
Chorus	D-27

Flange (flanger)	D-27
Phaser	D-28
Trem / Panner / Spatial	D-29
Rotary (effet rotatif).....	D-29
Distortion (distorsion).....	D-30
Dynamics (traitement dynamique)	D-31
EQ / Filters (égaliseurs/filtres)	D-31
Chorus / Combi.....	D-33
Flange / Combi	D-34
Keymaps	D-36
Échantillons	D-42
Patterns de décalage (Shift Patterns) pour arpégiateur	D-49
Patterns de dynamique pour arpégiateur	D-51

Annexe E Conversion d'anciens fichiers par le PC3K

Types d'objet et détails de conversion	E-1
Bloc son (objets échantillons)	E-1
Objets Keymap	E-1
Objets programmes	E-1
Objets Setups	E-2

Index

Chapitre 1

Introduction

Félicitations. Votre nouvel instrument offre d'extraordinaires sons acoustiques, électriques et synthétisés associés à la possibilité de charger des échantillons et à des fonctions de programmation avancées qui vous permettront de créer virtuellement tout son que vous pouvez imaginer. Ce mode d'emploi concerne le PC3K dans ses configurations à 88, 76 et 61 notes (PC3K8, PC3K7 et PC3K6). La plupart du temps, quand nous parlons de PC3K dans ce mode d'emploi, cela vaut pour tous ces instruments.

Le PC3K est livré avec 64 Mo de sons en ROM (mémoire morte ineffaçable), mis en œuvre par le tout dernier jeu de puces personnalisées de Kurzweil. En plus des superbes sons et des fonctions de programmation, le PC3K est entièrement équipé de fonctions de jeu que vous utiliserez à chaque prestation. Par exemple, il y a neuf curseurs bien placés pour émuler fidèlement les tirettes d'un orgue à roues phoniques tel qu'un B3™ Hammond. Et les 24 boutons du PC3K dédiés à la sélection des sons, tout comme ses banques Quick Access, vous permettront de choisir et de changer instantanément le son à chaque fois que vous le souhaitez.

En plus des nombreuses et impressionnantes fonctions et sonorités du PC3, le PC3K permet aux utilisateurs de piocher dans la foule immense d'échantillons et de programmes développés pour notre légendaire gamme K au cours des 18 dernières années. Le PC3K peut charger la plupart des fichiers d'objet de la gamme K (avec les extensions .KRZ, .K25 ou .K26) dont des échantillons, Keymaps, programmes et Setups (voir Annexe E pour des détails), ce qui souligne là encore notre adhésion au concept de non-obsolescence par la conception. De plus, le PC3K peut charger des fichiers .PC3 qui ont été créés avec le PC3. Le PC3K peut aussi charger des fichiers WAVE et AIFF (voir page 13-10 pour des détails). Vous pouvez choisir de fouiller dans les vastes bibliothèques d'échantillons existants pour la gamme K ou décider de remplir la mémoire flash du PC3K avec vos propres échantillons personnalisés. Dans les deux cas, vous disposez sous vos doigts de la version la plus puissante de la technologie V.A.S.T jamais développée par Kurzweil pour vous aider à sculpter vos sons. Des fichiers d'échantillons peuvent être chargés par USB depuis une clé ou directement depuis un ordinateur.

Le PC3K offre 128 mégaoctets de mémoire pour les échantillons personnels, et ces échantillons sont conservés même après extinction. Une fois les échantillons chargés en mémoire flash du PC3K, il n'y a aucun temps de chargement de ces échantillons à la mise sous tension.

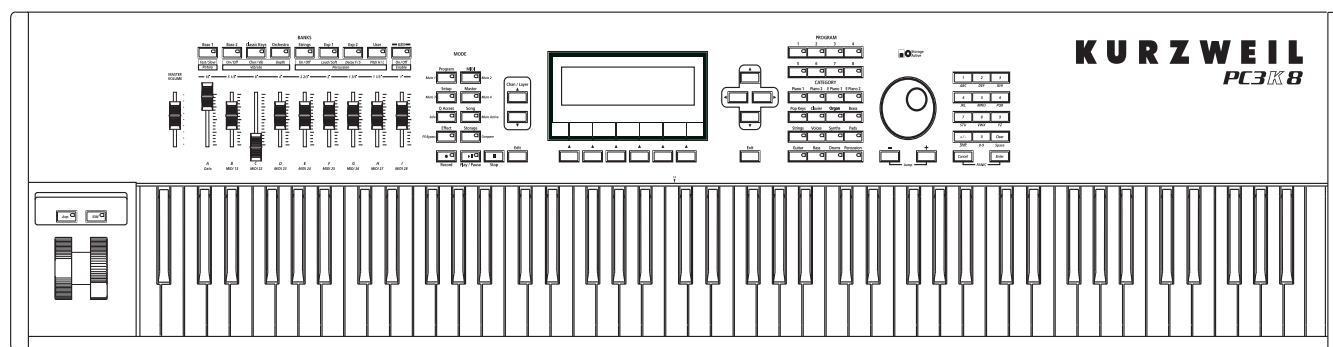
Des fonctions avancées d'édition de programme, Keymap et échantillons vous permettent d'encore plus personnaliser vos sons. Vous pouvez affecter n'importe quel échantillon à n'importe quelle touche, accorder individuellement des échantillons, changer les points de départ, second départ, bouclage et fin d'échantillons et même assigner un contrôleur pour ajuster en temps réel le point de départ d'échantillon.

Si vous avez déjà utilisé du matériel Kurzweil, vous n'aurez pas de problème pour être rapidement à pied d'œuvre. Gardez toutefois à l'esprit que les beautés du PC3K ne sont pas qu'extérieures ; vous devrez lire ce mode d'emploi ainsi que les documents fournis sur le site web www.kurzweil.com pour tirer pleinement avantage de votre instrument.

Rester à jour

Vérifiez s'il n'y a pas une nouvelle documentation ou des mises à jour du système d'exploitation avant de commencer à utiliser votre instrument. Lorsqu'un nouveau logiciel est disponible pour le PC3K, il est mis en ligne sur www.kurzweil.com. Vous utiliserez le Boot Loader du PC3K (décrit dans ce mode d'emploi) pour mettre à niveau votre instrument afin d'utiliser le nouveau logiciel.

Illustration du PC3K8 à 88 notes :



Vue d'ensemble du PC3K

Les plus de 800 programmes du PC3K comprennent les blocs de sons Orchestral et Contemporary, General MIDI (GM), Stereo Triple Strike Piano, Classic Keys pour des sons de pianos électriques vintage réalistes et de nouvelles sections de cordes. Des Setups de jeu multizones sont également proposés ; la plupart de ces Setups utilisent des notes de déclenchement pour jouer des morceaux enregistrés en usine qui fournissent des grooves et des arpegges qui sont autant de modèles excellents pour l'interprétation ou l'enregistrement. Un séquenceur intégré avec boutons de transport en face avant vous permet d'enregistrer vos idées à chaque fois que l'inspiration surgit. Ce séquenceur (mode Song) vous permet de reproduire des séquences MIDI de type 0 ou 1, enregistrer et reproduire vos propres morceaux, et enregistrer des séquences multitimbrales reçues par MIDI.

Avant d'entrer dans les explications de la technologie VAST, voici quelques-unes des caractéristiques qui font du PC3K une machine de scène et de studio impressionnante. Il possède 128 voix de polyphonie et est totalement multitimbral, de sorte que des programmes différents puissent être joués sur chaque canal MIDI. Un processeur d'effets numérique est intégré, fournissant plusieurs effets simultanément, avec contrôle des effets en temps réel, en interne ou par MIDI. En fait, le PC3K offre plus de puissance de traitement d'effets que le très estimé processeur d'effets de studio KSP8 de Kurzweil.

Le PC3K offre 128 mégaoctets de mémoire pour les échantillons de l'utilisateur. Les échantillons peuvent être chargés par USB depuis une clé mémoire ou directement depuis un ordinateur, et les échantillons restent en mémoire même après extinction. Une fois les échantillons chargés en mémoire flash du PC3K, il n'y a aucun temps de chargement de ces échantillons à la mise sous tension. Le PC3K est compatible avec la plupart des fichiers d'objet de la gamme K (avec les extensions .KRZ, .K25 ou .K26) dont des échantillons, Keymaps, programmes et Setups (voir Annexe E pour des détails). De plus, le PC3K peut charger des fichiers .PC3 qui ont été créés avec le PC3. Le PC3K peut aussi charger des fichiers WAVE et AIFF (voir page 13-10 pour des détails).

En plus de la paire de sorties stéréo standard, il y a deux sorties analogiques symétriques supplémentaires, ainsi qu'une sortie numérique. Toutes les sorties sont exploitables simultanément.

Pour l'archivage, le stockage, et le déplacement de fichiers, il y a deux types de port USB à l'arrière du PC3K. Un port USB Storage permet de brancher un périphérique USB comme une clé USB, et un second port USB Computer vous permet de connecter le PC3K à un ordinateur pour le transfert de fichier et la connectique MIDI.

Comment fonctionne le PC3K

Le PC3K intègre trois composants pilotés par MIDI : un contrôleur MIDI (le clavier, ou un contrôleur MIDI externe), un moteur sonore, et un processeur d'effets qui emploie les mêmes effets que le KSP8 Kurzweil. Le moteur sonore répond aux événements MIDI générés par le contrôleur MIDI et les transforme en sons qui sont traités dans l'architecture variable des algorithmes, ou par les oscillateurs dans le cas des programmes KB3. Le son résultant peut ensuite passer au travers des effets du PC3K et se diriger vers les sorties audio.

Synthèse VAST

La technologie de synthèse à architecture variable V.A.S.T. (Variable Architecture Synthesis Technology) du PC3K vous permet de constituer des sons à partir d'échantillons instrumentaux réalistes et de formes d'onde de synthèse échantillonnées, puis de modifier la nature de ces sons au travers d'une grande variété de fonctions de traitement de signal numérique (DSP). Le PC3K génère aussi ses propres formes d'onde de synthèse, qui peuvent être combinées avec les échantillons ou être utilisées seules.

Alors que de nombreux autres synthétiseurs peuvent offrir un jeu fixe d'outils *DSP* (généralement modulation du filtrage, de la hauteur et de l'amplitude), l'architecture variable du PC3K vous permet d'organiser une combinaison de fonctions de DSP à partir d'une longue liste de choix. Les fonctions choisies définissent le type de synthèse utilisée.

Chaque couche de chaque programme a sa propre architecture de DSP, que nous appelons un *algorithme*. Dans chaque algorithme, vous pouvez choisir parmi toute une variété de fonctions de DSP. Chaque fonction peut être indépendamment contrôlée par une diversité de sources incluant les LFO, ASR, enveloppes, un jeu de fonctions programmables uniques (FUN), ainsi que n'importe quel message MIDI de contrôle. Les nombreuses fonctions de DSP différentes et la foule de sources de contrôle indépendantes vous donnent une collection d'outils extrêmement flexible et vraiment vaste pour la création et la modification sonore.

Le PC3K offre de puissantes fonctions d'édition appelées **Dynamic V.A.S.T.** et **mode Cascade**.

- Le **Dynamic V.A.S.T.** vous permet de "câbler" vos propres algorithmes, en combinant différentes fonctions de DSP dans l'ordre voulu, y compris en configurations parallèles et séries.
- Le **mode Cascade** vous permet de faire passer n'importe quelle couche d'un programme dans le DSP d'une autre couche. N'importe laquelle des 32 couches d'un programme peut entrer dans n'importe quelle autre couche.

Quand vous êtes prêt à vous lancer et à commencer à créer des programmes, passez au chapitre 6.

Émulation d'orgue à roues phoniques KB3

En plus de la synthèse VAST, le PC3K offre de nombreux programmes basés sur oscillateur qui vous donnent le son classique d'orgues à roues phoniques comme le B3 Hammond. Le mode KB3, comme nous l'appelons, est complètement indépendant de la technologie VAST, et a ses propres procédures d'édition. Neuf curseurs dédiés en face avant du PC3K vous donnent un contrôle en temps réel des tirettes pour ces sons d'orgue. Les boutons au-dessus des curseurs contrôlent la vitesse de rotation du haut-parleur, la percussion et d'autres caractéristiques de l'orgue.

Le moyen le plus rapide d'accéder aux programmes KB3 est de presser le bouton KB3 (au-dessus des curseurs, à gauche de l'écran). La DEL bleue du bouton KB3 s'allume quand le programme sélectionné est un programme KB3.

Programmes VA-1

Les programmes KVA (Virtual Analog Synthesizer) intégrés au PC3K offrent des émulations réalistes de synthétiseurs analogiques classiques, construites à partir des oscillateurs Kurzweil uniques, à antialiasing, générés par DSP. Les puissants oscillateurs du PC3K assurent en temps réel une transition graduelle entre une forme d'onde et une autre, sans utilisation de fondus enchaînés (crossfades).

Les programmes VA-1 sont éparpillés un peu partout dans le PC3K. Cherchez-les dans la catégorie Synth et la banque Classic Keys. Vous verrez la mention "KVA Oscillator" apparaître dans l'écran Keymap du côté gauche de l'afficheur.

Comment utiliser ce manuel

Ce manuel décrit comment brancher et allumer votre PC3K, naviguer dans la face avant, et les modes de fonctionnement. Pour plus de détails sur l'édition et les fonctions avancées de programmation, référez-vous au contenu additionnel sur le site web Kurzweil :

<http://www.kurzweil.com>

La meilleure façon de lire ce manuel est d'avoir le PC3K en face de vous. La mise en pratique des exemples que nous donnons pour illustrer diverses fonctions vous permettra d'assimiler rapidement les notions de base, pour vous tourner ensuite vers les caractéristiques plus avancées.

Avez-vous tout ?

En plus de votre instrument, le carton d'emballage de votre PC3K doit contenir :

- Câble d'alimentation
- Pédale forte (sustain)
- Un câble USB
- Mode d'emploi *Pour commencer* (ce livret)

Si vous n'avez pas tous ces éléments, veuillez contacter votre revendeur Kurzweil/Young Chang.

Vous pouvez aussi acheter une clé USB pour l'archivage et le stockage portables.

Boot Loader

Pour mettre à jour le logiciel du PC3K ou effectuer des tests de diagnostic, vous utiliserez le Boot Loader. Pour lancer le Boot Loader, maintenez enfoncé le bouton **Exit** (sous les boutons de curseur à droite de l'écran) tout en allumant votre PC3K. Référez-vous à l'Annexe B pour plus de détails sur le Boot Loader.

Pile

L'horloge du PC3K est alimentée par une pile CR2032. Celle-ci a une durée de vie de cinq ans et un message vous indiquera lorsqu'il sera nécessaire de la remplacer. Le panneau d'accès situé sous le PC3K (que vous pouvez facilement retirer avec un tournevis) permet d'atteindre la pile pour son retrait et son remplacement.



ATTENTION : il existe un risque d'explosion si la pile n'est pas remplacée correctement. Remplacez-la uniquement par un modèle identique ou équivalent (CR2032).

Options

Consultez votre revendeur Kurzweil au sujet des options de PC3K suivantes :

Carte de sons ROM

Le PC3K a une embase pour une carte d'extension de 64 Mo afin d'ajouter des sons Kurzweil supplémentaires en ROM. Vous pouvez l'installer vous-même (le kit d'extension est livré avec des instructions complètes).

Pédales

Le PC3K est équipé de prises jack pour trois pédales commutateurs (pour des fonctions comme le sustain (pédale forte) ou les changements de programme/Setup) et pour deux pédales de contrôle continu (pour des fonctions comme le contrôle du volume et l'effet wah-wah). Votre revendeur Kurzweil peut vous proposer les pédales optionnelles suivantes :

FS-1	Pédale commutateur standard (boîtier cubique)
KFP-1	Pédale commutateur simple style piano
KFP-2M	Pédale commutateur double style piano
CC-1	Pédale de contrôle continu

Contrôleur à ruban

À l'arrière du PC3K, une prise dédiée de "style téléphone" sert au branchement de ce contrôleur à ruban 600 mm. Vous pouvez configurer le PC3K afin d'utiliser le ruban comme un seul grand contrôleur, ou comme un contrôleur en trois parties avec des réglages indépendants pour chaque partie.

Contrôleur par souffle

Vous pouvez brancher un contrôleur par souffle Yamaha (ou équivalent) dans la prise dédiée sur le panneau arrière du PC3K.

Périphérique de stockage USB

Vous pouvez connecter au PC3K un périphérique de stockage de masse USB comme une “clé USB” pour le transfert d'échantillons, la sauvegarde, l'archivage, le partage de votre travail, et la mise à jour de votre logiciel. N'importe quelle taille de support de stockage de masse USB conviendra, mais les clés USB sont recommandées pour leur portabilité, leur durabilité et leur prix bas.



Note : *la plupart des clés USB sont compatibles avec le PC3K, mais certaines clés USB anciennes et des disques de plus grande taille alimentés par le bus USB ne fonctionneront pas avec le PC3K s'il leur faut plus de 100 mA de courant. Lorsque vous essayez d'utiliser un périphérique USB incompatible, le PC3K affiche le message “USB device requires too much power” (le périphérique USB réclame trop d'énergie). Le PC3K est conçu pour fonctionner avec des périphériques USB basse consommation et peut fournir un maximum de 100 mA à un périphérique USB. 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. Si possible, vérifiez les besoins électriques de votre périphérique USB avant de l'acheter.*

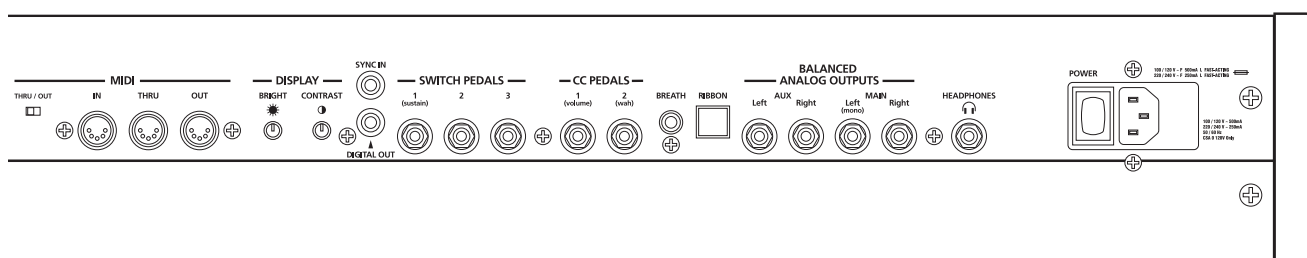
Chapitre 2

Démarrage

Si vous avez l'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 PC3K. S'il vous faut plus d'informations, des descriptions complètes de chaque étape suivent.

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 avec votre PC3K. Si vous voulez les monter sous le PC3K (ce qui est recommandé pour éviter de rayer votre table), 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 du PC3K (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 audio MAIN du PC3K (utilisez la sortie gauche (Left) pour du mono). Des câbles symétriques (3 points, "TRS" ou "stéréo") sont recommandés.



Jouer

1. Allumez votre PC3K, montez le niveau avec le curseur MASTER VOLUME, et essayez quelques programmes et Setups. Le PC3K démarre par défaut en mode Program. Pressez une des touches de mode à gauche de l'écran pour changer de mode.
2. Si vous entendez de la distorsion, réduisez le gain sur votre table de mixage, ou utilisez l'atténuateur si elle en a un.
3. Faites défiler la liste des programmes avec la molette Alpha ou les boutons dédiées de catégorie (Category) et de programme (Program) et essayez les nombreux sons du PC3K.

Démarrage — Les détails

Cette section vous guide pour le branchement de votre PC3K. Nous examinerons la face arrière, puis décrirons les connexions d'alimentation, audio et autres câbles.

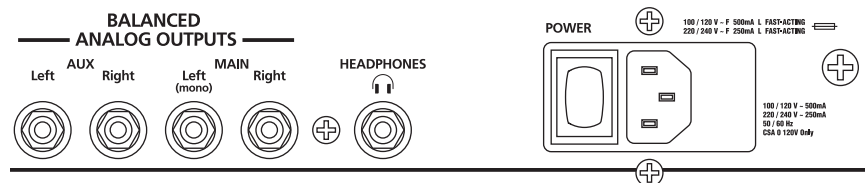
Avant de commencer...

Ne branchez rien tant que vous n'êtes pas certain que votre PC3K est installé de façon correcte et sûre. Si votre PC3K 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.

Branchement du câble d'alimentation (cordon secteur)

Le PC3K fonctionne sur alimentation secteur (CA) : 100, 120, 230 ou 240 volts en 50–60 Hz. Votre revendeur réglera le sélecteur de tension en fonction de la tension en vigueur dans votre pays. Le niveau de tension se règle avec un sélecteur situé en face arrière du PC3K. À moins que vous ne soyez sûr qu'il faut le changer, vous ne devez pas y toucher.

Quand vous avez branché le câble d'alimentation du côté PC3K (quand vous regardez l'arrière du PC3K, la prise d'alimentation est sur la droite), branchez l'autre extrémité à une prise secteur avec 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.



Branchement des câbles audio

Analogique

Après avoir baissé le niveau de votre système de sonorisation, branchez-y les sorties audio analogiques du PC3K 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 PC3K sont symétriques et produisent un signal plus fort que certains instruments Kurzweil antérieurs.

Vous trouverez quatre prises de sortie audio sur jack 6,35 mm symétrique en face arrière. Pour le moment, 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 Main Left et Right en face arrière du PC3K. Si vous n'avez qu'une seule entrée disponible, utilisez la sortie Main gauche (Left) du PC3K pour obtenir tout le signal en mono.

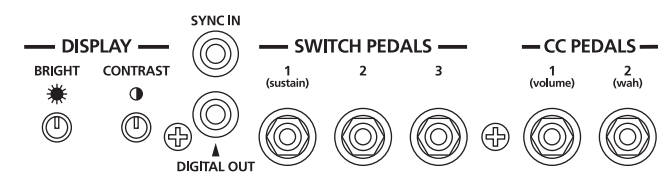
En mode Master, vous pouvez régler les sorties Aux pour qu'elles se comportent comme les sorties Main, ce qui est utile pour l'écoute de contrôle et d'autres opérations. Elles sont toujours en stéréo, tout comme la sortie casque.

Numérique

Pour utiliser la sortie audio numérique du PC3K, branchez un câble coaxial 75 ohms entre la prise RCA Digital Out du PC3K 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. La page Master du PC3K (pressez le bouton de mode Master) vous permet de sélectionner une plage de fréquences d'échantillonnage utiles pour la sortie numérique.

La prise RCA marquée "Sync In" vous permet de synchroniser la fréquence d'échantillonnage de la sortie audio numérique S/PDIF du PC3K sur une source S/PDIF externe. Bien qu'aucun signal audio ne soit reçu au travers de la prise "Sync In", l'horloge du signal est reçue et peut être utilisée pour régler la fréquence d'échantillonnage de sortie. Pour des détails, voir le paramètre Digital Output (Dig. Out) en page OUTPUT du mode Master Mode OUTPUT en page 11-11.

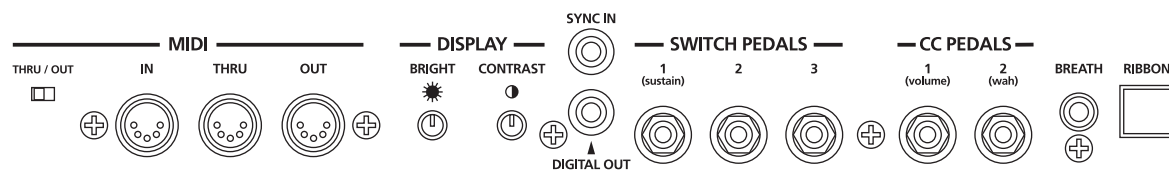
NOTE : Sync In n'est PAS une entrée "Word Clock". Seul un signal S/PDIF valable est reconnu.



Branchement du MIDI

La configuration MIDI la plus simple emploie un seul câble MIDI 5 broches : soit à partir du port de sortie MIDI Out de votre PC3K 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 PC3K. Il existe toutes sortes de configurations possibles, comprenant des synthés supplémentaires, des ordinateurs, des processeurs d'effets MIDI et des baies de connexion MIDI. Selon votre configuration, vous souhaitez peut être utiliser le port de renvoi MIDI Thru du PC3K pour renvoyer au prochain appareil de votre système l'information MIDI transmise au PC3K par un contrôleur MIDI. Vous pouvez également connecter des appareils MIDI à la sortie MIDI Out du PC3K, qui peut transmettre des informations MIDI par canal à partir du clavier ou au travers du PC3K depuis votre contrôleur MIDI.

Le port MIDI Thru peut être configuré pour servir de sortie MIDI Out supplémentaire en réglant le sélecteur adjacent sur Out.



Vous pouvez aussi utiliser le port USB du PC3K pour transmettre et recevoir des informations MIDI. Par défaut, le PC3K apparaîtra comme un périphérique MIDI USB. Si vous choisissez USB Temporary Drive dans le mode Storage, le PC3K deviendra temporairement (tant que l'on est sur cette page du mode Storage) un périphérique de stockage virtuel et le MIDI USB sera désactivé. Différents programmes hôtes sur votre ordinateur pourront indiquer des erreurs diverses puisque le périphérique MIDI USB n'est plus présent. Quitter le mode Storage restaurera 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.

Pédales

Branchez vos pédales, commutateurs ou à variation continue, dans les prises correspondantes en face arrière du PC3K. Nous vous recommandons d'utiliser les pédales Kurzweil décrites en page 1-5, 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.

Si vous utilisez une pédale commutateur de marque autre que Kurzweil, assurez-vous qu'elle est bien branchée avant d'allumer votre PC3K. Cela garantit que la pédale fonctionnera bien (elle peut fonctionner à l'envers — inactive enfoncée et active relevée — si vous allumez votre PC3K avant de brancher la pédale). De même, ne pressez aucune de vos pédales commutateurs pendant la mise sous tension car c'est durant cette procédure que le PC3K vérifie le sens de fonctionnement de chaque pédale. Si vous pressez une pédale, vous risquez de la faire fonctionner en sens inverse.

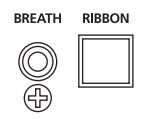
Les pédales sont programmables indépendamment dans chaque zone de tout Setup (configuration). Voici les réglages par défaut pour les cinq pédales que vous pouvez utiliser avec le PC3K :

Pédale commutateur 1	Contrôleur 64 (Sustain)
Pédale commutateur 2	Contrôleur 66 (Sostenuto)
Pédale commutateur 3	Contrôleur 67 (Sourdine)
Pédale de contrôle continu 1	Contrôleur 11 (Expression/Volume)
Pédale de contrôle continu 2	Contrôleur 4 (Pédale) <i>produit un effet "wah-wah" dans de nombreux Setups.</i>

Souffle

La prise mini-jack de 3,5 mm marquée Breath accepte un contrôleur par souffle standard, qui envoie des messages MIDI de souffle (MIDI 2) standard. Les programmes et Setups pré-réglés du PC3K ne répondent pas au souffle, mais si vous avez d'autres instruments *qui y répondent*, vous pouvez les contrôler à partir du PC3K via MIDI.

Vous pouvez aussi programmer le PC3K de telle sorte que le contrôleur par souffle envoie un message MIDI différent. Cela vous permet d'utiliser un contrôleur de souffle pour agir sur le PC3K, mais alors les autres instruments recevant des données MIDI provenant du PC3K ne répondront plus au contrôleur par souffle du PC3K (sauf si vous les programmez également pour recevoir le même contrôleur MIDI que celui transmis par le contrôleur par souffle du PC3K).



Ruban

Branchez le contrôleur à ruban optionnel Kurzweil à la prise modulaire Ribbon de la face arrière. Le contrôleur à ruban lui-même doit reposer sur une surface plane, il s'intègre parfaitement entre les touches et les boutons et curseurs du panneau avant.

Le ruban est un contrôleur continu. Vous pouvez programmer le contrôleur à ruban pour envoyer des messages MIDI de contrôleur 1-127, ainsi que plusieurs messages spécialisés. Il génère des valeurs de 0-127 quels que soient les contrôleurs MIDI que vous lui affectez. Appuyez simplement dessus et glissez votre doigt le long du ruban pour modifier la valeur du message qu'il envoie.

Vous pouvez configurer le ruban pour obtenir une section de contrôle qui emploie toute sa longueur, ou pour avoir trois sections de longueurs égales. Il envoie les valeurs les plus élevées lorsque vous appuyez à son extrémité, là où le câble est connecté. Lorsque vous le configurez pour obtenir trois sections, les valeurs maximales de chaque section sont situées à l'extrémité la plus proche du câble.



Attention : la prise de type "téléphone" n'est conçue que pour brancher le contrôleur à ruban optionnel Kurzweil. Ne branchez aucune autre fiche de type "téléphone" à la prise Ribbon.

Mise sous tension

L'interrupteur d'alimentation du PC3K se situe en face arrière, à côté du cordon d'alimentation secteur.

Lors de la mise sous tension, l'écran affiche brièvement quelques informations de démarrage. L'affichage du mode Program apparaît ensuite. Bien que votre PC3K puisse différer de cet exemple, il ressemble à l'illustration ci-dessous.

ProgramMode	XPPost	Basel:3	#Ch:1
1-4/7 layers		1 Standard Grand	
Piano mp Left	∞	2 Studio Grand	
Piano mf Left	∞	3 RubensteinSWCom	
Piano f Left	∞	4 Horowitz Grand	
Rhoadz Thump		5 NYC Jazz Grand	
Octav-	Octav+	Panic	Info
		XPose-	XPose+

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).

Régalez le volume à un niveau confortable. Vous obtiendrez le meilleur rapport signal/bruit en laissant le PC3K au volume maximal et en ajustant le niveau sur votre table de mixage. Vous pouvez aussi vouloir régler le contraste et la luminosité de l'écran. Il y a pour cela deux petits boutons rotatifs en face arrière du PC3K.

Port USB Storage (stockage)

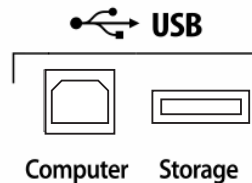
Vous pouvez y brancher un support de stockage de masse USB tel qu'une "clé USB" pour sauvegarder, archiver, partager votre travail et mettre à jour votre logiciel. N'importe quelle taille de support de stockage de masse USB conviendra, mais les clés USB sont recommandées pour leur portabilité, leur durabilité et leur prix bas. Le port USB Storage se trouve en face arrière du PC3K, mais il est facilement accessible depuis l'avant de l'instrument. 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 PC3K ou le support USB. Si vous avez du mal à insérer votre connecteur USB dans le port, essayez plutôt de retourner le connecteur.



Note : la plupart des clés USB sont compatibles avec le PC3K, mais certaines clés USB anciennes et des disques de plus grande taille alimentés par le bus USB ne fonctionneront pas avec le PC3K s'il leur faut plus de 100 mA de courant. Lorsque vous essayez d'utiliser un périphérique USB incompatible, le PC3K affiche le message "USB device requires too much power" (le périphérique USB réclame trop d'énergie). Le PC3K est conçu pour fonctionner avec des périphériques USB basse consommation et peut fournir un maximum de 100 mA à un périphérique USB. 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. Si possible, vérifiez les besoins électriques de votre périphérique USB avant de l'acheter.



Attention : ne retirez pas un support USB alors que l'écran affiche **Loading...** (chargement) ou **Saving...** (sauvegarde). Retirer un support USB au cours d'un transfert de fichier peut entraîner une altération des données.



Port USB Computer (ordinateur)

En face arrière du PC3K, à côté du port USB Storage, se trouve un port USB Computer. Le port USB Computer fonctionne pour le MIDI (transmettre et recevoir) ou pour brancher votre PC3K à un ordinateur en vue de transférer des fichiers. Par défaut, le port USB est en mode MIDI. En mode Storage, quand vous sélectionnez la connexion PC par USB, le MIDI par USB est temporairement désactivé.

Nous vous recommandons d'utiliser le câble USB fourni avec votre PC3K et de ne pas vous servir de rallonges USB. Le port USB Computer du PC3K est prévu uniquement pour le branchement à un port USB de type A.

En mode USB Storage, un disque "PC3K" *virtuel* apparaît sur le bureau de votre ordinateur. Il est important de comprendre que c'est un disque virtuel. Vous pouvez sauvegarder sur ce disque à partir du PC3K, mais vous devez immédiatement transférer ce fichier sur votre bureau (ou dans un autre dossier). **Vous devez copier les données du disque virtuel PC3K sur le disque dur de votre ordinateur ou bien les données seront perdues.**



Note : lors du transfert de fichiers vers et depuis le PC3K via le port USB Computer, la taille maximale des fichiers qui peuvent être transférés est d'environ 1,6 Mo. Cela vaut pour la plupart des objets. Pour transférer des fichiers d'échantillons audio, utilisez le port USB Storage avec un

support de stockage de masse USB tel qu'une "clé mémoire USB". Quand vous utilisez le port USB Storage pour transférer des fichiers, la taille de fichier transférable n'est limitée que par la taille du support de stockage de masse USB et la mémoire d'objet et d'échantillon disponible dans le PC3K.

Lorsque vous quittez le mode Storage, un message vous indique que le PC3K redevient un périphérique MIDI par USB – ce que vous devez confirmer. Si vous n'avez pas copié le ou les fichiers sur votre bureau (ou autre part sur l'ordinateur), ils ne seront plus sur le disque virtuel lorsque vous quitterez le mode Storage.

En fonction du système d'exploitation de votre ordinateur, vous pourrez parfois observer une inquiétante alerte de déconnexion sur votre ordinateur (par exemple, lorsque le PC3K quitte le Boot Loader). Vous pouvez passer outre un tel message sans soucis de dégâts pour votre PC3K ou votre ordinateur.

Réglage de l'horloge

La première fois que vous faites démarrer votre PC3K, pensez à régler l'horloge de l'instrument sur l'heure locale. Faites cela depuis la page CLOCK (horloge) du mode Master.

L'horloge horodatera vos fichiers qui ont été stockés via USB.

Programmes du PC3K

Le PC3K s'allume en mode Program, dans lequel vous pouvez sélectionner et jouer des programmes (appelés patches, presets ou voix sur d'autres instruments). Les programmes sont des sons préréglés comprenant jusqu'à 32 *couches* d'échantillons ou de formes d'onde. Si vous avez quitté le mode Program, il suffit de presser le bouton de mode **Program** ou le bouton **Exit** pour y revenir.

Sélection des programmes

En mode Program, un programme de PC3K peut se sélectionner de trois façons :

- Pressez un des boutons **Bank** (au-dessus des curseurs sur le côté gauche de la face avant) pour sélectionner une banque puis pressez un bouton **Category** et enfin un bouton **Program**. Les boutons Category et Program se trouvent en face avant, entre l'écran et la molette Alpha. *Note : les noms d'instrument au-dessus des boutons Category concernent les banques 1 et 2 (Base 1 et Base 2). Pour toutes les autres banques, les boutons Category sélectionnent un groupe de 8 programmes à choisir au moyen des boutons Program, mais le groupe de programmes peut alors ne pas correspondre au nom d'instrument associé à son bouton Category. Voir Boutons Program et Category en page 3-4 pour plus de détails).*
- Saisissez le numéro de programme souhaité sur le pavé alphanumérique, puis pressez **Enter**. Si vous faites une erreur, pressez **Clear** (effacer) puis recommencez.
- Faites défiler la liste avec la molette Alpha, les boutons **Plus** ou **Moins** sous la molette Alpha, ou les boutons de curseur (les boutons flèches à droite de l'écran).

Le PC3K possède divers réglages pour répondre aux messages MIDI de changement de programme venant de sources externes. Ils sont expliqués au Chapitre 10, nous ne les détaillerons donc pas maintenant. Vous devez pouvoir changer les programmes en envoyant des commandes de changement de programme à partir de votre contrôleur MIDI.

Écoute facile

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 MAIN du mode Master doit être actif pour que l'écoute facile fonctionne ; le paramètre est actif par défaut. Le mode Master est décrit au Chapitre 11.

Affichage en mode Program

Prenez quelques minutes pour vous familiariser avec l'affichage du mode Program. Il vous donne quelques informations de base utiles, comme la transposition MIDI, le canal MIDI sur lequel vous vous trouvez et le programme actuellement sélectionné.

ProgramMode	Xp	Oct	Basel	#Ch
1-4/7 layers			1 Standard Grand	1
Piano mp Left	∞		2 Studio Grand	
Piano mf Left	∞		3 RubensteinSWCom	
Piano f Left	∞		4 Horowitz Grand	
Rhoadz Thump			5 NYC Jazz Grand	
Octav-	Octav+	Panic	Info	Xpose- Xpose+

Fenêtre d'infos

Une fenêtre se trouve sur la gauche de l'écran. La fenêtre d'infos, comme elle est appelée, vous donne des informations sur le programme sélectionné (il y a aussi une fenêtre d'infos pour le mode Setup).

Boutons contextuels

Dans la plupart des affichages du PC3K, la ligne inférieure de l'écran indique la fonction de chacun des boutons situés sous l'écran. Nous les appelons des boutons *contextuels* car ils accomplissent des actions différentes selon ce qui est affiché à l'écran.

Dans les modes Program et Q(uick) Access, vous pouvez changer les octaves avec les boutons **Octav-** et **Octav+** sous l'écran. Le bouton contextuel **Info** fait s'afficher les détails concernant la sélection actuel. Les boutons **Xpose-/Xpose+** sont des raccourcis pour une transposition rapide par demi-tons. Vous pouvez les utiliser pour transposer l'ensemble du PC3K jusqu'à trois octaves plus haut ou plus bas. La ligne supérieure indique la valeur de transposition (Xp) actuelle. Pressez simultanément les deux boutons **Xpose** pour remettre la transposition à zéro.

Le bouton **Panic** (ou une pression simultanée sur Cancel et 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 PC3K et à l'ensemble des 16 canaux MIDI. Vous n'en aurez pas besoin souvent, mais c'est bien de l'avoir.

Programmes V.A.S.T.

La plupart des programmes d'usine sont des programmes V.A.S.T. "normaux". La fenêtre d'infos contient des détails sur les différentes couches de chaque programme, indiquant généralement la Keymap utilisée dans chaque couche (Layer). La ligne sous le nom de la Keymap donne la tessiture de la couche. Dans ce cas, seules les deux premières couches affichées s'étendent sur la totalité du clavier (*la0* à *do8*). Le symbole ∞ à droite de chaque couche montre que la Keymap est une Keymap stéréo.

ProgramMode	Xp	Oct	Basel	#Ch
1-4/7 layers			1 Standard Grand	1
Piano mp Left	∞		2 Studio Grand	
Piano mf Left	∞		3 RubensteinSWCom	
Piano f Left	∞		4 Horowitz Grand	
Rhoadz Thump			5 NYC Jazz Grand	
Octav-	Octav+	Panic	Info	Xpose- Xpose+

Programmes KB3

Les programmes KB3 (orgues) diffèrent des programmes V.A.S.T. par le fait qu'ils n'ont pas d'échantillons. À la place, ils reposent sur des oscillateurs qui imitent les roues phoniques utilisées dans de nombreux orgues réputés. Par conséquent, la fenêtre d'infos indique uniquement la forme d'onde utilisée dans le programme. De par leur architecture, les programmes KB3 nécessitent un traitement différent à l'intérieur du PC3K. Les programmes KB3 jouent sur *un seul canal* à la fois (les programmes V.A.S.T. fonctionneront bien aussi sur ce canal).

Le moyen le plus rapide d'accéder aux programmes KB3 est de presser le bouton KB3 qui est au-dessus des curseurs.

Si vous êtes prêt pour commencer à faire vos propres programmations, rendez-vous au Chapitre 6.

Setups

Les Setups sont des combinaisons de programmes préréglées. Les Setups peuvent avoir jusqu'à 16 zones, chacune pouvant être affectée à n'importe quelle partie du clavier (superposition ou partage). Chaque zone peut avoir son programme, son canal MIDI et ses assignations de contrôle MIDI propres, de même que ses réglages de riff et d'arpégiateur.

Pressez le bouton de mode **Setup** à gauche de l'écran. Sa DEL s'allume, vous indiquant que vous êtes en mode Setup. Notez que l'affichage en mode Setup est semblable à celui en mode Program. Si le Setup a au maximum quatre zones, la fenêtre de gauche affiche les programmes assignés à chacune des zones du Setup. Si le Setup est composé de plus de quatre zones, alors la fenêtre affiche les quatre premières zones ; en haut de la fenêtre, un texte indiquera le nombre total de zones. Voir page 7-1 pour une description plus détaillée.

SetupMode		XP10st
1-4/10 zones		128 Default Setup
Maroon Drums	REF	129 GetBerni Sld E-I
BourneRemixDrum	REF	1 TeknoRiff Sw 1-8
BowhSaw Bass	REF	2 BluesJam in G
DownwardSpiralMW	REF	3 Techno Substance
Octav-	Octav+	Panic
		Info
		XPose- XPose+

De nombreux Setups comprennent des arpèges et des séquences déclenchés par des notes pour créer quelques grooves assez incroyables que vous pouvez utiliser tels quels ou comme points de départ pour vos propres créations. Pendant que vous jouez avec ces Setups, expérimentez les curseurs et autres contrôleurs pour obtenir une large palette d'effets. Certains de ces grooves continuent après que vous ayez relâché les touches qui les ont lancés. Lorsque vous voulez les arrêter, sélectionnez un autre Setup ou pressez le bouton de mode **Setup** (ou le bouton **Stop** pour les riffs).

Quick Access (accès direct)

Une façon vraiment commode de sélectionner des programmes et des Setups est d'utiliser le mode Q(uick) Access, dans lequel vous choisissez une *banque* Quick Access à partir d'une liste de banques prédéfinies en usine ou programmées par l'utilisateur. Chaque banque contient dix emplacements mémoire, ou entrées, où vous pouvez enregistrer n'importe quelle combinaison de programmes ou Setups. En mode Quick Access, vous pouvez sélectionner n'importe quel programme ou Setup dans la banque au moyen des boutons 0 à 9 ou des boutons de curseur.

Le PC3K est livré avec quelques banques Quick Access déjà programmées pour que vous ayez une idée de la façon dont elles fonctionnent. Vous créerez probablement vos propres banques Quick Access pour vous aider à sélectionner les programmes et Setups avec un minimum de recherche. Pressez le bouton de mode **Quick Access** à gauche de l'écran. Sa DEL s'allume, vous indiquant que vous êtes en mode Quick Access.

La ligne supérieure de l'écran vous indique la banque Quick Access sélectionnée. Utilisez les boutons **Chan/Layer** (à la gauche de l'écran) pour faire défiler les banques. Les noms des dix entrées de la banque sont listés au centre de l'écran. De nombreux noms seront abrégés. Le nom complet de l'entrée actuellement sélectionnée est affiché près du bas de l'écran. L'intervalle de transposition est affiché à gauche du nom de l'entrée. Si l'entrée sélectionnée est un programme, vous verrez le canal (MIDI) actuel du clavier affiché à droite du nom de l'entrée. Si c'est un Setup, vous verrez le mot Setup.

Les entrées en page Quick Access sont organisées pour correspondre à la disposition des boutons numériques du pavé alphanumérique.

Quand vous êtes prêt à créer vos propres banques Quick Access, rendez-vous au Chapitre 8 pour en apprendre plus sur l'éditeur Quick Access.

Les autres modes

Il existe cinq autres boutons de mode sur le panneau avant. Reportez-vous aux Chapitres 3 et 4 pour des descriptions plus détaillées des modes.

Mode Effect	Pour activer/désactiver les presets d'effets, et régler les effets de substitution Aux.
Mode MIDI	Pour configurer l'envoi et la réception d'informations MIDI par le PC3K.
Mode Master	Pour définir les réglages de jeu et de contrôle.
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 des programmes, Setups, séquences et autres objets via un dispositif USB.

Mises à jour du logiciel

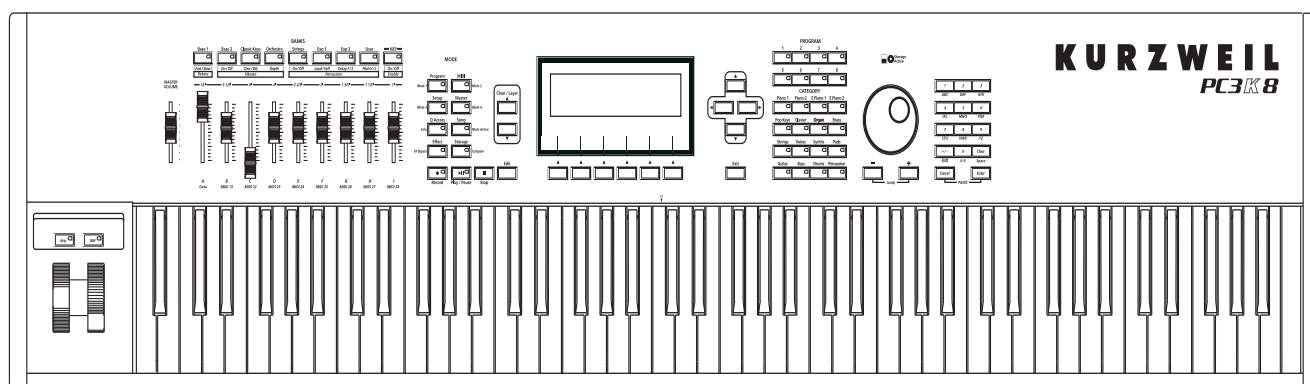
Il est facile de mettre à jour le système d'exploitation et les objets (programmes, Setup, etc.) du PC3K en utilisant le Boot Loader pour installer les mises à jour dans la mémoire morte (flash ROM). Quand des mises à jour sont disponibles, vous pouvez les télécharger sur www.kurzweil.com et les installer via un des deux ports USB du PC3K.

Une fois que vous avez téléchargé une mise à jour, vous pouvez l'installer vous-même en quelques minutes. Suivez les instructions fournies avec les fichiers de mise à jour.

Chapitre 3

Bases de l'interface utilisateur

Ce chapitre va vous montrer comment utiliser au mieux le panneau avant de votre PC3K. Vos interactions peuvent être divisées en trois opérations principales : sélection du mode, navigation et entrée de données. Il y a également une section de contrôle assignable.



Sélection du mode

Le PC3K est toujours dans l'un des huit principaux modes de fonctionnement. Sélectionnez un mode en pressant un des boutons de mode – ils se trouvent à gauche de l'écran. Chaque bouton de mode possède une DEL qui s'allume pour indiquer le mode actuel. Un seul mode peut être sélectionné à la fois.

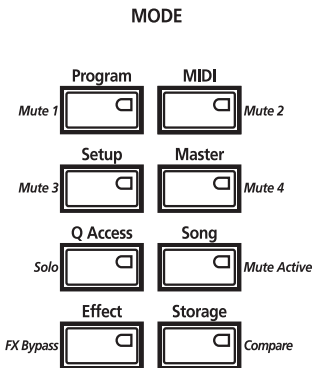
Mode Program	Pour sélectionner et jouer les programmes, les modifier avec l'éditeur de programme.
Mode Setup	Pour sélectionner et jouer les Setups (16 zones de clavier avec canal MIDI, programme et assignations de contrôle indépendants), les modifier avec l'éditeur de Setup.
Mode Quick Access	Pour choisir dans une liste de banques prédéfinies, chacune contenant une liste de dix programmes et/ou Setups pouvant être visualisés sur l'écran afin de faciliter la sélection. Modifiez les banques prédéfinies et créez les vôtres avec l'éditeur Quick Access (l'éditeur d'accès direct).
Mode Effect	Pour activer/désactiver les presets d'effets, et régler les effets de substitution Aux en mode Program (ou un programme sélectionné depuis le mode Quick Access).
Mode MIDI	Pour définir comment votre PC3K envoie et reçoit les informations MIDI, et configurer chaque canal pour qu'il reçoive indépendamment les messages de programme, volume et panoramique qui supplanteront les réglages normaux du mode Program.

Boutons de mode

Mode Master	Pour définir les caractéristiques de jeu et de contrôle pour la totalité du PC3K.
Mode Song	Pour utiliser le séquenceur du PC3K 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 Storage ou Computer du PC3K pour charger et sauvegarder des programmes, des Setups, des échantillons et plus encore.

L'émulation d'orgue à roues phoniques du PC3K s'appelle le **mode KB3**. Vous passez automatiquement dans ce mode quand vous sélectionnez un programme KB3. Le bouton Bank KB3 vous y amène directement.

Boutons de mode

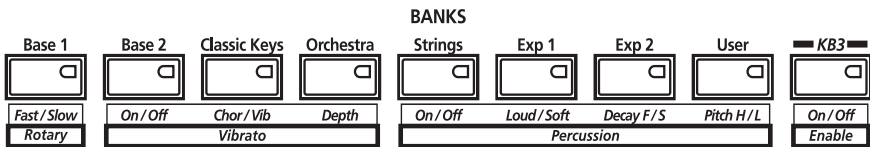


Quand vous pressez un bouton de mode, sa DEL s'allume pour indiquer que ce mode a été sélectionné. Si la DEL d'un bouton de mode ne s'allume pas quand vous le pressez, pressez le bouton **Exit** une ou plusieurs fois, puis réessayez.

Le libellé supplémentaire de chaque bouton de mode correspond à des fonctions spéciales en rapport avec certains éditeurs du PC3K.

Boutons Bank

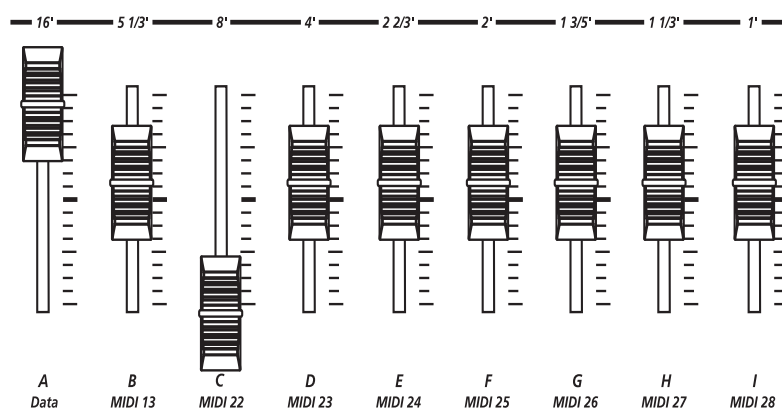
Les boutons Bank, dans le coin supérieur gauche de la face avant du PC3K, vous permettent de choisir différentes banques de programmes (par exemple les programmes KB3 ou les programmes Classic Keys). Dans chaque banque, vous pouvez utiliser les boutons Program et Category (à droite de l'écran) pour sélectionner individuellement les programmes.



Les boutons Bank ont des fonctions spéciales en mode KB3, indiquées par les libellés situés sous chaque bouton.

Curseurs

En mode KB3, les neuf curseurs du PC3K émulent les tirettes d'un orgue. Par exemple, le curseur A émule la tirette 16' d'un orgue. Dans d'autres modes, les curseurs peuvent servir à envoyer des valeurs pour différents contrôleurs MIDI. Dans les deux cas, pour que le mouvement d'un curseur ait un effet, vous pouvez avoir à d'abord ramener le curseur sur la valeur actuelle de sa fonction. Pressez le bouton contextuel **Info** en page principale du mode Program ou Setup pour voir les assignations des curseurs pour le programme ou Setup sélectionné.



La plupart des programmes VAST utilisent les curseurs pour ces fonctions :

A	Data	Fréquence du filtre, brillance
B	MIDI 13	Résonance du filtre, commande de vitesse de tremolo
C	MIDI 22	Volume de couche (Layer), commande d'enveloppe, égaliseur de graves
C	MIDI 23	Volume de couche (Layer), commande d'enveloppe, égaliseur d'aigus
E	MIDI 24	Volume de couche (Layer) pour les frappes et le relâchement
F	MIDI 25	Commande d'effet (FX) 1
G	MIDI 26	Ampleur de distorsion d'effet (FX)
G	MIDI 27	Chaleur de distorsion d'effet (FX)
I	MIDI 28	Commande de réverbération (reverb)/retard (delay)

Boutons Program et Category

Utilisez les boutons **Program** et **Category** en conjonction avec les boutons **Bank** pour sélectionner les programmes du PC3K par type de banque et catégorie d'instrument. Chaque banque contient 128 programmes répartis en 16 catégories. Chacune des 16 catégories contient 8 programmes.

Pour sélectionner un programme, pressez un des boutons **Bank** (au-dessus des curseurs sur le côté gauche de la face avant) afin de sélectionner une banque puis pressez un bouton **Category** et enfin un bouton **Program**. Les boutons Category et Program se trouvent en face avant, entre l'écran et la molette Alpha.



***Note :** les noms d'instrument au-dessus des boutons Category concernent les banques 1 et 2 (**Base 1** et **Base 2**). Pour toutes les autres banques, les boutons Category sélectionnent un groupe de 8 programmes à choisir au moyen des boutons Program, mais le groupe de programmes peut alors ne pas correspondre au nom d'instrument associé à son bouton Category.*

PROGRAM			
1	2	3	4
5	6	7	8

CATEGORY			
Piano 1	Piano 2	E Piano 1	E Piano 2
Pop Keys	Clavier	Organ	Brass
Strings	Voices	Synths	Pads
Guitar	Bass	Drums	Percussion

Rappel des favoris

Quand vous sélectionnez un programme dans une catégorie, votre sélection est mémorisée. Par exemple, choisissez le programme 3 dans la catégorie Organ (pressez **Category : Organ**, puis **Program : 3**). Maintenant, passez à des cordes en pressant le bouton **Category : Strings**. Si vous pressez à nouveau le bouton **Category : Organ**, vous retournerez au programme 3 de la catégorie Organ. De cette façon, chaque catégorie peut avoir un programme "favori".

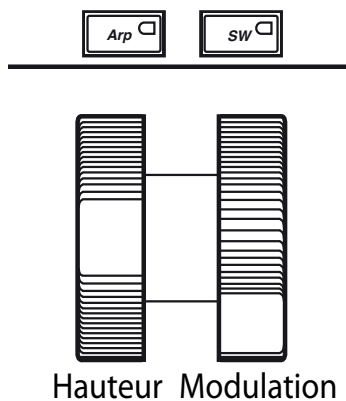
Vous pouvez faire à l'avance vos sélections de programme au sein de chaque catégorie. Ainsi, vous accéderez au programme voulu dans n'importe quelle catégorie rien qu'en pressant le bouton de catégorie approprié.

Chose importante à se rappeler à propos de vos "favoris" :

- Vous devez sauvegarder la table Master de votre PC3K pour mémoriser vos sélections même en cas d'extinction. Voir Chapitre 11 pour des informations sur la table Master.

- Vos sélections dépendent des banques. En d'autres termes, vous pouvez en sauvegarder 16 dans la banque Base 1, 16 dans la banque Exp 1, etc.

Molettes de hauteur et de modulation



A la gauche du clavier du PC3K se trouvent les molettes de hauteur (Pitch Bend) et de modulation, mais aussi les boutons SW et Arp.

Repoussez la **molette de hauteur** loin de vous pour faire monter la hauteur de la ou des notes que vous jouez. Tirez-la vers vous pour faire baisser la hauteur. La plupart des programmes sont réglés de telle façon que la molette de hauteur fasse monter et descendre la hauteur d'un ton entier, bien que certains programmes se servent de la molette de hauteur pour baisser la hauteur d'une octave. La molette de hauteur possède un ressort de rappel qui la ramène en place (retour à la hauteur d'origine) lorsque vous la relâchez.

La **molette de modulation** effectue diverses fonctions. Différents programmes peuvent l'utiliser pour des balayages de filtre, du trémolo/vibrato, un effet wah-wah, ou comme volume de couche (Layer).

Le bouton **Arp** met en et hors service l'arpégiateur du PC3K.

Le bouton **SW** (MIDI 29) peut être programmé pour faire toute une variété de choses. Souvent, il sert à activer une couche ou un effet.

Navigation

La section navigation du panneau avant est composée de l'écran et des boutons qui l'entourent. Ces boutons de navigation vous permettront d'accéder à chacun des paramètres de programmation du PC3K.

L'écran

Votre principale interface avec le PC3K est son écran graphique rétro éclairé. Quand vous pressez divers boutons, cet écran fluorescent reflète vos commandes et vos modifications. La grande taille de l'écran (240 par 64 *pixels*) vous permet de voir beaucoup d'informations d'un coup.

Les pages

Dans chaque mode, les fonctions et paramètres apparentés apparaissent ensemble à l'écran sous forme de petits groupes. Chacun de ces groupes de paramètres est appelé une *page*. Chaque mode possède ce que nous appelons une page d'entrée ; c'est la page qui s'affiche lorsque vous sélectionnez ce mode avec les boutons de mode. Dans chaque mode et dans son ou ses éditeurs, les différentes pages sont sélectionnées par les boutons de navigation. Il existe un grand nombre de pages, mais avec quelques fonctions communes à toutes.

L'illustration ci-dessous montre la page d'entrée du mode Program.

ProgramMode	XP:Wst	Base1:3	#Ch:1
1-4/7 layers		1 Standard Grand	
Piano mp Left	∞	2 Studio Grand	
Piano mf Left	∞	3 RubensteinSWCom	
Piano f Left	∞	4 Horowitz Grand	
Rhoadz Thump		5 NYC Jazz Grand	
Octav-	Octav+	Panic	Info
		XPose-	XPose+

La ligne supérieure

Sur la ligne supérieure de la plupart des pages, il y a un rappel du mode dans lequel vous vous trouvez et de la page sur laquelle vous êtes. De nombreuses pages affichent aussi des informations supplémentaires dans la ligne supérieure. La page du mode Program ci-dessus, par exemple, vous indique la valeur de transposition MIDI actuelle et le canal MIDI actuellement sélectionné. La ligne supérieure est presque toujours “en négatif” — c'est-à-dire que son fond est blanc avec des caractères bleus.

La 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”.

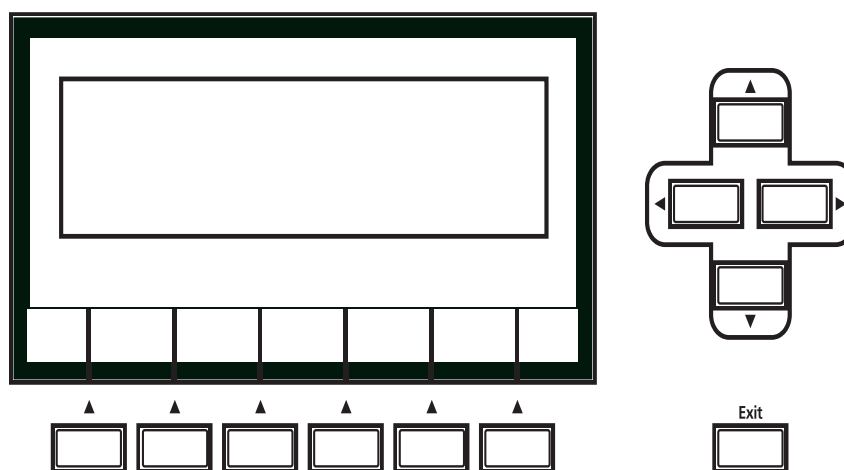
Les boutons contextuels

Les boutons contextuels sont ainsi nommés car leur fonction change en fonction du contexte, à savoir le mode et la page actuellement sélectionnés. Parfois ils remplissent des fonctions spécifiques, comme le changement de canal MIDI en mode Program. Dans l'éditeur de programme et dans les autres éditeurs, ils servent également à se déplacer dans les différentes

pages des paramètres de programmation. Si l'intitulé d'un bouton contextuel est entièrement en majuscules (**KEYMAP**, par exemple), une pression sur le bouton contextuel correspondant vous renvoie à une page de paramètres. Si l'intitulé d'un bouton contextuel est en minuscules ou en mélange des deux types de lettres (**Save**, par exemple), le bouton contextuel effectue un certain type de fonction.

Les boutons de curseur

À la droite de l'écran se trouvent quatre boutons organisés en croix. On les appelle boutons de curseur. Ils déplacent le curseur dans la page sélectionnée, dans la direction indiquée par leur flèche. Le curseur est un rectangle (parfois un trait de soulignement) en négatif (inversé). Il marque la valeur du paramètre sélectionné.



La programmation du PC3K implique la sélection de divers paramètres et la modification de leur valeur. Sélectionnez les paramètres en surlignant leur valeur avec le curseur. Vous pouvez modifier la valeur surlignée avec n'importe laquelle des méthodes d'entrée de données décrites dans la section Entrée de données ci-dessous.

Les boutons Chan/Layer

À gauche de l'écran se trouvent deux boutons marqués **Chan/Layer**. Leur fonction dépend du mode actuel. En mode Program, par exemple, ils font défiler les canaux MIDI et s'afficher le programme assigné à chaque canal. Cela modifie le canal MIDI que le PC3K emploie en interne de même que le canal que vous utilisez pour envoyer des informations à d'autres synthés connectés au port MIDI Out du PC3K (esclaves MIDI). Changer le canal MIDI actuel change aussi le réglage correspondant en page TRANSMIT du mode MIDI. Lorsque vous pressez les deux boutons **Chan/Layer** en même temps, vous revenez au canal 1. D'autres raccourcis obtenus en pressant deux boutons sont proposés dans le tableau de la page 3-10.

Dans l'éditeur de programme, les boutons **Chan/Layer** vous permettent de visualiser chaque couche du programme. Vous pouvez voir les paramètres correspondant à chaque couche en faisant défiler les couches avec ces boutons. Dans l'éditeur de Setup, les boutons **Chan/Layer** font défiler les zones du Setup actuel. En mode Quick Access, ils font défiler les banques Quick Access et en mode Song, ils font défiler les pistes enregistrées.

Nous vous indiquerons, s'il y a lieu, la fonction des boutons **Chan/Layer**.

Le bouton Edit

Le bouton **Edit** active chacun des éditeurs du PC3K, et agit comme un raccourci vers plusieurs pages à l'intérieur de l'éditeur de programme. Presser le bouton **Edit** indique au PC3K que vous souhaitez modifier certains aspects de l'objet marqué par le curseur. Par exemple, quand un programme est sélectionné et que vous pressez **Edit**, vous entrez dans l'éditeur de programme. Si un Setup est sélectionné, vous entrez dans l'éditeur de Setup.

Il existe des éditeurs accessibles depuis quasiment chaque mode d'utilisation. Pour entrer dans un éditeur, choisissez l'un des modes (sélection de mode) et pressez **Edit**. Une page d'édition pour ce mode apparaîtra. Vous pouvez alors sélectionner les paramètres (navigation) et modifier leur valeur (entrée de données). Si la valeur du paramètre sélectionné possède sa propre page d'édition, une pression sur le bouton **Edit** vous amène à cette page. Par exemple, dans l'éditeur de programme, en page PITCH, vous pouvez voir **LFO1** assigné comme valeur pour Pitch Control Source 1. Si vous sélectionnez ce paramètre (le curseur met en évidence sa valeur — **LFO1** dans ce cas), puis pressez le bouton **Edit**, vous accédez à la page permettant d'éditer les paramètres du LFO1. Bien sûr, vous trouverez toutes les pages dans l'éditeur en utilisant les boutons contextuels, mais il est souvent plus facile d'utiliser le raccourci du bouton **Edit**.

Le bouton Exit

Pressez **Exit** pour quitter l'éditeur actuel. Si vous avez modifié la valeur de n'importe quel paramètre dans cet éditeur, le PC3K vous demandera si vous voulez sauvegarder vos changements avant que vous puissiez 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.

Entrée de données

La partie entrée de données du panneau avant comprend la molette Alpha, les boutons **Plus/Moins**, et le pavé alphanumérique à 14 boutons.

La molette Alpha

La molette Alpha est particulièrement utile car elle permet de saisir rapidement de petits ou de grands changements de valeur. Si vous tournez la molette Alpha d'un clic vers la droite, vous augmenterez la valeur du paramètre sélectionné d'un incrément. Un clic vers la gauche diminue la valeur d'un incrément. Si vous la tournez rapidement, vous sauterez de plusieurs incréments. Vous pouvez aussi utiliser la molette Alpha pour saisir des noms quand vous sauvegardez des objets.

Les boutons Plus/Moins

Ces boutons se trouvent juste sous la molette Alpha. Le bouton "+" (plus) augmente la valeur du paramètre sélectionné d'un incrément et le bouton "-" (moins) la baisse d'un incrément. Ces boutons sont le plus utiles lorsque vous parcourez une courte liste de valeurs, ou lorsque vous voulez être sûr de ne modifier la valeur que d'un incrément à la fois. Une pression sur le bouton **Plus** ou **Moins** correspond à un clic vers la droite ou vers la gauche avec la molette Alpha. L'action de ces boutons se répétera si on les maintient pressés.

Presser simultanément les boutons **Plus** et **Moins** vous fera parcourir la liste des valeurs par bonds plutôt qu'à l'unité. Ne confondez pas ces boutons avec le bouton +/- du pavé alphanumérique. Ce bouton sert principalement à saisir des valeurs numériques négatives et à alterner entre majuscules et minuscules.

Le pavé alphanumérique

Comme son nom l'indique, cet ensemble de 14 boutons vous permet de saisir des valeurs numériques et des noms un caractère après l'autre. Suivant l'endroit où vous vous trouvez, le PC3K saisit automatiquement des lettres ou des chiffres (vous n'avez pas à choisir entre alphabétique ou numérique).

Pour saisir des valeurs numériques, pressez les boutons numériques correspondants en ignorant la virgule s'il y en a (pour saisir par exemple 1.16, pressez **1, 1, 6, Enter**). L'écran reflète votre saisie, mais la valeur ne change réellement qu'après avoir pressé le bouton **Enter**. Avant de presser **Enter**, vous pouvez revenir à la valeur d'origine en pressant **Cancel**. Presser **Clear** revient à presser **0** sans presser **Enter**.

Pour saisir des noms, vous pouvez utiliser les boutons de curseur **Gauche/Droite** ou les boutons contextuels <<< / >>> pour amener le curseur sur le caractère que vous voulez modifier. Utilisez les intitulés des boutons alphanumériques pour vous guider lors de la saisie des caractères. Pressez le bouton correspondant une ou plusieurs fois pour insérer le caractère voulu au-dessus du curseur. Le **Cancel** est équivalent au bouton contextuel >>>, et **Enter** équivaut à **OK**. Le bouton **Clear** remplace le caractère sélectionné par un espace. Le bouton +/- *fait alterner* entre lettres majuscules et lettres minuscules.

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

Pression simultanée de plusieurs boutons

Presser simultanément plusieurs boutons liés vous permet d'exécuter un certain nombre de fonctions spéciales dépendant du mode sélectionné. Veuillez bien à les presser exactement en même temps.

Dans ce mode ou éditeur...	...presser simultanément ces boutons...	...pour :
Mode Program	ARP, SW	Afficher la page de configuration rapide de l'arpégiateur.
	Octav-, Octav+	Ramener la transposition à 0 demi-ton. Pressez-les une nouvelle fois pour revenir à la transposition précédente.
	Chan/Layer	Choisir le canal 1 comme canal MIDI actuel. Définir la couche (Layer) 1 dans l'éditeur de programme.
	Plus/Moins	Sauter à la banque de programmes suivante (incréments de 128).
	Boutons de curseur haut/bas	Lancer la lecture de la séquence de démonstration pour le programme actuel. L'arrêter avec le bouton de transport Stop.
	Boutons de curseur gche/drt	Afficher la page TEMPO.
Mode Setup	Plus/Moins	Faire défiler la liste des Setups par incréments de 128.
	Chan/Layer	Définir la zone 1.
	Boutons de curseur gche/drt	Afficher la page TEMPO.
Mode Song	Boutons de curseur haut/bas	Alternner entre lecture (Play) et arrêt (Stop).
	Chan/Layer	Sélectionner toutes les pistes dans n'importe quelle page TRACK de l'éditeur de séquence (Song).
	Boutons de curseur gche/drt	Afficher la page TEMPO.
Mode Storage	Boutons de curseur gche/drt	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.
	Boutons de curseur haut/bas	Effacer toutes les sélections d'une liste. Déplacer le curseur au début du nom dans la boîte de dialogue servant à baptiser un élément.
Éditeur de programme	Chan/Layer	Sélectionner la couche (Layer) 1.
N'importe quel éditeur	Plus/Moins	Faire défiler la liste de valeurs du paramètre actuellement sélectionné par incréments réguliers ou logiques (dépend du paramètre).
	2 boutons contextuels les plus à gauche	Ramener la transposition à 0 demi-ton. Pressez-les une nouvelle fois pour revenir à la transposition précédente.
	Boutons contextuels du centre	Sélectionner le menu Utilitaires.
	2 boutons contextuels les plus à droite	Ramener la transposition à 0 demi-ton. Pressez-les une nouvelle fois pour revenir à la transposition précédente.
	Boutons de curseur gche/drt	Afficher la page TEMPO.
	Boutons de curseur haut/bas	Alternner entre lecture (Play) et arrêt (Stop) de la séquence (Song) en cours.
	Cancel/Enter	Panique (envoi des messages all notes/controllers off aux 16 canaux).
Dialogue Save	Boutons Plus/Moins	Alternner entre le prochain identifiant (ID) libre et l'original.
Dialogue Rename	Boutons Plus/Moins	Amener le curseur à la fin du nom.
	Boutons de curseur gche/drt	Amener le curseur à la fin du nom.

Entrée intuitive de données

Beaucoup de paramètres ont des valeurs qui correspondent aux contrôleurs physiques standard. Dans de nombreux cas, vous pouvez sélectionner ces valeurs "intuitivement" plutôt que d'avoir à parcourir toute la liste des sources de contrôle (*Control Source*). 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 LAYER de l'éditeur de programme, vous pouvez définir comme suit la tessiture de la couche 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 choisissez comme plus basse note pour la couche 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).

Autre exemple : sélectionnez le programme 199 en mode Program. Pressez **Edit** pour accéder à l'éditeur de programme. Pressez le bouton contextuel PITCH pour sélectionner la page PITCH. Amenez le curseur sur le paramètre Src1. Maintenez le bouton **Enter** et bougez la molette de hauteur (Pitch Bend). **PWheel** (molette de hauteur ou Pitch Bend) sera sélectionné comme valeur pour Src1.

Vous pouvez aussi utiliser le clavier pour choisir les sources de contrôle, puisque la plupart des numéros de touche correspondent à une valeur dans la liste des sources de contrôle. Si vous utilisez beaucoup une source de contrôle (par exemple LFO1), cela peut être le moyen le plus rapide de saisir sa valeur. Pour cela : surlignez un paramètre qui utilise une valeur de la liste des sources de contrôle, maintenez **Enter** pressé, puis enfoncez la touche correspondant à la source de contrôle que vous voulez choisir. Le LFO1 est par exemple assigné au *si5*.

Vous pouvez également, pour presque tous les paramètres, maintenir le bouton **Enter** pressé et bouger le curseur Data (curseur A) pour passer en revue la plage de valeurs du paramètre actuellement sélectionné. Ce n'est pas aussi précis que la molette Alpha, mais c'est beaucoup plus rapide.

Changement de sélection de couche actuelle dans les programmes multicouches

Lors de l'édition d'un programme multicouche, vous pouvez basculer rapidement d'une couche à l'autre en maintenant le bouton **Enter** puis en enfonçant une touche du clavier. Le PC3K passera de la couche actuelle à celle associée à cette touche. Si la touche fait partie de plusieurs couches, des enfoncements successifs de la touche feront défiler toutes les couches qui comprennent cette touche.



Note : cette méthode pour changer la couche en cours dans un programme multicouches ne fonctionnera PAS si le paramètre actuellement surligné a comme valeur un numéro de note ou une source de contrôle. Dans ce cas, la touche que vous jouerez fonctionnera comme décrit dans *Entrée intuitive de données*, ci-dessus.

Recherche

Il y a un moyen pratique de trouver n'importe quelle chaîne de caractères dans la liste sélectionnée ou dans une gamme de valeurs. Maintenez le bouton **Enter** et pressez l'un des boutons numériques. Une fenêtre de *dialogue* apparaît.

Saisissez 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 PC3K 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 **Plus/Moins** pour chercher l'objet contenant la chaîne de caractères rangé immédiatement avant ou après.

La chaîne de caractères que vous avez sélectionnée reste en mémoire. 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 d'un morceau

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 page 2-7). Le mode Master est décrit au Chapitre 11.



L'utilisation de ces boutons affecte la piste actuelle de la séquence actuelle – c'est-à-dire les dernières séquence 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 allez 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 le Chapitre 12 pour plus d'informations sur le mode Song.

Chapitre 4

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.

Qu'est-ce qu'un mode ?

Les modes existent pour pouvoir travailler de façon logique avec le PC3K. Le PC3K possède tellement de fonctions de jeu et de programmation qu'il est utile de les scinder en groupes. Ces groupes sont appelés modes. Il y a huit modes principaux ; ils sont décrits brièvement dans la section intitulée *Emploi des modes* en page 4-2, puis le reste du mode d'emploi est dédié à l'explication de chaque mode de fonctionnement.

Un nom a été donné à chaque mode en fonction des opérations que vous pouvez y exécuter, et chaque éditeur de mode (s'il y en a) contient tous 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 éditeur de Setup, accessible par le mode Setup.

Sélection des modes

Quand le PC3K est allumé, il est toujours dans l'un des huit modes principaux représentés par les boutons illuminés par DEL 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. C'est le niveau d'entrée du mode. À ce niveau, la DEL du mode choisi est allumée. Un seul mode peut être sélectionné à la fois.

Depuis n'importe quel mode principal, vous pouvez accéder aux autres modes principaux en pressant simplement un des boutons de mode. Cependant, si vous êtes dans un éditeur, vous devez presser **Exit** pour revenir au niveau d'entrée du mode avant de sélectionner un autre mode.

Tous les modes sauf le mode 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. Quand vous faites cela, la DEL du bouton de mode s'éteint.

Il est possible d'entrer dans l'éditeur d'un autre mode sans quitter le mode sélectionné. Par exemple, si vous pressez **Edit** dans le mode Setup, vous entrez alors dans l'éditeur de Setup. La page de l'éditeur de Setup apparaît, et 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. Pressez à nouveau **Exit** et vous quittez l'éditeur de Setup pour revenir à la page du mode Setup.

Les modes de fonctionnement

Emploi des modes

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
	Éditeur d'effets	En page PROGFX, sélectionnez Insert puis pressez Edit
Mode Setup	Éditeur de Setup	Pressez Edit
Éditeur de Setup	Mode Setup	Pressez Exit
	Éditeur de programme	En page CH/PRG : sélectionnez le paramètre LocalPrg ; 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, à n'importe quel moment, vous ne savez plus où vous êtes et que les DEL de mode sont toutes éteintes, pressez **Exit** une ou plusieurs fois. Quel que soit le mode dans lequel vous êtes, vous reviendrez à son niveau d'entrée, et si vous pressez **Exit** un nombre de fois suffisant, vous reviendrez toujours au mode Program, le mode de démarrage. Si vous avez apporté des modifications quelconques, le PC3K vous demandera si vous voulez sauvegarder avant de quitter n'importe quel éditeur. Pressez le bouton contextuel **No** ou le bouton **Exit** si vous ne souhaitez pas sauvegarder. Si vous voulez sauvegarder, pressez les boutons contextuels **Rename** (renommer) ou **Yes** (oui), et vous verrez la fenêtre Save décrite dans *Sauvegarde et appellation* en page 5-3.

Emploi des modes

Vous pouvez jouer de votre PC3K sans vous soucier du mode dans lequel vous êtes. La réponse MIDI du PC3K est presque toujours active. Cependant, trois modes sont plus adaptés au jeu que les autres. Ce sont les modes Program, Setup et Quick Access. Nous décrirons brièvement chacun des huit modes dans cette section.

Mode Program

Le PC3K démarre en mode Program, où vous pouvez sélectionner, jouer et éditer les programmes. La page d'entrée du mode Program affiche le programme sélectionné, ainsi qu'une petite partie de la liste des programmes.

L'éditeur de programme vous emmène au cœur des paramètres d'édition du son du PC3K.

Mode Setup

Le mode Setup vous permet de sélectionner, jouer et éditer des Setups (combinaisons). Les Setups sont composés de zones séparées, jusqu'à 16, juxtaposées ou se superposant, et possédant chacune son programme, son canal MIDI et ses paramètres de contrôle propres. Les

Setups sont parfaits pour jouer en direct, que vous jouiez de multiples programmes du PC3K ou que vous contrôliez des synthés supplémentaires branchés au port MIDI Out du PC3K. Le Chapitre 7 décrit le mode Setup.

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 **RECEIVE** du mode MIDI (en pressant le bouton contextuel **RECV** en mode MIDI), et réglez le paramètre Local Keyboard Channel (canal du clavier local) sur le canal d'émission de votre contrôleur MIDI. Lorsque vous sélectionnez le mode Setup, le PC3K 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 vous permet de combiner des programmes et des Setups au sein de banques comprenant dix entrées. Chacun de ces programmes ou Setups peut être sélectionné avec un seul bouton alphanumérique. Les différentes banques sont choisies au moyen des boutons **Chan/Layer**. Il existe une sélection de banques de presets d'usine, et vous pouvez utiliser l'éditeur Quick Access pour créer vos propres banques et les sauvegarder dans la mémoire du PC3K. Il y a une description complète au Chapitre 8.

Vous pouvez aussi utiliser les banques Quick Access comme moyen de réaffecter les messages de changement de programme entrant ou sortant.

Mode Effect

Le mode Effect détermine le comportement du processeur d'effets du PC3K. La page du mode Effect vous permet d'indiquer au PC3K comment sélectionner les configurations d'effets appelées chaînes. Le Chapitre 9 vous montre comment faire.

Mode MIDI

Vous utiliserez le mode MIDI pour configurer l'interaction du PC3K avec d'autres instruments MIDI, en réglant les paramètres pour transmettre et recevoir les messages MIDI. Vous l'utiliserez également pour configurer votre PC3K pour le séquençage multitimbral. En page **CHANNELS**, vous pouvez assigner un programme à chaque canal, et activer ou désactiver la réponse de chaque canal aux trois types de messages MIDI de contrôle : changement de programme, volume et panoramique. Voir Chapitre 10.

Mode Master

Le mode Master, décrit au Chapitre 11, contient les paramètres qui contrôlent la totalité du PC3K. 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 GM et régler la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique du PC3K.

Mode Song

Le mode Song vous permet de lire des séquences (songs) stockées dans la mémoire du PC3K, 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 vous permet également de modifier des séquences existantes stockées dans la mémoire. Voir Chapitre 12.

Mode Storage

Le mode Storage vous permet de charger et d'enregistrer des programmes et d'autres objets en utilisant un support USB. Voir Chapitre 13.

Chapitre 5

Conventions d'édition

Introduction à l'édition

La programmation (édition) du PC3K implique toujours trois 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 que vous voulez éditer, et pressez le bouton **Edit** pour accéder à l'éditeur dans ce mode. Pour les programmes, Setups, séquences et banques quick access, ces objets sont “sélectionnés” quand vous êtes en page principale du mode leur correspondant. Dans ces cas, vous pouvez presser le bouton **Edit** avec n'importe quoi sélectionné en page principale pour accéder à leur éditeur. Il y aura souvent plusieurs objets dans ces éditeurs de “page principale”, comme des patterns de décalage (shift patterns) et de dynamique, et ils peuvent être édités en sélectionnant leur paramètre avec le curseur et en pressant 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 (flèches). Quand vous avez choisi un paramètre (sa valeur est surlignée par le curseur), vous pouvez modifier sa valeur grâce à une des méthodes d'entrée de données. Quand vous modifiez une valeur, vous entendez normalement l'effet que cela a sur l'objet que vous éditez. Le PC3K n'enregistre pas réellement vos modifications dans la mémoire tant que vous ne sauvegardez pas l'objet sur lequel vous travaillez. Il vous permet alors de choisir de remplacer l'objet d'origine ou d'enregistrer la nouvelle version éditée dans un nouvel emplacement.

Qu'est-ce qu'un objet ?

Si vous vous êtes demandé ce que nous entendons par le terme “objet”, c'est une expression que nous utilisons pour tout ce qui peut être nommé, sauvegardé, supprimé ou édité. Voici une liste de tous les types d'objets :

Programmes	Presets d'usine ou sons personnels enregistrés dans la mémoire ROM ou flash. Un programme est constitué d'une ou plusieurs couches (Layers) de son, avec des fonctions DSP programmables appliquées aux Keymaps à l'intérieur de chaque couche.
Algorithmes	Routages (câblages virtuels) préréglés en usine ou personnels pour les fonctions DSP V.A.S.T..
Setups	Presets d'usine ou presets 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.
Songs	Fichiers de séquence chargés dans la mémoire, ou données MIDI enregistrées en mode Song.
Chaînes	Configurations préréglées en usine (presets) ou créées par l'utilisateur du processeur d'effets audio numériques intégré au PC3K.

Banques Quick Access	Banques prédéfinies en usine ou personnelles de dix entrées chacune, qui mémorisent des programmes et Setups pour un accès rapide par simple bouton en mode Quick Access.
Tempéraments	Intonations préréglées en usine (presets) ou créées par l'utilisateur pour chaque note dans toutes les octaves. Configurés en mode Master, ces tempéraments servent à changer l'intonation du PC3K dans tous les modes.
Patterns de décalage (Shift Patterns)	Séquences préréglées en 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.
Tables Master	Valeurs qui sont définies pour les paramètres du mode Master, ainsi que les réglages pour les paramètres des pages Transmit (émission), Receive (réception) et Channels (canaux) du mode MIDI, et les programmes actuellement assignés à chaque canal MIDI.

Type d'objet et identifiant (ID)

Le PC3K stocke ses objets en mémoire en utilisant un système de numéros d'identification (ID) généralement organisés en banques. Chaque objet est identifié par son type et son numéro (ID) ; cela le rend unique. Un type d'objet détermine simplement le genre d'objet dont il s'agit, que ce soit un programme, un Setup, un morceau ou autre chose. L'ID d'objet est un numéro de 1 jusqu'au maximum servant à distinguer les objets de même type les uns des autres. Par exemple, dans une banque, vous pouvez avoir un Setup, un programme et un effet portant tous l'ID 201 ; ce sont leurs types d'objet qui les distinguent. Vous ne pouvez par contre pas avoir deux *programmes* portant l'ID 201.

Type d'objet	ID d'objet	Nom d'objet
Programme	201	Hot Keys
Setup	404	Silicon Bebop
Courbe de dynamique	1	Linear

Les objets ROM (presets d'usine) possèdent des numéros ID dans plusieurs banques. Lorsque vous sauvegardez des objets que vous avez édités, le PC3K vous demande de leur attribuer un ID. Si l'objet d'origine est un objet ROM, le PC3K vous suggère le premier ID disponible dans la banque personnelle ou "User" (qui commence à 1025). Si l'objet d'origine est un objet mémoire, vous avez la possibilité de sauvegarder sous un ID inutilisé ou de remplacer l'objet d'origine. Pressez simultanément les boutons - et + (sous la molette Alpha) pour sélectionner le prochain emplacement personnel disponible.

Des objets de types différents peuvent avoir le même ID, mais des objets de même type doivent avoir des ID différents pour rester distincts. Lorsque vous sauvegardez un objet que vous avez édité, vous pouvez lui attribuer le même ID que celui d'un objet existant du même type, mais alors le nouveau remplacera l'ancien. L'objet ainsi remplacé est définitivement supprimé. Il existe une exception à cela : si vous enregistrez à l'emplacement d'un objet ROM (preset d'usine), vous pouvez toujours retrouver l'objet ROM d'origine tel qu'à la sortie d'usine en supprimant le nouvel objet qui utilise son ID. L'objet qui avait remplacé l'objet ROM sera définitivement supprimé et l'objet ROM d'origine reprendra sa place.

De nombreux paramètres ont comme valeur des objets — par exemple, le paramètre Intonation en mode Master. 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 programmes, puisque leurs numéros ID sont généralement les mêmes que leurs numéros de changement de programme MIDI.

Le type et l'ID de l'objet vous permettent de stocker des centaines d'objets sans perdre leur trace, et aussi de charger des fichiers archivés sans avoir à remplacer des fichiers déjà chargés.

Sauvegarde et appellation

Si vous avez édité un objet et que vous êtes satisfait, vous souhaitez le garder en mémoire. Il existe une procédure standard pour sauvegarder et nommer qui s'applique à tous les objets. Vous pouvez bien sûr presser le bouton contextuel **Save**, mais il est plus simple de presser le bouton **Exit**, qui signifie "Je souhaite quitter l'éditeur actuel". Si vous n'avez rien changé dans l'éditeur, vous le quitterez simplement pour revenir au mode duquel vous êtes parti. Cependant, si vous avez effectué des modifications, le PC3K vous demandera si vous souhaitez les enregistrer. C'est le premier dialogue Save (sauvegarder), la page Exit. Pressez **Cancel** pour reprendre l'édition, **No** pour quitter l'éditeur, ou **Yes** pour sauvegarder vos éditions et passer en page Save.

Le bouton contextuel **Rename** (renommer) de la page Save vous amène immédiatement au dialogue servant à nommer l'objet que vous sauvegardez. Vous n'avez encore rien sauvegardé, mais vous pourrez le faire après avoir nommé le programme.

Le curseur souligne le caractère sélectionné. Pressez les boutons contextuels <<< ou >>> pour déplacer le curseur sans changer les caractères. Pressez une ou plusieurs fois un bouton alphanumérique pour saisir un caractère au-dessus du curseur. Les caractères qui correspondent aux boutons alphanumériques sont marqués sous chaque bouton. Si le caractère qui apparaît n'est pas celui souhaité, pressez encore le bouton. Pressez le bouton +/- du pavé alphanumérique pour alterner entre majuscules et minuscules.

Pressez une ou plusieurs fois **0** pour saisir les chiffres 0 à 9. Pressez **Clear** (sur le pavé alphanumérique) pour effacer le caractère sélectionné sans déplacer les autres caractères. Pressez le bouton contextuel **Delete** pour effacer le caractère sélectionné. Tous les caractères à droite du curseur se décaleront d'une place vers la gauche. Pressez le bouton contextuel **Insert** pour insérer un espace au-dessus du curseur, ce qui repousse vers la droite tous les caractères à droite du curseur.

Pressez le bouton contextuel **Cancel** si vous décidez de ne pas nommer l'objet. Pressez **OK** lorsque le nom est tel que vous souhaitez le sauvegarder.

En plus des lettres et chiffres, il existe trois ensembles de caractères de ponctuation. Le plus simple pour y accéder est de presser un des boutons alphanumériques pour sélectionner un caractère proche de celui que vous voulez, puis de faire défiler jusqu'à lui avec la molette Alpha. Voici la liste complète :

! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

: ; < = > ? @ A à Z

[\] ^ _ ` a à z. (espace).

Presser simultanément les boutons -/+ est un raccourci pour les caractères suivants : **0**, **A**, **a** et (espace).

Si vous vous demandez d'où vient cette séquence de caractères, elle est composée des caractères ASCII 33 à 122.

Lorsque vous pressez **OK**, le dialogue de sauvegarde final apparaît, où vous attribuez un ID à l'objet édité. Si vous voulez changer le nom, pressez le bouton contextuel **Rename** pour recommencer.



Note : une autre méthode pour renommer existe, voir *Saisie au clavier* ci-dessous.

Objets ROM

Si l'objet duquel vous êtes parti était un objet ROM (preset d'usine), le PC3K suggérera automatiquement le prochain ID disponible (non utilisé) comme ID pour l'objet édité. Si cela vous convient, pressez le bouton contextuel **Save** et l'objet sera enregistré dans la mémoire avec cet ID. Sinon, vous pouvez sélectionner n'importe quel ID de 1 jusqu'au maximum. Cette page vous permet également de retourner dans le dialogue où nommer l'objet (voir partie précédente) ou, en pressant le bouton contextuel **Object**, d'accéder aux Utilitaires Objet (voir *La page Utilities (UTILS)* en page 13-14).

Si vous sélectionnez un ID déjà utilisé, le PC3K vous indiquera que vous allez remplacer l'objet ROM déjà associé à cet ID. Si vous ne le souhaitez pas, vous pouvez choisir un ID différent. Ou vous pouvez presser simultanément les boutons **- / +** pour alterner entre ID proposé par le PC3K et ID d'origine. Ou pressez le bouton contextuel **Cancel** pour annuler l'opération.

Si vous décidez de ne pas annuler ni changer l'ID, et si vous pressez le bouton contextuel **Replace**, le PC3K enregistrera votre nouvel objet édité à la place de l'objet ROM existant (il l'écrasera). En réalité, ce n'est qu'une apparence, puisque vous ne pouvez pas réellement 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).

Objets mémoire

Si l'objet d'origine était un objet mémoire, le PC3K supposera que vous voulez le remplacer et suggérera le même ID que l'objet d'origine (dans tous les modes autres que le mode Song, un losange avant l'ID d'un élément signale un objet mémoire). Comme avec les objets ROM, vous pouvez annuler, remplacer, ou changer l'ID et sauvegarder dans un ID inutilisé. Cependant, si vous remplacez un objet mémoire, il est définitivement perdu !

Saisie au clavier

La fonction de saisie au clavier permet de nommer les objets de façon pratique, en utilisant le clavier (ou votre clavier de commande MIDI) pour saisir le nom de l'objet que vous modifiez.

Lorsque vous êtes dans la boîte de dialogue Rename, utilisez l'un ou l'autre des boutons **Chan/Layer** pour changer le système de saisie au clavier : **Off** (désactivé), **On** (activé), et **Adv** (avancé).

Sur **On** ou **Adv**, les touches (les numéros de note MIDI, en fait) correspondent à tous les caractères vus en page 5-3. Elles sont aussi équivalentes aux boutons de déplacement du curseur, d'insertion, de suppression et de validation ou **OK (Enter)**.

On nécessite de déplacer le curseur pour saisir chaque lettre, exactement comme vous devez le faire avec les méthodes normales d'entrée de données pour nommer. **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.

[illegible]

Suppression d'objets

Dans la plupart des éditeurs, il existe des boutons contextuels pour supprimer les objets. Lorsque vous voulez supprimer un objet, pressez le bouton contextuel **Delete**, et le PC3K vous demandera si vous voulez supprimer l'objet (à ce moment dans le dialogue, vous pouvez sélectionner un autre objet avec n'importe quelle méthode d'entrée de données). Pressez **OK** si vous voulez le supprimer, ou pressez **Cancel** si vous ne le voulez pas. Le PC3K ne vous permettra pas de supprimer des objets ROM (objets "d'usine").

Les objets mémoire, sont par contre *perdus* une fois que vous les avez supprimés ! Si vous avez "remplacé" un objet ROM en sauvegardant un objet mémoire avec le même ID, l'objet ROM est invisible, mais toujours là. La suppression de l'objet mémoire enregistré avec le même ID rétablira l'objet ROM.

Vous supprimerez souvent des objets pour gagner de la place en mémoire, ou pour organiser les *banques de mémoire* avant de sauvegarder des objets à conserver. Pour supprimer plusieurs objets, utilisez l'utilitaire Delete disponible en mode Master. Il est décrit en page 11-15.

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 programme que vous avez également créé, ce programme est un objet dépendant du Setup.

Lorsque vous commencez à supprimer un objet dont des objets dépendent, le dialogue Delete vous donne le choix : Delete dependent objects (Supprimer les objets dépendants) ? Si vous pressez **Yes**, le PC3K supprimera l'objet et tous les objets dépendants quand vous exécuterez la fonction Delete. Dans notre exemple, si vous supprimez le Setup que vous avez créé et choisissez de supprimer les objets dépendants, le programme dépendant sera supprimé également. Si vous pressez **No** à la question Supprimer les objets dépendants ?, le PC3K supprime uniquement l'objet mais garde les objets dépendants. Dans notre exemple, le Setup serait effacé mais le programme dépendant serait conservé.

En supprimant des objets et leurs dépendants, le PC3K ne supprime que les objets dépendants qui ne sont pas dépendants d'autres objets que vous ne supprimez *pas*. 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.

Sauvegarde et chargement de fichiers — Mode Storage

Sauvegarder un fichier implique simplement la sélection d'objets simples ou de toute une banque d'objets à sauvegarder comme un seul fichier. Tous les objets dont le numéro (ID) est compris dans la plage indiquée seront sauvegardés dans le fichier. Quand vous *chargez* un fichier, le PC3K vous demande quelle banque recevra ce fichier. Vous pouvez charger un fichier dans n'importe laquelle des seize banques, quelle que soit la banque à partir de laquelle il a été sauvegardé. Le PC3K réassignera automatiquement les numéros (ID) des objets.

Voir Chapitre 13 pour plus d'informations sur le chargement et la sauvegarde des fichiers.

Boutons à fonctions spéciales

Les boutons Mode et les boutons **Chan/Layer** ont des fonctions supplémentaires, suivant le mode ou l'éditeur dans lequel vous êtes. Le tableau ci-dessous décrit certaines de ces fonctions spéciales.

Bouton	Fonction spéciale
Program Mute 1	Coupe le son de la couche 1 du programme sélectionné dans l'éditeur de programme.
Setup Mute 3	Coupe le son de la couche 3 du programme sélectionné dans l'éditeur de programme.
Q Access Solo	Met en solo la couche sélectionnée dans l'éditeur de programme.
Effects FX Bypass	Dans l'éditeur de programme, court-circuite (neutralise) le preset d'effets du programme sélectionné (le programme est produit sec, sans effets). Dans l'éditeur de chaîne, coupe/rétablit l'unité d'effet actuellement sélectionnée, et la DEL du bouton de mode Effect sera allumée si une unité d'effet coupée est sélectionnée, et éteinte si une unité d'effet non coupée est sélectionnée.
MIDI Mute 2	Coupe le son de la couche 2 du programme sélectionné dans l'éditeur de programme.
Master Mute 4	Coupe le son de la couche 4 du programme sélectionné dans l'éditeur de programme.
Song Mute Active	Coupe le son de la couche active du programme sélectionné dans l'éditeur de programme.
Storage Compare	Annule l'effet des éditions non sauvegardées et produit la dernière version enregistrée (non éditée) de l'objet en cours d'édition dans l'éditeur de programme.
Chan / Layer	Ces deux boutons font défiler les couches du programme actuel dans l'éditeur de programme, les zones du Setup actuel dans l'éditeur de Setup, les entrées de la banque Quick Access actuelle dans l'éditeur Quick Access, et ils changent la piste d'enregistrement en mode Song.
Edit	Chaque fois que le curseur surligne un objet ou un paramètre éditable, vous renvoie à la page d'édition ou de programmation correspondante.

Chapitre 6

Mode Program

Les programmes sont les objets sons qui permettent de jouer sur le PC3K. Il s'agit de sons pré-réglés équivalents aux patches, presets, voix ou multis que vous trouvez sur d'autres synthés.

Le mode Program est le cœur du PC3K, là où vous sélectionnez les programmes pour le jeu et l'édition. Le PC3K contient de superbes sons, mais c'est également un synthétiseur d'une puissance et d'une souplesse vraiment stupéfiantes. Lorsque vous êtes prêt à triturer les sons, l'éditeur de programme est le bon endroit où commencer.

Le PC3K offre deux nouvelles puissantes fonctions d'édition : **mode Cascade** et **Dynamic VAST**.

- Le **mode Cascade** vous permet de faire passer n'importe quelle couche d'un programme dans le DSP d'une autre couche. N'importe laquelle des 32 couches d'un programme peut entrer dans n'importe quelle autre couche.
- **Dynamic VAST** vous permet de "câbler" vos propres algorithmes. Vous pouvez combiner différentes fonctions de DSP dans l'ordre voulu, y compris en configurations parallèles et séries.

La page ProgramMode (mode Program)



La ligne supérieure de la page d'entrée dans le mode Program indique le mode dans lequel vous êtes, la transposition MIDI actuelle, le nom de banque MIDI et le numéro de programme MIDI du programme surligné, et le canal MIDI actuel.

Sélection des programmes

En mode Program, un programme de PC3K peut se sélectionner de trois façons :

- Pressez un des boutons **Bank** (au-dessus des curseurs sur le côté gauche de la face avant) pour sélectionner une banque puis pressez un bouton **Category** et enfin un bouton **Program** pour choisir dans la banque. Les boutons Category et Program se trouvent en face avant, entre l'écran et la molette Alpha. Voir *Boutons Program et Category* en page 3-4 pour plus de détails).
- Saisissez le numéro de programme souhaité sur le pavé alphanumérique, puis pressez **Enter**. Si vous faites une erreur, pressez **Clear** (effacer) puis recommencez.
- Faites défiler la liste avec la molette Alpha, les boutons **Plus** ou **Moins** sous la molette Alpha, ou les boutons de curseur (les boutons flèches à droite de l'écran).

Les boutons contextuels en mode Program

Utilisez les boutons contextuels **Octav-** et **Octav+** pour transposer par octave vers le bas ou le haut. Presser simultanément les boutons **Octav** ramène la transposition à son réglage d'origine.

Presser le bouton contextuel **Panic** envoie un message All Notes Off (relâchement de toutes les notes) et un message All Controllers Off (arrêt d'action de tous les contrôleurs) sur les 16 canaux MIDI.

Pressez le bouton contextuel **Info** pour voir toutes les assignations de contrôleur du programme actuel. Faites défiler la page vers le bas avec la molette Alpha ou les boutons **Plus/Moins**.

Les boutons **Xpose-/Xpose+** sont des raccourcis pour une transposition rapide par demi-tons. Vous pouvez les utiliser pour transposer l'ensemble du PC3K jusqu'à trois octaves plus haut ou plus bas. La ligne supérieure indique la valeur de transposition (Xpose) actuelle. Presser simultanément les deux boutons **Xpose** ramène la transposition à zéro. Les boutons **Xpose** transposent le PC3K, ainsi que tout appareil MIDI branché au port de sortie MIDI Out du PC3K. Changer la transposition avec les boutons contextuels change aussi le réglage correspondant en page TRANSMIT du mode MIDI.

La fenêtre d'infos

La fenêtre d'infos à gauche de la page du mode Program vous donne des informations sur le programme actuel. Généralement, la fenêtre d'infos affiche la Keymap assignée à chaque couche (pour les programmes KB3, la fenêtre d'infos affiche la Keymap utilisée par les roues phoniques supérieures). La ligne sous le nom de la Keymap indique la tessiture de cette couche. Dans le schéma ci-dessus, par exemple, une couche va de C 0 (do0) à C 8 (do8) — la tessiture par défaut. La représentation de ces tessitures de couche est approximative ; elle a pour but que vous sachiez si vous avez un clavier avec des superpositions (les lignes se chevauchent) ou un clavier partagé (les lignes ne se chevauchent pas). Les couches de Keymap stéréo sont indiquées dans la fenêtre d'infos avec un symbole à double cercle. La fenêtre d'infos peut afficher jusqu'à quatre couches à la fois. Si le programme sélectionné a plus de quatre couches, vous pouvez voir leurs Keymaps en maintenant pressé le bouton **Enter** et en faisant défiler avec les boutons **Chan/Layer**.



Note : pour les couches VAST utilisant des oscillateurs KVA, la fenêtre d'infos peut ou non afficher le nom de l'oscillateur utilisé. Voir *Utilisation avancée des oscillateurs KVA* en page 6-57 pour plus de détails.

La fenêtre d'infos peut aussi être réglée pour afficher l'assignation et la valeur de CC actuelle du dernier contrôleur utilisé, voir *Display (affichage)* en page 11-4 pour des détails.

Assignations des contrôleurs pour les programmes d'usine en ROM

De nombreux programmes fournis avec le PC3K (programmes d'usine en ROM) peuvent être commandés au moyen des contrôleurs physiques du PC3K (curseurs, molettes, commutateurs, pédales, etc). Pressez le bouton contextuel **Info** pour visualiser toutes les assignations de contrôleur du programme sélectionné. Voici une liste des contrôleurs et de leurs paramètres de programme couramment assignés :

- **Curseur I** (MIDI 28) - Le curseur I contrôle généralement le niveau de départ du programme vers un effet Aux (habituellement reverb ou delay). Dans ce cas, utilisez le curseur I pour contrôler le niveau de reverb ou de delay.
- **Commutateur SW** - Le commutateur SW active souvent une couche (comme les cordes d'un programme de piano) ou un effet.
- **Molette de modulation** - La molette de modulation fonctionne souvent avec le paramètre assigné au commutateur SW et contrôle le niveau d'une couche ou l'intensité d'un effet tel que tremolo, vibrato ou wah-wah.

- **Curseurs A-H** - Les curseurs A et B contrôlent souvent les paramètres de filtre ou d'égaliseur qui changent la "brillance" du programme. Les curseurs C à H contrôlent généralement des paramètres propres aux enveloppes d'amplitude, aux volumes des couches des programmes sélectionnés et des paramètres d'effet inséré. Pressez le bouton contextuel **Info** pour voir toutes les assignations de contrôleur du programme actuel.

Voir *Assignation de paramètres de programme aux sources de contrôle* en page 6-14 pour des détails sur la façon de faire vos propres assignations de contrôleur.

Sauvegarde des réglages de contrôleur en mode Program

De nombreux programmes ont des paramètres assignés aux commandes du PC3K, curseurs, molette de modulation et bouton SW au-dessus de la molette de modulation. Vous pouvez changer les réglages de ces contrôleurs pour changer le son du programme actuel. Si vous passez à un autre programme, les changements apportés au programme antérieur seront perdus sans avertissement.

Pour sauvegarder un programme avec ses réglages de contrôleur actuels, vous devez sauvegarder les valeurs initiales des contrôleurs. Les valeurs initiales sont les valeurs envoyées pour chaque contrôleur au chargement d'un programme. Pour capturer les valeurs initiales du programme sélectionné, pressez le bouton **Edit** à gauche de l'écran afin d'accéder à l'éditeur de programme. Ensuite, utilisez les boutons contextuels **more** pour trouver le bouton contextuel **SetCtl**, puis pressez le bouton contextuel **SetCtl**. Enfin, pressez le bouton **Exit** à droite de l'écran et suivez l'indication pour choisir un numéro (ID) et sauvegardez le programme.

De même, quand vous utilisez un programme KB3, vous pouvez capturer les valeurs initiales des tirettes (les curseurs) en pressant le bouton contextuel **SetDBR** dans l'éditeur de programme KB3.

L'arpégiateur en mode Program

En mode Program, vous pouvez utiliser un arpégiateur pour le programme sur le canal MIDI actuellement sélectionné. L'arpégiateur peut être activé et désactivé en pressant le bouton **Arp** au-dessus des molettes (*tant que le Setup de contrôle est utilisé, voir Setup de contrôle ci-dessous pour des détails*).

Pour accéder aux paramètres de l'arpégiateur, pressez simultanément les boutons **Arp** et **SW** (au-dessus des molettes) (voir *La page ARPEGGIATOR* en page 7-43 pour des détails sur les paramètres de l'arpégiateur). L'arpégiateur joue au tempo réglé en page TEMPO. Pressez simultanément les boutons de curseur gauche et droit pour voir la page TEMPO (*voir TEMPO* en page 11-11 *pour des détails*).

En mode Program, vous pouvez changer le programme sur le canal MIDI actuel, ou changer de canal MIDI, et les réglages actuels de l'arpégiateur resteront les mêmes. Si vous passez en mode Setup puis revenez en mode Program, l'arpégiateur de mode Program retrouvera ses réglages par défaut. Les réglages par défaut pour l'arpégiateur en mode Program se font en Zone 1 du Setup de contrôle (*voir Setup de contrôle ci-dessous pour des détails*).



Note : les réglages d'arpégiateur en mode Program ne sont pas sauvegardés avec chaque programme. Les réglages d'arpégiateur en mode Program ne peuvent être sauvegardés qu'en éditant les réglages d'arpégiateur de la Zone 1 du Setup de contrôle. Comme les réglages d'arpégiateur ne sont pas sauvegardés avec chaque programme, le mode Setup doit être employé si vous souhaitez sauvegarder un programme avec des réglages d'arpégiateur spécifiques. Un Setup peut contenir jusqu'à 16 programmes, chacun avec ses propres réglages d'arpégiateur (*voir Chapitre 7, Mode Setup pour des détails*).

Canaux MIDI

Pour sélectionner le canal MIDI employé en mode Program, utilisez les boutons **Chan/Layer** à gauche de l'écran. Le canal MIDI sélectionné est affiché en haut à droite de la page principale du mode Program. Les notes jouées sur le clavier du PC3 sont envoyées au port de sortie MIDI Out sur le canal MIDI actuellement sélectionné. Pour une utilisation basique du mode Program (jeu d'un seul Program), le canal MIDI peut généralement être ignoré. Pour une utilisation multitimbrale du mode Program (jeu de plusieurs programmes différents en même temps), sélectionnez chaque canal MIDI puis sélectionnez un programme pour chacun. En mode Program, quand un appareil MIDI externe envoie des données MIDI au PC3K, le PC3K peut jouer jusqu'à 16 programmes différents à la fois (*un sur chaque canal MIDI*). Voir *Save (sauvegarder)* en page 11-19 pour des détails sur la sauvegarde de la sélection de programme pour chaque canal. Pour des fonctions multitimbres plus poussées et pour faciliter la sauvegarde et le rappel de sélections de programmes multitimbres, voir Chapitre 7, *Mode Setup*, et Chapitre 12, *Mode Song et éditeur de morceau*.

Programmes V.A.S.T. et KB3

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

Les programmes **VAST** contiennent jusqu'à 32 couches, chacune comprenant une Keymap ou un oscillateur KVA. Les Keymaps se composent d'un certain nombre d'échantillons assignés à une tessiture de clavier particulière. Les oscillateurs KVA utilisent un puissant DSP pour générer une gamme de formes d'onde simples et complexes (voir *Édition des programmes VAST avec oscillateurs KVA* en page 6-54 pour plus de détails). Voir *Structure de programme V.A.S.T.* ci-dessous pour plus de détails sur les programmes VAST.

Les programmes **KB3** utilisent une architecture très différente. Il n'y a pas de couches ou d'algorithmes, 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. Voir *Structure d'un programme KB3* en page 6-6 pour plus d'informations sur les programmes KB3.

Structure de programme V.A.S.T.

Vous pouvez consulter la Figure 6-1 en page 6-5, qui décrit la hiérarchie d'un programme VAST, des échantillons individuels jusqu'aux Setups, qui peuvent contenir jusqu'à 16 programmes.

Chaque programme VAST contient au moins une couche. Une couche comprend une Keymap et un algorithme pour le traitement des échantillons contenus dans la Keymap. Chaque échantillon est un enregistrement numérique distinct d'un certain type de son : musical, vocal, industriel, ou n'importe quel autre son. Les échantillons individuels sont assignés à des tessitures de notes spécifiques (de *la 2* à *ré 3*, par exemple), et à des dynamiques de jeu spécifiques qui seules peuvent les déclencher. Ces assignations constituent la Keymap.

Quand vous déclenchez une note, le PC3K regarde la Keymap de chaque couche du ou des programmes VAST actuellement actifs pour déterminer quels échantillons jouer. Le générateur sonore va ensuite chercher les échantillons demandés et produit le signal numérique représentant le son des échantillons. Ce signal passe d'abord par les fonctions DSP qui composent l'algorithme. Il passe ensuite dans le processeur d'effets du PC3K et apparaît finalement – avec un certain niveau d'effets qui lui est appliqué – sur une ou plusieurs des sorties audio.

La couche est l'unité de base de la polyphonie du programme VAST, c'est-à-dire que chaque couche constitue l'une des 128 voix que le PC3K peut activer à tout moment. Si vous avez un programme composé de deux couches couvrant les notes de *la 0* à *do 8*, chaque note que vous jouez déclenche deux voix de polyphonie.



Note : une exception à cette structure existe lorsque vous utilisez un oscillateur KVA, la source sonore pour cette couche n'est pas dérivée d'une Keymap mais est générée au niveau de l'algorithme (bien que l'information keymap soit toujours utilisée pour définir la tessiture de clavier et l'amplitude maximale). Après cela, la structure est la même que celle décrite ci-dessus. Voir *Édition des programmes VAST avec oscillateurs KVA* en page 6-54 pour plus de détails.

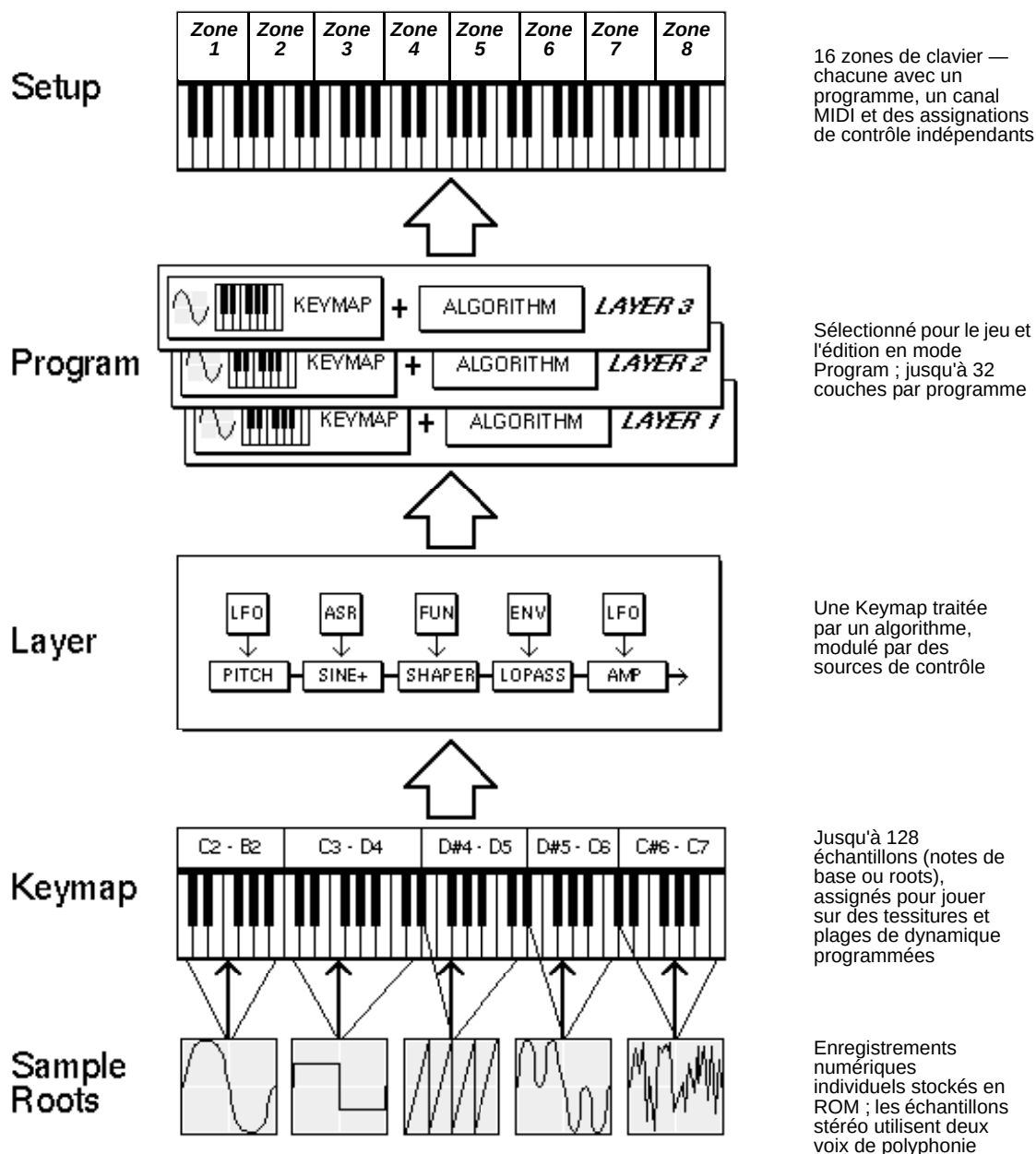


Figure 6-1 Structure de programme V.A.S.T.

Structure d'un programme KB3

Il n'y a rien de tel que le son du classique orgue B-3 Hammond™ à roues phoniques, particulièrement au travers d'une cabine rotative Leslie™. Nous avons fait des tests et des analyses approfondis avec plusieurs orgues à roues phoniques, et nous avons créé nos propres modèles pour imiter ce son unique. Nous avons même tenu compte du fait que les orgues plus anciens commençaient à sonner différemment (et sans doute mieux) quand leurs condensateurs se mettaient à fuir, et nous avons inclus un paramètre qui vous permet de faire varier l'ampleur de cette fuite dans votre son.

Les programmes KB3 utilisent des oscillateurs pour émuler le son des roues phoniques. Chaque oscillateur fonctionne indépendamment et possède ses propres commandes de hauteur et d'amplitude. Vous pouvez contrôler le nombre d'oscillateurs utilisés pour un programme KB3. Il y a deux oscillateurs par voix, pour un total de 256. Vous pouvez utiliser jusqu'à 91 d'entre eux dans un programme KB3 (le 92e est réservé à la production du clic de touche). Comme les oscillateurs commencent à fonctionner dès que vous sélectionnez un programme KB3, il y a toujours des voix disponibles — contrairement aux programmes VAST, qui commencent à “voler” des notes quand la limite de polyphonie est atteinte.

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 PC3K pour générer le son, alors que les roues phoniques inférieures emploient des ondes sinusoïdales. Vous pouvez changer la Keymap des roues phoniques supérieures d'un programme KB3 pour produire un grand éventail de sons. En changeant la Keymap d'une onde sinusoïdale à une onde en dents de scie, il est possible d'émuler le son d'orgues portables classiques comme les modèles Vox™ et Farfisa™.

Les programmes KB3 sont aussi dirigés vers les effets vibrato, cabine rotative, préampli et distorsion, voir ci-dessous pour des détails.

Mode KB3

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. La DEL bleue dans le bouton KB3 s'allume quand le programme sélectionné est un programme KB3. **Vous ne pouvez jouer de programmes KB3 que sur un seul canal à la fois.**

Si vous souhaitez créer votre propre programme KB3, commencez en éditant un programme KB3 existant.

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 curseurs émulent les tirettes harmoniques si essentielles au son des roues phoniques, alors que les boutons au-dessus d'eux (les boutons Bank) peuvent contrôler les effets KB3 : Leslie, vibrato, chorus et percussion. Si vous utilisez un programme KB3 en mode Setup, vous devez régler le paramètre *Mutes* sur KB3 Control afin que les boutons Bank contrôlent les effets KB3 (voir *Mutes* en page 7-69 pour des détails).

Tirettes

L'une des caractéristiques de jeu standard sur de nombreux orgues à roues phoniques est l'ensemble de tirettes harmoniques qui imitent les registres d'un orgue à tuyaux. Le déplacement des tirettes contrôle l'amplitude des fondamentales ou des harmoniques des notes. Les curseurs du PC3K jouent le rôle des neuf tirettes harmoniques présentes sur la plupart des orgues à roues phoniques. Monter les curseurs revient à repousser les tirettes (enlever des fondamentales ou des harmoniques).

Sous-harmoniques		Fondamentale	Harmoniques					
16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
Curseur A	Curseur B	Curseur C	Curseur D	Curseur E	Curseur F	Curseur G	Curseur H	Curseur I

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

Boutons d'effets en mode KB3 (boutons Bank)

Quand vous utilisez un programme KB3, les boutons Bank (au-dessus des curseurs) contrôlent les effets KB3 plutôt que de choisir les banques de programmes comme ils le font d'ordinaire en mode Program. La fonction KB3 est inscrite sous chaque bouton, les DEL des boutons indiquant le statut des divers effets pour le programme KB3 actuel. Ce statut est sauvegardé au sein de chaque programme. Vous pouvez changer les effets en temps réel en pressant les boutons.

Les effets KB3 retrouvent leurs réglages programmés à la prochaine sélection du programme. Si toutefois vous êtes dans l'éditeur de programme quand vous changez les effets, vous éditez alors vraiment le programme (*chaque effet a aussi un paramètre correspondant dans l'éditeur de programme, voir le tableau ci-dessous*). Si les changements vous plaisent, vous pouvez sauvegarder le programme avec les nouveaux réglages d'effets du KB3. 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 boutons Bank envoient aussi des messages MIDI de commande et y répondent. Voir le Tableau 6-3 en page 6-8 pour des détails.

Catégorie d'effets	Nom du bouton	Couleur de DEL (relative au nom/état du bouton)	Page et paramètre correspondants	Commentaires
Rotary	Fast / Slow	rouge/vert	MISC: SpeedCtl	
Vibrato	On / Off	rouge/éteinte	MISC: VibChorCtl	
	Chorus / Vibrato	rouge/vert	MISC: VibChorSel	Inactif si bouton 2 sur off
	Depth 1 / 2 / 3	vert/orange/rouge	MISC: VibChorSel	Inactif si bouton 2 sur off
Percussion	On / Off	rouge/éteinte	PERC: Percussion	
	Volume Loud / Soft	rouge/vert	PERC: Volume	Inactif si bouton 5 sur off
	Decay Fast / Slow	rouge/vert	PERC: Decay	Inactif si bouton 5 sur off
	Pitch High / Low	rouge/vert	PERC: Harmonic	Inactif si bouton 5 sur off

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

Assignations supplémentaires de contrôleur en mode KB3

Les autres assignations par défaut pour les programmes d'usine KB3 comprennent :

CC Pedal 1 (volume) contrôle le **volume du préampli**, qui émule la commande de volume d'un préampli d'orgue. Le paramètre PreampResp doit être réglé sur On pour que cela fonctionne (c'est le réglage par défaut). Voir *Réponse du préampli (PreampResp)* en page 6-69 pour des détails.

La **molette de modulation** contrôle l'**ampleur de la distorsion**.

La pédale de sustain (**Switch Pedal 1**) contrôle le paramètre **SpeedCtl**, qui fait alterner la vitesse de rotation entre lente (Slow) et rapide (Fast). Voir *Contrôle de vitesse (SpeedCtl)* en page 6-70 pour des détails. Cela a le même effet que d'utiliser le bouton Bank 1 (marqué Rotary Fast/Slow).

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 PC3K transmet également ces numéros de contrôleur à son port MIDI Out quand vous utilisez ces fonctions KB3.

Fonction de programme KB3	N° de contrôleur MIDI	Valeurs	
Distortion 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.	
Preamp Volume (Volume/Pédale d'expression)	11	0 = volume minimal de préampli 127 = volume maximal de préampli Les valeurs entre 0 et 127 vont du minimum au maximum du volume.	
Drawbar1 (Tirette 1)	6	Avec le paramètre Steps réglé sur (0-8) (Voir <i>Paliers (Steps)</i> en page 6-6 3 pour des détails).	Avec le paramètre Steps réglé sur (0-127) (Voir <i>Paliers (Steps)</i> en page 6-6 3 pour des détails).
Drawbar2 (Tirette 2)	13		
Drawbar3 (Tirette 3)	22		
Drawbar4 (Tirette 4)	23		
Drawbar5 (Tirette 5)	24		
Drawbar6 (Tirette 6)	25	0-13 = volume 8 14-27 = volume 7 28-41 = volume 6 42-55 = volume 5 56-70 = volume 4 71-84 = volume 3 85-98 = volume 2 99-112 = volume 1 113-127 = volume 0	127 = volume minimal. 0 = volume maximal. Les valeurs entre 127 et 0 vont du minimum au maximum du volume.
Drawbar7 (Tirette 7)	26		
Drawbar8 (Tirette 8)	27		
Drawbar9 (Tirette 9)	28		
Cabine rotative (Rotary) Fast/Slow	68	64-127 = rapide (Fast), 0-63 = lent (Slow)	
Chorus/Vibrato On/Off	95	64-127 = On, 0-63 = Off	
Sélecteur Chorus/Vibrato et profondeur (Depth) de Chorus/Vibrato	93	54-71 = sélectionne le Chorus avec Depth 1 72-89 = sélectionne le Chorus avec Depth 2 90-127 = sélectionne le Chorus avec Depth 3 0-17 = sélectionne le Vibrato avec Depth 1 18-35 = sélectionne le Vibrato avec Depth 2 36-53 = sélectionne le Vibrato avec Depth 3	
Percussion On/Off	73	64-127 = On, 0-63 = Off	
Percussion Loud/Soft	71	64-127 = fort (Loud), 0-63 = doux (Soft)	
Déclin rapide/lent de la percussion (Decay F/S)	70	64-127 = rapide (Fast), 0-63 = lent (Slow)	
Hauteur élevée/basse de la percussion (Pitch H/L)	72	64-127 = élevée (High), 0-63 = basse (Low)	

Tableau 6-3 Assignations des contrôleurs MIDI KB3

Fonction de programme KB3	N° de contrôleur MIDI	Valeurs
Niveau de clic de touche (Key Click)	89	0 = -96 dB. 127 = niveau de Key Click maximal réglé dans l'éditeur. Les valeurs entre 0 et 127 s'échelonnent entre -96 dB et le niveau de Key Click maximal.
Niveau de fuite (Leakage)	90	0 = -96 dB. 127 = 0 dB. Les valeurs entre 0 et 127 s'échelonnent entre -96 dB et 0 dB.

Tableau 6-3 Assignations des contrôleurs MIDI KB3

Setup de contrôle

Présentation du Setup de contrôle

Le Setup de contrôle (ControlSetup) est un Setup édité et conservé en mode Setup mais utilisé par le mode Program. Le Setup de contrôle définit les destinations des CC pour les contrôleurs physiques du PC3K (*molettes, curseurs, pédales, etc.*) quand vous êtes en mode Program. Ces assignations sont les numéros de CC MIDI que les contrôleurs physiques du PC3K envoient en mode Program. Les paramètres de l'éditeur de programme peuvent alors être assignés pour répondre aux messages portant ces numéros de CC). Voir la Figure 6-2 ci-dessous pour une description visuelle du rôle du Setup de contrôle en mode Program. Voir les sections en page 6-12 pour des détails sur les destinations de contrôleur physique et sur les sources de paramètre de programme.

Les programmes de la ROM d'usine du PC3K ont des paramètres assignés pour répondre aux destinations de contrôleur du Setup de contrôle par défaut (**126 Internal Voices**). Par conséquent vous utiliserez la plupart du temps **126 Internal Voices** comme Setup de contrôle.



Note : si vous n'utilisez pas le Setup de contrôle par défaut, les paramètres assignés dans les programmes d'usine en ROM du PC3K ne répondront probablement pas aux contrôleurs physiques du PC3K. Ne modifiez pas le Setup de contrôle, sauf si vous êtes un utilisateur expérimenté du MIDI et savez ce que vous faites.

Les utilisateurs experts peuvent vouloir employer un autre Setup de contrôle s'ils ont besoin d'envoyer des numéros de contrôleur MIDI spécifiques au port de sortie MIDI Out en mode Program. Vous pouvez aussi programmer plusieurs Setups de contrôle différents et passer de l'un à l'autre pour différentes applications.

Le Tableau 6-4 suivant indique quels pages et paramètres de l'éditeur de Setup pour le Setup de contrôle ont un effet sur les programmes en mode Program. En dehors d'assigner les destinations de CC MIDI des contrôleurs physiques du PC3K, le Setup de contrôle vous permet de régler d'autres paramètres disponibles pour chaque contrôleur physique, tels que Scale, Curve, Add et Switch Type (*voir Paramètres de contrôleur continu en page 7-30 pour des détails sur ces paramètres*).

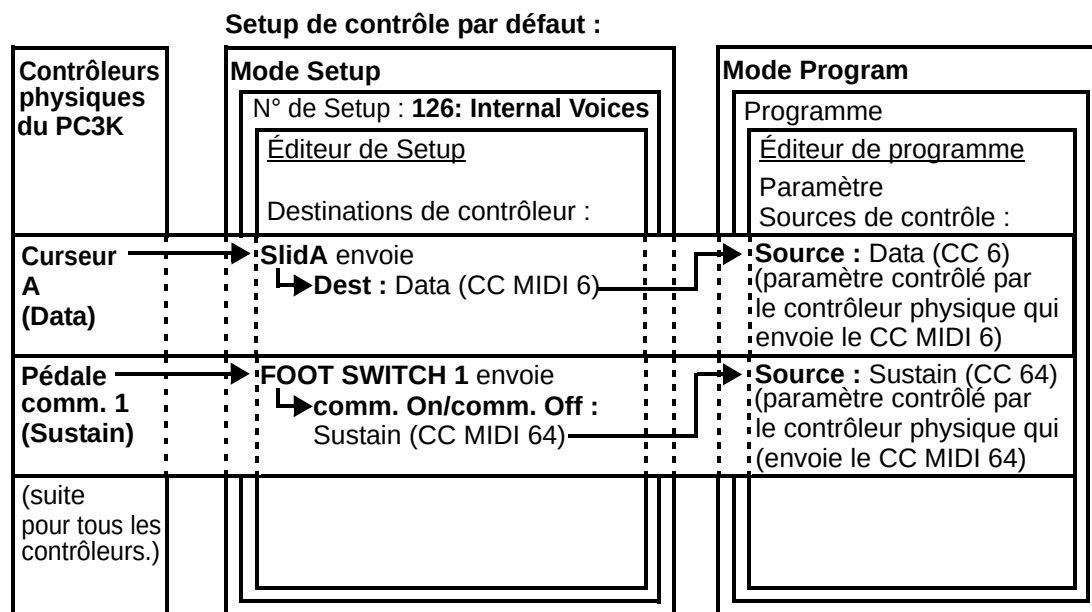


Figure 6-2 Exemples de la façon dont le Setup de contrôle définit les assignations de contrôleur physique du PC3K en mode Program

Fonctions avancées du Setup de contrôle

Le Setup de contrôle peut aussi servir à régler d'autres paramètres qui affectent le mode Program (voir Chapitre 7, *Mode Setup* pour des détails sur chacun de ces paramètres).

- L'échelonnement de la dynamique peut être réglé dans l'éditeur de Setup avec les paramètres de la page KEY-VEL. Bien qu'une courbe de dynamique générale (master) puisse être réglée avec le paramètre Velocity Map en page MAPS du mode Master (voir *page 11-5*), régler l'échelonnement dynamique dans le Setup de contrôle offre plus d'options.
- Les destinations de commutation programmables peuvent être réglées dans les pages PRG SWITCH de l'éditeur de Setup. En mode Program, les commutateurs programmables agissent comme des boutons de sélection de programme si aucun d'entre eux n'est assigné à une destination dans le Setup de contrôle. Si un seul commutateur programmable est assigné dans le Setup de contrôle, alors son bouton agit comme voulu par l'assignation, mais aucun des boutons ne fonctionne comme bouton de sélection de programme.
- Les réglages de ruban peuvent être faits dans les pages RIBBON et RIBBON CONFIGUR de l'éditeur de Setup.
- L'aftertouch MIDI peut être désactivé en page PRESSURE de l'éditeur de Setup en réglant le champ Dest sur OFF.
- En page CH/PROG, vous pouvez régler le mode de banque (Bank Mode) qui détermine le type de messages MIDI de banque que le mode Program enverra aux ports de sortie USB et MIDI lors des changements de programmes. Voir *ProgChang (changement de programme)* en *page 10-5* pour empêcher le PC3K d'envoyer des messages de changement de programme.
- Le paramètre Destination de la page CH/PROG détermine où sont envoyés les messages MIDI. Généralement, il faut garder le réglage par défaut, USB_MIDI+MIDI+LOCAL, et la destination du message MIDI pour le mode Program doit être réglée avec le paramètre

Destination en page Transmit du mode MIDI (voir page 10-2 pour des détails). Le paramètre Destination de la page CH/PROG fonctionne en combinaison avec le paramètre Destination de la page Transmit du mode MIDI. Par exemple, si le paramètre Destination de la page CH/PROG est réglé sur MIDI+LOCAL, alors les messages MIDI ne seront pas envoyés au port USB, même si USB_MIDI+MIDI+LOCAL est sélectionné pour le paramètre Destination de la page Transmit du mode MIDI.

Sélection et édition du Setup de contrôle

Le Setup de contrôle actuel peut être sélectionné en page Transmit du mode MIDI grâce au paramètre ControlSetup.

Pour éditer le Setup de contrôle actuel, sélectionnez le paramètre ControlSetup en page Transmit du mode MIDI, puis pressez le bouton Edit à gauche de l'écran. Vous pouvez aussi sélectionner le Setup en mode Setup puis presser le bouton Edit à gauche de l'écran. Si vous éditez ou remplacez le Setup de contrôle par défaut (**126 Internal Voices**), vous pouvez toujours rappeler l'original en supprimant le Setup mémorisé dans le numéro (ID) 126. Cela ramènera le Setup à ses réglages par défaut. Vous pouvez supprimer un Setup au moyen du bouton contextuel Delete dans l'éditeur de Setup.

Quand vous sélectionnez ou éditez le Setup de contrôle, seule la Zone 1 du Setup a un effet en mode Program (*les Zones 2–16 ne concernent pas le mode Program puisque les contrôleurs physiques du PC3K ne peuvent contrôler qu'un seul canal MIDI à la fois en mode Program*). Voir dans le Tableau 6-4 suivant quels pages et paramètres de l'éditeur de Setup pour le Setup de contrôle ont un effet sur les programmes en mode Program.



Note : le Setup de contrôle n'affecte pas le son d'un programme, mais seulement les assignations de certains contrôleurs physiques. Les échantillons et Keymaps assignés à un programme ne sont pas affectés par le Setup de contrôle. Tant que vous êtes en mode Program, le PC3K ignore les programmes assignés au Setup que vous avez choisi comme Setup de contrôle.

Setup de contrôle – Page de l'éditeur de Setup (Zone 1)	Paramètres agissant sur le mode Program
CH/PROG	Arpeggiator, Destination, BankMode
KEY-VEL	All
PAN-VOL	ExitVolume, ExitPan
BEND	AuxBend1Up, AuxBend1Dwn, AuxBend2Rng
COMMON	Tempo, ArpSync
ARPEGGIATOR	All
RIBBON CONFIGUR	All
Pages d'assignation des contrôleurs à variation continue (SLIDER, SLID2, CONT.PEDALS, RIBBON, WHEEL, PRESS)	Dest, Scale, Add, Curv
Pages d'assignation des contrôleurs à commutation (FOOT SWITCH 1-3, SWITCH ARP, SWITCH SW, PRG SWITCH 1-8)	Type, OnControl, OnValue, OffControl, OffValue, EntryState

Tableau 6-4 Paramètres du Setup de contrôle agissant sur le mode Program

À propos des destinations des contrôleurs physiques du PC3K

Les contrôleurs physiques du PC3K transmettent des messages de contrôleur composés d'une destination et d'une valeur. La destination permet d'identifier le contrôleur physique, tandis que la valeur représente l'état actuel du contrôleur physique (*bouton on/off, réglage de curseur, etc.*). Chaque destination peut être identifiée comme un nombre (*bien que certaines destinations soient affichées dans le PC3K sous le nom de leur emploi par défaut*). Les destinations peuvent être des numéros de changement de commande (CC) MIDI (0-127) ou des destinations internes du PC3K (128 et au-dessus). Pour plus de simplicité, nous parlerons pour ces deux types de destinations de numéros CC, ou simplement CC (numéros de changement de commande).

Par défaut, les destinations de contrôleur physique 0-127 sont transmises en interne aux paramètres de programme, et aux ports de sortie USB et MIDI comme numéros de changement de commande (CC) MIDI (*voir Destination en page 10-2 pour changer ce comportement*).

Les destinations de contrôleur physique 128 et au-dessus ne sont transmises qu'en *interne* aux paramètres de programme. Les destinations supérieures à 127 ne peuvent pas être assignées comme source de contrôle de paramètre de programme. Certaines destinations supérieures à 127 affecteront toujours le mode Program même si elles ne peuvent pas être assignées comme source de contrôle de paramètre de programme. Par exemple, la destination 133 **Tempo** contrôle toujours le tempo du système. Dans le Setup de contrôle, un curseur réglé sur la destination 133 Tempo contrôlera toujours le tempo du système en mode Program. Cela peut être utile pour changer le tempo quand on utilise l'arpégiateur en mode Program, bien que le curseur ne puisse rien contrôler d'autre en mode Program. Voir *La liste de destinations de contrôleur* en page 7-22 pour des détails sur chaque destination de contrôleur.

À propos des sources de paramètre de programme

En mode Program, quand vous voulez contrôler un paramètre avec un contrôleur physique, vous réglez le champ *source* du paramètre sur la *destination* à laquelle envoie le contrôleur physique. Par exemple, la destination de la molette de modulation est par défaut CC 1. Si vous sélectionnez un champ source dans l'éditeur de programme, puis pressez **1** suivi du bouton **Enter**, ce paramètre sera contrôlé par la molette de modulation. Dans ce cas, le paramètre pourrait aussi être contrôlé par un message CC 1 envoyé par un appareil MIDI externe.

Vous pouvez assigner une destination à un champ source en sélectionnant le champ source, en maintenant le bouton Enter, puis en bougeant le contrôleur que vous souhaitez utiliser. Pour la plupart des contrôleurs physiques du PC3K, leur nom de destination dans le champ source est affiché avec le nom que porte le contrôleur en face avant du PC3K.

Édition des programmes VAST

L'éditeur de programme vous permet de modifier les sons internes du PC3K et de bâtir vos propres sons autour de Keymaps d'échantillons ou d'oscillateurs KVA (*voir Édition des programmes VAST avec oscillateurs KVA en page 6-54 pour quelques différences*). Il n'y a virtuellement aucune limite aux sons que vous pouvez créer en utilisant les outils de l'éditeur de programme.



Note : cette section décrit l'éditeur de programme tel qu'il s'applique aux programmes VAST. Voir *Édition des programmes KB3 en page 6-61 pour des informations sur l'édition des programmes KB3*.

Pour entrer dans l'éditeur de programme, sélectionnez le mode Program et pressez **Edit**. La DEL du mode Program s'éteint et la page KEYMAP apparaît.

```

EditProg:KEYMAP      Prog 999 #Layer:1/1
Keymap: 1 Piano f Left

                                Stereo: Off
XPose   : 0ST                  TimbreShift : 0ST
KeyTrk  : 100Oct/key          PlaybackMode: Normal
VelTrk  : 0Oct                AltControl  : OFF
AltMethod: Switched
more KEYMAP LAYER PITCH AMP more

```

La ligne supérieure de l'écran vous fournit le rappel habituel de votre emplacement. Elle vous dit aussi quelle couche vous visualisez et le nombre de couches présentes dans le programme. Vous pouvez utiliser les boutons **Chan/Layer** pour faire défiler les couches si le programme en contient plusieurs.

Voici une méthode pour accéder rapidement à une couche spécifique d'un programme – particulièrement utile dans les programmes de batterie multicouches. Maintenez le bouton **Enter** et jouez une note. L'écran affiche alors 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, alors maintenir **Enter** et jouer une note appellera cette note ou source de contrôle. Néanmoins, pour tous les autres paramètres, cette méthode permet d'alterner entre les couches.

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 deux 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. Presser par exemple le bouton contextuel **LAYER** vous amène à la page Layer, alors qu'une pression sur le bouton contextuel **Save** (sauvegarder) lance le processus de sauvegarde du programme actuellement sélectionné.

Il y a plus de pages et de fonctions dans l'éditeur de programme qu'il n'y a de boutons contextuels. Par conséquent, deux des boutons contextuels sont dédiés au défilement de la liste des pages et fonctions. Si vous ne voyez pas le bouton correspondant à la page ou à la fonction que vous voulez sélectionner, pressez l'un des boutons contextuels marqués **more**, et les désignations changeront. Cela ne modifie pas la page actuellement sélectionnée mais change simplement la sélection de boutons contextuels disponibles.

Deux des boutons contextuels de l'éditeur de programme sont des cas particuliers. Ce sont les boutons contextuels qui sélectionnent les pages d'édition pour les première et dernière *fonctions DSP* (respectivement Pitch et Level) de l'algorithme du programme sélectionné. Un de ces boutons contextuels est marqué **PITCH** (hauteur), et le presser vous amène à la page DSPCTL (DSP Control) avec le paramètre Pitch surligné. L'autre de ces boutons contextuels est marqué **AMP** (amplification), et le presser vous amène à la page DSPCTL (DSP Control) avec le paramètre Level (niveau) surligné. De plus, une pression sur le bouton contextuel **DSPCTL** vous amène à la page DSPCTL.

Les boutons MODE dans l'éditeur de programme

Dans l'éditeur de programme, chaque bouton de sélection **MODE** a une fonction différente. À côté de chaque bouton se trouve le nom de cette fonction dans l'éditeur de programme. Quand cette fonction est activée, la DEL du bouton s'allume.

Mute 1, 2, 3 et 4

Chacun des quatre boutons MODE du haut sert à couper le son (mute) de l'une des quatre premières couches du programme sélectionné. Presser le bouton **Program** coupe le son de la couche 1, presser le bouton **MIDI** coupe le son de la couche 2, presser le bouton **Setup** coupe le son de la couche 3, et presser le bouton **Master** coupe le son de la couche 4.

Solo

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

Mute Active

Presser le bouton **Song** coupe le son de la couche actuelle.

FX Bypass

Presser le bouton **Effect** court-circuite (neutralise) tous les effets. Notez cependant que si l'un ou l'autre des effets de substitution (Aux Overrides) du mode Effects est actif, alors ces effets sont toujours appliqués.

Compare

Presser le bouton **Storage** appelle l'éditeur de comparaison (Compare), qui rappelle les réglages du programme tels qu'avant l'édition, ce qui vous permet de comparer votre programme édité avec le programme d'origine. Presser à nouveau le bouton **Storage** vous ramène à l'éditeur de programme. L'emploi de l'éditeur de comparaison ne modifie en rien le programme actuel.

Assignation de paramètres de programme aux sources de contrôle

De nombreux paramètres de programme du PC3K peuvent être assignés pour être contrôlés par les contrôleurs physiques du PC3K ou par des CC MIDI venant d'un appareil MIDI externe. Pour des détails sur les paramètres contrôlables des programmes V.A.S.T., voir les sections suivantes : *La page Modulation de DSP (DSPMOD) en page 6-31, La page LFO en page 6-39, La page ASR en page 6-41, La page FUN (fonctions) en page 6-42, La page ENVCTL (contrôle d'enveloppe) en page 6-46, Les pages MOD en page 9-10, et Pages FXLFO, FXASR et FXFUN en page 9-11.* Pour les programmes KB3, voir les sections suivantes : *Éditeur KB3 : la page PITCH (hauteur) en page 6-64, Éditeur KB3 : la page AMP (amplitude) en page 6-64, Éditeur KB3 : les pages LFO, ASR et FUN en page 6-72, Les pages MOD en page 9-10, et Pages FXLFO, FXASR et FXFUN en page 9-11.*

Pour chaque programme, l'éditeur de programme peut servir à assigner les contrôleurs physiques du PC3K ou les numéros de CC de contrôleurs MIDI externes pour contrôler des paramètres. Les paramètres contrôlables ont chacun un champ source. Faites les assignations au champ source pour le paramètre désiré. 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 du PC3K, 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.

La 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 jouées les échantillons.

```

EditProg:KEYMAP      Prog 999 #Layer:1/1
Keymap: 1 Piano f Left

XPose  : 0ST          TimbreShift : 0ST
KeyTrk : 100ct/key    PlaybackMode: Normal
VelTrk  : 0ct         AltControl  : OFF
AltMethod: Switched

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 note	100
VelTrk	± 7200 centièmes (ct)	0
AltMethod	Switched, Continuous	Switched
Stereo	Off, On	Off
TimbreShift	± 60 demi-tons	0
PlaybackMode	Normal, Rvrs, Bidirect, Noise	Normal
AltControl	Liste des sources de contrôle	Off

Keymap

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. Avec le paramètre Keymap sélectionné, pressez le bouton **Edit** pour entrer dans l'éditeur de Keymap (voir *L'éditeur de Keymap* en page 14-1 pour des détails).

Transposition (XPose)

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

Asservissement au clavier (KeyTrk)

C'est l'un des six paramètres de contrôle de DSP communs. En page KEYMAP, l'asservissement au clavier (ou suivi de clavier) affecte l'intervalle entre les notes. La valeur par défaut de **100 ct** (ct = centième de demi-ton) vous 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. Avec des valeurs négatives, la hauteur diminue d'autant plus que vous montez vers le haut du clavier.

Lorsque vous modifiez ce paramètre, vous devez vous rappeler que le paramètre KeyTrk de la page KEYMAP fonctionne en conjonction avec le paramètre KeyTrk de la page PITCH. Par conséquent, vous devrez vérifier la valeur KeyTrk dans les deux 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.

Asservissement à la dynamique (VelTrk)

Voilà un autre paramètre de contrôle de DSP commun. 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), tandis que des valeurs négatives font déclencher des notes plus basses.

Méthode (AltMethod)

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

Stéréo (Stereo)

Vous utiliserez ce paramètre si vous travaillez avec des échantillons stéréo.

Lorsque vous réglez ce paramètre sur **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 deuxième paramètre Keymap apparaît. Les deux paramètres Keymap se nomment Keymap 1 et Keymap 2. Les paramètres de page KEYMAP affectent les deux Keymaps. Quand le paramètre Stereo est réglé sur **On**, la page OUTPUT (sortie) de la couche sélectionnée affiche une nouvelle paire de paramètres Pan.

Le PC3K 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" (gauche), "Right" (droite), "L" ou "R". Pour la lecture d'une Keymap stéréo, réglez Stereo sur "On" et assignez les Keymaps gauche et droite correspondantes respectivement 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 PC3K utilise automatiquement le côté gauche pour Keymap1 et le côté droit pour Keymap2.

Une fois les Keymaps assignées, allez en page OUTPUT et réglez 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 programme à deux 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.

Si vous n'utilisez pas d'échantillons stéréo, laissez ce paramètre sur **Off**.

Décalage de timbre (TimbreShift)

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, tandis que 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.

Mode de lecture (PlayBackMode)

Ce paramètre vous 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. Avec une valeur **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 (expliquée plus loin dans ce chapitre). **BiDirect** (bidirectionnel) 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.

Autre contrôleur (AltControl)

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

Autre commutateur (AltControl et AltMethod)

De nombreux échantillons d'origine du PC3K, mais pas tous, ont un autre point de départ ou de fin assigné, soigneusement choisi, qui peut être sélectionné en utilisant la fonction Autre commutateur (paramètres AltControl et AltMethod). Cette fonction vous 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* en page 14-9 et *La page TRIM* en page 14-12 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. Si AltMethod est sur **Switched**, le PC3K utilisera le point Alt si la source de contrôle appropriée est à une valeur supérieure à 64 au début de la note. Si AltMethod est sur **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 pré-réglé (dans ce cas, légèrement après le souffle initial). Si vous réglez AltMethod sur **Continuous**, le PC3K 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 début 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 PC3K 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.

La page LAYER

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 (<i>do0</i>)
HiKey	C -1 à G 9	C 8 (<i>do8</i>)
LoVel	ppp à fff	ppp
HiVel	ppp à fff	fff
Bend	Off, Key, All	All
Trig	Normal, Reversed	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
Sensibilité (S)	Normal, Reversed	Normal
Min	± 127	64
Max	± 127	127
Opaque	Off, On	Off
SusPdl	Off, On, On2	On
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 6-20).

Mode de Pitch Bend (Bend)

Ce paramètre détermine dans quelle mesure les messages de Pitch Bend vont affecter la couche sélectionnée. Avec un réglage **All**, la hauteur de toutes les notes en cours varie quand le message de Pitch Bend est produit. Avec un réglage **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. Une valeur **Off** désactive le Pitch Bend pour la couche sélectionnée. Pour appliquer le même réglage de mode de Pitch Bend à la totalité du programme, veillez bien à faire le même réglage pour chaque couche.

Déclencheur (Trig)

Réglez Trig sur **Rvrs** (inversé) pour que les notes de la couche sélectionnée se déclenchent au relâchement des touches. Les dynamiques initiales des notes ainsi déclenchées sont déterminées par le 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)

La longueur du retard est déterminée 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)

Ce paramètre détermine comment et quand une couche est activée/désactivée par la source de contrôle assignée au paramètre Enable. Trois valeurs sont proposées : orientation, minimum et 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 sur **Norm** ; minimum sur **64**, et maximum sur **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.

Réglez l'orientation sur **Rvrs** (inverse), et la couche ne sera active que lorsque la molette de modulation sera *sous* la position médiane. Ramenez l'orientation sur **Norm**, et réglez le minimum à **127**. Maintenant, 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 programme à deux 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 deux 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 deux 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 deux 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 programme. 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 programmes.

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 programme. 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 programme, en gardant le son d'origine au-dessus et en-dessous du nouveau son.

Partez d'un programme 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). Sur Off, la couche sélectionnée ignore les messages MIDI de sustain. **On2** signifie que 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)

Quand ce paramètre est sur On, la couche répond à tous les messages MIDI de sostenuto (CC 66). Sur 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 trois 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)

Quand IgnRel est sur Off, la couche répond normalement aux messages Note Off. Sur 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 (passez simultanément les boutons Cancel et Enter pour mettre fin aux notes tenues). Ce paramètre peut être utile lorsque votre PC3K 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)

Lorsque ce paramètre est sur 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. Avec un réglage sur **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)

Lorsque ce paramètre est sur On, toutes les notes de la couche sont maintenues durant les trois 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. Avec un réglage sur **Off**, les notes sont relâchées dès qu'un message Note Off est généré.

La 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 6-30 pour plus d'informations sur la fonction Pitch.

La page AMP

Presser le bouton contextuel **AMP** vous amène à la page DSPCTL avec la fonction AMP surlignée (intitulée "Level" ou niveau). Voir *La page DSP Control (DSPCTL)* en page 6-30 pour plus d'informations sur la fonction Amp.

La page Algorithme (ALG)

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



La définition de base : un algorithme 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 du PC3K 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'algorithme. Les fonctions de DSP choisies déterminent le type de synthèse utilisée.

La partie centrale de la page montre l'algorithme de la couche sélectionnée. Vous voyez le numéro de l'algorithme (de 1 à 28, 101 à 129, et l'ID de n'importe quel algorithme 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 **Plus/Moins**. 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.

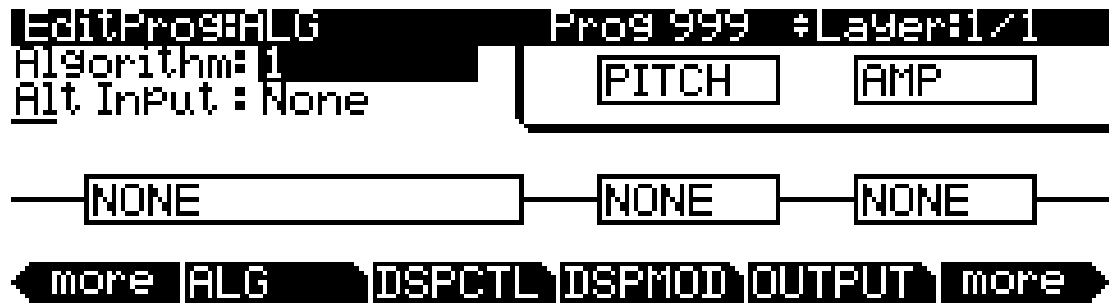


Note : la modification de l'algorithme d'une couche peut changer radicalement le son de la couche. Il est conseillé de réduire le volume de votre PC3K ou de votre système de sonorisation avant de modifier les algorithmes.

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

Principes de base d'un algorithme

Chacun des 59 algorithmes disponibles représente un parcours de signal préréglé (preset). Avec notre nouvelle 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 deux 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 deux 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)* 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 trois emplacements peut avoir jusqu'à trois paramètres de fonction, alors qu'un bloc de fonction à deux emplacements peut avoir jusqu'à deux paramètres de fonction. Pour chaque paramètre de fonction, il existe une "sous-page" sur les deux pages DSPCTL et DSPMOD. Dans les sous-pages DSPCTL, le paramètre *Fine* de réglage fin et les *paramètres fixes* vous permettent d'effectuer des réglages fixes du paramètre de fonction. Dans les sous-pages DSPMOD se trouvent les *paramètres programmables* que vous pouvez assigner 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 6-25. Vous trouverez plus d'informations sur les sous-pages dans *La page DSP Control (DSPCTL)* en page 6-30 et *La page Modulation de DSP (DSPMOD)* en page 6-31.

Surcligner n'importe lequel des blocs de fonction en page ALG et presser le bouton **Edit** vous amène à la page DSPCTL.

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 deux 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 six 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.

```

EditProg: DSPCTL      Prog 999 #Layer: 1/1
Pitch      : 0ST      Fine      : 0ct
None       : 0        Hz       : 0.00Hz
None       : 0
None       : 0        KeyTrk    : 0ct/key
None       : 0        VelTrk    : 0ct
Level      : -6dB
more ALG DSPCTL DSPMOD OUTPUT more

```

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 cinq 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 ont une limite supérieure d'ajustement de hauteur. 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 PC3K 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 6-22* pour une description plus complète de Hz.

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 PC3K) 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.

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 PC3K 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 amplitude 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, 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 amplitude d'action entre le minimum et le maximum. Si vous avez réglé Depth Control sur **Sustain**, par exemple, alors vous n'obtiendrez que deux 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.

Alt Input pour algorithmes (mode cascade)

Le mode cascade est une fonction particulièrement puissante du PC3K qui vous permet de créer des algorithmes uniques d'un niveau de complexité encore jamais atteint. Les trois illustrations suivantes montrent le trajet du signal d'un programme configuré au moyen du nouveau mode cascade du PC3K :



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 trois 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.

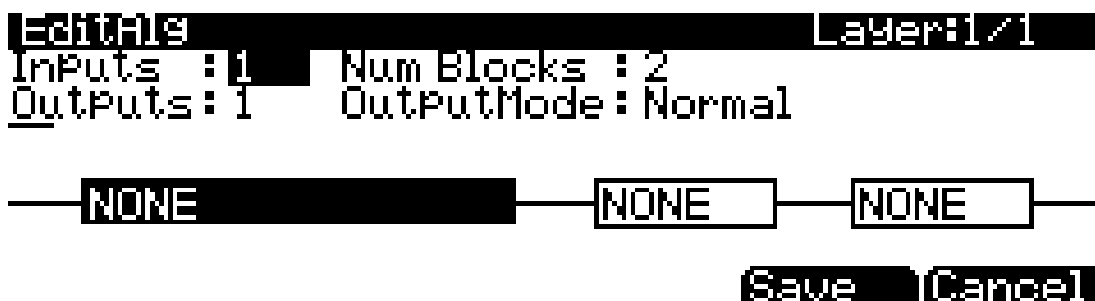
Les algorithmes du mode cascade (très proche du mode triple d'un K2600) commencent à l'ID 101. Remarquez dans les illustrations précédentes à quel point l'algorithme 101 ressemble à l'algorithme 1. Chaque algorithme du mode cascade correspond à son équivalent sans cascade, qui possède le même numéro 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.

Dynamic VAST

L'éditeur Dynamic VAST est encore une autre fonction particulièrement puissante du PC3K 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 programmes 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 trois 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. Presez 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 deux 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.

La page DSP Control (DSPCTL)

Avant de poursuivre, soyez sûr d'avoir lu *Principes de base d'un algorithme* en page 6-24 et *Paramètres communs de contrôle du DSP* en page 6-25.

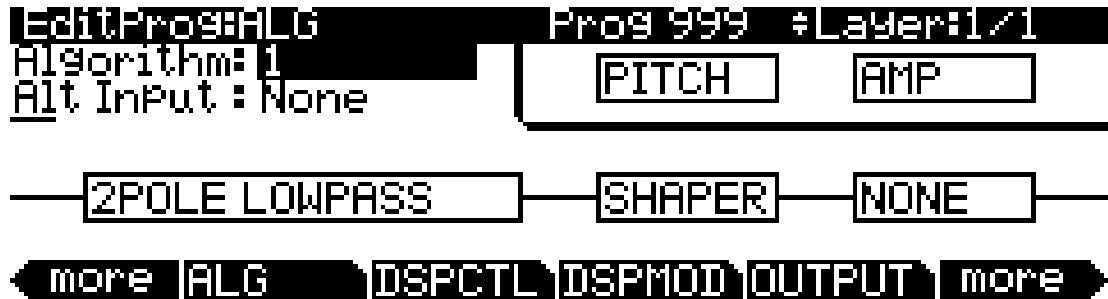
Pressez le bouton contextuel **DSPCTL** pour appeler la page DSP Control (DSPCTL), qui est affichée ci-dessous :



Fonction	Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Hauteur	Pitch	-128 à 127 demi-tons (ST)	0
	Fine	± 100 centièmes (ct)	0
	Hz	± 10.00 Hz	0
	Keytrk	± 2400 centièmes/touche	0
	VelTrk	± 7200 centièmes (ct)	0
(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.

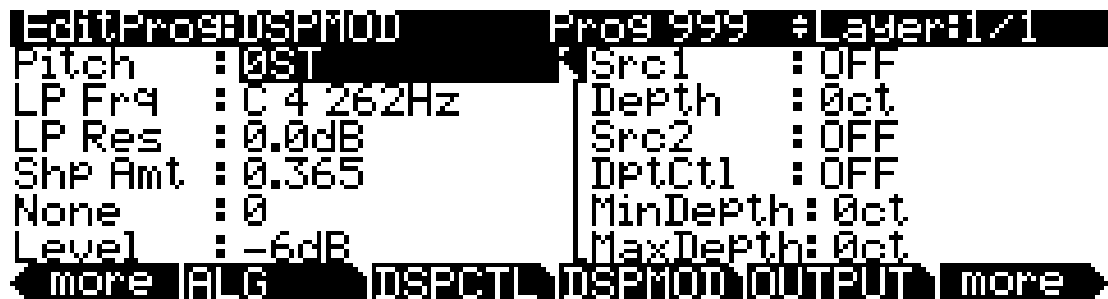
L'intitulé d'un paramètre de fonction dépend de son bloc de fonction correspondant dans l'algorithme de la couche sélectionnée. La page DSPCTL ci-dessus correspond à l'algorithme suivant :



La page Modulation de DSP (DSPMOD)

Avant de poursuivre, soyez sûr d'avoir lu *Principes de base d'un algorithme* en page 6-24 et *Paramètres communs de contrôle du DSP* en page 6-25.

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	(Dépend de la fonction)	0
Src2 (source 2)	Liste des sources de contrôle	Off
DptCtl	Liste des sources de contrôle	Off
MinDepth	(Dépend de la fonction)	0
MaxDepth	(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 > 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 PC3K propose un raccourci pratique pour assigner rapidement n'importe quel contrôleur en temps réel du PC3K (curseur, molette, bouton, etc.) au paramètre actuellement sélectionné (comme les paramètres Src1 et Src2 ci-dessus). Maintenez simplement le bouton **Enter** et bougez le contrôleur désiré.

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 :

```

EditProg:ALG          Prog 999 #Layer:1/1
Algorithm:1           [PITCH]  [AMP]
Alt Input : None

— [2POLE LOWPASS] — [SHAPER] — [NONE] —

more [ALG] [DSPCTL] [DSPMOD] [OUTPUT] more

```

La 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) et après l'effet (post-FX). Il y a en fait quatre configurations différentes de la page OUTPUT ; celle que vous voyez dépend du fait que la couche sélectionnée emploie une Keymap stéréo, et qu'elle utilise l'effet (FX) du programme ou des effets spécifiques à la couche (vous en saurez plus à ce sujet dans *La page PROG FX (effet de programme)* en page 6-48 et *La page LYR_FX (effet de couche)* en page 6-50).

Quelle que soit la configuration de la page, 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 utilisant des Keymaps stéréo, ou un effet spécifique à la couche ont des paramètres supplémentaires dans leurs pages OUTPUT. La page suivante concerne un programme à Keymap mono qui utilise l'effet (FX) du programme :

```

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

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

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Pan (ou Pan 1)	± 64	0
(Pan 2)	± 64	63
Pan Mode	Fixed, +MIDI, Auto, Reverse	+MIDI
(Output Pan)	± 64	0
(Output Gain)	-96 à 48 décibels	0
(Output Pan Mode)	Fixed, +MIDI	+MIDI
Pan Table	Liste des tables de panoramique	0 None
CrossFade	Liste des sources de contrôle	Off).
XFadeSense	Normal, Reversed	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 gain et le panoramique *post-FX* de l'étage final du programme sélectionné, allez en page COMMON et réglez les paramètres de sortie (voir *La page COMMON* en page 6-36) ; ou pour régler le signal audio post-FX d'une couche individuellement, allez en page LYR_FX et réglez le paramètre Layer FX Mode sur **Layer-Specific FX** (voir *La page LYR_FX (effet de couche)* en page 6-50), puis revenez en page OUTPUT et réglez les paramètres de sortie.

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)

Lorsque le mode est **Fixed**, la position de panoramique reste telle que définie avec le paramètre Pan, ignorant les messages MIDI de panoramique. Lorsque le mode est **+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. Le réglage **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. Le réglage **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, Gain, et Pan Mode

Quand le paramètre Layer FX Mode est réglé sur **Layer-Specific FX** en page LYR_FX, 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).

```

EditProgHOUTPUT Prog 999 #Layer:1/1
Crossfade : OFF
Pan : 0 XFadeSense: Norm
Pan Mode: +MIDI Out Pan : 0
Out Gain : 0dB 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 PC3K 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** indique que 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 programmes 113-119 utilisent cette affectation). **Kurz2** indique que le kit de batterie sélectionné utilise la nouvelle affectation des sons de batterie au clavier du PC3K (tous les autres programmes 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 programmes dont le paramètre Drum Remap est réglé sur **Off** ne seront pas reconnus comme des programmes de batterie par le PC3K 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 PC3K de telle sorte que vous puissiez reconfigurer ces programmes selon la drum map GM. Vous pouvez demander la reconfiguration des programmes de batterie selon la drum map GM en mode Master. En page MAIN du mode Master, réglez le paramètre Drum Remap sur **GM**. Pour que les programmes de batterie reviennent à leur disposition d'origine sur le clavier, réglez ce paramètre sur **None**. Voir *Drum Remap (réaffectation de batterie)* en page 11-2 dans le chapitre Mode Master pour plus d'informations.

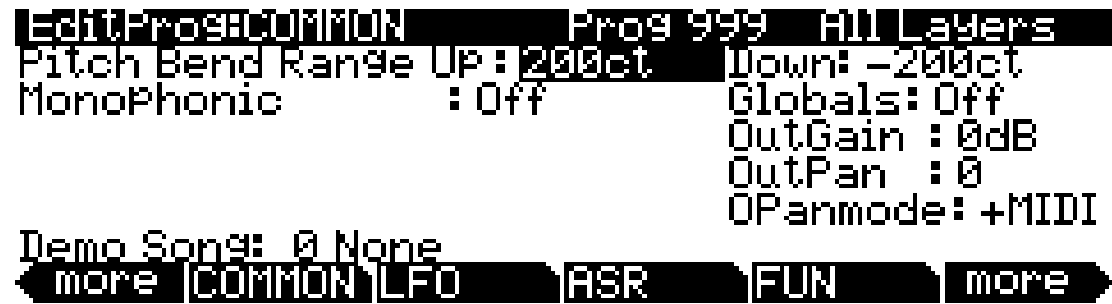
Zones d'exclusions mutuelles (Exclusive Zone Map)

Exclusive Zone Map est un autre paramètre qui s'applique principalement aux programmes 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 programmes 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 souhaiterez probablement pas le faire.

La 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 cinq 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
(AttPt)	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 (aucun)

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). Pour les deux paramètres Pitch Bend Range, 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.

Monophonique (Monophonic)

En position 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.

En position 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 6-22) quand vous utilisez des programmes monophoniques car l'absence de messages Note Off vous empêchera de changer convenablement de programme.

```

EditProgCOMMON 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 OPanmode: +MIDI
Demo Song: 603 PianoMellow1
more COMMON LFO ASR FUN more

```

Legato

Lorsque Legato est sur 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. La valeur **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 PC3K 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 PC3K 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. Avec un réglage de **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. Sur **On**, le PC3K 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. Sur **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 PC3K 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**. Quand le paramètre Mono Sample XFade est réglé sur **On**, le PC3K 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 trois 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 programme 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.

Out : Gain, Pan et Pan Mode

Les paramètres de sortie (Out) de la page COMMON vous permettent de régler le gain et le panoramique de l'étage final du signal post-FX. 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 programme actuel. Il s'agit d'un court extrait préprogrammé qui vous donne un aperçu du programme dans un contexte musical. Vous pouvez lancer la lecture du morceau de démonstration d'un programme 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 programme en pressant le bouton **Play/Pause** avec un programme sélectionné, puis en choisissant un autre programme. Aucun des programmes KB3 ne possède de morceau de démonstration, mais avec cette méthode, vous pouvez, par exemple, écouter le morceau du programme **83 Big Old Jupiter** joué par le programme KB3 **53 Testify**.

***Note :** vous pouvez aussi déclencher et arrêter les morceaux de démonstration en pressant simultanément les boutons de curseur haut et bas.*



La 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 deux 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 PC3K, 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	RateCt	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
RateCt	Liste des sources de contrôle	Off
Shape	Liste des formes de LFO (Guide de référence)	Sine
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 PC3K. 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
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.

La page ASR

Les ASR sont des enveloppes unipolaires à trois sections – attaque (Attack), maintien (Sustain) et relâchement (Release). Les ASR du PC3K 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.

La page FUN (fonctions)

FUN est l'abrégié de fonction (fonction en anglais). Les quatre FUN du PC3K 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 :

EditProg:FUN		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 trois 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 PC3K 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.

La 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 programmes, 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 programmes 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.

```

EditProg:AMPENV                                     #Layer:1/1

```

Mode: **Natural**

```

more AMPENV ENV2 ENV3 ENVCTL more

```

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.

```

EditProg:AMPENV                                     [1/1]                                     #Layer:1/1
Att1 Att2 Att3 Decl Rel1 Rel2 Rel3 Loop
0s    0s    0s    0s    0s    0s    0s    Off
100%  0%    0%    100%  0%    0%    User  Inf
[
more AMPENV ENV2 ENV3 ENVCTL more

```

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%)
Loop	Type	Off, Forward, Bidirectional
	Nombre de bouclages	Inf(ini), 1 à 31 fois

Durée des segments d'attaque (Att)

Indiquent le temps 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. 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

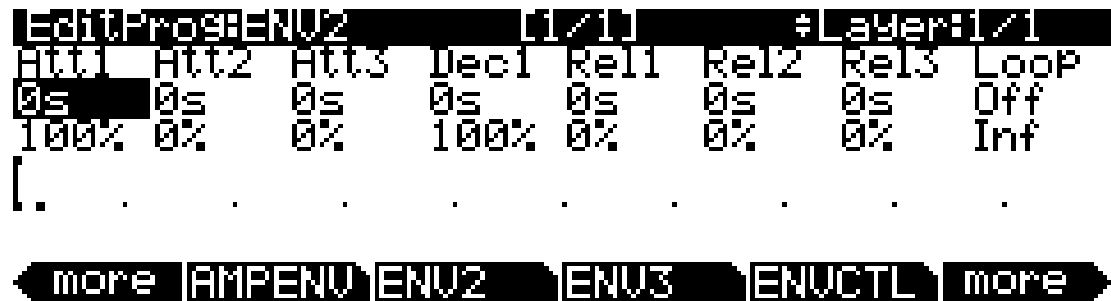
La valeur **Inf** maintient le bouclage de l'enveloppe d'amplitude jusqu'au relâchement de la note (événement Note Off). Les valeurs de 1 à 31 indiquent le nombre de bouclages après que l'enveloppe d'amplitude ait effectué une fois son cycle normal.

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 6-18), ou quoi que ce soit d'autre.

Les pages ENV2 (enveloppe 2) et ENV3 (enveloppe 3)

Le PC3K offre deux 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.

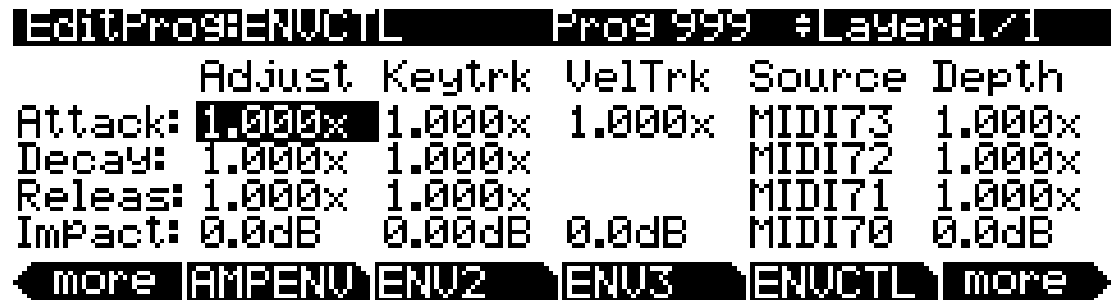
Une autre différence est que AMPENV contrôle *toujours* l'amplitude de la couche, aussi même si vous l'utilisez comme une source de contrôle pour d'autres fonctions, elle affectera toujours l'amplitude de la couche. ENV2 et ENV3 n'affectent que les couches auxquelles elles sont assignées comme sources 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).



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.

La 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 6-43.) Pressez le bouton contextuel ENVCTL pour sélectionner la page de contrôle d'enveloppe (ENVCTL).



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 cinq 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 décrirons 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 to 50.000x (non disponible pour Dec ou 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 que la valeur de contrôleur qui va échelonner le paramètre Depth d'une section d'enveloppe 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.

La page PROG FX (effet de programme)

Pressez le bouton contextuel **PROGFX** pour appeler la page PROGFX (effet de programme). C'est la page que vous utiliserez pour appliquer des effets à un programme, et pour configurer le routage des différents signaux audio pré et post FX. Les effets choisis dans cette page affectent toutes les couches du programme sélectionné. La section *La page LYR_FX (effet de couche)* en page 6-50 contient des informations relatives à l'utilisation d'effets spécifiques aux couches. La page PROGFX ressemble à ceci :

```

EditProg:PROG FX  0/0 Units  All Layers
Insert: 0 None      Output: Main
Aux 1:  0 None      Output: Main
Aux 2:  0 None      Output: Main
Aux1 Send: off      Pre/Post ins: Post  Type: dB
Aux2 Send: off      Pre/Post ins: Post  Type: dB
Aux1 Mod  : ON      Aux2 Mod  : ON
more | PROGFX | LYR_FX | CTLS | SetCtl | more

```

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
Insert		Liste des chaînes	0 None (aucune)
Aux 1, Aux 2		Liste des chaînes	0 None (aucune)
Output		Main, Sec.	Main
Paramètres de départ Aux	Aux Send (dB)	off, -95 à 24 décibels	0
	Aux Send (%)	0 à 100%	0
	Pre/Post ins	Post, Pre	Post
	Type	dB, %	dB
Aux Mod		Liste des sources de contrôle	On

Sur le PC3K, un programme peut avoir jusqu'à 11 effets insérés et 2 effets Aux utilisant jusqu'à 16 "unités" DSP. Par essence, un insert est un effet que vous appliquez juste à un programme ou à une couche, alors que les effets Aux reçoivent le signal de tous les départs Aux des programmes actifs. Notez le 0/0 Units au milieu de la ligne supérieure de la page. Ce rapport indique combien d'unités sont utilisées par l'insert surligné ; le chiffre de gauche donne la taille de l'insert et le chiffre de droite le nombre total d'unités utilisées par le programme.

Si vous dépassez le nombre maximum d'unités DSP, le PC3K vous le fait savoir et aucun effet ne sera appliqué au programme.

Insert

L'effet inséré (Insert) est la chaîne d'effets appliquée au bus audio principal.

Aux 1, Aux 2

L'effet Aux (auxiliaire) est la chaîne d'effets appliquée au bus audio auxiliaire sélectionné.

Output

Output spécifie la sortie analogique vers laquelle est dirigé le bus sélectionné. Régler Output sur **Main** dirige le signal du bus sélectionné vers les sorties principales (Main). Régler Output sur **Sec.** dirige le signal du bus sélectionné vers les sorties auxiliaires (Aux).

Paramètres de départ Aux

Les paramètres de départ Aux déterminent le niveau du signal de programme envoyé à la chaîne d'effets auxiliaire.

Aux Send

Le paramètre Aux Send (départ auxiliaire) détermine le niveau du signal de programme envoyé à la chaîne d'effets auxiliaire.

Pre/Post ins

Le paramètre Pre/Post ins détermine le point auquel est pris le signal envoyé à l'effet auxiliaire. Lorsque ce paramètre est réglé sur **Post**, le PC3K applique l'effet auxiliaire au signal pris *post-insert*, c'est-à-dire après application de l'effet inséré. Lorsque ce paramètre est réglé sur **Pre**, le PC3K applique l'effet auxiliaire au signal pris *pré-insert*.

Pour entendre un programme traité par deux effets en série (deux effets en cascade), choisissez vos effets en Insert ou bien en Aux (pour n'importe quel Aux choisi, l'autre doit être réglé sur **0 None**), réglez la sortie de chaque bus sur **Main**, et réglez le paramètre Aux Send sur **0 dB** ou **100%**. Ensuite, réglez le paramètre Pre/Post ins sur **Post**.

Pour entendre un programme traité par deux effets en parallèle (deux effets distincts), choisissez vos effets en Insert ou bien en Aux (là encore, pour n'importe quel Aux choisi, l'autre doit être réglé sur **0 None**), réglez la sortie de chaque bus sur **Main**, et réglez le paramètre Aux Send sur **0 dB** ou **50%**. Ensuite, réglez le paramètre Pre/Post ins sur **Pre**.

Indépendants l'un de l'autre, les auxiliaires sont toujours en parallèle, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être mis en cascade.

Type

Le paramètre Type détermine comment le signal auxiliaire traité sélectionné (c'est-à-dire, avec effets) est mélangé dans le signal final. De plus, il définit les unités de valeurs du paramètre Aux Send.

Quand Type est réglé sur **dB**, les valeurs du paramètre Aux Send sont exprimées en décibels (dB). La valeur spécifiée dans le paramètre Aux Send est la quantité de signal de programme envoyée à la chaîne d'effets auxiliaire. Pour entendre à parts égales le signal traité et le signal sec (le signal sans effets) par la sortie audio principale, réglez l'effet inséré principal sur **0 None** et sa sortie Output sur **Main**, choisissez votre effet Aux 1 et réglez Aux 1 Output sur **Main**. Ensuite, réglez Aux1 Send sur **0dB**. Si vous souhaitez uniquement le signal traité sur la sortie principale, réglez Insert Output sur **Sec**. — *rappelez-vous qu'avec cette méthode, le signal sec est envoyé aux sorties audio auxiliaires.*

Quand Type est réglé sur **%**, les valeurs du paramètre Aux Send sont exprimées en pourcentages (%). La valeur du paramètre Aux Send est le pourcentage de signal auxiliaire traité compris dans le signal final – le reste du signal final est constitué du signal d'insert. Pour entendre à parts égales le signal traité et le signal sec par la sortie audio principale, réglez l'effet inséré principal sur **0 None** et sa sortie Output sur **Main**, choisissez votre effet Aux 1 et réglez Aux 1 Output sur **Main**. Ensuite, réglez Aux1 Send sur **50%**. Si vous ne souhaitez que le signal traité sur la sortie principale, réglez Aux 1 Send sur **100%**.

Aux1 Mod, Aux2 Mod

Le paramètre Aux Mod vous donne un contrôle en temps réel sur la quantité de signal de programme envoyée à la chaîne d'effets auxiliaire. Vous pouvez régler le paramètre Aux Mod sur n'importe quelle source de contrôle du PC3K. Le niveau que vous attribuez au paramètre Aux Send est la valeur maximale que la source de contrôle Aux Mod peut envoyer – la valeur minimale est 0.

La page LYR_FX (effet de couche)

Pressez le bouton contextuel **LYR_FX** pour appeler la page LYR_FX (Layer FX ou effet de programme) Dans cette page, vous pouvez appliquer des effets propres à la couche. Il existe trois modes d'effet de couche : **Use Program FX**, **Layer-Specific FX**, et **Use Another Layer's FX**.

Mode Use Program FX

Avec **Use Program FX** (utiliser l'effet de programme) sélectionné, la couche utilise les effets de programme configurés en page PROGFX. Voir *La page PROG FX (effet de programme)* en page 6-48 pour plus d'informations sur l'effet de programme.

Mode Layer-Specific FX

Avec **Layer-Specific FX** (effet propre à la couche), vous pouvez configurer les effets pour la couche sélectionnée. Les paramètres de ce mode sont similaires à ceux de la page PROGFX. Ce mode est représenté dans l'écran suivant :

```

EditProg: LAYER FX 0/0 Units ◀Layer:1/1
Layer FX Mode      : Layer-Specific FX
Insert: 0 None      Output: Main
Aux1 Send: off      Pre/Post ins: Post  Type: dB
Aux2 Send: off      Pre/Post ins: Post  Type: dB
Aux1 Mod  : ON       Aux2 Mod  : ON

more PROGFX LYR_FX CTLS SetCtl more
  
```

Tous les paramètres du mode Layer-Specific FX ont les mêmes fonctions et plages de valeurs que leurs homologues de la page PROGFX. Voir *La page PROG FX (effet de programme)* en page 6-48 pour plus d'informations sur ces paramètres.

Mode Use Another Layer's FX

Avec **Use Another Layer's FX** (utiliser l'effet d'une autre couche) sélectionné, vous pouvez faire passer la couche sélectionnée par les effets d'une autre couche. Vous pouvez spécifier la couche dont les effets seront utilisés par la couche sélectionnée.

La page Controllers (CTLs)

Pressez le bouton contextuel **CTLs** pour appeler la page **CONTROLLERS** (contrôleurs). La page **CONTROLLERS** affiche une liste de contrôleurs du PC3K (curseurs, molette de modulation, commutateurs, etc.) qui peuvent servir à contrôler des paramètres de programme. Utilisez cette page pour régler les valeurs qui seront sauvegardées avec le programme pour chaque contrôleur (valeurs initiales). Quand un programme est chargé, les valeurs initiales de cette page sont envoyées à tout paramètre de programme qui a été assigné à ces contrôleurs.

Par exemple, le programme de piano électriques **25 WoodstockClunker** a sa profondeur de trémolo (Tremolo Depth) assignée pour être contrôlée par la molette de modulation. Pousser la molette de modulation augmente Tremolo Depth et vous permet d'entendre plus d'effet Tremolo. Si vous regardez la page **CONTROLLERS** pour **25 WoodstockClunker**, **Modwheel (1)** est réglé sur **37**. Cela signifie que lorsque le programme est sélectionné, la molette de modulation envoie la valeur 37 pour régler Tremolo Depth, ce qui vous permet d'entendre l'effet Tremolo. Si vous ne voulez pas entendre l'effet Tremolo à la sélection du programme, éditez le programme et utilisez la page **CONTROLLERS** pour régler **Modwheel (1)** sur **0**, puis sauvegardez le programme.

Pour les contrôleurs qui ont une valeur initiale réglée sur **None** (aucune), aucune valeur n'est envoyée pour ce contrôleur lorsqu'un programme est chargé. Quand une valeur initiale **None** est choisie, c'est la dernière valeur employée pour ce contrôleur (dans le précédent programme ou Setup) qui est utilisée. Pour régler la valeur sur **None**, utilisez la molette Alpha ou les boutons +/- pour faire défiler les valeurs en dessous de **0**, ou utilisez le pavé alphanumérique pour saisir **-1**, puis pressez le bouton Enter.

Edit	Prog	CONTROLLERS	Prog 999	All	Layers
Slider A (6)	:	0	Slider G (26)	:	0
Slider B (13)	:	0	Slider H (27)	:	0
Slider C (22)	:	0	Slider I (28)	:	0
Slider D (23)	:	0	Modwheel (1)	:	0
Slider E (24)	:	0	Breath (2)	:	0
Slider F (25)	:	0	Switch 2 (29)	:	0
more	PROGFX	LYR_LFX	CTLs	SetCtl	more

Contrôleur	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Curseur A (6)...Souffle (2)	None, 0 -127	0
Commutateur 2 (29)	None, 0, 127	0

Vous pouvez automatiquement régler les valeurs de la page **CONTROLLERS** sur les valeurs actuelles des contrôleurs physiques au moyen du bouton contextuel **SetCtl** (situé à droite du bouton contextuel **CTLs**). Le bouton contextuel **SetCtl** capture les positions des contrôleurs listés dans la page.



Note : si vous changez de programme puis pressez le bouton contextuel **SetCtl** avant d'avoir manipulé aucun des contrôleurs, les paramètres de la page **CONTROLLERS** garderont leur valeur antérieure.

Le nombre entre parenthèses qui apparaît à côté de chaque nom de contrôleur est le numéro de CC MIDI que transmet *par défaut* chaque contrôleur, c'est-à-dire avec le Setup de contrôle réglé sur **126 Internal Voices** en page Transmettre du mode MIDI. Voir *Setup de contrôle* en page 6-9 pour des détails.

INFO

Pressez le bouton contextuel **INFO** pour aller en page **INFO** où vous pouvez éditer les infos d'attribution 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 du mode Program ou du mode Setup en pressant le bouton contextuel **Info**. Si le paramètre **Display** est réglé sur **Ctls** en page **MAIN** du mode Master, les contrôleurs avec texte d'info afficheront leurs infos sur le côté gauche de la page principale du mode Program ou Setup quand on les manipule (voir *Display (affichage)* en page 11-4 pour des détails).

En page **INFO**, utilisez les boutons **Chan/Layer** pour faire défiler la liste d'infos sur les attributions de contrôleurs du programme sélectionné. Chaque entrée d'info d'attribution contient un numéro de contrôleur MIDI et un paramètre Texte pour décrire ce que contrôle cette attribution. Une entrée d'info peut être faite pour chaque numéro de CC MIDI.

Pour éditer le texte d'une attribution de contrôleur, pressez le bouton contextuel **Text**. Pour créer une nouvelle entrée d'info d'attribution de contrôleur, pressez le bouton contextuel **New** (un numéro de contrôleur MIDI vous sera demandé). Pour créer une nouvelle entrée d'info d'attribution 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'attribution 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 13-15 pour des détails sur l'exportation des infos de programme.

Création automatique d'info



Note : ce qui suit ne s'applique pas aux attributions de contrôleur faites pour les effets dans l'éditeur de chaîne. Le texte d'info doit être créé manuellement à l'aide de la page **INFO** dans l'éditeur de chaîne.

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'attribution 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'attribution 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'attribution 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 attribution 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'attribution 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).

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.

Capture des réglages des contrôleurs (SetCtl)

Comme expliqué dans *La page Controllers (CTL5)*, le bouton contextuel **SetCtl** capture les valeurs des neuf curseurs, de la molette de modulation, du contrôleur par souffle, et des commutateurs.

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** (programme par défaut). Lorsque vous pressez ce bouton, le PC3K 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 PC3K vous informe que vous ne pouvez plus en ajouter.

Le programme 999 constitue une bonne base pour créer des programmes à partir de l'algorithme. Vous souhaiterez 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 programmes, 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 PC3K 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.

Nommer (Name), Sauvegarder (Save), Supprimer (Delete)

Name appelle la page qui vous permet de changer le nom du programme sélectionné. **Save** lance le processus de sauvegarde du programme sélectionné. **Delete** supprime de la mémoire le programme sélectionné. Vous pouvez aussi supprimer de la mémoire tout autre programme en parcourant la liste qui apparaît quand vous pressez le bouton contextuel **Delete**, puis en pressant à nouveau Delete quand le programme désiré est sélectionné. Si vous essayez de supprimer un programme en ROM, le PC3K indique qu'il supprime le programme mais en réalité il ne le fait pas.

Édition des programmes VAST avec oscillateurs KVA

Le PC3K 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 PC3K et de ses capacités sophistiquées de routage du signal. Bien que le PC3K 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.

Utilisation de base des oscillateurs KVA

Pour comprendre la configuration minimale élémentaire d'un programme à base de KVA, sélectionnez le programme **1019 VA1NakedPWMPoly**, et pressez le bouton **Edit**. 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 6-57.) 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.

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 6-43.).

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 6-36.)
- Asservissement du niveau au clavier (Level, voir *La page DSP Control (DSPCTL)* en page 6-30.)

Lisez la section *Réglage du type d'oscillateur KVA* ci-dessous pour apprendre comment régler chaque type d'oscillateur. Après cela, vous pouvez expérimenter la création de programmes 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 *Utilisation avancée des oscillateurs KVA* section on page 6-57 (voir ci-dessous) pour apprendre comment rendre vos patchs plus expressifs grâce à l'utilisation de la modulation de DSP.

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 "grossier" de hauteur pour l'oscillateur utilisé se trouve sur les deux pages DSPCTL et DSPMOD dans la liste de paramètres *sous* le paramètre **Pitch** standard des Keymaps. Pour chaque oscillateur, son paramètre de réglage "grossier" 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 DSPCTL 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.

Réglage du type d'oscillateur KVA

Le PC3K 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 6-23 et *Principes de base d'un algorithme* en page 6-24 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 disponibles jusqu'à ce que vous trouviez l'oscillateur désiré.

L'oscillateur **SYNC SQUARE** est un oscillateur à 8 blocs qui nécessite l'utilisation de deux 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	
Taille	Nom/Type
1 bloc	LPNOIZ (bruit + filtre passe-bas)
2 blocs	SINE
	SINE+
	SAW
	RES NOISE (bruit + filtre passe-bas avec résonance)
	SQUARE
3 blocs	PWM (Pulse Width Modulation)
4 blocs	SYNC SAW
	SUPER SAW
	TRIPLE SAW
8 blocs	SYNC SQUARE (maître) >>, >>SYNC SQUARE (esclave) (4 blocs chacun)

Oscillateurs avec Aliasing	
Taille	Nom/Type
1 bloc	SINE
	SAW
	TRI
	SQUARE
	NOISE
	SINE+
	SAW+
	NOISE+
	SW+SHP (dents de scie + mise en forme)
2 blocs	SHAPED SAW
	PWM (Pulse Width Modulation)

Réglages de l'oscillateur Sync Square :

L'oscillateur Sync Square est en réalité constitué de deux 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 "Syncoff" (Sync Offset ou décalage de synchro), est le principal paramètre pour moduler la tonalité de ce son. Syncoff 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 Syncoff 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 6-31, ainsi que *La page DSP Control (DSPCTL)* en page 6-30 et *Paramètres communs de contrôle du DSP* dans *Principes de base d'un algorithme* en page 6-24, pour des détails sur la mise en œuvre d'une modulation et d'autres façons de contrôler les paramètres, et voir *Les pages ENV2 (enveloppe 2) et ENV3 (enveloppe 3)* en page 6-45 pour des détails sur l'emploi d'enveloppes comme sources de modulation). Lisez *Utilisation avancée des oscillateurs KVA* 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* ci-dessous pour des exemples de la façon de régler et de contrôler la modulation des paramètres du filtre.

Utilisation avancée des oscillateurs KVA

Veillez 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 programmes 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 6-24, *La page DSP Control (DSPCTL)* en page 6-30, et *La page Modulation de DSP (DSPMOD)* en page 6-31). Plusieurs oscillateurs KVA possèdent aussi leurs propres paramètres de modulation auxquels il est possible d'accéder pour contrôler la fonction voulue de l'oscillateur. En dehors 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.

Exemples de contrôle et de modulation de DSP simples :

Sélectionnez le programme **1019 VA1NakedPWMPoly**, et pressez le bouton **Edit**. 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 6-24 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 droit 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 bas 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 haut 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 programmes 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 Setup de contrôle en page 6-9). Le Setup **126 Internal Voices** est le Setup de contrôle par défaut qui doit être utilisé comme modèle dans la plupart des cas. Faites attention de ne pas remplacer le Setup numéro (ID) 126.

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. Avec Shape sur **0**, l'oscillateur produit une onde en dents de scie pure. Avec Shape sur **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. Avec SyncOff sur **0**, le maître n'a aucun effet sur l'esclave. Lorsqu'un décalage est fixé, 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 6-56.

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 PC3K 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 programmes **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 fenêtre 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.

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 PC3K 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 bouton **KB3** (situé au-dessus du curseur le plus à droite). Si la DEL bleue est allumée, alors le programme sélectionné est un programme KB3.

Accédez à l'éditeur de programme KB3 en pressant le bouton **Edit** alors qu'un programme KB3 est sélectionné en mode Program. Vous constaterez rapidement que l'éditeur KB3 est différent de l'éditeur de programme VAST standard.

Éditeur KB3 : la 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 nombres de roues phoniques (ce qui affectera le nombre d'autres voix disponibles) et d'autres réglages connexes.

```

=====
UpperToneWheelKeymap: 185 Sine Wave alttun
UpperVolAdjust       : 0dB      LowerXpose : 0ST
NumToneWheels        : 79      UpperXpose  : 0ST
OrganMap             : Equal
WheelVolMap          : Junky
Globals: Off
more TONEWL DRAWBR SetDBR PITCH more
  
```

Paramètre	Plage de valeurs
UpperToneWheelKeymap	Liste des échantillons
UpperVolAdjust	-96 à 96 dB
NumToneWheels	24 à 91
OrganMap	Equal, Peck's, Bob's, Eric's
WheelVolMap	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 programme apparaît dans la fenêtre d'infos.

Réglage du volume supérieur (Upper Vol Adjust)

Comme les volumes de l'échantillon peuvent varier alors que le volume des ondes générées par DSP reste constant, vous pourrez avoir à ajuster le niveau des roues phoniques à base d'échantillons. Ce paramètre vous donne la possibilité 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.

Nombre de roues phoniques (Num Tone Wheels)

Ce paramètre vous permet de spécifier le nombre de roues phoniques utilisées par un programme KB3. Les orgues à roues phoniques classiques emploient 91 roues phoniques, quoique les 12 plus graves soient uniquement dédiées au pédalier. Vous pourrez donc constater que 79 est un bon choix pour obtenir des imitations d'orgue réalistes. Cela vous laisse 88 voix pour les autres programmes. Vous pouvez spécifier jusqu'à 91 roues phoniques. Le nombre de voix de PC3K 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** est une bonne affectation normale, basée sur un B3 en bon état. **Eric's** est un peu plus idéalisée, adoucie, mais moins réaliste. **Bob's** est 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** est une bonne affectation normale, basée sur un B3 en bon état. **Junky** est basée 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 6-71.

Action globale (Globals)

C'est un autre paramètre commutateur qui affecte LFO2, ASR2, FUN 2 et 4. Sur Off, ces trois 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, 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.

Éditeur KB3 : la 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.

```

EDITPROG DRAWBARS
Mode : Preset Steps : 0-8
Vol:  8  6  0  0  0  0  0  4  5
Tune: -12 7  0  12 19 24 28 31 36
more TONEWL DRAWBR SetDBR PITCH more
  
```

Mode

Lorsque vous réglez Mode sur **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. Réglez Mode sur **Live** si vous souhaitez que les réglages de volume des tirettes à la sélection du programme soient déterminés par la position des contrôleurs de tirettes (curseurs). Quel que soit le réglage, toute modification des contrôleurs de tirettes après la sélection de programme affectera les volumes des tirettes.

Paliers (Steps)

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 neuf tirettes. Les plages de valeurs proposées sont **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.

Accordage

Ce paramètre vous permet d'accorder chacune des neuf 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 standard 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'
Curseur A	Curseur B	Curseur C	Curseur D	Curseur E	Curseur F	Curseur G	Curseur H	Curseur I

Figure 6-3 Réglages des tirettes harmoniques standard d'un B3 Hammond

Éditeur 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 préréglée en page DRAWBR.

Éditeur KB3 : la page PITCH (hauteur)

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 6-25, *La page DSP Control (DSPCTL)* en page 6-30, et *La page Modulation de DSP (DSPMOD)* en page 6-31.

```

EditProgPITCH
Coarse: 0SI      Src1   : OFF
Fine   : 0ct     Depth  : 0ct
                        Src2   : OFF
                        DptCtl : OFF
                        MinDpt : 0ct
                        MaxDpt : 0ct
more TONEWL DRAWBR SetDBR PITCH more

```

Éditeur KB3 : la 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 6-25, *La page DSP Control (DSPCTL)* en page 6-30, et *La page Modulation de DSP (DSPMOD)* en page 6-31.

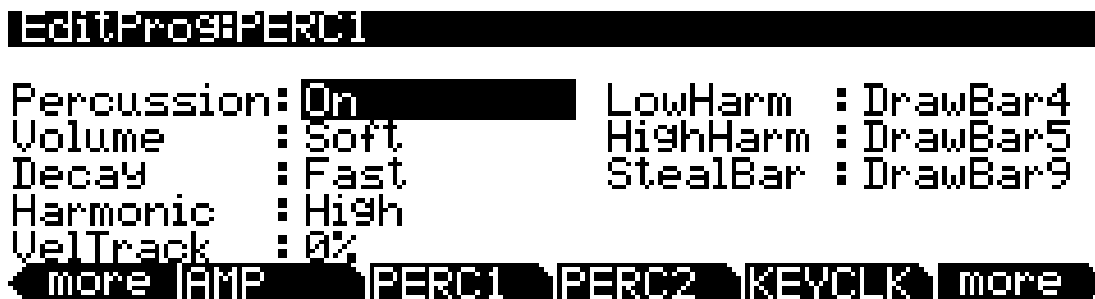
```

EditProgAMP
Coarse: 5dB      Src1   : OFF
                        Depth  : 0dB
                        Src2   : OFF
                        DptCtl : OFF
                        MinDpt : 0dB
                        MaxDpt : 0dB
more AMP PERC1 PERC2 KEYCLK more

```

Éditeur KB3 : la page PERC1 (percussion 1)

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
VelTrk	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 neufs 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 bouton Bank 5 (marqué **Percussion On/Off**). Le bouton Bank 5 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 73 ; valeurs 64-127 = On, valeurs 0-63 = Off.

Volume

Ce paramètre fait alterner la percussion entre les réglages Loud (forte) et Soft (douce). L'amplitude réelle est déterminée en page PERC2. Vous pouvez alterner entre Loud et Soft en pressant le bouton Bank 6 (marqué **Percussion Loud/Soft**). Le bouton Bank 6 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 71 ; valeurs 64-127 = Loud, valeurs 0-63 = Soft.

Déclin (Decay)

Ce paramètre fait alterner la percussion entre les réglages Fast (rapide) et Slow (lente). La vitesse réelle de déclin est déterminée en page PERC2. Vous pouvez alterner entre Fast et Slow en pressant le bouton Bank 7 (marqué **Percussion Decay F/S**). Le bouton Bank 7 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 70 ; valeurs 64-127 = Fast, valeurs 0-63 = Slow.

Harmonique (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 bouton Bank 8 (marqué **Percussion Pitch H/L**). Le bouton Bank 8 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 72 ; valeurs 64-127 = High, valeurs 0-63 = Low.

Asservissement de la percussion à la dynamique (VelTrack)

C'est là que vous spécifiez à quel point la dynamique de jeu contrôle le volume de la percussion. Une valeur zéro ne correspond à 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.

Harmonique basse (LowHarm)

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.

Harmonique haute (HighHarm)

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 neuvième tirette. N'importe quelle tirette peut être sélectionnée.

Éditeur KB3 : la page PERC2 (percussion 2)

EditProgPERC2			
	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.

Éditeur KB3 : la page KEYCLK (clic de touche)

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.

EditProgKEYCLICK			
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			

Paramètre	Plage de valeurs
KeyClick	Off, On
Volume	-96.0 à 0.0 dB, par incréments de 0.5 dB
Decay	0.005 à 1.280 secondes, par incréments de 0.005 s
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

Clic de touche (KeyClick)

C'est là que vous activez ou non le clic de touche. Avec **KeyClick** sur **Off**, vous pouvez quand même entendre un clic en fonction de vos réglages de **Note Attack** et **Note Release** (voir ci-dessous).

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. Le niveau de clic de touche peut aussi être contrôlé par le CC MIDI CC 89; valeur 0 = -96 dB, valeur 127 = le niveau réglé pour le paramètre **Volume**. Les valeurs entre 0 et 127 s'échelonnent entre -96 dB et le niveau réglé pour le paramètre **Volume**. Quand on utilise le CC 89, la valeur affichée pour le paramètre **Volume** ne change pas.

Déclin (Decay)

Fixe le temps de déclin de base de l'enveloppe de bruit. De plus petites valeurs produisent une salve plus courte.

Asservissement à la dynamique du clavier (VelTrk)

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.

Hauteur (Pitch)

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.

Aléatoire (Random)

Contrôle le degré de variation aléatoire d'amplitude qui est ajouté au clic de touche.

Seuil de redéclenchement (RetrigThresh)

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.

Attaque de note (Note Attack)

Contrôle les caractéristiques d'attaque des notes. **Normal** fournit une 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** donne une attaque dure pour la percussion uniquement ; les notes sans percussion auront une attaque normale.

Relâchement de note (Note Release)

Contrôle les caractéristiques de relâchement des notes. **Normal** donne un relâchement doux alors que **Hard** donne un relâchement instantané. **Hard** produira un clic audible.

Éditeur KB3 : la page MISC (divers)

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.

EditProgMISC			
PreamResp	: 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
PreamResp	Off, On
Leakage	-96.0 à 0.0 dB, par incréments de 0.5 dB
LeakMode	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

Réponse du préampli (PreamResp)

Réglez ce paramètre sur **On** ou **Off** pour activer ou désactiver la partie préampli+pédale d'expression du modèle KB3. Sur **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. Basculer la réponse du préampli sur **Off** imite les orgues qui ont été modifiés pour avoir une sortie directe (avant le préampli et la pédale d'expression).

Fuite (Leakage)

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. Un réglage de -96 dB donne les sons les plus purs, les 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 aussi être contrôlé par le CC MIDI 90 ; valeur 0 = -96 dB, valeur 127 = 0 dB, valeurs entre 0 et 127 échelonnées entre -96 dB et 0 dB. Quand on utilise le CC 90, la valeur affichée pour le paramètre **Leakage** ne change pas.

Mode de fuite (LeakMode)

Permet de choisir différents modèles de fuites qui déterminent quelles harmoniques de fuite sont accentuées. **TypeA** donne une 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 neuf tirettes harmoniques plutôt qu'à toutes les roues phoniques.

Contrôle de vitesse (SpeedCtl)

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 bouton Bank 1 (marqué **Rotary Fast/Slow**). Le bouton Bank 1 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 68 ; valeurs 64-127 = Fast, valeurs 0-63 = Slow.

Contrôle de vibrato/chorus (VibChorCtl)

Choisissez **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 bouton Bank 2 (marqué **Vibrato On/Off**). Le bouton Bank 2 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 95 ; valeurs 64-127 = On, valeurs 0-63 = Off.

Sélection vibrato/chorus (VibChorSel)

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 boutons Bank3 et 4 (marqués **Vibrato Chor/Vib** et **Vibrato Depth**).

Les boutons Bank 3 et 4 envoient et reçoivent aussi le CC MIDI 93 ; valeurs 54-71 = chorus avec depth 1, valeurs 72-89 = chorus avec depth 2, valeurs 90-127 = chorus avec depth 3, valeurs 0-17 = vibrato avec depth 1, valeurs 18-35 = vibrato avec depth 2, valeurs 36-53 = vibrato avec depth 3.

Réglage de volume (VolAdjust)

Procure un réglage de volume général pour le modèle KB3. Utilisez ce paramètre pour aligner le volume des programmes KB3 sur celui des autres programmes.

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.

Pédale forte (Sustain)

Sélectionnez **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.

Pédale tonale (Sostenuto)

Sélectionnez **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.

Pédale de cabine Leslie (LesliePedal)

Détermine la source de la pédale (**Sustain** = pédale commutateur 1, CC 64 par défaut, **Sost** = pédale commutateur 2, CC 66 par défaut, **Soft** = pédale commutateur 3, CC 67 par défaut) pour faire alterner entre **Fast** (rapide) et **Slow** (lente) la vitesse de rotation dans la cabine Leslie™.

Éditeur KB3 : la page EQ (égaliseur)

Les quatre 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 une vraie section de correction ; à la place, il 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.

EditProgEQ			
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).

Éditeur KB3 : la page OUTPUT (sortie)

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 6-32). Les paramètres Out Gain et Demo Song correspondent à ceux de la page COMMON de l'éditeur de programme VAST (voir page 6-36).

```

EditProg OUTPUT          Prog 49
Pan      : 0
Pan Mode : +MIDI
Out Gain : -5dB
Demo Song: 910 Classic Traffic
Exp Pedal: Expression/Foot

more MISC EQ OUTPUT PROGFX more

```

Pédale d'expression (Exp Pedal)

Utilisez ce paramètre pour déterminer quelle entrée CC Pedal de la face arrière contrôlera le volume du programme KB3 sélectionné. Avec un réglage **Expression/Foot**, le volume peut être contrôlé par une pédale CC branchée en face arrière soit à l'entrée *CC Pedal 1 (volume)*, soit à l'entrée *CC Pedal 2 (wah)*. Avec un réglage **Expression**, le volume peut être contrôlé par une pédale CC branchée à l'arrière dans la prise *CC Pedal 1 (volume)*. Avec un réglage **Foot**, le volume peut être contrôlé par une pédale CC branchée à l'arrière dans la prise *CC Pedal 2 (wah)*. Avec un réglage **None**, le contrôle du volume depuis es deux entrées pour pédale CC est désactivé.

Éditeur KB3 : la page PROG FX (effet de programme)

Cette page est la même que la page PROGFX de l'éditeur de programme VAST (voir page 6-48) à ne différence importante près : il n'y a pas de paramètre Pre/Post insert pour les départs auxiliaires.

```

EditProg PROG FX          All Layers
Insert: 754 Good Leslie4    Output: Main
Aux 1:  904 Sax Chamber2    Output: Main
Aux 2:  0 None              Output: Main
Aux 1 Send Level: -17dB    Type: dB
Aux 2 Send Level: off      Type: dB
Aux1 Mod : ON              Aux2 Mod : ON
more MISC EQ OUTPUT PROGFX more

```

Éditeur KB3 : les pages LFO, ASR et 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 6-39 pour trouver les descriptions de ces pages.

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.

Le 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.

Le classique B-3. 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).

Chapitre 7

Mode Setup

En mode Setup, le PC3K peut prendre l'identité de 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 programmes *que lorsque vous êtes en mode Setup*. Sauf pour le Setup de contrôle, dont nous parlons à la page 6-9.

Pressez le bouton de mode Setup pour passer en mode Setup. Vous verrez une liste de Setups que vous pouvez sélectionner avec n'importe quelle méthode d'entrée de données.

SetupMode	XP:0st
Upright Growler	2 BluesJam in G
NYC Jazz Grand	3 Techno Substance
Studio C 8strings	4 Acoustic Split
NYC Kits	5 Slap/EP Split
	6 Black Cow Split
Octav-	Octav+
Panic	Info
XPose-	XPose+

La fenêtre d'infos sur la gauche de la page principale du mode Setup affiche les zones et les programmes correspondants utilisés dans le Setup sélectionné. Sous le nom de programme de chaque zone se trouve une ligne représentant la tessiture de la zone sur le clavier. Par exemple, dans le Setup "Acoustic Split" ci-dessus, la zone du programme "NYC Kits" couvre l'ensemble du clavier, approximativement de *do-1* à *sol9*. Les zones des programmes "Studio C Strings" et "NYC Jazz Grand" couvrent environ les 2 tiers supérieurs du clavier, et "Upright Growler" une partie du bas du clavier. Vous pouvez aussi voir quelles zones possèdent un riff, indiqué par "riFF" à droite du nom de programme. Par exemple, dans le Setup ci-dessus, la zone du programme "NYC Kits" a un riff. S'il existe plus de quatre zones dans le Setup sélectionné, vous pouvez visualiser les autres zones en maintenant enfoncé le bouton **Enter** et en faisant défiler les zones du Setup au moyen des boutons **Chan/Layer**.

Vous pouvez transposer l'ensemble du Setup vers le haut ou le bas par octaves au moyen des deux boutons contextuels **Octav**. Utilisez les deux boutons contextuels **Xpose** pour transposer le Setup vers le haut ou le bas par demi-tons. 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.

Le bouton contextuel **Panic** envoie des messages All Notes Off (relâchement de toutes les notes) et All Controllers Off (arrêt d'action de tous les contrôleurs) à toutes les zones, et arrête tous les arpégiateurs et riffs.

Pressez le bouton contextuel **Info** pour voir 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.

Quand vous sélectionnez un Setup en mode Setup, le PC3K envoie un certain nombre de messages MIDI sur chacun des canaux MIDI utilisés par le Setup. Il s'agit notamment de : messages MIDI de changement de programme, 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.

DEL de statut de zone en mode Setup

Prenez quelques minutes pour faire défiler quelques-uns des Setups d'usine. Quand vous changez de Setup, vous remarquez que les DEL des huit boutons Bank au-dessus des curseurs programmables s'allument, s'éteignent et changent de couleur. Ces DEL indiquent le statut des zones 1-8 dans le Setup.

En mode Setup, chacune des huit DEL de statut de zone a toujours un des quatre statuts suivants :

Éteinte	Zone vide — c'est-à-dire une zone à laquelle aucun programme ou canal MIDI n'est associé. Par exemple, si vous sélectionnez un Setup et que seulement quatre DEL s'allument (peu importe leur couleur), le Setup ne contient que quatre zones. Quand vous êtes en mode Setup, le nombre de lignes dans la fenêtre d'infos correspond au nombres de DEL qui sont allumées.
Verte	Zone active. Tant qu'aucune autre zone n'est en mode solo, une zone active joue des notes – et génère des messages de contrôleur, de changement de programme, et des valeurs initiales/finales de contrôleur. Si une autre zone est mise en solo, une zone active est "mise en retrait" – sa DEL de statut reste verte, mais elle ne joue plus de notes et ne génère plus de messages de contrôleur.
Orange	Zone coupée (mute). Les zones coupées ne jouent pas de notes et ne génèrent pas de messages de contrôleur, mais elles génèrent des changements de programme et des valeurs initiales/finales de contrôleur.
Rouge	Zone en solo. Comme vous l'avez sans doute deviné, on ne peut mettre en solo qu'une seule zone à la fois. Quand une zone est en solo, <i>seule</i> cette zone joue des notes et génère des messages de contrôleur. Les autres zones, si elles ne sont pas désactivées, continuent de générer des changements de programme et des valeurs initiales/finales de contrôleur. Si une zone est coupée puis ensuite mise en solo, toutes les autres zones sont "mises en retrait" mais la zone en solo reste coupée.

En situation live, les boutons Bank fournissent un moyen pratique de changer temporairement l'état d'une ou plusieurs zones. Cela peut être très efficace pour ajouter et enlever des voix et/ou des configurations de contrôleur à votre interprétation. La meilleure façon de vous familiariser avec cette technique est de jouer avec les boutons, comme le décrivent les prochains paragraphes.

Sélectionnez un Setup (recherchez-en un avec beaucoup de zones actives qui couvrent tout le clavier) et jouez quelques mesures. Vous entendrez les sons correspondant à chacune des zones actives (DEL vertes). Si vous voyez des zones coupées (DEL orange), pressez leur bouton Bank et elles deviendront actives ; inversement, si vous pressez le bouton Bank d'une zone active, elle sera coupée. Jouez un peu. Essayez de couper toutes les zones, puis de les réintégrer une à une jusqu'à ce que toutes les zones du Setup soient actives.

Le tableau 7-1 vous donne un bref rappel visuel du comportement des zones en fonction de leur statut.

Couleur de DEL	Statut de zone	Données générées par zone			
		Notes	Controllers	Numéro de programme	Valeurs initiales et finales
Rouge	Solo, Solo+Coupée	Oui	Oui	Oui	Oui
Vert (aucune autre n'est rouge)	Active	Oui	Oui	Oui	Oui
Vert (une autre est rouge)	Mise en retrait	Non	Non	Oui	Oui
Orange	Coupée	Non	Non	Oui	Oui
(Éteinte)	Vide	Non	Non	Non	Non

Tableau 7-1 Statut de zone en mode Setup

Rappelez-vous que tous les changements que vous apportez aux statuts de zone en mode Setup sont temporaires ; dès que vous sélectionnez un autre Setup, les statuts de zone programmés pour ce Setup entrent en vigueur. Pour changer les statuts de zone d'un Setup de manière permanente, utilisez l'éditeur de Setup (voir *Status (statut)* en page 7-6).

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 *L'éditeur de Setup* et *La page Canal/Programme (CH/PROG)* ci-dessous) sur **Solo**. Les boutons **Chan/Layer**, en plus de faire défiler les zones du Setup actuel, sélectionnent maintenant la couche en solo. Si vous faites défiler les zones 1-8, vous verrez la DEL rouge solo se déplacer sur les boutons Bank au-dessus des curseurs. Une fois qu'une zone est en solo, vous pouvez choisir de mettre une autre zone 1-8 en solo en appuyant sur le bouton Bank lui correspondant au-dessus des curseurs ; cette action annule la mise en solo de la zone précédente.

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 *Contrôleurs* en page 7-20 pour plus d'informations sur les assignations de destination de contrôleur en mode Setup.

L'éditeur 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/Layer** 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 programmes internes qu'au port MIDI Out. Elles déterminent aussi comment le PC3K répond aux signaux MIDI reçus en provenance d'un contrôleur MIDI branché au port MIDI In du PC3K (lorsque le canal de clavier local (Local Keyboard Channel) correspond au canal d'émission de votre contrôleur MIDI).

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.

La 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 programmes, 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.



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	1
MIDIBank	0 à 127	0
MidiProg	(Dépend de BankMode)	1
Status	Muted, Active, Solo, Solo+Muted	Active
Out	Auto, Pri., Sec.	Auto
InputChannel	None, 1-16	None
BankMode	Liste des modes de banque MIDI	Ctl 0/32
EntryProgChg	On, Off	On
Arpeggiator	On, Off	On

Program (programme)

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 PC3K peuvent contenir 128 programmes). 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 locaux.

*NOTE : les banques MIDI et les banques du PC3K ne sont pas les mêmes, il n'y a pas non plus de correspondance directe entre les deux. Comme mentionné précédemment, les programmes 1-127 tombent dans la banque MIDI 0, les programmes 128-255 dans la banque MIDI 1, et ainsi de suite : les numéros (ID) de programme 1-128 tombent dans la banque **Base 1** du PC3K, les programmes 129-256 dans la **Base2**, et ainsi de suite (rappelez-vous que les noms de banque du PC3K sont affichés de gauche à droite au-dessus de leurs boutons Bank correspondants au-dessus des curseurs). Par exemple, le programme **127 Magic Celeste** est dans la banque **Base 1** du PC3K et c'est le programme **127** dans la banque MIDI **0** ; et le programme **128 Drums 'n Bells** est dans la banque **Base 1** du PC3K et c'est le programme **0** dans la banque MIDI **1**.*

Destination

Ce paramètre détermine si la zone actuellement sélectionnée contrôle uniquement le PC3K (**Local**), transmet uniquement par le port MIDI (**MIDI**), transmet uniquement par le port USB (**USB_MIDI**), transmet à deux destinations (**MIDI+Local**, **USB_MIDI+Local**, ou **USB_MIDI+MIDI**), ou transmet à toutes les destinations (**USB_MIDI+MIDI+Local**).

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 souhaitez que chaque zone ait son propre canal MIDI. C'est nécessaire si vous voulez combiner différents programmes dans le Setup.

Si deux zones possèdent le même canal MIDI (et la même destination), mais qu'elles sont réglées sur des programmes différents, il y aura des conflits : aucun appareil MIDI, y compris le PC3K, ne peut répondre correctement à deux messages de changement de programme 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 PC3K 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 curseur A. Commencez par assigner le curseur 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)

Avant de lire cette section sur les banques MIDI, veuillez à lire la note dans la section *Program (programme)* en page 7-5.

Les programmes du PC3K sont divisés en 17 banques MIDI, numérotées de 0 à 16. Le programme 46 de la banque MIDI 3 (qui est la banque **Orchestra** du PC3K) est par exemple **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 PC3K. Le changement de banque par MIDI facilite pour l'utilisateur du PC3K 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 PC3K, 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 de changement de programme MIDI différent de celui correspondant au programme local, sélectionnez d'abord le programme local, puis changez le programme MIDI.

Des programmes 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 initiales/finales de contrôleur, mais ne joue pas de notes. Si le réglage est **Active**, la zone envoie et reçoit normalement via MIDI. Sur **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). Sur **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).

Voyez la section sur les DEL de statut de zone (page 7-2) pour plus d'informations sur la coupure et le solo des zones.

Out

Utilisez le paramètre **Out** pour fixer les sorties audio de face arrière utilisées pour chaque zone du Setup sélectionné. Ce paramètre détermine les réglages de sortie pour le signal général du programme et des effets insérés dans chaque zone (pour les réglages de sortie des effets Aux, utilisez le paramètre Output des pages AUX1 ou AUX2 du mode Setup).

Un réglage **Auto** basera la sortie de cette zone sur les réglages du programme utilisé par cette zone. Les réglages de sortie du programme se font dans l'éditeur de programme au moyen du paramètre **Output** en ligne supérieure de la page PROG FX (voir *Output* en page 6-49 pour des détails) ou du paramètre **Output** de la page LAYER FX (voir page 6-50 pour des détails). Un réglage **Pri.** (principales) enverra l'audio de la piste aux sorties analogiques symétriques principales **MAIN**. Un réglage **Sec.** (secondaire) enverra l'audio de la piste aux sorties analogiques symétriques **AUX**.

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 10-12 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 LocalKbd (canal de clavier local) en page 10-11*). 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 PC3K (curseurs, commutateurs, molette de modulation, etc.) à partir d'un appareil MIDI externe lorsque vous utilisez un canal d'entrée, voir *Messages de changement de commande (contrôleurs CC) venant d'appareils MIDI externes* en page 10-12.

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). Un numéro de canal avec un réglage de **L+M** indique que la zone sera jouable à partir du clavier du PC3K (L pour Local) et à partir du contrôleur MIDI externe (M pour MIDI). Un numéro de canal avec un réglage de **M** indique que la zone sera jouable uniquement à partir du contrôleur MIDI externe, et non à partir du clavier du PC3K. Vous pouvez également choisir **Any L+M** ou **Any M** pour le réglage du canal d'entrée. **Any L+M** et **Any M** permettra 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 programmes MIDI que vous pouvez choisir.

None signifie qu'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 contrôleur 0, que le contrôleur 32 ou les deux contrôleurs 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 d'un instrument pour déterminer de quelle manière il reçoit les messages de sélection de banque, puis régler BankMode pour chaque zone afin de convenir à l'instrument récepteur. Le réglage par défaut, qui fonctionne avec le plus grand nombre d'instruments, est **Ctl 0/32**.

La valeur **K2600** de BankMode est destinée à une utilisation avec un 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 programmes 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 programmes internes ou à la sortie MIDI Out lorsque vous sélectionnez des Setups. Sur **On**, les numéros de programme pour les programmes des 16 zones sont envoyés via MIDI lorsqu'un Setup est sélectionné. Sur **Off**, vous pouvez sélectionner un Setup du PC3K sans modifier les programmes internes ni ceux des appareils MIDI qui reçoivent les messages du PC3K. C'est utile si vous voulez ne transmettre que des données de contrôleur au PC3K 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 7-43 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* (*arpégiateur global*) en page 7-69 pour plus de détails sur le réglage d'un arpégiateur global.

La 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 : la dynamique MIDI des notes jouées sur le clavier du PC3K est d'abord affectée par tous les réglages VelScale, VelOffset et VelCurve effectués dans la page KEY-VEL de chaque zone. La dynamique obtenue est ensuite affectée par les réglages VelMap faits en page MAPS du mode Master (voir page 11-5). De même, les dynamiques MIDI envoyées au port de sortie USB ou MIDI sont d'abord affectées comme expliqué ci-dessus puis par les réglages de la page Transmit du mode MIDI (voir page 10-1). 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.

```

SetupMode:KEY-VEL                               #Zone:1/1
LoKey   : C -1      Transpose: 0ST
HiKey   : G 9       Notemap  : Linear
                               VelScale : 100%
LoVel   : 1         VelOffset : 0
HiVel   : 127       VelCurve  : Linear
more CH/PRG KEYVEL PANVOL BEND more
  
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
LoKey	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	C -1 (do-1)
HiKey	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	G9 (sol9)
Transpose	-128 à +127 demi-tons (ST)	0-
Notemap	Liste des affectations de touches	Linear
LoVel	1 à 127	1
HiVel	1 à 127	127
VelScale	± 300%	100%
VelOffset	-128 à +127	0
VelCurve	Liste des courbes de dynamique (voir Courbe de dynamique (VelCurve) en page 7-14)	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 de maintenir pressé le bouton **Enter** 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 PC3K. Le réglage par défaut est **Linear** : 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.

En réglant Note Map sur **Inverse**, le clavier bascule effectivement à l'envers, avec *la0* comme note la plus haute et *do9* comme note la plus basse. Si vous réglez Note Map sur **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 PC3K), vous pouvez augmenter la polyphonie en assignant chaque zone à une Note Map alternative. Par exemple, si vous avez deux PC3K, vous pouvez assigner deux zones pour que chacune joue le même programme sur un PC3K 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.

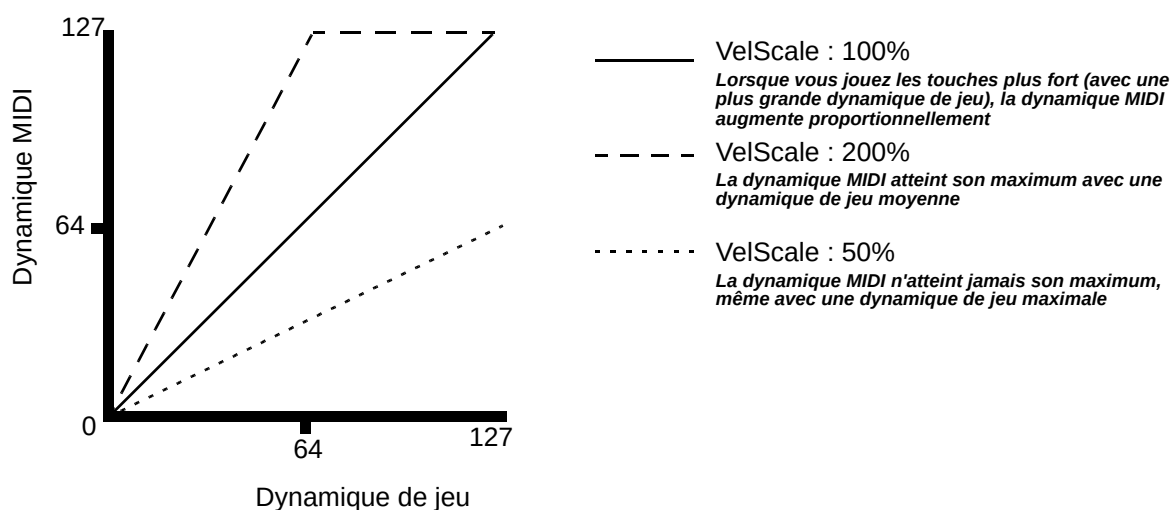
Les Note Maps alternatives à trois et quatre zones fonctionnent de la même manière : chaque zone joue uniquement sur toutes les troisièmes et quatrièmes touches, respectivement.

Les Note Maps sont aussi utilisées pour créer des patterns rythmiques avec l'arpégiateur. Plusieurs des Setups en ROM 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.

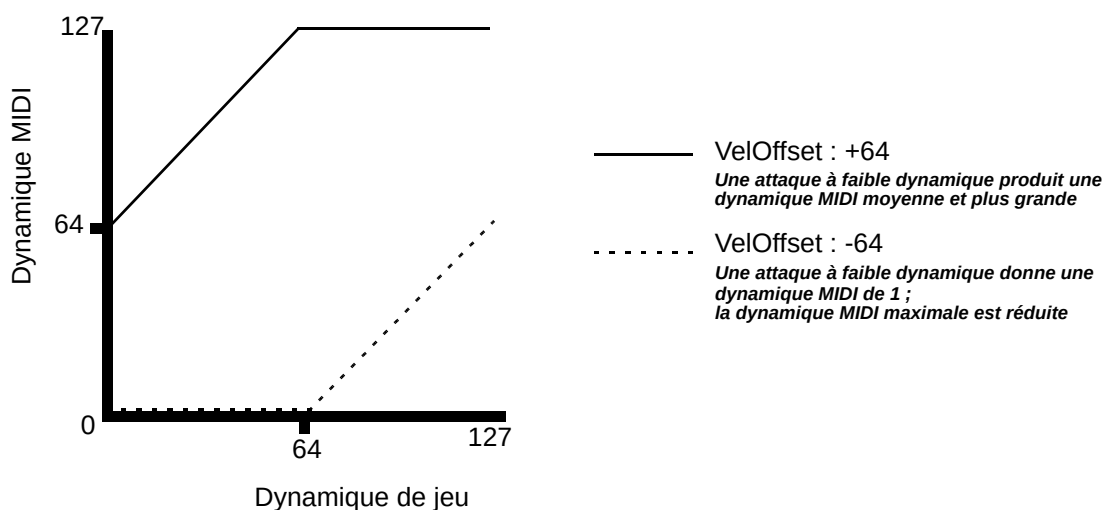
L'illustration suivante montre ce qui se passe quand vous changez VelScale. Notez que VelScale est le seul paramètre modifié dans cet exemple ; les autres paramètres ont leur réglage par défaut (VelOffset = 0, VelCurve = **linear**, LoVel = 1, HiVel = 127).



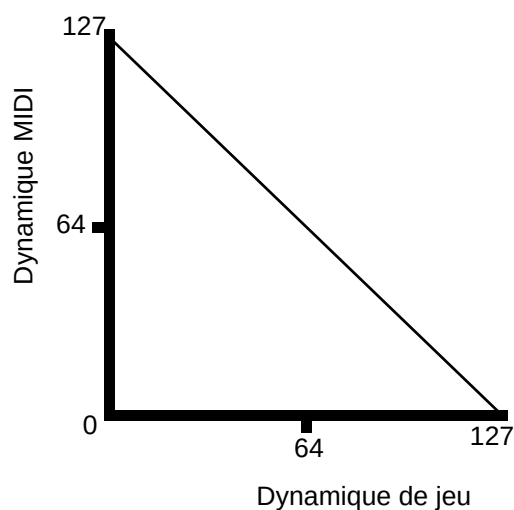
Décalage de dynamique (VelOffset)

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) :



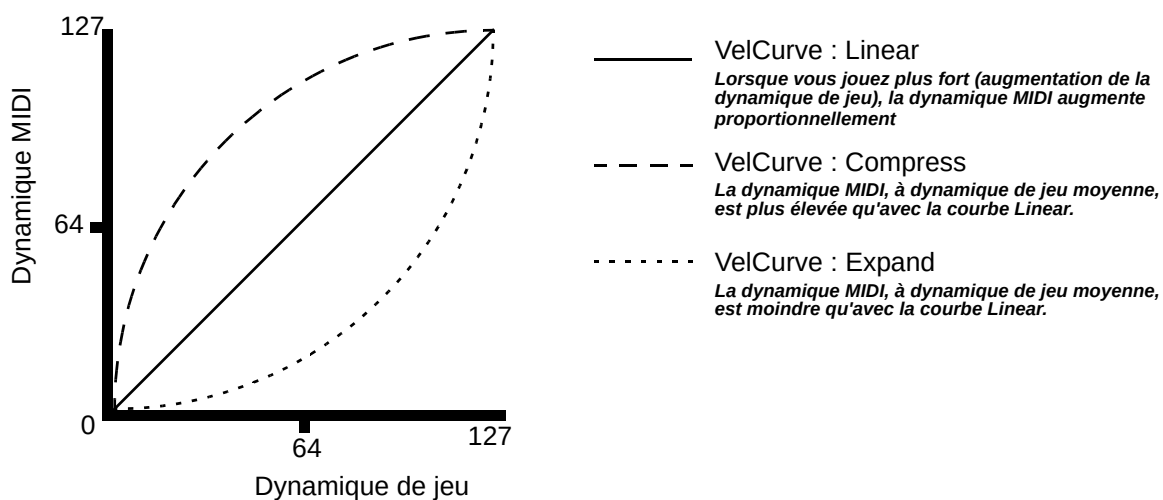
Notez que Offset et Scale n'affectent que les dynamiques *MIDI* ; c'est-à-dire que ces paramètres ne modifient pas l'asservissement à la dynamique des programmes eux-mêmes. Ainsi, certains programmes (comme les sons d'orgue, qui ont souvent des valeurs VelTrk faibles) pourront ne répondre que subtilement 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.

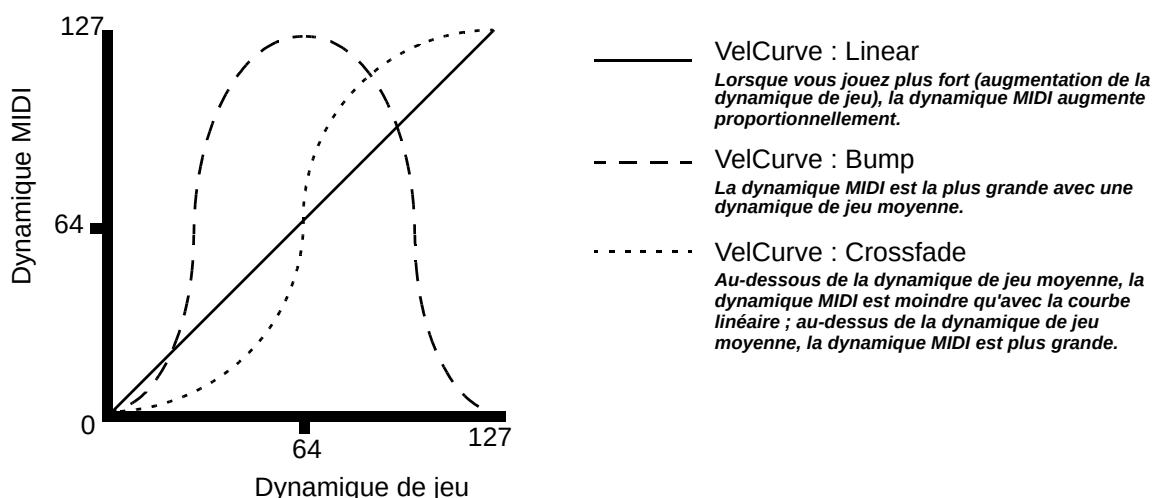
Expand produit une courbe qui est moins forte que la courbe linéaire pour les dynamiques inférieures à 64, et plus forte que la courbe linéaire pour les dynamiques supérieures à 64. En d'autres termes, dans la plage de jeu doux, vous remarquez moins de différences de dynamique qu'avec une courbe linéaire, alors qu'en plage de jeu fort, vous remarquez plus de différences de dynamique.

Compress produit une 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.

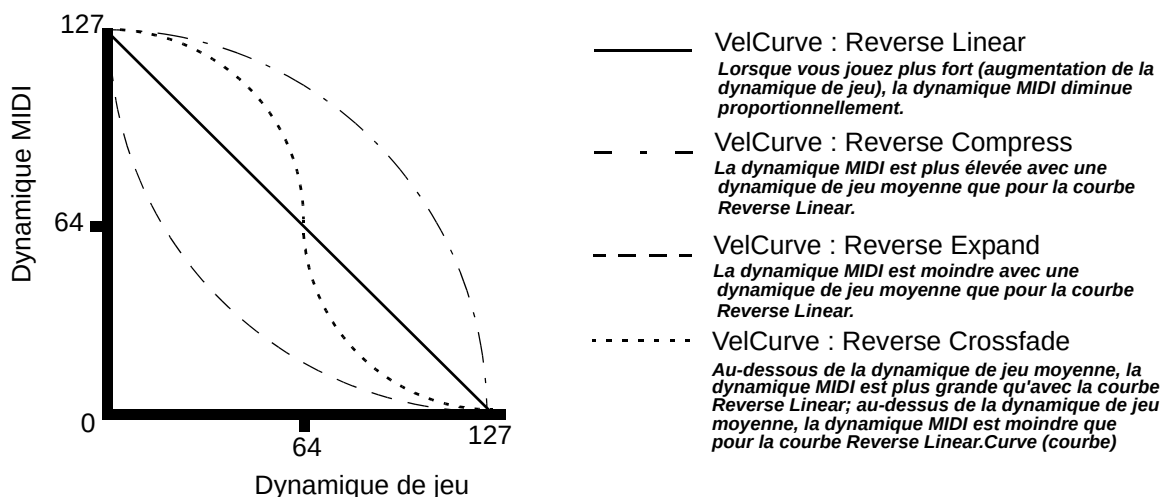


Crossfade est conçue pour être utilisée en tandem avec la courbe Reverse Crossfade, vous permettant d'exécuter des transitions douces entre des programmes différents.

Bump façonne 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.



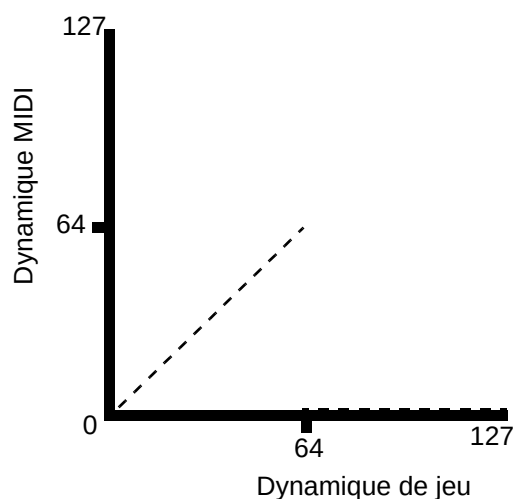
Les quatre courbes de dynamique suivantes sont Reverse Linear (**Rvrs Linear**), Reverse Expand (**Rvrs Expand**), Reverse Compress (**Rvrs Compress**), et Reverse Crossfade (**Rvrs Crossfade**). Elles inversent la dynamique des cinq courbes dont nous venons de parler. Par exemple, avec la réponse de 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.



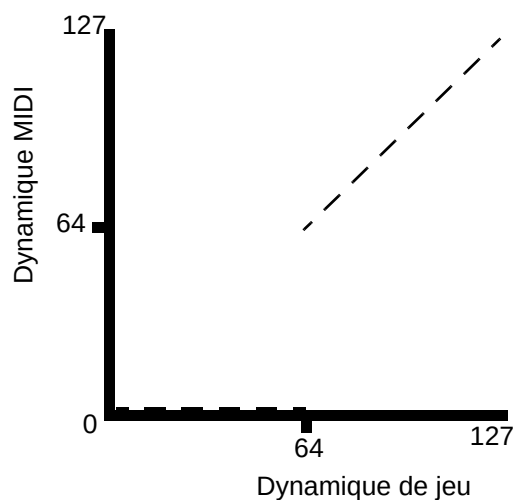
Limite dynamique basse (LoVel), limite dynamique haute (HiVel)

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.



----- LoVel : 1, HiVel : 64
Aucun message MIDI Note On n'est transmis lorsque vous jouez avec une dynamique moyenne ou supérieure.



----- LoVel : 64, HiVel : 127
Aucun message MIDI Note On n'est transmis à moins que vous ne jouiez avec une dynamique moyenne ou inférieure.

La 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.

SetupMode: PAN-VOL #Zone: 1/1

EntryVolume : None EntryPan : None
ExitVolume : None ExitPan : None

more CH/PRG KEYVEL PANVOL BEND more

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
EntryVolume	None, 0 -127	None (aucun)
ExitVolume	None, 0 -127	None (aucun)
EntryPan	None, 0 -127	None (aucun)
ExitPan	None, 0 -127	None (aucun)

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** (aucune) 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 PC3K, conformément à la valeur du paramètre Exit Volume (sauf si Exit Volume est réglé sur **None** (aucun)). Le réglage du paramètre VolLock en page CHANNELS du mode MIDI (voir Chapitre 10) détermine si ce paramètre agit.

Panoramique à la sélection/désélection (Entry Pan, Exit Pan)

Vous pouvez définir les valeurs initiale (à la sélection) et finale (à la désélection) de la même manière pour le panoramique. Lorsque vous sélectionnez un Setup, le PC3K envoie un message MIDI de contrôle de panoramique (contrôleur MIDI 10) sur chaque canal MIDI dans chaque zone, et un autre message MIDI de contrôle de panoramique est envoyé lorsque vous quittez le Setup. Les valeurs initiales et finales sont les mêmes pour le panoramique que pour le volume. Il existe également un paramètre PanLock en page CHANNELS du mode MIDI, qui a priorité sur les réglages Pan de l'éditeur de Setup.

Si vous essayez de régler le panoramique et que le programme ne semble pas répondre, vous devez vérifier le paramètre Mode de la page OUTPUT dans l'éditeur de programme. S'il est réglé sur **Fixed**, alors le PC3K ignore le message MIDI Pan ; régler Mode sur **+MIDI** vous permet de contrôler le panoramique du programme à partir de l'éditeur de Setup.

La plupart des programmes 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 PC3K qui utilise l'algorithme PANNER répondra en temps réel aux réglages de panoramique.

La page BEND

Les paramètres de la page BEND définissent les plages de variation de hauteur pour chacun des trois types de messages de Pitch Bend auxquels le PC3K peut répondre.

```
SetupMode:BEND                               #Zone:1/1
BendRangeUp(ST) : 2ST      AuxBend1Up       : 12ST
BendRangeUp(ct)  : 0ct      AuxBend1Dwn      : 12ST
                               AuxBend2Rng     : 2ST
BendRangeDown(ST) : 2ST
BendRangeDown(ct) : 0ct
more CH/PRG KEYWEL PANVOL BEND 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
AuxBend1Up	0 à 60 demi-tons (ST)	12
AuxBend1Dwn	0 à 60 demi-tons (ST)	12
AuxBend2Rng	0 à 60 demi-tons (ST)	2

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 programmes peuvent se comporter étrangement lorsque vous changez la valeur Bend Range, car ils se servent de fonctions (FUN) ou du 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 et Down ne se reflètent qu'en mode Setup. Même si vous spécifiez des valeurs de BendRangeUp et Down pour le Setup de contrôle (assignations de Setup spécifiées en mode Setup et 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 COMMON 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 le Setup de contrôle par défaut, le paramètre PWUp de la page WHEEL est assigné à **PitchUp**). BendRangeDown, aussi bien en demi-tons qu'en centièmes, affecte tous les contrôleurs réglés sur **PitchDwn** (dans le Setup de contrôle par défaut, le paramètre PWDn de la page WHEEL 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 PWUp et PWDn dans *La page WHEEL (molettes)* en page 7-33 et utilisez **MIDI 21** et **MIDI 15** (destinations de contrôleur 21 et 15) pour les autres contrôleurs, tels que curseurs et ruban (voir AuxBend1 Up/Dwn et AuxBend2Rng ci-dessous).

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.

Changer de programmes 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 PC3K ou vos esclaves MIDI si vous avez utilisé un contrôleur pour moduler la plage d'action du Pitch Bend.

AuxBend1Up et AuxBend 1Dwn

Comme Bend Range, AuxBend1 définit la plage de variation des messages de Pitch Bend, mais cela pour les contrôleurs physiques affectés à la destination de contrôleur 21, **MIDI 21**. Il existe deux paramètres relatifs à AuxBend1 : une valeur vers le haut (AuxBend1Up) et une valeur vers le bas (AuxBend1Dwn). Utilisez ces paramètres afin de régler des valeurs différentes pour la variation de hauteur vers le haut et vers le bas. Dans la plupart des Setups d'usine, **AuxBend 1** est réglé comme destination pour le contrôleur optionnel à ruban (voir *La page RIBBON (ruban)* en page 7-40).

AuxBend2Rng

Le PC3K vous permet de spécifier une troisième plage de variation de Pitch Bend ; elle est appelée AuxBend 2 et définit la plage pour les contrôleurs réglés sur la destination de contrôleur 15, **MIDI 15**. Pour AuxBend 2, vous ne pouvez régler qu'une plage de variation, commune aux variations de hauteur vers le haut et vers le bas.



Une remarque sur les contrôleurs à variation continue et la page BEND :

Contrairement à la molette de Pitch Bend et au contrôleur à ruban, les autres contrôleurs à variation continue tels que les curseurs 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 curseur ne puisse que faire monter la hauteur, réglez son paramètre Add sur 64, Scale sur 50%, et Curve sur Linear. Le minimum de la course de ce curseur correspondra alors à la hauteur centrale, et le maximum au maximum de la plage d'action du Pitch Bend. Par exemple, pour qu'un curseur ne puisse que faire descendre la hauteur, réglez son paramètre Add sur -127, Scale sur 150%, et Curve sur Linear. Le maximum de la course de ce curseur correspondra alors à la hauteur centrale, et le minimum au minimum de la plage d'action du Pitch Bend. Voir page 7-30 pour en savoir plus sur le réglage des paramètres de contrôleur à variation continue.

Contrôleurs

L'édition de contrôleur est l'un des aspects les plus marquants de l'utilité du PC3K comme contrôleur principal d'un studio MIDI sophistiqué. Dans cette section, nous allons parler de deux types différents de "contrôleurs" tels qu'ils s'appliquent au PC3K. D'un côté les contrôleurs *physiques* : molettes, boutons, pédales, etc que vous actionnez avec vos doigts ou vos pieds. De l'autre, les contrôleurs *MIDI*, qui sont les commandes MIDI envoyées par le PC3K. Pour nos besoins, les "contrôleurs MIDI" comprennent le jeu complet de contrôleurs définis par la norme MIDI, mais aussi le Pitch Bend, l'aftertouch (pression), et quelques autres commandes MIDI utiles. Pour éviter toute confusion, nous nous référerons aux contrôleurs physiques du PC3K avec un c minuscule, et aux contrôleurs MIDI avec un C majuscule.

N'importe quel Contrôleur *MIDI* peut être utilisé comme assignation pour n'importe quel contrôleur *physique* (et aussi pour plusieurs contrôleurs physiques). En d'autres termes, n'importe quel contrôleur physique comme la molette de modulation peut être programmé pour envoyer n'importe quel signal de commande MIDI. De plus, chaque contrôleur dans chaque zone de Setup peut être ajusté exactement comme la dynamique du clavier (ou n'importe quel autre paramètre du mode Setup). Bien que l'édition de contrôleur sur le PC3K puisse être quelque peu complexe, elle peut aussi être très utile.

Pour avoir une idée des capacités expressives du mode Setup, parcourez les Setups d'usine livrés avec le PC3K.

Les contrôleurs physiques du PC3K comprennent :

- Les neuf curseurs (A, B, C, D, E, F, G, H, I) de la section des contrôleurs assignables
- Les deux prises pour pédale à contrôle continu (CC Pedal 1 et CC Pedal 2)
- Le contrôleur optionnel à ruban, que vous pouvez définir comme contrôleur à une ou trois sections
- La molette de Pitch Bend
- La molette de modulation (Mod Wheel)
- L'aftertouch de clavier, ou pression mono (MPress)
- Le contrôleur optionnel par souffle (qui se branche en prise CC Pedal 2)
- Les deux commutateurs de façade au-dessus des molettes de Pitch Bend et de modulation et les boutons Program 1–8
- Les trois prises pour pédale commutateur (Switch Pedal 1, 2 et 3)

Les tableaux suivants donnent une vue générale des contrôleurs physiques et de leurs paramètres.

Contrôleurs continus

Voir *Paramètres de contrôleur continu* en page 7-30 pour des informations sur chaque paramètre.

Contrôleur physique	Page de l'éditeur de Setup	Paramètre : valeurs
Curseurs A, B, C, D, E, F, G, H, I	SLID, SLID2	Destination : liste des destinations de commande
		Scale : -300% à 300%
		Add : -128 à 127
		Curve : Linear, Compress. Expand
		Entry Value : None, 0 à 127
		Exit Value : None, 0 à 127
Pédales CC 1 & 2 / Souffle	CPEDAL	(comme les curseurs)
Ruban	RIBBON	(comme les curseurs)
Molettes de hauteur et de modulation	WHEEL	(comme les curseurs)
Pression (aftertouch) mono	PRESS	(comme les curseurs)

Tableau 7-2 Contrôleurs continus

Contrôleurs commutateurs

Voir *Paramètres de contrôleur commutateur* en page 7-31 pour des informations sur chaque paramètre.

Contrôleur physique	Page de l'éditeur de Setup	Paramètre : valeurs
Pédales commutateurs 1, 2 et 3	FT SW1, FT SW2, FT SW3	SwType : Toggle, Momentary, Note Toggle, Note Momentary
		Destination : liste des destinations de commande
		On Value : None, 0 à 127
		Off Value : None, 0 à 127
		Entry Value : None, Off, On
		Exit Value : None, Off, On
Commutateurs Arp et SW	ARP SW, SWITCH	(comme les pédales commutateurs)
Commutateurs programmables 1 à 8	SWPRG1, SWPRG2, SWPRG3, SWPRG4, SWPRG5, SWPRG6, SWPRG7, SWPRG8	(comme les pédales commutateurs)

Tableau 7-3 Contrôleurs commutateurs

La liste de destinations de contrôleur

Le tableau ci-dessous contient les valeurs possibles pour le paramètre Destination de chaque contrôleur, par ordre de défilement. Notez que le PC3 possède des destinations avec des numéros de contrôleur supérieurs à 127 – il y a 128 contrôleurs MIDI, comme dicté par la norme MIDI. Toutes les données envoyées à des destinations avec un numéro de contrôleur sortant de la plage MIDI (c'est-à-dire plus de 127) sont envoyées selon un protocole spécifique au PC3K, et ne sont pas envoyées comme données MIDI, et ne sont donc pas envoyées par la sortie MIDI Out.

Numéro 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	Assignation par défaut de la molette de modulation.
2	Souffle	Assignation par défaut du contrôleur par souffle.
3	MIDI 03	
4	Foot	Assignation par défaut de la pédale CC 2.
5	PortTim	Les programmes monophoniques du PC3K répondent à ce contrôleur si le portamento est activé.
6	Data	Quasiment tous les programmes du PC3K 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	
10	Pan	Panoramique MIDI — les programmes qui utilisent l'algorithme PANNER répondront en temps réel aux ajustements de panoramique ; tous les autres programmes en tiendront compte au début de la note suivante.
11	Express	Expression MIDI — Assignation par défaut de la pédale CC 1. Un atténuateur pour les fondus d'entrée et de sortie. Elle varie du minimum (0) jusqu'à la valeur actuelle de volume.
12	MIDI 12	
13	MIDI 13	Assignation par défaut pour le curseur B.
14	MIDI 14	
15	MIDI 15	Contrôle le Pitch bend pour AuxBend2. (Voir La page <i>BEND</i> en page 7-18)
16	Ctl A	
17	Ctl B	
18	Ctl C	
19	Ctl D	
20	MIDI 20	

Tableau 7-4 Liste de destinations de contrôleur

Numéro de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
21	MIDI 21	Destination par défaut pour le ruban, contrôle le Pitch Bend pour AuxBend1. (Voir La page <i>BEND</i> en page 7-18).
22-28	MIDI 22-28	Destinations par défaut pour les curseurs C à I.
29	MIDI 29	Destination par défaut pour le commutateur SW.
30, 31	MIDI 30, 31	Contrôleurs MIDI 30, 31
32	Banque	
33-63	33-63	Contrôleurs MIDI 33-63
64	Sustain	Destination par défaut pour la pédale commutateur 1
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 (voir <i>Pédale de sostenuto (SosPdl)</i> en page 6-21).
67	Soft	Sourdisse. Destination par défaut pour la pédale commutateur 3 — Baisse le volume d'une valeur pré-réglée et peut aussi adoucir le timbre (voir <i>Les pages FT SW1, FT SW2, FT SW3 (pédales commutateurs ou Foot switch)</i> en page 7-37).
68	Legato	Force la reproduction en mono.
69	Freeze	Les enveloppes se figent dans leur état actuel.
70-83	MIDI 70-83	Contrôleurs MIDI 70-83
84	Portamen	Contrôle du portamento, idéal avec les voix mono, valeur relative à la tessiture, fait momentanément glisser la hauteur jusqu'à une note.
85-90	MIDI 85-90	Contrôleurs MIDI 85-90
91	GM Reverb	Quand le PC3K est en mode General MIDI, contrôle le niveau de départ vers la Reverb.
92	MIDI 92	
93	GM Chorus	Quand le PC3K 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	Règle la dynamique de l'arpéggiateur 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.

Tableau 7-4 Liste de destinations de contrôleur (suite)

Numéro de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
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	
127	Mono Off	
128	Pitch	Hauteur – les valeurs supérieures et inférieures à 64 agissent sur la hauteur en la faisant varier respectivement vers le haut et le bas.
129	PitchRev	Hauteur – les valeurs supérieures et inférieures à 64 agissent sur la hauteur en la faisant varier respectivement vers le bas et le haut
130	PitchUp	Hauteur – les valeurs supérieures à 0 font varier la hauteur vers le haut.
131	PitchDwn	Hauteur – 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 (<i>do4</i>) a le 60.
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 <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).

Tableau 7-4 Liste de destinations de contrôleur (suite)

Numéro de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
148	ArpOff	N'importe quelle valeur désactive l'arpégiateur. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).
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 <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).
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 7-43).
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 7-43).
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 7-43).
154	ArpLmtOp	Option en cas d'atteinte de la limite de transposition (LimitOpt) 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 7-43).
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 7-43).
156	ArpDur	Les valeurs en % de Duration sont échelonnées sur les 128 valeurs de contrôleur MIDI, donc 0 = 1% et 127 = 100%. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).
157	Latch	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR 2</i> en page 7-50).
158	Latch2	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR 2</i> en page 7-50).
159	ArpGliss	Pour le glissando (Gliss) de l'arpégiateur, 0-63 = off, 64-127 = on. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR 2</i> en page 7-50).
160	SusLatch	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR 2</i> en page 7-50).

Tableau 7-4 Liste de destinations de contrôleur (suite)

Numéro de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
161	Panic	Panique.
162	SoloZn	Mise en solo de la zone.
163	RiffOn	Riff On (voir <i>Riffs</i> en page 7-57).
164	RiffOff	Riff Off (voir <i>Riffs</i> en page 7-57).
165	RiffDur	Durée de Riff (Dur, voir <i>Riffs</i> en page 7-57).
166	RiffVel	Dynamique de Riff (Vel, voir <i>Riffs</i> en page 7-57).
167	RiffDly	Retard de Riff (Offset, voir <i>Riffs</i> en page 7-57).
168	TapTempo	Battue manuelle du tempo (Tap Tempo, voir <i>TEMPO</i> en page 11-11).
169	KB3Mutes	En mode Setup, les valeurs de 63 et moins désactivent le contrôle des programmes KB3 par les boutons Bank dans ce Setup, et les valeurs supérieures à 64 les activent.
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 7-43).
171	ShiftPatt	Sélectionne un des 128 patterns dans la banque ShiftPatt d'arpégiateur sélectionnée. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).
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 ShiftPatt 2, la valeur de contrôleur 7 sélectionne la banque ShiftPatt 7 (voir <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).
173	VelPatt	Sélectionne un des 128 patterns dans la banque VelPatt d'arpégiateur sélectionnée. (Voir <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).
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 VelPatt 2, la valeur de contrôleur 7 sélectionne la banque VelPatt 7 (voir <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-43).
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 7-43).
176	ShKeyNum	Numéro de touche de Shift Pattern (voir ci-dessous).
177	ShiftKey	Tonalité de Shift Pattern (voir ci-dessous).
178	ShKeyNuV	Comme 176 ShKeyNum, mais la dynamique du Shift Pattern sera modifiée par le pattern de dynamique actuel de la zone.

Tableau 7-4 Liste de destinations de contrôleur (suite)

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 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.

L'utilisation d'un ruban Kurzweil comme contrôleur vous donne le plus d'options, mais ces destinations peuvent aussi être contrôlées par n'importe quel curseur, pédale, pression de touche, etc. L'utilisation d'un ruban Kurzweil apporte un contrôle plus précis puisqu'il possède une étendue physique plus grande que celle des autres contrôleurs. Aussi, si vous le réglez en mode Absolute, vous pouvez sauter d'une note à n'importe quelle autre note dans le pattern dans n'importe quelle octave. Avec un curseur, vous devez passer par toutes les notes intermédiaires du pattern. Une façon d'arriver partiellement à cela avec les curseurs est d'affecter le contrôleur Shift Key Number à plusieurs curseurs avec différentes plages d'action (*voir La page RIBCFG (configuration du ruban) en page 7-41 pour des détails sur les options du ruban, et Scale (échelonnement) et Add (décalage) en page 7-30 pour des détails sur le changement des plages de contrôleur*).

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 curseur, les notes sont déclenchées depuis un Shift Pattern dans l'ordre croissant en montant le curseur, et dans l'ordre décroissant en baissant le curseur. Si dans notre zone nous avons choisi le Shift Pattern 2: minor, les notes jouées par le curseur 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 (Shift Key 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. 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 7-49 (*notez que les options ShiftPatt Up ou Down, tout comme n'importe lequel des paramètres de l'arpégiateur autre que ShftPtrn, 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 curseur 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 (<i>do</i>)
10-19	C# (<i>do#</i>)
20-29	D (<i>ré</i>)
30-39	D# (<i>ré#</i>)
40-49	E (<i>mi</i>)
50-59	F (<i>fa</i>)
60-68	F# (<i>fa#</i>)
69-78	G (<i>sol</i>)
79-88	G# (<i>sol#</i>)
89-98	A (<i>la</i>)
99-108	A# (<i>la#</i>)
109-118	B (<i>si</i>)
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 curseur 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 préreglée 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 PC3K 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 (<i>do0-do1</i>)
13-24	C1-C2 (<i>do1-do2</i>)
25-36	C2-C3 (<i>do2-do3</i>)
37-48	C3-C4 (<i>do3-do4</i>)

Sélection de la plage d'octaves souhaitée :

L'octave de départ se règle manuellement au moyen du paramètre Add en page de configuration du contrôleur correspondant. Dans le champ Add, 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 Add 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 Add 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 PC3K 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 curseur pour ce contrôleur, un quart seulement de la course du curseur 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 Add pour chaque contrôleur, en ajustant chacun pour qu'il déclenche les octaves souhaitées (voir *Add (décalage)* ci-dessous).

Paramètres de contrôleur continu

Les contrôleurs continus (physiques) sont ceux qui possèdent une *plage* de valeurs : les deux molettes, le contrôleur optionnel à ruban, les neufs curseurs, les deux pédales CC, le contrôleur optionnel par souffle (dont le jack est connecté en CC pedal 2), et la pression mono (aftertouch). Comme le montre le tableau en page 7-21, tous utilisent les mêmes paramètres. La fonction de chaque paramètre est décrite ci-dessous.

Dest (destination)

Utilisez ce paramètre pour sélectionner une destination dans la liste des destinations de contrôleur MIDI (voir page 7-22).

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 7-11 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%.

Add (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). Si Add est à 25, la valeur minimale du contrôleur sera 25. À -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. Les valeurs pour Offset s'étendent de -128 à 127.

Curv (courbe)

Ce paramètre vous permet de proportionner la réponse du contrôleur. Le réglage par défaut est **Linear**, avec lequel la réponse suit une ligne droite quand vous déplacez le contrôleur.

Sur **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.

Sur **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 trois courbes décrites. D'abord, sélectionnez la courbe désirée. Puis réglez le paramètre Scale sur -100% et le paramètre Add 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 7-11.

Entry/ExitValue (valeurs initiale/finale)

La valeur d'entrée (EntryValue) vous permet de spécifier pour un contrôleur dans un Setup 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 du programme d'une zone soit désactivée lorsque vous sélectionnez un Setup, utilisez l'éditeur de Setup pour affecter un contrôleur physique à une destination MIDI 01 (MWheel) et réglez la valeur d'entrée sur **0** (la molette de modulation est généralement assignée à la destination MIDI 01 MWheel, qui sert à contrôler un paramètre de modulation pour la plupart des programmes).

Les valeurs d'entrée ignorent la position qu'a le contrôleur physique lorsque le Setup est sélectionné. Par défaut, une fois le Setup chargé et les valeurs d'entrée envoyées, manipuler un contrôleur enverra instantanément de nouvelles valeurs de contrôleur. Cela peut causer un saut de valeur si le contrôleur se trouvait dans une position éloignée de celle correspondant à la valeur d'entrée. Pour éviter ces sauts, réglez le paramètre SetupCtls du mode Master sur **PassEntry** (voir *SetupCtls (contrôleurs de Setup)* en page 11-2 pour des détails). Avec SetupCtls réglé sur **PassEntry**, manipuler le contrôleur n'aura pas d'effet tant que vous ne lui aurez pas fait rejoindre la position correspondant à sa valeur d'entrée (valeur initiale du Setup). Dans ce cas, toujours avec l'exemple ci-dessus de modulation, la manipulation du contrôleur assigné n'activera aucune modulation avant qu'il ne soit complètement *abaissé* (ramené à la valeur d'entrée 0), 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 PC3K 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 réglez 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.



Note : les programmes peuvent aussi être sauvegardés avec des valeurs d'entrée de contrôleur (en page CONTROLLERS de l'éditeur de programme). Quand un Setup est chargé, les valeurs d'entrée pour les programmes du Setup sont envoyées en premier, suivies par les valeurs d'entrée du Setup lui-même. Pour cette raison, si un Setup et un programme qu'il utilise ont tous deux des valeurs d'entrée pour un même contrôleur, c'est la valeur d'entrée du Setup qui prévaudra. Si un programme utilisé par un Setup a une valeur d'entrée fixée pour un contrôleur et que le Setup a comme valeur d'entrée **None** pour ce même contrôleur, c'est la valeur d'entrée du programme qui est utilisée.

Paramètres de contrôleur commutateur

Les contrôleurs commutateurs (physiques) n'ont que deux états : on et off. Les contrôleurs commutateurs du PC3K sont :

- Les commutateurs **Arp** et **SW** de la face avant
- Les pédales commutateurs 1, 2 et 3
- Les commutateurs programmables 1–8 (boutons **Program 1–8**)

Rappelez-vous les deux choses suivantes quand vous travaillez avec les commutateurs du PC3K. Premièrement, en mode Setup les boutons Bank au-dessus des curseurs sont dédiés aux statuts et à la coupure des zones, et ne sont *pas* des contrôleurs assignables (*si le Setup contient un programme KB3, les boutons Bank peuvent servir à contrôler les fonctions KB3, voir Mutes en page 7-69 pour des détails*). Deuxièmement, en mode Program, les boutons **Program** agissent comme des boutons de sélection de programme si aucun d'entre eux n'est assigné à une destination dans le Setup de contrôle (*voir Setup de contrôle en page 6-9 pour des détails*). Si un seul commutateur programmable est assigné dans le Setup de contrôle, alors les boutons **Program** assignés agissent comme voulu par l'assignation, mais aucun des boutons ne fonctionne comme bouton de sélection de programme.

Type de commutateur (Type)

Les paramètres pour les contrôleurs commutateurs sont légèrement différents de ceux pour les contrôleurs continus. Le premier paramètre est Type. Les choix proposés sont **Momentary** pour lequel l'action du commutateur ne dure que tant que vous l'enfoncez, et **Toggle**, pour lequel l'action du commutateur dure jusqu'à ce que vous le pressiez à nouveau.

Le mode Momentary est utilisé pour des fonctions comme le sustain ou le portamento, alors que le mode Toggle est utilisé pour des fonctions comme la commutation on/off de l'arpégiateur. Le comportement lumineux des boutons indique leur mode de fonctionnement: si un bouton est en mode Momentary, il s'allume seulement tant que vous le maintenez, alors qu'en mode Toggle, la lumière reste allumée jusqu'à ce que vous le pressiez à nouveau. Gardez à l'esprit que les affectations de bouton sont indépendantes par zone, et puisqu'il n'y a qu'une seule lumière par bouton, le témoin lumineux n'indique l'état du bouton que pour la zone sélectionnée. Cependant, quand vous pressez le bouton, il exécute ses assignations pour toutes les zones qui utilisent ce bouton.

Commande pour l'état On (OnControl)

OnControl détermine le contrôleur MIDI ou autre message 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 contrôleurs disponibles de la page 7-22 est la même que pour les contrôleurs continus, et peut être atteinte de la même manière.

Commande pour l'état Off (OffControl)

OffControl détermine le contrôleur MIDI ou autre message qui est 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 contrôleurs disponibles de la page 7-22 est la même que pour les contrôleurs continus, et peut être atteinte de la même manière.

Valeur pour l'état On (OnValue)

OnValue définit la valeur du contrôleur quand le commutateur est en service (On). Dans le cas de fonctions de commutation classiques, comme le sustain, OnValue vaudra **127** (par exemple, la valeur par défaut pour la pédale commutateur 1 (Footswitch 1) est Contrôleur 64 — **Sustain** — avec OnValue sur **127**). Cependant, vous pouvez vouloir utiliser un bouton ou une pédale comme un commutateur "doux", auquel cas vous pouvez régler OnControl sur **7** (Volume) et OnValue sur **50**, avec OffControl sur **7** et OffValue sur **127**. OnControl et OffControl peuvent aussi être tous deux réglés sur **Off**, pour que l'enclenchement du commutateur n'ait aucun effet dans cette zone. Cela peut être pratique lorsque vous utilisez un commutateur pour de multiples fonctions dans différentes zones.

Valeur pour l'état Off (OffValue)

OffValue définit la valeur du contrôleur quand le commutateur est hors service (Off). La valeur par défaut est **0**. Vous pouvez vouloir changer cela, comme dans l'exemple de "commutateur doux" ci-dessus : pour redonner à la zone son plein volume lorsque vous relâchez la pédale, réglez OffValue sur **127**.

État initial ou état d'entrée (Ent) et état final ou état de sortie (Exit)

Entry State détermine si un réglage initial pour le commutateur est envoyé lorsque le Setup est sélectionné. Il y a trois choix : **None** (pas de changement), **Off** (la valeur Off) et **On** (la valeur On). Avec un bouton de la face avant, si Entry State est sur **On**, le bouton s'allume dès que vous sélectionnez le Setup.

Exit State détermine de la même manière 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. Les mêmes trois choix (**On**, **Off** et **None**) sont proposés. C'est très pratique pour désactiver les sustains au changement de Setup.

La page WHEEL (molettes)

Les deux molettes sont typiques de ce que l'on trouve sur la plupart des claviers. Celle de gauche est normalement utilisée pour le Pitch Bend avec rappel en position centrale, alors que celle de droite est normalement utilisée comme une molette de modulation standard. En page Wheel dans l'éditeur de Setup, la molette de hauteur (Pitch) a deux paramètres – un pour une poussée vers le haut, l'autre pour une poussée vers le bas – alors que la molette de modulation n'en a qu'un.

Les paramètres de la page WHEEL sont décrits dans *Paramètres de contrôleur continu* en page 7-30.

SetupMode:WHEEL					#Zone:1/1	
	Dest	Scale	Add	Curv	Ent	Exit
PWUp	PitchUp	100%	0	Linear	None	None
PWDown	PitchDown	100%	0	Linear	None	None
MWHL	MWheel	100%	0	Linear	None	None

more WHEEL SLIDER SLID2 CPEDAL more

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dest (PWUp)	Liste des destinations de commande	PitchUp
Dest (PWDown)	Liste des destinations de commande	PitchDown
Dest (MWHL)	Liste des destinations de commande	MWheel
Scale	± 300%	100%
Add	-128 à 127	0
Curv	Linear, Compress, Expand	Linear
Ent	None, 0 à 127	None
Exit	None, 0 à 127	None

Les pages SLIDER et SLID2 (curseurs)

Vous pouvez assigner chacun des neuf curseurs programmables du PC3K à une destination sur chacune des 16 zones. Ou bien, vous pouvez assigner n'importe quelle combinaison de curseurs à la même zone, vous permettant une souplesse énorme. Par exemple, vous pouvez assigner les curseurs A et B à la modulation de hauteur et de volume en zone 1, puis assigner le curseur C au contrôle du panoramique des zones 2, 3 et 10.

Le bouton contextuel **SLIDER** vous donne accès aux curseurs A-E. Pressez le bouton contextuel **SLID2** pour programmer les curseurs F-I. Les paramètres de la page SLIDER sont décrits dans *Paramètres de contrôleur continu* en page 7-30.

```

SetupMode:SLIDER                                     #Zone:1/1
  Dest      Scale  Add  Curv  Ent  Exit
SlidA Data   100%  0    Linear  None None
SlidB MIDI13  100%  0    Linear  None None
SlidC MIDI22  100%  0    Linear  None None
SlidD MIDI23  100%  0    Linear  None None
SlidE MIDI24  100%  0    Linear  None None
more WHEEL SLIDER SLID2 CPEDAL more

```

```

SetupMode:SLIDER                                     #Zone:1/1
  Dest      Scale  Add  Curv  Ent  Exit
SlidF MIDI25  100%  0    Linear  None None
SlidG MIDI26  100%  0    Linear  None None
SlidH MIDI27  100%  0    Linear  None None
SlidI MIDI28  100%  0    Linear  None None
more WHEEL SLIDER SLID2 CPEDAL more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dest (Curseur A)	Liste des destinations de commande	Data
Dest (Curseur B)	Liste des destinations de commande	MIDI 13
Dest (Curseur C)	Liste des destinations de commande	MIDI 22
Dest (Curseur D)	Liste des destinations de commande	MIDI 23
Dest (Curseur E)	Liste des destinations de commande	MIDI 24
Dest (Curseur F)	Liste des destinations de commande	MIDI 25
Dest (Curseur G)	Liste des destinations de commande	MIDI 26
Dest (Curseur H)	Liste des destinations de commande	MIDI 27
Dest (Curseur I)	Liste des destinations de commande	MIDI 28
Scale	±300%	100%
Add	-128 à +127	0
Curv	Linear, Compress, Expand	Linear
Ent	None, 0 à 127	None
Exit	None, 0 à 127	None

La page CPEDAL (pédale de contrôle continu)

Si vous regardez à l'arrière de l'instrument, vous verrez deux prises pour brancher deux pédales CC (Contrôle Continu) et une prise marquée Breath (souffle). Comme pour les neuf curseurs programmables, vous pouvez assigner ces contrôleurs à chacune des 16 zones, ou vous pouvez assigner n'importe quelle combinaison des ces contrôleurs à la même zone.

Les paramètres de la page CPEDAL sont décrits dans *Paramètres de contrôleur continu* en page 7-30.

SetupMode:CONT.PEDALS #Zone:1/1					
	Dest	Scale	Add	Curv	Ent Exit
CPed1	Express	100%	0	Linear	None None
CPed2	Foot	100%	0	Linear	None None
Breath	Breath	100%	0	Linear	None None
more WHEEL SLIDER SLID2 CPEDAL more					

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dest (CPed1)	Liste des destinations de commande	Express
Dest (CPed2)	Liste des destinations de commande	Foot
Dest (Breath)	Liste des destinations de commande	Breath
Scale	± 300%	100%
Add	-128 à +127	0
Curv	Linear, Compress, Expand	Linear
Ent	None, 0 à 127	None
Exit	None, 0 à 127	None

La page PRESS (pression ou aftertouch)

Le PC3K est sensible à la pression mono (Pressure), communément appelée “aftertouch”.

Un mot au sujet de la pression (Pressure) : le paramètre Key Range (tessiture) 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.

Les paramètres de la page PRESS sont décrits dans *Paramètres de contrôleur continu* en page 7-30.



***Note :** la pression MIDI générée sur le clavier du PC3K est d’abord affectée par tous les réglages Scale, Add et Curv faits dans la page PRESSURE de chaque zone. Les valeurs de pression obtenues sont ensuite affectées par tout réglage Pressure Map fait en page MAPS du mode Master (voir page 11-7). De même, les messages MIDI de pression envoyés au port de sortie USB ou MIDI sont d’abord affectés comme expliqué ci-dessus puis par les réglages de la page Transmit du mode MIDI (voir page 10-1). 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.*

SetupMode:PRESSURE #zone:1/1

Dest

Scale

Add

Curv

Ent

Exit

PressPressure

100%

0

Linear

None

None

more

PRESS

FT SW1

FT SW2

FT SW3

more

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dest	Liste des destinations de commande	MPress
Scale	± 300%	100%
Add	-128 à +127	0
Curv	Linear, Compress, Expand	Linear
Ent	None, 0 à 127	None
Exit	None, 0 à 127	None

Les pages FT SW1, FT SW2, FT SW3 (pédales commutateurs ou Foot switch)

A l'arrière de l'instrument, il y a trois prises pour pédales commutateurs (Foot switch).

Il y a trois pages Foot Switch, une pour chaque pédale. La plage de valeurs de leurs paramètres de destination respectifs est la liste des destinations de commande.

Les paramètres de la page FT SW sont décrits dans *Paramètres de contrôleur commutateur* en page 7-31.

```

SetupMode: FOOT SWITCH 1      #Zone: 1/1
Type:      : Momentary        EntryState : None
OnControl  : Sustain          ExitState  : None
OnValue    : 127
OffControl : Sustain
OffValue   : 0

more | PRESS | FT SW1 | FT SW2 | FT SW3 | more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Type	Momentary, Toggle	Momentary
OnControl	Liste des destinations de commande	Ft Sw1 : pédale forte (Sustain)
		Ft Sw2 : pédale tonale (Sostenuto)
		Ft Sw3 : pédale de sourdine (Soft)
OnValue	None, 0 à 127	127
OffControl	Liste des destinations de commande	Ft Sw1 : pédale forte (Sustain)
		Ft Sw2 : pédale tonale (Sostenuto)
		Ft Sw3 : Pédale de sourdine (Soft)
OffValue	None, 0 à 127	0
EntryState	None, Off, On	None
ExitState	None, Off, On	None

La page ARP SW (commutateur d'arpégiateur)

Le clavier du PC3K offre deux commutateurs en face avant, situés au-dessus des molettes de hauteur et de modulation. Celui de gauche est le bouton **Arp** (abréviation pour “arpégiateur”). Par défaut, le commutateur Arp fonctionne comme commutateur de l'arpégiateur, il active et désactive l'arpégiateur du PC3K, mais vous pouvez l'affecter à n'importe quel contrôleur.

Voir *La page ARPEGGIATOR* en page 7-43 pour des informations sur la façon de configurer l'arpégiateur du PC3K.

Les paramètres de la page ARP SW sont décrits dans *Paramètres de contrôleur commutateur* en page 7-31.

```
SetupMode:SWITCH ARP #Zone:1/1
Type:           : Toggled EntryState : None
OnControl      : ArpOn      ExitState  : Off
OnValue        : 127
OffControl     : ArpOff
OffValue       : 0

more ARP SW SWITCH RIBBON RIBCFG more
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Type	Momentary, Toggled	Toggled
OnControl	Liste des destinations de commande	ArpOn
OnValue	None, 0 à 127	127
OffControl	Liste des destinations de commande	ArpOff
OffValue	None, 0 à 127	0
EntryState	None, Off, On	None (aucun)
ExitState	None, Off, On	None (aucun)

La page SWITCH (commutateur)

Le commutateur de droite sur la face avant est le bouton **SW**, situé au-dessus de la molette de modulation. Par défaut, ce commutateur est assigné à MIDI29, mais vous pouvez l'affecter à n'importe quel contrôleur MIDI.

Les paramètres de la page SWITCH sont décrits dans *Paramètres de contrôleur commutateur* en page 7-31.

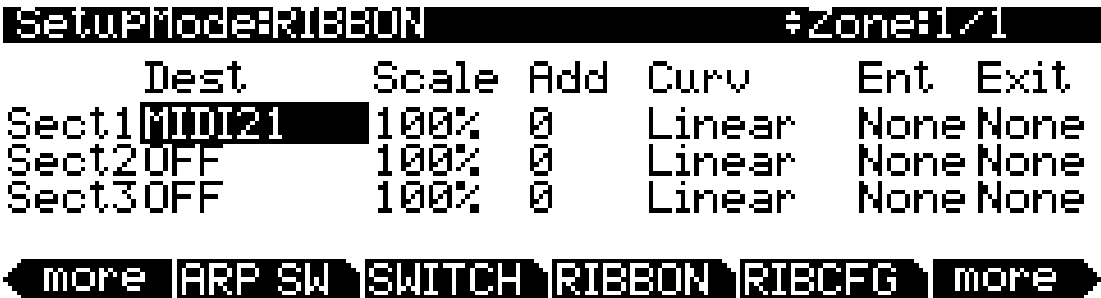
```

SetupMode:SWITCH SW                               #Zone:1/1
Type:      : Toggled                               EntryState : None
OnControl  : MIDI29                                ExitState  : None
OnValue    : 127
OffControl : MIDI29
OffValue   : 0

more ARP SW SWITCH RIBBON RIBCFG more
  
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Type	Momentary, Toggled	Toggled
OnControl	Liste des destinations de commande	MIDI29
OnValue	None, 0 à 127	127
OffControl	Liste des destinations de commande	MIDI29
OffValue	None, 0 à 127	0
EntryState	None, Off, On	None
ExitState	None, Off, On	None

La page RIBBON (ruban)



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dest	Liste des destinations de commande	MIDI21
Scale	± 300%	100%
Add	-128 à +127	0
Curv	Linear, Compress, Expand	Linear
Ent	None, 0 à 127	None
Exit	None, 0 à 127	None

La page RIBBON vous permet de définir l'assignation de contrôleur pour le contrôleur à ruban optionnel du PC3K. Ce contrôleur à ruban optionnel détecte le mouvement lorsque vous appuyez dessus et déplacez votre doigt vers la gauche ou vers la droite ; cela crée de nombreuses possibilités pour contrôler la hauteur, le volume, le panoramique, les fondus entre zones, ou n'importe quelles autres utilisations que vous pouvez imaginer.

En mode Program, le ruban contrôle une octave de Pitch Bend par défaut. En effet, lorsqu'on utilise le Setup de contrôle par défaut **126 Internal Voices**, le ruban est réglé sur la destination MIDI21, qui contrôle Aux Bend 1 (voir *AuxBend1Up* et *AuxBend 1Down* en page 7-19 pour des détails). Voir page 6-9 pour en savoir plus sur le *Setup de contrôle*.

Le contrôleur à ruban optionnel peut être utilisé comme un seul long contrôleur, ou bien il peut être divisé en trois sections séparées, chacune avec ses propres assignations de contrôleur (cela se fait en page RIBCFG). Les deux petites flèches au-dessus de la bande indiquent les limites des trois sections. La grande flèche au-dessus du ruban indique le centre du ruban, lorsqu'il est à une seule section.

Notez qu'il y a trois groupes de paramètres en page RIBBON. Quand le ruban est configuré pour agir comme un contrôleur à une seule section, les seuls paramètres qui affectent son comportement sont ceux de la Section 1 (Sect 1). Quand le ruban est configuré pour agir comme un contrôleur à trois sections, chaque groupe de paramètres affecte uniquement sa propre section.

Pour modifier les autres paramètres du ruban, allez voir *La page RIBCFG (configuration du ruban)* (voir *La page RIBCFG (configuration du ruban)* ci-dessous pour des détails).

Les paramètres de la page RIBBON sont décrits dans *Paramètres de contrôleur continu* en page 7-30.



Note : quand on l'utilise comme contrôleur à une seule section, le ruban envoie deux numéros de CC MIDI (octet de poids fort (MSB) et octet de poids faible (LSB) selon la norme MIDI), ce qui lui donne une résolution de 768 pas à la place des 128 pas que peut procurer un seul CC MIDI. Cela permet au ruban d'avoir un contrôle plus fin d'un paramètre par rapport aux autres contrôleurs continus. Pour tirer parti de cela, assignez la destination (Dest) de Sect1 sur un numéro de CC entre 0 et 31, et le ruban enverra en plus un autre CC dont le numéro est obtenu en ajoutant 32 au numéro choisi comme destination. Par exemple, MIDI22 entraînera aussi un envoi vers la destination MIDI54. Dans ce cas, si vous réglez le champ source d'un paramètre de programme sur MIDI22, ce paramètre utilisera aussi automatiquement MIDI54 comme une source, ce qui donne une résolution de 768 pas quand on utilise le ruban à une seule section. La source supplémentaire qui est automatiquement utilisée n'apparaîtra pas dans l'éditeur de programme (cela se fait en sous-main) mais les deux numéros de CC seront envoyés aux ports de sortie MIDI Out et USB (notez aussi que MIDI32 à MIDI63 ne sont pas disponibles dans les champs de source de paramètre de programme car ils sont réservés pour l'emploi des numéros de CC 0-31 comme décrit ci-dessus). Quand le ruban est utilisé comme un contrôleur à une seule section, si un CC MIDI supérieur à 63 est employé comme destination (Dest) pour Sect1, un seul numéro de CC est envoyé et le ruban a une résolution de 128 pas. Quand le ruban est utilisé comme un contrôleur à trois sections, chaque section n'envoie qu'un seul numéro de CC et chaque section a une résolution de 128 pas.

La page RIBCFG (configuration du ruban)

Une fois que vous avez sélectionné une destination pour le contrôleur à ruban optionnel, vous pouvez utiliser les paramètres de la page RIBCFG pour définir la façon dont le ruban répond à la position et à la pression du doigt.

SetupMode:RIBBON CONFIGURATION

Ribbon Configuration: One section

Ribbon: PosMode Spring Center
Relative On 64

more ARP SW SWITCH RIBBON RIBCFG more

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Ribbon Configuration	One Section, Three Sections	One Section
PosMode	Relative, Absolute	Relative
Spring	On, Off	On
Center	0 à 127	64

Ribbon Configuration (configuration du ruban)

Vous pouvez utiliser le ruban comme un contrôleur, ou le diviser en trois sections plus petites, chacune avec ses propres assignations de contrôleur. Choisissez **One Section** (une section) ou **Three Sections** (trois sections) pour le paramètre Ribbon Configuration. Avec **Three Sections**, la page change de telle sorte que vous puissiez régler les paramètres de chaque section :

SetupMode:RIBBON CONFIGURATION			
Ribbon Configuration: Three sections			
	PosMode	Spring	Center
Section1:	Relative	On	64
Section2:	Relative	On	64
Section3:	Relative	On	64
more ARP SW SWITCH RIBBON RIBCFG more			

PosMode (mode de position)

Lorsque vous touchez le ruban, le PC3K peut répondre de deux façons, selon le réglage du paramètre PosMode. **Relative** signifie que peu importe l'endroit où vous touchez le ruban, cela deviendra le point "zéro" quoi que le ruban contrôle ; vous ne noterez aucune modification du son tant que vous n'aurez pas fait glisser votre doigt. Le mode Relative est en général le plus naturel pour le jeu – faites simplement bouger votre doigt n'importe où sur le ruban pour créer un vibrato avec la plupart des programmes et Setups d'usine. Vous obtiendrez le même effet quel que soit l'endroit où vous placez votre doigt.

Absolute signifie que le point zéro du ruban est toujours exactement à la même place physique sur le ruban. Par défaut, il s'agit du centre du ruban, bien que vous puissiez utiliser le paramètre Center pour placer le point zéro n'importe où. En mode Absolute, il suffit de toucher le ruban affecte le son (sauf si vous le touchez exactement au point zéro). Tous les mouvements que vous faites le long du ruban envoient des valeurs de contrôle basées sur l'éloignement par rapport au point zéro.

Spring (ressort)

Quand Spring est sur **On**, le contrôleur auquel vous avez assigné le ruban revient automatiquement à son point zéro lorsque vous enlevez votre doigt du ruban (comme ramené par un "ressort"). C'est en général le comportement souhaité.

Quand Spring est sur **Off**, le contrôleur auquel vous avez assigné le ruban reste à sa valeur actuelle lorsque vous enlevez votre doigt du ruban. Bien que cela puisse être utile, vous devez être prudent avec cela. Quand Spring est sur **Off**, le ruban garde en mémoire sa position lorsque vous quittez le Setup, et reprend à cette position quand vous retournez dans le Setup. Cela peut être bien ou mal. Si vous voulez régler Spring sur **Off** dans un Setup, mais en étant sûr du son initial du Setup, allez en page RIBBON du Setup, et pour chaque ruban pour lequel vous avez réglé Spring sur **Off**, réglez la valeur initiale d'entrée (Ent) sur **0** (ou sur la valeur de votre choix).

Center (point central)

Ce paramètre définit le point zéro pour le ruban (ou pour chaque section du ruban) – le point pour lequel le contrôleur auquel est assigné le ruban n'a pas d'effet sur le son. Vous pouvez sélectionner n'importe quel point entre **0** et **127**. Une valeur de **64** place le point zéro au centre physique du ruban. Les valeurs **0** et **127** placent le point zéro respectivement aux extrémités gauche et droite de la section. Notez que régler le paramètre Spring sur **Off** désactive le paramètre Center pour ce ruban.

La valeur choisie pour ce paramètre peut avoir un effet considérable. Dans la plupart des Setups d'usine, par exemple, le ruban affecte la hauteur. Dans ces Setups, la modification de la valeur du paramètre Center transposera le Setup.

Les 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 PC3K (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 PC3K 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* (arpégiateur global) en page COMMON du mode Setup.

Le concept à la base des arpégiateurs du PC3K 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 :

La page ARPEGGIATOR



Note : en mode Program, pressez simultanément les boutons *Arp* et *SW* (au-dessus des molettes) pour voir la page *Arpeggiator* du Setup de contrôle, qui contrôle les réglages de l'arpégiateur en mode Program (voir Setup de contrôle en page 6-9 pour des détails).

```

SetupMode:ARPEGGIATOR      #zone:1/1
Active      :Off      Beats      : 1/16
ShiftPattern: 0 None
ShiftLimit  : 24      LimitOpt   : Unipolar
ShiftAmount: 0ST      PlayOrder  : Played
Vel: Played      Duration   : 100%

more ARP1 ARP2 RIFF1 RIFF2 more
  
```

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)
PlayOrder	Played, Upwards, Downwards, UpDown, UpDown Repeat, Random, Shuffle, Walking, Simultaneous	Played
Duration	1% à 100%	100%

Mode Setup

Les pages ARPEGGIATOR & ARPEGGIATOR 2 (ARP1, ARP2)

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
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
ShiftLimit	0-60	24
LimitOpt	Stop, Reset, Unipolar, Bipolar, Float Res, Float Uni, Float Bip	Unipolar
ShiftPattern	Off, (<i>patterns d'usine 1-69, patterns créés par l'utilisateur</i>)	Off

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 PC3K.

Le fait de régler Active sur 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

Le paramètre Beats définit le nombre de notes par battement (temps). Le tempo est basé sur des noires. Ainsi, si vous choisissez **1/4**, vous obtiendrez une note par battement de l'horloge. Sur **1/16**, vous obtiendrez 4 notes par battements, et ainsi de suite. Vous pouvez aller jusqu'à 96 notes par battement (**1/384**), mais à 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 PC3K, 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 12-19).

Play Order

Ce paramètre détermine dans quel ordre le PC3K joue les notes arpégées. **Played** signifie que les notes sont jouées dans l'ordre chronologique dans lequel vous les avez jouées. **Upwards** signifie que les notes sont jouées dans l'ordre ascendant de leur hauteur, quel que soit leur ordre chronologique. **Downwards** correspond à l'ordre descendant de leur hauteur. **UpDown** produit les 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** est 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 exécute les notes jouées dans un ordre complètement aléatoire. **Shuffle** les joue 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** est une "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. Avec **First**, toutes les notes ont la même dynamique. Avec **Played**, chaque note est répétée à la dynamique avec laquelle vous l'avez jouée. Avec **Last**, toutes les notes jouent à la dynamique de la dernière note jouée. Avec **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.

Avec Vel sur **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.

Avec Vel sur **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 "Edit" avec un pattern sélectionné dans le champ **VelPatt** (voir illustration ci-dessous). 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 plus et moins 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* en page 5-3.

Edit VelocityPatt 1: 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

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

Réglages Vel	Plages de randomisation de dynamique
Chimp3	± 50
Chimp4	± 64

MissNotes1 à MissNotes9 font que le PC3K "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 ShiftAmount 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

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. Avec **Stop**, l'arpégiateur s'arrête quand il atteint la limite fixée par ShiftLimit. Avec **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 tableau ci-dessous 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 (<i>fa#4</i>)	<i>do4, ré#4, fa#4,</i>	<i>ré#4, do4</i>	<i>ré#4,</i> ...	Les mêmes notes sont jouées dans les deux sens lorsque ShiftLimit est un multiple de ShiftAmount
7 ST (<i>sol4</i>)	<i>do4, ré#4, fa#4,</i>	<i>mi4, do#4,</i>	<i>ré#4,</i> ...	La dernière note vers le haut avant la limite est <i>fa#4</i> , la prochaine note vers le haut serait <i>la4</i> , qui est à 2 demi-tons de la limite (<i>sol4</i>) de transposition, donc la première note vers le bas est <i>mi4</i> (2 demi-tons sous la dernière note vers le haut)
8 ST (<i>sol#4</i>)	<i>do4, ré#4, fa#4,</i>	<i>fa4, ré4,</i>	<i>ré#4,</i> ...	<i>la4</i> est à 1 demi-ton de la limite de transposition, donc la première note vers le bas est <i>fa4</i> (1 demi-ton plus bas que la dernière note vers le haut)
9 ST (<i>la4</i>)	<i>do4, ré#4, fa#4, la4</i>	<i>fa#4, ré#4, do4,</i>	<i>ré#4,</i> ...	A nouveau entièrement symétrique, <i>la4</i> est maintenant dans la limite de transposition
10 ST (<i>la#4</i>)	<i>do4, ré#4, fa#4, la4,</i>	<i>sol4, mi4, C#4,</i>	<i>ré#4,</i> ...	La prochaine note vers le haut serait <i>do5</i> , à 2 demi-tons de la limite de transposition
11 ST (<i>si4</i>)	<i>do4, ré#4, fa#4, la4,</i>	<i>sol#4, fa4, ré4,</i>	<i>ré#4,</i> ...	<i>do5</i> est à 1 demi-ton de la limite de transposition
12 ST (<i>do5</i>)	<i>do4, ré#4, fa#4, la4, do5,</i>	<i>la4, fa#4, ré#4, do4,</i>	<i>ré#4,</i> ...	À nouveau symétrique, incluant <i>do5</i>

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.

Voici un exemple très simple. Supposons que la seule note dans le cycle de l'arpégiateur est *do4*, que ShiftAmount 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 PC3K 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 (ShftPattn)

ShftPattn 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 PC3K 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 (verrouillage)* en page 7-51, 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 **PlayOrder** de 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 **ShiftPatt** (voir l'écran d'édition ci-dessous). 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 plus/moins pour saisir la transposition de note pour chaque pas. Appuyez sur **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 haut/bas** pour changer le sens dans lequel les pas du pattern sont joués (indiqué par **Up**, **Down**, ou **Flat** à droite de la ligne supérieure). Sur **Up**, le pattern joue comme attendu, débutant au pas 1 et avançant de pas en pas jusqu'au pas 48. Sur **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. Les patterns réglés sur **Flat** ne font 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.

```
EditShiftPattern 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 page 5-3.

La page ARPEGGIATOR 2

```
SetupModeARPEGGIATOR2 #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 (do-1 à sol9)	C -1
HiKey	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	G9
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 (verrouillage)

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 trois 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.

En mode **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 est 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.

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 est une 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 est 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.

1NoteAuto est 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.

Glissando

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 deux 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 (source de synchro)

Le paramètre 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 choisir un arpégiateur ou riff spécifique sur lequel vous synchroniser en réglant SyncTo sur **Arp 1-16** ou **Riff 1-16**, 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**.

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.

Vous pouvez aussi choisir **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 programmes 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 programmes 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 7-72 pour des détails*). Un réglage **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 (type de synchro)

Le paramètre SyncType (type de synchro) vous permet de choisir comment votre arpégiateur se synchronisera sur les autres arpégiateurs, riffs ou sur un morceau lu en mode Song.

Avec SyncType sur **None**, votre arpégiateur commence à jouer dès qu'il est déclenché. Il ne se synchronisera sur rien. Avec SyncType sur **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 7-54 pour des détails sur le changement au moment du temps fort d'un arpégiateur.* Avec SyncType sur **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.

Avec SyncType sur **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**.

Avec SyncType sur **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.

Avec SyncType réglé sur **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 7-62 pour le bouclage des riffs, et *Loop* en page 12-12 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).

Avec SyncType sur **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.

Avec SyncType sur **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.

Avec SyncType réglé sur **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 7-62 pour le bouclage des riffs, et *Loop* en page 12-12 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**.

Avec SyncType sur **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 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.

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 neuf 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).
151	ArpBeats	Beats, chaque plage de valeurs sélectionne l'une des sept 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 sept 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 vingt-trois 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 étagées 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.

Mode Setup

Les pages ARPEGGIATOR & ARPEGGIATOR 2 (ARP1, ARP2)

Numéro de contrôleur	Paramètre d'arpégiateur correspondant	Fonctionnement
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.
175	VelFixed	Règle la dynamique de l'arpégiateur quand Vel est réglé sur Fixed en page ARPEGGIATOR d'une zone de contrôleur.

Riffs

Les riffs sont des morceaux complets ou des pistes individuelles d'un morceau créés dans le mode Song du PC3K 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 Setups. 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.

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 7-61.

La page RIFF1

La première page Riff apparaît comme représentée ci-dessous, et a les paramètres suivants :

```

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

```

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
Riff		Off, On	Off
Song		Liste des morceaux	0 None
Start	(Mesure)	(selon la séquence)	1
	(Temps)	1 à (selon la signature rythmique)	1
	(Tic)	0 à 959	0
Stop	(Mesure)	(selon la séquence)	2
	(Temps)	1 à (selon la signature rythmique)	1
	(Tic)	0 à 959	0
Transposition		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 (morceau)

Sélectionnez le morceau que vous souhaitez utiliser pour le paramètre Song avec la molette Alpha, les boutons +/- ou le pavé alphanumérique.

Start

Utilisez le paramètre 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	1ère	0
Croche	1ère	0
	2e	480
Croche de triolet	1ère	0
	2e	320
	3e	640
Double-croche	1ère	0
	2e	240
	3e	480
	4e	720
Double-croche de quintolet	1ère	0
	2e	192
	3e	384
	4e	576
	5e	768
Double-croche de triolet	1ère	0
	2e	160
	3e	320
	4e	480
	5e	640
	6e	800

Tableau 7-5 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 7-5 pour les valeurs en *tics*.

Le PC3K 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 7-4.)

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.

La page RIFF2

La deuxième page Riff apparaît comme représentée ci-dessous, et a les paramètres suivants :

```
SetupModeRiff2                               #Zone#1/2
Trigger : C -1  G 9      SyncZone: First Avail.
Release : C -1  G 9      SyncType: None
CondRel  : Off           RelSynZn : First Avail.
Local    : Off           RelSynTyp: None
Loop     : Forever       Dur: 100%  Vel: 100%
BPM      : Sequence      Offset   : 0
more ARP1 ARP2 RIFF1 RIFF2 more
```

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
Trigger	(Note limite haute)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	C -1
	(Note limite basse)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	G9
Release	(Note limite haute)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	C -1
	(Note limite basse)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	G9
CondRel		Off, On	Off
Local		Off, On	Off
Loop		Once, Forever	Forever
BPM		Sequence, Setup, External, 20 to 400	Sequence
SyncZone		First Avail., Riff 1-16, Main Seq, Arp 1-16, FirstRiff.Av., First Arp.Av	First Avail.
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 (déclencheur)

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**.

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 enfoncerez 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 (relâchement)

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 Wheel, 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

Le paramètre CondRel (relâchement conditionnel) vous 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

Si vous voulez déclencher votre riff sans faire jouer le programme de la zone sélectionnée, réglez Local sur **Off**. Local est par défaut réglé sur Off 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. Avec Local réglé sur **On**, vous ferez jouer le programmes 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

Si vous voulez que votre riff soit joué en boucle (loop) indéfiniment, réglez ce paramètre sur **Forever** (toujours). Si vous souhaitez qu'il soit joué une fois puis qu'il s'arrête jusqu'à ce que vous le redéclenchiez, réglez ce paramètre sur **Once** (une fois).

BPM (battements par minute)

Il existe là quatre options qui déterminent ce qui contrôle le tempo de votre riff. Avec BPM réglé sur **Sequence**, le tempo d'origine auquel le riff a été enregistré sera utilisé. Avec BPM réglé que **Setup**, c'est le tempo réglé dans les pages COMMON ou 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 en page TEMPO (voir TEMPO en page 11-11). La valeur **Setup** est aussi utile pour synchroniser des riffs sur l'arpégiateur d'une zone. Avec BPM réglé sur **External**, le riff se synchronisera sur l'horloge MIDI externe. Vous pouvez aussi choisir manuellement un tempo en sélectionnant une valeur de **20** à **400** pour BPM. 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

Le paramètre SyncZone détermine la zone sur laquelle se synchronise un riff. 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 ou 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**.

Vous pouvez vouloir un peu plus de liberté et ne pas être lié au riff de batterie de la zone 1 comme "maître du temps". Peut-être voulez-vous commencer par le riff de basse et faire arriver le riff de batterie plus tard. Dans ce cas, vous devrez régler SyncZone sur **FirstRiff.Av.** 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.

Vous pouvez aussi choisir **FirstArp.Av.** (premier arpégiateur disponible), qui se comporte de la même façon que **FirstRiff.Av.**, sauf que riff votre recherchera le premier arpégiateur disponible sur lequel se synchroniser. Un réglage **Main Seq.** synchronisera 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 programmes 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 programmes 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 7-72 pour des détails*). Un réglage **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 (type de synchro)

Le paramètre SyncType vous 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. Avec SyncType sur **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 7-54 pour des détails sur le changement au moment du temps fort d'un arpégiateur.* Avec SyncType sur **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.

Avec SyncType sur **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 de 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**.

Avec SyncType réglé sur **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.

Avec SyncType réglé sur **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 7-62 pour le bouclage des riffs, et *Loop* en page 12-12 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.

Avec SyncType sur **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.

Avec SyncType sur **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.

Avec SyncType réglé sur **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 7-62 pour le bouclage des riffs, et *Loop* en page 12-12 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**.

Avec **SyncType** sur **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 (Release Sync Zone)

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 (Release Sync Type)

RelSynTyp (type de synchro de relâchement) dispose des mêmes réglages que **SyncType** (voir *SyncType (type de synchro)*, 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**). Avec **RelSynType** sur **None**, votre riff s'arrête de jouer dès qu'il est relâché. Il ne se synchronisera sur rien. Avec **RelSynType** sur **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 7-54 pour des détails sur le changement au moment du temps fort d'un arpégiateur.* Avec **RelSynType** sur **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.

Avec **RelSynTyp** sur **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**.

Avec **RelSynTyp** sur **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**.

Avec **RelSynTyp** réglé sur **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 7-62 pour le bouclage des riffs, et *Loop* en page 12-12 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.

Avec RelSynType sur **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.

Avec RelSynType sur **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.

Avec RelSynType réglé sur **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 7-62 pour le bouclage des riffs, et *Loop* en page 12-12 pour le bouclage des morceaux). Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance l'arrêt du riff qui se fera en synchronisation avec le 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**.

Avec RelSynType sur **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 (Durée)

Dur 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 (dynamique)

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.

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.
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 tics 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.

Les pages FX : FX, AUXFX1, AUXFX2 et MASTFX

Les quatre pages FX du mode Setup—FX, AUX1, AUX2 et MASTER EFFECTS—fonctionnent comme les pages du mode Effect — EffectsEnable, Aux 1 Override, Aux 2 Override, et Master Effects. Voir *Mode Effect et pages d'effets* en page 9-4 pour des informations sur l'édition de ces pages. Vous pouvez utiliser le bouton **Mode Effect (FX Bypass)** pour neutraliser (court-circuiter) les effet pendant l'édition.

Les pages de commutateurs programmables : SWPRG1 à SWPRG8

Les huit commutateurs programmables du PC3K sont les huit boutons de sélection **Program** situés au-dessus des boutons Category. Chaque bouton possède sa propre page SWPRG, mais toutes les pages sont essentiellement identiques.

Les paramètres de la page SWPRG sont décrits dans *Paramètres de contrôleur commutateur* en page 7-31.

```

SetupMode:PRG SWITCH1 #zone:1/1
Type:      : Toggled      EntryState : None
OnControl  : OFF          ExitState  : None
OnValue    : None
OffControl : OFF
OffValue   : None

more SWPRG1 SWPRG2 SWPRG3 SWPRG4 more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Type	Momentary, Toggled	Toggled
OnControl	Liste des destinations de commande	OFF
OnValue	None, 0 à 127	None
OffControl	Liste des destinations de commande	OFF
OffValue	None, 0 à 127	None
EntryState	None, Off, On	None
ExitState	None, Off, On	None

La page COMMON

La page COMMON contient des paramètres qui affectent toutes les zones du Setup sélectionné.



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Tempo	20 à 300	120
ClockSource	Internal, External	Internal
AuxFXChan	1 à 16	1
KB3Chan	1 à 16	1
Mutes	Zone Mutes, KB3 Control	Zone Mutes
ArpGlobal	Off, Arp 1 à 16	Off

Tempo

Quand ClockSource est réglé sur **Internal**, le paramètre Tempo détermine le tempo système du PC3K. Le paramètre Tempo est exprimé en bpm (battements par minute). Vous pouvez aussi régler le tempo au moyen de la fonction de battue manuelle du tempo (Tap Tempo). Pressez simultanément les boutons de curseur gauche et droit pour accéder à la page TEMPO (voir TEMPO en page 11-11).

ClockSource

Avec le paramètre ClockSource, vous pouvez régler le PC3K—dans le Setup sélectionné—pour qu'il génère son propre tempo en réglant ClockSource sur **Internal**, ou vous pouvez régler le PC3K pour qu'il se synchronise sur le tempo d'un autre appareil—à condition que cet appareil envoie des messages d'horloge MIDI au PC3K par MIDI ou USB—en réglant ClockSource sur **External**. Quand ClockSource est réglé sur **External**, le paramètre Tempo disparaît de l'écran

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 programmes 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. Notez que si vous assignez un programme KB3 à une zone non assignée au canal KB3, le PC3K vous en informera en page CH/PROG et le programme KB3 ne sera pas chargé. Avant de sélectionner un programme KB3 pour une zone, réglez le canal KB3 sur le canal choisi pour cette zone dans sa page CH/PROG.

Mutes

Le paramètre Mutes vous donne le contrôle du comportement des boutons Bank (les boutons au-dessus des curseurs). Par défaut, en mode Setup, le PC3K utilise les boutons Bank pour contrôler la coupure et le rétablissement des zones (voir page 7-2 pour des détails). Si vous utilisez un programme KB3 dans un Setup, vous devez changer le réglage du paramètre **Mutes** en **KB3 Control** afin d'utiliser les boutons Bank pour contrôler les effets KB3. Réglez le paramètre **Mutes** sur **Zone Mutes** afin que les boutons Bank reprennent leur fonction par défaut de coupure et rétablissement des zones.



Note : pour les Setups ayant un programme KB3, vous pouvez programmer un commutateur pour alterner entre les deux comportements des boutons Bank, contrôle des effets KB3 ou coupure/rétablissement des zones. Choisissez un commutateur — disons **SW**, qui se trouve juste à droite du bouton **Arp**. Choisissez une zone et allez en page SWITCH (ou à la page d'éditeur correspondant au commutateur que vous avez choisi). Réglez **Type** sur **Toggled**, **OnControl** sur **KB3Mutes** (saisissez **169** ou faites défiler la liste des contrôleurs jusqu'à la fin), **OnValue** sur **127**, **OffControl** sur **KB3Mutes**, et **OffValue** sur **0**. Le commutateur **SW** changera maintenant la fonction des boutons Bank pour le Setup.

ArpGlobal (arpégiateur global)

Avec le paramètre ArpGlobal, 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 sept 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 7-8 pour des détails).

Pour des détails sur l'arpégiateur de chaque zone, voir *Les pages ARPEGGIATOR & ARPEGGIATOR 2 (ARP1, ARP2)* en page 7-43.

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.

```
SetupMode:TRIGGER KEYS #Zone:1/1
Key       :C 4
Dest      :OFF
Value     :0
```

```
more KEYTRG more
```

En plus de produire un message MIDI Note On standard, chaque touche du PC3K 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* 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 7-5 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 7-5 pour des détails).

Les 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). Presser simultanément les boutons **Plus** et **Moins** 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 PC3K, 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?" (êtes-vous sûr ?) apparaîtra. Pressez **Yes** (oui) pour supprimer le Setup, ou **Cancel** (annuler) pour annuler.

Les Setups ROM d'usine ne peuvent pas être supprimés.

NewZn (Nouvelle zone)

Pressez **NewZn** pour créer une nouvelle zone avec les paramètres par défaut. Le PC3K 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 ; presser **NewZn** importera alors 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/Layer** 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.

Enregistrement d'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 programmes 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 la touche Mode **Setup** pour passer en mode Setup et choisissez le Setup désiré.
5. Pressez simultanément les boutons de curseur **gauche** et **droit** pour accéder à la page TEMPO. Programmez un tempo en le battant sur le bouton contextuel **Tap** 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 12-9).
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 12-1). 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 *La page COMMON en page 7-68*). Si vous enregistrez 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 7-60*) 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 ou Master de votre Setup. Si vous souhaitez que votre morceau utilise les mêmes effets que votre Setup, copiez les réglages des pages FX, AUX1, AUX2 et MASTER EFFECTS de votre Setup dans les pages FX, AUX1, AUX2 et Master Effects 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 de filtre (RECFLT et PLYFLT)* en page 12-16). 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 faire cela, allez en page EditSong: Track (voir *Éditeur de morceau : la page TRACK* en page 12-22). En page EditSong: Track, utilisez les boutons **Chan/Layer** 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** en mode Song, 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 12-22, 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.

Mode Setup

Enregistrement d'un Setup en mode Song

Chapitre 8

Mode Quick Access

En mode Quick Access (accès direct), vous pouvez sélectionner des programmes ou Setups par simple pression d'un bouton alphanumérique (ou d'autres méthodes d'entrée de données). Le PC3K offre plusieurs façons de faire rapidement des sélections tout en jouant, mais seul le mode Quick Access vous permet de mémoriser ensemble des programmes et des Setups pour un accès immédiat. Sur le PC3K, nous avons inclus plusieurs banques QA (Quick Access) prééglées en 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 prééglées en usine ou programmées par utilisateur. Utilisez les boutons **Chan/Layer** pour faire défiler les banques QA. Vous pouvez aussi utiliser le raccourci de sélection de banque : pressez le bouton +/- ou **Clear** du pavé alphanumérique et vous serez invité à saisir un numéro de banque. Saisissez le numéro souhaité sur le pavé alphanumérique, puis pressez **Enter**. La banque est sélectionnée, et vous revenez à la page du mode Quick Access.

Chaque banque contient dix emplacements mémoire, ou entrées, où vous pouvez enregistrer n'importe quelle combinaison de programmes ou Setups. N'importe quel programme ou Setup de la banque sélectionnée peut être choisi aux moyens des boutons numériques 0 à 9.

Si la sélection est un *programme*, le champ en bas à droite de la page indique le canal sur lequel les programmes sont transmis (ce canal est le canal actuel en mode Program). Si la sélection est un *Setup*, le champ en bas à droite de la page affiche le mot "Setup".

Les messages MIDI de changement de programme que reçoit le PC3K en mode Quick Access peuvent différer de ceux reçus en mode Program ou Setup. Cela dépend du réglage du paramètre PrgChgMode (mode de changement de programme) en page MIDIMode:Receive (réception MIDI) du mode MIDI. Si PrgChgMode est réglé sur **Extended** ou **K2600**, le PC3K répond aux messages de changement de programme comme il ferait en mode Program ou Setup. Si PrgChgMode est réglé sur **QAccess**, le PC3K répond aux messages de changement de programme en appelant l'entrée correspondante dans la banque QA sélectionnée, non pas le numéro de programme réel de l'entrée.

Les boutons contextuels en mode Quick Access

Utilisez les boutons contextuels **Octav-** et **Octav+** pour transposer par octave vers le bas ou le haut. Presser simultanément les boutons **Octav** ramène la transposition à son réglage d'origine.

Pressez le bouton contextuel **Info** pour voir toutes les assignations de contrôleur du programme actuel. Faites défiler la page vers le bas avec la molette Alpha, les boutons de curseur ou +/-.

Les boutons **Xpose-/Xpose+** sont des raccourcis pour une transposition rapide par demi-tons. Vous pouvez les utiliser pour transposer l'ensemble du PC3K jusqu'à trois octaves plus haut ou plus bas. La ligne inférieure indique la valeur de transposition (Xpose) actuelle. Presser simultanément les deux boutons **Xpose** ramène la transposition à zéro. Les boutons **Xpose** transposent le PC3K, ainsi que tout appareil MIDI branché au port de sortie MIDI Out du PC3K. Changer la transposition avec les boutons contextuels change aussi le réglage de transposition en page MIDIMode:Transmit du mode MIDI.

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

```

La ligne supérieure vous indique le mode d'utilisation, la banque QA sélectionnée, et l'entrée sélectionnée (bouton numérique correspondant à l'objet surligné). Le curseur surligne l'objet (programme ou Setup) qui est enregistré dans l'entrée sélectionnée.

Sélection d'une entrée Quick Access à éditer

Presser les boutons **Chan/Layer** permet de faire défiler les dix 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 vous 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.

Sélection d'un Setup pour une entrée Quick Access

Si vous souhaitez enregistrer un Setup à la place d'un programme dans l'entrée sélectionnée, pressez le bouton contextuel **Type** — lorsque vous faites cela, remarquez que le champ Type passe de **Program** à **Setup** (remarquez également 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. Vous pouvez aussi utiliser 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** (nom) si vous voulez renommer la banque, ou pressez le bouton contextuel **Save** pour lancer la procédure de sauvegarde. Sinon, pressez le bouton **Exit** pour quitter l'éditeur QA et la boîte de dialogue "Save Changes?" (sauvegarder les changements ?) s'affiche.

Chapitre 9

Effets et mode Effect

Le PC3K intègre un puissant processeur d'effets qui met sous vos doigts la puissance de tout un studio. Ce chapitre contient tout ce dont vous aurez besoin pour pleinement utiliser les effets et l'éditeur de chaîne du PC3K.

- Lisez la section *Vue d'ensemble des effets* ci-dessous pour une description des différences entre effets insérés (Insert), effets Aux et effets Master. Cette section explique aussi les concepts de chaînes d'effets, de trajet du signal et d'unités de DSP.
- Lisez la section *Mode Effect et pages d'effets* (voir page 9-4) pour des détails sur le changement rapide des réglages d'effets Aux en mode Program. Cette section peut aussi servir de référence pour les pages d'effets en **mode Setup** et en **mode Song**. Pour des détails sur les paramètres d'effets dans l'**éditeur de programme**, voir *La page PROG FX (effet de programme)* en page 6-48 et *La page LYR_FX (effet de couche)* en page 6-50.
- Lisez la section *L'éditeur de chaîne* (voir page 9-9) pour des instructions sur la façon d'éditer et de créer vos propres chaînes d'effets (presets).
- Enfin, la section *Paramètres d'effets* (voir page 9-12) contient des détails sur les paramètres de chaque type d'effet disponible dans l'éditeur de chaîne.

Vue d'ensemble des effets

Cette section donne une vue d'ensemble des types d'effets basiques dans le PC3K, des chaînes d'effets du PC3K (presets), du routage d'effets dans le PC3K, de la gestion de la puissance du processeur d'effets, et de la substitution des chaînes Aux enregistrées avec chaque programme. Lisez les sections Effets insérés et Effets auxiliaires (Aux) pour apprendre comment peuvent s'appliquer les deux types d'effets à différentes étapes du parcours du signal d'un programme.

Effets insérés

Les effets insérés sont directement placés sur le trajet du signal en sortie d'un simple programme. Ces effets insérés peuvent s'appliquer soit à la totalité du programme soit à des couches sélectionnées dans le programme. Chaque couche de programme et d'une zone/piste peut avoir sa propre chaîne d'effets insérée (on peut charger jusqu'à 11 chaînes insérées, en fonction de la puissance de traitement disponible, voir *Unités de DSP - Gestion et répartition de la puissance du processeur entre les effets* en page 9-3 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 programme, Setup ou morceau a deux départs Aux stéréo à destination des effets Aux 1 et Aux 2. Les effets Aux sont globaux (disponibles sur tous les canaux/zones/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).

En mode Program, les effets Aux viennent du programme chargé dans le canal MIDI actuellement sélectionné. Dans les modes Song et Setup, il y a un paramètre pour sélectionner la piste ou la zone dont le programme détermine les effets Aux. Sinon, il est possible de changer

les effets Aux mémorisés avec chaque programme de façon temporaire par l'emploi du bouton **Effect** en mode Program, ou directement dans les pages AUX1 et AUX2 en mode Song ou Setup (voir *Substitution d'Aux (Aux Override)* en page 9-4 pour des détails).

Effets Master

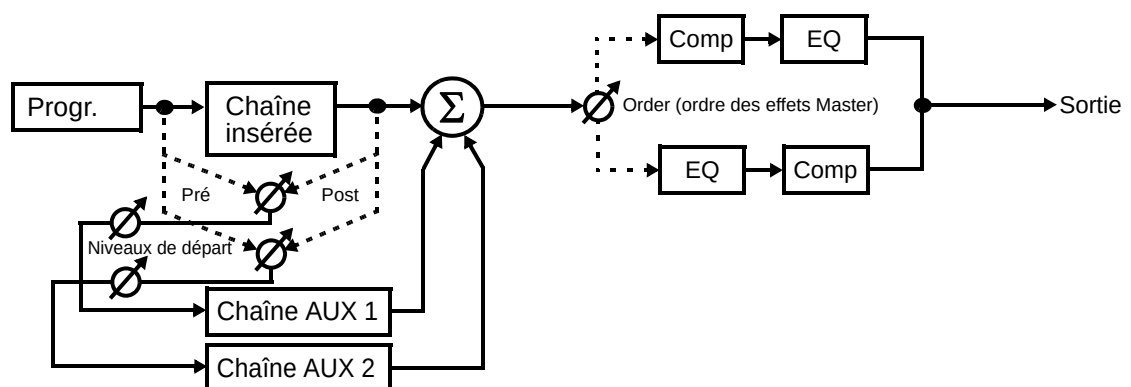
Après que le signal soit passé au travers des effets insérés et Aux, les effets égaliseur/compresseur Master sont appliqués au signal au niveau des sorties générales (Main). Ni l'égaliseur (EQ) ni le compresseur ne consomment d'unités DSP, donc vous n'avez pas à en tenir compte quand vous gérez les unités de DSP pour la puissance de traitement des effets. Voir *La page Master Effects (effets Master)* en page 9-8 pour des détails.

Chaînes

L'objet utilisé pour les effets insérés et Aux est appelé une "Chaîne". Une chaîne contient un ou plusieurs effets connectés en série. Chaque programme peut avoir une chaîne insérée générale, ou des couches individuelles d'un programme peuvent avoir chacune leur propre chaîne insérée qui sera utilisée à la place de la chaîne insérée générale du programme. Les programmes, Setups et morceaux peuvent avoir chacun deux chaînes Aux. Pour les effets Aux comme pour les effets insérés, vous pouvez choisir dans le même jeu de chaînes (il est possible d'activer jusqu'à 11 chaînes insérées et 2 chaînes Aux à la fois, en fonction de la consommation des unités de DSP, voir *Unités de DSP - Gestion et répartition de la puissance du processeur entre les effets* en page 9-3 pour des détails).

Trajet du signal

Quand on utilise des effets, il est important de comprendre comment le signal est traité. Pour chaque programme, zone ou piste, 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 concerne un programme qui n'utilise pas d'effets propres aux couches, et il 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. Un cercle avec une flèche qui le traverse indique un point où le niveau du signal peut être réglé. Les lignes en pointillés indiquent différentes routes que le signal peut suivre (en fonction des réglages Aux pre/post et du réglage Order des effets Master (ordre des effets Master)). Une lettre sigma (Σ) dans un cercle indique un endroit où les signaux sont mélangés ensemble (mixés).

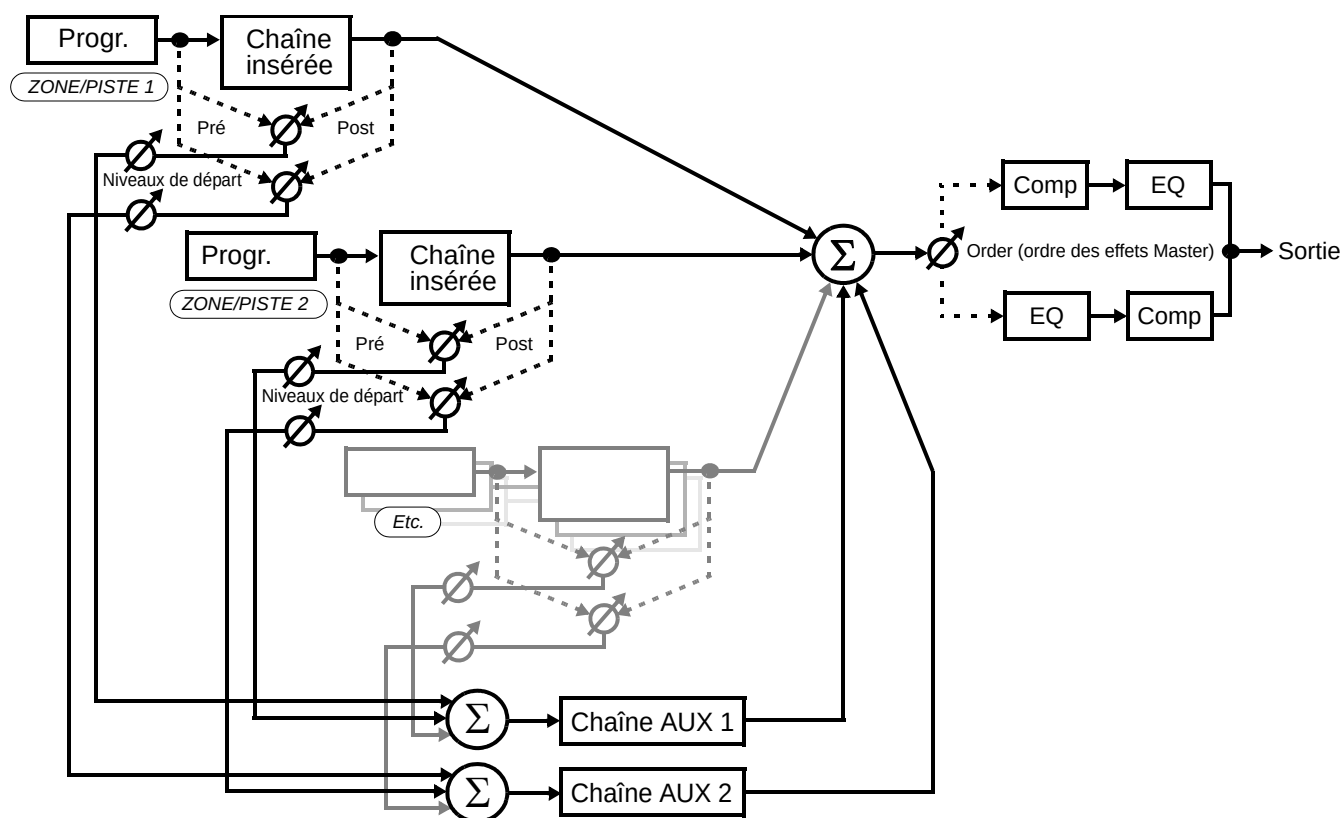


Quand on utilise des effets, la première décision à prendre est de savoir si on veut insérer un effet ou utiliser un effet Aux (voir les sections *Effets insérés* et *Effets auxiliaires (Aux)* ci-dessus). Si vous utilisez les deux types d'effets pour un programme, une zone ou une piste en mode Song, vous avez le choix d'envoyer votre signal aux effets Aux avant ou après son traitement par les effets insérés (Voir *Send Levels and Pre/Post Ins. (niveaux de départ et position pré/post insert)* en page 9-7 pour des détails). Si votre signal est envoyé aux effets Aux *après* avoir été traité par les effets insérés dans le programme, cela s'appelle une application **post-insert** des effets Aux. Si votre signal est envoyé aux effets Aux *avant* d'avoir été traité par les effets insérés dans le programme, cela s'appelle une 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.

Le schéma ci-dessous montre les trajets du signal pour un Setup multitimbral ou un morceau. Les deux premières zones (ou pistes en mode Song) sont schématisées à titre d'exemple (représentées par des lignes noires). Les 14 zones disponibles supplémentaires (ou pistes en mode Song) sont représentées par des lignes grises (légendées *Etc.*). Remarquez que chaque programme a sa propre chaîne insérée mais que tous les programmes ont en commun les deux mêmes chaînes Aux :



Unités de DSP - Gestion et répartition de la puissance du processeur entre les effets

Chaque chaîne d'effets est composée d'un effet ou d'une série d'effets. Chaque effet consomme une certaine quantité de puissance de traitement d'effets du PC3K, mesurée en nombre d'unités de DSP. Le nombre d'unités de DSP consommées par un effet ou une chaîne d'effets reflète la complexité de l'algorithme de l'effet — des effets plus complexes nécessitent plus de puissance de traitement. Vous pouvez utiliser jusqu'à 16 unités de DSP à la fois, réparties entre tous les effets (en dehors des effets Master qui ne consomment aucune unité de DSP). Voir *La page EffectsEnable (activation des effets)* en page 9-4 pour de détails sur la façon dont le PC3K gère automatiquement l'emploi des unités de DSP (le comportement par défaut), et comment vous pouvez supplanter ce comportement et gérer manuellement l'emploi des unités de DSP.

Substitution d'Aux (Aux Override)

Normalement, en mode Program, les chaînes d'effets Aux sont spécifiées par le programme du canal sélectionné — ou, en mode Setup et en mode Song, par le programme du canal d'effets Aux spécifié. La substitution d'Aux (Aux Override) vous permet d'écouter et de sélectionner une autre chaîne Aux dans éditer le programme. En mode Effect, dans l'éditeur de Setup, ou en mode Song, pressez les boutons contextuels AUXFX1 ou AUXFX2 pour établir les substitutions de sélection de chaîne Aux et d'autres paramètres d'effets Aux. La chaîne choisie pour Aux override se substitue à la chaîne du canal actuel (ou au canal d'effets Aux dans les modes Setup et Song). De plus, les niveaux de départ et autres paramètres normalement spécifiés dans les programmes individuels peuvent être réglés sur des valeurs fixes dans les pages Aux Override. Voir *Les pages Aux 1 Override et Aux 2 Override* en page 9-6 pour des détails.

Mode Effect et pages d'effets

En mode Program (ou avec un programme sélectionné en mode Quick Access), pressez le bouton de mode **Effect** pour passer en mode Effect. Le mode Effect vous permet de rapidement changer les réglages d'effets du programme sans passer par l'éditeur de programme, et de régler les effets Master. Vous pouvez régler l'emploi des unités de DSP pour les programmes de chaque canal MIDI. Vous pouvez sélectionner de nouvelles chaînes d'effets Aux pour les substituer aux chaînes Aux actuelles (imposées par le programme du canal MIDI actuellement sélectionné). Vous pouvez aussi effectuer une substitution d'autres réglages Aux ordinairement imposés par le programme du canal MIDI actuellement sélectionné, comme les réglages de sorties audio physiques, les assignations de contrôleur pour les niveaux de départ Aux, ainsi que les niveaux de départ Aux et les réglages pré/post insert pour le programme de chaque canal MIDI.

La plupart des réglages du mode Effect ne s'appliquent qu'au mode Program et aux programmes sélectionnés depuis le mode Quick Access (voir la section *La page Master Effects (effets Master)* ci-dessous pour une exception). Le mode Setup et le mode Song ont leurs propres pages d'effets qui sont très similaires aux pages du mode Effect. Les sections suivantes peuvent servir de référence pour ces pages, toute différence étant signalée.



Note : les réglages faits en mode Effect peuvent être sauvegardés en sauvegardant les réglages Master. Par défaut, les réglages Master sont sauvegardés quand on quitte le mode Master (voir *Save (sauvegarder)* en page 11-19 et *MasterLock (verrouillage Master)* en page 11-3 pour des détails). Si vous ne sauvegardez pas les réglages Master, les réglages du mode Effect reviendront à leur valeur par défaut à la prochaine mise sous tension du PC3K. **Faites attention de ne pas sauvegarder accidentellement les réglages du mode Effect si vous ne souhaitez pas le faire.** Les réglages des pages d'effets du mode Setup et du mode Song sont sauvegardés avec chaque Setup et morceau.

La page EffectsEnable (activation des effets)

NOTE : en mode Setup et en mode Song, cette page correspond en aspect et en fonction à la page FX, sauf que la page FX agit par Setup/morceau.

```

EffectsEnable 3 Units
Allocate FX Per channel:
 1  2  3  4  5  6  7  8  9 10 11 12 13 14 15 16
 Y  N  Y  Y  Y  Y  Y  Y  (Y) Y  Y  Y  Y  (Y) (Y) Y
Prog. Insert : 455 PadFX1
Aux 1       : 906 Medium Hall2
Aux 2       : 0 None
CHANFX AUXFX1 AUXFX2 MASTER
  
```

Presser le bouton contextuel **CHANFX** appelle la page EffectsEnable (activation des effets). Cette page sert à gérer et répartir la puissance de traitement des effets (unités de DSP) entre les programmes des différents canaux MIDI. Par défaut, le PC3K gère automatiquement l'emploi des unités de DSP, voir *Emploi par défaut des unités de DSP* ci-dessous pour des détails. Vous pouvez aussi refuser l'emploi par défaut des unités de DSP et utiliser la page EffectsEnable, voir *Gestion manuelle de l'emploi des unités de DSP* ci-dessous pour des détails.

À propos des unités de DSP

Chaque chaîne d'effets est composée d'un effet ou d'une série d'effets. Chaque effet consomme une certaine quantité de puissance de traitement d'effets du PC3K, mesurée en nombre d'unités de DSP. Le nombre d'unités de DSP consommées par un effet ou une chaîne d'effets reflète la complexité de l'algorithme de l'effet — des effets plus complexes nécessitent plus de puissance de traitement. Vous pouvez utiliser jusqu'à 16 unités de DSP à la fois, réparties entre tous les effets (en dehors des effets Master qui ne consomment aucune unité de DSP).

Emploi par défaut des unités de DSP

En mode Program, le programme du canal MIDI actuellement sélectionné aura priorité pour l'emploi des unités de DSP, suivi par les programmes du plus bas au plus haut canal MIDI. Le PC3K charge les effets pour les programmes sur chacun des 16 canaux MIDI jusqu'à ce que les 16 unités de DSP soient utilisées. 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.

Gestion manuelle de l'emploi des unités de DSP

Vous pouvez refuser l'emploi par défaut des unités de DSP et contrôler manuellement les canaux qui peuvent utiliser des unités de DSP et ceux qui n'en ont pas le droit. Utilisez la page EffectsEnable afin de permettre ou non l'emploi des unités de DSP pour le programme de chaque canal MIDI.

En page EffectsEnable, chaque canal peut être réglé sur **Y** (Yes ou Oui) pour utiliser des unités de DSP, ou sur **N** (Non) pour ne pas lui autoriser l'accès aux unités de DSP. Certains canaux réglés sur **Y** peuvent afficher **(Y)**. Cela signifie qu'il n'y a pas assez d'unités de DSP disponibles pour ce canal et que ses effets ne seront pas chargés. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner chaque canal, puis la molette Alpha ou les boutons +/- pour régler le canal sélectionné sur **Y** ou sur **N**.

Quand on déplace le curseur de gauche à droite sur ces pages, les chaînes d'effets insérée et Aux de chaque canal s'affichent en bas de la page (*les chaînes Aux ne sont affichées que si le canal est celui sélectionné en mode Program Mode ou le canal d'effets Aux spécifié en mode Setup ou Song*). Le nombre d'unités de DSP requis afin de charger les effets pour le canal surligné par le curseur est affiché en haut de la page.



Note : quand il n'y a pas d'unités de DSP allouées à un canal parce qu'il est réglé sur **N** ou **(Y)** (pour cause de ressources insuffisantes), le canal continue d'envoyer son signal aux départs Aux. Si un canal réglé sur **N** ou **(Y)** a ses départs Aux montés, et si l'effet Aux est sur un canal réglé sur **Y**, le canal réglé sur **N** ou **(Y)** reste traité par les effets Aux du canal réglé sur **Y** (*dans la page EffectsEnable, le canal dont le numéro est entouré par un cadre contient les chaînes Aux actuellement utilisées. C'est le canal actuellement sélectionné en mode Program, ou le canal d'effets Aux spécifié en mode Setup ou Song*).

Les pages Aux 1 Override et Aux 2 Override

NOTE : en mode Setup et en mode Song, ces pages correspondent en aspect et en fonction aux pages AUX1 et AUX2, sauf qu'elles agissent par Setup/morceau.

Presser le bouton contextuel **AUXFX1** ou **AUXFX2** appelle respectivement la page Aux 1 Override ou Aux 2 Override. Utilisez ces pages pour changer les réglages d'effet Aux sans passer par l'éditeur de programme.

Chaque programme du PC3K peut être sauvegardé avec deux chaînes d'effets Aux. En mode Program, le programme du canal MIDI sélectionné détermine les chaînes d'effets Aux utilisées pour les programmes sur tous les canaux (en mode Setup ou Song, les chaînes Aux sont déterminées par le programme du canal d'effets Aux spécifié). Pour changer les réglages d'effets Aux sans passer par l'éditeur de programme, passez en mode Effect et allez en page Aux 1 ou Aux 2 Override (allez aux pages AUX1 et AUX2 en mode Song ou dans l'éditeur de Setup). Vous pouvez sélectionner une autre chaîne d'effets Aux, régler les niveaux de départ Aux pour le programme de chaque canal, et d'autres paramètres de base d'effet Aux. En mode Program, ces paramètres gardent leur valeur de substitution jusqu'au redémarrage du PC3K, ou jusqu'à ce que vous les rameniez en mode Effect sur les valeurs par défaut données dans le tableau ci-dessous (dans les modes Setup et Song, ces réglages sont sauvegardés avec chaque Setup ou morceau).

```
Aux 1 Override loaded(ch6) 906 Medium Hall2
Override: No
Output: auto      Mod Override: None
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]
CHANFX AUXFX1 AUXFX2 MASTER
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Override	No, Yes	No
Chain	Liste des chaînes	0 None
Output	auto, Pri., Sec.	auto
Mod Override	Liste des sources de contrôle	None
Send Levels	[p], -96 à 24 dB	[p]
Pre/Post Ins.	[p], pst, pre	[p]

Override (substitution)

Ce paramètre commute On ou Off la substitution d'Aux. Réglez Override sur **Yes** pour sélectionner une chaîne Aux de substitution dans cette page (le paramètre **Chain** apparaît, voir ci-dessous). Réglez Override sur **No** pour utiliser les chaînes Aux du programme du canal sélectionné (ou du programme du canal d'effets Aux spécifié en mode Setup ou Song). Si Override est réglé sur **No**, la ligne supérieure de la page affiche la chaîne Aux qui est chargée pour le programme actuel, ainsi que le canal actuel. Dans le cas de la page représentée ci-dessus, la chaîne Aux 1 du programme actuel est **906 Medium Hall2**, et le canal actuel est le 6.

Remarquez qu'en mode Program, s'il y a substitution de l'effet Aux en mode Effect, la ligne supérieure de la page PROGFX (ou LYR_FX) (dans l'éditeur de programme) indique que cette chaîne ne consomme plus d'unités de DSP. Puisque la chaîne spécifiée pour le programme n'est pas appliquée, le PC3K ne lui alloue pas de ressources.

```

Aux 1 Override
Override: Yes Chain: 8 Opera House
Output: auto Mod Override: None
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]
CHANFX AUXFX1 AUXFX2 MASTER

```

Chain (chaîne)

Si Override est réglé sur **Yes**, vous pouvez sélectionner une chaîne Aux de substitution pour le bus Aux correspondant de la page. Ce paramètre n'est pas visible quand Override est réglé sur **No**.

Output (sortie)

Ce paramètre spécifie la paire de sorties audio physiques pour la chaîne Aux correspondante de la page. Les réglages **Pri.** et **Sec.** se réfèrent respectivement aux sorties audio physiques *principales* et *secondaires* du PC3K (marquées "MAIN" et "AUX" en face arrière). Réglez Output sur **Auto** pour utiliser la paire de sorties spécifiée dans le programme du canal sélectionné (ou du programme du canal d'effets Aux spécifié en mode Setup ou Song).

Mod Override (substitution de modulation)

Ce paramètre peut servir à remplacer la source de contrôle de modulation du programme du canal sélectionné (ou du programme du canal d'effets Aux spécifié en mode Setup ou Song). Choisissez un contrôleur physique ou une autre source de contrôle de modulation pour échelonner le niveau de départ Aux entre -96 dB et la valeur fixée pour le niveau de départ Aux. Un réglage **None** (aucune) n'entraîne aucune substitution de la source de contrôle de modulation qui reste celle du programme du canal sélectionné (ou du programme du canal d'effets Aux spécifié en mode Setup ou Song).

Send Levels and Pre/Post Ins. (niveaux de départ et position pré/post insert)

Dans la moitié basse de la page, il y a deux paramètres pour chacun des 16 canaux MIDI : *Send Level* (niveau de départ, rangée supérieure) et *Pre-/Post-Insert* (départ avant/après insert, rangée inférieure).

Le réglage de chaque paramètre *Send Level* détermine si le niveau de départ Aux de chaque canal est remplacé, et si oui par quel valeur. Une valeur **[p]** signifie "pas de substitution" (c'est-à-dire que la valeur spécifiée dans le programme est utilisée). La valeur **[p]** peut être obtenue en saisissant -99 avec le pavé alphanumérique et en pressant le bouton Enter, ou en utilisant la molette Alpha ou les boutons +/- pour faire défiler les valeurs jusqu'en dessous de -96 dB.



Note : dans la plupart des programmes ROM d'usine, le niveau de départ vers Aux 1 est contrôlé par un modulateur d'Aux réglé sur MIDI28 (curseur I). Si une substitution de niveau de départ est définie, elle sera généralement échelonnée à partir de la valeur initiale pour le curseur I chaque fois qu'un programme est sélectionné. Pour empêcher ce comportement, réglez le paramètre **Mod Override** sur **ON**, puis réglez la valeur de substitution du niveau de départ.

Le réglage de chaque paramètre *Pre/Post-Insert* détermine si le routage Aux de chaque canal est remplacé, et si oui par quel routage. **Pre** signifie que le départ Aux se fait avant toute application d'effet inséré, tandis qu'avec **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). Une valeur **[p]** signifie "pas de substitution" (c'est-à-dire que la valeur spécifiée dans le programme est utilisée).

La page Master Effects (effets Master)

NOTE : en mode Setup et en mode Song, cette page correspond en aspect et en fonction à la page MASTER EFFECTS, qui agit par Setup/morceau.

Presser le bouton contextuel **MASTER** appelle la page Master Effects (effets Master). La page Master Effects contient les réglages pour l'égaliseur (EQ) et le compresseur Master. Quand ils sont activés, les effets Master sont appliqués à tous les programmes en mode Program (*en mode Setup et en mode Song, chaque Setup et morceau peut avoir ses propres réglages d'effets Master ou utiliser les réglages d'effets Master du mode Effect, voir Mode ci-dessous pour des détails*). La page apparaît comme ci-dessous :



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Mode	Master, Setup	Master
Order	Compressor => EQ, EQ => Compressor	Compressor => EQ
Master FX	Master FX Enabled, Master FX Bypassed	Master FX Enabled

Les deux cadres dans la chaîne de la page Master Effects sont les effets Master compresseur (Cmpr) et égaliseur (EQ). Pressez le bouton **Edit** alors qu'un de ces cadres est sélectionné pour éditer les paramètres de l'effet ainsi encadré. Voir *EQ (égaliseurs)* en page 9-15 et *Compresseurs, expandeurs et Gates* en page 9-16 pour une description des paramètres de l'égaliseur et du compresseur.

Mode

Le réglage des effets Master peut se faire directement dans cette page, ou optionnellement dans le Setup de contrôle. En mode Program, pour configurer les effets Master depuis le mode Effect, réglez le paramètre Mode sur **Master**. Pour utiliser les réglages du Setup de contrôle actuel, sélectionnez **Setup**. Contrôler les effets Master depuis le Setup de contrôle permet de facilement passer d'une configuration à une autre. Voir *Setup de contrôle* en page 6-9 pour des détails (*dans les modes Setup et Song, un réglage Master fait utiliser les réglages d'effets Master établis en mode Effect, tandis qu'un réglage Setup fait utiliser les réglages d'effets Master établis pour le Setup ou morceau sélectionné*).

Order (ordre)

Utilisez le paramètre Order pour déterminer l'ordre d'enchaînement des deux effets. Régler Order sur **Compressor => EQ** fait d'abord passer le signal par le compresseur puis par l'égaliseur. Régler Order sur **EQ => Compressor** fait d'abord passer le signal par l'égaliseur puis par le compresseur.

Master FX (activation des effets master)

La paramètre Master FX détermine si les effets Master sont activés ou court-circuités. Régler Master FX sur **Master FX Enabled** active les effets Master. Régler Master FX sur **Master FX Bypassed** court-circuite les effets Master et les retire effectivement du trajet du signal.

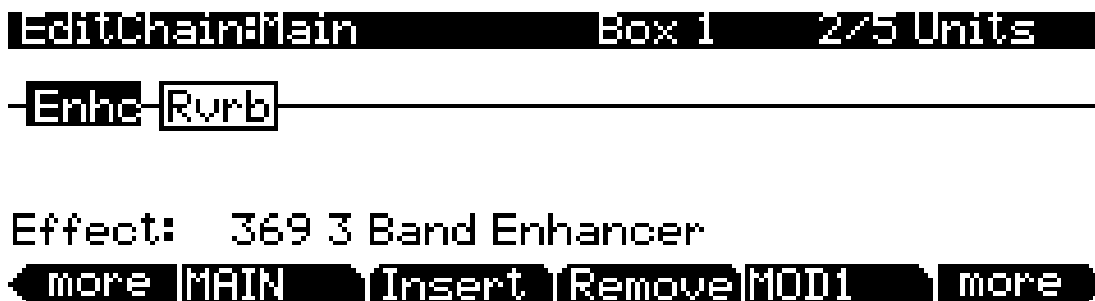
L'éditeur de chaîne

Presser le bouton **Edit** alors qu'une chaîne (autre que **0 None**) est surlignée — dans n'importe laquelle des diverses pages d'effets — appellera l'éditeur de chaîne. Depuis l'éditeur de programme, les chaînes insérée (Insert) et Aux du programme peuvent être éditées dans les pages PROGFX et LYRFX. En mode Effect, les chaînes sélectionnées pour se substituer (Aux overrides) peuvent être éditées dans les pages Aux 1 Override et Aux 2 Override. Dans les modes Setup et Song, les chaînes sélectionnées pour se substituer (Aux overrides) peuvent être éditées dans les pages AUX1 et AUX2.

Une chaîne est composée d'un ou de plusieurs effets simples. Vous pouvez avoir jusqu'à 16 effets dans une chaîne. Les réglages de tous les paramètres de chaque effet sont aussi mémorisés dans la chaîne. Il existe 15 commandes de modulation qui permettent de contrôler en temps réel n'importe quel paramètre de n'importe quel effet de la chaîne. Des sources de contrôle par chaîne peuvent aussi être utilisées comme entrées pour les modulations d'effet (deux *FXLFO*, deux *FXASR*, et quatre *FXFUN*). Elles fonctionnent comme les LFO, ASR et FUN du mode Program, mais ne peuvent être employées que pour les effets.

La page MAIN

Dans l'éditeur de chaîne, presser le bouton contextuel **MAIN** appelle la page MAIN. C'est dans la page MAIN que vous configurez la longueur d'une chaîne et sélectionnez les effets individuels qui la composent. La page MAIN de l'éditeur de chaîne **269 PnoEnhancRvb3** apparaît comme représentée ci-dessous :



En haut à droite de l'écran sont affichées les unités de DSP utilisées par l'effet actuellement sélectionné, et en totalité par la chaîne. **2/5 Units** signifie que l'effet sélectionné utilise deux unités de DSP et que la chaîne en utilise au total cinq pour tous ses effets. Toutes les chaînes actuellement chargées par les programmes et tous les effets de substitution (Aux Overrides) des modes Setup/Song/Effect disposent d'un total de 16 unités disponibles.

NOTE : dans certaines configurations, les 16 unités ne sont pas disponibles pour des effets à plusieurs unités en raison de la façon dont se fait l'allocation interne du DSP.

Comme dans toutes les représentations de trajet du signal dans l'écran du PC3K, le signal du programme passe au travers de la chaîne de gauche à droite. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner un effet ou une case vide dans la chaîne. L'effet chargé dans la case sélectionnée peut être changé par saisie d'un numéro, avec la molette Alpha ou avec les boutons +/- ; et il peut l'être en surlignant sa case dans la chaîne ou le champ Effect en bas de la page. Presser simultanément les deux boutons +/- vous fait sauter à la prochaine "catégorie" d'effets.

Presser le bouton contextuel **Insert** ajoute une nouvelle case à la chaîne dans l'emplacement de bloc actuellement sélectionné, ce qui fait reculer (vers la droite de la chaîne) l'effet actuellement sélectionné. *Si vous êtes à court d'unités de DSP, vous ne pourrez pas créer de cases d'effets supplémentaires*. Presser le bouton contextuel **Remove** (retirer) supprime de la chaîne l'effet actuellement sélectionné.

Édition des cases d'effet

Pour éditer les paramètres d'un effet, sélectionnez sa case en page MAIN et presser le bouton **Edit**. Pour chaque effet, il existe une ou plusieurs pages de paramètres propres à cet effet. Voir *Paramètres d'effets* en page 9-12 pour des détails sur les paramètres de chaque type d'effet. Tout paramètre contrôlé par une modulation (Mod) d'effet affichera une valeur **FxMod** et ne pourra pas être édité. Pour revenir à la page MAIN de l'éditeur de chaîne, pressez le bouton **Exit**.

Les pages MOD

Il existe trois pages pour configurer les modulations d'effets : MOD1, MOD2 et MOD3. Ces trois pages sont essentiellement identiques en aspect et en fonction. Voir ci-dessous pour un exemple de page MOD :

EditChainFX Mods 1				
Box:	Param:	Adjust:	Source:	Depth:
Box2	Wet/Dry	6%Wet	MIDI28	26%Wet
Box2	Rvrb Time	3.40s	MIDI27	-1.60s
None			OFF	
None			OFF	
None			OFF	
more	MAIN	Insert	Remove	MOD1
				more

Box

Le paramètre Box spécifie la case d'effet de la chaîne à laquelle s'appliquera la modulation (Mod).

Param

Le paramètre Param sélectionne le paramètre d'effet de la case spécifiée qui sera modulé.

Adjust

Le paramètre Adjust établit pour le paramètre (Param) spécifié une valeur fixe qui est appliquée avant toute modulation.

Source

Le paramètre Source détermine la source de contrôle qui modulera en temps réel le paramètre (Param). Cela peut être n'importe laquelle des sources de contrôle de canal normal (curseurs, molette de modulation, pédales, etc.) ou une des sources de contrôle spécifiques de chaîne (FXLFO, FXASR et FXFUN).

Depth

Le paramètre Depth détermine la plage de modulation qu'appliquera le contrôleur. Quand la source de contrôle a une valeur de 0, la valeur du paramètre (Param) sera celle réglée avec le paramètre Adjust. Quand la source de contrôle est montée au maximum, la valeur du paramètre (Param) correspondra à la somme de la valeur du paramètre Adjust et de la valeur du paramètre Depth.

Pages FXLFO, FXASR et FXFUN

Les pages FXLFO, FXASR et FXFUN sont les pages dans lesquelles vous éditez les sources de contrôle dédiées exclusivement aux effets. Ce sont les sources de contrôle qui peuvent être utilisées par les modulations (Mods) d'effets dans la chaîne actuelle. Les paramètres de ces pages fonctionnent exactement comme ceux des sources de contrôle correspondantes en mode Program (voir *La page LFO* en page 6-39, *La page ASR* en page 6-41 et *La page FUN (fonctions)* en page 6-42 au Chapter 6, *Mode Program*).

INFO

Pressez le bouton contextuel INFO pour aller en page INFO où vous pouvez éditer les infos d'assignation de contrôleur pour la chaîne actuelle. Info vous permet d'ajouter une description à chaque modulation d'effet (FX Mod) que vous avez assignée. Quand un programme ou un Setup utilise une chaîne qui a été mémorisée avec des infos, vous pouvez visualiser ces dernières en pressant le bouton contextuel Info dans les pages principales du mode Program ou du mode Setup. Cela vous permet de facilement voir quels paramètres de chaîne sont contrôlés et par quels contrôleurs physiques ou numéros de CC MIDI assignés.

En page INFO, utilisez les boutons **Chan/Layer** pour faire défiler la liste d'infos sur les assignations de contrôleurs de la chaîne sélectionnée. 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 chaîne, pressez le bouton contextuel **Done** ou le bouton **Exit**. Voir *Export* en page 13-15 pour des détails sur l'exportation des infos de chaîne.

Paramètres d'effets

Cette section contient la description des nombreux paramètres d'effets du PC3K, et les instructions sur la façon de les utiliser. Lisez cette section pour avoir une bonne compréhension générale des paramètres.

Les descriptions présentes n'incluent pas tous les paramètres associés à chaque effet, et quelques effets peuvent ne pas avoir certains des paramètres décrits ici pour leur catégorie. Une référence plus complète, avec chaque effet et la signification et la plage de chaque paramètre, arrangés dans ordre de leur apparition à l'écran, peut être consultée dans *KSP8 Algorithm Reference Guide* sur le site web Kurzweil, www.kurzweil.com.

Paramètres généraux

Il existe un grand nombre de paramètres communs à tous les algorithmes ou presque, et nous traiterons de ceux-ci en premier.

Wet/Dry fait la balance entre les niveaux des signaux traité et non traité en sortie d'effet. Wet représente le signal traité et Dry le signal non traité (sec). La plage va de 0% wet (le signal est non traité) à 100% wet (aucun signal sec n'est présent). Les valeurs entre 0% et 100% mélangent les deux signaux, par exemple à 20% le signal produit est composé de 20% de signal traité (wet) et de 80% de signal sec ou non traité (dry). Un réglage de 50% signifie que le signal sec et le signal traité sont à peu près au même niveau. Dans certains effets, des paramètres Wet/Dry séparés sont fournis pour les canaux d'entrée gauche (Left) et droit (Right). Dans certains cas, ce paramètre peut avoir des valeurs négatives, qui indiquent que la polarité du signal traité (Wet) est inversée.

Quand un effet à paramètre Wet/Dry est utilisé dans une chaîne sélectionnée comme effet Aux, Wet/Dry est automatiquement réglé sur 100% wet et ne peut pas être réglé. Cela est dû au fait que quand on utilise un effet Aux, le signal sec est déjà envoyé à 100% au bus audio général (sans routage au travers de l'effet Aux). Dans ce cas, monter le niveau de départ Aux mélangera le signal d'effet pur ou 100% wet (venant du bus Aux) au signal sec dans le bus auxiliaire général.

Out Gain règle le gain en sortie d'effet.

In/Out active ou désactive l'effet. Vous pouvez le considérer comme un paramètre Wet/Dry à seulement deux positions : 100% (In) et 0% (Out).

HF Damping (amortissement des hautes fréquences) est la fréquence de coupure (-3 dB) d'un filtre passe-bas 6 dB/octave inséré avant le processeur. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure fixée seront filtrées. Dans le cas de processeurs où de multiples itérations du signal sont entendues, comme dans un retard (Delay), chaque itération du signal passera à travers le filtre, et sera donc à chaque fois plus étouffée.

XCouple (Cross Couple). Dans les effets stéréo, ce paramètre contrôle quelle quantité de signal réinjecté va dans le canal *opposé* à celui dans lequel il est apparu en premier. À 100%, toute la réinjection (feedback) provenant des signaux de l'entrée gauche va dans le canal droit, et inversement, entraînant un effet de "déploiement" ou, dans le cas de lignes de retard, un effet "ping-pong". À 0%, les signaux réinjectés restent sur le canal dont ils viennent.

A->B cfg (configuration). Dans une combinaison d'effets qui contient deux composants (ou plus), l'ordre dans lequel le signal traverse les deux composants peut être changé avec ce paramètre. Les combinaisons d'effets portent généralement un "->" dans leur nom, comme dans 484 "Flange->Shaper". Par exemple, 484 "Flange->Shaper" peut être configuré de telle sorte que le signal traverse d'abord le flanger puis le shaper, ou d'abord le shaper puis le flanger. Le paramètre **cfg** détermine la configuration, et sa valeur dépend du contexte – dans cet exemple, les choix seront "Fl->Shp" et "Shp->Fl".

A/Dry->B est également présent dans un grand nombre de combinaisons d'effets, et contrôle la quantité de signal qui passera sec (non traité) à travers le premier composant pour aller dans le second composant. Différentes combinaisons d'effets utilisent différentes variations de ce paramètre, en fonction du contexte. La plage va de 0 à 100%.

Reverbs (réverbérations)

Room Type change la configuration de l'effet pour simuler une grande variété de tailles et types de pièces comprenant cabines, petites pièces, chambres, salles et grands espaces. Comme ce paramètre modifie la structure de l'effet réverb, vous devez être prudent lorsque vous l'assignez à un MOD – le modifier en temps réel alors qu'un signal le traverse entraînera vraisemblablement des artefacts audibles. Les mêmes types de pièces dans différents effets portant des noms semblables ne sonneront pas forcément de la même manière.

Rvrb Time est le RT_{60} — le temps nécessaire à la réverb pour descendre de 60 dB sous son niveau initial – en secondes. Il est précis en supposant que plusieurs autres paramètres (HF Damping, Diff Scale, Size Scale et Density) soient à leurs niveaux nominaux. Il est réglable jusqu'à "Inf", qui crée une réverb avec un sustain infini.

LateRvbTim règle le temps de déclin de base de la dernière portion de réverb après diffusion.

L Pre Dly et **R Pre Dly** (pré-retard) est le temps entre le départ d'un son et la sortie des premières réflexions de la réverb à partir de ce son. Des pré-retards plus longs peuvent aider à faire sonner les grands espaces de façon plus réaliste. Ils peuvent également aider à améliorer la clarté d'un mixage en séparant le signal réverbéré du signal sec, le signal sec n'étant alors pas brouillé. Vous pouvez fixer un temps de pré-retard indépendant pour les signaux réverbérés gauche et droit avec **L Pre Dly** et **R Pre Dly**.

EarRef Lvl règle le niveau de mixage de la portion des premières réflexions des algorithmes qui en offre.

Late Lvl règle le niveau de mixage de la portion de réverbération tardive des algorithmes qui l'offre.

Diff Scale échelonne la "diffusion" des premières réflexions, c'est-à-dire la façon dont elles se diffusent en groupe dans le temps. Avec des réglages très faibles, les premières réflexions commencent à sonner assez distinctement, alors qu'avec des valeurs élevées les premières réflexions sont bien intégrées. Ce paramètre se règle de 0.00 à 2.00, avec 1.00 comme valeur nominale pour le type de pièce (Room Type) donné.

Density contrôle le resserrement (la densité) des premières réflexions dans le temps. Des réglages bas de Density regroupent les premières réflexions de façon très serrée, alors que des valeurs élevées diffusent les réflexions pour une réverb plus douce. Ce paramètre se règle de 0.00 à 4.00, avec 1.00 comme valeur nominale (et généralement optimale) pour le type de pièce (Room Type) donné.

Expanse contrôle la quantité d'énergie de la fin de réverb déplacée vers les bords de l'image stéréo. Un réglage de 0% fait pencher l'énergie vers le centre. S'éloigner de 0% fait pencher l'énergie vers les côtés. Les valeurs positives et négatives auront des caractères différents.

Build règle l'enveloppe de certaines portions de la réverb. Les valeurs positives accélèrent l'enveloppe, les négatives la ralentissent.

Size Scale modifie la taille de la pièce sélectionnée. La modification de ce paramètre change le temps de réverbération et entraîne aussi une certaine coloration de la réverb. Ce paramètre se règle de 0.00 à 4.00, avec 1.00 comme valeur nominale (et généralement optimale) pour le type de pièce (Room Type) donné.

InfinDecay, lorsqu'il est réglé sur "On", entraîne un déclin infini de la queue de réverb. Sur "Off", le temps de déclin (decay) est déterminé par les paramètres "Rvrb Time" ou "LateRvbTim". C'est un bon paramètre à contrôler avec une pédale commutateur.

Wet Bal (Wet Balance). Certains algorithmes de réverb sont vraiment deux réverbs stéréo en une, chacune recevant un signal mono différent. Ce paramètre règle la balance entre les sorties des deux réverbs – 0% signifie qu'elles sont mélangées à parts égales.

Delays (retards)

Il y a deux types de répétitions ("taps") dans les delays multitap : la répétition "Loop", qui a une boucle de réinjection dans son entrée, et les répétitions numérotées. Les répétitions numérotées peuvent être des itérations simples ou elles peuvent se répéter comme partie d'une boucle, mais elles n'ont pas de circuits individuels de réinjection.

Fdbk (Feedback) **Level** contrôle la fonction de répétition de Loop Tap. Un réglage 0% signifie qu'il n'y aura qu'une seule répétition, alors que 100% veut dire que le signal se répétera sans jamais s'arrêter.

Les deux types de répétition sont individuellement réglables de 0 à 2.55 secondes. Les paramètres **Loop Crs** et **Tap n Crs** (n étant le nombre de taps) règlent grossièrement la valeur de la boucle par paliers de 20 ms, alors que les paramètres **Loop Fine** et **Tap n Fine** la règlent finement par paliers de 0.2 ms.

Dans les effets Delay qui utilisent le tempo pour déterminer les longueurs des répétitions, il existe un paramètre **Tempo** qui peut être réglé de 1 à 255 BPM ou sur "System". **Loop Length** (durée de boucle) et **Tap n Delays** (retards des répétitions n) sont alors exprimés en battements par rapport au tempo général.

Hold est un commutateur qui, s'il est activé, "verrouille" tout signal en cours dans le delay et le joue jusqu'à ce que Hold soit désactivé. Lorsque Hold est activé, aucun signal ne peut entrer dans le delay et la réinjection (Feedback) est réglée sur 100%. Un bon paramètre à contrôler avec une pédale commutateur.

Dry Bal (Balance) est la balance gauche/droite du signal sec. À -100%, seul le signal sec gauche va à la sortie gauche, alors qu'à 100%, seul le signal sec droit va à la sortie droite, et à 0%, une quantité égale des signaux secs gauche et droit vont à leurs sorties respectives.

Tap n Level est le niveau de chaque répétition (tap) numérotée, de 0% à 100%, par rapport à la sortie générale de l'effet.

Tap n Bal est la balance gauche/droite de chacune des répétitions (taps) numérotées. À -100%, seul le canal gauche de tap n va à la sortie gauche, alors qu'à 100%, seul le canal droit de tap n va à la sortie droite. À 0%, une quantité égale des signaux des canaux gauche et droit de tap arrive à leurs sorties respectives. Dans certains delays, des paires de taps (1 et 5, 2 et 6, etc.) sont contrôlées ensemble comme des paires stéréo.

DelayScale vous permet de changer d'un coup toutes les longueurs de taps. Sa plage va de 0 à 10x.



Note : le PC3K peut tomber à court de mémoire de retard avec des réglages trop généreux de DelayScale ou des tempos très faibles. Certains effets Delay iront simplement à une valeur maximale et en resteront là, alors que dans d'autres, un calcul est fait pour diviser automatiquement les temps de retard par 2, maintenant ainsi un rapport avec le tempo.

Complex Echo

Cet effet possède deux taps à réinjection par canal ainsi que trois taps indépendants, et aussi un diffuseur de réinjection pour "étalement" des retards. La ligne de réinjection feedback 1 renvoie le signal à l'entrée de retard du même canal, alors que la ligne feedback 2 renvoie le signal sur le canal opposé.

FB2/FB1>FB est une commande de balance entre les lignes feedback 1 et 2. 0% (minimum) désactive la ligne feedback line 2, ne permettant d'utiliser que la ligne feedback 1. 50% est un mélange égal des deux lignes, et 100% (maximum) désactive la ligne 1.

L Diff Dly et **R Diff Dly** règlent les temps de retard des diffuseurs. La plage est de 0 à 100 ms.

Diff Amt règle l'intensité du diffuseur. La plage va de 0 à 100%.

C Fdbk n Dly règle le temps de retard de la *n*ème répétition réinjectée du canal C, renvoyée à l'entrée de retard du canal C. La plage va de 0 à 2600 ms.

Delays Spectral Multitap

Ces delays à 4 et 6 taps ont leurs répétitions modifiées par des shapers et des filtres en réinjection et en sortie. Le circuit de réinjection (feedback) de chaque tap comprend un diffuseur, un filtre passe-haut, un filtre passe-bas et un imageur. Chaque tap de delay a un shaper, un filtre en peigne, et des commandes de balance et de niveau.

Fdbk Image définit l'ampleur du décalage de l'image stéréo à chaque passage par la ligne de réinjection (feedback). La plage va de -100 à 100%.

Tap n Shapr règle l'intensité du shaper à chaque tap de sortie. La plage va de 0.10 à 6.00 x.

Tap n Pitch règle la fréquence du filtre en peigne à chaque tap de sortie. La plage va de C-1 à C8, par demi-tons.

Tap n PtAmt règle l'intensité du filtre en peigne à chaque tap de sortie. La plage va de 0 à 100%.

Delay Gated Ducking

Cela envoie la dernière chose que vous avez jouée dans un delay en boucle, mais ne produit le signal retardé que lorsque vous ne jouez pas. Le Gated Ducking Delay est parfait pour obtenir ce son, son, son d'annonceur si populaire dans les spots radio.

DegenRegen

Il s'agit d'un long delay en boucle avec beaucoup de gain, distorsion et filtrage, et un compresseur pour garder le tout sous contrôle.

EQ (égaliseurs)

Le PC3K possède des égaliseurs graphiques et paramétriques. Les sections égaliseurs paramétriques se retrouvent aussi dans de nombreuses combinaisons d'effets.

L'égaliseur **graphique** est disponible en stéréo (paramètres couplés pour la gauche et la droite) ou en double mono (commandes indépendantes pour la gauche et la droite). Il possède 10 filtres passe-bande par canal, dont le gain est réglable pour chacun de -12 dB à +24 dB.

Comme tous les égaliseurs graphiques, la réponse du filtre n'est pas parfaitement plate quand tous les gains sont réglés au même niveau (sauf à 0 dB), mais a plutôt une ondulation d'une bande à l'autre. Pour minimiser cette ondulation, il est préférable de centrer les réglages globaux autour de 0 dB.

L'égaliseur **paramétrique** ("5-Band EQ") possède deux bandes à filtrage en plateau et trois bandes de vraie correction paramétrique.

Treb Freq et **Bass Freq** définissent respectivement les fréquences centrales des filtres en plateau d'aigus et de graves. Les deux sont réglables sur tout le spectre de 16 à 25088 Hz, par paliers d'un demi-ton.

Treb Gain et **Bass Gain** contrôlent l'ampleur de la réduction ou de l'augmentation au-dessus (Treb) ou au-dessous (Bass) de la fréquence centrale. La plage va de -79 à +24 dB.

Mid n Gain détermine la réduction ou l'augmentation de la bande paramétrique n , dans une plage de -79 à +24 dB.

Mid n Freq définit la fréquence centrale de la bande paramétrique n , avec une plage de 16 à 25088 Hz, par paliers d'un demi-ton.

Mid n Width détermine la largeur de bande du filtre de la bande n , dans une plage de 0.01 à 5 octaves.

Enhancers

Les enhanceurs modifient le contenu spectral du signal d'entrée en le renforçant ou en en stimulant de nouveaux. Des versions à deux ou trois bandes sont proposées.

Drive règle l'entrée dans chaque bande. L'augmenter augmente les effets. La page va de -79.0 à 24.0 dB.

Xfer règle l'intensité des courbes de transfert. La plage va de -100 à 100%.

EQ Morpher

Cet algorithme utilise deux filtres passe-bande à quatre bandes, A et B, et se déplace entre eux. Cela peut produire des sons de type voix humaine très convaincants.

FreqScale décale les fréquences de filtrage de chaque jeu de filtres. Après le réglage des paramètres du filtre (**Freq**, **Gain** et **Width**), les paramètres FreqScale vont déplacer ensemble chacune des quatre fréquences de filtrage de la même hauteur relative. La plage va de -8600 à 8600 centièmes.

Morph A>B. Avec un réglage à 0%, ce sont les paramètres "A" qui contrôlent les filtres, et à 100%, ce sont les paramètres "B" qui contrôlent les filtres. Entre 0 et 100%, les filtres prennent des positions interpolées. En passant des réglages A aux réglages B, le filtre A n°1 change pour le filtre B n°1, le filtre A n°2 pour le filtre B n°2, et ainsi de suite. La plage va de 0 à 100%.

Compresseurs, expandeurs et Gates

Une large gamme d'effets de compression et d'expansion est disponible dans le PC3K. Les divers effets comprennent différentes combinaisons de :

- compresseurs à transition douce ("soft-knee") — l'action de la compression entre progressivement en jeu quand le niveau du signal approche du seuil.
- compresseurs à transition brutale ("hard-knee") — l'action de la compression se fait brutalement quand le niveau du signal atteint le seuil.
- expandeurs.
- compresseurs multibandes qui divisent le signal en trois bandes de fréquences et les compressent séparément.
- sidechains (circuits de déclenchement) ou égaliseurs de sortie.
- réverbs et compresseurs combinés.

- Gates.
- réverbs à effet Gate

Tous les effets de compression utilisent ces paramètres :

FdbkComprs (Feedback Compression) détermine si c'est la compression à réaction positive (réglage sur "Out") ou rétroaction (réglage sur "In") qui est utilisée. La configuration à réaction positive utilise le signal entrant comme source de side-chain (circuit de déclenchement), ce qui est utile lorsque le compresseur doit réagir vraiment rapidement. La configuration à rétroaction utilise la *sortie* du compresseur comme source de side-chain, ce qui le destine à une compression plus subtile, mais pas aussi réactive.

Atk (Attack) **Time** : temps d'attaque du compresseur réglable de 0.0 à 228.0 ms.

Rel (Release) **Time** : temps de relâchement du compresseur réglable de 0 à 3000 ms.

SmoothTime adoucit la sortie du détecteur d'enveloppe de l'expandeur en plaçant un filtre passe-bas sur le trajet du signal de contrôle. Cela n'affecte que les temps Attack et Release quand ce paramètre est plus long que l'un des autres temps. La plage va de 0.0 à 228.0 ms.

Signal Dly (Delay) place un petit retard dans le signal par rapport au traitement du circuit de déclenchement (sidechain), ainsi le compresseur (ou Gate) "sait" ce qu'il en est du signal d'entrée avant qu'il ait à le traiter. Cela signifie que la compression peut démarrer avant que les transitoires d'attaque n'arrivent. Dans les effets SoftKneeCompress et HardKneeCompress, le retard n'est vraiment seulement utile qu'en configuration à réaction positive (FdbkComprs réglé sur "Out"). Pour les autres compresseurs, le retard peut être utile en configuration à rétroaction (FdbkComprs réglé sur "In"). La plage va de 0 à 25 ms.

Ratio est le niveau de réduction de gain imposé sur le signal compressé, réglable de 1.0:1 (pas de réduction) à 100:1, et Inf:1.

Threshold est le niveau seuil en dBFS (décibels Full Scale) au-dessus duquel le signal commence à être compressé. Réglable de -79.0 à 0 dB.

MakeUpGain apporte un gain de sortie supplémentaire pour compenser la réduction de gain dans le compresseur. C'est par essence le même paramètre que Out Gain, auquel il s'additionne. Le minimum est de -79.0, et le gain maximum additionné (MakeUpGain + OutGain) est de +24 dB.

Expansion

Les effets contenant des expandeurs possèdent les commandes suivantes :

Atk ou **Exp Atk** (Attack), rapidité avec laquelle l'expandeur s'arrête quand le signal d'entrée dépasse le niveau seuil, réglable de 0 à 228 ms.

Rel ou **Exp Rel** (Release), rapidité avec laquelle l'expandeur redémarre quand le signal d'entrée descend sous le niveau seuil, réglable de 0 à 3000 ms.

Ratio ou **Exp Ratio**, taux de réduction du gain sous le seuil d'expansion, réglable de 1:1.0 (pas d'expansion) à 1:17 (expansion extrême vers le bas).

Threshold ou **Exp Threshold**, niveau sous lequel le signal est expansé, réglable de -79.0 à 0 dB.

De plus, les compresseurs à deux segments avec expandeur ont des commandes **Ratio** et **Threshold** séparées pour chacun des segments de la compression.

Compression multibande

L'effet de compression multibande dispose des paramètres **Attack**, **Release**, **Smooth**, **Signal Delay**, **Ratio**, **Threshold** et **MakeUp Gain** pour chacune des trois bandes ("Low", "Mid" et "High"). De plus, il a :

Crossover1 et **Crossover2**. Ces paramètres définissent les fréquences qui divisent les trois bandes de fréquences de la compression. Les deux paramètres sont interchangeables, donc l'un comme l'autre peut contenir la valeur de fréquence la plus haute. La plage va de 16 à 25088 Hz, par paliers d'un demi-ton.

Gates

SC Input vous permet de sélectionner quel ou quels canaux d'entrée vont contrôler le circuit de déclenchement (sidechain), qui est responsable de l'ouverture et de la fermeture de la porte (Gate). Il peut être réglé sur L, R, ou sur la moyenne des deux canaux, (L+R)/2. Vous pouvez utiliser cela, si vous configurez correctement les trajets du signal et les commandes de panoramique, pour appliquer un Gate sur un signal mono à partir d'un signal mono différent.

Gate Time est le temps d'ouverture du Gate une fois que le signal de déclenchement (sidechain) a atteint le seuil (Threshold). Sa plage va de 0 à 3000 ms.

Ducking inverse l'action du Gate. Normalement, il est réglé sur "Off", et le Gate s'ouvre quand le signal d'entrée passe au-dessus du seuil. Mais sur "On", le Gate *se ferme* quand le signal d'entrée passe au-dessus du seuil.

Atk Time (attack time) est le temps nécessaire au Gate pour passer de fermé à ouvert (l'inverse si Ducking est sur On) dès que le signal est passé au-dessus du seuil, réglable de 0 à 228.0 ms.

Rel Time (release time) est le temps nécessaire au Gate pour passer de ouvert à fermé (l'inverse si Ducking est sur On) une fois le temps d'ouverture de Gate écoulé, réglable de 0 à 3000 ms.

Super Gate

Le Super Gate est un Gate plus sophistiqué qui intègre ces deux fonctions :

Env Time est le temps nécessaire à l'enveloppe du signal de sidechain pour tomber sous le seuil. Si ce temps est trop court, le Gate peut se fermer et s'ouvrir trop rapidement à partir de la modulation d'amplitude dans le signal de sidechain. S'il est trop long, le Gate pourrait rester fermé jusqu'à ce que l'enveloppe ait une occasion de baisser, et certains signaux ne pourraient pas passer. Ce paramètre n'agit que si **Retrigger** est réglé sur Off.

Retrigger détermine si le temporisateur du Gate se réinitialise lui-même à chaque fois que le signal de sidechain dépasse le seuil. Sur "On", le temporisateur se réinitialise lui-même, ainsi le Gate reste ouvert aussi longtemps que le signal est au-dessus du seuil, ou se maintient au-dessus du seuil, dans l'intervalle spécifié par **Gate Time**. Sur "Off", le Gate se ferme dès que **Env Time** est écoulé, peu importe le niveau de sidechain, et le niveau de sidechain doit descendre en dessous du seuil et remonter à nouveau avant que le Gate ne s'ouvre à nouveau.

Chorus

Le Chorus est un effet qui donne l'illusion de plusieurs voix jouant à l'unisson. L'effet est obtenu en désaccordant des copies du signal d'origine et en additionnant ces copies à l'original. Des oscillateurs basse fréquence (Low Frequency Oscillators ou LFO) servent à moduler les positions des dérivations en sortie à partir d'une ligne de retard. Le mouvement des dérivations entraîne la variation de la hauteur du signal, produisant le désaccordage souhaité.

Les Chorus sont disponibles en stéréo ou double mono. Les Chorus stéréo ont des paramètres pour les canaux gauche et droit couplés, alors que les Chorus double mono ont des commandes séparées pour la gauche et la droite.

Fdbk Level est le niveau de signal réinjecté dans la ligne de retard en provenance de la dérivation de retard LFO1. Des valeurs négatives inversent la polarité du signal de réinjection.

Tap Lvl règle les niveaux des dérivations de retard modulées par LFO. Des valeurs négatives inversent la polarité du signal. Régler n'importe quel niveau de dérivation sur 0% la coupe.

Tap Pan règle la position stéréo de la sortie d'une dérivation donnée. La plage va de -100% pour l'extrême gauche à 100% pour l'extrême droite.

LFO Rate règle la vitesse de modulation des lignes de retard dans une plage de 0.01 à 10 Hz.

LFO Dpth règle l'ampleur maximale de désaccord des lignes de retard modulées par LFO, avec une plage allant de 0 à 50 centièmes (= 1/2 demi-ton).

Tap Dly ajoute un retard supplémentaire en amont des dérivations de retard modulées par LFO, de 0 à 230 ms.

L/R Phase ou **LFO_n LRPhs** règle les phases relatives des LFO pour les canaux gauche et droit des Chorus stéréo.

Flanger

L'effet Flanger est le processus d'ajout ou de soustraction d'un signal avec une réplique de lui-même décalée dans le temps, ce qui a pour résultat une série d'encoches dans le spectre des fréquences, généralement appelée filtrage en peigne. Dans le PC3K, le Flanger est une ligne de retard multitap dont toutes les dérivations (sauf une) peuvent avoir leur durée modulée vers le haut ou le bas par un oscillateur basse fréquence (LFO). La vitesse du LFO est exprimée en fonction du tempo.

StatDlyLvl (Static Delay Level) est le niveau de la première dérivation, non décalée. Des valeurs négatives inversent la polarité de la dérivation. La plage va de -100 à 100% ; 0% coupe la dérivation.

DlyCrs et **DlyFin** sont les commandes grossière et fine de durée pour le retard statique (**StatDly...**) et pour la valeur minimale des retards décalés (**Dlyn...**). La plage de réglage grossier va de 0 à 228 ms, et la plage de réglage fin affine le réglage grossier à l'échantillon près (= $1/48\,000\text{ s} = 20,8\text{ }\mu\text{s}$) de -127 à 127.

Xcurs Crs et **Xcurs Fin** déterminent jusqu'où les dérivations de retard modulées par LFO peuvent s'écarter du centre de leur plage. La plage totale du balayage de LFO est le double de l'excursion. Si l'excursion est réglée à 0, le LFO ne bouge pas et la dérivation se comporte comme une simple ligne de retard réglée sur le retard minimal. La plage de réglage grossier va de 0 à 228 ms ; la plage de 0 à 5 ms est la plus efficace pour le Flanger. La plage de réglage fin affine le réglage grossier à l'échantillon près de -127 à 127.

Quantize (quantification)

Cet effet produit une distorsion numérique appelée bruit de quantification, en limitant le nombre de bits disponibles pour le signal. Voir l'effet 329 "Aliaser".

DynamRange (dynamic range) contrôle le nombre de bits à retirer des données du signal. Plus le niveau est bas, plus grande est la distorsion. À 0 dB, le plus fort des signaux n'alternera qu'entre deux niveaux de quantification, produisant ainsi une onde carrée. Chaque ajout de 6 dB double le nombre de niveaux de quantification, ce qui réduit le bruit et rapproche du signal

d'origine. Si le signal a beaucoup de réserve ou marge (niveau de signal disponible avant écrêtage numérique), alors tous les niveaux de quantification de seront pas atteints. La plage va de 0 à 144 dB.

Headroom détermine le niveau de signal disponible avant écrêtage numérique. Régler correctement ce paramètre empêche que le signal ne devienne trop fort à de faibles niveaux de DynamRange. Vous pouvez le faire correspondre à la quantité de niveau encore disponible au-dessus du signal d'entrée : cela est fait en trouvant le niveau DynamRange auquel le signal commence à être plus fort, et en réglant Headroom pour correspondre à la valeur DynamRange. La plage va de 0 à 144 dB.

DC Offset ajoute une composante continue positive au signal d'entrée, qui vous permet de modifier la position du zéro numérique en ce qui concerne votre signal. Avec des faibles réglages de DynamRange, cela peut amener la sortie à "crachoter". La plage va de Off/-79.0 à 0.0 dB.

LaserVerb

La LaserVerb est un type de réverb qui produit un train d'impulsions (réflexions peu espacées) retardées. Avec le temps, l'espacement entre les impulsions s'accroît, ce qui crée une tonalité bourdonnante discernable qui s'affaiblit avec l'augmentation de l'espacement. Le signal peut être réinjecté dans lui-même pour accroître l'effet.

Dly Coarse est la longueur du retard général, qui contrôle la durée ou temps de déclin. 0.5 s est un bon point de départ. La plage va de 0 à 1.3 secondes dans la version 2 U (2 unités de DSP) de l'algorithme, et de 0 à 2 secondes dans la version 3 U.

Dly Fine règle le retard avec une résolution descendant jusqu'à 0.2 ms. La plage va de -20.0 à 20.0 ms.

Spacing détermine la hauteur de départ du bourdonnement descendant et sa rapidité de descente, en réglant la séparation initiale des impulsions et la vitesse ultérieure de l'augmentation de la séparation des impulsions. L'espacement des impulsions est donné en échantillons (20.8 µs). Avec des valeurs faibles, le bourdonnement démarre à des fréquences élevées et chute lentement, alors qu'avec des valeurs élevées, le bourdonnement démarre à une hauteur plus basse et chute rapidement. La plage va de 0.0 à 40.0 échantillons, avec une résolution de 0.2 échantillons.

Contour contrôle la forme générale de la réverb. S'il est réglé sur une valeur élevée, les sons traversant la réverb commencent à un niveau élevé, et ils déclinent doucement. En réduisant la valeur du contrôle, l'effet prend plus de temps pour s'intensifier avant de décliner. Autour de 34%, la réverb se comporte comme une réverb inversée, s'intensifiant jusqu'à son apogée puis s'arrêtant brutalement. À zéro, l'algorithme agit comme un simple retard. La plage va de 0 à 100%.

Filters (filtres)

Il y a quatre types d'effets Resonant Filter (filtre résonant) dans le PC3K. Tous ont ces paramètres en commun :

Filter Type (ou **FiltType**) est le type de filtre qui peut être Lowpass (passe-bas), Highpass (passe-haut), Bandpass (passe-bande) ou Notch (coupe-bande).

Resonance est la résonance du filtre, réglable de 0 à 50 dB.

Resonant Filter (filtre résonant)

Frequency (ou **Freq**) est la fréquence de résonance fixe du filtre. Sa plage va de 16 à 8372 Hz.

Envelope Filter (filtre suiveur d'enveloppe)

Envelope Filter est un filtre résonant dont la fréquence centrale peut varier en fonction du niveau du signal entrant.

Filter Type est le type de filtre qui peut être Lowpass (passe-bas), Highpass (passe-haut), Bandpass (passe-bande) ou Notch (coupe-bande).

Min Freq est la fréquence de résonance minimale du filtre, c'est-à-dire, la fréquence du filtre lorsque le gain d'entrée est en-dessous du seuil de déclenchement. Sa plage va de 16 à 8372 Hz.

Sweep détermine jusqu'où se déplace la fréquence de résonance quand le niveau d'entrée augmente. Avec des niveaux positifs, elle monte en hauteur, et avec des niveaux négatifs, elle baisse. La fréquence de résonance la plus haute possible est 8372 Hz, la plus basse est 0 Hz. La plage de ce paramètre est -100% à +100%.

Resonance est la résonance du filtre, réglable de 0 à 50 dB.

Atk Rate règle la partie montante de la portion d'attaque du détecteur d'enveloppe. La plage va de 0 à 300.0 dB/s.

Rel Rate règle la partie descendante de la portion de relâchement. La plage va de 0 à 300.0 dB/s.

Smooth Rate ralentit le suiveur d'enveloppe. S'il est réglé sur une vitesse plus faible que **Atk Rate** ou **Rel Rate**, il peut dominer ces paramètres. La plage va de 0 à 300.0 dB/s.

Triggered Filter (filtre à déclencheur)

Le filtre à déclencheur (Triggered Filter) est un filtre résonant à balayage qui se déclenche lorsqu'un certain seuil d'entrée est atteint, et suit ensuite sa *propre* enveloppe, consistant en une attaque instantanée et un relâchement exponentiel, plutôt que l'enveloppe du signal entrant.

Max Freq est la fréquence de résonance du filtre au maximum de l'enveloppe interne. Elle peut être réglée plus bas que **Min Freq** (ci-dessus), auquel cas le filtre va balayer vers le bas, puis remonter. La plage va de 16 à 8372 Hz.

Trigger est le seuil du signal d'entrée à partir duquel le détecteur d'enveloppe se déclenche. La plage va de -79 à 0 dB.

Retrigger est le seuil de redéclenchement du signal entrant à partir duquel le détecteur d'enveloppe se réinitialise, afin qu'il puisse se déclencher à nouveau. Ce paramètre n'est utile que lorsqu'il est réglé sous la valeur de Trigger. La plage va de -79 à 0 dB.

Env Rate est la vitesse de déclin du détecteur d'enveloppe. Elle peut servir à éviter un déclenchement erroné. Quand l'enveloppe du signal tombe sous le niveau seuil de redéclenchement (Retrigger), le filtre peut être déclenché à nouveau lorsque le signal repasse au-dessus du niveau seuil de déclenchement (Trigger). Comme le signal d'entrée peut varier rapidement, il est nécessaire d'ajuster la vitesse à laquelle l'enveloppe du signal peut chuter vers le niveau de redéclenchement (Retrigger). La plage va de 0 à 300.0 dB/s.

Rel Rate est la vitesse de la partie descendante (relâchement ou release) du générateur d'enveloppe déclenché. La plage va de 0 à 300.0 dB/s.

Smth Rate ralentit le suiveur d'enveloppe. S'il est réglé plus bas que la vitesse de relâchement, il peut avoir priorité. Vous pouvez aussi l'utiliser pour allonger l'attaque de l'enveloppe interne. La plage va de 0 à 300.0 dB/s.

LFO Filter (filtre à LFO)

Le filtre à LFO est continuellement balayé entre deux fréquences de résonance sur une période de temps. La fréquence du LFO, exprimée en BPM et en battements, peut être fixe ou réglée pour suivre le tempo du **système**.

Min Freq et **Max Freq** sont les limites basse et haute de la fréquence de résonance lorsque le filtre est balayé. Vous pouvez régler Min Freq plus haut que Max Freq, auquel cas le filtre va balayer "à l'envers" par rapport à l'horloge de contrôle. La plage pour les deux va de 16 à 8372 Hz.

LFO Shape est le type de forme d'onde du LFO. Les choix sont Sine (sinusoïdale), Saw+ (dents de scie montantes), Saw- (dents de scie descendantes), Pulse (rectangulaire) et Tri (triangulaire).

LFO PlsWid (Pulse Width). Quand LFO Shape est réglé sur Pulse, ce paramètre définit la largeur d'impulsion (facteur de forme) comme un pourcentage de la période de la forme d'onde. Avec la largeur sur 50%, le résultat est une onde carrée. Ce paramètre n'a aucun effet si les autres types de forme d'onde sont choisis. La plage va de 0 à 100%.

LFO Smooth adoucit (enlève les plus hautes harmoniques) des formes d'onde Saw+, Saw- et Pulse. Une onde en dents de scie devient plutôt une onde triangulaire, et une onde Pulse devient plutôt une onde sinusoïdale. La plage va de 0 à 100%.

Distortion (distorsion)

Les effets de distorsion du PC3K peuvent aussi inclure un égaliseur paramétrique ou un simulateur de baffle.

Dist Drive renforce le signal entrant pour saturer l'effet de distorsion en écrêtage doux. Cela aura tendance à rendre le signal très fort, donc vous pouvez devoir réduire le gain de sortie (Out Gain) quand ce paramètre est augmenté. La plage va de 0 à 96 dB.

Warmth est un filtre passe-bas sur le circuit de contrôle de la distorsion. Ce filtre peut servir à réduire un peu la dureté de certains réglages de distorsion sans diminuer la bande passante du signal. La plage va de 16 à 25088 Hz.

Highpass vous permet de réduire la composante basse de la distorsion contenue dans les plus petits effets de distorsion qui ne possèdent pas de véritable égaliseur paramétrique. La plage va de 16 à 25088 Hz.

Cab Preset permet de choisir entre huit simulations de baffle qui ont été créées d'après les mesures de vrais baffles d'amplis guitare. Les presets sont : Basic, Lead 12, 2x12, Open 12, Open 10, 4x12, Hot 2x12 et Hot 12.

Cab Bypass active et désactive la partie simulation de l'effet. Sur "In", la simulation de baffle est active, alors que sur "Out", elle n'a aucun d'effet.

Cabinet HP et **Cabinet LP** sont des filtres passe-haut et passe-bas permettant de régler les limites de la réponse en fréquence des baffles. La plage des deux filtres va de 16 à 25088 Hz.

Polydistort

Il s'agit d'un effet de distorsion plus complexe qui fournit deux, quatre ou six étages de distorsion.

Curve *n* contrôle la courbe des étages de distorsion individuels. 0% signifie aucune courbe (aucune distorsion). À 100%, la courbe s'incline doucement et devient parfaitement plane juste avant d'arriver à saturation. La valeur maximale est de 127%.

LP n Freq sont des fréquences de filtrage en plateau pour les filtres passe-bas à un pôle sur chacun des étages de distorsion. LP0 Freq gère le passe-bas initial avant le premier étage de distorsion. Les autres commandes passe-bas suivent leurs étages de distorsion respectifs. La plage va de 16 à 25088 Hz.

Cabines rotatives

Un effet incluant des haut-parleurs rotatifs divise le signal en deux bandes de fréquences, "fait tourner" chaque bande séparément dans un haut-parleur virtuel, puis combine les sorties avec une paire de "microphones" virtuels dont l'angle par rapport aux haut-parleurs est réglable. Un certain nombre de paramètres très sophistiqués ont été inclus dans l'effet Rotating Speakers, afin de donner à l'effet un haut degré de réalisme. En raison de la complexité des effets, vous devriez aborder avec précaution tous les paramètres qui vous semblent un peu obscurs.

Roto InOut active ou court-circuite l'effet de cabine rotative.

Il existe quatre microphones virtuels, deux sur le woofer (**LoMic A** et **LoMic B**) et deux sur le tweeter (**HiMic A** et **HiMic B**). Chaque microphone a les réglages :

Pos (position), l'angle du microphone par rapport à l'avant du haut-parleur virtuel, de -180 à 180 degrés.

Lvl (level) de 0 à 100%, et

Pan, le panoramique gauche/droite de la sortie du microphone, de -100% (à fond à gauche) à 100% (à fond à droite).

Autres paramètres :

Lo Beam W et **Hi Beam W** définissent les diagrammes de rayonnement acoustique ("largeur de faisceau") des deux haut-parleurs dans la cabine rotative. Si vous imaginez que vous regardez la cabine rotative par le dessus, il s'agit de l'angle entre les niveaux -6 dB du faisceau. La plage va de 45° à 360°. À 360°, le haut-parleur est omnidirectionnel.

Xover (Crossover) est la fréquence de séparation des bandes de fréquences haute et basse ensuite envoyées à des haut-parleurs rotatifs différents. La plage va de 16 à 25088 Hz.

Lo Gain et **Hi Gain** sont les gains du signal traversant respectivement le woofer et le tweeter rotatifs. La plage va de Off/-79.0 à 24.0 dB.

Lo Size et **Hi Size** sont les tailles effectives (rayon de rotation) des haut-parleurs rotatifs en millimètres. Elles affectent l'ampleur de l'effet Doppler ou vibrato du signal de basse fréquence. La plage va de 0 à 250 mm.

Lo Trem et **Hi Trem** contrôlent la profondeur de trémolo (amplitude de modulation) des signaux. Celle-ci s'exprime en pourcentage d'un trémolo de pleine amplitude. La plage va de 0 à 100%.

LoResonate et **HiResonate** sont des simulations de mode de résonance de cabine exprimées en pourcentage. Pour un rendu réaliste, vous devez utiliser des valeurs très basses. La plage va de 0 à 100%.

Lo Res Dly et **Hi Res Dly** sont les nombres d'échantillons de retard dans chaque circuit de résonateur en plus du retard d'excursion de rotation. La plage va de 10 à 2550 échantillons (samples).

LoResXcurs et **HiResXcurs** sont les nombres d'échantillons de retard pour le balayage du résonateur à la vitesse de rotation de chaque haut-parleur rotatif. La plage va de 0 à 510 échantillons (samples).

ResH/LPhs règle les phases relatives des résonateurs d'aigus et de graves. La valeur de l'angle en degrés est quelque peu arbitraire et vous pouvez vous attendre à un effet plutôt subtil de ce paramètre. La plage va de 0 à 360.0 degrés.

Mic Angle est l'angle en degrés des microphones virtuels par rapport à "l'avant" de la cabine rotative. Pour le micro gauche, l'angle augmente dans le sens horaire (en regardant d'en haut), alors que pour le micro droit, l'angle augmente dans le sens anti-horaire. L'assignation d'un MOD à ce paramètre doit être effectué avec précaution : des ajustements en temps réel de celui-ci entraîneront d'importants sauts d'échantillons, qui causeront des clics dans le signal traversant. La plage va de 0 à 360.0 degrés (uniquement dans **Distort + Rotary**).

Les paramètres suivants ont trait à la vitesse de rotation :

Speed détermine si les haut-parleurs rotatifs fonctionnent à vitesse lente ou rapide.

Brake, lorsque qu'il est réglé sur "On", ralentit les haut-parleurs rotatifs jusqu'à l'arrêt.

Lo Mode, en réglage "Normal", vous donne un contrôle complet du haut-parleur de graves avec le paramètre Speed. Le réglage "NoAccel" va maintenir le haut-parleur de graves à la vitesse lente, et le paramètre Speed n'aura aucun effet sur sa vitesse, alors que Brake fonctionnera toujours. En position "Stopped", le haut-parleur de graves ne tournera pas du tout.

Lo Slow et **Hi Slow** sont les vitesses de rotation en hertz (Hz) des haut-parleurs lorsque Speed est réglé sur "Slow".

Lo Fast et **Hi Fast** sont les vitesses de rotation en hertz (Hz) des haut-parleurs lorsque Speed est réglé sur "Fast".

LoSlow>Fst et **HiSlow>Fst** sont les temps d'accélération des haut-parleurs de la vitesse lente à la vitesse rapide.

LoFst>Slow et **HiFst>Slow** sont les temps de décélération des haut-parleurs de la vitesse rapide à la vitesse lente.

LoAccelCrv et **HiAccelCrv** sont les formes des courbes d'accélération des haut-parleurs. 0% est une accélération constante. Avec des valeurs positives, le haut-parleur accélère d'abord doucement puis atteint rapidement la vitesse rapide. Avec des valeurs négatives, l'accélération initiale est rapide puis se stabilise doucement à la vitesse rapide. Réglé sur une valeur négative faible, il la dépassera.

LoSpinDir et **HiSpinDir** sont les directions de rotation des haut-parleurs. Vous avez le choix entre sens horaire (CW) et sens anti-horaire (CCW).

Vibrato/Chorus

L'effet Vibrato/Chorus simule les effets vibrato et chorus d'un orgue à roues phoniques, et il est utilisé en conjonction avec l'effet de cabine rotative. Il possède plusieurs paramètres uniques :

VibChInOut est un commutateur d'effet Vibrato/Chorus.

Vib/Chor est le type d'effet Vibrato/Chorus à utiliser. Les choix se font entre trois vibratos, "V1", "V2", "V3", et trois chorus, "C1", "C2", "C3".

Tremolo et AutoPan

Le Tremolo est une modulation d'amplitude utilisant un LFO. L'AutoPan déplace le signal entre les canaux gauche et droit, en utilisant un LFO. Ils ont plusieurs paramètres en commun et plusieurs autres uniques.

LFO Rate est la vitesse du LFO. La plage va de 0 à 10.00 Hz, ou de 0 à 12.00 x le tempo.

Rate Scale multiplie la vitesse du LFO dans la plage audio. La plage va de 1 à 25088 x. Au-dessus de 16 x, les valeurs augmentent par demi-ton. Lorsque LFO Rate est réglé sur 1.00 Hz, la valeur de ce paramètre est égale à la fréquence du LFO en Hertz.

LFO Shape est le type de forme d'onde du LFO. Les choix sont Sine (sinusoïdale), Saw+ (dents de scie montantes), Saw- (dents de scie descendantes), Pulse (rectangulaire) et Tri (triangulaire).

LFO PlsWid ou **Pulse Width**. Quand LFO Shape est réglé sur Pulse, ce paramètre définit la largeur d'impulsion (facteur de forme) comme un pourcentage de la période de la forme d'onde. Avec la largeur sur 50%, le résultat est une onde carrée. Ce paramètre n'a aucun effet si les autres types de forme d'onde sont choisis. La plage va de 0 à 100%.

AutoPan

Origin détermine l'axe du mouvement de panoramique. À 0%, le panoramique est centré entre les haut-parleurs. Des valeurs positives décalent l'axe vers la droite, des valeurs négatives le décalent vers la gauche. À -100% ou +100% (les limites de la plage), il n'y a pas d'action de panoramique.

ImageWidth est la largeur initiale du signal entrant avant le panoramique automatique. À 0% (minimum), l'image initiale est ramenée à une seule source ponctuelle, permettant une excursion maximale du panoramique. À 100% (maximum), la largeur d'origine est conservée donc il ne peut y avoir aucun panoramique.

Pan Width contrôle l'excursion du panoramique. C'est le pourcentage du mouvement de panoramique total possible une fois que Origin et ImageWidth sont définis. La plage va de 0 à 100%.

CentrAtten (Attenuation) est le niveau d'atténuation du signal lorsqu'il est panoramiqué au centre de l'image stéréo. Pour le suivi le plus doux, une référence subjective largement acceptée est -3 dB. Des valeurs supérieures à -3 dB entraîneront une certaine bosse de niveau lors du passage d'une image au centre, alors que des valeurs inférieures à -3 dB causeront une baisse. La plage va de -12 à 0 dB.

Tremolo

Depth contrôle l'ampleur de l'atténuation appliquée lorsque le LFO est à son point d'excursion le plus extrême. La plage va de 0 à 100%.

LFO Phase décale la phase du Tremolo à LFO par rapport au battement de référence. La plage va de 0.0 à 360.0 degrés.

50% Weight est l'atténuation relative ajoutée quand le LFO est au point -6 dB. Cela infléchit la forme du LFO vers le haut (valeurs positives) ou vers le bas (valeurs négatives). La plage va de -16 à 3 dB.

L/R Phase définit la relation de phase entre les canaux. "In" déphase le canal gauche du LFO, le résultat étant que l'effet devient un auto-balancer. "Out" ne touche pas au LFO gauche.

Pitcher

Le Pitcher applique au signal entrant un filtre qui possède une série de pics dans la réponse en fréquence. Ces pics sont normalement réglés de telle façon que leurs fréquences soient toutes multiples d'une fréquence spécifique sélectionnable, ce qui impose une forte sensation de hauteur à la fréquence fondamentale choisie.

Pitch. La hauteur fondamentale imposée à l'entrée, en numéros de note MIDI de C-1 à G9.

Ptch Offst est un décalage de la fréquence de hauteur en demi-tons, de -12.0 à 12.0. Cela peut être utile pour assigner un Pitch Bend, un ruban, ou un autre contrôleur continu à ce paramètre par un MOD.

Odd Wts, Pair Wts, Quartr Wts, Half Wts sont les paramètres qui contrôlent la forme de la réponse en fréquence du Pitcher. Une description exacte du rôle de chacun est malheureusement impossible car il y a beaucoup d'interactions entre eux. Pour plus d'informations et des exemples, consultez le *KSP8 Algorithm Reference Guide* disponible gratuitement au téléchargement sur www.kurzweil.com.

Ring Modulation (modulation en anneau)

La modulation en anneau multiplie deux signaux (la "porteuse" et la "modulatrice") entre eux pour produire des notes inhabituelles, souvent non harmoniques. L'effet modulateur en anneau du PC3K a deux modes : "**L*R**" dans lequel deux signaux mono sont modulés ensemble, et "**Osc**", dans lequel l'entrée est stéréo et est modulée par la somme de cinq formes d'ondes générées par des oscillateurs internes à l'effet lui-même. Quatre des ces oscillateurs sont des ondes sinusoïdales, tandis qu'un (Oscillator 1) propose un choix de formes d'onde.

Wet/Dry. Lorsque l'effet est en mode "L*R", ce paramètre contrôle uniquement la quantité de signal gauche qui passe sans être traitée (le signal droit sec ne passe pas du tout).

Mod Mode permet de choisir entre les deux modes.

Osc1 Lvl est le niveau de l'Oscillateur 1, de 0 à 100%.

Osc1 Freq est la fréquence de l'Oscillateur 1, de 16 à 25088 Hz.

Osc1 Shape est la forme d'onde de l'Oscillateur 1 : Sine, Saw+, Saw-, Pulse ou Tri.

Osc1PlsWid (Pulse Width). Quand **Osc1 Shape** est réglé sur Pulse, ce paramètre définit la largeur d'impulsion (facteur de forme) comme un pourcentage de la période de la forme d'onde. Avec la largeur sur 50%, le résultat est une onde carrée. Ce paramètre n'a aucun effet si les autres types de forme d'onde sont choisis. La plage va de 0 à 100%.

Osc1Smooth adoucit (enlève les plus hautes harmoniques) des formes d'onde Saw+, Saw- et Pulse. Une onde en dents de scie devient plutôt une onde triangulaire, et une onde Pulse devient plutôt une onde sinusoïdale. La plage va de 0 à 100%.

Les quatre autres oscillateurs, **Sine2** à **Sine5**, ont chacun des commandes **Lvl** et **Freq**.

Simulation stéréo

L'effet Mono -> Stereo convertit une entrée mono en sortie stéréo simulée.

In Select sélectionne le signal entrant qui sera "stéréo-isé". Cela peut être Left (gauche), Right (droite), ou les deux : (L+R)/2.

CenterGain est le niveau des canaux gauche et droit additionnés. La plage va de Off/-79.0 à 24.0 dB.

Diff Gain est le niveau du signal de différence produit, qui est la composante spatiale du signal stéréo. La plage va de Off/-79.0 à 24.0 dB.

DiffBassG contrôle le gain du filtre de graves en plateau sur le signal de différence. En renforçant les composantes graves, vous pouvez augmenter la sensation d'enveloppement acoustique. La plage va de -79.0 à 24.0 dB.

DiffBassF est la fréquence de transition pour le filtre de graves en plateau. La plage va de 16 à 25088 Hz.

Le signal traité est divisé en trois bandes de fréquences – Lo (graves), Mid (médiums), High (aigus) – chacune pouvant être retardée et panoramiquée séparément.

Crossover1 et 2 sont les deux fréquences de séparation à partir desquelles les filtres répartiteurs divisent le signal en trois bandes. Les deux paramètres sont interchangeables : l'un comme l'autre peut avoir la fréquence la plus haute. La plage va de 16 à 25088 Hz.

Pan [High/Mid/Low] détermine la position panoramique de chaque bande. La plage va de -100% (extrême gauche) à 100% (extrême droite).

Delay [High/Mid/Low] détermine le retard de chaque bande. La plage va de 0 à 1000 ms.

Stereo Image (image stéréo)

Cet effet apporte une amélioration à un signal stéréo. Il comprend également un indicateur de corrélation stéréo. Il se sert de certains paramètres de **Mono -> Stereo** et d'autres de **Stereo Analyze**.

Chapitre 10

Mode MIDI

Le PC3K envoie et reçoit le MIDI par des connecteurs DIN 5 broches traditionnels et par l'USB. Le MIDI peut être envoyé et reçu sur tous les ports à la fois.

Pressez le bouton de mode MIDI pour passer en mode MIDI. Il y a trois pages en mode MIDI :

- TRANSMIT (bouton contextuel **XMIT**) pour la transmission
- RECEIVE (bouton contextuel **RECV**) pour la réception
- CHANNELS (bouton contextuel **CHANLS**) pour les canaux

Vous utiliserez ces pages pour définir quels sont les messages MIDI transmis par le PC3K, et comment il répond aux messages MIDI reçus — tout comme la manière dont se comporte chaque canal MIDI.

En entrant dans le mode MIDI, vous verrez l'une des trois pages proposées par le mode MIDI.

La page TRANSMIT (transmission)

Pressez le bouton contextuel **XMIT**, et la page TRANSMIT apparaîtra. Utilisez les paramètres de cette page de transmission pour contrôler la façon dont le PC3K envoie les informations MIDI à son port USB ou MIDI Out. Ces réglages affectent dans une certaine mesure la réponse du PC3K à ses propres clavier et contrôleurs, mais ils affectent principalement les réponses des autres appareils MIDI qui reçoivent des messages MIDI du PC3K 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 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 TRANSMIT sont effectifs, sauf **ControlSetup**, **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 TRANSMIT sauf **ControlSetup** (voir ci-dessous pour des détails).

```

MidiMode:Transmit
ControlSetup:126 Internal Voices
Destination:USB_MIDI+MIDI+LOCAL
Channel      :1                      ProgChang:On
Transpose:0ST                      ChgSetups:Immediate
VelocityMap:1 Linear
PressureMap:1 Linear
XMIT RECV CHANLS ProgChg RstCha Panic

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Control Setup	Liste des Setups	126 Internal Voices
Destination	USB_MIDI, MIDI, Local	USB_MIDI+MIDI+Local
Channel	1 à 16	1
Transpose	± 60 demi-tons	0
VelocityMap	Liste des courbes de dynamique	1 Linear
PressureMap	Liste des courbes de pression	1 Linear
ProgChang	Off, On	On
ChgSetups	Immediate, KeyUp	Immediate

Control Setup (Setup de contrôle)

C'est là que vous sélectionnez le Setup de contrôle actuel, dont la Zone 1 définit les assignations de contrôleur physique pour tous les programmes lorsque vous êtes en mode Program. Ce paramètre ne s'applique pas au mode Setup. Référez-vous à *Setup de contrôle* en page 6-9 pour plus d'information sur le Setup de contrôle.

Destination

Le paramètre Destination indique au PC3K quels sont les ports qui font passer l'information MIDI, et détermine si le générateur sonore du PC3K reçoit des données MIDI. Choisissez la destination ou la combinaison de destinations voulue selon vos besoins. Par exemple, **Local** désactive les ports USB et MIDI Out. Utilisez ce réglage si vous voulez faire jouer le PC3K mais sans envoyer d'informations MIDI à d'autres instruments MIDI (commande locale uniquement). Sinon, réglez ce paramètre sur **MIDI** ou **USB_MIDI** si vous ne voulez 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 PC3K. **MIDI+Local** n'enverra les données MIDI qu'au port MIDI Out et au générateur de sons du PC3K.

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 (XMIT) 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 (canal)

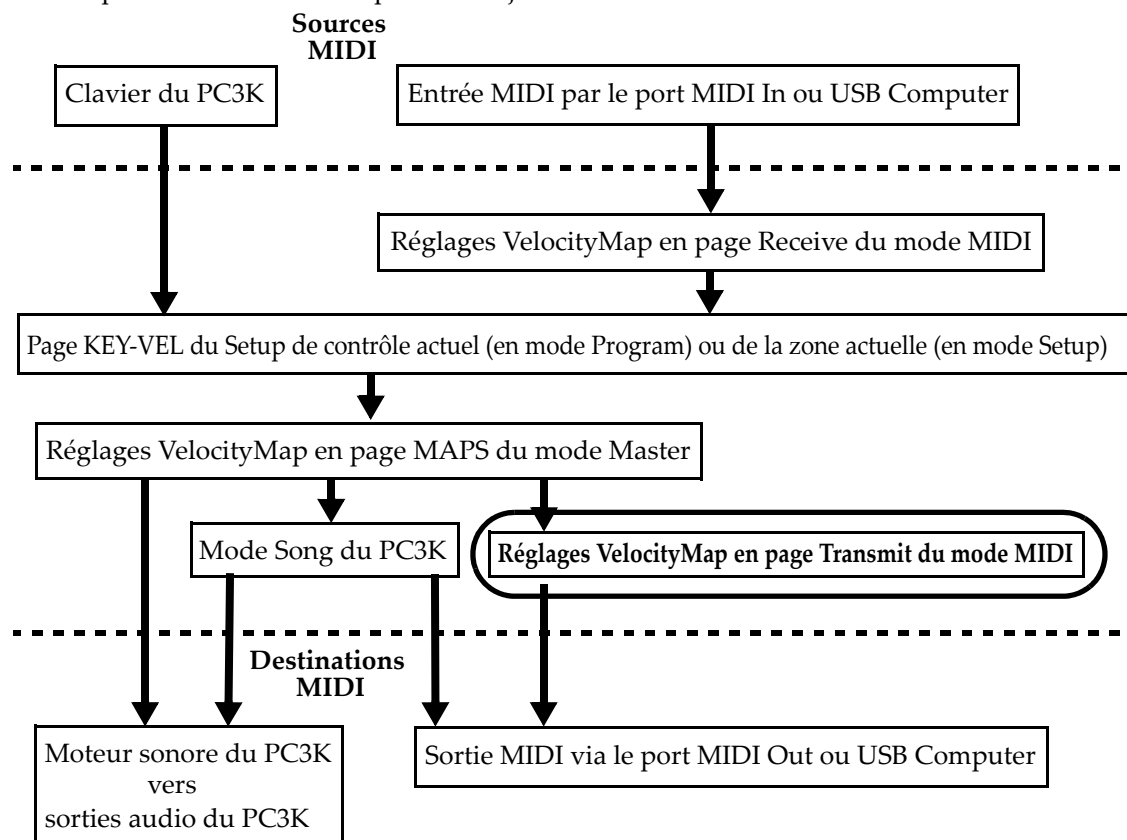
Détermine le canal MIDI qu'utilise le PC3K pour transmettre les messages MIDI sans utiliser un Setup ou le mode Song (chaque zone le détermine dans un Setup, chaque piste le détermine dans un morceau ou séquence). La valeur de ce paramètre correspond au canal MIDI actuel affiché sur la ligne supérieure 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 (transposition)

Ce paramètre affecte la transposition qui est appliquée au flux de données MIDI. Le réglage de ce paramètre transpose les notes du PC3K, tout comme celles reçues du PC3K 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.

VelocityMap (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.



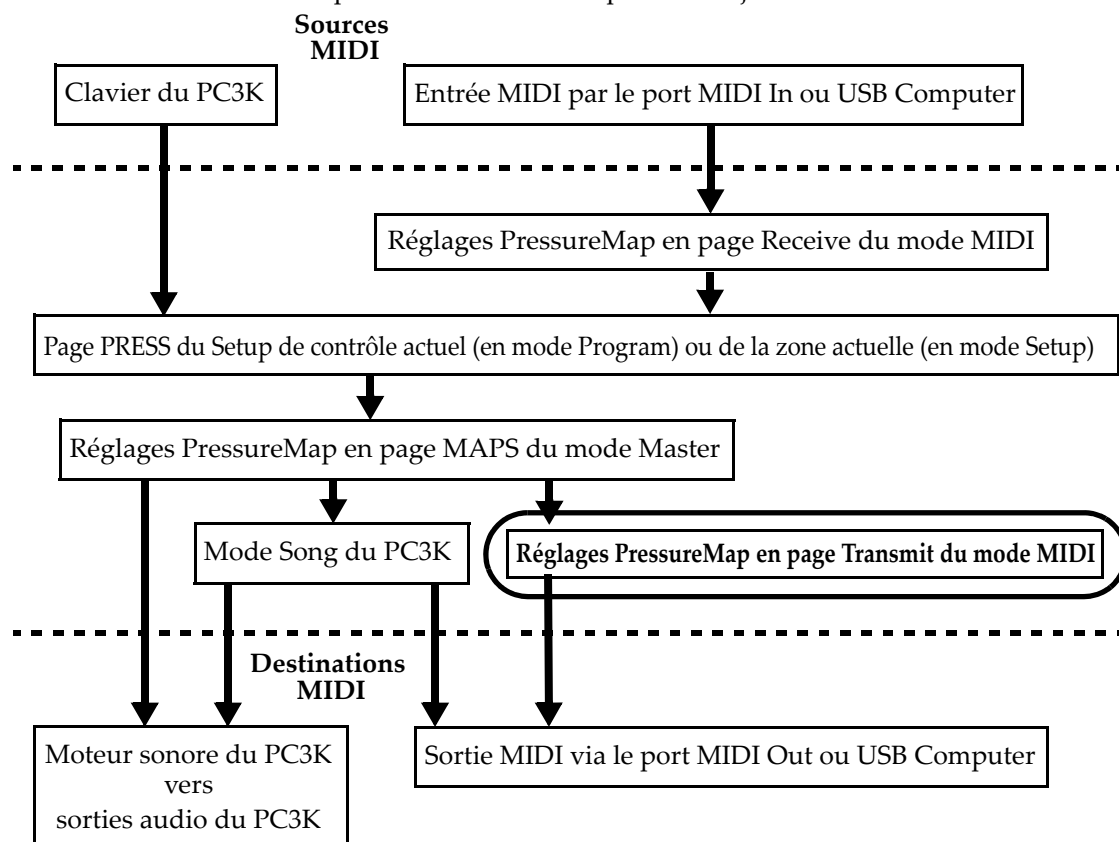
La courbe de transmission de dynamique affecte la façon dont le PC3K envoie les valeurs de dynamique MIDI à son port USB ou MIDI Out (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Des courbes différentes produisent des valeurs de dynamique différentes pour la même 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 PC3K). 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.

La courbe par défaut, **Linear**, laisse passer les dynamiques MIDI sans les changer. Les courbes **Light 1-3** rendent 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. Les courbes **Hard 1-3** 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** est semblable aux réglages Light, rendant les dynamiques élevées plus faciles à obtenir,

mais il 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.

PressureMap (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 PCK envoie les valeurs de pression (aftertouch) MIDI à son port USB ou MIDI Out (le rectangle encerclé 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 PC3K). 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.

La courbe par défaut, **Linear**, laisse passer les valeurs de pression (aftertouch) MIDI sans les changer. Les courbes 2-4 rendent 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"). Les courbes 4-7 rendent 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").

ProgChang (changement de programme)

Si **ProgChang** (changement de programme) est réglé sur **On**, le PC3K 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. Sélectionnez l'option **Off** si vous voulez pouvoir changer les programmes sur le PC3K 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 *Setup de contrôle* en page 6-9 pour plus de détails).

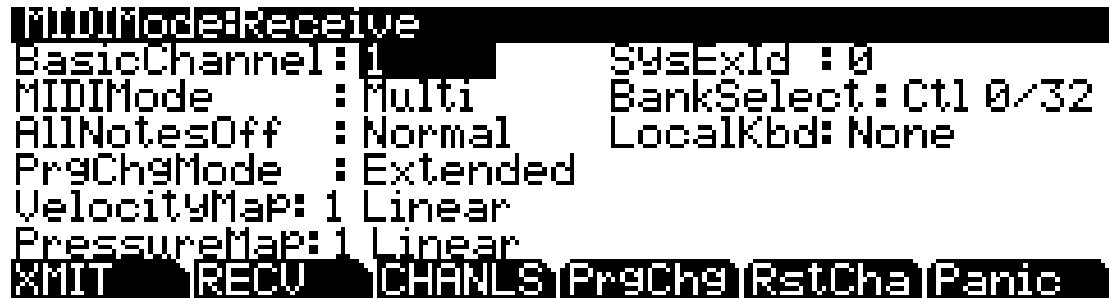


Note : le paramètre ProgChang s'applique à tous les modes sauf aux modes Song et Setup (ou quand un Setup est chargé depuis le mode Quick Access). Les Setups ignorent le réglage ProgChang et utilisent à la place le paramètre EntryProgChg de la page SetupMode:CH/PROG (voir La page Canal/Programme (CH/PROG) en page 7-4). 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 (changement des Setups)

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. Choisissez **KeyUp** pour indiquer que vous souhaitez que les changements de Setup n'interviennent que lorsque vous aurez relâché toutes les notes actuellement tenues. Choisissez **Immediate** si vous souhaitez que ces changements s'effectuent dès que vous sélectionnez le Setup.

La page RECEIVE (réception)



Pressez **RECV** pour sélectionner la page de réception MIDI (RECEIVE) où vous définissez la réponse du PC3K aux messages MIDI entrants (à une exception près concernant le mode Quick Access, que nous expliquerons plus tard).

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
BasicChannel	1 à 16	1
MIDIMode	Omni, Poly, Multi	Multi
AllNotesOff	Normal, Ignore	Normal
PrgChgMode	Liste des types de changement de programme	Extended
VelocityMap	Liste des courbes de dynamique	1 Linear
PressureMap	Liste des courbes de pression	1 Linear
SysExId	0 à 127	0
BankSelect	Ctl 0, Ctl 32, Ctl 0/32	Ctl 0/32
LocalKbd	None, 1 à 16	None

BasicChannel (canal de base)

Le canal de base 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.

MIDIMode (mode de réception MIDI)

Le paramètre MIDIMode détermine les capacités de réception MIDI du PC3K. Avec **Omni**, le PC3K 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.

Avec **Poly**, le PC3K ne répond qu'aux événements envoyés sur le canal MIDI actuel du PC3K (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.

Avec **Multi** (par défaut), le PC3K répond aux événements sur tous les canaux actifs. C'est le mode que vous devez utiliser lorsque vous pilotez le PC3K avec un séquenceur, car vous pouvez faire jouer un programme différent sur chaque canal. Avec ce réglage, vous pouvez activer et désactiver individuellement les canaux (en page CHANNELS, décrite plus loin dans ce chapitre).

AllNotesOff (relâchement de toutes les notes)

Si ce paramètre est réglé sur **Normal**, le PC3K répond aux messages All Notes Off (relâchement de toutes les notes) reçus par MIDI. Avec **Ignore**, ces messages sont ignorés. Si vous utilisez un produit Roland comme contrôleur MIDI pour votre PC3K, 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 PC3K depuis un des séquenceurs physiques de Roland. Régler ce paramètre sur **Ignore** résoudra ce problème.

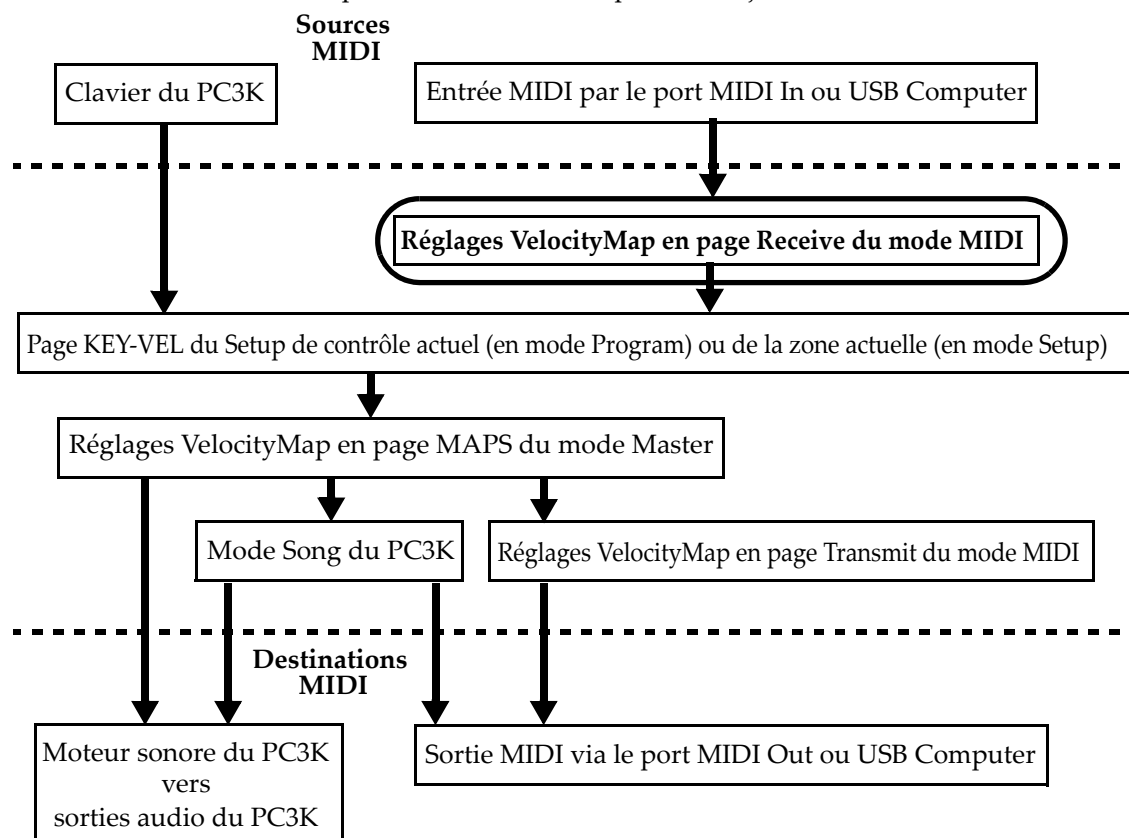
Quel que soit ce réglage de ce paramètre, le PC3K répond toujours à son propre bouton **Panic** en coupant toutes les notes et tous les contrôleurs actifs.

PrgChgMode (mode de changement de programme)

Détermine comment le PC3K répond aux messages de changement de programme reçus via MIDI. Voir *Formats de changement de programme* en page 10-16 pour une explication des diverses valeurs possibles de ce paramètre.

VelocityMap (courbe de réception de dynamique)

Changez le réglage de courbe de réception de dynamique VelMap si le déclenchement du PC3K 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.

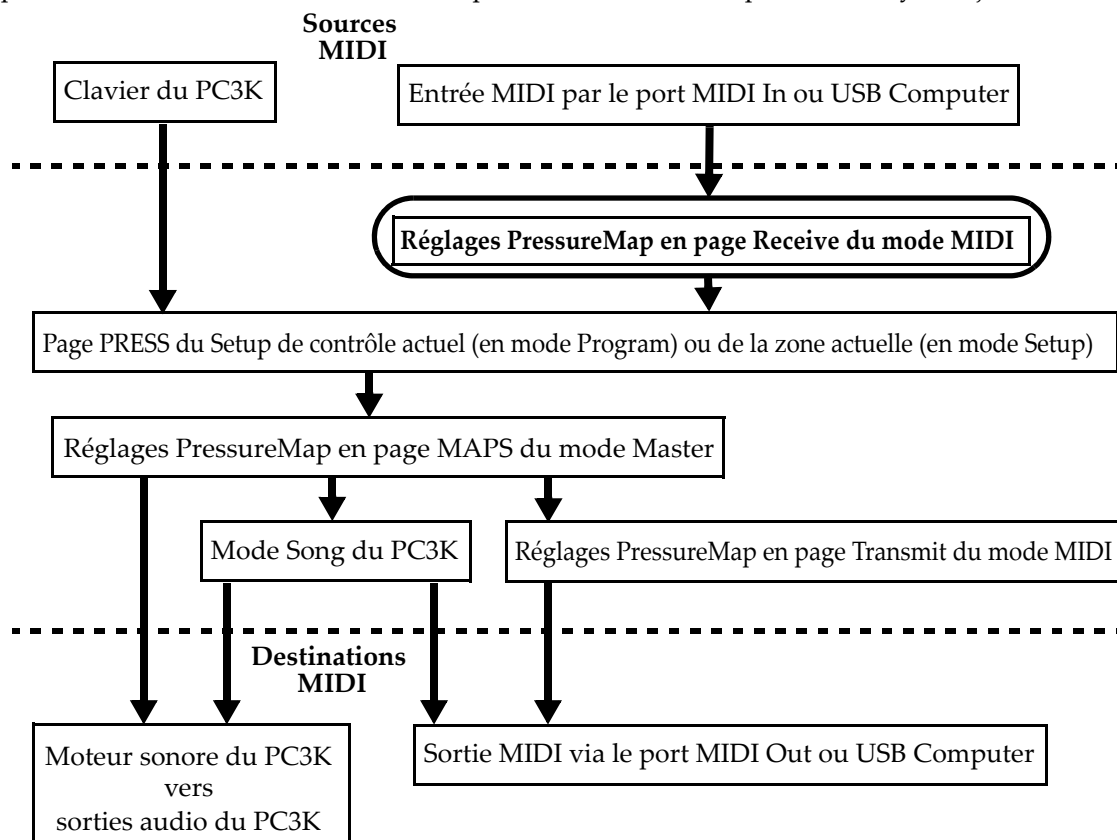


La courbe de réception de dynamique affecte la façon dont le PC3K reçoit les valeurs de dynamique MIDI de son port USB ou MIDI Out (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Des courbes différentes produisent des valeurs de dynamique différentes pour la même 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 PC3K). 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.

La courbe par défaut, **Linear**, laisse passer les dynamiques MIDI sans les changer. Les courbes **Light 1-3** rendent 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. Les courbes **Hard 1-3** 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** est semblable aux réglages Light, rendant les dynamiques élevées plus faciles à obtenir, mais il 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.

PressureMap (courbe de réception de pression)

Changez le réglage PressMap de réception MIDI (MIDI Receive) si le déclenchement du PC3K 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.



La courbe de réception de pression affecte la façon dont le PC3K 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 PC3K). 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.

La courbe par défaut, Linear, laisse passer les valeurs de pression (aftertouch) MIDI sans les changer. Les courbes 2-4 rendent 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"). Les courbes 4-7 rendent 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").

SysExId (identifiant de système exclusif)

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 PC3K (ou 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 PC3K 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 PC3K quel que soit son réglage d'identifiant SysExId.

BankSelect (sélection de banque)

BankSelect (sélection de banque) vous permet de choisir si le PC3K 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 ou 32.

LocalKbd (canal de clavier local)

Le canal de clavier local (LocalKbd) permet à un appareil MIDI externe de fonctionner comme si c'était le clavier et les contrôleurs physiques du PC3K. Cela permet à un canal MIDI d'un appareil MIDI externe de contrôler plusieurs canaux MIDI du PC3K, même si cet appareil MIDI externe ne transmet que sur un seul canal MIDI.

En **mode Setup**, quand le paramètre **LocalKbd** 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 PC3K. Voir la section *Messages de changement de commande (contrôleurs CC) venant d'appareils MIDI externes* en page 10-12 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 (LocalKbd) est réglé. De plus, en mode Setup, quand le paramètre LocalKbd 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 7-5 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 **LocalKbd** 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 **LocalKbd** est réglé sur **None** (aucun), les paramètres MIDI du Setup (plus particulièrement la tessiture et la transposition) ne sont pas appliqués (voir *InputChannel (canal d'entrée)* en page 7-7 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 LocalKbd 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 LocalKbd affecte aussi la façon dont les appareils MIDI externes interagissent avec le **mode Program**. En mode Program, quand le paramètre **LocalKbd** 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 Transmit du mode MIDI (voir *Destination* en page 10-2 pour des détails).

En **mode Program**, quand le paramètre **LocalKbd** 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.

Messages de changement de commande (contrôleurs CC) venant d'appareils MIDI externes

Si vous utilisez un appareil MIDI externe avec le PC3K, vous pouvez contrôler beaucoup des paramètres de programme du PC3K 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 les sections suivantes : *La page Modulation de DSP (DSPMOD)* en page 6-31, *La page LFO* en page 6-39, *La page ASR* en page 6-41, *La page FUN (fonctions)* en page 6-42, *La page ENVCTL (contrôle d'enveloppe)* en page 6-46, *Les pages MOD* en page 9-10, et *Pages FXLFO, FXASR et FFXUN* en page 9-11. Pour les programmes KB3, voir les sections suivantes : *Éditeur KB3 : la page PITCH (hauteur)* en page 6-64, *Éditeur KB3 : la page AMP (amplitude)* en page 6-64, *Éditeur KB3 : les pages LFO, ASR et FUN* en page 6-72, *Les pages MOD* en page 9-10, et *Pages FXLFO, FXASR et FFXUN* en page 9-11.

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 à chaque paramètre contrôlable dans le champ source de ce paramètre. Les champs sources portent des noms différents selon leur page : Src1, Src2, RateCt, Trigger, Input a, Input b, et Source. Pour assigner un numéro de CC à un champ source, saisissez ce numéro avec le pavé alphanumérique puis pressez **Enter**. Avec le champ source sélectionné, vous pouvez aussi assigner un numéro de CC en maintenant pressé le bouton **Enter** et ne envoyant la valeur de CC voulue 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.

Emploi de CC externes en mode Program, LocalKbd=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 **LocalKbd** réglé sur **None**, envoyez le numéro de CC assigné sur le canal qui contient le programme.

Emploi de CC externes en mode Program, LocalKbd 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 LocalKbd en mode Program, il vaut mieux assigner les paramètres à contrôler aux CC par défaut du Setup de contrôle, car ils correspondent aux destinations par défaut physiques (voir le tableau *Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbd) et le canal d'entrée (Input Channel)* ci-dessous pour les CC par défaut).

Le canal de clavier local (LocalKbd) fait se comporter les commandes d'un contrôleur MIDI externe comme s'il s'agissait des contrôleurs physiques du PC3K. En mode Program, quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour **LocalKbd**, les CC externes peuvent contrôler les destinations fixées pour chacun des contrôleurs physiques du PC3K. 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 (LocalKbd) 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 *Setup de contrôle* en page 6-9 pour des détails). Par défaut, les destinations des contrôleurs physiques du PC3K sont les mêmes que leurs numéros de CC par défaut. Pour contrôler un paramètre assigné, envoyez le CC assigné par défaut à un contrôleur physique sur le canal réglé pour **LocalKbd**.

Si un canal est réglé pour **LocalKbd** 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, LocalKbd=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 *Assignment 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, LocalKbd 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 *Assignment d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un paramètre de programme* ci-dessus.

Le canal de clavier local (LocalKbd) fait se comporter les commandes d'un contrôleur MIDI externe comme s'il s'agissait des contrôleurs physiques du PC3K. En mode Setup, quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour **LocalKbd**, les CC externes peuvent contrôler les destinations fixées pour chacun des contrôleurs physiques du PC3K. 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 (LocalKbd) 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 PC3K 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 PC3K 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 PC3K, voir Setup de contrôle en page 6-9 pour des détails*).



Note : en mode Setup, quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour **LocalKbd**, tout CC envoyé qui n'est pas dans le tableau *Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbd) 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 **LocalKbd** 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, LocalKbd=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 *Assignment 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 7-7), **LocalKbd** 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 PC3K. 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 PC3K. 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 (LocalKbd) 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 PC3K 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 PC3K 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 PC3K, voir Setup de contrôle en page 6-9 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 (LocalKbd) 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 (LocalKbd) et le canal d'entrée (Input Channel)

Contrôleur physique du PC3K	N° de CC MIDI qui contrôle par défaut la destination assignée à chaque contrôleur physique du PC3K dans l'éditeur de Setup
Molette de hauteur (Pitch Bend)	Non applicable, répond aux messages MIDI de Pitch Bend
Molette de modulation	1
Bouton Arp	69
Bouton SW	29, 70
Pédale CC 1	11
Pédale CC 2	4
Souffle	2
Pression (aftertouch de clavier)	Non contrôlable par CC MIDI
Pédale Switch 1	64
Pédale Switch 2	66
Pédale Switch 3	67
Section de ruban 1	18, 21
Section de ruban 2	19
Section de ruban 3	20
Curseur A (Data)	6
Curseur B	13
Curseurs C-I	22-28
Commutateurs programmables 1-8	Non contrôlables par CC MIDI
Boutons Bank (boutons de commande KB3, boutons de coupure de zone de Setup)	Non contrôlables par CC MIDI

La page Channels (canaux)

```

MIDI Mode: Channels #Channel: 1

Enable : On
Program: 1010 Downes Lead      PrgLock : Off
Pan      : 64                  PanLock : Off
Volume   : 127                 VolLock : Off

XMIT REC V CHANLS PrgChg RstCha Panic

```

Pressez le bouton contextuel **CHANLS** pour sélectionner la page CHANNELS, où vous pouvez définir un grand nombre de paramètres indépendamment pour chaque canal MIDI. Utilisez les boutons **Chan/Layer** pour sélectionner le canal MIDI sur lequel vous souhaitez travailler.

La page CHANNELS est très utile lorsque vous faites des séquences multitimbrales, avec des programmes assignés à de nombreux canaux MIDI. La page CHANNELS vous permet de régler plusieurs caractéristiques de contrôle pour chaque canal MIDI. Cela facilite le réglage de lecture de la séquence sans éditer la séquence elle-même. Par exemple, vous pouvez désactiver le paramètre Enable pour un ou plusieurs canaux afin de couper les pistes sur ces canaux. Vous pouvez aussi régler le paramètre VolLock sur **On**, pour ignorer tout message de volume MIDI reçu par le PC3K sur un canal MIDI donné.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Enable	Off, On	On
Program	Liste des programmes	Programme n° (ID) 1
Pan	0 à 127	64 (centré)
Volume	0 à 127	127 (maximum)
PrgLock	Off, On	Off
PanLock	Off, On	Off
VolLock	Off, On	Off

Enable (activation)

Utilisez ce paramètre pour activer (On) ou désactiver (Off) le canal sélectionné. Sur On, le canal recevra les informations MIDI, et les réglages des paramètres de la page MIDI CHANNELS entreront en vigueur. Sur Off, le canal ignorera toute information MIDI.

Program (programme)

Utilisez ce paramètre pour assigner un programme au canal sélectionné. Le canal répondra toujours aux messages de changement de programme reçus via MIDI, à moins que le paramètre PrgLock (décrit ci-dessous) ne soit réglé sur **On**.

Pan (panoramique)

Ce paramètre décale la position panoramique du programme sélectionné définie en page OUTPUT dans l'éditeur de programme. Une valeur **0** constitue le décalage maximal vers la gauche, **64** signifie l'absence de décalage et **127** est le décalage maximal vers la droite. Changer cette valeur de ce paramètre est l'équivalent de l'insertion d'un message MIDI de panoramique.

Les messages MIDI de panoramique (MIDI 10) changeront la valeur de ce paramètre, à moins que le paramètre PanLock (décrit ci-dessous) ne soit réglé sur **On**.

Si le paramètre Mode de la page OUTPUT dans l'éditeur de programme est réglé sur Fixed, changer la valeur de Pan en page CHANNELS du mode MIDI n'a pas d'effet.

Volume

Définit le volume pour tout programme assigné au canal actuellement sélectionné. La valeur **0** équivaut au silence, et la valeur **127** au volume maximal. La valeur de ce paramètre changera en réponse aux messages MIDI de volume (MIDI 07), à moins que le paramètre VolLock (décrit ci-dessous) ne soit réglé sur **On**.

PrgLock, PanLock, VolLock (verrouillages de programme, de panoramique, de volume)

Quand ces verrouillages de paramètre sont réglés sur **On**, les trois paramètres qu'ils contrôlent ne répondent plus aux messages de leurs contrôleurs MIDI respectifs. Dans ce cas, vous pouvez changer les réglages de programme, panoramique et volume à partir de la face avant, mais pas via MIDI.

Formats de changement de programme

Le PC3K 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 PC3K que via MIDI.

Mode de changement de programme	Pour l'emploi avec :
Extended	Changements de banque et changements de programme. Une banque contient 128 numéros (ID). Notez que notre système reconnaîtra 16 banques, de 0 à 15 (2048 numéros ou ID). C'est pour connecter un PC2 ou un appareil MIDI générique comme un clavier de commande.
K2600	Changements de banque et changements de programme. Une banque contient 100 numéros (ID). Notre système reconnaîtra dans ce cas 21 banques, de 0 à 20. Par exemple, avec la sortie MIDI Out d'un K2600 reliée à l'entrée MIDI In d'un PC3K, si vous faites défiler les numéros dans le K2600 ou si vous en saisissez un, vous verrez le même numéro dans le K2600 et dans le PC3K si les programmes existent.
QAccess	D'autres PC3K (ou K2600, K2500 ou K2000) réglés de façon similaire, en mode Quick Access.

Le PC3K vous permet de travailler avec des milliers de numéros de changement de programme. Ils sont organisés en 16 banques de 128 chacune (ce sont les banques de mémoires). Le numéro d'objet (ID) d'un programme est son numéro de changement de programme, comme indiqué au Chapitre 5. Cela facilite le suivi de vos programmes. Le PC3K 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 PC3K, la sélection de programme revient à saisir le numéro de changement de programme (numéro ou ID 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 PC3K 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 RECEIVE du mode MIDI, le PC3K répondra à l'une ou l'autre des commandes MIDI 0 ou 32 pour la sélection de banque, et aux messages standard 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 la banque de mémoires zéro–900
Standard (chgt de prog.)	0 à 127	Sélectionne le programme de numéro correspondant dans la banque de mémoires sélectionnée

Si votre PC3K est déjà réglé sur la banque de mémoires que vous souhaitez utiliser, 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 PC3K dépend du réglage du paramètre BankSelect en page RECV du mode MIDI. Si vous souhaitez changer de banque de mémoires, le PC3K 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 99 (banque Base1 , 99e programme)
CC 0 ou CC 32 : valeur 1	Chgt de prog. : valeur 41	Programme 169 (banque Base2 , 41e programme)
CC 0 ou 32 : valeur 1	Chgt de prog. : valeur 129	Programme 258 (banque Classic Keys , 2e programme)
CC 0 ou CC 32 : valeur 7	Aucun	Sélection de la banque KB3 , pas de changement de programme (la sélection de banque est en attente du prochain changement de programme)

QAccess (Quick Access)

Ce réglage est semblable à l'utilisation du format de changement de programme Extended, mais il va plus loin. Les messages de changement de programme reçus sont interprétés comme en format Extended normal. Mais le numéro de changement de programme qui en résulte, au lieu de sélectionner un programme, sélectionne un choix de banque Quick Access (vous devez être en mode Quick Access pour que cela fonctionne). Ce format présente deux avantages. D'abord, il vous permet de sélectionner à la fois des programmes et des Setups en utilisant des messages de changement de programme, sans avoir à alterner entre les modes Program et Setup. Ensuite, vous pouvez réaffecter les messages de changement de programme reçus pour sélectionner des programmes ou Setups avec des numéros (ID) différents. C'est pratique si l'unité émettrice ne peut pas envoyer de messages de changement de programme supérieurs à 127.

Pour commencer, un bref récapitulatif de la structure d'une banque Quick Access. Chaque banque Quick Access peut sauvegarder dix choix, chacun pouvant être un programme ou un Setup. Chacune des 10 banques de mémoires du PC3K peut contenir 20 banques Quick Access (sauf la banque zéro, qui peut en contenir 75). Ainsi, en mode Quick Access, vous avez accès à 200 programmes ou Setups (ou 750 dans la banque zéro) sans quitter la banque de mémoires actuellement sélectionnée. Le format de changement de programme QA Ext vous permet de sélectionner n'importe lequel de ces programmes ou Setups via MIDI. Si vous sélectionnez une autre banque de mémoires, vous avez un ensemble différent de 200 programmes et Setups à votre disposition. Lorsque vous utilisez ce format, le PC3K répond aux messages CC 0 ou 32 pour la sélection des banques QA, et aux messages de changement de programme pour la sélection des choix offerts par la banque actuellement sélectionnée. Les messages de changement de programme sélectionnent les choix offerts par la banque selon leur classement "chronologique" à l'intérieur de la banque QA (et pas selon leurs numéros ou ID).

Type de message	Plage de valeurs	Résultat
Contrôleur MIDI 0 ou 32 (CC 0 ou CC 32)	0 à 127	Sélectionne la banque QA 0n, 1n, 2n, 3n, 4n, 5n, 6n, 7n dans la banque de mémoires actuellement sélectionnée
Standard (chgt de programme)	0-127	Sélectionne le dernier chiffre (<i>n</i> ci-dessus) de la banque QA et le choix dans cette banque

En fonction de l'objet de banque QA que vous voulez sélectionner, vous enverrez au PC3K soit un message de changement de programme (0 à 127), soit un message de contrôleur MIDI 0 ou 32 (0 à 127) suivi par un message de changement de programme. L'envoi d'une simple commande vous permettra de choisir dans une série de 10 banques QA et de sélectionner un objet dans cette banque (voir le tableau ci-dessous). Pour choisir une autre série de banques QA, envoyez un message CC 0 ou 32 suivi par un message de changement de programme.

Les messages CC 0 ou 32 sélectionnent la série de banques QA (0 à 70), alors que le message de changement de programme sélectionne la banque dans cette série, ainsi que l'objet à l'intérieur de cette banque. Ni le CC 0 ou 32 ni le message de changement de programme ne sélectionnent une autre *banque de mémoires*. En fait, vous ne pouvez pas changer de banque de mémoires via MIDI en utilisant ce format. Toutes les sélections de programme et Setup sont faites à l'intérieur de la banque de mémoires sélectionnée. Vous saurez quelle banque de mémoires est sélectionnée en regardant le numéro (ID) de la banque Quick Access sélectionnée sur la ligne supérieure de la page du mode Quick Access.

QAccess et transmission MIDI

Si vous êtes en mode Quick Access et utilisez le format QAccess pour le type de changement de programme, alors la sélection de banques QA ou d'objets de banque depuis le PC3K (avec le pavé alphanumérique, les boutons de curseur, la molette Alpha, les boutons **Plus/Moins** ou les boutons **Chan/Layer**) transmet également les messages de changement de programme correspondants au port USB ou MIDI Out du PC3K. Le PC3K envoie un message CC 0 ou 32 suivi par un message de changement de programme. Le tableau suivant donne des exemples précis.

Banque QA actuelle	Saisie sur le pavé alphanumérique	Messages envoyés	
		CC 0 ou 32	Changement de programme
1	0	0	10
1	9	0	19
2	0	0	20
2	9	0	29
9	9	0	99
12	8	1	0
19	9	1	99
20	0	2	0
29	9	2	99
75	9	7	59
100	0	0	0
105	9	0	59
110	9	1	99
117	7	1	77
119	9	1	99

Tableau 10-1 Exemples de changements de programme QAccess

Les boutons contextuels en mode MIDI

Les trois premiers boutons contextuels sélectionnent les trois pages du mode MIDI. Le bouton contextuel **PrgChg** vous permet d'envoyer un message de changement de programme sur n'importe quel canal MIDI. Le bouton contextuel **RsetCh** vous permet de réinitialiser tous les paramètres de canal (les ramener à leur valeur par défaut). Le bouton contextuel **Panic** envoie des messages All Notes Off (relâchement de toutes les notes) et All Controllers Off (arrêt d'action de tous les contrôleurs) au PC3K et sur les 16 canaux MIDI.

Changement de programme (PrgChg)

Lorsque vous pressez ce bouton contextuel, un dialogue apparaît pour vous permettre d'envoyer des messages de changements de programme par le port USB ou MIDI Out, mais sans modifier les programmes internes. Les boutons **Chan/Layer**, les boutons de curseur **Haut/Bas** et les boutons contextuels **Chan-** et **Chan+** peuvent tous être utilisés pour changer le canal sur lequel le message de changement de programme sera envoyé. Les boutons de curseur **Gauche/Droite**, les boutons **Plus/Moins**, la molette Alpha et les boutons contextuels **Prog-** et **Prog+** peuvent tous être utilisés pour changer le numéro de changement de programme qui sera envoyé. Lorsque vous avez défini le canal et le changement de programme, pressez le bouton contextuel **Send** pour envoyer le message de changement de programme. Ou pressez le bouton contextuel **Cancel** si vous ne souhaitez plus l'envoyer. Vous pouvez changer le canal et le numéro de programme autant de fois que vous le voulez avant de presser **Send**. Vous pouvez aussi utiliser le pavé alphanumérique pour directement sélectionner un numéro de programme.

Réinitialisation des canaux (RsetCha)

Quand vous pressez ce bouton contextuel, le PC3K vous demande si vous souhaitez réinitialiser tous les canaux. Si vous pressez **Yes** (oui), tous les réglages de la page CHANNELS retrouveront leur valeur par défaut. Quand le projet est terminé, vous pouvez réinitialiser les canaux pour rétablir le routage audio vers chaque programme individuel (valeur **Prog**), plutôt que de sélectionner chaque page de canal et de rerégler le paramètre Pair sur **Prog**. Pressez **No** (non) si vous décidez de ne pas réinitialiser les canaux.

Panic

Panic envoie des messages All Notes Off (relâchement de toutes les notes) et All Controllers Off (arrêt d'action de tous les contrôleurs) au PC3K et sur tous les canaux MIDI.

Chapitre 11

Mode Master

Pressez le bouton de mode **Master** pour passer en mode Master, qui contient des paramètres affectant le fonctionnement général du PC3K et la configuration du système. Vous pouvez régler l'horloge système (Clock) afin que le PC3K horodate correctement vos fichiers. Vous pouvez utiliser l'outil Object pour renommer ou effacer des sélections d'objets. Vous pouvez accéder au Boot Loader pour utiliser de nombreux utilitaires de système ou de fichiers, ou utiliser Reset pour effacer tous les objets utilisateur et restaurer les réglages d'usine dans la mémoire du PC3K.

Quand vous quittez le mode Master (ou le mode MIDI), le PC3K enregistre une table Master (sauf si MasterLock est sur **On** – plus de précisions ci-dessous). La table Master garde en mémoire les réglages des pages Master, ainsi que le statut du PC3K, comme les assignations des programmes à chaque canal, les réglages des pages Transmit et Receive du mode MIDI, et les réglages d'effets Master. Une sauvegarde formelle de la table Master est aussi possible.

MAIN (page principale)

En page MAIN du Mode Master, vous trouverez les paramètres pour le réglage général de l'accordage et de la transposition du PC3K, les réglages d'effets globaux, la réaffectation de programme de batterie, les options de source d'horloge, les options de saisie de numéro (ID), les options de morceau de démonstration, ainsi que des options pour sauvegarder les réglages du mode Master et les fonctions de déclenchement à distance du PC3K.

```
MasterMode:MAIN      Memory available:69%
Tune      :Oct      MasterLock: Off
Transpose: 0ST      DemoButton: On
FX Mode   : Performance Buttons   : Off
DrumRemap: None      Display     : Lyr/Zone
Id Entry  : Global
SetupCtls: Instant
more MAIN  MAPS  OUTPUT TEMPO  more
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Tune	± 100 centièmes (ct)	0
Transpose	-128 à 127 demi-tons (ST)	0
FX Mode	Performance, Multitrack	Performance
DrumRemap	None, GM	None
ID Entry	Global, Bank	Global
SetupCtls	Instant, Pass Entry	Instant
MasterLock	On, Off	Off
DemoButton	On, Off	On
Buttons	Off, On	Off
Display	Lyr/Zone, Ctls	Lyr/Zone

Tune (accordage)

Régler la valeur de ce paramètre change l'accordage de chaque programme du PC3K 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 PC3K et *pas les notes envoyées par MIDI*.

Transpose (transposition)

Comme le paramètre Tune ci-dessus, Transpose affecte tous les programmes du PC3K, 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.

FX Mode (mode d'effets)

Avec FX Mode réglé sur **Performance**, le PC3K 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 PC3K 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.

Drum Remap (réaffectation de batterie)

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 PC3K 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 PC3K 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 PC3K reconfigure les programmes de batterie selon la drum map GM.

Id Entry (saisie de numéro)

Global signifie que toute saisie faite sur le pavé alphanumérique sélectionnera l'objet indiqué, quelle que soit la banque dans laquelle il est. Par exemple, en mode Program, saisissez "36" sur le pavé alphanumérique pour sélectionner le programme 36.

Si Id Entry est réglé sur **Bank**, votre sélection sera limitée à la banque actuellement sélectionnée. Par exemple, en mode Program, si vous êtes dans la banque **Orchestra** et saisissez "65", alors le programme actuel devient le programme 65 de la banque Orchestra, **449 HornSect Layer**.

SetupCtls (contrôleurs de Setup)

Le paramètre SetupCtls affecte la façon dont les contrôleurs physiques du PC3K se rapportent aux valeurs initiales (d'entrée) en mode Setup (voir *Entry/ExitValue (valeurs initiale/finale)* en page 7-31). Avec le paramètre SetupCtls réglé sur **Instant**, manipuler un contrôleur physique assigné dans un Setup envoie instantanément une valeur MIDI à cette assignation. Avec le paramètre SetupCtls réglé sur **PassEntry**, manipuler un contrôleur physique assigné dans un Setup n'envoie pas de nouvelle valeur MIDI à cette assignation tant que le contrôleur

physique n'a pas été ramené sur la valeur programmée comme valeur initiale ou valeur d'entrée. **Instant** est l'option par défaut, mais **PassEntry** peut être utile pour que les assignations de contrôleur de Setup ne sautent pas d'un coup loin de leur valeur initiale à la première manipulation d'un contrôleur physique.

MasterLock (verrouillage Master)

Avec MasterLock réglé sur **Off**, le PC3K sauvegarde la configuration actuelle du mode Master quand vous quittez le mode Master (ou le mode MIDI). Ces informations sont conservées dans un objet table Master (voir *Save (sauvegarder)* en page 11-19 ci-dessous pour plus de détails sur ce qui est sauvegardé dans une table Master).

Si vous avez une configuration Master particulière que vous aimeriez protéger contre la fonction de sauvegarde automatique, réglez MasterLock sur **On**. Avec MasterLock sur On, le PC3K ne sauvegarde aucun changement tant que vous ne pressez pas le bouton contextuel **Save**. Notez que si vous souhaitez retrouver MasterLock sur On à la prochaine mise sous tension du PC3K, vous devez presser le bouton contextuel Save pour mémoriser la statut du paramètre MasterLock dans la table Master.

DemoButton (bouton de démonstration)

Le paramètre DemoButton détermine ce que fait la pression du bouton **Play/Pause** en mode Program. Avec le paramètre DemoButton réglé sur **On**, le bouton **Play/Pause** fait jouer un morceau de démonstration pour le programme actuel (pour faire jouer un morceau de démonstration, le paramètre *Morceau de démonstration (Demo Song)* doit être réglé dans l'éditeur de programme pour le programme sélectionné, voir page 6-38 pour des détails). Avec le paramètre DemoButton réglé sur **Off**, le bouton **Play/Pause** fait jouer le dernier morceau ayant été sélectionné en mode Song. Si un morceau de démonstration est défini pour le programme sélectionné, il peut toujours être lu depuis le mode Program en pressant simultanément les boutons de curseur haut et bas.

Buttons (mode des boutons)

Si vous réglez le paramètre Buttons sur **On**, presser n'importe quel bouton du PC3K 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 PC3K, 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 PC3K 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 PC3K 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.

NOTE : assurez-vous que ce paramètre est réglé sur **Off** avant d'initier un quelconque transfert de messages exclusifs (SysEx). Si ce paramètre est sur **On** quand vous lancez un transfert, les boutons que vous presserez pour commencer le transfert généreront aussi des messages SysEx.

Display (affichage)

Le paramètre **Display** détermine ce qui sera affiché dans la fenêtre d'infos sur le côté gauche des pages principales du mode Program et du mode Setup. Quand **Display** est réglé sur **Lyr/Zone**, la fenêtre d'infos affiche une vue d'ensemble des noms de Keymap et tessitures pour chaque couche dans le programme sélectionné (en mode Program) ou une vue d'ensemble des noms de programme et tessitures pour chaque zone dans le Setup actuel (en mode Setup). La ligne sous le nom de Keymap/programme indique la tessiture de cette couche/zone. Par exemple, une ligne traversant toute la fenêtre d'infos représente une couche/zone qui s'étend de C -1 à G 9 — toute la tessiture de 128 notes du PC3K. La représentation de ces tessitures de couche/zone est approximative ; elle a pour but que vous sachiez si vous avez un clavier avec des superpositions (les lignes se chevauchent) ou un clavier partagé (les lignes ne se chevauchent pas). En mode Program, les couches de Keymap stéréo sont indiquées dans la fenêtre d'infos avec un symbole à double cercle. En mode Setup, les zones dont le paramètre **Riff** est réglé sur **On** (en page RIFF1 de l'éditeur de Setup) portent le symbole riFF dans la fenêtre d'infos. La fenêtre d'infos peut afficher jusqu'à quatre couches/zones à la fois. Si le programme/Setup sélectionné a plus de quatre couches, vous pouvez voir leurs Keymaps/programmes en maintenant pressé le bouton **Enter** et en faisant défiler avec les boutons **Chan/Layer**.

Quand **Display** est réglé sur **Ctls**, le mode Program et le mode Setup utilisent la fenêtre d'infos pour afficher les infos d'assignation de contrôleur et la valeur de CC MIDI du dernier contrôleur manipulé. La fenêtre d'infos s'efface quelques instants après avoir affiché les informations de contrôleur.

MAPS

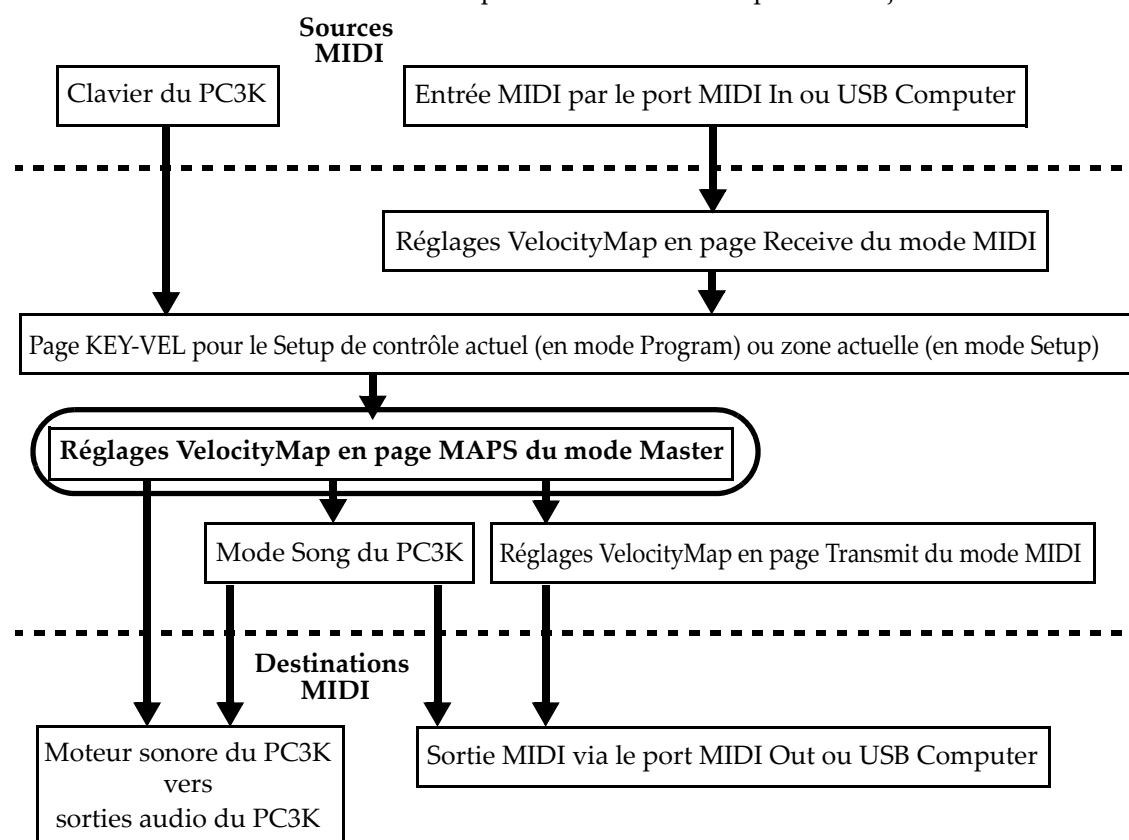
En page MAPS, vous trouverez les paramètres pour régler le comportement du clavier en matière de dynamique, pression, intonation et action des touches. Vous pouvez aussi y définir la séquence par défaut pour le mode Song.

```
MasterMode:MAPS      Memory available:94%
Velocity Map  :Linear
Pressure Map  :Linear
Intonation Map: 1 Equal      Int.Key: C
Key Action Map: 0 Internal TP/40L-88
Default Song  : 1 New Song
```

```
more MAIN MAPS OUTPUT TEMPO more
```

Velocity Map (courbe de dynamique Master)

Changez le réglage Velocity Map Master si vous trouvez que le PC3K 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.



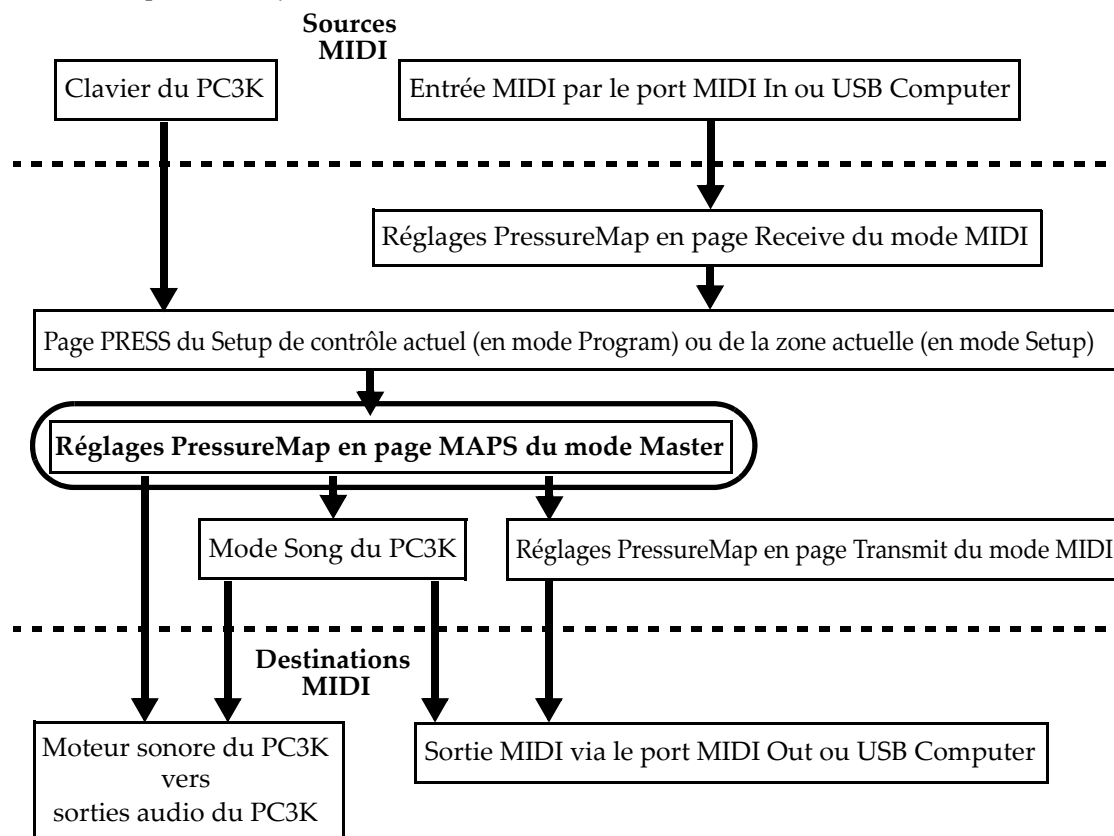
La courbe de dynamique Master est une commande générale des dynamiques MIDI utilisées dans le PC3K. Les dynamiques MIDI sont des valeurs créées pour chaque note en fonction de la force (vitesse) d'enfoncement des touches. La courbe de dynamique Master affecte les valeurs de dynamique MIDI pour toutes les sources et destinations MIDI utilisées dans le PC3K (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.

La courbe par défaut, **Linear**, laisse passer les dynamiques MIDI sans les changer. **Light 1-3** rendent 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. Les courbes **Hard 1-3** 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 programmes de piano acoustique. **Easy Touch** est semblable aux réglages Light, rendant les dynamiques élevées plus faciles à obtenir, mais il 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 PC3K que celles reçues par le port d'entrée MIDI in. Cette courbe est automatiquement utilisée quand le PC3K est en mode GM (voir *GM On, GM Off (mode General MIDI)* ci-dessous), 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.

Pressure Map (courbe de pression Master)

Changez le réglage Pressure Map Master si vous trouvez que le PC3K 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.



La courbe de pression Master est une commande générale des valeurs de pression (aftertouch) MIDI utilisées dans le PC3K. 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 PC3K (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.

La courbe par défaut, Linear, laisse passer les valeurs de pression (aftertouch) MIDI sans les changer. Les courbes 2-4 rendent 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"). Les courbes 4-7 rendent 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 (tempérament)

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 PC3K 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 PC3K. Vous pouvez encore plus personnaliser chaque tempérament ou créer le votre en éditant un tempérament existant (voir *Édition des tempéraments* ci-dessous). 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 égal, 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 PC3K 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 *Int.Key (tonique du tempérament)* 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 subtile.
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.

Édition des tempéraments

Pour éditer un tempérament ou en créer un nouveau, sélectionnez un tempérament existant et pressez le bouton Edit afin d'afficher l'écran EditIntonationMap screen (*voir ci-dessous*). Les tempéraments sont basés sur une note tonique ou fondamentale, affichée à droite de la ligne supérieure de l'écran. Utilisez les boutons **Chan/Layer Haut/Bas** pour changer la tonique (c'est la même chose que de changer le paramètre Int.Key (*voir Int.Key (tonique du tempérament)* ci-dessous). La tonique (Intonation Key) n'est pas sauvegardée avec le tempérament. Utilisez le curseur pour vous déplacer dans les paliers de note, chacun étant identifié grâce à son écart de note par rapport à la tonique. Chaque palier peut être décalé de ± 200 centièmes (100 centièmes = 1 demi-ton). Utilisez la molette Alpha, le pavé alphanumérique ou les boutons plus/moins pour programmer le décalage en centièmes désiré pour chaque palier.

```

EditIntonationMap                                     #KeyHL
Root: Oct                                             +6   : Oct
+1   : Oct                                           +7   : Oct
+2   : Oct                                           +8   : Oct
+3   : Oct                                           +9   : Oct
+4   : Oct                                           +10  : Oct
+5   : Oct                                           +11  : Oct
Delete Rename Save Exit

```

Pressez **Delete** pour supprimer le tempérament de la mémoire. Pressez **Rename** pour renommer le tempérament et sauvegarder. Presser **Save** vous donne la possibilité de sauvegarder le tempérament ou de le renommer et de le sauvegarder. Pour créer un nouveau tempérament, éditez un tempérament existant et choisissez Rename en sauvegardant. Pressez **Exit** pour revenir à la page Master 2. Quand vous quittez l'éditeur, il vous donne automatiquement la possibilité de sauvegarder le tempérament s'il a subi des modifications. Pour des instructions plus détaillées sur ces fonctions, voir *Sauvegarde et appellation* en page 5-3.

Key Action Map (courbe d'action des touches)

La courbe d'action des touches (Key Action Map) détermine la façon dont le PC3K répond par défaut aux actions sur les touches pour des modèles de clavier spécifiques. De façon générale, vous n'aurez pas à changer le réglage Key Action Map. Ce paramètre est présent pour les rares cas où le clavier installé dans le PC3K serait différent de celui pour lequel le PC3K a été configuré. Un utilisateur peut s'apercevoir qu'il doit changer la courbe d'action des touches (Key Action Map) après avoir essayé tous les réglages de courbe de dynamique (Velocity Map) sans jamais être arrivé à se sentir à l'aise avec la réponse du clavier du PC3K. Différentes courbes donnent différentes réponses du PC3K pour le même mouvement physique de touche, et

chaque courbe correspond à un modèle de clavier différent. Si vous avez changé ce paramètre et voulez le ramener à la courbe par défaut pour votre PC3K, saisissez simplement la valeur **0** dans le champ du paramètre Key Action Map.

Int.Key (tonique du tempérament)

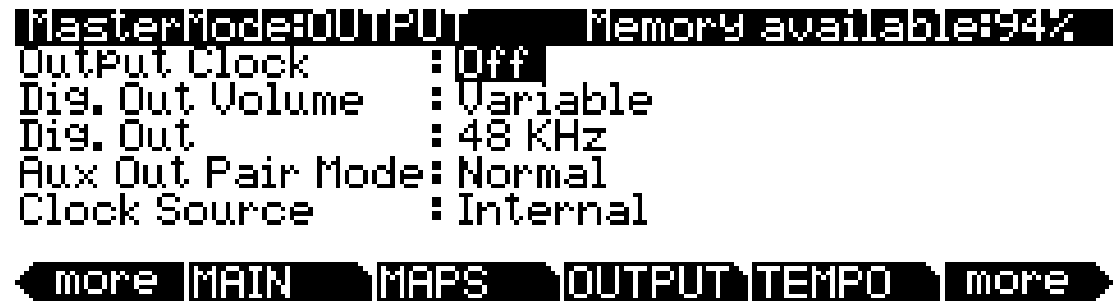
Détermine la tonique, ou note de base, à partir de laquelle le tempérament choisi calcule ses intervalles. Si vous sélectionnez par exemple **G** (*sol*) comme tonique avec Int.Key, et que le tempérament choisi abaisse la seconde mineure de 50 centièmes, alors **G[#]** sera un quart de ton plus bas par 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.

Default Song (morceau par défaut)

Le paramètre Default Song spécifie le morceau employé comme modèle pour les nouveaux morceaux ou après effacement de morceau en mode Song.

OUTPUT (sortie)

La page OUTPUT a des options pour le volume de sortie audio numérique et la fréquence d'échantillonnage. Vous pouvez aussi régler les sorties analogiques Aux comme doublons des sorties analogiques principales. Vous pouvez également contrôler la source d'horloge MIDI et la sortie d'horloge MIDI.



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Output Clock	Off, On	Off
Dig. Out Volume	Variable, Fixed	Variable
Dig.Out	Liste des sorties numériques	48 kHz
Aux Out Pair Mode	Normal, Mirror Primary Outputs	Normal
Clock Source	Internal, External	Internal

Output Clock (horloge produite)

Pour envoyer les messages d'horloge MIDI au port de sortie MIDI Out, réglez ce paramètre sur **On**. Sinon, réglez-le sur **Off**.

Dig. Out Volume (volume de sortie numérique)

Le paramètre Dig.Out Volume (volume de sortie numérique) spécifie le comportement de la sortie numérique du PC3K. Avec ce paramètre sur **Variable**, la sortie numérique répond aux changements apportés par le curseur de volume. Avec ce paramètre sur **Fixed**, la sortie numérique produit un signal à volume fixe.

Dig. Out (sortie numérique)

Ce paramètre spécifie la fréquence d'échantillonnage de la sortie numérique du PC3K. Les fréquences d'échantillonnage à horloge interne vont de 44.1 kHz jusqu'à 192 kHz.

Les fréquences d'échantillonnage synchronisées sur une horloge externe couvrent la plage 20-220 kHz en 3 gammes. Assurez-vous que la fréquence d'horloge externe est comprise dans la gamme sélectionnée.

Aux Out Pair Mode (mode de la paire de sorties Aux)

Le paramètre Aux Out Pair Mode détermine le comportement des sorties audio secondaires (situées en face arrière sous "Balanced Analog Outputs – AUX". Sur **Normal**, les sorties auxiliaires se comportent comme telles. Sur **Mirror Primary Outputs**, les sorties auxiliaires produisent les mêmes signaux audio que les sorties principales.

Clock Source (source d'horloge)

Avec le paramètre Clock Source, vous pouvez régler le PC3K pour qu'il génère son propre tempo en réglant Clock Source sur **Internal**, ou vous pouvez régler le PC3K pour qu'il se synchronise sur le tempo d'un autre appareil — à condition que cet appareil envoie des messages d'horloge MIDI au PC3K par MIDI ou USB — en réglant Clock Source sur **External**. Voir *Note importante à propos des séquenceurs externes* : en page 12-9 pour des informations à ce sujet.

TEMPO

Pressez le bouton contextuel TEMPO pour aller en page TEMPO (voir ci-dessous). Quand le paramètre Clock Source est réglé sur **Internal** (voir *Clock Source (source d'horloge)* en page 11-11), le paramètre Tempo de la page TEMPO détermine le tempo système du PC3K. 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).

Master Mode: TEMPO

Tempo : 120.00

Temporary TAP controller : Off

TAP

Done



Vous pouvez aussi appeler la page TEMPO depuis n'importe quelle autre page en pressant simultanément les boutons de curseur gauche et droit.

Réglez le paramètre Tempo avec les boutons +/-, la molette Alpha ou le pavé alphanumérique. Vous pouvez aussi régler le tempo système en battant les temps sur le bouton contextuel **Tap** à la cadence désirée. Il faut battre au moins deux temps pour que l'intervalle ainsi indiqué permette de calculer le tempo, mais battre plus de temps (par exemple sur une ou plusieurs mesures) donne de meilleurs résultats. Le nouveau tempo battu est affiché dans le champ Tempo, et le long des quatre boutons inférieurs de sélection de programme (Program), une DEL s'allume de gauche à droite à ce tempo.

Sinon, un contrôleur temporaire peut être défini pour l'emploi dans le champ Temporary TAP controller, plutôt que d'utiliser le bouton contextuel **Tap**. Le champ Temporary TAP controller liste les groupes de contrôleurs du PC3K par ordre de leur utilité pour battre le tempo. En premier viennent les pédales commutateurs et les boutons commutateurs (bien qu'il soit plus facile d'employer le bouton contextuel Tap qu'un bouton commutateur fugitif). Après cela vient Note On, qui vous permet de battre le tempo sur n'importe quelle touche du clavier. Enfin viennent les numéros de contrôleur MIDI, qui comprennent toutes les commandes, bien que les contrôleurs continus (tels qu'un curseur) ne soient ni commodes ni recommandés pour battre le tempo. Le contrôleur temporaire de tempo (Temporary TAP controller) n'agit qu'en page TEMPO et reste sélectionné si l'on accède à la page TEMPO depuis d'autres modes, mais la sélection retourne sur OFF à la prochaine mise sous tension du PC3K.

Vous pouvez aussi assigner un contrôleur à la destination de contrôleur 168, Tap Tempo, pour qu'il serve de bouton tap tempo sans afficher la page TEMPO. Pour ceux qui utilisent fréquemment le tap tempo, c'est un ajout à tout Setup ou Setup de contrôle qui fait gagner du temps (voir Chapitre 7, *Mode Setup* pour en savoir plus sur les contrôleurs et leurs destinations). 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 (ou une pédale commutateur) programmable. Configurez le commutateur choisi pour qu'il fonctionne en mode bascule, ait ses contrôles On et Off réglés 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.

GM On, GM Off (mode General MIDI)

Ce bouton contextuel active ou désactive le mode General MIDI (GM). Quand le mode GM est désactivé (Off, par défaut), le bouton est intitulé GM On. Pressez le bouton contextuel GM On pour passer en mode GM. Le PC3K vous demandera de confirmer ou d'annuler. Quand le mode GM est activé (On), le bouton est intitulé GM Off. Pressez le bouton contextuel GM Off pour quitter le mode GM. Le PC3K vous demandera de confirmer ou d'annuler. 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 PC3K restent normales en mode GM. En mode GM, le PC3K 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 standard du PC3K ne seront pas visibles tant que le mode GM ne sera pas désactivé.

```

ProgramMode XPos1 GM1 #Ch:1
127 Applause
Program assigned: 128 Gunshot
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 PC3K sont des programmes du PC3K adaptés pour bien fonctionner avec toutes les séquences GM, mais vous pouvez aussi éditer ou échanger ces programmes selon vos goûts. Le PC3K a un éditeur qui vous permet de remplacer les programmes GM par défaut du PC3K 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 PC3K. Ainsi, toute séquence GM qui emploie le programme GM 1 utilisera maintenant le nouveau programme de clavier que vous avez choisi. L'utilisation d'un programme du PC3K qui ne ressemble pas à l'instrument nommé dans le programme GM sélectionné pourrait techniquement rendre le PC3K 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 PC3K est utilisé pour le programme GM sélectionné. Une pression sur le bouton curseur gauche vous amène sur ce champ. Utilisez les boutons de curseur haut/bas, le pavé alphanumérique, les boutons plus / moins, ou la molette Alpha si vous souhaitez sélectionner un autre programme du PC3K 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 PC3K qui sera utilisé par le programme GM actuel, bien que le nom de ce dernier ne change pas. Pour sauvegarder ces réglages, vous devez sauvegarder la table Master (voir **Save** ci-dessous). 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).

OBJECT (objet)

Presser le bouton contextuel **OBJECT** appelle la page OBJECTS (voir ci-dessous). De là, vous pouvez accéder à deux fonctions utilitaires pour renommer ou supprimer des sélections d'objets créés (ou édités) par l'utilisateur. Pressez le bouton contextuel **Rename** (renommer) ou **Delete** (supprimer) pour accéder à chaque fonction (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**, cela ne comprend pas la RAM

pour les échantillons de l'utilisateur). (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 PC3K 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 La page STORE en page 13-6).

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:OBJEC S
UserObjects      : 738
MaxUserObjects   : 2400
IntMemoryFree    : 17 Mbytes
Object Ver       : 2.00.5
O/S Version      : 2.00.16134M
```

Rename Delete

Done

Rename (renommer)

L'utilitaire Rename vous permet de renommer un objet sans passer par l'éditeur d'objet. La page Rename affiche une liste de tous les objets créés par l'utilisateur, regroupés par type d'objet (voir ci-dessous). Utilisez la molette Alpha ou les boutons plus/moins pour sélectionner un objet dans la liste. Pressez **Rename** pour afficher l'écran Rename de l'objet et saisissez un nouveau nom en suivant la procédure standard de saisie de nom. Pour plus d'informations, voir *Sauvegarde et appellation* en page 5-3.

```
MasterRename
Program          1029 Default Program
Program          1030 Big LA Strings
Program          1031 Horowitz Grand
Program          1032 P-Bass
Program          1033 SynOrcWhaleCall
```

Rename Cancel

Comme dans tous les dialogues de saisie de nom du PC3K, vous pouvez pressez simultanément les boutons de curseur **gauche/droit** pour amener le curseur de saisie sur le dernier caractère de la chaîne. C'est utile pour ajouter des caractères uniques à la fin des noms.



*Pression simultanée des boutons de curseur **gauche/droit** -> Déplacement du curseur à la fin du nom dans tout dialogue de saisie de nom.*

Delete (supprimer)

L'utilitaire Delete est utile pour supprimer des objets créés par l'utilisateur et devenus indésirables afin d'augmenter l'espace libre en mémoire RAM de votre PC3K. Dans la principale page Delete, pour chaque type d'objet, vous pouvez sélectionner une banque d'objets à supprimer, une plage d'objets à supprimer, ou supprimer tous les objets. En page Delete advance, vous pouvez sélectionner un ou plusieurs objets à supprimer.

Pour supprimer un groupe ou une plage d'objets, utilisez la page Delete principale (*voir ci-dessous*). Utilisez le curseur pour sélectionner la colonne de gauche, puis avec le curseur, la molette Alpha ou les boutons plus/moins, sélectionnez un ou plusieurs types d'objets dans la liste. Utilisez le bouton contextuel **Select** pour faire vos sélections, qui seront marquées d'une étoile. Sélectionnez "All Types" (tous les types) si vous souhaitez supprimer tous les objets utilisateur (cela sélectionnera automatiquement tous les types et numéros d'objets). Ensuite, utilisez le curseur pour sélectionner la colonne de droite, puis avec le curseur, la molette Alpha ou les boutons plus/moins, sélectionnez une ou plusieurs plages de numéros d'objets dans la liste. Vous pouvez sélectionner les numéros d'objets par banques (groupes de 128), par plages de numéros (sélectionnez "1...100 Range" puis utilisez le bouton contextuel **SetRng** et choisissez n'importe quelle plage des 2048 objets) ou sélectionnez "Everything" (tout) pour supprimer tous les objets du type sélectionné. À nouveau, utilisez le bouton contextuel **Select** pour faire vos sélections, qui seront marquées d'une étoile. Le bouton contextuel **Clear** annulera vos sélections dans la liste. Pressez le bouton contextuel **Delete** pour supprimer ce que vous avez sélectionné, il vous sera donné le choix entre **Delete** (supprimer) et **Cancel** (annuler). Le bouton contextuel **Cancel** de la principale page Delete vous ramène à la page OBJECTS.

MasterMode>Delete

Object type	Range/Bank
All types	1...128
Program	129...256
Alg	257...384
Select	Clear
SetRng	Advance
Delete	Cancel

Pour supprimer un ou plusieurs objets, allez en page Delete advance en pressant le bouton contextuel **Advance** de la page Delete principale (*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 plus/moins 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** (supprimer) et **Cancel** (annuler). Le bouton contextuel **Cancel** de la page Delete advance vous ramène à la page Delete principale

```
MasterMode>Delete advance
Program      1029 Default Program
Program      1030 Big LA Strings
Program      1031 Horowitz Grand
Program      1032 P-Bass
Program      1033 SynOrcWhaleCall

Select Next Type Delete Cancel
```

Dans Delete et Delete advance, si n'importe lequel des objets sélectionnés a des dépendances qui n'ont pas été sélectionnées, vous verrez apparaître la question : Delete dependent objects (Supprimer les objets dépendants) ?

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.

UTILS (Utilities/Utilitaires)

Presser le bouton contextuel **UTILS** appelle la page Utilities (utilitaires), qui vous donne accès à deux outils d'analyse et de diagnostic. De plus, presser les deux boutons contextuels les plus à droite appellera la page Utilities depuis n'importe quel mode ou éditeur. La page Utilities apparaît comme ci-dessous :

Master: Utilities

Select what to display:

MIDI **Voices**

Done

Presser le bouton contextuel **MIDI** lance MIDIScope™, un sous-programme bien utile qui vous permet de visualiser les messages MIDI que le PC3K 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.

Presser le bouton contextuel **Voices** appelle la page Voice Status (état des voix), qui affiche les voix actives du PC3K 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 :

■ >< . .

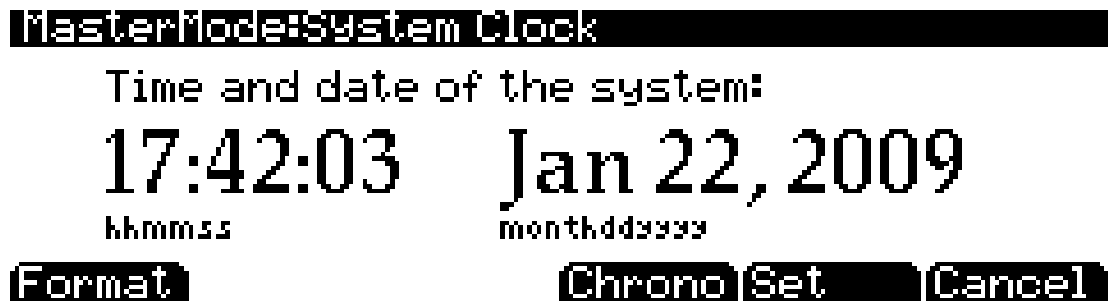
La page Voice Status vous donne une indication du niveau de l'enveloppe de chaque voix, bien que ce ne soit pas nécessairement le niveau de volume. Néanmoins, cela peut vous fournir une indication valable de la manière dont vos voix sont utilisées. Par exemple, si toutes ou la plupart des voix sont actives, 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 PC3K 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.

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 PC3K 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.

CLOCK (horloge)

Presser le bouton contextuel **CLOCK** vous permet de voir l'horloge système du PC3K (voir ci-dessous). Quand des objets sont sauvegardés, ils sont horodatés au moyen de la date et de l'heure de cette horloge. Cet horodatage se retrouve dans les propriétés de fichier quand vous regardez les fichiers au moyen d'un ordinateur.



Le bouton contextuel **Format** change le format d'affichage de la date dans cette page. Le bouton contextuel **Set** ouvre la page Set clock dans laquelle vous pouvez régler l'horloge et la date du système. Utilisez le curseur pour vous déplacer entre les champs, utilisez la molette Alpha ou les boutons plus/moins pour changer chaque champ. En page Set, pressez le bouton contextuel **Set** pour sauvegarder les changements et revenir en page System Clock, ou le bouton contextuel **Cancel** pour revenir en page System Clock sans sauvegarder les changements.

Le bouton contextuel **Chrono** ouvre la page Chronometer (chronomètre) du PC3K (voir ci-dessous). Elle peut servir à chronométrer la durée de morceaux ou d'interprétations. Pressez le bouton contextuel **Start** pour lancer le chronométrage. Le chronomètre continue de tourner même si vous passez à d'autres écrans ou modes. Pressez le bouton contextuel **Stop** pour arrêter le chronométrage, le bouton contextuel **Reset** pour réinitialiser le chronomètre, ou le bouton contextuel **Cancel** pour revenir en page System Clock.



Reset (réinitialiser)

Pressez le bouton contextuel **Reset** (réinitialiser) si vous voulez retrouver la mémoire du PC3K telle que quand vous avez acheté l'instrument.

***ATTENTION :** réinitialiser le système du PC3K entraîne la restauration de TOUS les paramètres sur leur valeur par défaut et l'effacement de TOUS les objets personnels de l'utilisateur. Le PC3K vous demandera de confirmer que vous voulez tout effacer (c'est-à-dire tous les objets en RAM), et une paire de boutons contextuels **Yes/No** (oui/non) apparaîtra. Pressez **No** si vous souhaitez conserver tous les objets que vous avez sauvegardés. Pressez **Yes** et tout ce qui était conservé en RAM sera effacé. Après quelques secondes, le PC3K retournera en page de mode Program.*

Loader

Presser le bouton contextuel **Loader** appelle le programme d'amorçage (BootLoader). Voir l'Annexe B.

About (à propos de)

Presser le bouton contextuel **About** appelle la page d'infos générales pour le PC3K. Cette page donne la version du système d'exploitation (OS) et des objets d'usine installés. Pressez n'importe quelle touche pour quitter cette page.

Save (sauvegarder)

Presser le bouton contextuel **Save** sauvegarde l'objet table Master, qui contient de nombreux réglages par défaut importants du PC3K. Comme la table Master est toujours sauvegardée quand on quitte le mode Master (ou le mode MIDI), le bouton contextuel Save ne sert à sauvegarder que quand le verrouillage MasterLock est activé (voir *MasterLock (verrouillage Master)* en page 11-3, plus haut).

La table Master sauvegarde la configuration actuelle des pages du mode Master. La table Master sauvegarde aussi par défaut la sélection de programme pour chacun des 16 canaux en mode Program (notez que ces réglages de canaux sont souvent modifiés lors du chargement d'un morceau en mode Song). Le canal actuel et le programme sélectionné en mode Program au moment de la sauvegarde de la table Master seront chargés par défaut à la prochaine mise sous tension du PC3K. La table Master sauvegarde les réglages des pages Transmit, Receive et Channels du mode MIDI. La table Master sauvegarde aussi les réglages de programmes "favoris" (voir le chapitre Bases de l'interface utilisateur, page 3-4). Enfin, la table Master sauvegarde les réglages de la page Master Effects en mode Effect.

Un seul objet table Master peut être sauvegardé dans la mémoire interne du PC3K, et cela devrait suffire à la plupart des utilisateurs. Pour les utilisateurs qui veulent sauvegarder d'autres tables Master pour accéder plus rapidement à différentes configurations de système, l'objet doit être sauvegardé sur un support externe (voir le chapitre Mode Storage).

MEMORY (mémoire pour les échantillons)

Pressez le bouton contextuel MEMORY pour aller en page SAMPLE MEMORY. La page SAMPLE MEMORY affiche des informations sur la mémoire flash du PC3K, qui sert à conserver les échantillons chargés par l'utilisateur.

Le champ Total Memory affiche la capacité totale de la mémoire d'échantillons utilisateur installée dans le PC3K, 128 mégaoctets. Le champ Used affiche la quantité de cette mémoire actuellement occupée par les échantillons utilisateur. Le champ Free affiche la quantité de mémoire encore libre pour l'utilisation. Le champ Fragmentation affiche le pourcentage de mémoire totale qui peut être récupéré pour l'utilisation si on utilise la fonction de défragmentation (Defrag).

MAP

Pressez le bouton contextuel MAP pour afficher la page SAMPLE MEM MAP. La page SAMPLE MEM MAP représente graphiquement l'utilisation de la mémoire d'échantillons totale. C'est une représentation visuelle des informations de la page SAMPLE MEMORY. Les espaces blancs représentent la mémoire utilisée, les espaces bleus la mémoire disponible. Les espaces bleus dans des espaces blancs représentent des blocs de mémoire fragmentés.

Defrag (défragmentation)

Pressez le bouton contextuel Defrag pour défragmenter la mémoire d'échantillons du PC3K. Comme cela peut prendre longtemps, le PC3K vous demandera de confirmer ou d'annuler la défragmentation. La défragmentation peut augmenter la mémoire d'échantillons disponible en récupérant et en regroupant des blocs de mémoire qui se sont "fragmentés" et sont devenus trop petits pour être utilisés tels quels.

PRVIEW (préécoute ou preview d'échantillon)

Pressez le bouton contextuel **PRVIEW** pour aller en page PREVIEW. La page PREVIEW peut servir à créer automatiquement une nouvelle Keymap et un nouveau programme à partir de n'importe quel échantillon ou groupe de notes de base d'échantillon. Les programmes créés avec la fonction Preview sont sauvegardés en mode Program Cela vous permet de rapidement entendre comment sonneront un échantillon ou un groupe de notes de base d'échantillon dans un programme. La fonction de préécoute est aussi un moyen rapide de commencer un nouveau programme qui peut ensuite être plus édité si désiré.

La fonction de préécoute fonctionne avec les échantillons utilisateur comme avec ceux d'usine en ROM. Si un seul échantillon est sélectionné, une Keymap à simple tessiture sera créée. Si un groupe de notes de base d'échantillon est sélectionné, la fonction de préécoute essaiera de créer un Keymap avec plusieurs tessitures basées sur la note de base de chaque échantillon. Si l'échantillon ou le groupe de notes de base d'échantillon est stéréo, le programme créé est stéréo.

Pour utiliser la fonction de préécoute, allez en page PREVIEW, sélectionnez un échantillon ou un groupe de notes de base d'échantillon dans le champ **Sample** avec la molette Alpha, les boutons +/- ou le pavé alphanumérique puis pressez le bouton contextuel **OK**. Ensuite, vous verrez une liste de banques par plage de numéros ou ID (banque 1 = 1...128, banque 2 = 129...256, etc.). Utilisez la molette Alpha ou les boutons +/- pour choisir une banque dans cette liste. La fonction de préécoute sauvegardera le programme et la Keymap créés en utilisant les plus petits numéros (ID) vierges disponibles dans cette banque ou dans une banque supérieure. La fonction de préécoute n'écrasera jamais des programmes ou Keymaps existants. Sauvegarder dans la banque User (1025...1152 et au-dessus) facilitera la recherche du nouveau programme ou des nouvelles Keymaps dans la liste des programmes ou dans la liste des Keymaps. Pressez le bouton contextuel **Ok** pour choisir la banque sélectionnée et créer le nouveau programme et la nouvelle Keymap. Le nouveau programme sera sélectionné dans le canal actuellement sélectionné en mode Program.

Chapitre 12

Mode Song et éditeur de morceau

Débuter avec le séquenceur

Le séquenceur du PC3K 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 PC3K. Parcourez cette section pour connaître les caractéristiques qui rendent le séquenceur du PC3K unique. Voir Chapitre 15, *Guide pratique : mode Song* pour un guide sur l'enregistrement élémentaire en mode Song.

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.

Mode Song : la 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.

```

Song: MAIN  Events: 109944  S: 00000
CurSng: 00New Song*  Tempo: 120
RecTrk: 1  Vol: 127 Pan: 64  Mode: Merge
Prog: 897 All Out  Locat: 1 : 1

Track : R - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more [Rec] [Play] [Stop] [MAIN] more

```

Mode Song et éditeur de morceau

Mode Song : la page MAIN

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 (Track)	–, R, M, P	–
Channel	1 à 16	1 à 16 de gauche à droite
Vol	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 pressé 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 au moyen de la fonction de battue manuelle du tempo (Tap Tempo). Pressez simultanément les boutons de curseur gauche et droit pour accéder à la page TEMPO (voir *TEMPO* en page 11-11).

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 PC3K déterminera maintenant le tempo de lecture du morceau.

RecTrk (piste d'enregistrement)

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** (aucun) 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 12-18). Les programmes sélectionnés en mode Program ou Quick Access sont choisis 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 : la page EVENT* en page 12-33).

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 12-18).

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:# (numéro de piste)

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 (volume)

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 : la page MISC* en page 12-18). 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 : la page EVENT* en page 12-33).

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 12-13). 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 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 MIDI, le mode Program ou le mode Quick Access, le volume de chaque canal MIDI est fixé dans la page Channels du mode MIDI. Si vous passez en mode Song depuis le mode Setup, le volume 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 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 page Channels du mode MIDI. Si aucune zone ne se sert de canaux utilisés par votre morceau, alors ces canaux dans votre morceau utiliseront leur réglage de volume de la page Channels du mode MIDI.

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**. Une valeur de **64** correspond au 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 12-18). 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 12-33).

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 12-13). 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 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 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 MIDI, le mode Program ou le mode Quick Access, le panoramique de chaque canal MIDI est fixé dans la page Channels du mode MIDI. 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 page Channels du mode MIDI. Si aucune zone ne se sert de canaux utilisés par votre morceau, alors ces canaux dans votre morceau utiliseront leur réglage de panoramique de la page Channels du mode MIDI.

Mode

Si Mode est réglé sur **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.

Si vous réglez Mode sur **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 Locate 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 **Haut**, **Bas**, **Gauche**, et **Droite** 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 **Plus/Moins**.

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 (Rec) pour commencer l'enregistrement. Cependant, les commandes de transport du PC3K 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 (arrêt). Si le morceau est en lecture (PLAYING), il bascule en enregistrement (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?" ("Sauvegarder les modifications de ce morceau ?") 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 PC3K possède également des boutons dédiés en face avant pour **Record**, **Play/Pause** et **Stop**. Vous les trouverez juste en dessous des huit 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 PC3K interprétera automatiquement tout message MMC reçu par son port USB ou MIDI In. Le PC3K enverra également automatiquement ses propres messages MMC à partir du port USB ou MIDI Out, permettant aux commandes de transport du PC3K 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 principale (Main) du mode Master. Lorsque Demo Button est sur off, vous pouvez toujours entendre les démonstrations de programme en pressant simultanément les boutons de curseur haut et bas.



Note importante à propos des séquenceurs externes :

Si vous utilisez les commandes de transport du PC3K 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 PC3K.

De plus, si vous déclenchez des sons du PC3K à partir d'un séquenceur externe, vous rencontrerez le même problème en utilisant les commande de transport du séquenceur externe (si il transmet des MMC). Dans ce cas, désactivez la sortie des MMC sur le séquenceur externe, ou utilisez les mêmes précautions que ci-dessus.

Les boutons Load et Save

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" ("Sauvegarder sous").

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.

Pressez le bouton contextuel **Delete** pour supprimer le morceau sélectionné. Le PC3K vous proposera alors d'annuler ou au contraire de confirmer la suppression du morceau.

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.

Song: Save Changes

Save changes to this song?

Playing : NEW

Locate : 1 : 1 : 0

PlyOld PlyNew Stop Retry Yes No

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" (sauvegarder sous) s'affichera :

SongMode:save as

Save New Song
(Replace New Song)

as: ID#1

Rename Save Cancel

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** (renommer) 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 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 (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.

Mode Song : la page BIG

En page BIG, le PC3K affiche dans une grande police de caractères (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 six paramètres de la page BIG sont également affichés.

```

Song: Big Time : TheKurzSuPremaRecTrack#2
          1      :1      :0      STOPPED

Time In:  1 : 1 : 0      Loop      : ----
Time Out: 109 : 1 : 0     RecMode: Linear
Song End: 109 : 1 : 0     Metron:  : Rec
more BIG Load Save Delete more
  
```

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**, 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 enregistriez quand Stop a été pressé.

Par exemple, imaginons que vous avez enregistré une boucle de batterie de quatre 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. Avec Metron réglé sur **Off**, le métronome n'est jamais audible. Avec Metron réglé sur **Rec**, le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement. Avec Metron réglé sur **Always**, le métronome est audible pendant la lecture et l'enregistrement. Avec Metron réglé sur **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**).

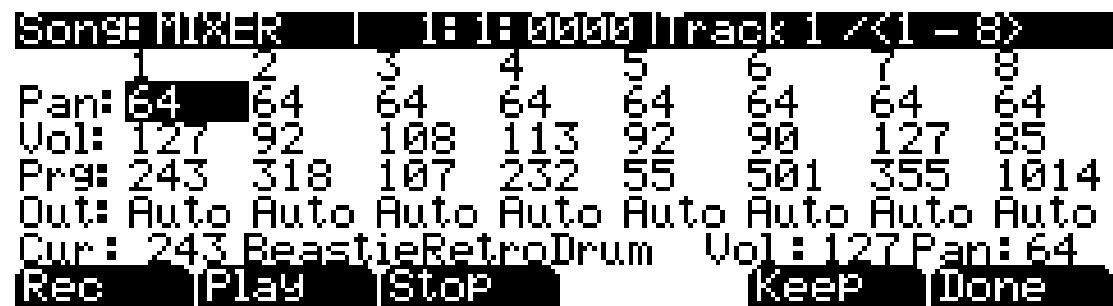
Mode Song : les pages FX

Les quatre pages FX du mode Song — FX, AUX1, AUX2 et MASTER EFFECTS — fonctionnent comme les pages du mode Effect — EffectsEnable, Aux 1 Override, Aux 2 Override, et Master Effects. Voir *Mode Effect et pages d'effets* en page 9-4 pour des informations sur l'édition de ces pages.

Mode Song : la 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/Layer** 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
Panoramique actuel (Pan)		0 à 127	Aucun
Volume actuel (Vol)		0 à 127	Aucun
Programme actuel (Prg)		Liste des programmes	Aucun
Sortie (Out)		Auto, Pri., Sec.	Auto
Ligne du bas (pour la piste sélectionnée)	Programme actuel (Cur) **	Liste des programmes	(Programme actuel)
	Volume actuel (Vol) **	0 à 127	127
	Panoramique actuel (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.

Out

Utilisez le paramètre **Out** pour fixer les sorties audio de face arrière utilisées pour chaque piste du morceau sélectionné. Ce paramètre détermine les réglages de sortie pour le signal général du programme et des effets insérés dans chaque piste (pour les réglages de sortie des effets Aux, utilisez le paramètre Output des pages AUX1 ou AUX2 du mode Song).

*Un réglage Auto basera la sortie de cette piste sur les réglages du programme utilisé par cette piste. Les réglages de sortie du programme se font dans l'éditeur de programme au moyen du paramètre **Output** en ligne supérieure de la page PROG FX (voir Output en page 6-49 pour des détails) ou du paramètre **Output** de la page LAYER FX (voir page 6-49 pour des détails). Un réglage **Pri.** (principales) enverra l'audio de la piste aux sorties analogiques symétriques principales **MAIN**. Un réglage **Sec.** (secondaire) enverra l'audio de la piste aux sorties analogiques symétriques **AUX**.*

Les boutons contextuels Rec, Play et Stop

Ces boutons contextuels fonctionnent comme décrit dans *Les boutons contextuels Rec, Play et Stop*, en page 12-8.

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" ("Sauvegarder les modifications").

Mode Song : la 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	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

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Soft Vel	0 à 127	100

Metronome

Ce paramètre détermine les modes d'enregistrement dans lesquels le métronome sera audible. Avec Metronome sur **Off**, le métronome n'est jamais audible. Avec Metronome sur **Rec**, le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement. Avec Metronome sur **Always**, le métronome est audible pendant la lecture et l'enregistrement. Avec Metronome sur **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 PC3K avant l'enregistrement. Avec **StartOnly**, le PC3K ne fera un précompte qu'au début de la séquence. Avec **Always**, le PC3K fera le précompte quel que soit le point de la séquence.

Programme

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**.

Canal

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 12-8.

Le bouton contextuel **Done**

Si aucun changement n'a été fait dans la page METRONOME, 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" ("Sauvegarder les modifications").

Mode Song : les pages de filtre (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
Filtre de notes	Notes	On, Off	On
	LoKey	C -1 à G 9	C -1 (<i>do-1</i>)
	HiKey	C -1 à G 9	G 9
	LoVel	0 à 127	0
	HiVel	0 à 127	127
Filtre de contrôleurs	Controllers	On, Off	On
	Controller	ALL (tous), liste des sources de contrôle MIDI	ALL
	LoVal	0 à 127	0
	HiVal	0 à 127	127
PitchBend		On, Off	On
ProgChange		On, Off	On
MonoPress		On, Off	On
PolyPress		On, Off	On

Notes

Avec Notes réglé sur **Off**, toutes les notes sont ignorées pendant l'enregistrement/lecture. Avec Notes réglé sur **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

Avec Controllers réglé sur **Off**, tous les contrôleurs sont ignorés pendant l'enregistrement/lecture. Avec Controllers réglé sur **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.

Les boutons contextuels *Rec*, *Play* et *Stop*

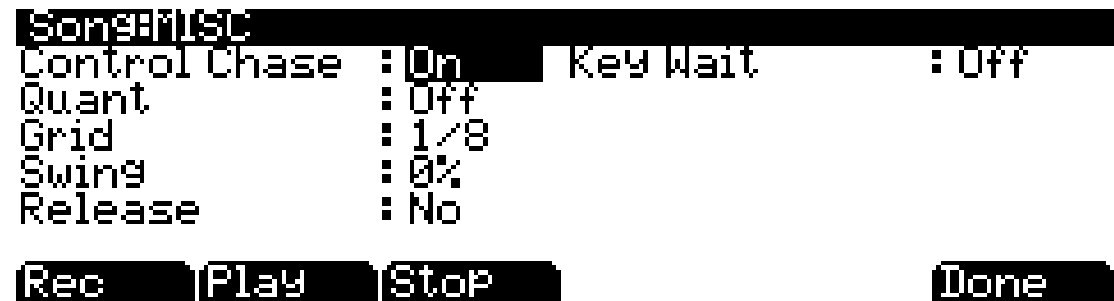
Ces boutons contextuels fonctionnent comme décrit dans *Les boutons contextuels Rec, Play et Stop*, en page 12-8.

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" ("Sauvegarder les modifications").

Mode Song : la page MISC

La page MISC contient cinq 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	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.

Quand Control Chase est sur **On**, tous les événements hors notes MIDI compris entre le début du morceau et la position actuelle sont calculés, 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. Avec Control Chase sur **Off**, le séquenceur se comporte tel que décrit précédemment.

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).

Mode Song : la page STATS

La page STATS est une page servant uniquement à l'affichage de statut du pool d'événements du PC3K. 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 PC3K avec **0*New Song*** sélectionné, et aucun autre objet utilisateur chargé dans aucun autre mode :

```

SongStats
Max      : 1100000      Used      : 56
Free     : 109944      Part.    : 110
Song     : 0           Temp     : 0
Riffs 1 : 0           2 : 0           3 : 0           4 : 0
       5 : 0           6 : 0           7 : 0           8 : 0
       9 : 0          10 : 0          11 : 0          12 : 0
      13 : 0          14 : 0          15 : 0          16 : 0

more RecFit PlyFit MISC STATS more

```

Les événements dans le PC3K 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 PC3K est composé de la paire d'événements note-on et note-off. Tous les autres événements sont enregistrés comme des événements seuls dans le PC3K.

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.

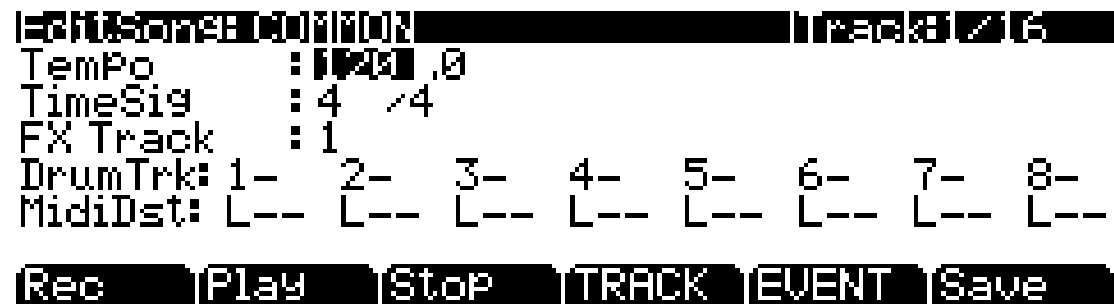
L'éditeur de morceau

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).

Éditeur de morceau : la page COMMON

Pressez le bouton **Edit** en face avant du PC3K 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	–
MIDISt		–, 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 PC3K 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 7-57 et *Transpose/Root Note* en page 7-59). 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/Layer** 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 le numéro de la piste désirée sélectionné dans le champ DrumTrk, utilisez la molette Alpha ou les boutons -/+ pour alterner entre **D**, pour désigner la piste comme piste de batterie (D pour Drum), et **-** pour désigner la piste 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 lorsque 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 PC3K. 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.

Les boutons contextuels sur 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 12-22.

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 12-33.

Rec, Play et Stop – fonctionnent comme décrit dans *Les boutons contextuels Rec, Play et Stop*, en page 12-8.

Save appelle le dialogue "Save as" ("Sauvegarder sous").

Éditeur de morceau : la page TRACK

Cette page vous permet d'accéder à des fonctions d'édition de piste utiles. Ces fonctions sont :

Erase	Shift
Copy	Transpose
Bounce	Grab
Insert	Change
Delete	Remap
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/Layer**. Pressez les deux boutons **Chan/Layer** 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.

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 mesure, temps et tic 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 quels 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.

Paramètres de la boîte Région/Critère

From et To

From (depuis) et To (jusqu'à) 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. Les options proposées sont : All (tout), Notes, Controllers (contrôleurs), MonoPress (aftertouch mono), PitchBend, ProgChange (changements de programme), PolyPress (aftertouch polyphonique).

Lorsque Events est sur **ALL**, tous les événements MIDI sur la ou les pistes que vous éditez, s'il se trouvent situés dans la région de temps comprise entre From et To, seront affectés par la fonction d'édition.

Lorsque Events est sur **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 doit 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. Les valeurs possibles sont 1-127 ; la valeur par défaut est 127.

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). Les valeurs possibles sont 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 (tous). Les valeurs possibles sont 0-127.

Les 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.

L'une consiste à 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 PC3K 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 PC3K 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 PC3K 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.

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.

```

EditSong: TRACK          <=> track:
Function: Erase
From: 2 : 4 : 959
To : 1 : 1 : 1
Events: All

Locate : 1 : 1 : 0
FromTo Play Stop        Go Done
  
```

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.

```

EditSong: TRACK          <=> track:
Function: Copy
DstTrack: 1
Location : 1 : 1 : 0
Mode : Merge
Times : 1
Locate : 1 : 1 : 0
FromTo Play Stop        Go Done
  
```

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 (toutes)

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 (toutes), 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 si les événements copiés fusionnent (Merge) avec les événements existants sur la piste de destination ou les effacent (Erase) à partir du point Location jusqu'à la fin de la région copiée. Avec Mode sur **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 existant 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.

Edit Song: TRACK		Track: 1	
Function: Bounce		From: 1 : 1 : 0	
DstTrack: 1		To : 1 : 1 : 0	
Mode : Merge		Events : All	
Locate : 1 : 1 : 0			
FromTo	Play	Stop	Go Done

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.

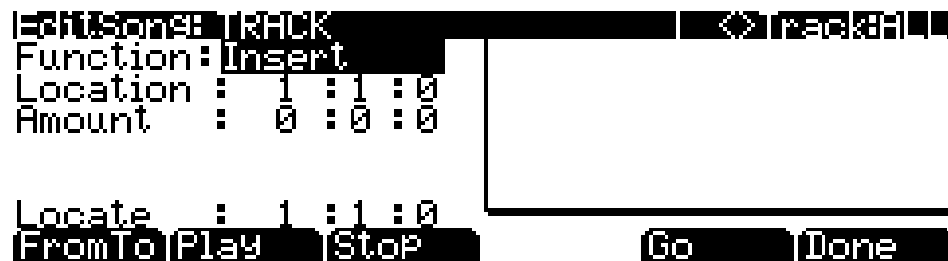
Peu importe le canal sur lequel est réglée la piste actuelle (piste source) lorsque vous utilisez la fonction de déplacement (Bounce), les événements seront lus sur le canal de la piste de destination.

Mode : Merge/Erase

Le réglage Mode détermine si les événements déplacés fusionnent (Merge) avec les événements existants 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.

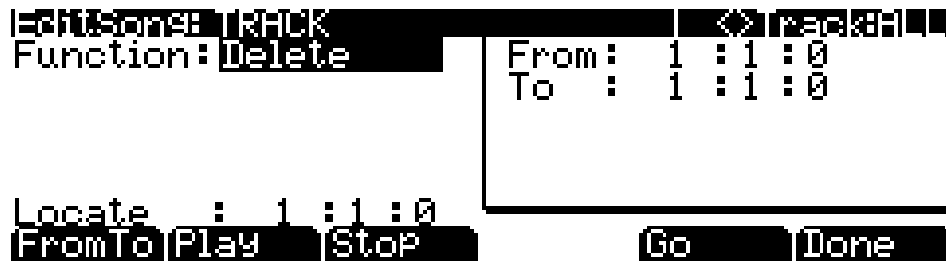
Amount : *Mesure : Temps : Tics*

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 recaler 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. Sur **Off**, aucun alignement des notes enregistrées sur la grille n'a lieu. Sur **100%**, chaque note enregistrée sera alignée sur le point de la grille le plus proche, défini par le réglage Grid. Les notes seront déplacées sur une position médiane entre le point de la grille et leur position d'origine si Quant est réglé sur **50%**.

Grid : 1/1 à 1/480

Ce réglage détermine la taille 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'étroitesse du rapprochement de chaque point de grille vis-à-vis d'un point situé au 1/3 de la distance vers le 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 (Oui/non)

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.

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.

EditSong: TRACK		Map: 8	
Function: Shift		From: 1 : 1 : 0	
Amount : 0 : 0 : 0		To : 1 : 1 : 0	
Mode : Merge		Events : Notes	
		LoKey : C -1 Hi : G 9	
		LoVel : 0 Hi : 127	
Locate : 1 : 1 : 0			
FromTo	Play	Stop	Go Done

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 si les événements décalés fusionnent (Merge) avec les événements existants sur la piste de destination ou les effacent (Erase) 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.

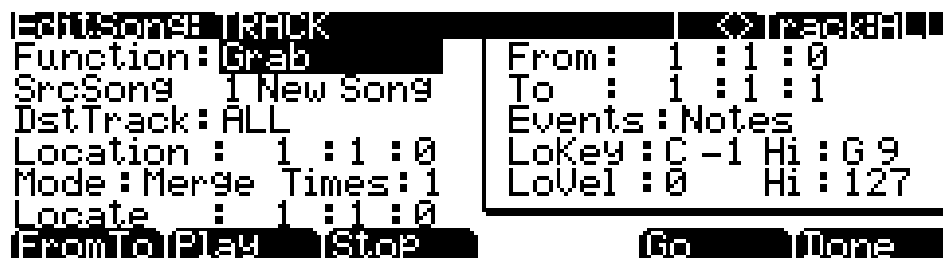
EditSong: TRACK		Map: 8	
Function: Transpose		From: 1 : 1 : 0	
Semitone: 0ST		To : 1 : 1 : 0	
		Events : Notes	
		LoKey : C -1 Hi : G 9	
		LoVel : 0 Hi : 127	
Locate : 1 : 1 : 0			
FromTo	Play	Stop	Go Done

Semitone : -128 à 127 demi-tons (ST)

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.

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/Layer**.

DstTrack : 1 à 16 / All (toutes)

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.

Si la piste sélectionnée est All (toutes), alors 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 (emplacement), spécifiez la mesure, le temps et le tic 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 si les événements extraits fusionnent (Merge) avec les événements existants sur la piste de destination ou les effacent (Erase) à partir du point Location jusqu'à la fin de la région extraite. Avec Mode sur **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.

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.

Function: Change	From: 1 : 1 : 0
Scale : 100%	To : 1 : 1 : 0
Offset : 0	Events : Notes
Mode : Constant	LoKey : C -1 Hi : G 9
	LoVel : 0 Hi : 127
Locate : 1 : 1 : 0	
FromTo Play Stop	Go Done

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. Un réglage de **100%** n'a aucun effet. Les valeurs sont diminuées avec un pourcentage Scale de **0%** à **99%**. Les valeurs faibles peuvent être remontées en utilisant un pourcentage supérieur à **100%** jusqu'à **20 000%**, 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

Régalez 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 (depuis) et To (jusqu'à), 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.

Edit Song: TRACK		Map	
Function: Remap		From: 1 : 1 : 0	
Old : OFF		To : 1 : 1 : 0	
New : OFF			
Locate : 1 : 1 : 0			
FromTo	Play	Stop	Go Done

Old : liste des sources de contrôle (0 à 120)

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 120)

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.

Éditeur de morceau : la 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	1:1	1: 1: 0000	CTRL MIDI 28 127
	1:1	1: 1: 0001	>D#3 v100^59 0: 0: 231
	1:1	1: 1: 0481	>D#3 v81 ^57 0: 0: 229
	1:1	1: 1: 0959	>C#4 v103^59 0: 0: 239
	1:2	1: 2: 0479	>D#3 v61 ^59 0: 0: 017
	Cut	CoPY	Paste New Filter Done

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/Layer** 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. Utilisez la molette Alpha, les boutons de curseur **Haut** et **Bas** ou les boutons **Plus/Moins**. 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 12-1 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 12-1 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.	
	Type de contrôleur	Liste des sources de contrôle (0 à 127)
	Valeur de contrôleur	0 à 127
Changement de tempo	20.00 à 400.00 BPM	

Tableau 12-1 Plages de valeur d'événements MIDI

Les 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 : Tick*. 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 (visualisation), renvoie à la page COMMON.

Piste de tempo

Pour accéder à la piste de tempo, utilisez les boutons de canal **haut/bas** 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.

Chapitre 13

Mode Storage

Utilisez le mode Storage pour charger, sauvegarder, archiver et copier des fichiers entre le PC3K et le monde extérieur. Le mode Storage permet le chargement et la sauvegarde avec un périphérique USB (tel qu'une clé) ou un ordinateur au moyen du port USB Computer. Le mode Storage offre les fonctionnalités suivantes :

- Sauvegarder un groupe d'objets du PC3K (*programmes, Setups, morceaux, etc.*) ou un seul objet du PC3K dans un fichier .P3K (*voir La page STORE en page 13-6*).
- Charger un groupe d'objets ou un seul objet depuis un fichier .P3K ou un fichier compatible (*voir La page LOAD en page 13-9 pour des détails*). (*Voir Annexe E pour plus de détails sur la compatibilité des fichiers*).
- Charger un fichier d'échantillon audio (format .WAV ou .AIF) pour l'emploi dans une Keymap (*voir page 13-16 pour un guide pratique sur le chargement et l'emploi des fichiers audio, ou La page LOAD en page 13-9 pour plus de détails sur le chargement des fichiers audio*).
- 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 page 13-9 pour des détails*).
- Exporter un morceau depuis le mode Song comme fichier de séquence MIDI standard (*voir Export en page 13-15*).
- Exporter une liste d'assignations de contrôleur ou une liste d'objets (*voir Export en page 13-15*).
- Organiser les fichiers et dossiers dans un périphérique USB (*voir La page Utilities (UTILS) en page 13-14*).

Page StorageMode

Pour passer en mode Storage, pressez le bouton de mode **Storage** et la page StorageMode apparaîtra :

```
StorageMode      USB device
USB device: ready
USB PC connection: not connected

more STORE LOAD UTILS USBDrw more
```

Utilisez-la pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez utiliser. Le support actuellement sélectionné servira à la lecture ou à l'écriture quand vous chargerez, sauvegarderez, renommerez ou supprimerez des fichiers en mode Storage. Vous pouvez charger et sauvegarder au moyen d'un support USB (tel qu'une clé) en utilisant le port USB Storage ou au moyen d'un ordinateur en utilisant le port USB Computer à l'arrière du PC3K (*voir Emploi de périphériques USB ci-dessous pour des détails*).

Au centre de la page, le support de stockage sélectionné est surligné. Utilisez les boutons de curseur, les boutons +/- ou la molette Alpha pour sélectionner un des deux supports de stockage (vous pouvez aussi sélectionner le support USB temporaire (connexion USB PC) en pressant le bouton contextuel **USBDrv**). Quand le support USB temporaire est sélectionné, un message vous indique que le MIDI par USB sera déconnecté. Vous devez accepter pour poursuivre.

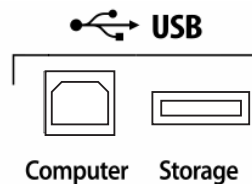
Le statut du support sélectionné sera affiché comme **ready** (prêt), sinon vous verrez un message "No connection" (pas de connexion). Le coin supérieur droit de la page affiche le support de stockage actuellement sélectionné. Si vous avez des problèmes pour sélectionner un support que vous avez branché, essayez de quitter le mode Storage puis de revenir en mode Storage.

Après avoir sélectionné un support de stockage, utilisez les boutons contextuels de la page StorageMode pour lancer une des opérations disponibles :

STORE	Sauvegarde les objet ou les banques d'objets sous la forme d'un fichier .P3K sur le support actuel.
LOAD	Charge le ou les fichiers ou objets sélectionnés dans la mémoire du PC3K depuis le support actuel.
UTILS	Organise les fichiers et dossiers dans un support USB.
USBDrv	Sélectionne le support USB virtuel quand le port USB Computer est relié à un ordinateur.
EXPORT	Exporte les fichiers MIDI créés en mode Song ou une liste d'infos de programme (assignations de contrôleur).
Format	Formate le support USB actuellement connecté au port USB Storage.

Emploi de périphériques USB

Le **port USB Storage** se trouve en face arrière du PC3K, mais il est facilement accessible depuis l'avant de l'instrument (voir ci-dessous). Vous pouvez y brancher un support de stockage de masse USB tel qu'une "clé USB" pour sauvegarder, archiver, partager votre travail et mettre à jour votre logiciel. N'importe quelle taille de support de stockage de masse USB conviendra, mais les clés USB sont recommandées pour leur portabilité, leur durabilité et leur prix bas.



Note : la plupart des clés USB sont compatibles avec le PC3K, mais certaines clés USB anciennes et des disques de plus grande taille alimentés par le bus USB ne fonctionneront pas avec le PC3K s'il leur faut plus de 100 mA de courant. Lorsque vous essayez d'utiliser un périphérique USB incompatible, le PC3K affiche le message "USB device requires too much power" (le périphérique USB réclame trop d'énergie). Le PC3K est conçu pour fonctionner avec des périphériques USB basse consommation et peut fournir un maximum de 100 mA à un périphérique USB. 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. Si possible, vérifiez les besoins électriques de votre périphérique USB avant de l'acheter.



Attention : 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 PC3K ou le support USB. Si vous avez du mal à insérer votre connecteur USB dans le port, essayez plutôt de retourner le connecteur.



Attention : ne retirez pas un support USB alors que l'écran affiche **Loading...** (chargement) ou **Saving...** (sauvegarde). Retirer un support USB au cours d'un transfert de fichier peut entraîner une altération des données.

Formatage d'un périphérique USB

Voir *Format* en page 13-15.

Port USB Computer

Vous pouvez aussi directement transférer des fichiers dans un ordinateur équipé d'un port USB en utilisant le **port USB Computer** en face arrière du PC3K (voir ci-dessus). Branchez un câble USB entre le port USB Computer du PC3K et un port USB de votre ordinateur. Quand vous passez en mode Storage et sélectionnez **USB PC Connection**, un disque virtuel **PC3K** apparaît sur le bureau de votre ordinateur. Chargez des fichiers de votre ordinateur dans votre PC3K en les plaçant dans le disque virtuel **PC3K**, puis en sélectionnant **USB PC Connection** en mode Storage pour charger les fichiers. Sauvegardez des fichiers du PC3K dans votre ordinateur en utilisant cette configuration avec la fonction **Store** du mode Storage. Les fichiers sauvegardés apparaissent temporairement dans le disque virtuel **PC3K** du bureau de votre ordinateur, et vous devez alors les copier à un autre endroit dans votre ordinateur. **Vous devez copier les données du disque virtuel PC3K sur le disque dur de votre ordinateur ou bien les données seront perdues.**



Note : lors du transfert de fichiers vers et depuis le PC3K via le port USB Computer, la taille maximale des fichiers qui peuvent être transférés est d'environ 1,6 Mo. Cela vaut pour la plupart des objets. Pour transférer des fichiers d'échantillons audio, utilisez le port USB Storage avec un support de stockage de masse USB tel qu'une "clé mémoire USB". Quand vous utilisez le port USB Storage pour transférer des fichiers, la taille de fichier transférable n'est limitée que par la taille du support de stockage de masse USB et la mémoire d'objet et d'échantillon disponible dans le PC3K.

Quand vous quittez le mode Storage ou sélectionnez le périphérique USB, un message vous indique que le PC3K redevient une interface USB MIDI. Vous devez accepter pour poursuivre. Le disque virtuel PC3K est démonté de votre 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 **PC3K**. Vous pouvez passer outre un tel message sans soucis de dégâts pour votre PC3K ou votre ordinateur.



Attention : ne retirez pas un support USB alors que l'écran affiche **Loading...** (chargement) ou **Saving...** (sauvegarde). Retirer un support USB au cours d'un transfert de fichier peut entraîner une altération des données.

Fonctions communes du mode Storage

Les fonctions suivantes servent en mode Storage lors de la sauvegarde ou du chargement des fichiers.

Répertoires

Un répertoire vous permet de regrouper des fichiers comme vous le feriez pour ranger des documents au moyen de dossiers dans une armoire à dossiers. Par défaut, tous les supports de stockage ont au moins un répertoire racine ou “root”. Pour organiser les fichiers dans un support USB, vous pouvez créer des répertoires supplémentaires ainsi que des sous-répertoires à l'intérieur de ceux-ci. Les répertoires apparaissent dans la liste des fichiers avec l'indicateur **<dir>** à la droite du nom du répertoire. Voir *La page Utilities (UTILS)* en page 13-14 pour des détails sur la création, la suppression et le changement de nom des répertoires.

Path (chemin d'accès)

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 PC3K affiche toujours le répertoire “root” (niveau le plus haut ou racine) quand vous regardez un support de stockage.

Le répertoire racine est indiqué par une barre oblique inversée :

Path: \

Si vous pressez le bouton **LOAD** et chargez un fichier depuis un sous-répertoire appelé SONS, le champ Path apparaîtra comme

Path: \SONS\

La barre oblique inversée est un séparateur de répertoire, comme dans le chemin d'accès suivant :

Path: \NOUVEAU\SAMPLES\CHIENS\

Cela représente le répertoire CHIENS, qui est un sous-répertoire du répertoire SAMPLES, lui-même sous-répertoire du répertoire NOUVEAU dans le répertoire racine. 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 PC3K est de 64 caractères (barres obliques inversées comprises).

Dialogues communs

Ce sont les dialogues que le PC3K appelle au moment d'exécuter certaines fonctions de stockage.

Le dialogue de sélection de répertoire

Quand vous stockez un objet—ou groupe d'objets—le PC3K vous demande de sélectionner le répertoire où le sauvegarder.

Il existe trois boutons contextuels de navigation sur le côté gauche en bas de la page :

NewDir	Crée un nouveau répertoire. Ouvre le dialogue New Directory (nouveau répertoire, voir la section suivante).
Open	Ouvre le répertoire surligné.
Parent	Vous 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.

Quand vous avez choisi votre répertoire, pressez le bouton contextuel **OK** pour appeler le dialogue File name (Nom du fichier, voir la section suivante) et terminer le processus de stockage.

Le dialogue File name/New Directory/Rename

Quand vous créez un nouveau fichier en mode Storage, un nouveau répertoire ou renommez un fichier ou répertoire, le PC3K vous demande de saisir le nom de l'objet. Ce dialogue File Name apparaît comme ci-dessous (les écrans New Directory (nouveau répertoire) et Rename (renommer) apparaissent et fonctionnent comme le dialogue File name) :



Storage: File name

Path:\

Path:\

File Name : FILENAME

Delete Insert << >> OK Cancel

Le nom par défaut des nouveaux fichiers sera **FILENAME** (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 éditer le nom au moyen du pavé alphanumérique, de la molette Alpha, des boutons -/+, des boutons de curseur **Gauche** et **Droit**, des boutons contextuels **Delete** et **Insert**, et des boutons contextuels << et >>. Voir *Sauvegarde et appellation* en page 5-3 pour plus d'informations sur les options d'appellation.

Pressez le bouton contextuel **OK** pour terminer l'opération.

La page STORE

Presser le bouton contextuel **STORE** appelle la page Store, où vous pouvez sélectionner des groupes d'objets du PC3K à archiver comme fichier .P3K sur le support de stockage sélectionné. Seuls les objets créés ou édités par l'utilisateur peuvent être ainsi archivés.



Note : pour archiver un objet individuel ou sélectionner des objets individuellement plutôt que par plage, pressez le bouton contextuel **Advnce** de cette page pour passer à *La page Store Advanced*. Voir *La page Store Advanced* ci-dessous pour des détails.

```

Storage: Store  Memory available: 63904 Kb
Object type      Range/Bank

All types        1...128
Program          129...256
Al9              257...384

Select Clear SetRng Advnce Store Cancel
  
```

En haut à droite de la page, l'écran affiche combien il reste de mémoire encore disponible dans le support de stockage sélectionné. Le long du bas de la page se trouvent les six boutons contextuels de la page Store. Voici une description de la fonction de chaque bouton contextuel :

Select	Sélectionne ou désélectionne l'objet/type ou plage/banque surligné. Un astérisque (*) apparaît à gauche des choix sélectionnés.
Clear	Efface toutes les sélections dans le champ sélectionné. Notez que si vous pressez le bouton contextuel Clear en étant sur le champ Range/Bank, seules sont effacées les choix de Range/Bank faits ; par contre, si vous pressez le bouton contextuel Clear en étant sur le champ Object Type, <i>tous</i> les choix faits dans <i>les deux</i> champs sont effacés.
SetRng	Définit une plage personnalisée de numéros (ID) d'objets à archiver. Notez que dans le champ Range/Bank, le dernier choix est 1...100 Range . Vous pouvez définir cette plage dans le dialogue Set Range en pressant le bouton contextuel SetRng . Si vous essayez de définir une plage non acceptable — comme 102–23 — alors le PC3K vous informera que cette plage n'est pas valable.
Advnce	Pressez le bouton contextuel Advnce pour accéder à <i>La page Store Advanced</i> où vous pouvez archiver individuellement un objet ou sélectionner individuellement des objets plutôt que par plage. Voir <i>La page Store Advanced</i> ci-dessous pour des détails.
Store	Archive les objets sélectionnés dans le support de stockage sélectionné. Presser ce bouton contextuel appelle le dialogue Select Directory (sélection de répertoire).
Cancel	Ferme la page Store et vous ramène à la page StorageMode.

Vue d'ensemble de l'archivage

Pour archiver des objets créés ou édités par l'utilisateur depuis le PC3K, vous devez le ou les types du ou des objets à sauvegarder et sélectionner la ou les plages de numéros (ID) à sauvegarder (*voir les sections ci-dessous pour des détails*). Après avoir sélectionné le type et la plage de l'objet, pressez le bouton contextuel **Store**. Si des objets des plages sélectionnées ont des objets RAM associés (dépendants) qui n'ont pas été sélectionnés, il vous sera demandé si vous souhaitez sauvegarder les objets dépendants. Les objets dépendants doivent généralement être sauvegardés.

Après avoir pressé le bouton contextuel *Store*, il vous sera demandé de choisir un répertoire où sauvegarder (voir *Le dialogue de sélection de répertoire* en page 13-4 pour des détails). Ensuite, le dialogue *File Name* apparaîtra (voir *Le dialogue File name/New Directory/Rename* en page 13-5 pour des détails). Nommez le fichier et pressez **OK** (les noms de fichier peuvent avoir jusqu'à huit caractères de longueur). Quand le fichier est sauvegardé, le PC3K ajoute une extension (**.P3K**) au nom de fichier. Notez que bien que les fichiers **.P3K** soient des "collections" d'objets, vous pouvez si vous le souhaitez y charger des objets individuels. Voir *Chargement individuel d'objets depuis un fichier .P3K ou de type compatible* en page 13-10.

Sauvegarde des fichiers Master

Parmi vos choix dans le dialogue *Bank*, il y a les fichiers Master. Les fichiers Master sont principalement composés des éléments des pages du mode Master et du mode MIDI. Sauvegarder les fichiers Master est un bon moyen de configurer votre PC3K (ou un autre PC3K) en fonction de vos besoins de jeu ou de séquençage. Par exemple, vous pouvez sauvegarder un fichier Master propre à chaque séquence créée avec un séquenceur externe. Ainsi, quand vous chargez le fichier Master, vous retrouvez tous les programmes corrects assignés aux bons canaux MIDI.

Sélectionner le type d'objet à archiver

Utilisez la liste *Object Type* à gauche de la page pour sélectionner le ou les types d'objets à sauvegarder. Faites défiler la liste avec la molette Alpha, les boutons de curseur ou les boutons *-/+*. Utilisez le bouton contextuel *Select* pour sélectionner ou désélectionner chaque type d'objet. Un astérisque (*) apparaît à gauche des choix sélectionnés. Sélectionnez "All types" pour sélectionner tous les types d'objet.

Sélectionner la plage d'objet à archiver

Utilisez la liste *Range/Bank* à droite de la page pour sélectionner la ou les plages de numéros (ID) à sauvegarder pour les types d'objets sélectionnés. Les numéros (ID) d'objets à sauvegarder peuvent être sélectionnés par groupe de 128 objets (aussi appelés banques, comme par exemple les objets 1...128, 129...256, etc.). Tous les numéros (ID) d'objets peuvent être sélectionnés en choisissant "Everything". Une plage personnalisée de numéros (ID) d'objets peut aussi être créée au moyen du bouton contextuel *SetRng*. La plage personnalisée est le dernier choix de la liste *Range/Bank*, et elle s'appelle par défaut "1...100 Range", mais son nom change pour refléter la plage déterminée au moyen du bouton contextuel *SetRng*.

Faites défiler la liste *Range/Bank* avec la molette Alpha, les boutons de curseur ou les boutons *-/+*. Utilisez le bouton contextuel *Select* pour sélectionner ou désélectionner chaque plage de banque à sauvegarder. Un astérisque (*) apparaît à gauche des plages de banque sélectionnées.

Les plages de la liste *Range/Bank* doivent porter le symbole (**u**) pour qu'un objet puisse être sauvegardé depuis cette plage. Un choix de la liste *Range/Bank* qui porte le symbole (**u**) contient des objets créés ou édités par l'utilisateur et qui peuvent donc être sauvegardés.

La page Store Advanced

Presser le bouton contextuel **Advnce** appelle la page Store Advanced (stockage avancé). Dans cette page, vous pouvez sélectionner et archiver individuellement les objets, plutôt que par plage. La page Store Advanced liste tous les objets édités par l'utilisateur dans le PC3K. Les objets sont organisés par numéro d'identification et type d'objet.

La page Store Advanced a cinq boutons contextuels :

Select Sélectionne ou désélectionne 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. 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.
Store	Archive les objets sélectionnés dans le support de stockage sélectionné. Presser ce bouton contextuel appelle le dialogue Select Directory (sélection de répertoire).
Cancel	Ferme la page Store Advanced.

Raccourcis pour stocker des objets individuels

On peut sélectionner ou désélectionner tous les objets d'un coup grâce aux doubles pressions (pression simultanée de deux boutons de la face avant) suivantes :

- 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 stocker la plupart des objets mais pas tous dans un fichier (par exemple si vous ne désirez pas stocker dans un fichier certains morceaux de la RAM), 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.

La page LOAD

Presser le bouton contextuel **LOAD** appelle la page LOAD (voir ci-dessous), où vous pouvez charger des groupes d'objets de fichiers **.P3K**, **.PC3**, **.K26**, **.K25** ou **.KRZ**, des objets individuels appartenant à ces fichiers, un ou des fichiers de séquence MIDI (**.MID**), ainsi que des échantillons audio **.WAV** et **.AIF** depuis le support de stockage sélectionné (voir ci-dessous pour des détails).

Utilisez les boutons de curseur, les boutons **-/+** ou la molette Alpha pour parcourir les fichiers dans le support de stockage actuellement sélectionné. Voir ci-dessous les descriptions des boutons contextuels de cette page, qui vous aideront à parcourir et sélectionner les fichiers dans le support de stockage actuellement sélectionné.

Après avoir sélectionné le ou les fichiers à charger, pressez le bouton contextuel **OK** et il vous sera demandé de choisir une banque où charger le ou les objets ou fichiers MIDI sélectionnés. Voir *Méthodes de chargement en page 13-11* pour des instructions sur le choix de la banque où charger après avoir pressé **OK**.



Note : quand vous sélectionnez un fichier à charger, les noms de fichiers dépassant huit caractères seront raccourcis à huit caractères en page Load et les espaces seront supprimés (*cela n'a pas d'effet sur les noms des objets stockés dans un fichier .P3K ou de type compatible*). Quand on charge un fichier MIDI (**.MID**) en mode Song, le PC3K essaie 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 huit premiers caractères du nom de fichier servent de nom au morceau. Les noms de morceau raccourcis peuvent être changés en mode Song.

Storage: Load

There are no files in this directory.

Path:\

Select SelAll Parent Open Ok Cancel

Select	Sélectionne ou 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	Pressez le bouton contextuel SelAll pour sélectionner ou désélectionner 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	Vous 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 visualiser les objets contenus dans un fichier .P3K ou de type compatible Kurzweil afin de charger individuellement des objets. Voir <i>Chargement individuel d'objets depuis un fichier .P3K ou de type compatible</i> ci-dessous pour des instructions sur l'ouverture d'un fichier .P3K ou de type compatible Kurzweil afin de visualiser et de charger individuellement des objets (<i>voir Annexe E pour des détails sur la compatibilité</i>). Passer dans un nouveau répertoire désélectionnera tous les fichiers. Visualiser les objets contenus dans un fichier .P3K ou compatible Kurzweil désélectionnera tous les fichiers déjà sélectionnés.

- OK** Charge le fichier **.P3K** ou de type compatible Kurzweil, ou le ou les fichiers **.WAV** ou **.AIF** sélectionnés. Voir *Méthodes de chargement en page 13-11* pour des instructions sur l'emploi du dialogue Load obtenu après avoir pressé **OK**. Voir ci-dessous pour des détails sur le chargement des fichiers **.WAV** et **.AIF**.
- Cancel** Ferme la page Load et vous ramène à la page StorageMode.

Chargement de fichiers **.WAV** et **.AIF**

Depuis la page LOAD, des fichiers audio **.WAV** et **.AIF** peuvent être chargés et utilisés avec des Keymaps créées par l'utilisateur (voir *Constituer une Keymap en page 14-7* et *Édition d'échantillons en page 14-9*). Des fichiers mono et stéréo peuvent être chargés, 8 ou 16 bits, avec des fréquences d'échantillonnage d'un maximum de 96 000 Hz. Une fois les échantillons chargés dans la mémoire flash d'échantillons utilisateur du PC3K, les échantillons restent dans le PC3K même après mise hors tension, tant qu'ils ne sont pas manuellement supprimés. Aussi, une fois les échantillons chargés en mémoire flash d'échantillons utilisateur du PC3K, il n'y a aucun temps de chargement de ces échantillons à la mise sous tension du PC3K.

Pour charger un ou plusieurs fichiers audio utilisateur, sélectionnez un ou plusieurs fichiers **.WAV** ou **.AIF** dans la liste de fichiers de la page LOAD et pressez le bouton contextuel **OK**. Il vous sera demandé de choisir une banque (groupe de 128 numéros (ID)) où charger l'échantillon. Utilisez la molette Alpha ou les boutons +/- pour faire défiler la liste des banques. Il est recommandé de charger dans la première banque utilisateur (1025...1152), cela facilite par la suite la recherche de votre échantillon dans la liste des échantillons. Ensuite choisissez un des boutons contextuels de méthode de chargement (voir *Méthodes de chargement en page 13-11* pour des détails). Généralement, vous utiliserez le bouton contextuel **Fill** pour charger l'échantillon dans la banque sélectionnée. Cela fait appel à la méthode de chargement Fill (remplissage), qui charge l'échantillon dans le plus petit numéro (ID) disponible dans la banque choisie. Aucun échantillon existant ne sera remplacé. Pressez le bouton contextuel désiré pour commencer le chargement. *Les échantillons se chargent lentement, soyez patient.* Vous pouvez annuler le chargement d'un échantillon en pressant le bouton contextuel **Cancel**. En page EditKeymap (voir *L'éditeur de Keymap en page 14-1*), les échantillons audio chargés peuvent être sélectionnés dans le champ **Sample**. En page EditKeymap, vous pouvez trouver le fichier audio ayant le plus grand numéro (ID) en sélectionnant le champ **Sample**, en saisissant 0 sur le pavé alphanumérique et en pressant **Enter**, puis en pressant une fois le bouton **moins (-)** (sous la molette Alpha).

Chargement individuel d'objets depuis un fichier **.P3K** ou de type compatible

Comme un fichier **.P3K** peut contenir plus de 3 000 objets, il est souvent utile de ne charger qu'une partie des informations qu'il contient. Vous pouvez sélectionner des objets individuels ou des groupes d'objets (programmes, effets, morceaux) à charger à partir d'un seul fichier **.P3K**, **.PC3**, **.K26**, **.K25** ou **.KRZ** (voir *Annexe E pour des détails sur la compatibilité*). La fonction Load Object (charger un objet) est accessible depuis la page LOAD. Pour l'activer, faites défiler la liste des fichiers jusqu'à ce que vous ayez surligné le fichier duquel vous voulez charger des objets.

Pressez **Open** pour ouvrir le dialogue Load Object. Le PC3K 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. Le numéro d'identification de chaque objet est celui qui était utilisé pour référencer l'objet lors de la dernière sauvegarde du fichier par le PC3K. Ces numéros seront normalement différents une fois les objets chargés, en fonction de la banque (par exemple, 128...255) et du mode spécifié pour le chargement (voir *Méthodes de chargement en page 13-11* pour des détails).

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 ou désélectionne un objet.
- Next** Fait sauter au prochain objet sélectionné dans la liste.
- Type** Fait sauter au prochain objet d'un type différent.
- OK** Charge les objets sélectionnés.
- Cancel** Ramène au dialogue File List (liste de fichiers).

Pressez le bouton **Select** pour sélectionner ou désélectionner l'objet surligné en vue du chargement. Un astérisque (*) est placé à la gauche de tout objet sélectionné.

Le bouton **Next** fait passer à l'objet sélectionné suivant, plus bas dans la liste. Quand la fin de la liste est atteinte, la recherche reprend au début. S'il n'y a pas d'objet sélectionné, ce bouton n'a pas d'effet.

Le bouton **Type** permet de passer au prochain objet d'un type différent de celui actuellement sélectionné. C'est un moyen pratique de trouver un type particulier d'objet dans la liste.

Quand vous avez terminé de sélectionner les objets à charger, pressez **OK** et il vous sera demandé de choisir une banque où charger les objets sélectionnés. Voir *Méthodes de chargement* en page 13-11 pour des instructions sur le choix de la banque où charger après avoir pressé **OK**.

Cancel ramène au dialogue File List (liste de fichiers), en surlignant le fichier que vous venez d'ouvrir.

SelAll/DeselAll (tout sélectionner/désélectionner)

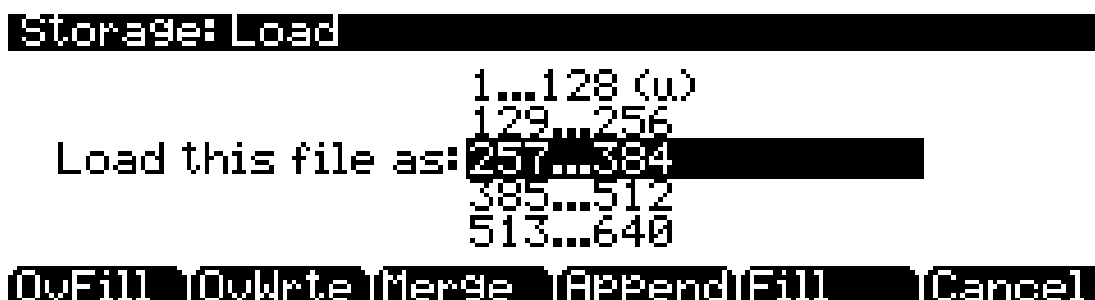
On peut sélectionner ou désélectionner tous les objets d'un coup grâce aux pressions simultanées de deux boutons suivantes :

- 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 en désélectionnant manuellement les éléments indésirables.

Méthodes de chargement

Une fois que vous avez pressé **OK** pour charger le ou les fichiers ou objets sélectionnés, vous devez sélectionner la banque où charger et choisir une méthode de chargement. Celle-ci détermine les numéros d'objets que porteront vos objets chargés, et si les objets existants dans le PC3K seront ou non effacés par le chargement des nouveaux objets. Vous verrez ce dialogue :



Sélectionnez d'abord une plage de banque dans laquelle charger, puis une méthode de chargement à l'aide d'un des boutons contextuels. Les boutons contextuels contrôlent le mode de chargement et de renumérotation des objets depuis le fichier.



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 PC3K.

Voici comment fonctionnent les méthodes de chargement :

OvFill	Supprime d'abord tous les objets présents en RAM dans la banque sélectionnée puis charge les objets en utilisant des numéros consécutifs.
Overwrt	Supprime d'abord tous les objets présents en RAM dans la banque sélectionnée puis charge les objets en utilisant les numéros (ID) des objets dans le fichier.
Merge	Préserve les numéros (ID) d'objet enregistrés dans le fichier pour les objets à charger, écrasant pour cela les objets déjà présents en mémoire si c'est nécessaire. Pour les fichiers qui n'ont pas de numéro ID (fichiers .MID, .WAV et .AIF), Merge se comporte comme la méthode de remplissage (Fill).
Append	Essaye d'utiliser les numéros ID 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. Pour les fichiers qui n'ont pas de numéro ID (fichiers .MID, .WAV et .AIF), Append se comporte comme la méthode de remplissage (Fill).
Fill	Ignore les numéros ID d'objet enregistrés dans le fichier. Essaye d'utiliser une numérotation consécutive en partant du début de la banque sélectionnée. Si un numéro d'identification est déjà utilisé, incrémente le numéro d'identification jusqu'à trouver un emplacement libre.
Cancel	Annule le chargement d'objet et ramène à la page Load principale.

En général, vous n'utiliserez que la méthode **Fill**. **Append**, **Merge** et **Overwrt** essaient de préserver les numéros portés par les objets dans le fichier, mais cela n'est réellement nécessaire que si les numéros de programme ou d'effet doivent correspondre à certains numéros de changement de programme MIDI. **OvFill** est équivalent à **Fill** sauf que la banque sélectionnée (ou tout si vous avez choisi Everything) est effacée avant le chargement.

Overwrt et **OvFill** fonctionnent de façons différentes après que la banque sélectionnée ait été remplie pour un type d'objet donné (par exemple après avoir chargé plus de 128 programmes dans une banque). **Overwrt** continuera de préserver les numéros ID d'objets enregistrés dans le fichier, et écrasera individuellement les objets de la banque suivant immédiatement la banque qui vient d'être remplie. **OvFill** n'écrase rien au-delà de la fin de la banque sélectionnée ; elle saute les numéros ID d'objets déjà occupés pour ne charger que dans des numéros ID non utilisés. En raison de cette différence, il peut parfois être plus rapide de charger un fichier selon la méthode **OvFill** que selon **Overwrt**. Toutefois, cela ne s'applique que si les objets à charger débordent de la banque sélectionnée.

Notez qu'en chargeant dans une banque spécifique (par opposition au chargement "Everything"), les numéros ID d'objets du fichier sont utilisés comme suit : le chiffre de la "banque" est ignoré, et le reste du numéro est utilisé quand le PC3K ré-affecte le numéro ID de l'objet à la banque que vous spécifiez. Par exemple, si vous sauvegardez le programme 453 dans un fichier, et que vous le rechargez dans la banque 129...256, le PC3K utilisera son numéro 69 (son numéro ID spécifique dans la banque 385...512) pour déterminer le nouveau numéro ID de l'objet. Si la banque 129...256 était précédemment vide et que le mode de chargement est Append, alors le programme terminera avec l'ID 197 (128 + 69).

Pour le chargement de “Everything” (tout), le numéro ID d'un objet enregistré dans un fichier est pris littéralement, et non ré-affecté à une banque (sauf si le mode **Fill** ou **OvFill** est choisi).

L'exemple suivant montre comment chaque méthode de chargement affecte la façon dont quatre programmes sont chargés dans une banque qui contient déjà des programmes.

Exemple : en partant des objets suivants déjà conservés dans la mémoire RAM interne du PC3K :

Numéro ID du programme	Nom du programme
129	Piano Stack
133	Ole Upright 1
134	WestCoastPno&Pad
139	The Ancient
140	DancePnoEchplex

Supposons que vous deviez charger un fichier contenant les objets suivants dans la banque **Base2** (129...256) :

Numéro ID du programme	Nom du programme
260	Brighter CP
261	TouchRezSynthCP
264	Inside Out CP
265	Pianet Classic

Le tableau suivant montre le numéro ID avec lequel se retrouve chaque programme lorsque vous chargez les programmes à partir de la banque **Classic Keys bank** (255...384) dans la banque **Base2** :

N° ID du programme	Nom du programme	Numéro ID du programme après chargement				
		OvFill	Overwrt	Merge	Append	Fill
129	Piano Stack	Supprimé	Supprimé	129	129	129
133	Ole Upright 1	Supprimé	Supprimé	Supprimé	133	133
134	WestCoastPno&Pad	Supprimé	Supprimé	Supprimé	134	134
139	The Ancient	Supprimé	Supprimé	139	139	139
140	DancePnoEchplex	Supprimé	Supprimé	140	140	140
260	Brighter CP	129	260	133	135	130
261	TouchRezSynthCP	130	261	134	136	131
264	Inside Out CP	131	264	137	137	132
265	Pianet Classic	132	265	138	138	135

La page Utilities (UTILS)

Presser le bouton contextuel **UTILS** appelle la page Utilities (utilitaires). 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 en page Utilities

NewDir	Crée un nouveau répertoire (dossier) dans le répertoire actuel. Les répertoires créés par le PC3K ont des noms qui peuvent avoir huit 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 <i>Copy</i> , vous devez sélectionner un répertoire où copier, presser le bouton contextuel <i>Open</i> pour ouvrir le répertoire où copier puis presser le bouton contextuel <i>Ok</i> pour copier le fichier. Vous pouvez aussi presser le bouton contextuel <i>NewDir</i> pour créer un nouveau répertoire où copier.
Open	Ouvre le répertoire surligné.
Parent	Vous 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.

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.

Format

Les supports USB sont livrés formatés et prêts à l'emploi avec le PC3K. 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 PC3K.

Pour formater un support USB avec le PC3K, branchez le support USB dans le port USB Storage du PC3K puis pressez le bouton **Storage** pour passer en mode Storage. Pressez le bouton contextuel intitulé **Format**. Le PC3K 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.

Guide pratique : charger un fichier audio, créer une Keymap et un programme

Ce guide pratique explique comment charger des fichiers audio .WAV ou .AIF dans le PC3K, et comment rapidement créer une Keymap et un programme avec un seul fichier audio en utilisant la fonction de préécoute (Preview) d'échantillon. La Keymap et le programme que vous allez créer sont très basiques, ne contenant qu'un seul fichier audio jouable à différentes hauteurs tout au long du clavier. La fin de ce guide pratique explique comment éditer la Keymap et le programme pour créer des programmes au son plus complexe avec vos fichiers audio.

1. Utilisez un ordinateur pour charger des fichiers audio sur un support USB (tel qu'une clé USB). Les fichiers audio doivent être au format .WAV ou .AIF, mono ou stéréo, 8 ou 16 bits, avec des fréquences d'échantillonnage d'un maximum de 96 000 Hz. *Une fois les échantillons chargés dans la mémoire flash d'échantillons utilisateur du PC3K, les échantillons restent dans le PC3K même après mise hors tension, tant qu'ils ne sont pas manuellement supprimés. Aussi, une fois les échantillons chargés en mémoire flash d'échantillons utilisateur du PC3K, il n'y a aucun temps de chargement de ces échantillons à la mise sous tension du PC3K.*
2. Allumez le PC3K. Si vous avez quitté la page principale du mode Program, pressez le bouton Exit jusqu'à ce que vous y reveniez (voir ci-dessous).

ProgramMode	XPos	Base	#Ch#
1-4/7 layers		1 Standard Grand	
Piano mf Left	∞	2 Studio Grand	
Piano mf Left	∞	3 RubensteinSWCom	
Piano f Left	∞	4 Horowitz Grand	
Rhoadz Thump		5 NYC Jazz Grand	
Octav-	Octav+	Panic	Info
		XPose-	XPose+

3. Insérez le support USB dans le port USB **Storage** en face arrière du PC3K.
4. Pressez le bouton de mode Storage à gauche de l'écran pour passer en mode Storage (voir ci-dessous). En page principale du mode Storage, l'écran doit afficher "USB device: ready" (si l'écran affiche "USB device: not connected", pressez le bouton Exit pour revenir à la page principale du mode Program. Débranchez le support USB et réinsérez-le dans le PC3K, puis pressez le bouton de mode Storage à gauche de l'écran).

StorageMode	USB device
USB device: ready	
USB PC connection: not connected	
more	STORE
	LOAD
	UTILS
	USEDrv
	more

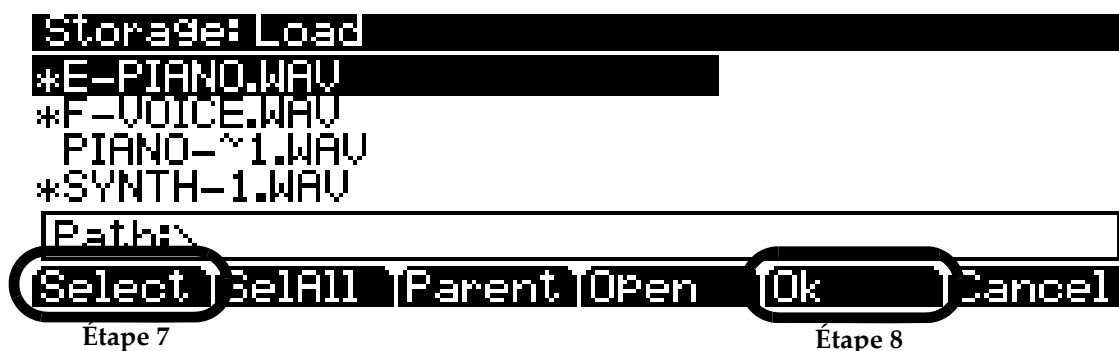
Étape 5

5. Pressez le bouton contextuel **LOAD** de la page principale du mode Storage (voir ci-dessus) pour accéder à la page Storage: Load (voir ci-dessous).

6. En page Storage: Load, utilisez les boutons de curseur pour naviguer dans la liste des fichiers du support USB (les noms de fichier sont ramenés à 8 caractères). Les dossiers (ou répertoires) porteront le libellé <DIR> dans la liste. Utilisez le bouton contextuel **Open** pour ouvrir un dossier, utilisez le bouton contextuel **Parent** pour sortir d'un dossier.



7. Vous pouvez charger un ou plusieurs fichiers audio d'un coup tant qu'ils se trouvent dans le même dossier. En page Storage: Load page, choisissez les fichiers audio à charger en les sélectionnant dans la liste avec le bouton contextuel **Select** (voir ci-dessous). Pour chaque fichier sélectionné, un astérisque apparaît à gauche de son nom (pressez le bouton contextuel **SelAll** pour sélectionner tous les fichiers du dossier actuel. Entrer dans un autre dossier désélectionnera tous les fichiers ayant été sélectionnés).



8. Quand vous avez sélectionné en page Storage: Load les fichiers que vous souhaitez charger, pressez le bouton contextuel **Ok** (voir ci-dessus).
9. Il vous sera demandé de choisir une banque (groupe de 128 numéros (ID)) où charger le ou les échantillons (voir ci-dessous). Utilisez la molette Alpha ou les boutons +/- pour faire défiler la liste des banques. Choisissez la première banque utilisateur (1025...1152).



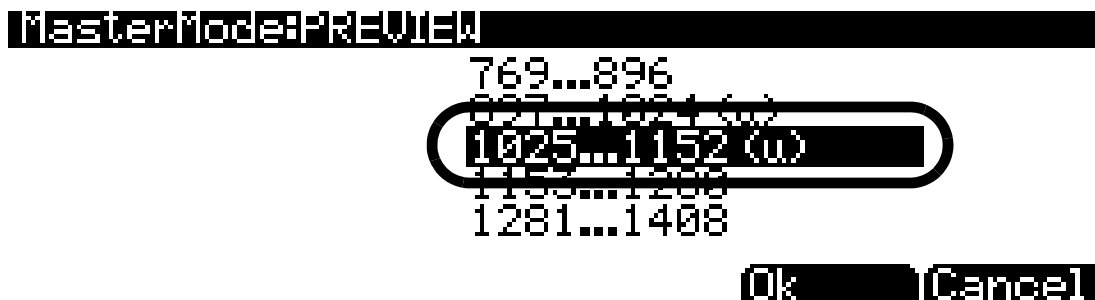
10. Ensuite, vous devez choisir une des méthodes de chargement avec les boutons contextuels. Généralement, vous utiliserez le bouton contextuel **Fill** pour charger l'échantillon dans la banque sélectionnée. Cela fait appel à la méthode de chargement Fill (remplissage), qui charge le ou les échantillons dans le plus petit numéro (ID) inutilisé, en partant de la banque choisie. Quand on utilise la méthode Fill, aucun échantillon existant dans le PC3K n'est écrasé. Pressez le bouton contextuel **Fill** pour commencer le chargement (voir ci-dessus).
11. Les fichiers audio se chargent lentement, soyez patient. Vous pouvez annuler le chargement d'un fichier audio en pressant le bouton contextuel **Cancel**.
12. Quand les fichiers audio ont été chargés, vous retournez en page StorageMode. Pressez le bouton **Exit** jusqu'à ce que vous soyez revenu à la page principale du mode Program. Pour créer une nouvelle Keymap et un nouveau programme avec un des fichiers audio que vous avez chargés, pressez le bouton de mode Master, puis utilisez les boutons contextuels **more** pour trouver le bouton contextuel **PREVIEW** (voir ci-dessous). Pressez le bouton contextuel **PREVIEW** pour aller en page MasterMode:PREVIEW.

```
MasterMode:MAIN      Memory available:61%
Tune      : Oct
Transpose: 0SI
FX Mode   : Performance
DrumRemap: None
Id Entry  : Global
SetupCtls: Instant
more MEMORY PREVIEW more
```

13. En page MasterMode:PREVIEW, sélectionnez dans la liste **Sample** (échantillon) un des fichiers audio que vous avez chargés. Afin de trouver le ou les fichiers audio que vous avez chargés, utilisez le pavé alphanumérique pour saisir **1025**, puis pressez le bouton **Enter**. Cela vous amènera à la banque dans laquelle votre fichier a été chargé. Si le fichier audio que vous souhaitez charger n'est pas au numéro ID 1025, utilisez la molette Alpha ou les boutons +/- pour faire défiler les numéros ID vers les plus grands jusqu'à ce que vous trouviez le fichier dans la liste **Sample**. Quand le fichier audio désiré est sélectionné dans la liste **Sample**, pressez le bouton contextuel **Ok**.

```
MasterMode:PREVIEW
Sample      : 1045 E-PIANO
Ok Cancel
```

14. Ensuite, en page MasterMode:PREVIEW, vous devez choisir une banque (groupe de 128 numéros ID) où sera sauvegardé le nouveau programme (voir ci-dessous). Choisissez la première banque utilisateur (1025...1152) et pressez le bouton contextuel **Ok**. Un nouveau programme sera créé et sauvegardé dans cette banque sous le plus petit numéro ID non utilisé. Le nouveau programme contiendra une nouvelle Keymap avec l'échantillon que vous avez sélectionné. Le nouveau programme est automatiquement sélectionné en mode Program et est jouable dans le mode Master. Pressez le bouton **Exit** jusqu'à ce que vous reveniez à la page principale du mode Program, et le nouveau programme sera sélectionné.



En mode Program, vous pouvez éditer le nouveau programme et voir le numéro ID de la nouvelle Keymap qui a été créée (voir *Édition des programmes VAST* en page 6-12 et *La page KEYMAP* en page 6-15 pour des détails). Vous pouvez éditer la nouvelle Keymap, ainsi que l'utiliser en combinaison avec d'autres Keymaps dans le programme que vous venez de créer ou dans d'autres programmes.

Le programme et la Keymap que vous avez créés avec ce guide pratique sonneront vraisemblablement de façon très simple. La plupart des Keymaps d'usine en ROM du PC3K utilisent de nombreux échantillons, et la plupart des programmes d'usine en ROM du PC3K utilisent de nombreuses couches, chacune avec une Keymap et une tessiture différentes. Chaque couche d'un programme peut aussi avoir ses propres effets DSP ou audio, ce qui peut grandement changer le son des échantillons utilisés. Lisez les sections suivantes pour en apprendre plus sur les possibilités d'édition de vos propres Keymaps et programmes : *Édition des programmes VAST* en page 6-12, et Chapitre 14, *Keymap et édition d'échantillon*.

Une Keymap contient généralement un groupe d'échantillons similaires (par exemple des notes de piano de différentes hauteur) donc vous pouvez souhaiter ajouter à la Keymap que vous avez créée dans ce guide pratique des fichiers audio supplémentaires que vous avez chargés. Cela peut se faire dans l'éditeur de Keymap de la page EditKeymap (voir *L'éditeur de Keymap* en page 14-1). En page EditKeymap, les fichiers audio chargés peuvent être sélectionnés dans le champ **Sample**. Pour la plupart des utilisateurs, le ou les échantillons chargés auront le ou les numéros ID les plus élevés dans la liste Sample des échantillons. En page EditKeymap, vous pouvez trouver le fichier audio ayant le plus grand numéro (ID) en sélectionnant le champ **Sample**, en saisissant **0** sur le pavé alphanumérique et en pressant **Enter**, puis en pressant une fois le bouton **moins (-)** (sous la molette Alpha).

Si la Keymap que vous avez créée n'est pas accordée avec d'autres Keymaps ou programmes, vous devez accorder l'échantillon dans l'éditeur d'échantillon à l'aide du paramètre RootKey. L'éditeur d'échantillon est imbriqué dans l'éditeur de Keymap (voir *Édition d'échantillons* en page 14-9 pour des détails). Voir Chapitre 14, *Keymap et édition d'échantillon* pour découvrir les paramètres supplémentaires de Keymap et d'échantillon que vous pouvez régler.

Mode Storage

Guide pratique : charger un fichier audio, créer une Keymap et un programme

Chapitre 14

Keymap et édition d'échantillon

L'éditeur de Keymap

L'éditeur de Keymap vous permet de personnaliser les Keymaps préreglées du PC3K puis de les sauvegarder en RAM. Vous pouvez aussi constituer vos propres Keymaps sans partir de rien (voir *Constituer une Keymap* en page 14-7).

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 PC3K 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 deux 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 ou en RAM. 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 PC3K 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 PC3K 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. 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 au algorithmes de vol de voix du PC3K, 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 PC3K choisit en fonction de la dynamique de jeu de la note. Voir *VelRng* en page 14-5 pour des détails.

L'éditeur de Keymap est imbriqué dans l'éditeur de programme. 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 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 et sélectionnez la Keymap désirée. Si vous voulez constituer une Keymap sans base de départ, partez de la Keymap **999 Silence** (voir *Constituer une Keymap* en page 14-7). 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 (Key)	C 0 à G 10
Hi (Key)	C 0 à G 10
VelRange	Variable de ppp à fff
Lo (Vel)	ppp-fff
Hi (Vel)	ppp-fff
CoarseTune	-128 à 127 demi-tons (ST)
FineTune	-49 à 50 centièmes
MasterXpose	-126 ST à 127 demi-tons (ST)
VolumeAdjus	± 24 dB

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 de 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, et deux Keymaps doivent être sélectionnées, voir *La page KEYMAP* en page 6-15 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 14-10). 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 14-9 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 PC3K (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 14-5) 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 14-10 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 14-7.

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.

Les boutons contextuels dans l'éditeur de Keymap

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.

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 huit 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 huit 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 surligné 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 (limite basse) et Hi (limite haute). 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 14-4 pour des détails). Les changements apportés à l'un ou l'autre de ces jeux de paramètres se reflètent dans les deux pages.

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 (pitch) ou le volume. Pressez juste **NewRng**, puis jouez la note voulue comme limite basse et après celle voulue comme limite haute. Le PC3K 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 deux 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.

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.

Rename

Appelle la page qui vous permet de changer le nom de la Keymap sélectionnée.

Save

Lance le processus de sauvegarde de la Keymap sélectionnée.

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 **Plus/Moins**. La valeur de CoarseTune change automatiquement. Si l'échantillon est assigné à une note, le PC3K règle CoarseTune pour que la note joue l'échantillon sans transposition. Si l'échantillon est assigné à une plage de notes, le PC3K règle CoarseTune pour que la note médiane de cette plage joue l'échantillon sans transposition.

Constituer une Keymap

Lisez ce qui suit pour des directives détaillées sur la création manuelle et l'édition d'une Keymap (voir la fonction Preview de préécoute en page 11-20 pour un moyen de créer automatiquement un programme et 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 **Edit** pour accéder à l'éditeur de programme. Pressez le bouton contextuel **KEYMAP**, et 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 (*fa*1, 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.

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 14-9 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 PC3K ou d'autres instruments. Le PC3K facilite cela si vos échantillons ont un réglage RootKey correct (comme c'est le cas des échantillons d'usine du PC3K). 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 14-4).

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 PC3K 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.

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 **Edit** pour accéder à l'éditeur de programme. Dans l'éditeur de programme, 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, et deux Keymaps doivent être sélectionnées, voir *La page KEYMAP* en page 6-15 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 écouter le résultat de vos changements pendant que vous les faites. Quand vous avez fini d'éditer votre ou vos échantillons, voyez la fonction de préécoute en page 11-20 pour un moyen de créer automatiquement un programme et une Keymap en utilisant une note de base d'échantillon ou un groupe de ces notes.

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 centre de la ligne supérieure affiche le type d'échantillon, soit ROM BASE pour les échantillons d'usine, soit FLASH pour les échantillons chargés par l'utilisateur. 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. Si le paramètre *Stéréo* (*Stereo*) est réglé sur **Off** dans l'éditeur de programme, 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 :

```

EditSample:MISC      ROM BASE      Root#:1 (F#1)
RootKey      : F#1      LoopSwitch  : On
PitchAdjust  : 7ct      PlayBack   : Normal
VolAdjust    : 0.0dB     AltSense   : Normal
AltVolAdjust : -1.5dB    Ignore Rel  : Off
DecayRate    : 6dB/s     SampleRate : 35997Hz
ReleaseRate  : 539dB/s   NumSamples : 46Ks
more MISC     TRIM      more

```

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	Norm, Rvrs
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.

AltVolAdjust

Ce paramètre fixe l'amplitude de l'échantillon quand c'est l'autre point de départ qui est utilisé. Voir page 6-17 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 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) est réglée sur **Natural**. Si Mode est sur **User**, les réglages de la page AMPENV supplantent celui de DecayRate.

DecayRate fonctionne de deux façons différentes, selon la nature de l'échantillon. Si c'est un échantillon en ROM ou un échantillon en RAM au format Kurzweil, DecayRate prend effet dans la portion bouclées de l'échantillon, une fois terminées toutes les étapes d'attaque de l'enveloppe d'amplitude. Pour les échantillons en RAM qui ne sont pas de Kurzweil, DecayRate prend effet dès que l'échantillon démarre, quelle que soit la longueur des étapes d'attaque.

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) 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.

Boutons contextuels en page MISC

Rename

Appelle la page qui vous permet de changer le nom de l'échantillon sélectionné.

Save

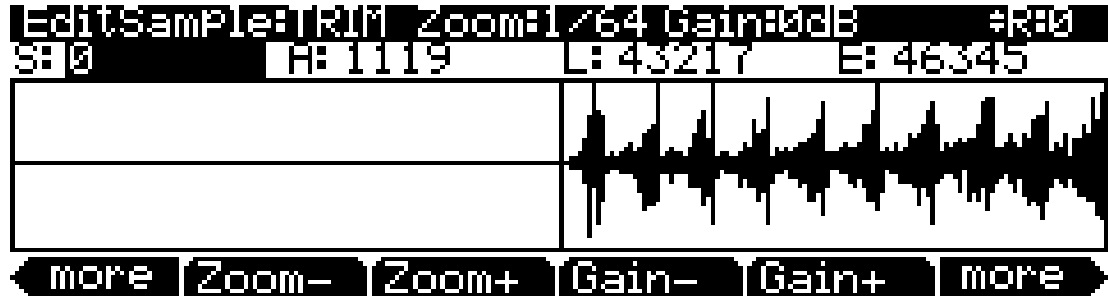
Lance le processus de sauvegarde de l'échantillon sélectionné.

Delete

Supprime de la mémoire l'échantillon sélectionné. Les échantillons d'usine en ROM ne peuvent pas être supprimés.

La 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 échantillon 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 ID (cela ne consommera pas plus de mémoire d'échantillon). Si vous sauvegardez un échantillon d'usine en ROM 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** (objet) en page 11-13, 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.

Chapitre 15

Guide pratique : mode Song

En mode Song, vous pouvez utiliser le séquenceur du PC3K 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.

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 PC3K 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 PC3K 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 PC3K 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 PC3K, 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).

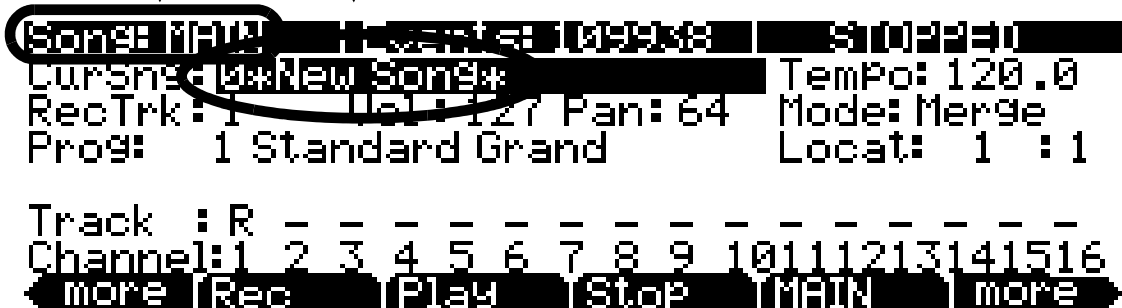
Mesures et temps sont des termes familiers pour les musiciens mais tic est un terme propre aux séquenceurs MIDI. Les tics procurent une résolution fine pour enregistrer et éditer les séquences. Par exemple, si vous jouiez en suivant le métronome pour enregistrer une note sur chaque temps, vérifiez la 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).

Partie 1 : assigner des instruments aux pistes

1. Pressez le bouton **Exit** jusqu'à ce que vous soyez revenu à la page ProgramMode. Ensuite, pressez le bouton de mode **Song** qui se trouve dans les boutons Mode à gauche de l'écran. Cela vous amènera en page MAIN du mode Song (voir ci-dessous).

Étape 1 (ci-dessus) →

← Étape 2 (ci-dessous)



```

Song: MAIN  H-Verse: 109948  S: 000000
CurSng: 0*New Song*  Tempo: 120.0
RecTrk: 1  Vol: 127  Pan: 64  Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand  Locat: 1 : 1

Track : R - - - - - - - - - - - - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more Rec Play Stop MAIN more
  
```

2. En page MAIN du mode Song, choisissez **0*New Song*** (nouveau morceau) dans le champ **CurSng** (si ce n'est pas déjà fait). Cela charge un fichier de morceau vide (voir plus haut).

- Utilisez les boutons **Chan/Layer** (à la gauche de l'écran) pour régler le paramètre **RecTrk** (piste d'enregistrement) sur **1**. Cela détermine la piste sur laquelle vous allez enregistrer (voir ci-dessous).

```

Song#: 7000   = Ver# : M9K8      S1022=0
CurSng: 0000 Song*:              Tempo: 120.0
RecTrk: 1     Vol: 127 Pan: 64    Mode: Merge
Prog:       1 Standard Grand        Locat: 1 : 1

Track  : R - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more Rec Play Stop MAIN more

```

4. Utilisez les **boutons de curseur** pour naviguer jusqu'au champ **Prog** et choisissez un programme avec les boutons plus/moins, 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**.

```

Song#: 1002  Ver: 1  M9: 8  S: 0  2  0
CurSng: 0*New Song*  Tempo: 120.0
RecTrk: 1  Vol: 24  Pan: 64  Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand  Locat: 1 : 1

Track : R - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more Rec Play Stop MAIN more

```

Partie 2 : régler le tempo

Pour cet exemple, nous garderons la signature rythmique par défaut du morceau, 4/4 (voir Chapitre 12, *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 12, *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. La saisie du tempo au moyen du pavé alphanumérique est la méthode la plus simple si vous savez quel tempo vous voulez. Les boutons plus/moins et la molette Alpha sont utiles pour y apporter de petits ajustements. **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).



Note : vous pouvez aussi régler le tempo au moyen de la fonction Tap Tempo (pressez simultanément les boutons de curseur gauche et droit), voir TEMPO en page 11-11 pour des détails.

```

Song: [H] [M] [C] [B] [A] [S] [D] [P] [A] [V]
CurSng: 0*New Song*      Temp: 100.0
RecTrk: 1      Vol: 127 Pan: 64      Mode: Normal
Prog: 1 Standard Grand      Locat: 1 : 1

Track : R - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more [Rec] [Play] [Stop] [MAIN] more
  
```

2. Pour entendre le métronome battre votre tempo, utilisez le bouton contextuel **more** de droite puis pressez le bouton contextuel **BIG**. Cela vous amènera en page Song: Big Time. En page Song: Big Time, réglez le paramètre **Metron** (métronome) sur **Always** (toujours, voir ci-dessous). Assurez-vous que le volume général du PC3K est réglé à un niveau modéré et pressez le bouton **Play/Pause** pour entendre le métronome battre le tempo sélectionné.

```

Song: Big Time : New Song      | Rec track: 1
      1 : 1 : 0      STOPPED

Time In: 1 : 1 : 0      Loop : ----
Time Out: 1 : 1 : 0      RecMode: Linear
Song End: 1 : 1 : 0      Metron: Always
more [BIG] [Load] [Save] more
  
```

3. Pressez à nouveau le bouton contextuel **BIG** pour revenir en page MAIN du mode Song (le bouton contextuel **MAIN** peut aussi servir, mais utiliser le bouton contextuel **BIG** est plus rapide). Vous pouvez maintenant régler le paramètre **Tempo** et presser 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 que vous n'entendiez le métronome que durant l'enregistrement (voir ci-dessous). Quand vous avez fini, pressez à nouveau le bouton contextuel **BIG** pour revenir à la page MAIN du mode Song.

```

Song: Big Time : New Song      | Rec track: 1
      1 : 1 : 0      STOPPED

Time In: 1 : 1 : 0      Loop : ----
Time Out: 1 : 1 : 0      RecMode: Linear
Song End: 1 : 1 : 0      Metron: Rec
more [BIG] [Load] [Save] more
  
```


Partie 3 : enregistrer votre première piste, sauvegarder le morceau

1. En page MAIN du mode Song, utilisez les boutons **Chan/Layer** (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.

```

Song# 1012 1=Wait# 00000 8:00:00
CurSng: 0*New Song*      Tempo: 100.0
RecTrk: 1 Vol: 127 Pan: 64 Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand    Locat: 1 : 1

Track : R - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more BIG Load Save more

```

2. Pressez le bouton **Record** en face avant. Cela prépare le PC3K à 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).

```

Song# 1012 1=Wait# 00000 8:00:00 REC. READY
CurSng: 0*New Song*      Tempo: 100.0
RecTrk: 1 Vol: 127 Pan: 64 Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand    Locat: 1 : 1

Track : R - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more BIG Load Save more

```

3. Pressez le bouton **Play/Pause** en face avant. Le métronome battra une mesure et l'enregistrement commencera (voir Chapitre 12, 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. L'écran Save Changes (sauvegarder les changements) s'affichera. Vous pouvez y refaire votre 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-dessous pour une explication de cette page :

Song: Save Changes

Save changes to this song?

Playing : NEW

Locate : 1 : 1 : 0

PlyOld PlyNew Stop Retry Yes No

Fonctions des boutons contextuels en page Save Changes :

Le bouton contextuel **PlyNew** (jouer la nouvelle prise) vous permet de faire jouer le morceau avec votre toute dernière prise. 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" (sauvegarder sous) s'affichera :

SongMode:save as

Save New Song

as: ID#1025

Rename Save Cancel

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. 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. Cela vous amènera en page SongMode:name. Pour cet exemple, nous renommerons le morceau **My Song** (voir ci-dessous). Pour des instructions détaillées, voir le chapitre Conventions d'édition, section "Sauvegarde et appellation".

SongMode:name #KbdNamingOff

Song Name : My Song

Delete Insert << >> OK Cancel

Si vous décidez de ne pas sauvegarder ni renommer en page Song: Save Changes, presser le bouton contextuel **No** vous ramène 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, veuillez 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.



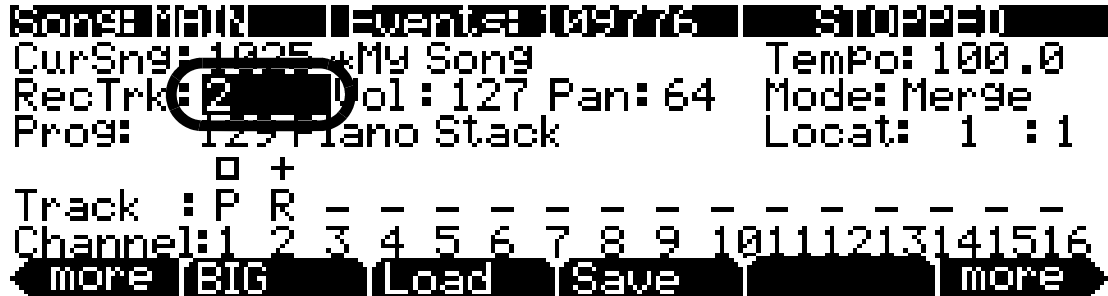
À propos des numéros d'identification ID#

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.

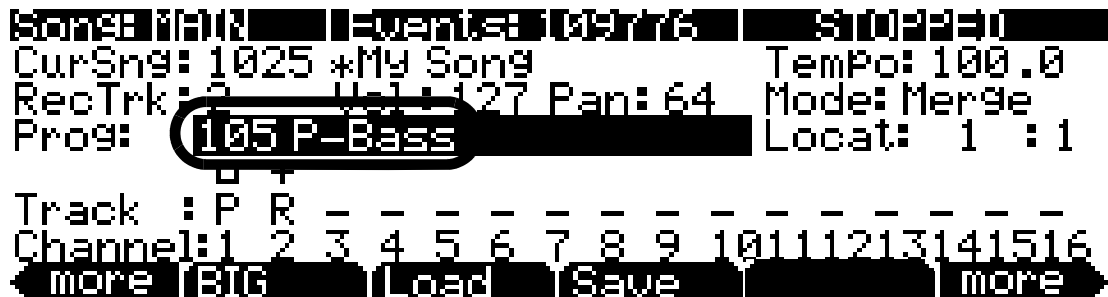
Partie 4 : enregistrer d'autres pistes

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/Layer** (à gauche de l'écran) pour régler le paramètre **RecTrk** sur un numéro de piste non encore utilisé (par exemple la piste 2).



2. Choisissez le son instrumental pour la piste sélectionnée. Utilisez les boutons de curseur pour naviguer jusqu'au champ **Prog** et choisissez un programme avec les boutons plus/moins, 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.

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 12-33 au Chapitre 12, Mode Song et éditeur de morceau.*)

- ```

Song# 1012 Events: 10976 S0022=0
CurSng: 1025 My Song Tempo: 100.0
RecTrk: 1 Vol: 127 Pan: 64 Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand Locat: 1 : 1
 + 0
Track : R P - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more BIG Load Save more

```

- ```

Song# 1025  Event# 10976  S1025=0
CurSng: 1025 *My Song  Tempo: 100.0
RecTrk: 1 Vol: 127 Pan: 64 Mode: Erase
Prog: 1 Standard Grand Locat: 1:1
      X ☐
Track : R P - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more BIG Load Save more

```

- Song: Big Time : My Song Rectrack:1
1 :1 :0 STOPPED
Time In: 1 :1 :0 Loop :
Time Out: 11 :1 :0 RecMode: PunchIn
Song End: 11 :1 :0 Metron: No
- more BIG Load Save more

5. Choisissez les positions temporelles de **Time In** et **Time Out** pour définir le passage à corriger (ré-enregistrer). Par exemple, corrigeons la mesure 3 (voir ci-dessous).

```

Song: Big Time : My Song | Rec Track: 1
      1 : 1 : 0 STOPPED
Time In: 3 : 1 : 0 Loop : ----
Time Out: 4 : 1 : 0 RecMode: PunchIn
Song End: 11 : 1 : 0 Metron: : Rec
more BIG Load Save more

```



Note : 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**. Ensuite, 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).

```

Song: Big Time : My Song | Rec Track: 1
      1 : 1 : 0 STOPPED
Time In: 3 : 1 : 0 Loop : ----
Time Out: 4 : 1 : 0 RecMode: PunchIn
Song End: 11 : 1 : 0 Metron: : Rec
more BIG Load Save more

```

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 enregistré 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).

- 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).

```

Song: Big Time : My Song   RecTrk: 1
      1      : 1      : 0      STOPPED
Time In:  3 : 1 : 0      Loop : --
Time Out: 4 : 1 : 0      RecMode: Linear
Song End: 11 : 1 : 0      Metron: Rec
more BIG Load Save more

```

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 :

- En page MAIN du mode Song, utilisez les boutons **Chan/Layer** (à gauche de l'écran) pour régler le paramètre **RecTrk** sur la piste 1.

```

Song: 1025 *My Song   Tempo: 100.0
CurSng: 1025 *My Song   RecTrk: 1 Vol: 127 Pan: 64 Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand   Locat: 1 : 1
+ □
Track : R P - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more Rec Play Stop MAIN more

```

- 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.

```

Song: 1025 *My Song   Tempo: 100.0
CurSng: 1025 *My Song   RecTrk: 1 Vol: 80 Pan: 64 Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand   Locat: 1 : 1
+ □
Track : R P - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more Rec Play Stop MAIN more

```

- 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). Cela vous amènera en page Song: MIXER.

```

Song: MAIN | =Vol: 80 | 100.0
CurSng: 1025 *My Song      Tempo: 100.0
RecTrk: 1      Vol: 80 | Pan: 64 | Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand      Locat: 1 : 1

Track : R P - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more [MIXER] METRO | NewSng | ClrSng | more

```

- En page Song: MIXER, pressez le bouton contextuel **Keep** (conserver) pour enregistrer les valeurs initiales de toutes les pistes (voir ci-dessous).

```

Song: MIXER | 1:1:0000 | Track 1 / <1-8>
1 2 3 4 5 6 7 8
Pan: 64 64 64 64 64 64 64 64
Vol: 80 127 127 127 127 127 127 127
Prg: 1 105 107 232 55 501 355 1014
Out: Auto Auto Auto Auto Auto Auto Auto Auto
Cur: 1 Standard Grand      Vol: 80 | Pan: 64
Rec | Play | Stop | [Keep] | Done

```

- 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 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.

- 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 12-1.

Partie 6 b : enregistrer une automatisation de volume

Vous pouvez aussi enregistrer une automatisation de volume. L'automatisation 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*).

```

Song: 1025 *My Song          Tempo: 100.8
RecTrk: 1          Vol: 80   Pan: 64   Mode: Merge
Prog: 1 Standard Grand      Locat: 1 1 1
      + □
Track : R P - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more MIXER METRO NewSng ChSng more

```

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.

```

Range: 1002  = Venice 10006  S: 002200
CurSng: 1025 *MY Song  Tempo: 100.0
RecTrk: 1  Vol: 80  Pan: 64  Mode: Merge
Prog: 1 Standard Brand  Locat: 1 : 1
      + 0
Track : R P - - - - -
Channel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
more MIXER METRO NewSng CrSng more

```

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).

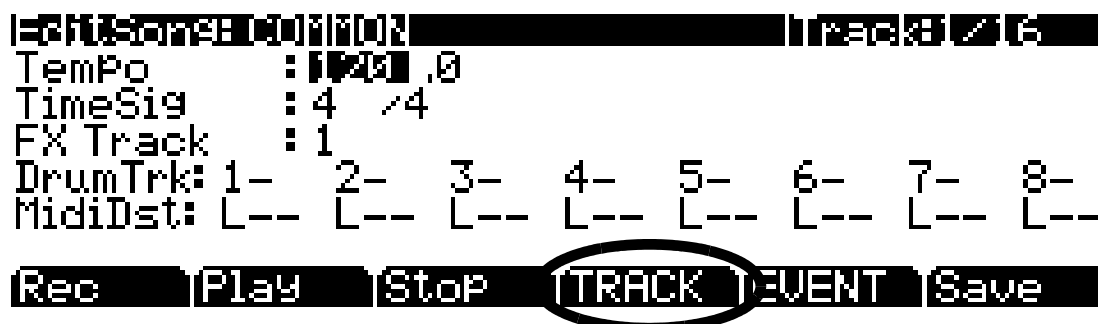
Partie 6 c : effacer une automatisation de volume

Si vous avez sauvegardé un morceau avec une automatisation de volume et désirez la changer ou la supprimer après coup, suivez les étapes ci-dessous pour effacer une sélection d'automatisation de volume :

1. En mode Song, pressez le bouton **Edit** 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.

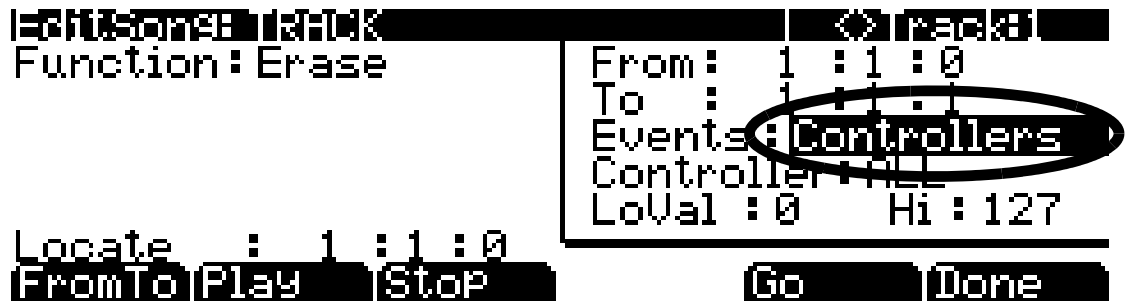


3. En page EditSong: TRACK, réglez le paramètre **Function** (fonction) sur **Erase** (effacer, voir ci-dessous).



4. Utilisez les boutons **Chan/Layer** (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).



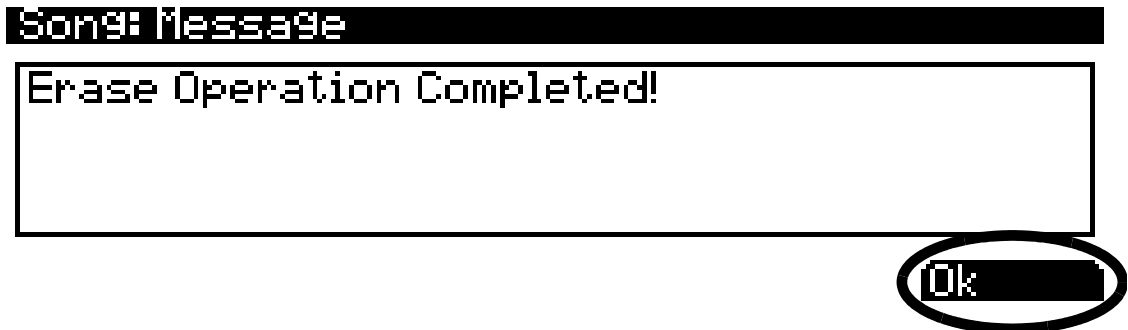
6. Réglez le paramètre **Controller** (contrôleur) sur **Volume**. Vous pouvez faire cela rapidement en sélectionnant le champ **Controller**, en pressant 7 dans le pavé alphanumérique puis **Enter**. Assurez-vous que le paramètre **LoVal** est bien réglé sur 0 et le paramètre **Hi** sur 127 (voir ci-dessous).



7. Utilisez les paramètres **From** (depuis) et **To** (jusqu'à) pour définir la plage de temps sur 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.

Partie 7 : en apprendre plus sur le mode Song

Morceaux d'usine en ROM

Le PC3K 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 12-18 dans la section *Mode Song : la page MISC*, et la fonction **Quantize** en page 12-28 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** (boucle) 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 désirerez 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 12-12 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 12-25 au Chapitre 12, 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** (annuler) 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 PC3K 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 12-33 au Chapitre 12, *Mode Song et éditeur de morceau*.

Annexe A

Caractéristiques techniques

Tableau d'équipement MIDI

Modèle : PC3K

Fabricant :
Young Chang

Date : 12/01/07
Version 1.0

Synthétiseurs numériques

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1	1	Méorisé
	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	
Pression (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 - 999	O 1 - 999	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	
Système en temps réel	Horloge	O	O	
	Messages	O	O	
Messages auxiliaires	Commande 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

Caractéristiques techniques

PC3K8

Hauteur : 11,00 cm

Profondeur : 35,50 cm

Longueur : 138 cm

Poids : 24,50 kg

PC3K7

Hauteur : 11,00 cm

Profondeur : 35,50 cm

Longueur : 121,29 cm

Poids : 16,94 kg

PC3K6

Hauteur : 12,30 cm

Profondeur : 35,50 cm

Longueur : 100 cm

Poids : 14,00 kg

Alimentation :

Alimentation CA interne.

Fonctionnement sur CA 120/240 V, réglable par l'utilisateur.

Courant 120 V, 0,5 A maximum

Courant 240 V, 0,25 A maximum

La consommation électrique type est de 25 watts allumé, 0 watt éteint.

Sorties audio

Main et Aux : jack symétrique 6,35 mm TRS (3 points)

niveau maximal de sortie +21dBu

impédance source symétrique 400 ohms

convertisseurs A/N 24 bits

plage dynamique >120 dB, symétrique

Casque : niveau maximal de sortie 8 Vrms,

impédance source 47 ohms

Annexe B

Bootloader du PC3K

Le Bootloader est le programme d'amorçage qui s'exécute lorsque le PC3K 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 PC3K 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 PC3K 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 coupure de l'alimentation. Quand le PC3K démarre, le Bootloader copie le programme du synthétiseur en mémoire et l'exécute, exactement comme un PC qui "boote" quand vous l'allumez. Le PC3K 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 PC3K.

Utilisation du menu du Bootloader

Normalement, le programme Bootloader accomplira ses tâches et donnera automatiquement le contrôle au programme du synthétiseur. Si vous voulez interagir avec le Bootloader lui-même, 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 :

PC3K Boot Loader Version 1.0				
Run PC3K	System Update	Run Diags	System Reset	System Utilities

Utilisez les boutons contextuels en bas de l'afficheur pour choisir une action.

Run PC3K	Pressez ce bouton contextuel pour lancer le PC3K depuis le Boot Loader sans faire redémarrer le PC3K.
System Update	Pressez ce bouton contextuel pour mettre à jour la totalité du système (OS, objets, etc.) à partir d'un fichier de mise à jour Kurzweil .KUF (Kurzweil Update File). Il vous sera demandé de choisir un support USB et de repérer un fichier .KUF.
Run Diags	Pressez ce bouton contextuel pour accéder aux utilitaires de diagnostic du PC3K, qui peuvent aider à déterminer s'il y a un problème matériel dans votre unité.

System Reset	Efface tous les objets définis par l'utilisateur et ramène le PC3K aux conditions "d'usine" par défaut.
System Utilities	Propose un menu de fonctions système qui peuvent être utiles pour entretenir votre système ou diagnostiquer des problèmes logiciels.

Vous pouvez aussi accéder au menu Bootloader depuis le menu du mode Master en fonctionnement normal.

Mise à jour du système (logiciel du PC3K, objets, etc.)

L'utilisation la plus courante du menu Bootloader est de mettre à jour votre PC3K avec les nouvelles versions de logiciel et d'objets fournies par Kurzweil. Les mises à jour pour le PC3K sont fournies sous forme de fichiers de mise à jour Kurzweil .KUF (Kurzweil Update File) qui peuvent comprendre des mises à jour pour le système d'exploitation du PC3K, des objets d'usine et du firmware. 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.

Pressez le bouton contextuel **System Update** pour mettre à jour la totalité du système (OS, objets, etc.) à partir d'un fichier .KUF. Il vous sera demandé de choisir un support USB et de repérer un fichier .KUF.

Pressez le bouton contextuel **USB Device** pour mettre à jour depuis un support USB (tel qu'une clé USB) branché au port USB Storage. Pressez le bouton contextuel **PC USB** pour mettre à jour au moyen d'un câble USB connecté à un ordinateur via le port USB Computer du PC3K.

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 PC3K 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 PC3K. 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 PC3K ou le support USB. Si vous avez du mal à insérer votre connecteur USB dans le port, essayez plutôt de retourner le connecteur.

Pour utiliser le port USB Computer, vous devez brancher le câble USB au port USB Computer du PC3K et à l'ordinateur. Une fois dans le menu Bootloader, l'ordinateur doit reconnaître qu'un nouveau périphérique est disponible sous le nom "KurzweilPC3K". Les fichiers peuvent être glissés et déposés directement sur cet icône de périphérique et seront immédiatement disponibles dans le PC3K.

Une fois que vous avez sélectionné le type USB désiré, utilisez le navigateur de dossiers et fichiers du PC3K pour trouver le fichier .KUF que vous souhaitez utiliser pour la mise à jour du système. Avec le fichier sélectionné, pressez le bouton contextuel **OK** pour installer la mise à jour. Quand l'installation est terminée, pressez le bouton contextuel **OK** pour revenir au menu principal Boot Loader, puis pressez le bouton contextuel **Run PC3K** pour lancer le PC3K avec le logiciel mis à jour.

Run Diags - Lancement des utilitaires de diagnostic du PC3K

Les utilitaires de diagnostic du PC3K peuvent effectuer des contrôles matériels spécifiques sur les systèmes du PC3K. La plupart du temps, vous n'en aurez pas besoin, mais si vous rencontrez des problèmes avec l'instrument, il peut être utile d'exécuter ces tests interactifs en prenant contact avec l'assistance Kurzweil.

Pour quitter les utilitaires de diagnostic du PC3K, pressez le bouton EXIT. Vous reviendrez au menu principal du Boot Loader.

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 sauvegarder votre travail dans le menu Storage. Une fois supprimés, les fichiers ont totalement disparu du PC3K 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 PC3K vous demandera de confirmer cette action. Pressez **OK** pour terminer l'effacement ou **CANCEL** pour arrêter sans rien modifier.

System Utilities (utilitaires système)

Format Flash

Pressez le bouton contextuel **Format Flash** pour réinitialiser le fichier système interne. Cela supprime tous les objets et le système d'exploitation (OS) actuel (**si possible, pensez à d'abord sauvegarder votre travail dans le menu Storage. Une fois supprimés, les fichiers ont totalement disparu du PC3K et il n'y a aucun moyen de les récupérer**). Cela effacera tout ce qui était stocké à l'intérieur du PC3K, laissant un fichier système propre et vierge, prêt à être utilisé.

Il est possible (bien que peu probable) que le fichier système du PC3K soit endommagé suite à une panne matérielle ou à une coupure de courant pendant certaines opérations. Cela entraînerait l'incapacité du Boot Loader à faire monter correctement le système du PC3K. Dans un tel cas, le Boot Loader 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.

Install Module

Ce bouton contextuel appelle la page Update Image, dans laquelle vous pouvez installer des modules PC3K individuels. La plupart du temps, vous n'aurez pas besoin de cette page, mais l'assistance Kurzweil peut vous conseiller d'installer des modules individuels si vous rencontrez des problèmes avec votre PC3K.

Restore Older

Si vous avez mis à jour le logiciel du PC3K mais souhaitez revenir à la version antérieure, pressez le bouton contextuel **Restore Older**. Vous serez amené à la page Restore Older (restaurer l'ancien système) et il vous sera 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.

Annexe C

Changement de la tension du PC3K

Dans la plupart des cas, vous n'aurez pas à changer la tension de fonctionnement de votre PC3K. Toutefois, comme tous les pays n'utilisent pas les mêmes normes électriques de tension, il peut arriver que vous ayez besoin de faire ce changement.

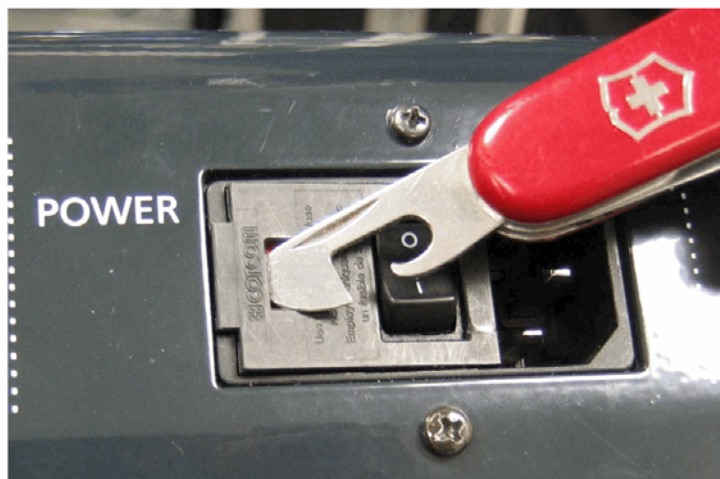
La tension se change au niveau du porte-fusible du PC3K (à l'entrée du câble d'alimentation). Les marques présentes sur le porte-fusible sont 115 et 230. 115 doit être choisi pour les tensions de 100 à 125. 230 doit être choisi pour les tensions de 200 à 240. De façon général, l'Amérique du Nord utilise du 115 V, tandis que l'Europe et l'Asie/Australie utilisent du 230 V, mais il y a des exceptions à cette règle.

Le PC3K utilise deux fusibles de 250 mA à fusion rapide pour le 230 V ou deux fusibles de 500 mA à fusion rapide pour le 115 V. Ils peuvent être de taille 1.25" X 0.25" ou 5 mm X 20 mm. Aucun fusible de rechange n'est fourni, aussi devez-vous acheter le fusible correct avant de changer la tension.

Retrait du porte-fusible

Retirez le cordon d'alimentation.

Ouvrez le porte-fusible en faisant levier sur son capot. Insérez un outil fin dans l'orifice au travers duquel apparaît l'indicateur de tension rouge.



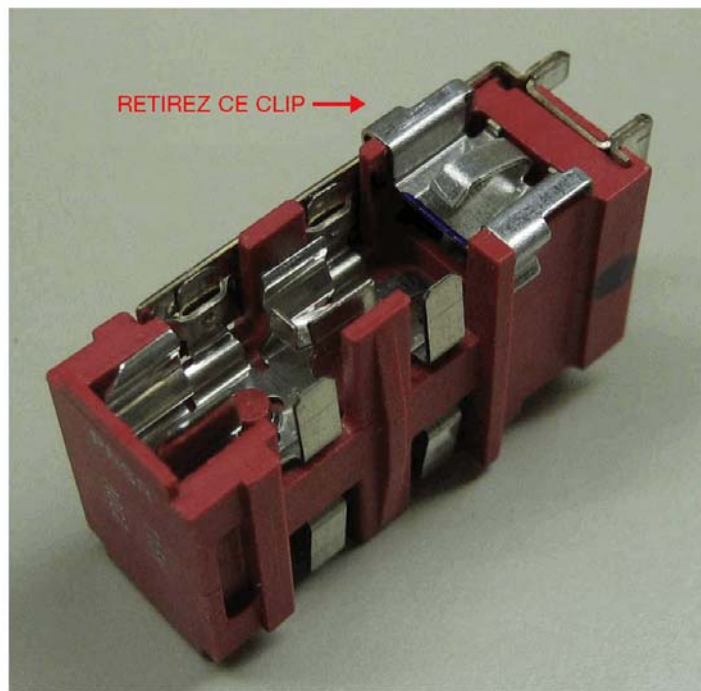
Soulevez délicatement pour ouvrir le capot du porte-fusible. Le capot est articulé par une charnière du côté de l'embase du cordon d'alimentation.



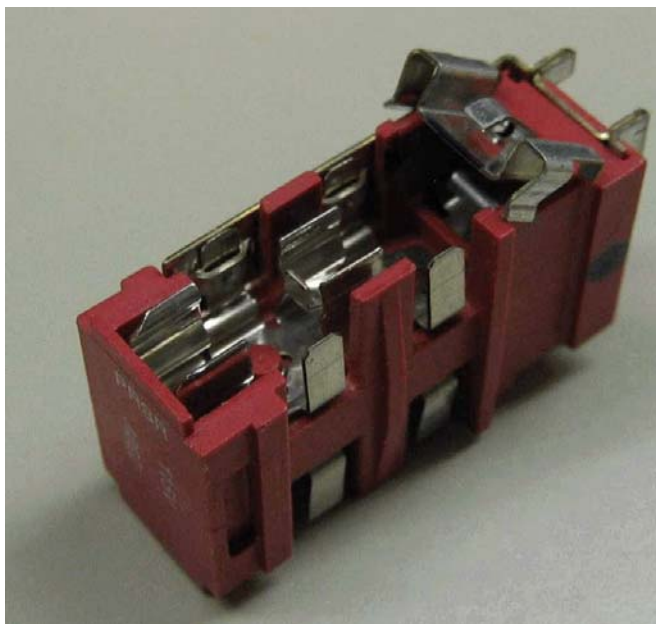
Faites levier sur le porte-fusible.



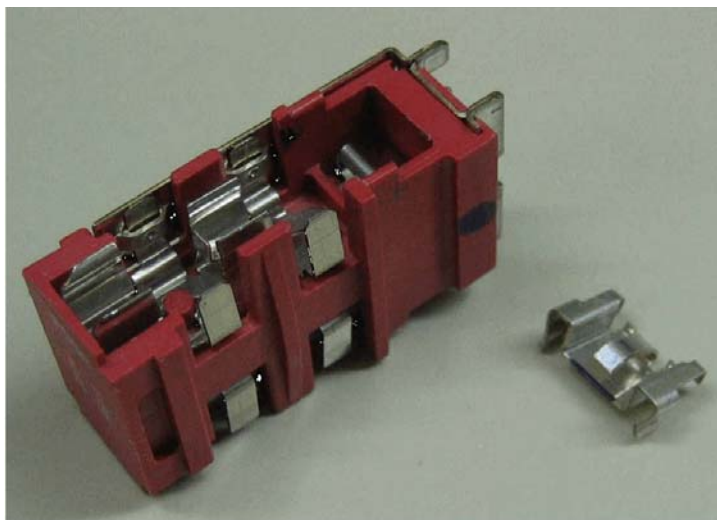
S'il n'y a qu'un fusible dans le porte -fusible, vous devez retirer le clip métallique du côté vide.



Il suffit de le sortir :



Le clip sorti du porte-fusible :



Retirez le fusible. Installez deux fusibles de 250 mA à fusion rapide pour le 230 V ou deux fusibles de 500 mA à fusion rapide pour le 115 V, un de chaque côté du porte-fusible.

Le porte-fusible accepte des modèles de taille 1.25" X 0.25" ou 5 mm X 20 mm. Si vous utilisez des fusibles de taille 5 mm X 20 mm, installez-les vers l'extrémité interne du porte-fusible, près des broches métalliques, comme représenté ici :



Remettez le porte-fusible dans le module d'entrée d'alimentation avec l'indicateur de tension désirée vers le bord du module, côté éloigné de l'interrupteur d'alimentation. Refermez le capot du porte-fusible et vérifiez que l'indication de tension désirée s'affiche au travers de l'orifice. Remettez le cordon d'alimentation.

Annexe D

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

Pressez le bouton contextuel **Info** pour des informations sur les contrôleurs.

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
1	Standard Grand	25	WoodstockClunker	49	Gregg's B
2	Studio Grand	26	Stage Mix Wurly	50	Real AllOut B
3	RubensteinSWComp	27	Supertramp Wurly	51	Clean Perc
4	Horowitz Grand	28	FlydDarkside/Wah	52	The Ninth Bar
5	NYC Jazz Grand	29	What'd I SayWrly	53	Lord's B3 MW
6	Pop Power Piano	30	DeepFuzz Wurly	54	OleTime Gospel
7	ColdPiano	31	No Quarter Pnt	55	FooledAgnVox
8	Grand "Evans"	32	MistyMountain EP	56	BostonScreamer
9	Blues Piano 1974	33	UK Pop CP70	57	Power Pop Horns
10	Rock Piano 1974	34	AcidJazzVelFlute	58	Sax/Trumpet Sctn
11	Lola Piano	35	TimbaSynth	59	BigBand/AMradio
12	TakeMeToThePilot	36	Blue PVC Tubes	60	MeanSalsaSection
13	Deb's Ghost Pno	37	SimpleHipHopLead	61	R&B/Funk Section
14	Ken Brns Uprigt	38	Stereo TouchKoto	62	Bassie Orchestra
15	SMiLE/RkyRaccoon	39	Modwheel DJ	63	P*Funk Horns
16	Piano & String	40	Retro Sparkle	64	70s Stones Horns
17	Beaten in Rhds	41	RealSupasticious	65	Big LA Strings
18	Stevie's Rhds	42	Joe's Clav	66	DarkNYCStudio
19	Gilpin'sSuitcase	43	Rufus/Marley WAH	67	Pop Tripper Str
20	Duke's Dyno Rhds	44	Black Cow Clav	68	LoFi Studio Str
21	MotorBootyMutron	45	Hiya Ground sw	69	Vienna Octaves
22	Sweet Loretta EP	46	TrampledUnder D6	70	London Spiccato
23	Rhds/WahSW	47	Harpsichord	71	Pizzicato
24	Hotrod Dyno Rhds	48	BriteHarpsichord	72	Tremolando

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
73	Choir Complete	104	Rockin' Lead MW	135	Perfect PnoPad
74	Haah Singers	105	P-Bass	136	Dreamy Piano
75	Manhattan Voices	106	E-Bass	137	Piano w DvStrgs
76	Aaahlicious	107	Beasties Bass	138	PnoAgtStrngs
77	NYC in LA	108	Flea/Bootsy	139	The Ancient
78	Crystal Voices	109	Big Dummy	140	DancePnoEchplex
79	Airy Pad	110	Jaco Fretless	141	Ivory Harp
80	Cathedral Vox	111	Upright Growler	142	Piano Lushness
81	Classic Comp	112	Levin/GabrlFrtls	143	Piano & Wash
82	Fitty-Fitty Lead	113	NYC Kits	144	Piano & Vox Pad
83	Big Old Jupiter	114	LA Kits	145	XfadBelltoneRhds
84	9Yards Bass	115	Rock Kits	146	Extreme Hardstrk
85	BowhSaw Bass	116	Roots/Indie Kit	147	Fagen Phaser
86	ARPesque Bass	117	Kikz/Snarz MW	148	RoyalScam Rhds
87	DaywalkerBassMW	118	EarthKikz n Snrz	149	AustrnCtyLmtsWrly
88	Harpolicious	119	Anazlog Machine	150	BrightDynamicWly
89	Slo QuadraPad	120	Produced Kit '08	151	'70sWahLeslieEP
90	Phase Shimmer	121	Natural Perc	152	3 Dog Pianet
91	Le Pesque	122	Rhythm 4 Reel	153	Classic DX Rhds
92	Wispy One	123	New Marimba	154	Rich EP+Pad
93	Bladerunner ARP	124	2-HandSteelDrums	155	90's FM Shimmer
94	Fairlight Pad	125	Real Vibes	156	Bright HardstrEP
95	Tronesque	126	SteamPunkMallets	157	Crisp and Soft
96	So Lush Pad	127	Magic Celeste	158	Soft Warm Ballad
97	Boutique Six Str	128	Drums 'n Bells	159	TX Stack 1
98	Boutique 12 Str	129	Piano Stack	160	Tight Bright FM
99	Emo Verser	130	Dark Grand	161	PolyTechnobreath
100	Voxxed Elec 12	131	Grand Piano 440	162	PianoSynth Stack
101	Real Nylon	132	Piano Recital	163	Elec Grand Stack
102	Dual Strat	133	Ole Upright 1	164	BigSyn/HornStack
103	BurningTubes MW	134	WestCoastPno&Pad	165	'70s Arena Synth

Objets du PC3K (V 2)
Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
166	'80s Arena Synth	197	Owen's Strings	228	Comp'd Phaser
167	'90s Funk Stack	198	Studio C Strings	229	TremBucker
168	Nexx Prog Stack	199	Tender Strings	230	Cascade Sitar
169	Crisp Clav	200	Toxic Strings	231	Heavy Buckers
170	Stevie Fuzz	201	Mixed Choir	232	Nasty'70s Guitar
171	HeartbreakerWAH	202	Concert Choir	233	Finger Bass
172	ChocloteSaltyClv	203	Aaah Vocals	234	KneeDeepMinimoog
173	SailinShoes Clav	204	Jazzy Ballad Vox	235	AC Buzzer Bass
174	StopMakingSense	205	AntiqueAhhChorus	236	Motown Bass
175	Harpsi Rotovibe	206	Bright Syn Vox	237	Squire'sHeavyPik
176	PhsyclGrafitiClv	207	Vox Orgel	238	Lowdown Bass
177	ParisCmboAccordn	208	Vox & Strings	239	Eberhardt Frtls
178	WhiterShadeB3	209	Press Lead	240	Sly Bass
179	Doors Vox	210	ClassSquare	241	Maroon Drums
180	Indagardenoveden	211	ARP2500 Brass	242	BourneRemixDrum
181	Animals Vox	212	SynBell Morph	243	BeastieRetroDrum
182	Magic Wolf	213	Perc>Morph>Bass	244	DryPumpin'Drums
183	Farfisa 1	214	EvilOctaveWheel	245	'60s Rock&Soul
184	VASTBars1-3,8&9	215	TranceRiff	246	Headhunters Kit
185	1-Note PowerRiff	216	SickoSynco	247	FranticHouseDrms
186	Miami Pop Horns	217	Buzzy Strings	248	Dance/Marilyn
187	80sPopOctaveSax	218	VA1Saw/Sqr/Pulse	249	Mellow Marimba
188	BuenaVista Brass	219	Airy Impact	250	Skullophonic
189	Tenor Express	220	Spider's Web	251	Percussionist
190	Sgt.Pepper Brass	221	ARP Big Synth	252	Shiny Sparkles
191	Goldfinger Brass	222	Class Pad	253	HybridTuned Perc
192	Bari/TenorSect	223	HarmonicEnvelops	254	Dynamic Perc
193	Studio A Strings	224	Heaven & Earth	255	Cage's Ensemble
194	Studio B Octaves	225	Bling 6 String	256	Magic Mbira
195	NashvilleStrings	226	MediumCrunchLead	257	CP80 Enhanced
196	Processed Strgs	227	DoubleCleanChrs	258	Gabriel's Melt

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
259	VideoKilledRadio	290	Stereo Pickups	321	Yeesis Tron Str
260	Brighter CP	291	70sBubblegumClav	322	Moby TurntblTron
261	TouchRezSynthCP	292	TreblClavWhlmute	323	Space Oditty
262	Power CP	293	Mutron+Synth sw	324	RocknRollSuicide
263	Dark Chorus CP	294	Bi*Phaz Clav	325	Octave Tron Str
264	Inside Out CP	295	'80s Flange Clav	326	Siberian Khatru
265	Pianet Classic	296	VAST Env SynClav	327	Modwhl Remix Str
266	She's Not There	297	Charlemagne Clav	328	Pdl PitchbendStr
267	Walrus Pianet	298	Switch Pickups	329	Silent Sorrow
268	Flaming Hohner	299	EvilWomanDeepFuz	330	Bandpass Choir
269	PowerChordPianet	300	Headhunters WAH	331	Swept Tron Voice
270	Sly Ballad	301	MorleyWAH Clav	332	Mellotron Flutes
271	Black Friday	302	Dbl WAH Insanity	333	SldrEQ Mltn Vox
272	These Eyes	303	Psychedeliclav	334	StrawberryFlutes
273	VA1 Saw Lead	304	Preston SpaceWah	335	White Satin Splt
274	VA1 Sqr Lead	305	Analog/DigHybrid	336	3Way Split Mltn
275	MaroonSynBass	306	Jump! Obx	337	RMI Harpsi
276	VA1DistBassSolo!	307	'80s End Credits	338	Lamb Lies Down
277	DownwardSpiralMW	308	VA1Distlead CC	339	RMI Piano&Harpsi
278	VA1DstPulseWheel	309	Divider	340	BrightRMI Pn/Hrp
279	NewOrderPulses	310	Mono Trekkies	341	Dual Mode Harpsi
280	VA1 DetunedPulse	311	Disco Divebomb	342	RoyalKingWakeman
281	VA1 Detuned Saws	312	MutronTweetyPerc	343	OrganMode Pn/Hrp
282	VA1 Detuned Sqr	313	Disgusting Bass	344	Dr.John's RMI
283	VA1 Emerson Lead	314	VA1ShaperSweeper	345	Phase sw Organ
284	MwhlClubsweeper	315	ElectroPercSynth	346	Spaced Out Bach
285	Innervate	316	MWhlMayhemBass	347	Tobacco Road RMI
286	ChemBrosBassLead	317	ElectronicaSplit	348	Traffic EP
287	UFO Pad	318	HiPassMWhlBlips	349	Tekno Tempo Echo
288	VA1SliderMorphSQ	319	Plasma Cannon	350	Trick of th'Tail
289	Shoobie Model C	320	32 Layer Bass!	351	RMI Clav WAH

Objets du PC3K (V 2)
Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
352	Dream On Session	383	MeanStereoSweep	414	Winds & Esp Str
353	LightYearStrings	384	PulseVowel	415	Horns,Winds&Str
354	Funkensteinz ARP	385	Winds & Strings	416	TripleStrikeOrch
355	Murky Rez Pad	386	Winds, Horn & Str	417	Tutti Orchestra
356	St PanPhase ARP	387	More Brass & Str	418	StBaroque Harpsi
357	ARP Str+Oberheim	388	LH Timp Roll Orch	419	String Continuo
358	FX Sweep ARP	389	Gothic Climax	420	VivaldiOrchestra
359	HotFilter ARP	390	Denouement	421	Trumpet Voluntary
360	St.P PWM BASS	391	Poltergeist Trem	422	Fifes & Drums
361	SquareChirpLead	392	Many Characters	423	Solo Flute
362	My Old PPG*2.3	393	Pizz w/PercUpTop	424	Tremolo Flute
363	Kashmir Str+Brs	394	Fast Str & Perc	425	Fast Orch Flute
364	Genesis Broadway	395	Fast Winds &Pizz	426	Piccolo
365	GarthsLastWaltz	396	Imperial Army	427	Solo Oboe
366	Synbrass Pillow	397	BattleSceneOrch	428	Slow Oboe
367	Warszawa Layers	398	Final Victory	429	Fast Orch Oboe
368	ELOStringSection	399	SloLineInterlude	430	Lead Oboe
369	Outkast Drums	400	Winds&EspressStr	431	Solo Eng Hrn prs
370	PopRock'08 Kit	401	Fast Winds & Str	432	Fast Orch EngHrn
371	Hello Brooklyn	402	SugarPlumFairies	433	Slow EngHorn prs
372	Snoop Kit	403	AdagioPizz Split	434	Lead English Horn
373	EpicRemixDrums	404	Pastoral Orch	435	Solo Clarinet
374	ZooYorkRemixDrms	405	Pastoral Clr Flt	436	Slo OrchClarinet
375	Roc-A-Fella Kit	406	Pastoral DblRds	437	Fast Orch Clar
376	Breakestra Kit	407	Pastoral w/ Pizz	438	Lead Clarinet
377	Cosmic Sus Pedal	408	Strings & Silver	439	Solo Bassoon
378	DigitalMoonscape	409	Reeds & Bells	440	Solo Bassoon vib
379	Falgor'sLament	410	Perc Atk Strings	441	Solo Dbl Reeds
380	BPM BionicStrngs	411	William Tell A	442	Woodwind Section
381	Swell & Hold	412	William Tell B	443	Ensemble WWinds
382	Bowie/Heroes Pad	413	Orch w/ Bells On	444	BassClar/Clar/Fl

Objets du PC3K (V 2)
Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
445	Solo Fr Horn	476	Solo Cello fast	507	Glockenspiel
446	Ensemble Fr Horn	477	Solo Cello slow	508	Chimes/Glock
447	Lead French Horn	478	Solo Basso 1	509	Bells Across
448	Dyn Orch Fr Horns	479	Solo Basso 2 slo	510	CelesteGlockHarp
449	HornSect Layer	480	String Quartet	511	Chime Bell
450	Solo BrtTrumpet	481	Solo Harp	512	Carillon
451	Hard Trumpet	482	Orch Harp 1	513	Adagio Strings
452	Lead Trumpet	483	Delicate Harp	514	Adagio Divisi St
453	Soft Trumpet	484	HarpArps & Gliss	515	Lead Strings
454	Slow Soft Trp	485	Slo Orch Chorus	516	Lead Divisi Str
455	Two Lead Trumpets	486	Pipe Stops	517	Fast Strings
456	Lead MuteTrumpet	487	Soft Stops	518	Fast Divisi Str
457	Solo Tenor Sax	488	All Stops	519	Aggresso Strings
458	Sax,Horns,MuteTrp	489	Chapel Organ	520	AggressDivisiStr
459	Solo Trombone	490	AllStops AllVox	521	Adagio Tutti Mix
460	Ens Trombone	491	Pipes & Voices	522	AdagioDivisi Mix
461	Trombone Section	492	Orch Timpani	523	Lead Divisi Mix
462	Dyn Orch Bones	493	Solo Timpani	524	Lead Tutti Mix
463	Bari Horn Section	494	Tam/Cym/BD/Timp	525	Fast Tutti Mix
464	Dyn Bari Horns	495	Basic Orch Perc	526	Fast Divisi Mix
465	Solo Tuba	496	Timp & Aux Perc	527	AggressTutti Mix
466	Dyn Orch Tuba	497	Temple Blocks	528	AggressDivisiMix
467	Low Orch Brass	498	Modern Blockery	529	Agrs lo/Trem hi
468	Low Brass Chorale	499	Perc & Blocks	530	AgresTrem 8ves
469	Fast Orch Brass	500	Stereo Tam-tam	531	AgressoHalfTrem
470	Brass Fanfare	501	Cymbal Roll Tr	532	Fast Tremolandi
471	Dyn Orch Trumpets	502	Xylophone	533	SloStr Prs Trem
472	Solo Violin fast	503	Solo Marimba	534	Marcato PrsTrem
473	Folk Violin slow	504	Orch Marimba	535	Sfz Prs Trem
474	Solo Viola fast	505	Vibraphone	536	Poltergeist Pad
475	Solo Viola slow	506	Celeste	537	AdagioTremSplit

Objets du PC3K (V 2)
Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
538	Full Pizzicato	569	Largo conSordino	600	Fast Violin II
539	Touch Full Pizz	570	Largo 8ves	601	Fast Violin div
540	Variable Pizz	571	Espressivo Lead	602	Fast Viola
541	PizzBass/ArcoLead	572	EspressivoViolas	603	Fast Viola div
542	Lead & Adagio	573	Slow Thick Mix	604	Fast Cello
543	Adagio Split	574	VerySloVeryThick	605	Fast Cello div
544	Adagio Bs/Vln I	575	Touch Thick Mix	606	Fast Bassi
545	TripleStrike Str	576	More Viola	607	Fast Bassi div
546	AdagioTutti 8ves	577	SloStr Prs Swell	608	Fast Tremolo
547	AdagioDiv 8ves	578	Rite of Strings	609	Legato Violins I
548	Adagio Octaves	579	Adagio Violins I	610	Legato Violins II
549	Lead & 8vaAdagio	580	Adagio ViolinsII	611	Legato Violin div
550	Dual Slow Split	581	AdagioViolin div	612	Legato Violas
551	LeadTuttiMix B	582	Adagio Violas	613	Legato Viola div
552	Lead Strings Split	583	AdagioViolas div	614	Legato Celli
553	Lead MixOctvs	584	Adagio Celli	615	Legato Celli div
554	Divisi Mix +solo	585	Adagio Celli div	616	Legato Bassi
555	Lead Upper Range	586	Adagio Bassi	617	Legato Bassi div
556	Lead Div 8ves	587	Adagio Bassi div	618	Legato Tremolo
557	Dual UpperDivisi	588	Adagio Tremolo	619	Aggresso Violin
558	Dual Upper tutti	589	Lead Violins I	620	Aggresso Vln II
559	Dual Half Trem	590	Lead Violins II	621	Aggresso Violin d
560	Fast Mix Octaves	591	Lead Violins div	622	Aggresso Viola
561	Fast Divisi 8ves	592	Lead Violas	623	Aggresso Viola d
562	Marcato divisi	593	Lead Violas div	624	Aggresso Cello
563	Marcato Mix 1	594	Lead Celli	625	Aggresso Cello d
564	Marcato Mix 2	595	Lead Celli div	626	Agresso Bassi
565	Marcato Mix 3	596	Lead Bassi	627	Agresso Bassi d
566	Slo Muted Strings	597	Lead Bassi div	628	Agresso Tremolo
567	Largo Mix	598	Lead Tremolo	629	Rigby's Strings
568	Largo Mix 2	599	Fast Violin I	630	Keyboard Strings

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
631	StringMachine	662	L'tric Nat Kit	693	Bug Zapper Kit
632	Lush Pad	663	TrashPanTom Kit	694	Elektro Sand Kit
633	Add A Pad 1	664	Tin Man Kit	695	Sandy Bott'm Kit
634	Add a Pad 2	665	Cheapo Dist Kit	696	Box o' Sand Kit
635	Hi Res StringPad	666	AngryBastard Kit	697	Fine Grit Kit
636	LoFi Strings	667	Vibra Lunch Kit	698	Matchmaker Kit
637	Blue Resonance	668	Ricochet Kit	699	Zucchini Kit
638	AutoRes StrPad	669	Frida's Gate Kit	700	Pump da Well Kit
639	Ethereal Joe	670	Metallic Cut Kit	701	L'trk Reflux Kit
640	Adagio Magic	671	Cannibal Kit	702	Squash Clap Kit
641	Brt Natural Kit	672	Tunnel Feel Kit	703	Scoopit Up Kit
642	SmoothRocker Kit	673	Tuna Slap Kit	704	Tone Keeper Kit
643	Low Rocker Kit	674	Plywood Kit	705	Phase "E" Kit
644	SuperNatural Kit	675	Door Knocker Kit	706	Straw Blow Kit
645	Big Woosh Kit	676	Slapstick Kit	707	Falling Star Kit
646	Fat Nat Kit	677	Scratchbox Kit	708	Super Ball Kit
647	Abe Junior Kit	678	Anvil Head Kit	709	Pixie Dust Kit
648	Charlemagne Kit	679	Cat Scratch Kit	710	Air Waves Kit
649	H-Fact Kit	680	Scream Kit MW	711	Tub Floater Kit
650	SoftCookie Kit	681	Mangled Kit	712	Why Not Kit
651	Brushes Kit	682	Rawhide Kit	713	Turntablism Kit
652	HipgigJunior Kit	683	Shrugie Kit	714	Studio3and4
653	Cocktail Kit	684	Big Dog Kit	715	RadioKings
654	BeatBoxBrush Kit	685	Sweeper Kit	716	ResonntTraps
655	Jinglehop Kit	686	Gravel Dump Kit	717	AmbientRock
656	Tiny Bopper Kit	687	Mudflap Kit	718	Coliseum Kit
657	Move'n Air Kit	688	Mud Slinger Kit	719	RipperKit
658	Ali's Punch Kit	689	Shrug's Bros'Kit	720	TripTrash
659	Rock Trance Kit	690	Wet Sponge Kit	721	Beatbox
660	Ringling Pop Kit	691	Succotash Kit	722	SumpKitMWSus
661	Marley Kit	692	Backsweep Kit	723	ElectroKitMW

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
724	Paper Tom	778	Poly Sweep 2	809	8' Diapason
725	Boinker	779	Scat Vocals	810	8' Ped Bourdon
726	GlubFlangeKit	780	Scat Choir	811	8' Reed
727	DryFattyKit	781	FM SqareBell	812	8' Gamba
728	Drums w Bass 1	782	Toot Lead	813	8' DiaCeleste
729	RMI ElecKit	783	WetToot	814	8' Ballpark Stop
730	GateClapDrmLE	784	LegatoBrassyLead	815	8' Viol
731	Dub Kit	785	Treble FM Lead	816	51/3' Ped Bourd.
732	Rock Room Drums	786	Delicate FM Lead	817	4' Open Flute
733	ResNoise Kit	787	Micromoog Plus	818	4' Stop Flute
734	144ms Gated Kit	788	Deep Vox Bed	819	4' Diapason
735	FatNoise Kit	789	SloSynOrch Wet	820	4' Ped Bourdon
736	Hypd Natural Kit	790	Vox Bed 2	821	4' Reed
737	Rango Kit	791	Hi Vox Cloud	822	4' Gamba
738	NoiseSlapToms	792	LFO Pitcher Pad	823	4' DiaCeleste
739	16LayerCake Kit	793	MagicChinaFlower	824	4' Ballpark Stop
740	HopRoom Kit	794	Climax Perc	825	4' Viol
741	Natural Ringer	795	16' Open Flute	826	2 2/3' OpenFlute
742	BeachGroover	796	16' Stop Flute	827	2 2/3' StopFl 12
743	Rock Snarer	797	16' Diapason	828	2 2/3' Diapason
744	Drum Pad Kit 1	798	16' Ped Bourdon	829	2 2/3' Reed
745	Filter Kit	799	16' Ped Diapason	830	22/3' Gamba
769	FM E Piano 1	800	16' Ped Reed	831	2 2/3' DiaCelest
770	FM E Piano 2	801	16' Reed A	832	22/3' Ballpark S
771	Hybrid DX & Pad	802	16' Reed B	833	2 2/3' Viol
772	FluidStradaGtr	803	16' Gamba	834	2' Open Flute
773	Fluid E Gtr	804	16' DiaCeleste	835	2' Stop Flute
774	OrganWaveComper	805	16' Ballpark Sto	836	2' Diapason
775	Poly Brassy	806	16' Viol	837	2' Reed
776	SynBrass Comper	807	8' Open Flute	838	2' Gamba
777	PolyPitch Brass	808	8' Stop Flute	839	2' DiaCeleste

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
840	2' Ballpark Stop	924	Wah B3+Echopl	955	GM Synth Kit
841	2' Viol	925	Sweet n Nice	956	GM Jazz Kit
842	Pro Piano	926	Soft Chords	957	GM Brush Kit
843	Big Pop Piano	927	SputtringingB3	958	GM Orch Kit
897	Ezra's Burner	928	Melvin C.	959	VAST1-3Ch/Perc
898	HotTubeGospel	929	All Out	960	VAST1-3 Ch/Perc2
899	B3 Midrange	930	J's Comper	961	Fisher's VAST B3
900	Blues&Gospel	931	Brother Jack	962	Ripply Six
901	Prog B3 Perc2	932	Model One	963	Ripple Siner
902	Prog B3 Perc3	933	Thick Gospel	964	Ripple Thump
903	Tube B3 Perc	934	Growler B	965	Ripple RevDrum
904	Prog B3 Perc4	935	Ready 2 Rock	966	Dark RevDrum
905	BrgtTubeScream	936	Thimmer	967	SpacerLead
906	Zepelin Solo	937	The Real ABC	968	Ripple Sine2
907	Argent B3	938	GospelSpecial	969	Ripple Thump2
908	MusselShoalsB3	939	In The Corner	970	Blues Harmonica
909	XtremTubeB3Prc	940	NightBaby	971	WheelBowCello
910	Classic Traffic	941	Gimme Some	972	WheelBowViola
911	Warm B3	942	The Grinder	973	WheelBowFiddle
912	Warmer B3	943	Mean Bean	974	Electric Cello
913	ChrsEchoOrgan	944	Dew Dropper	978	Classic MiniBass
914	SlowPhaseOrgan	945	Two Out	979	TalkWahPoly+Syn
915	Room B	946	J's All Out	980	MeanWahMono
916	Lord'sDirtBomb	947	My Sunday	981	Bass Pedal
917	Mellow Mitch	948	Good Starter	982	SyncSqr Template
918	Sly's Revenge	949	Sacrificer	983	CarpenterSndtrck
919	LateNighter	950	LeeMichaelsB3	984	ElectroMechLead
920	FirebreatheC3	951	GM Standard Kit	985	PannerTemplate
921	Mr Smith	952	GM Room Kit	986	Hi Arp Delay
922	Errol G.	953	GM Power Kit	987	Perc Arp Synth
923	Testify	954	GM Elec Kit	988	Candy*O SyncLead

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
989	WheelSyncBlips	1020	VA1NakedPWMMono	4122	Jazz Guitar
990	12SAWMWheelLead	1021	VA1NakedSawPoly	4123	Clean E Gtr
991	HotMalletMWheel	1022	VA1NakedSqrPoly	4124	Muted Guitar
992	ScreaminWhlBass	1023	VA1NakedSqrMono	4125	Overdrive Gtr
993	SyncWheelLead	1024	VA1NakedSawMono	4126	Distorted Gtr
994	ModwheelKotoSyn	4096	GM Piano 1	4127	Gtr Harmonics
995	VASprSaw	4097	Bright Grand	4128	Acoustic Bass
996	VASprSaw+Allpass	4098	Electric Grand	4129	Finger Bass
997	Silent Program	4099	Honky-Tonk Pno	4130	Picked Bass
998	Click Track	4100	Elec Piano 1	4131	Fretless Bass
999	Default Program	4101	Elec Piano 2	4132	Slap Bass 1
1000	Diagnostic Sine	4102	Harpsichord	4133	Slap Bass 2
1001	Propht V Sync Ld	4103	Clavinet	4134	Synth Bass 1
1002	Tempo SyncPulse	4104	GM Celesta	4135	Synth Bass 2
1003	Slo Syn Orch	4105	Glockenspiel	4136	Violin
1004	Anabrass	4106	Music Box	4137	Viola
1005	Fat Syn Orch	4107	Vibraphone	4138	Cello
1006	WheelGrowlMoogue	4108	Marimba	4139	Contrabass
1007	The Way It Is	4109	Xylophone	4140	Tremolo Strings
1008	AlphaCentauri	4110	Tubular Bells	4141	Pizz Strings
1009	SynOrcWhaleCall	4111	Dulcimer	4142	Harp
1010	Downes Lead	4112	Drawbar Organ	4143	Timpani
1011	Minipulse 4Pole	4113	Perc Organ	4144	Ensemble Strings
1012	BPM Lead	4114	Rock Organ	4145	GM Slow Strs
1013	GatedSqrSweepBPM	4115	Church Organ	4146	Synth Strings 1
1014	BPMEchplexPad	4116	Reed Organ	4147	Synth Strings 2
1015	GatedNoisweepBPM	4117	GM Accordion	4148	Choir Aahs
1016	Cars Square Lead	4118	Harmonica	4149	Voice Oohs
1017	Data Shape Saw	4119	Bandoneon	4150	Synth Vox
1018	Saw+Mogue 4Pole	4120	Nylon Guitar	4151	Orchestra Hit
1019	VA1NakedPWMPoly	4121	Steel Str Gtr	4152	Trumpet

Objets du PC3K (V 2)

Programmes

N°	Programme	N°	Programme	N°	Programme
4153	Trombone	4184	Fantasia	4215	Reverse Cymbal
4154	Tuba	4185	Warm Pad	4216	Gtr Fret Noise
4155	Muted Trumpet	4186	Polysynth	4217	Breath Noise
4156	French Horn	4187	Space Voice	4218	Seashore
4157	Brass Section	4188	Bowed Glass	4219	Bird
4158	Synth Brass 1	4189	Metal Pad	4220	Telephone
4159	Synth Brass 2	4190	Halo Pad	4221	Helicopter
4160	Soprano Sax	4191	Sweep Pad	4222	Applause
4161	Alto Sax	4192	Ice Rain	4223	Gun Shot
4162	Tenor Sax	4193	Soundtrack		
4163	Baritone Sax	4194	Crystal		
4164	Oboe	4195	Atmosphere		
4165	English Horn	4196	Brightness		
4166	Bassoon	4197	Goblins		
4167	Clarinet	4198	Echo Drops		
4168	Piccolo	4199	Star Theme		
4169	Flute	4200	Sitar		
4170	Recorder	4201	Banjo		
4171	Pan Flute	4202	Shamisen		
4172	Bottle Blow	4203	Koto		
4173	Shakuhachi	4204	Kalimba		
4174	Whistle	4205	Bagpipe		
4175	Ocarina	4206	Fiddle		
4176	Square Wave	4207	Shanai		
4177	Sawtooth Wave	4208	Tinkle Bell		
4178	Synth Calliope	4209	Agogo		
4179	Chiffer Lead	4210	Steel Drums		
4180	Charang	4211	Wood Block		
4181	Solo Vox	4212	Taiko		
4182	5th Saw Wave	4213	Melodic Tom		
4183	Bass & Lead	4214	Synth Drum		

Setups

Pressez le bouton contextuel info pour des informations sur les contrôleurs.

N°	Setup	N°	Setup	N°	Setup
1	TeknoRiff Sw 1-8	29	Slow Rock	57	Plucked Hammers
2	BluesJam in G	30	Oldies	58	Forbidden Planet
3	Techno Substance	31	Funk	59	Childhood Magic
4	Acoustic Split	32	Latin Danzhall	60	Autobeller
5	Slap/EP Split	33	Metal	61	Square Arp'er
6	Black Cow Split	34	Growth Pad	62	PizzicatoBenefit
7	Some Loving Splt	35	Morricone's Fall	63	GrandPad & Magic
8	Piano & Pad	36	Strings Old&New	64	TinklySweepySpcy
9	PedalsModeW/Beat	37	MonoBass & ArpSt	65	Pulsing Anthem
10	AnaBanana	38	Jazz Bass/Piano	66	PedHold PnoSolo
11	Sanctuary	39	Bass + KB3 Split	67	Rhythm Pad SW
12	World Beneath	40	Zep KB3/Pianet	68	The Wonders
13	DeepBurn	41	ElectricBass/EP	69	Drops of Jupiter
14	Sync Scene	42	ARP & Bass	70	No Complaints
15	MeanClav/Rhds	43	Fretless Split	71	Brighton Lush
16	Bigband P Bttn1	44	Big Lead	72	Nylon and Ivory
17	MeanPianet/Piano	45	SynBass/Lead	73	Drawbr/Slidr SW
18	Oldtimey Blues	46	Play	74	Mini/E3/Clav
19	OldR&B	47	MovieBuildup	75	LA Split
20	Old School Jam	48	GuitarEnsemble	76	Bluman Live
21	Brooklyn Smoov	49	Big n Warm Pn/Gt	77	Shwales
22	Country	50	Joni Split	78	Eden's Sky
23	Rockroll in A	51	StrangeLands	79	Marimbatronic
24	Hip Hop	52	Perc Attack Orch	80	Tronotronic
25	Jazz	53	Disco Fanfare	81	Orch Fantasy
26	Reggae	54	Pad w/Benefits	82	Stringotronic
27	World	55	AnaSoup	83	Harp Ensemble
28	Dance	56	Blue Lights On	84	MarimbasGoneWild

Objets du PC3K (V 2)

Setups

N°	Setup
85	Ivory Ensemble
86	Spaces
87	Bubble Pad
88	Fat Ana
89	Frets o' Lush
90	Dual Manual B3
91	Dual Manual B3 2
92	Dual Manual B3 3
93	Dual Manual B3 4
94	Mwhl Blips ARP
95	Mwheel DJ Arp
96	Margarita Split
97	ConstantGardener
98	Run Rago Run
99	Bionic Rock
100	Pea Soup
101	Walking Arps
102	Eminence in C
103	VampireNightclub
104	Kurz Jacinto
105	Music Bed
106	Octavia
107	Rosin Rhythm
108	Insanity
109	Bells
110	LowChunkerGroove
111	Hold Sum Notes
112	Reich Piano
113	AnaBouncer
114	The Factory
115	FattyFatFat

N°	Setup
116	Brass Bouncer
117	Electric Dancer
118	Treso-Pulser
119	Mellow Tripper
120	SpacePulser
121	Mood Arp C2
122	Strum Thurmond
123	Drum n Bassr
124	funk setup
125	Hazel Jam
126	Internal Voices
127	Clear Setup
128	Default Setup
129	GetBerni Sld E-I
130	Pipe Organ 1
131	Pipe Organ 2
132	Pipe Organ 3
133	Pipe Organ 4
134	Pipe Organ 5
135	Pipe Organ 6
136	BuildAnOrchestra
137	Sugar Plum Army
138	FanfareOrchestra
139	ElecFanfareOrch
140	ElecBalladOrch
141	Magic Pizz Orch
142	ElecBalladSplit
143	Jaco n Joe
144	PianoComp/Split
145	Fusion Comper
146	Pno&Choir-or-Str

N°	Setup
147	RichBalladComper
148	NewAgeComper
149	Voyager One
150	OrchestraOfBells

Chaînes d'effets

N°	Chaîne
1	Little Booth
2	Soundboard
3	Small Dark Room
4	Sax Chamber
5	Small Hall
6	Medium Hall
7	Green Room
8	Opera House
9	Real Nice Verb
10	Empty Stage
11	Med Drum Room
12	AbbeyPianoHall
13	Predelay Hall
14	Sweeter Hall
15	Concert Hall
16	Symphony Hall
17	Cathedral Chorus
18	DeepChorsDlyHall
19	Omni Stage
20	Classic Plate
21	MediumWarm Plate
22	Real Plate
23	Smooth Plate
24	Gated Plate
25	Basic Delay 1/8
26	4-Tap Delay BPM
27	Echo Plecks BPM
28	Timbered Taps
29	Dub Delay
30	Sm Stereo Chorus
31	Chorusier
214	Live Room

N°	Chaîne
32	Stereo Chorus
33	Dense Chorus
34	Soft Flange
35	Wetlip Flange
36	Flanged Taps
37	Slow Deep Phaser
38	Fast&Slow Phaser
39	Phaser EGT
40	Thin Phase Sweep
41	Tremolo BPM
42	Simple Panner
43	Thin Phase Sweep
44	Leslie start
45	SubtleDistortion
46	EPiano Distortzn
47	Distortion + EQ
48	Ray's EP
49	Scooped Distort
50	Burning Tubes!
51	3BandDrumComp
52	Snare Compressor
53	Snare Cmp w/Rvb
54	Kick Compressor
55	Hard Knee Compr
56	Bass Comp Mutrn
57	PnoEnhancement
58	LA2A for Strings
59	Resonant Filter
60	Aux Echoplex
61	Bandsweep Filter
62	Hi FrequencyStim
275	gshot vrb

N°	Chaîne
63	Ring Modulation
64	Frequency Offset
65	Lazer Tag Flange
66	Fallout PitchLFO
67	Reverse Reverb
68	Reverse Reverb 2
69	Oil Tank Reverb
70	Laser Reverb
71	Gated Laserverb
72	ReverseLaserverb
73	Envelope Followr
74	Envelope Filter2
75	Trip Filter
76	Stereoizer
77	Barberpole Phzr
78	Laser Dly Reverb
79	Degenerator
80	Basic Delay 1/8
81	Arp Delay Loop
129	Basic Delay 1/8
147	snarcmp1
176	Lead EGT6
193	LitePad2
203	PhaseDly1
204	ThinphaseSweep
206	hhpitchr1
209	Snarcmp1
210	SymphonyHall 1
211	SymphonyHall 2
212	SymphonyHall 3
213	Jazz Stage
337	Hot Leslie 122e

Objets du PC3K (V 2)

Chaînes d'effets

N°	Chaîne
215	String Chamber
216	Fife Stage
217	Live RecitalHall
218	AbbeyBrasHall2
219	Smooth Long Hall
220	kickcmp3
223	kickcmp4
224	snarcmp4
226	kickcmp5
229	Bright Hat Room
230	BrightFlange
233	snarshaper6
240	Reverb2
255	Flange+Delay
257	Empty Stage II
258	AbbeyPianoHall 2
259	Opera House II
260	Vintage Strings2
261	Classic Plate II
262	Recital Hall II
263	Small Hall II
264	Real Niceverb II
265	Medium Hall II
266	Small Dark Room2
267	PnoRvb II
268	ShortPnoRvb III
269	PnoEnhancRvb3
270	RevComp5
271	Clunker II
272	St CHDly II
273	OmniStage
274	OmniStage
395	Cathedral Vx

N°	Chaîne
276	deep part1
277	DbISloFlangeCmp
278	alphacentauri1
279	Timbered Taps 2
300	GospelDistLeslie
301	GimmeSomeLeslie
302	DF OrganRoom
303	GimmeSomeLesl
304	GimmeSomeLesl2
310	AcceleratorLes 2
312	ExpressLeslie
313	Leslie 122 a
314	Mitch's Leslie
315	Melvin's Leslie
316	Greg's Leslie
317	RoomyLeslie 122
318	Soft Leslie 122
319	CrunchLeslie 147
320	Thimmer Leslie
321	Jimmy's Leslie 2
323	Organ Taps
324	Leslie CleanAS
325	Leslie 122 cr
326	Jimmy'sBrakeLes
327	Greg's Latcher
328	Nice Leslie
329	Clean Leslie
330	Warm Leslie
331	NewLord 1
333	CrunchLeslie122
334	Hot Leslie 122b
335	BostonLeslie1
450	SynthLead

N°	Chaîne
338	Hot Leslie 122f
339	Soul Leslie122 4
340	Leslie B 122
341	Joey Leslie 122
342	Hot Leslie 122g
343	Hot Leslie 122h
344	TapChorus Leslie
345	SlowPhasedLeslie
363	Nonkb3 A
364	Warm Leslie12
365	WarmDistlLes1dw
366	BrighDistlLes1
367	DistleratorLes 6
368	BrightDistlLes
369	DistlLes dw41
370	Prog Leslie1
371	LightDistlLes2
372	DW Leslie13
373	LeeMichaels 1
375	DW Leslie12
376	DistlLes 5
377	Sly Leslie
378	LightDistlLes
379	FisherLeslie
380	Soul Leslie122 7
385	NewLord 1
386	SystemTemp Tap
387	WaterDistSynth
388	FlangeVoiceHall
389	BrightFlangeHall
391	FlngRecitalHall
392	Med Drum Room
489	HeavyBuckers

N°	Chaîne
396	BurningTubes5
397	PunchBassAmp
399	RevverLeslie
400	Bradley's Barn 1
401	Bradley's Barn 2
403	LA2A for Strings
411	ChrsDly
412	RealDrmComp
414	RealDrmComp2
415	TiteDrmComp
416	Marimba Hall
420	AGT Reverb
422	WarmCruncher
424	Fierce Lead
425	CompTrem
426	12StWarmCrunch
427	Phaser EGT
428	SnareComp1
430	KickComp1
431	60's BigDrumRoom
434	AGT EnhCD
435	CDRecitalHall
436	Nylon EnhCD
439	ChrsDblRoom
440	EnhcBassAmp
441	FlangVoiceHall2
442	Vocals w FXnMic
445	Harpolicious
446	ChrsDly
447	EGT Hall
448	Burning Tubes
449	Chorus AGT
666	Small Dark Room

N°	Chaîne
451	SynthBassAmp
452	MosqueySwirl
454	PadFX2
455	PadFX1
456	Chr & Echo
457	Vocals w FX
458	DrySynthCDR
459	WetSynthCDR
461	VibesRoom
462	PercussionRoom
463	CagesRoom
464	CmpRecitalHall
465	StrRecitalHall1
466	StrRecitalHall2
467	RecitalHall
468	MyJaco
469	UprightBassRoom
470	Levin Chorus
472	Bright Room
473	Med Dark Room
474	BasicReverb
477	Medium Hall 4U
478	KickComp2
479	ColdPliano 2
480	FDR PercRoom
482	NylonAgtVerb
483	3BandDrumComp
484	KikComp 4:1
485	ToxicStrings
486	3BandDrumComp2
487	Scoopd Dist EGT2
488	NotScoopd Dist
717	Deep FuzzBass 1

N°	Chaîne
491	ProBassComp
492	NYCTripStrings
493	ProBassComp2
496	DirtLordAmp
500	Setup Aux Verb
501	Setup Aux DDL
517	Early Reflection
518	Pad Depth Pt1
519	Gunshot Verb
520	AlphaCentauri 1
521	BasicCDR
522	Synthorc BPM
523	BPM Flange Dly
524	DblSloFlangeCmp
644	StevieTrem EP 1
645	Beater EP1
646	Jamerson1
648	SlyBASSComp1
651	Trampler 1
652	HipHop Drms1
654	HipHop Drms2
655	TOP Drum Reverb1
656	HOP Drum Reverb1
657	HopKickcmp1
658	NoQuarter
659	TechnoHHDly 1/8
660	HOP Drum Reverb3
661	HopKickcmp7
662	Roomverb1
663	Kickcmp6
664	Snarcmp11
665	Reverb3
764	ShortPnoRvb31

Objets du PC3K (V 2)

Chaînes d'effets

N°	Chaîne
667	Snarcmp12
668	Kickcmp13
670	BeastieDrums
671	Clunker13
675	Funksnare9
676	Funksnare8
680	EPDistPhase1
681	RayEP 1
682	Deep Fuzz 1
685	Deep Fuzz 31
687	ReverseVerb1
690	Acidflute
691	Blueman1
692	CompDelay12
694	SmallDarkRoom3
695	PlainComp15
696	RevComp4
697	EP RotoAmp12
700	HiMutron 1
701	Sax Chamber 21
702	BigDarkRoomDW
703	New Gtr 31
704	PnoRvb 14
705	Small Hall11
706	PnoRvb21
707	Empty Stage 11
708	Mutron 2
711	PlainComp12
713	CDR Synth
714	SynthFlangenDely
715	QuantzEnhanceSyn
716	BladerunnrRvb
810	BassFleaCompMu

N°	Chaîne
718	Eber Bass
719	SynFatener& Ech2
720	CP80Enhanc1
721	Fisher'sHarm Mic
722	AbbeyPianoHall2
723	Medium Hall 2
724	Fagen Phaser
726	SmallWurly
727	Basic WurlyEP
729	Cheese Horns
730	BasicChorusDly 2
732	Wallflower Ch
733	ChPanDlyComp
734	CheeseChorus
736	CompDelay
737	SynFatener& Ech3
738	BIGCompDelay
739	UprightPiano
740	SitarCmpRvb
741	AC Bass 3
742	VoxKB3
743	Blackfriday
744	Blackestfriday
745	Flange 4
750	Good Leslie1
754	Good Leslie4
756	GoodLeslie 6
757	WhitrShadeLeslie
758	Inagadadavita
759	GoodLordLeslie
760	Small HallComp1
762	GoodLeslie 5
845	Elton1

N°	Chaîne
765	St CHDly
766	Synphase1
768	St CHDly
771	Walrus EP
772	EPChr16
773	Siberia
775	Deep Fuzz 5
780	Flange Echo 2
781	ARPMosque Room
782	Chr & Echo
784	Mutron Clav 2
785	Siberia II
786	EnhanceComp1
787	Shaper->Reverb2
788	Clav Phase1
790	SynlaserFlange 1
792	RockyRaccoon
793	Squire
794	Flange 4
795	Deep Fuzz Clav
797	Clav Comp1
798	SmallClav
799	Synth Shimmer
801	PhaseDly1
802	Shredlead1
803	ThinphaseSweep
804	EnvComp41
805	MoogBASSComp11
806	SynFatener& Ech4
807	Shredlead15
808	PlainComp21
809	Garth
882	EPChr6

N°	Chaîne
811	Chr & Echo 2
812	BasicCDR2
813	ShaperFuzzLead 2
814	AM Big Band
815	Clunker20
816	PadFX3
817	SynFatener& Ech5
818	MarleyClav1
819	Flange Echo 4
820	Deep Fuzz Clav 3
821	GetBack1
822	Deep Fuzz Clav 5
823	ChrsDly4
824	Leslie Basic
825	MoogBASSComp5
827	EPChr1 Dyno
828	Synphase17
829	Leslie Comp 1
830	PhaseDly104
831	GoodLeslie 52
832	CPChrRvb1
833	DistLeslie Basic
834	CompKit111
835	CarlosSyn
836	MaroonSynbass
838	FloydEP1
839	PnoCmpSndBoard 1
840	SuperTrmpPhase
841	Wurly 1
842	ShortPlate4EPs
843	ShortPlate4EPs2
844	Aux Dark Room 2
917	Aux Echplex

N°	Chaîne
846	Aux Chamber
847	BowiePno1
848	BluesPnoCmpRvb 1
849	New Gtr 31
850	Soundboard 3
851	OmniStage
853	MedPlateJazFlute
854	MistyMntn EP 2
855	PnoEnhanc22
856	ClavPhase1
857	MedRoom10
858	EPChr11
859	HardRhds1
860	PnoEnhancement
862	SmallHornChamber
864	Clunker50
865	PnoEQCmp3
866	Comp4
867	3DogEP 1
868	CompDelay
869	PnoEnhanc22
871	EPChr11
872	Old Chamber
873	ChefAid 1
874	Zep Fuzz 1
875	Bernie Clav
876	ClavRotoAmp
877	Dark Niceverb
878	Basic RayEP 3
879	LatinHornCmp
880	Basic RayEP 2
881	Raffas DX7
950	Snarcmp112

N°	Chaîne
883	PnoEnhanc3
884	SynEnhancement
885	CompKik11
886	VintChamber
887	SmallWurly2
888	Deep FuzzPnt 1
889	Comp70
890	FooldAgainVox
891	CompKik111
892	Vintage Horns 3
893	Leslie Gospl
894	EPChr60
896	Deep Fuzz 51
898	Shredlead3
899	Synphase1
900	Synphase2
901	SynthTrem2
902	DWAuxRvb1
903	Small Dark Room2
904	Sax Chamber2
905	Small Hall2
906	Medium Hall2
907	Real Niceverb
908	Opera House2
909	Mosque Room2
910	Bright Hall
911	Echplex 1
912	AbbeyPianoHall
913	Recital Hall 2
914	Echplex 2
915	Medm Warm Plate2
916	EQVelMorph
983	RayEP 1

Objets du PC3K (V 2)

Chaînes d'effets

N°	Chaîne
918	Farfisa1
919	Good Leslie33
920	Zep Leslie
921	Snarcmp801
922	kickcmp401
923	Deep Fuzz 6
924	SynEnv4
925	SmallComp9
926	KickComp201
927	GoodLeslie 9
928	Falgor Gtr
929	KickComp701
930	Good Leslie34
931	Syncb1ip
932	CompDelay3
933	Cheese Horns2
934	SynthCDR20
935	Vintage Horns 2
936	Chorus Pan Delay
937	Snarcmp101
938	Filter1
939	Syncpulsedw
940	Kickcmp501
941	Snarshaper601
942	ProBassComp3
943	SynEnv5
944	SnareComp101
945	BostonLeslie2
946	Kickcmp104
947	Leslie MShoals
948	Snarcmp121
949	WhitrShadeLesli3

N°	Chaîne
951	Snarcmp113
952	EnvKickcmp1
953	Kickcmp602
954	Snarcmp112
955	HipHop Drms101
956	PnoCmpSndBoard10
957	Epicsnare1
958	JumpSynth
959	Funksnare88
960	Kickcmp441
961	Upright3
962	HopKickcmp701
963	Leslie Comp 2
964	Kickcmp301
965	PnoRvb 1
966	PnoRvb2
967	HipHop Drms201
968	Breakdrums1
969	Blackfriday2
970	CompDelay101
971	Sax Chamber 2
972	Clunker501
973	Horn Plate 1
974	Vintage Horns
975	BrightFlange2
976	ThinphaseSweep2
977	Small Comp102
978	EPPhase1
979	NonKB3LesliePdl2
980	FlangeComp3
981	Mutron Clav 201
982	SynChorusDly202

N°	Chaîne
984	EnhanceComp121
985	Clunker IIa
986	Pad Depth Pt1
987	AuxChorusHall
988	TechnoSyn1
989	Synphase102
990	CompDelay
991	CompMeltrn
992	ARP
993	Triplet delay
994	Bigverb
995	Syncpulse
996	compbass 2
997	CompDelay3
998	Comp501
999	RMIPhase1
1000	Joey Leslie 122
2000	GM Reverb
2001	GM Chorus

Presets d'effet avec algorithmes

Comment utiliser ces tableaux

Chaque preset d'effet du PC3K (pour les unités d'effets dans l'éditeur de chaîne) est basé sur un algorithme d'effet du processeur d'effets KSP8 Kurzweil. Pour tirer pleinement parti des effets du PC3K, vous devrez télécharger une copie de la liste de référence des algorithmes du KSP8 (*KSP8 Algorithm Reference*) depuis le site web de Kurzweil Music Systems. Ce livret fournit tous les détails sur tous les paramètres d'effets. Pour simplifier l'emploi, les algorithmes sont indexés et reliés par nom et par numéro.

Par exemple, afin de trouver des informations sur les paramètres disponibles pour le preset d'effets "1 Small Wood Booth" du PC3K, référez-vous d'abord au tableau ci-dessous à la recherche du nom et du numéro de l'algorithme qu'emploie le preset. Dans ce cas, l'algorithme du KSP8 est "4 Classic Place". La description de l'algorithme Classic Place commence en page 19 de *KSP8 Algorithm Reference*, et ses 3 pages de paramètres sont décrites à partir de la page 21 de *KSP8 Algorithm Reference*.

Reverbs (réverbérations)

Cabine/	1	Small Wood Booth	alg 4 Classic Place	2U
Ambiance	2	Natural Room	alg 5 Classic Verb	2U
	3	PrettySmallPlace	alg 4 Classic Place	2U
	4	NiceLittleBooth	alg 1 MiniVerb	1U
	5	Sun Room	alg 5 Classic Verb	2U
	6	Soundboard	alg 7 TQ Verb	3U
	7	Add More Air	alg 10 OmniPlace	3U
	8	Standard Booth	alg 8 Diffuse Place	3U
	9	A Distance Away	alg 6 TQ Place	3U
	10	Live Place	alg 8 Diffuse Place	3U
	11	Viewing Booth	alg 1 MiniVerb	1U
	12	Small Closet	alg 10 OmniPlace	3U
	13	Add Ambiance	alg 1 MiniVerb	1U
	14	With A Mic	alg 4 Classic Place	2U
Pièce	15	BrightSmallRoom	alg 1 MiniVerb	1U
	16	Bassy Room	alg 1 MiniVerb	1U
	17	Percussive Room	alg 1 MiniVerb	1U
	18	SmallStudioRoom	alg 4 Classic Place	2U
	19	ClassRoom	alg 5 Classic Verb	2U
	20	Utility Room	alg 5 Classic Verb	2U
	21	Thick Room	alg 5 Classic Verb	2U
	22	The Real Room	alg 5 Classic Verb	2U

Objets du PC3K (V 2)

Presets d'effet avec algorithmes

	23	Small Drum Room	alg 1 MiniVerb	1U
	24	Real Big Room	alg 5 Classic Verb	2U
	25	The Comfy Club	alg 9 Diffuse Verb	3U
	26	Spitty Drum Room	alg 7 TQ Verb	3U
	27	Stall One	alg 7 TQ Verb	3U
	28	Green Room	alg 7 TQ Verb	3U
	29	Tabla Room	alg 12 Panaural Room	3U
	30	Large Room	alg 7 TQ Verb	3U
	31	Platey Room	alg 14 Grand Plate	3U
	32	Bathroom	alg 5 Classic Verb	2U
	33	Drum Room	alg 12 Panaural Room	3U
	34	Small Dark Room	alg 12 Panaural Room	3U
	35	Real Room	alg 5 Classic Verb	2U
	36	Brt Empty Room	alg 7 TQ Verb	3U
	37	Med Large Room	alg 12 Panaural Room	3U
	38	Bigger Perc Room	alg 7 TQ Verb	3U
	39	Sizzly Drum Room	alg 5 Classic Verb	2U
Chambre	40	Live Chamber	alg 11 OmniVerb	3U
	41	Brass Chamber	alg 1 MiniVerb	1U
	42	Sax Chamber	alg 1 MiniVerb	1U
	43	Plebe Chamber	alg 1 MiniVerb	1U
	44	JudgeJudyChamber	alg 7 TQ Verb	3U
	45	Bloom Chamber	alg 7 TQ Verb	3U
	46	ClassicalChamber	alg 7 TQ Verb	3U
	47	In The Studio	alg 4 Classic Place	2U
	48	My Garage	alg 4 Classic Place	2U
	49	Cool Dark Place	alg 11 OmniVerb	3U
Salle	50	Small Hall	alg 5 Classic Verb	2U
	51	Medium Hall	alg 1 MiniVerb	1U
	52	Real Niceverb	alg 5 Classic Verb	2U
	53	Opera House	alg 5 Classic Verb	2U
	54	Mosque Room	alg 7 TQ Verb	3U
	55	Grandiose Hall	alg 1 MiniVerb	1U
	56	Elegant Hall	alg 1 MiniVerb	1U
	57	Bright Hall	alg 1 MiniVerb	1U
	58	Ballroom	alg 1 MiniVerb	1U
	59	Spacious Hall	alg 5 Classic Verb	2U

	60	Classic Chapel	alg 5 Classic Verb	2U
	61	Semisweet Hall	alg 5 Classic Verb	2U
	62	Pipes Hall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	63	Reflective Hall	alg 5 Classic Verb	2U
	64	Smooth Hall	alg 5 Classic Verb	2U
	65	Empty Stage	alg 7 TQ Verb	3U
	66	Pad Space	alg 11 OmniVerb	3U
	67	Bob'sDiffuseHall	alg 9 Diffuse Verb	3U
	68	Abbey Piano Hall	alg 7 TQ Verb	3U
	69	Short Hall	alg 13 Stereo Hall	3U
	70	The Long Haul	alg 7 TQ Verb	3U
	71	Predelay Hall	alg 9 Diffuse Verb	3U
	72	Sweeter Hall	alg 7 TQ Verb	3U
	73	The Piano Hall	alg 7 TQ Verb	3U
	74	Bloom Hall	alg 9 Diffuse Verb	3U
	75	Recital Hall	alg 12 Panaural Room	3U
	76	Generic Hall	alg 12 Panaural Room	3U
	77	Burst Space	alg 9 Diffuse Verb	3U
	78	Real Dense Hall	alg 7 TQ Verb	3U
	79	Concert Hall	alg 9 Diffuse Verb	3U
	80	Standing Ovation	alg 11 OmniVerb	3U
	81	Flinty Hall	alg 7 TQ Verb	3U
	82	HighSchool Gym	alg 7 TQ Verb	3U
	83	My Dreamy 481!!	alg 9 Diffuse Verb	3U
	84	Deep Hall	alg 9 Diffuse Verb	3U
	85	Sweet Hall	alg 5 Classic Verb	2U
	86	Soundbrd/rvb	alg 11 OmniVerb	3U
	87	Long & Narrow	alg 7 TQ Verb	3U
	88	Long PreDly Hall	alg 11 OmniVerb	3U
	89	School Stairwell	alg 4 Classic Place	2U
À plaque	90	Real Plate	alg 14 Grand Plate	3U
	91	Bright Plate	alg 14 Grand Plate	3U
	92	Medm Warm Plate	alg 7 TQ Verb	3U
	93	Bloom Plate	alg 9 Diffuse Verb	3U
	94	Clean Plate	alg 9 Diffuse Verb	3U
	95	Plate Mail	alg 11 OmniVerb	3U
	96	RealSmoothPlate	alg 9 Diffuse Verb	3U

Objets du PC3K (V 2)

Presets d'effet avec algorithmes

	97	Classic Plate	alg 5 Classic Verb	2U
	98	Weighty Platey	alg 5 Classic Verb	2U
	99	Huge Tight Plate	alg 9 Diffuse Verb	3U
XL	100	Immense Mosque	alg 7 TQ Verb	3U
	101	Dreamverb	alg 10 OmniPlace	3U
	102	Splendid Palace	alg 5 Classic Verb	2U
	103	Big Gym	alg 11 OmniVerb	3U
	104	Huge Batcave	alg 12 Panaural Room	3U
Inversée	105	Reverse Reverb 1	alg 15 Finite Verb	3U
	106	Reverse Reverb 2	alg 15 Finite Verb	3U
	107	Reverse Reverb 3	alg 15 Finite Verb	3U
Tronquée (Gated)	108	Gated Reverb	alg 3 Gated MiniVerb	2U
	109	Gate Plate	alg 3 Gated MiniVerb	2U
Avec com- pression	110	Vocal Room	alg 53 Gate+Cmp[EQ]+Rvb	4U
	111	Vocal Stage	alg 53 Gate+Cmp[EQ]+Rvb	4U
	112	Reverb>Compress	alg 51 Reverb<>Compress	3U
	113	Reverb>Compress2	alg 51 Reverb<>Compress	3U
	114	Drum Compr>Rvb	alg 51 Reverb<>Compress	3U
	115	Rvrbr Compression	alg 50 Reverb+Compress	2U
	116	Snappy Drum Room	alg 50 Reverb+Compress	2U
	117	Roomitizer	alg 50 Reverb+Compress	2U
	118	Live To Tape	alg 50 Reverb+Compress	2U
	119	L:SmlRm R:Hall	alg 2 Dual MiniVerb	2U
Spéciale	120	Non-Linear 1	alg 10 OmniPlace	3U
	121	Non-Linear 2	alg 15 Finite Verb	3U
	122	Non-Linear 3	alg 6 TQ Place	3U
	123	Exponent Booth	alg 10 OmniPlace	3U
	124	Drum Latch 1	alg 10 OmniPlace	3U
	125	Drum Latch 2	alg 10 OmniPlace	3U
	126	Diffuse Gate	alg 9 Diffuse Verb	3U
	127	Acid Trip Room	alg 10 OmniPlace	3U
	128	Ringy Drum Plate	alg 104 Gated LaserVerb	3U
	129	Oil Tank	alg 104 Gated LaserVerb	3U
	130	Wobbly Plate	alg 104 Gated LaserVerb	3U
	131	Pitcher Hall	alg 383 Pitcher+Miniverb	2U

	132	DistantTVRoom	alg 383 Pitcher+Miniverb	2U
	133	Drum Neurezonate	alg 102 Mono LaserVerb	1U
	134	Growler	alg 104 Gated LaserVerb	3U
Laserverb	135	LaserVerb	alg 100 LaserVerb	3U
	136	Laserwaves	alg 100 LaserVerb	3U
	137	Cheap LaserVerb	alg 101 LaserVerb Lite	2U
	138	Gated LaserVerb	alg 104 Gated LaserVerb	3U
	139	Rvrs LaserVerb	alg 103 Revrse LaserVerb	4U
	140	LazerfazerEchoes	alg 102 Mono LaserVerb	1U
	141	Simple LaserVerb	alg 102 Mono LaserVerb	1U
	142	Crystallizer	alg 100 LaserVerb	3U
	143	Spry Young Boy	alg 101 LaserVerb Lite	2U
Rvb avec Dly	144	Gunshot Verb	alg 105 LasrDly<>Reverb	2U
	145	Slapverb	alg 11 OmniVerb	3U
	146	Far Bloom	alg 9 Diffuse Verb	3U
	147	Room + Delay	alg 105 LasrDly<>Reverb	2U
	148	New Hall w/Delay	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	149	Delay Big Hall	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U

Delays (retards)

DELAY	150	Basic Delay 1/8	alg 150 4-Tap Delay BPM	1U
	151	Basic Dly 250ms	alg 190 Moving Delay	1U
	152	Simple Slap 60ms	alg 190 Moving Delay	1U
	153	TightSlapbk 30ms	alg 190 Moving Delay	1U
	154	MedSlapback 76ms	alg 190 Moving Delay	1U
	155	LongishSlap 95ms	alg 151 4-Tap Delay	1U
	156	Wide Slapbk 76ms	alg 191 Dual MovDelay	1U
	157	TiteSlapAmb 50ms	alg 191 Dual MovDelay	1U
	158	33ms Ambience	alg 191 Dual MovDelay	1U
	159	17ms Ambience	alg 191 Dual MovDelay	1U
	160	Stereo Delay ms	alg 151 4-Tap Delay	1U
	161	StereoFlamDelay	alg 191 Dual MovDelay	1U
	162	Cheap Tape Echo	alg 154 Spectral 4-Tap	2U
	163	Better Tape Echo	alg 171 Degen Regen	4U
	164	Stereo Tape Slap	alg 171 Degen Regen	4U

Objets du PC3K (V 2)

Presets d'effet avec algorithmes

	165	Dub Delay ms	alg 190 Moving Delay	1U
	166	4-Tap Delay BPM	alg 150 4-Tap Delay BPM	1U
	167	4-Tap Dly Pan ms	alg 151 4-Tap Delay	1U
	168	SemiCircle 4-Tap	alg 151 4-Tap Delay	1U
	169	8-Tap Delay BPM	alg 152 8-Tap Delay BPM	2U
	170	Multitaps ms	alg 156 Complex Echo	1U
	171	Diffuse Slaps	alg 156 Complex Echo	1U
	172	OffbeatFlamDelay	alg 150 4-Tap Delay BPM	1U
	173	Sloppy Echoes	alg 156 Complex Echo	1U
	174	Pad Psychosis	alg 191 Dual MovDelay	1U
	175	500ms BehindSrce	alg 156 Complex Echo	1U
	176	Dub Skanque Dly	alg 154 Spectral 4-Tap	2U
	177	Electronica Slap	alg 156 Complex Echo	1U
	178	Spectral 4-Tap	alg 154 Spectral 4-Tap	2U
	179	Astral Taps	alg 154 Spectral 4-Tap	2U
	180	SpectraShapeTaps	alg 155 Spectral 6-Tap	3U
	181	Fanfare In Gmaj	alg 155 Spectral 6-Tap	3U
	182	Ecko Plecks BPM	alg 170 Degen Regen BPM	4U
	183	Ecko Plecks ms	alg 171 Degen Regen	4U
	184	Degenerator	alg 170 Degen Regen BPM	4U
	185	Nanobot Feedback	alg 170 Degen Regen BPM	4U
	186	Takes a while...	alg 170 Degen Regen BPM	4U
	187	Wait for UFO	alg 170 Degen Regen BPM	4U
	188	News Update	alg 172 Switch Loops	2U
	189	Timbre Taps	alg 105 LasrDly<>Reverb	2U
	190	LaserDelay->Rvb	alg 105 LasrDly<>Reverb	2U
	191	Furbelows	alg 9 Diffuse Verb	3U
	192	Festoons	alg 9 Diffuse Verb	3U
	193	Ducked Delay	alg 174 Gated Delay	2U
	194	Drum+Bass Zapper	alg 174 Gated Delay	2U
	195	3BandDly Drums=!	alg 173 3 Band Delay	2U
	196	Warped Echoes	alg 191 Dual MovDelay	1U
	197	Ween-vox	alg 190 Moving Delay	1U
	198	L:Flange R:Delay	alg 191 Dual MovDelay	1U
	199	2Dlys 1Chr 1Flng	alg 192 Dual MvDly+MvDly	2U

Chorus

CHORUS	200	Basic Chorus	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	201	Smooth Chorus	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	202	Chorusier	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	203	Ordinary Chorus	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	204	SlowSpinChorus	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	205	Chorus Morris	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	206	Everyday Chorus	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	207	Thick Chorus	alg 202 Dual Chorus 2	2U
	208	Soft Chorus	alg 202 Dual Chorus 2	2U
	209	Rock Chorus	alg 202 Dual Chorus 2	2U
	210	Sm Stereo Chorus	alg 200 Chorus 1	1U
	211	Lg Stereo Chorus	alg 201 Chorus 2	2U
	212	Full Chorus	alg 402 Chorus<4Tap	2U
	213	Dense Gtr Chorus	alg 201 Chorus 2	2U
	214	Standrd Gtr Chor	alg 406 St Chorus+Delay	1U
	215	Bass Chorus	alg 202 Dual Chorus 1	1U
	216	Stereo Chorus	alg 202 Dual Chorus 2	2U
	217	Chorus Fastback	alg 400 Chorus+Delay	1U
	218	Wide Chorus	alg 202 Dual Chorus 2	2U
	219	Nickel Chorus	alg 387 WackedPitchLFO	3U
	220	Rich Noodle	alg 190 Moving Delay	1U
	221	PinchChorusDelay	alg 406 St Chorus+Delay	1U
	222	StChorus+Delay	alg 406 St Chorus+Delay	1U
	223	StChor+3vs2Delay	alg 406 St Chorus+Delay	1U
	224	CDR for Lead Gtr	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U

Flange (flanger)

FLANGE	225	Big Slow Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	226	Squeeze Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	227	Sweet Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	228	Throaty Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	229	PseudoAnaGtrFlng	alg 225 Flanger 1	1U
	230	Flanger Double	alg 225 Flanger 1	1U

	231	Wetlip Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	232	Simply Flange	alg 225 Flanger 2	2U
	233	Analog Flanger	alg 225 Flanger 2	2U
	234	Soft Edge Flange	alg 225 Flanger 2	2U
	235	Ned Flangers	alg 225 Flanger 1	1U
	236	Wispy Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	237	Crystal Flange	alg 456 St Flange+Delay	1U
	238	NarrowResFlange	alg 452 Flange<>4Tap	2U
	239	TightSlapFlange	alg 450 Flange+Delay	1U
	240	Flanged Taps	alg 455 Flange<>LasrDly	2U
	241	StFlange+Delay	alg 456 St Flange+Delay	1U
	242	StFlng+3vs2Delay	alg 456 St Flange+Delay	1U
	243	Singing Flanger	alg 456 St Flange+Delay	1U
	244	DampedEchoFlange	alg 456 St Flange+Delay	1U
	245	Stereo Flanger	alg 225 Flanger 2	2U
	246	Gulp Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	247	Splat Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	248	Spread Flange	alg 225 Flanger 1	1U
	249	CacophonousFlng	alg 225 Flanger 1	1U

Phaser

PHASER	250	Slow Deep Phaser	alg 251 LFO Phaser Twin	1U
	251	Circles	alg 250 LFO Phaser	1U
	252	Saucepan Phaser	alg 253 SingleLFO Phaser	1U
	253	ThunderPhaser	alg 254 VibratoPhaser	1U
	254	Fast Phaser	alg 251 LFO Phaser Twin	1U
	255	Vibrato Phaser	alg 254 VibratoPhaser	1U
	256	Fast&Slow Phaser	alg 250 LFO Phaser	1U
	257	Wawawawawawawawa	alg 253 SingleLFO Phaser	1U
	258	Slow Swish Phase	alg 253 SingleLFO Phaser	1U
	259	Slippery Slope	alg 385 Frequency Offset	2U
	260	Static Phaser 1	alg 255 Manual Phaser	1U
	261	Static Phaser 2	alg 255 Manual Phaser	1U
	262	Static Phaser 3	alg 255 Manual Phaser	1U
	263	Static Phaser 4	alg 255 Manual Phaser	1U
	264	Static Phaser 5	alg 257 Allpass Phaser 4	4U

	265	Slow Riser	alg 258 Barberpole Comb	4U
	266	BarberPole Notch	alg 258 Barberpole Comb	4U
	267	BarberPole Peak	alg 258 Barberpole Comb	4U
	268	All The Way Down	alg 258 Barberpole Comb	4U
	269	Westward Waves	alg 385 Frequency Offset	2U

Trem / Panner / Spatial

TREM/	270	Tremolo BPM	alg 270 Tremolo BPM	1U
PANNER/	271	Fast Tremolo BPM	alg 270 Tremolo BPM	1U
SPATIAL	272	Tremolo in Hz	alg 271 Tremolo	1U
	273	FastPulseTremolo	alg 270 Tremolo BPM	1U
	274	Simple Panner	alg 275 AutoPanner	1U
	275	Dual Panner	alg 276 Dual AutoPanner	2U
	276	Widespread	alg 280 Stereo Image	1U
	277	Widener Mn->St	alg 281 Mono -> Stereo	1U
	278	Dynam Stereoizer	alg 282 DynamicStereoize	2U

Rotary (effet rotatif)

ROTATIF	280	CleanRotors fast	alg 290 VibChor+Rotor 2	2U
	281	CleanRotors slow	alg 290 VibChor+Rotor 2	2U
	282	CleanRotors f C1	alg 290 VibChor+Rotor 2	2U
	283	CleanRotors f V1	alg 290 VibChor+Rotor 2	2U
	284	CleanRotors f Hi	alg 290 VibChor+Rotor 2	2U
	285	CleanRotors s Hi	alg 290 VibChor+Rotor 2	2U
	286	SlightDstRotor f	alg 291 Distort + Rotary	2U
	287	SlightDstRotor s	alg 291 Distort + Rotary	2U
	288	DirtyRotors fast	alg 292 VC+Dist+HiLoRotr	2U
	289	DirtyRotors slow	alg 292 VC+Dist+HiLoRotr	2U
	290	MoreDistRotor f	alg 293 VC+Dist+1Rotor 2	2U
	291	MoreDistRotor s	alg 293 VC+Dist+1Rotor 2	2U
	292	HeavyDistRotor f	alg 294 VC+Dist+HiLoRot2	2U
	293	HeavyDistRotor s	alg 294 VC+Dist+HiLoRot2	2U
	294	Res Rotor1 fast	alg 295 Rotor 1	1U
	295	Res Rotor1 slow	alg 295 Rotor 1	1U
	296	FullRotors4 fast	alg 296 VC+Dist+Rotor 4	4U

	297	FullRotors4 slow	alg 296 VC+Dist+Rotor 4	4U
	298	VibChorStortCab	alg 298 Big KB3 Effect	4U
	299	Hi Lo Roto KB3	alg 298 Big KB3 Effect	3U

Distortion (distorsion)

DIST	300	Classic Gtr Dist	alg 310 Gate+TubeAmp	3U
	301	Crunch Guitar	alg 310 Gate+TubeAmp	3U
	302	SaturatedGtrDist	alg 310 Gate+TubeAmp	3U
	303	Mean 70'sFunkGtr	alg 310 Gate+TubeAmp	3U
	304	Blown Speaker	alg 390 Chaos!	2U
	305	Synth Distortion	alg 303 PolyDistort + EQ	2U
	306	Superphasulate	alg 170 Degen Regen BPM	4U
	307	Dist Cab EPiano	alg 301 MonoDistort+Cab	2U
	308	Distortion+EQ	alg 302 MonoDistort + EQ	2U
	309	Burnt Transistor	alg 304 StereoDistort+EQ	3U
	310	SubtleDistortion	alg 300 Mono Distortion	1U
	311	A little dirty	alg 305 Subtle Distort	1U
	312	Slight Overload	alg 305 Subtle Distort	1U
	313	ODriveGtrLd DICh	alg 317 TubeAmp<>MD>Chor	3U
	314	Krazy Gtr Comper	alg 317 TubeAmp<>MD>Chor	3U
	315	MildGtrOD+Dly+Fl	alg 320 PolyAmp<>MD>Flan	3U
	316	LeadGtr Dly Flng	alg 318 TubeAmp<>MD>Flan	3U
	317	Drum Shaper	alg 306 Super Shaper	1U
	318	SubtleDrumShape	alg 307 3 Band Shaper	2U
	319	SuperShaper	alg 306 Super Shaper	1U
	320	3 Band Shaper	alg 307 3 Band Shaper	2U
	321	New3BandShaper	alg 307 3 Band Shaper	2U
	322	Shaper->Flange	alg 321 Flange<>Shaper	2U
	323	Shaper->Reverb	alg 322 Shaper<>Reverb	2U
	329	Aliaser	alg 308 Quantize+Alias	1U

Dynamics (traitement dynamique)

DYNA- MIQUE	330	HKCompressor 3:1	alg 330 HardKneeCompress	1U
	331	HKCompressor 5:1	alg 330 HardKneeCompress	1U
	332	SK FB Compr 6:1	alg 331 SoftKneeCompress	1U
	333	SKCompressor 9:1	alg 331 SoftKneeCompress	1U
	334	SKCompressor 12:1	alg 331 SoftKneeCompress	1U
	336	Compress w/SC EQ	alg 332 Compress w/SC EQ	2U
	337	Compress/Expand	alg 341 Compress/Expand	2U
	338	Compr/Expnd +EQ	alg 342 Comp/Exp + EQ	3U
	339	Expander	alg 340 Expander	1U
	340	Simple Gate	alg 343 Gate	1U
	341	Gate w/ SC EQ	alg 344 Gate w/SC EQ	2U
	342	3Band Compressor	alg 336 3 Band Compress	4U
	343	3Band Compress2	alg 336 3 Band Compress	4U
	344	Mid Compressor	alg 335 Band Compress	3U
	345	OddHarmSuppress	alg 374 HarmonicSuppress	2U
	346	60Hz Buzz Kill	alg 374 HarmonicSuppress	2U
	347	Dual SK Compress	alg 347 Dual SKCompress	2U
	348	Dual Compr SCEQ	alg 348 Dual Compr SCEQ	3U
	349	Dual 3BandCompr	alg 349 Dual 3 Band Comp	8U

EQ / Filters (égaliseurs/filtres)

ÉGALI- SEURS/	350	AM Radio	alg 350 3 Band EQ	1U
FILTRES	351	U-Shaped EQ	alg 350 3 Band EQ	1U
	352	5 Band EQ Flat	alg 351 5 Band EQ	3U
	353	Graphic EQ Flat	alg 352 Graphic EQ	3U
	354	Dual Graphic EQ	alg 353 Dual Graphic EQ	3U
	355	Dual 5 Band EQ	alg 354 Dual 5 Band EQ	3U
	356	Basic Env Filter	alg 360 Env Follow Filt	2U
	357	Phunk Env Filter	alg 360 Env Follow Filt	2U
	358	Synth Env Filter	alg 360 Env Follow Filt	2U
	359	Bass Env Filter	alg 360 Env Follow Filt	2U
	360	EPno Env Filter	alg 360 Env Follow Filt	2U

Objets du PC3K (V 2)

Presets d'effet avec algorithmes

	362	LFO Sweep Filter	alg 362 LFO Sweep Filter	2U
	363	DoubleRiseFilter	alg 362 LFO Sweep Filter	2U
	364	Circle Bandsweep	alg 362 LFO Sweep Filter	2U
	365	TripFilter	alg 362 LFO Sweep Filter	2U
	366	Resonant Filter	alg 363 Resonant Filter	1U
	367	Dual Res Filter	alg 364 Dual Res Filter	1U
	368	2 Band Enhancer	alg 370 2 Band Enhancer	1U
	369	3 Band Enhancer	alg 371 3 Band Enhancer	2U
	370	Extreem Enhancer	alg 371 3 Band Enhancer	2U
	371	HF Stimulator	alg 372 HF Stimulate 1	1U
	372	Ring Modulator	alg 380 Ring Modulator	1U
	373	PitcherA	alg 381 Pitcher	1U
	374	Pitcher B	alg 381 Pitcher	1U
	375	PolyPtVoxChanger	alg 382 Poly Pitcher	2U
	376	HollowPolyPitchr	alg 382 Poly Pitcher	2U
	377	Pitcher+Chorus	alg 411 MonoPitcher+Chor	2U
	378	Pitcher+Flange	alg 461 MonoPitcher+Flan	2U
	379	Pitcher+Chor+Dly	alg 409 Pitcher+Chor+Dly	2U
	380	Pitcher+Flng+Dly	alg 459 Pitcher+Flan+Dly	2U
	381	Ring Linger	alg 390 Chaos!	2U
	382	Waterford	alg 103 Revrse LaserVerb	4U
	383	Hip Hop Aura	alg 256 Allpass Phaser 3	3U
	384	Woodenize	alg 256 Allpass Phaser 3	3U
	385	Marimbafication	alg 256 Allpass Phaser 3	3U
	386	Frequency Offset	alg 385 Frequency Offset	2U
	387	Drum Loosener	alg 385 Frequency Offset	2U
	388	Drum Tightener	alg 385 Frequency Offset	2U
	389	Vox Honker	alg 386 MutualFreqOffset	2U
	390	EQ Morpher ah-oo	alg 365 EQ Morpher	4U
	391	EQ Morpher ee-aa	alg 365 EQ Morpher	4U
	392	EQ Morpher aw-er	alg 365 EQ Morpher	4U
	395	Contact	alg 387 WackedPitchLFO	3U
	396	Drum Frightener	alg 387 WackedPitchLFO	3U
	397	Mad Hatter	alg 387 WackedPitchLFO	3U
	398	Fallout	alg 387 WackedPitchLFO	3U
	399	Ascension	alg 387 WackedPitchLFO	3U

Chorus / Combi

CHORUS	400	BasicChorusDelay	alg 400 Chorus+Delay	1U
COMBI	401	Chorus PanDelay	alg 400 Chorus+Delay	1U
	402	Chorus & Echo	alg 400 Chorus+Delay	1U
	403	CDR Lead	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	404	CDR Lead 2	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	405	Chorus Delay 2	alg 400 Chorus+Delay	1U
	406	Doubler & Echo	alg 400 Chorus+Delay	1U
	407	Chorus Booth	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	408	ChorusSmallRoom	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	409	ChorusMedChamber	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	410	Chorus MiniHall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	411	Chorus HiCeiling	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	412	ChorBigBrTPlate	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	413	CathedralChorus	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	414	Flam Dly Bckgrnd	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	415	CDHall Halo	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	416	CrackedPorcelain	alg 401 Chorus+4Tap	1U
	417	Rich Delay	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	418	FastChorusDouble	alg 400 Chorus+Delay	1U
	419	MultiTap Chorus	alg 401 Chorus+4Tap	1U
	420	Chorused Taps	alg 402 Chorus<>4Tap	2U
	421	MultiEchoChorus	alg 405 Chorus<>LasrDly	2U
	422	DeepChorDlyHall	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	423	ClassicEP ChorRm	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	424	Chorus Slow Hall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	425	SoftChorus Hall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	426	Chorus Air	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	427	PsiloChorusHall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	428	SpeeChorusDeep	alg 400 Chorus+Delay	1U
	429	Chorus Room	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	430	Chorus Smallhall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	431	Chorus Med Hall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	432	Chorus Big Hall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	433	Chorus Echoverb	alg 402 Chorus<>4Tap	2U

	434	Chorus Bass Room	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	435	New Chorus Hall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	436	Floyd Hall	alg 404 Chorus<>Reverb	2U
	437	Into The Abyss	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	438	BroadRevSlapback	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	439	Carlsbad Cavern	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	440	Chr->GtrDst->Chr	alg 317 TubeAmp<>MD>Chor	3U
	441	That's No Moon!!	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	442	Laser Amalgam	alg 405 Chorus<>LasrDly	2U
	443	Cut it out!! CDR	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	444	Chor-Delay Booth	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	445	Chor Tin Room	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	446	Boiler Plate	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	447	O.T.T. Pad	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	448	TheChorusCloset	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	449	C-D	alg 402 Chorus<>4Tap	2U

Flange / Combi

FLANGE	450	Flange + Delay	alg 450 Flange+Delay	1U
COMBI	451	ThroatyFlangeDly	alg 450 Flange+Delay	1U
	452	Slapback Flange	alg 450 Flange+Delay	1U
	453	Flange Booth	alg 454	2U
	454	FlangeVerb Clav	alg 454	2U
	455	Flange Amb Smack	alg 454	2U
	456	Flange Dly 3-D	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	457	Fl DI Large Hall	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	458	Flanged Edge	alg 321 Flange<>Shaper	2U
	459	Flange + 4Tap	alg 451 Flange+4Tap	1U
	460	FlangeDelayHall	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	461	SloFlangeDlyRoom	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	462	Flange Hall	alg 454	2U
	463	FlangeDlyBigHall	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	464	Flange Theatre	alg 454	2U
	465	FlangeTap Synth	alg 452 Flange<>4Tap	2U
	466	Flange Room	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	467	Flange Echo	alg 452 Flange<>4Tap	2U

	468	Flange 4 Tap	alg 452 Flange<>4Tap	2U
	469	Flange Hall 2	alg 454	2U
	470	Flange-Dly Hall	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	471	Flange Delay	alg 450 Flange+Delay	1U
	472	Mecha-Godzilla	alg 451 Flange+4Tap	1U
	473	Industro-Flange	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	474	Panning FDRoom	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	475	Drum&Bass FlgDly	alg 451 Flange+4Tap	1U
	476	Laserflange	alg 455 Flange<>LasrDly	2U
	477	Pewter FlangeVrb	alg 454	2U
	478	WeirdFlangePlate	alg 454	2U
	479	F-D Hall	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	480	SyntheticRmFlg	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	481	Space Flanger	alg 452 Flange<>4Tap	2U
	482	Lazertag Flange	alg 455 Flange<>LasrDly	2U
	483	Flange->Pitcher	alg 384 Flange<>Pitcher	2U
	484	Flange->Shaper	alg 321 Flange<>Shaper	2U
	485	Pitch Spinner	alg 384 Flange<>Pitcher	2U
	486	FD Lead Madness	alg 450 Flange+Delay	1U
	487	Brite Rippleverb	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	488	Rotary Club	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	489	Flangey Hall	alg 453 Flan+Dly+Reverb	2U
	490	Flg->GtrDst->Chr	alg 319 PolyAmp<>MD>Chor	3U
	491	MyGtrAteYo'Momma	alg 318 TubeAmp<>MD>Flan	3U
	492	Glacial Canyon	alg 456 St Flange+Delay	1U
	494	Ultima Thule Pad	alg 403 Chor+Dly+Reverb	2U
	495	Dr. Who	alg 225 Flanger 1	1U
	799	Pass-Through		

Keymaps

N°	Keymap	N°	Keymap	N°	Keymap
1	Piano f Left	29	Piano 440 3Vel M	67	Clav Key Release
2	Piano f Right	30	Piano 440 3VEZ M	68	Harpsichord
3	Piano mf Left	31	Piano 3Vel L alt	69	Harpsichord Rel
4	Piano mf Right	32	Piano 3Vel R alt	70	Accordion
5	Piano mp Left	33	Piano 3Vel rag L	71	Celesta
6	Piano mp Right	34	Piano 3Vel rag R	72	kHarpsichord
7	Piano 3Vel L	35	Piano f rag L	73	kClav
8	Piano 3Vel R	36	Piano f rag R	74	kClav Rel
9	Piano 3V Easy L	37	Piano alttimb1 L	75	kAccordion
10	Piano 3V Easy R	38	Piano alttimb1 R	80	B3 Bars 1-3
11	Piano f Mono	39	Piano alttimb2 M	81	B3 Full
12	Piano mf Mono	40	Piano alttimb3 M	82	B3 Key Click
13	Piano mp Mono	41	kGrand Piano	83	B3 Dist Wave
14	Piano 3Vel Mono	42	kSyn Piano	84	B3 Full Wave
15	Piano 3V Easy M	50	Rhoadz Hard	85	B3 Bars 1-3 Wave
16	Piano 440 f L	51	Rhoadz Soft	86	B3 Bars 1-4 Wave
17	Piano 440 f R	52	Rhoadz 2Vel	87	B3 SW Wave
18	Piano 440 mf L	53	Rhoadz Thump	88	Tone Wheel Wave
19	Piano 440 mf R	57	Wurly Hard	89	kTone Wheel Orga
20	Piano 440 mp L	58	Wurly Med	90	Trumpets
21	Piano 440 mp R	59	Wurly Soft	91	Trombets
22	Piano 440 3Vel L	60	Wurly 3Vel	92	Trombets alt
23	Piano 440 3Vel R	61	Wurly Thump	93	Trombones
24	Piano 440 3VEZ L	62	Wurly Key Releas	94	Trombones alt
25	Piano 440 3VEZ R	63	FM Elec Piano	95	Low Bones
26	Piano 440 f Mono	64	Clav	96	Tenor Sax
27	Piano 440 mf M	65	Clav alt	97	Tenor Sax alt
28	Piano 440 mp M	66	Clav alt2	98	Tenor Sax Fast

Objets du PC3K (V 2)

Keymaps

N°	Keymap	N°	Keymap	N°	Keymap
99	Tenor Sax med	140	kTake6 Ooh Loop	179	Square Wave
100	Bari/Tenor Sax	141	kSyn Vox	180	Square Wave Dull
101	Baritone Sax	150	Sine Wave	181	Pulse Wave 1/3
102	LegatoTenorSax	151	Partial 1 2	182	Buzz Wave
110	Stereo Strings	152	Partial 1 3	183	Bell Wave
111	Strings Left	153	Partial 1 4	184	Clav Wave
112	Strings Right	154	Partial 1 6	185	Sine Wave alttun
113	Meteor Strings	155	Partial 1 8	186	Synth Vox
114	kEnsemble String	156	Partial 1 12	187	Koreana
115	kSynstrings 1	157	Partial 1 2 3	188	Hybrid Pan
116	kSynstrings 2	158	Partial 1 2 4	189	ReedPipeBassoon
117	kEns Strings 2	159	Partial 1 2 4 6	190	FlutePipeChiff
120	Take6 Aah Attack	160	Partial 1 3 5	197	kM Dist Guitar
121	Take6 Aah Loop	161	Partial 2 3 4	198	kGM Clean Strat
122	Take6 Aah Loop a	162	Partial 2-4 Gli	199	kShift Guitar
123	Take6 Ooh Attack	163	Partial 2-10Ev	200	Steel String Gtr
124	Take6 Ooh Loop	164	Partial 2-12Ev	201	StlStrGtrHiDecay
125	Take6 Ooh Loop a	165	Partial 3 4	202	Clean Elec Gtr
126	Take6 Ooh Loopa2	166	Partial 3 4 5	203	Distorted Guitar
127	Take6 Ooh Glide	167	Partial 4 5 6 7	204	kElec Jazz Gtr
129	Take6 Bop	168	Partial 5 6 7	205	kAcoustic Guitar
130	Take6 B(op)	169	Partial 5-11Odd	206	k5 String Guitar
131	Take6 Dot	170	Partial 11-15	207	kShift Guitar 2
132	Take6 Dot alt	171	Partial 13-20	208	kSingle Mute
133	Take6 D(ot)	172	Partial 16-21	209	ksynElecJazzGtr
134	Take6 Doop	173	Partial prime	210	EBass1 Finger
135	Take6 Doop alt	174	Sawtooth Wave	212	EBass1 Fing alt
136	Take6 D(oop)	175	Saw Wave Dull	213	EBass1 Fng alt2
137	Take6 Accents 2V	176	Saw Wave Duller	214	EBass2 Finger
138	Take6 Accents 3V	177	Saw Wave Dullest	215	EBass Slap
139	kTake6 Aah Loop	178	Triangle Wave	216	Synth Fretless

Objets du PC3K (V 2)

Keymaps

N°	Keymap	N°	Keymap	N°	Keymap
217	Upright Bass	267	Perc Layers 3	317	Trombet
218	Upright Bass 2	268	Perc Layers 4	318	Trumpbone
219	kEBass Slap	269	Perc Layers 5	319	Soft Trumpet
220	kAcoustic Bass	270	Perc Layers 6	320	Harmon Mute Trp
230	Dry Kit 1	271	Perc Layers 7	321	Tuba
231	Dry Kit 2	272	Conga Moose Lyr	322	Tuba/Horn
232	Dry Kit 3	273	VeryMutedTriang1	323	Tuba/Hrn Section
233	Ambient Kit 1	274	Marimba	324	Tuba/Sft Trp
234	Ambient Kit 2	275	Vibes	325	kBone/Trp 2
235	Electric Kit 1	276	Vibes/Bells	326	kHarmon Mute Trp
236	Electric Kit 2	277	Agogo/Bells	327	Plucked Harp
237	Light Kit	278	Agogo Bells Keys	328	Harp Arpeggios
238	Hybrid Kit 1/L	279	Triangle Keys	329	Harp Gliss
239	Hybrid Kit 2/R	280	Layer Vibes	333	Nylon String Gtr
240	Hybrid Kit 3/L	300	Flute	337	Choir
241	Hybrid Kit 4/R	301	Flute 2	341	Cathedral Organ
242	Kicks and Snares	302	Oboe	342	Church Organ
243	Jazz Toms/Kicks	303	English Horn	343	Timpani/Perc88ky
244	Sine Toms/Kicks	304	Bassoon	344	BassDrum & Snare
245	Ride Cymbal	305	Bsn/Ehrn/Oboe	346	Percussion 5b
246	Drum Lyrs1 C4-B4	306	Bassoon/Oboe	347	Timpani/Perc76ky
247	Drum Lyrs2 C4-B4	307	Clarinet	350	Tam/Crsh/BD/Timp
248	SFX Layers C4-B4	308	Eng Horn/Oboe	351	Temple & WdBlock
249	Reverse Drums	309	kSynflute Brt	352	Percussion 1b
260	Percussion 1	310	kSynflute mello	354	Percussion 2b2
261	Percussion 2	311	French Horn	355	kTambourine x 3
262	Percussion 3	312	French Hrn Sec	356	kCastanets x 3
263	Percussion 4	313	Baritone Horn	357	Double Bass alt1
264	Percussion 5	314	Trumpet	358	Castanets x 3
265	Perc Layers 1	315	Trombone	359	Tambourine x 3
266	Perc Layers 2	316	Trombone/Trumpet	360	Glockenspiel

Objets du PC3K (V 2)

Keymaps

N°	Keymap	N°	Keymap	N°	Keymap
361	Chimes	400	Solo Violin	451	Cuica Hi
362	Xylophone	401	Solo Viola	452	Filtersnap - HiQ
363	Timpani	402	Solo Cello	453	Guiro
364	Orch Bass Drum	404	Solo Double Bass	454	GM Scratch
365	Orch Crash	405	Bass/Cello	455	Whistle
366	Stereo Tam Tam	406	Bass/Cello/Vln	456	Chinese Cymbal
367	Tam Tam Left	408	Cello/Vla/Vln	457	Brush Snare Hit1
368	Tam Tam Right	409	Solo Section 1	458	Brush Snare Hit2
369	Triangle	410	Solo Section 2	459	Brush Stir Short
370	Tambourine Roll	411	Solo Section 3	460	Brush Stir Long
371	Tambhit	412	Solo Section 4	461	808 Cowbell
372	Snare Roll	413	Bagpipe Drone	462	808 Kick
373	Snare Hit	414	Bottle	463	808 Snare
374	Woodblock	415	Chiff	464	909 Clap
375	Sleigh Bells	416	Harm Pick	465	909 Closed Hat
376	Castanet Hit	417	Harm Wave	466	909 Open Hat
377	Castanet Up	418	GM Jazz Gtr	469	Jazz Kit
378	Vibraslap	419	GM Clean Strat	470	GM Standard Kit
379	Temple Block 1	420	Strat Mutes	471	GM Room Kit
380	Temple Block 2	423	Koto	472	GM Power Kit
381	Temple Block 3	424	Mbira	473	GM Elec Kit
382	Temple Block 4	425	Orchestra Hit	474	GMWhistle/metbell
383	BassDrum/Timpani	428	GM Applause	475	GM Room Tom Lyr
384	Church Bell	429	Fret Noise	476	GM Synth Kit
385	Pizz Strngs Left	430	GM Bird	477	GM Elec Tom Sine
386	Pizz Strngs Right	431	Gunshot	478	GM SynthTom/Cnga
387	Stereo Pizz Strg	432	Ice Rain	479	GM Jazz Kit
394	Trem Strngs Left	433	Syn Drum	480	GM Brush Kit
395	Trem Strngs Right	434	Telephone	481	GM Brush Stir
396	Stereo Trem Strg	435	Sine PC3	482	GM Orch Kit
397	Stereo Trem Str2	450	Belltree	483	GM Applause

Objets du PC3K (V 2)

Keymaps

N°	Keymap	N°	Keymap	N°	Keymap
485	808 Hats	522	Clave Transposed	553	kSyn Drum
486	808 Congas	523	Perc Layers 7b2	554	k808 Kick
488	Timp stretch	524	Percussion 2c	555	k808 Snare
490	Mel Tom KM	525	PercLayers2 cage	556	k909 Closed Hat
494	808 cym	526	PercLayers7 cage	557	k909 Open Hat
496	Rev Cym	527	PercLayers1 cage	558	k808 Cowbell
497	Dry Kit nw5 4v	528	TempleBlock1 ign	559	k909 Clap
498	Dry Set 1 4v	529	Tuned TBlocks 1	560	kXylo rel alt
499	Dry Set 2 4v	530	Tuned TBlocks 2	561	kSleigh Loop
500	Amb Set 1 4v	531	Solo Cello alt1	562	kAgogo Hi
501	Kurz Hats	532	Solo Cello alt2	563	kAgogo Lo
502	Elec Set 1 4v	533	Double Bass alt2	564	kCowbell
503	PercLayers4kits	534	Double Bass alt3	565	kTriangle Mute
504	Tamb4DrmLyr	535	Organ Reeds	566	kBongo Hi
505	Floor Tom	536	Crash only	567	kBongo Lo
506	Mid Tom	537	Kit Layers 1	568	kBongo Slap
507	Hi Tom	538	kGuero	569	kConga Open
508	Dub Kit1	539	kBelltree	570	kConga Closed
509	Glub Kit	540	kFingersnap	571	kConga Slap
510	Standard Kit2	541	kOrchestra Hit	572	kTumba Open
511	Drums w Bass1	542	kWhistle	573	kTumba Flathand
512	AS Elec Kit1	543	kBirds	574	kCajon Hit
513	AS Elec Kit3	544	kIce Rain	575	kCajon Mute
514	PhunkDrums 1	545	kFret Noise	576	kTambourine Up
515	Standard Kit1	546	kTelephone	577	kTambourine Hit
516	ElecKit 3	547	kGunshot	578	kMaracas
517	Rango Kit	548	kChinese Cymbal	579	kShaker Up
518	Boinker Kit	549	kBrush Snare Hit	580	kShaker Down
519	ElecTuneKik1	550	kBrush Snare Hit	581	kTemple Block
520	Glock Alt As5	551	kBrush Stir Shor	582	kVibraslap
521	DrumPad Map1	552	kBrush Stir Long	583	kCuica

Objets du PC3K (V 2)

Keymaps

N°	Keymap	N°	Keymap	N°	Keymap
584	Glock rel alt	748	Db/VnII Full L	820	Mellotron Flute
592	k2-vel [1____2__	749	Db/VnII Full R	825	ARP String Ens
593	k3-vel [1__2__3_	750	Db/VnII Full2 L	830	Clav II
594	k4-vel [12_3_4__	751	Db/VnII Full2 R	833	Clav alt3
595	k4-vel [1_2_3_4_	752	Db/Vc/Va/VnII FL	834	Clav Key Release
596	k5-vel [1_2_3_45	753	Db/Vc/Va/VnII FR	835	Pianet
597	k6-vel [1_2_3456	754	Vc/VnI Full L	836	Fast Pianet
598	k7-vel [1_234567	755	Vc/VnI Full R	840	RMI Electra Pno
599	k8-vel [12345678	756	Vc/Va/VnII Ful L	841	RMI Electra Pno2
700	Vlns I Full L	757	Vc/Va/VnII Ful R	845	RMI Harpsichord
701	Vlns I Full R	758	Va/VnII Full L	846	RMI Harpsichord2
705	Vlns II Full L	759	Va/VnII Full R	847	RMI Harpsichord3
706	Vlns II Full R	764	Db/Va Div L	848	RMI Piano3
710	Violas Full L	765	Db/Va Div R	850	RMI Accenter
711	Violas Full R	766	Db/Vn Div L	851	RMI_accenter lo
715	Celli Full L	767	Db/Vn Div R	852	RMI_accenter hi
716	Celli Full R	768	Db div/VnI ful L	899	Sine Wave
720	Basses Full L	769	Db div/VnI ful R	909	Diagnostic Sine
721	Basses Full R	770	Db/Vc/Va/Vn DivL	999	Silence
725	Vlns Div2 L	771	Db/Vc/Va/Vn DivR		
726	Vlns Div2 R	772	Vc/Vn Div L		
730	Violas Div2 L	773	Vc/Vn Div R		
731	Violas Div2 R	774	Vc/Va/Vn Div L		
735	Celli Div2 L	775	Vc/Va/Vn Div R		
736	Celli Div2 R	776	Va/Vn Div L		
740	Basses Div2 L	777	Va/Vn Div R		
741	Basses Div2 R	800	CP80 Hard		
744	Db/Va Full L	801	CP80 Soft		
745	Db/Va Full R	802	CP80 Dual Strike		
746	Db/VnI Full L	810	Mellotron String		
747	Db/VnI Full R	815	Mellotron Choir		

Échantillons

N°	Échantillon	N°	Échantillon	N°	Échantillon
2	Stereo Pizz F#1	30	Stereo Trem D#3	90	FM E Piano
3	Stereo Pizz B1	31	Stereo Trem F3	95	Clav
4	Stereo Pizz D2	32	Stereo Trem G3	96	Clav Release
5	Stereo Pizz F2	33	Stereo Trem A#3	99	kHarpsichord v
6	Stereo Pizz G#2	34	Stereo Trem C4	100	Harpsichord v
7	Stereo Pizz A#2	35	Stereo Trem D#4	101	Harpschrd Rel v
8	Stereo Pizz D3	36	Stereo Trem F#4	105	Celesta
9	Stereo Pizz F3	37	Stereo Trem A#4	107	Accordion
10	Stereo Pizz G#3	38	Stereo Trem C#5	110	Hammond 1st 3
11	Stereo Pizz B3	39	Stereo Trem E5	111	Hammond B3 Full
12	Stereo Pizz C#4	40	Stereo Trem G#5	112	Hammond KeyClick
13	Stereo Pizz E4	41	Stereo Trem C#6	113	Hammond 1st 3b
14	Stereo Pizz G4	42	Stereo Trem E6	114	kTone Wheel Orga
15	Stereo Pizz A#4	43	Stereo Trem A6	115	Trumpets
16	Stereo Pizz C#5	44	Stereo Trem C7	116	Trombets 2
17	Stereo Pizz E5	50	Left Piano f	118	Trombones
18	Stereo Pizz G#5	51	Right Piano f	119	alt Trombones
19	Stereo Pizz C6	52	Left Piano mf	121	Tenor Saxes
20	Stereo Pizz E6	53	Right Piano mf	122	Tenor Saxes fast
21	Stereo Pizz G#6	54	Left Piano mp	124	Bari Sax
22	Stereo Pizz C7	55	Right Piano mp	125	Bari Sax 2
23	Stereo Trem F1	56	Left Piano f jk	126	Trombones
24	Stereo Trem A1	57	Right Piano f jk	127	Trombones jk alt
25	Stereo Trem C#2	70	Rhodes	128	Tenor Saxes med
26	Stereo Trem D#2	72	Rhodes Thump	130	St Strings g1
27	Stereo Trem F#2	80	Wurlitzer	131	St Strings c2
28	Stereo Trem A#2	83	Wurlitzer Thump	132	St Strings gs2
29	Stereo Trem C#3	84	Wurli Key Rel	133	St Strings e3

Objets du PC3K (V 2)

Échantillons

N°	Échantillon	N°	Échantillon	N°	Échantillon
134	St Strings gs3	186	Distorted Guitar	264	on246
135	St Strings e4	187	kDistorted Guita	265	one23
136	St Strings gs4	190	E Bass Fing New	266	one24
137	St Strings cs5	193	E BassFng e2 alt	267	one2
138	St Strings f5	194	E BassFng e2 al2	268	one35
139	St Strings d6	196	E Bass Blk B	269	one3
140	St Strings c7	199	E Bass Slap BlkB	270	onep4
141	Left Strings	200	syn Fretless	271	onep6
142	Right Strings	201	Tenor Saxs RVRs	272	onep8
149	Take 6 Bopa	202	Acoustic Bass mr	273	onp12
150	Take6 Aah Attk	203	AcoustBassAltDcy	274	prime
151	Take6 Aah Loop	204	Maracas Down	275	saw
152	Take 6 Bop	205	Take 6 Bopa	276	sawd
153	Take 6 Doop	206	kE Bass Slap Blk	277	sawsd
154	Take 6 Dot	210	Marimba	278	sawvd
155	Take6 Ooh Attk	211	Vibes	279	sine
156	Take6 Ooh Loop	218	celeste hi root	280	sq
157	Take 6 B(op)	250	b3ds	281	sqsd
158	Take 6 D(oop)	251	b3ful	282	sxt21
159	Take 6 (D)ot	252	b3st3	283	third
160	Take6 Aah LoopHI	253	b3st4	284	thn20
161	Take6 Aah Loop a	254	b3sw	285	thre4
162	Take6 Ooh Loop a	255	buzz	286	thre5
163	Take 6 Doop a	256	dw15	287	tri
165	Take 6 Dot a	257	dw6	288	two4
173	Syn Vox	258	e10	298	kEDrum1 Kick
175	Koreana	259	e12	299	kEDrum1 Snare
177	Hybrid Pan	260	eln15	300	LUD223
179	StlStrGtrHiDecay	261	five7	301	Mykik2
180	Steel String Gtr	262	for7	302	Sonkik
183	Clean Elec Gtr	263	fv11o	303	Sonkik alt

Objets du PC3K (V 2)
Échantillons

N°	Échantillon	N°	Échantillon	N°	Échantillon
304	YAMkik2	335	Yam124 alt	366	Bongo Lo env3
305	BD2	336	Yam182 alt	367	Bongo Lo env4
306	BD123	337	Closed Hat Alt	368	Bongo Slap
307	BD51	338	Closed Hat	369	Bongo Slap env1
308	E2kik2	339	Slightly Opn Alt	370	Bongo Slap env2
309	LUDdryM	340	Slightly Opn Hat	371	Bongo Slap env3
310	LUDdryH	341	Open Hat	372	Cajon Hit
311	Eamesm	342	Open/Cls Hat	373	Cajon Mute
312	Eamesh	343	Foot Hat	374	Clap
313	PrldryM	344	Crash Cymbal 2	375	Clap env1
314	PrlambH	345	Crash Cymbal alt	376	Clap env2
315	EAMwoodH	346	Ride Rim3	377	Clap env3
316	kEDrum2 Kick2	347	RideBell	378	Clave
317	LUDambM	348	Agogo Hi	379	Clave env1
318	LUDambM alt	349	Agogo Hi env1	380	Clave env2
319	LUDambH	350	Agogo Hi env2	381	Clave env3
320	LUDambH alt	351	Agogo Hi env3	382	Conga Open Tone
321	YAMamb	352	Agogo Hi env4	383	Conga Open env1
322	YAMamb alt	353	Agogo Lo	384	Conga Open env2
323	Snare55	354	Agogo Lo env1	385	Conga Open env3
324	Snare58	355	Agogo Lo env2	386	Tumba Open Tone
325	Snare87	356	Agogo Lo env3	387	Tumba Open env1
326	Snare89	357	Agogo Lo env4	388	Tumba Open env2
327	e2snr	358	Bongo Hi Tone	389	Tumba Open env3
328	e2snr3	359	Bongo Hi env1	390	Conga Slap
329	Cross Stick	360	Bongo Hi env2	391	Conga Slap env1
330	Cross Stick alt	361	Bongo Hi env3	392	Conga Slap env2
331	Yam102	362	Bongo Hi env4	393	Conga ClosedSlap
332	Yam124	363	Bongo Lo Tone	394	Conga ClSlp env1
333	Yam182	364	Bongo Lo env1	395	Conga ClSlp env2
334	Yam102 alt	365	Bongo Lo env2	396	Tumba Flat Hand

Objets du PC3K (V 2)

Échantillons

N°	Échantillon	N°	Échantillon	N°	Échantillon
397	Tumba Flat env1	428	Timbale Shell	459	PrldryM rev
398	Tumba Flat env2	429	TimbaleShellEnv1	460	PrlambH rev
399	Tumba Flat env3	430	Triangle Open	461	LUDambH rev
400	Cow Bell	431	TriangleOpenEnv1	462	YAMamb rev
401	Cow Bell env1	432	TriangleOpenEnv2	463	Yam102 rev
402	Cow Bell env2	433	TriangleOpenEnv3	464	Yam124 rev
403	Finger Snap	434	Triangle Mute	465	Yam182 rev
404	Finger Snap env1	435	TriangleMuteEnv1	466	Closed Hat rev
405	Finger Snap env2	436	Splash Cymbal	467	Open Hat rev
406	Finger Snap env3	437	Shakers Down nl	468	Crash rev
407	Maracas Down	438	Shakers Up nl	469	Snare55 rev
408	Maracas Dwn env1	439	Maracas Up ja	470	e2snr rev
409	Maracas Up	440	Maracas Up e1 ja	471	e2snr3 rev
410	Maracas Up env1	441	Maracas Down ja	472	slap snare
411	Shakers Down	442	Maracas Dwn e1ja	473	tonal snare
412	Shakers Up	443	Clap no flam	474	new sidestick
413	Tamb Down	444	Maracas Down sa1	475	CoughKick
414	Tamb Down env1	445	Maracas Up sa1	476	pan
415	Tamb Up	446	Shakers Down sa1	477	Open/ClsHtIGNREL
416	Tamb Up env1	447	Shakers Up sa1	478	globlah2
417	Tamb Hit	448	Tamb Up env1 sa1	479	mutated kick
418	Tamb Hit env1	449	Tamb Dwn en1 sa1	480	mutated kick 2
419	Tamb Hit env2	450	Tamb Hit sa1	481	warp drop
420	Timbale Hi mf	451	Cross Stck altAR	482	OpnHat scrape
421	Timbale Lo mf	452	Crash Cymbal AR	483	sine2
422	Timbale Hi ff	453	Sonkik rev	484	kTumba Open env1
423	Timbale Lo ff	454	YAMkik2 rev	485	mini sweep 2
424	TimbaleH mf env1	455	BD123 rev	486	kConga ClosedSla
425	TimbaleH ff env1	456	E2kik2 rev	487	kConga Slap
426	TimbaleL mf env1	457	Eamesm rev	488	kick bottom 2
427	TimbaleL ff env1	458	Eamesh rev	489	Gong

Objets du PC3K (V 2)

Échantillons

N°	Échantillon	N°	Échantillon	N°	Échantillon
490	stoneloop	521	Clave env2b jk	552	kSleigh Bells
491	pulsegrunge	522	Clave e1alt cstn	553	kTriangle (rel)
492	zipyipe	523	Maracas Dwn env1	554	kChimes
493	bentblade	524	Cross Stick gt1	555	kCelesta
494	vaculunt	525	Maracas Down gt1	556	kXylophone
495	auto maraca	526	Tumba Open igf a	557	kHarp
496	errietamb	527	LegatoTenorSax	558	kAcoustic Bass
497	distachime	528	kConga Open Tone	559	kChurch Bell
498	popshayknroll	529	kBongo Slap	560	kTemple Block
499	Lazercork2	530	Open/Cls Hat R	561	kGuero
500	Conga Open ToneA	531	TriangleOpnRls	562	kBelltree
501	Agogo Hi env2A	532	MelTom alt	563	kOrchestra Hit
502	TimbaleHmfenv1 j	533	GM CrashCym 2	564	kFret Noise
503	Tumba Open j	534	GMkik1	565	kTelephone
504	Clave env1 a1	535	GM Crash rev	566	kGlock rel alt
505	Conga ClsdSlp J1	536	GM ELEC KiK	567	kXylo rel alt
506	TimbaleL mf jk1	537	kBongo Lo Tone	568	kTamb Hit
507	Tumba Open env4	538	kBongo Hi Tone	569	kMaracas
508	Conga Open env4	539	kTriangle Mute	577	Bari Sax 2
509	Shakers Dwn rvs	540	kAgogo Lo	578	TrombonesMod
510	Conga Open igoff	541	kAgogo Hi	600	Flute
511	Tumba Open igoff	542	kEDrum2 HH Close	601	Oboe
512	Shakers Downsaj	543	kEDrum2 HH Open	602	English Horn
513	Shakers Up j	544	kSnare Hit	603	Bassoon
514	Agogo Hi gong	545	kSnare Roll	604	Dbl Reeds
515	Agogo Lo gong	546	kTimpani	605	Clarinet
516	Cow Bell gong	547	kTriangle	606	French Horn
517	Crash Cym rva jk	548	kTamb Hit	607	French Hrn Sec
518	Shakers Up jk2	549	kTamb Roll	608	Baritone Horn
519	Shakers Down j1	550	kCastanet Hit	609	Trumpet/Trombone
520	Shakers Up j3	551	kCastanet Up	610	Soft Trumpet

Objets du PC3K (V 2)

Échantillons

N°	Échantillon	N°	Échantillon	N°	Échantillon
611	Harmon Mute Trp	650	Temple Block 2	687	Whistle
613	Tuba	651	Temple Block 3	688	Chinese Cymbal
614	Harp	652	Temple Block 4	689	Brush Snare Hit1
615	Harp Arpeggios	653	Church Bell	690	Brush Snare Hit2
618	Nylon String Gtr	654	kVibraslap	691	Brush Stir Short
620	Glockenspiel	655	Solo Violin	692	Brush Stir Long
621	K250 Choir	656	Solo Viola	693	808 Cowbell
623	K250 Pipe Organs	657	Solo Cello	694	808 Kick
624	Chimes	658	Fast Solo Cello	695	808 Snare
625	Xylophone	659	Solo Double Bass	696	909 Clap
626	Timpani	660	Pizz Strngs Left	697	909 Closed Hat
627	Orch Bass Drum	661	Pizz Strngs Right	698	909 Open Hat
628	kGlockenspiel	666	Trem Strngs Left	699	GM Applause
629	Orch Crash	667	Trem Strngs Right	700	Fret Noise
630	Orch Crash jk1	670	kChiff	701	GM Bird
631	Stereo Tam Tam	671	Bagpipe	702	Gunshot
632	Tam Tam Left	672	Bottle	703	Ice Rain
633	Tam Tam Right	673	Chiff	704	Syn Drum
635	Triangle	674	Harm Pick	705	Telephone
636	Dark Triangle	675	Harm Wave	706	Sine PC2ROM1
638	Triangle (rel)	676	GM Jazz Gtr	707	Metrobell
639	Tambourine Roll	677	GM Clean Strat	708	kEDrum2 Clap
640	Tambhit	678	Strat Mutes	709	kWoodblock
641	Snare Roll	679	Koto	710	Woodblock short
642	Snare Hit	680	Mbira	711	GM 808 Kick
643	Woodblock	681	Orchestra Hit	712	Vibraslap GM
644	Sleigh Bells	682	Belltree	713	GM Hi Guiro
646	Castanet Hit	683	Cuica Hi	714	GM Guiro
647	Castanet Up	684	Filtersnap	715	Cuica Hi alt
648	Vibraslap	685	Guiro	716	Cuica Lo alt
649	Temple Block 1	686	Scratch	717	kEDrum2 Snare1

Objets du PC3K (V 2)

Échantillons

N°	Échantillon	N°	Échantillon	N°	Échantillon
718	Belltree alt	761	Violas Full R	850	RMI Accenter
719	FS 808 Tom	765	Celli Full L	851	RMI_accenter lo
720	GM ChinCym	766	Celli Full R	852	RMI_accenter hi
721	GM Shrt Whistle	770	Basses Full L	899	Sine Wave
722	Orch Crash jk1	771	Basses Full R	900	Trombones jk alt
723	Orch Crash a2	775	Vlins Div2 L	901	Cross Stick gt1
724	Tambourine Roll	776	Vlins Div2 R	902	Maracas Down gt1
725	Orch Bass Drum a	780	Violas Div2 L	904	sine no demph
726	kOrch Crash jk1	781	Violas Div2 R	950	Tenor Saxes med
727	Snare Hit s1	785	Celli Div2 L	998	sine no demph
728	Snare Roll	786	Celli Div2 R	999	silence
729	Tambhit	790	Basses Div2 L		
730	Sleigh Bells	791	Basses Div2 R		
731	Temple Block1ign	795	Split Ext Full L		
732	SoftTrp Pipes	796	Split Ext Full R		
733	Glockenspiel	797	Split Ext Div L		
734	Timpani	798	Split Ext Div R		
735	kEDrum1 Cowbell	799	Sine Wave		
736	kEDrum1 Kick	800	Left Piano f jk		
737	kBrush Stir Long	801	Right Piano f jk		
738	kBrush Stir Shor	802	CP80 E Grand		
739	kBrush Snare Hit	810	Mellotron Strings		
740	kBrush Snare Hit	815	Mellotron Choir		
741	kIce Rain	820	Mellotron Flute		
742	kFinger Snap	825	ARP String Ensemble		
743	kCuica	830	Clav II		
750	Vlins I Full L	834	Clav Key Release		
751	Vlins I Full R	835	Pianet		
755	Vlins II Full L	836	Fast Pianet		
756	Vlins II Full R	840	RMI Electra Piano		
760	Violas Full L	845	RMI Harpsichorda		

Patterns de décalage (Shift Patterns) pour arpégiateur

N°	Shift Pattern	N°	Shift Pattern	N°	Shift Pattern
1	major	29	BacknForth	57	1To3
2	minor	30	1InvMin3	58	1To3b
3	Oct +	31	Root 5/3/5	59	Blues
4	Oct -	32	Root 5/m3/5	60	Blade
5	Oct 2x	33	Root 6/4/6	61	Repeat w/ Rests1
6	1's n 12's	34	bluesy1	62	Repeat w/ Rests2
7	FullMajor	35	bluesy2	63	Repeat w/ Rests3
8	FullMinor	36	bluesy3	64	Bass 1
9	Major7	37	bluesy4	65	Immenence
10	Minor7	38	rashi1	66	Immenence2
11	MajorMaj7	39	rashi2	67	Minor1
12	Sus2	40	rashi3	68	Minor2
13	Sus4	41	rashi4	69	Minor3
14	FullSpanish	42	petals1	70	3 Note Drum Arp
15	Dim	43	petals2	71	one five
16	Dim7d	44	petals3	72	mysterious1
17	Dim7m	45	Urger1	73	mysterious2
18	PentaA	46	Urger2	74	mysterious3
19	PentaB	47	Urger3	75	percolator1
20	PentaC	48	Urger4	76	percolator2
21	Maj Arp Oct	49	Hala1	77	percolator3
22	Root 5 Oct 5	50	Satch	78	percolator4
23	Root 5/4/5	51	Satch2	79	sparser 1
24	1st Inv M	52	Cascade	80	sparser 2
25	1st Inv M2	53	TripletCascade	81	boomboomwack
26	1st Inv m	54	Buzzer	82	boomboomquick
27	2nd Inv M	55	Angus	83	here comes da
28	2nd Inv m	56	BouncingZero	84	here comes da2

Objets du PC3K (V 2)

Patterns de décalage (Shift Patterns) pour arpégiateur

N°	Shift Pattern	N°	Shift Pattern
85	here comes da3	200	as 1
86	moving 1		
87	moving 2		
88	moving 3		
89	where's one?		
90	where's one? 2		
91	happy one		
92	happy one 2		
93	crafty 1		
94	crafty 3		
95	crafty 4		
96	crafty 5		
97	can do 1		
98	can do 3		
99	chromo up 1		
100	Rising Minor		
101	Minor 7 Pattern		
102	Oct 5th up down		
120	Major 1A		
121	Major 1B		
122	Major 1C		
123	Minor 1A		
124	Minor 1B		
125	Minor 1C		
126	48StepTemplate		
127	24StepTemplate		
128	16StepTemplate		
129	8StepTemplate		
130	OctaveRhythm1		
131	Minor Var 1		
132	Drum Beat 1		

Patterns de dynamique pour arpégiateur

N°	Pattern de dynamique	N°	Pattern de dynamique	N°	Pattern de dynamique
1	PseudoSine	30	pat12C	86	echo 3
2	LoHi	31	pat12D	87	echo 4
3	HiLoLo	32	pat24A	88	echo 5
4	HiLoLoLo	33	pat24B	89	echo 6
5	HiLoLoHiLoHi	34	pat24C	90	echo 7
6	6-pattern	35	pat24D	91	echo 8
7	12-patternA	36	LoHi2	92	echo 9
8	12-patternB	37	trip1	93	echo 10
9	X0	50	1/4 note triplet	94	echo 11
10	0X	51	16ths Pattern 1	95	echo 12
11	X00	52	16 Note Pattern2	96	echo 13
12	XX0	53	Rhythm 1	97	echo 14
13	X000	54	Rhythm 2	98	echo 15
14	XX00	70	Bass 1	99	dub echo 1
15	XXX0	71	ARPKIK1	100	E. Bass Arp
16	X0000X	72	ARPSNR1	101	PercussionArp
17	X00X0X	73	ARPHAT1	120	8th HiHat 1
18	XX0X0X	74	Syn 1	121	8th Delay 1
19	XXXXX0	75	perco 1	122	8th Trip Delay 1
20	X000000X	76	perco 2	123	Syn 2
21	X0000X0X	77	rebound 1	124	48StepTemplate
22	XXXXXXXX0	78	rebound 2	125	24StepTemplate
23	0X00XX00	79	pulser 1	126	16StepTemplate
24	X000X0X0	80	pulser 2	127	8StepTemplate
25	XX00X0X0	81	pulser 3	128	Speed Up
26	XX00XXX0	82	pulser 4	200	Trancer1
27	XX0XXXX0	83	pulser 5	201	Trancer2
28	pat12A	84	echo 1	202	ElectroBass1
29	pat12B	85	echo 2		

Objets du PC3K (V 2)

Patterns de dynamique pour arpégiateur

N°	Pattern de dynamique
203	ElectroGtr1
204	offbeats01
205	BalladBass1
206	One and Two
207	One and Two 2
208	One and Two 3
209	Offbeat 8ths
210	And one and

Annexe E

Conversion d'anciens fichiers par le PC3K

Le PC3K peut charger des objets d'anciens produits de la gamme K Kurzweil, ainsi que des objets du PC3. Les objets chargés sont convertis en types d'objet natifs pour le PC3K (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).



Note : les objets qui utilisent le jeu de sons en ROM de la gamme K peuvent être convertis après installation du fichier optionnel de compatibilité ROM K2661 (téléchargeable gratuitement sur www.kurzweil.com en allant en section Downloads, puis en cliquant sur le lien PC3K). Pour les Keymaps chargées, les tessitures qui utilisent des échantillons de ROM **édités** ne produiront PAS de son.

Seuls les anciens objets dont le fichier se termine par l'extension .K26, .K25 .KRZ ou .PC3 peuvent être chargés et convertis.

Types d'objet et détails de conversion

Bloc son (objets échantillons)

Tous les objets échantillons en RAM de la gamme K peuvent être chargés (voir la note ci-dessus pour des détails sur la compatibilité des échantillons en ROM). Le PC3K ne peut pas convertir le paramètre SmpSkp de saut d'échantillon, donc les échantillons convertis pour l'emploi dans le PC3K ne peuvent être transposés vers le haut que d'une octave.

Objets Keymap

Tous les objets Keymap de la gamme K peuvent être chargés, tous les paramètres seront utilisés ou convertis en paramètres propres au PC3K.

Objets programmes

La plupart des objets programmes 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 DSP 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 ALGs ou DSP. Les objets qui utilisent le jeu de sons en ROM de la gamme K peuvent être convertis après installation du fichier optionnel de compatibilité ROM K2661 (téléchargeable gratuitement sur www.kurzweil.com). Tous les objets programmes du PC3 peuvent être chargés. Les programmes KB3 créés avec un K2500 ou K2600 ne peuvent pas être chargés dans le PC3K, mais le PC3K 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 PC3K, mais les programmes du PC3K peuvent utiliser le mode Cascade. Le mode Cascade permet au signal d'un programme de passer au travers de 32 couches d'algorithmes DSP (voir *Alt Input pour algorithmes (mode cascade)* en page 6-27 pour des détails).

Objets Setups

La plupart des objets Setups de la gamme K peuvent être chargés mais les effets (FX) ne sont pas convertis et les effets de programme doivent être utilisés par défaut. Également, aucun réglage de contrôleur pour une quatrième pédale commutateur ne sera converti (puisque le PC3K n'accepte que trois pédales commutateurs). Tous les objets Setups du PC3 peuvent être chargés.

Index

Chiffres

50% Weight 9-25

A

About (à propos de) 11-19
Accordage des échantillons 14-4
Accordage sur d'autres instruments 11-2
Activation des canaux MIDI 10-15
Affichage de forme d'onde 14-12
AIF
 Guide pratique de chargement 13-16
 Préécoute automatique dans un programme 11-20
Ajout de couches 6-53
Ajustement du volume des échantillons 14-5
Ajustement fin 6-26
Algorithmes D-21
 Édition 6-29
Algorithmes d'effet D-21
All Notes Off 10-7
Allocation des voix 11-17
Alt Input pour algorithmes 6-27
Appellation 15-7
Arpégiateur
 Active 7-44
 Beats 7-44
 Duration 7-45
 Glissando 7-52
 Latch 7-51
 Limite basse (LoKey) et limite haute (HiKey) 7-52
 LimitOpt 7-47
 Ordre de jeu 7-44
 ShiftAmount 7-47
 ShiftLimit 7-47
 Transposition des notes 7-47
 Vel 7-45
Arpégiateur activé 7-44
Asservissement à la dynamique 6-26
Asservissement au clavier 6-26
Assignment d'échantillon 14-6
Assignment d'échantillons aux Keymaps 14-3
Atk Rate 9-21
Atk Time 9-17
Attack 9-18
AutoPan 9-25
Autre point de début
 Éditeur d'échantillon 14-12

B

Banks 3-2
Bass Freq 9-16
Bass Gain 9-16
Bootloader 1-5, B-1

Bouclage d'échantillons 6-17
Boucle d'échantillon étendue 14-11
Boucles 15-16
Boucles de lecture 6-17
Bounce
 Page TRACK du mode Song 12-26
Bouton Arp 3-5
Bouton contextuel Delete 6-54
Bouton contextuel DelLyr 6-54
Bouton contextuel DupLyr 6-53
Bouton contextuel ImpLyr 6-53
Bouton contextuel INFO
 Éditeur de programme 6-52, 6-54
Bouton contextuel Info 2-8, 6-2, 8-2
Bouton contextuel Name 6-54
Bouton contextuel NewLyr 6-53
Bouton contextuel Save 6-54
Bouton contextuel Select 13-14
Bouton EDIT 3-8
Bouton Edit 5-7
Bouton Effects 5-7
Bouton EXIT 3-8
Bouton Master 5-7
Bouton Panic 2-8, 6-2, 10-20
Bouton Play/Pause
 Avec écoute facile 2-7
Bouton Quick Access 5-7
Bouton Setup 5-7
Bouton Song 5-7
Bouton SW 3-5
Boutons
 Panic 6-2
Boutons à fonctions spéciales 5-7
Boutons Bank 3-2
Boutons Chan/Layer 3-7, 5-7
Boutons contextuels 3-6
 Éditeur d'échantillon 14-11
 Éditeur de Keymap 14-5
 dans l'éditeur de programme 6-13
 Éditeur de Setup 7-71
 Fonctions spéciales 6-53
 Mode MIDI 10-20
 dans le mode Program 6-2
Boutons contextuels de fonction 6-53
Boutons contextuels de fonction spéciale 6-53
Boutons de catégorie (Category) 3-4
Boutons de curseur 3-7
Boutons de mode 3-2
Boutons de programme (Program) 3-4, 5-7
Boutons Plus/Moins 3-9
Brake 9-24
Branchement du MIDI 2-3
Branchements MIDI 2-3
Build 9-13

C

Cab Bypass 9-22
Cab Preset 9-22
Cabines rotatives 9-23
Cabinet HP 9-22

- Cabinet LP 9-22
- Câble d'alimentation 2-2
- Câbles audio 2-2
- Canal KB3 6-6
- Canal MIDI 10-2
- Canal MIDI de base 10-6
- Canaux On et Off 10-15
- Caractères 5-3
- Caractères ASCII 5-3
- Caractéristiques du PC3 1-3
- Caractéristiques techniques A-2
- Case d'effet
 - Paramètres 9-12
- CenterGain 9-26
- CentrAtten 9-25
- Chaînes
 - Effet D-15
- Chaînes d'effets D-15
- Change
 - Page TRACK du mode Song 12-31
- Changement de la tonalité de tempérament 11-10
- Changement du nom d'un programme 6-54
- Changement du nom des objets 5-3
- Changements de programme
 - Extended 10-17
 - MIDI 10-5
 - Mode Quick Access 8-1
- Changements de programme et de banque Quick Access 10-18
- Changements de programme MIDI 10-5
- Chargement de fichiers 5-6
- Chargement individuel d'objets 13-10
- Charger, sauvegarder, exporter une séquence MIDI 12-9
- Chgt de prog. 10-17
- Chorus 9-18
- Clic de Portamento 6-37, 6-38
- Clics durant le Portamento 6-37, 6-38
- Comparaison 5-7
- Comparaison d'édition 5-7
- Compatibilité
 - Objets de la gamme K E-1
- Complex Echo 9-15
- Compresseurs 9-16
- Compression multibande 9-18
- Configuration des sources de contrôle 6-9
- Constituer une Keymap 14-7
- Contour 9-20
- Contraste 2-5
- Contrôle d'enveloppe 6-46
- Contrôle de la vitesse du LFO 6-40
- Contrôle du retard de couche 6-19
- Contrôle en temps réel des paramètres de l'arpégiateur 7-54
- Contrôleurs
 - Sauvegarde des réglages en mode Program 6-3
- Conventions d'édition 5-1
- Conventions pour l'édition des objets 5-1
- Conversion d'anciens objets E-1
- Conversion d'objets de la gamme K E-1
- Copie de couches 6-53
- Copy
 - Page TRACK du mode Song 12-25
- Cordon secteur 2-2

- Couches
 - Ajout 6-53
 - Coupure du son 5-7
 - Duplication 6-53
 - Importation 6-53
 - Passage de l'une à l'autre dans les programmes multicouches 3-11
 - Suppression 6-54
- Coupure d'unité d'effet 5-7
- Coupure du son des couches 5-7
- Coupure du son des zones de Setup 5-7
- Courbe de dynamique
 - Réception MIDI 10-7
 - Transmission MIDI 10-3
- Courbe de pression
 - Master 11-7
 - Réception MIDI 10-9
 - Transmission MIDI 10-4
- Court-circuiter les effets (FX Bypass) 5-7
- Création de couches 6-53
- Croisement du zéro 14-14
- Crossover 9-23
- Crossover1 9-18, 9-27
- Crossover2 9-18
- Curseurs 3-3, 7-21
- Curve 9-22

D

- DC Offset 9-20
- Déclenchement de note 6-19
- Déclenchement de notes au démarrage 6-19
- DEL de statut de zone 7-2
- Delay 9-27
- Delay DegenRegen 9-15
- Delay Gated Ducking 9-15
- Delays 9-14
- Delays multitap 9-14
- Delays Spectral Multitap 9-15
- DelayScale 9-14
- Démarrage 2-1
- Density 9-13
- Depth 9-25
- Destination
 - Page MIDI Transmit 10-2
- Dialogue de sauvegarde 5-3
- Dialogues
 - Save 5-3
- Diff Amt 9-15
- Diff Gain 9-27
- Diff Scale 9-13
- DiffBassF 9-27
- DiffBassG 9-27
- Disque virtuel
 - Mode USB Storage 2-6
- Dist Drive 9-22
- Distortion (distorsion) 9-22
- Dly Coarse 9-20
- Dly Fine 9-20
- DlyCrs 9-19
- DlyFi 9-19
- Drive 9-16

- Drum Remap 6-34, 11-2
- Dry Bal 9-14
- Ducking 9-18
- Duplication de couches 6-53
- Dynamic VAST 1-3, 6-1, 6-29
- DynamRange 9-19

E

- EarRef Lvl 9-13
- Échantillon
 - Préécoute automatique dans un programme 11-20
- Échantillons
 - Accordage 14-4
 - Ajustement du volume 14-5
 - Assignment aux Keymaps 14-3
 - Mode de lecture 6-17
- Écoute facile 2-7
- Écran 3-6
- Éditeur d'échantillon 14-7, 14-9
- Éditeur de Keymap 14-1
 - Assignment d'échantillon 14-6
 - NewRng 14-6
- Éditeur de morceau 12-20
 - Page COMMON 12-20
 - Page EVENT 12-33
 - Page TRACK 12-22
- Éditeur de programme
 - Boutons contextuels 6-13
 - Page AMP (KB3) 6-64
 - Page AMPENV 6-43
 - Page ASR 6-41
 - Page DRAWBR 6-63
 - Page ENVCTL 6-46
 - Page EQ 6-71
 - Page FUN 6-42
 - Page KEYCLK 6-67
 - Page KEYMAP 6-15
 - Page LAYER 6-18
 - Page LFO 6-39
 - Page MISC 6-69
 - Page OUTPUT (KB3) 6-72
 - Page PERC 6-65
 - Page PERC2 6-67
 - Page PITCH (KB3) 6-64
 - Page TONEWL 6-61
 - Pages ENV2 et ENV3 pages 6-45
- Éditeur de Setup 7-4
 - Bouton contextuel Delete 7-71
 - Bouton contextuel DelZn 7-71
 - Bouton contextuel DupZn 7-71
 - Bouton contextuel ImpZn 7-71
 - Bouton contextuel Name 7-71
 - Bouton contextuel NewZn 7-71
 - Boutons contextuels 7-71
 - Programme local 7-5
- Éditeur INFO 6-52, 6-54
- Éditeur Quick Access 8-1
- Édition 5-1
- Édition d'échantillons 14-9
- Édition de base 5-1

- Édition des algorithmes 6-29
- Édition des programmes KB3 6-61
- Édition des programmes VAST 6-12
- Effet Aliaser 9-19
- Effet Leslie 9-23
- Effets
 - Paramètres 9-12
- Effets du KSP8 D-21
- Égaliseur graphique 9-15
- Égaliseur paramétrique 9-16
- Égaliseurs 9-15
- Emploi des modes 4-2
- Enhancers 9-16
- Enregistrement de séquences 3-12
- Entrée de données 3-9
- Entrée intuitive de données 3-11
- Env Rate 9-21
- Env Time 9-18
- Envelope Filter (filtre suiveur d'enveloppe) 9-21
- Enveloppe d'amplitude
 - Natural 6-43
 - Segment de déclin (Dec) 6-44
 - Utilisateur 6-43
- Enveloppe d'amplitude naturelle 6-43
- Enveloppe d'amplitude personnelle 6-43
- Enveloppes 6-43, 6-45
- Enveloppes d'amplitude 6-43
- EQ 9-15
- EQ Morpher 9-16
- Erase
 - Page TRACK du mode Song 12-25
- Everything
 - Chargement d'objets comme 13-13
- Exp Atk 9-17
- Exp Ratio 9-17
- Exp Rel 9-17
- Exp Threshold 9-17
- Expandeur 9-16
- Expanse 9-13
- Expansion 9-17
- Export
 - Fichier MIDI, infos de programme, infos de chaîne 13-15

F

- FB2/FB1>FB 9-15
- Fdbk Dly 9-15
- Fdbk Image 9-15
- Fdbk Level 9-14, 9-19
- FdbkComprs 9-17
- Fenêtre Région/Critère
 - Mode Song 12-23
- Fichier MIDI
 - Charger 13-1
 - Exporter 13-15
- Fichiers
 - Chargement 5-6
 - Master 13-7
 - Sauvegarde 5-6
 - Tout 13-7
- Fichiers Master 13-7

- Filter Type 9-21
- Filtres 9-20
- Flanger 9-19
- Fonction de recherche 3-12
- Formatage d'un périphérique USB 13-3, 13-15
- Formats de changement de programme 10-16
- FreqScale 9-16
- Fusibles C-1
- FX Mode en page MAIN du mode Master 11-2

G

- Gate Time 9-18
- Gates 9-16
- General MIDI 11-12
 - Drum Remap 6-34, 11-2
- Générateur de bruit 6-17
- Grab
 - Page TRACK du mode Song 12-30
- Guide pratique de chargement d'un fichier audio 13-16

H

- Half Wts 9-26
- Headroom 9-20
- Hi Beam W 9-23
- Hi Fast 9-24
- Hi Gain 9-23
- Hi Res Delay 9-23
- Hi Size 9-23
- Hi Slow 9-24
- Hi Trem 9-23
- HiAccelCrv 9-24
- HiFst>Slow 9-24
- Highpass 9-22
- HiMic A 9-23
- HiMic B 9-23
- HiResonate 9-23
- HiResXcurs 9-23
- HiSlow>Fst 9-24
- HiSpinDir 9-24
- Hold 9-14
- Horloge 11-18
 - Réglage 2-7
 - Source 11-11
- Horloge MIDI 12-3
- Horodatage 11-18

I

- Icône losange 5-4
- ID
 - Page MAIN du mode Master 11-2
- ID# 15-7
- Identifiant (ID) de SysEx 10-10
- Ignorer le relâchement 6-22
- ImageWidth 9-25
- Importation de couches 6-53
- In Select 9-26
- InfinDecay 9-14
- Infos

- Export 13-15
- Infos de chaîne
 - Export 13-15
- Infos de programme
 - Export 13-15
- Insert
 - Page TRACK du mode Song 12-27
- Introduction à l'édition 5-1
- Inversion d'échantillons 6-17

K

- K2600
 - BankMode 7-8
- KB3 1-4, 2-9, 6-4, 6-6, 6-61
 - Polyphonie 6-62
- Keymap 14-7
- Keymaps 6-4
- Keymaps à multiples dynamiques 14-4
- Keymaps, stéréo 6-16

L

- L Diff Dly 9-15
- L/R Phase 9-19, 9-25
- L/R Pre Dly 9-13
- LaserVerb 9-20
- Late Lvl 9-13
- LateRvbTim 9-13
- LCD 3-6
- Le sustain ne fonctionne pas 10-7
- LFO 6-39, 6-41
- LFO Dpth 9-19
- LFO Filter (filtre à LFO) 9-22
- LFO LRPhs 9-19
- LFO Phase 9-25
- LFO PlsWid 9-22, 9-25
- LFO Rate 9-19, 9-25
- LFO Shape 9-22, 9-25
- LFO Smooth 9-22
- Ligne inférieure de l'écran 3-6
- Ligne supérieure de l'écran 3-6
- Liste des objets Setups D-13
- Lo Beam W 9-23
- Lo Fast 9-24
- Lo Gain 9-23
- Lo Mode 9-24
- Lo Res Dly 9-23
- Lo Size 9-23
- Lo Slow 9-24
- Lo Trem 9-23
- LoAccelCrv 9-24
- LoFst>Slow 9-24
- LoMic A 9-23
- LoMic B 9-23
- LoopSwitch
 - Éditeur d'échantillon 14-11
- LoResonate 9-23
- LoResXcurs 9-23
- LoSlow>Fst 9-24
- LoSpinDir 9-24

LP Freq 9-23
Luminosité 2-5
Lvl 9-23

M

Maintien des ASR 6-41
MakeUp Gain 9-18
MakeUpGain 9-17
Max Freq 9-21, 9-22
Métronome 15-4
 Options de précompte 15-5
Mettre une zone en solo 7-3
Mic Angle 9-24
Mid Freq 9-16
Mid Gain 9-16
Mid Width 9-16
MIDI
 À propos du MIDI 15-1
 Activation de canal 10-15
 All Notes Off 10-7
 Canal de base 10-6
 Formats de changement de programme 10-16
 Mode de réception 10-6
 Pan 10-15
 Paramètres de transmission 10-1
 Réinitialisation des canaux 10-20
 Utilities 11-17
 Verrouillages de paramètres 10-16
 Volume 10-16
MIDI déconnecté 13-2
MIDI Machine Control 12-8
MIDI USB déconnecté 13-2
Min Freq 9-21, 9-22
MISC 14-9
Mise à la terre 2-2
Mises à jour du logiciel 2-10
MMC 12-8
Mod Mode 9-26
Mode Cascade 6-1, 6-27
Mode cascade 1-3
Mode de changement de programme 10-7
Mode de remplissage 13-11
Mode de sortie numérique 11-11
Mode disque 4-3, 5-6, 13-1
Mode Effects 4-3
Mode Master 4-3
Mode MIDI 4-3
 Boutons contextuels 10-20
Mode Program 4-2, 6-1
 Boutons contextuels 6-2
Mode Quick Access 2-9, 4-3
Mode Setup 4-2, 7-1
 Page Press (pression) 7-36
 Page RIBBON 7-41
 Page RIBCFG (configuration du ruban) 7-41
 Page WHEEL 7-33
Mode Song 4-3, 12-1, 15-1
 Boucles 15-16
 Changements de programme 15-17
 La liste des événements 15-18

 Morceaux de démonstration 15-16
 Structure de morceau 15-17
Modes 4-1
 Program 6-1
Modes, emploi 4-2
Modulatrice
 Modulation en anneau 9-26
Molette Alpha 3-9
Molette de hauteur (Pitch Bend) 3-5
Molette de modulation 3-5
Momentary
 Type de commutateur 7-32
Morceau
 Export 13-15
Morceaux de démonstration 15-16
Morph A>B 9-16
MTC 12-3
MuteZn 7-25

N

Navigation 3-6
Navigation dans la face avant 3-6
Neutralisation des effets 5-7
Niveaux de tension 2-2

O

Objets 5-1
 Appellation 5-3
 Changement de nom 5-3
 Chargement individuel 13-10
 RAM 5-2, 5-4
 Renommer en mode Master 11-14
 ROM 5-2, 5-4
 Suppression 5-6
 Supprimer en mode Master 11-15
Objets mémoire 5-4
Objets RAM 5-2, 5-4
Objets ROM 5-4
Objets ROM, sauvegarde 5-2
Octav 6-2, 8-2
Odd Wts 9-26
Option d'extension des sons en ROM 1-5
Origin 9-25
Osc1 Freq 9-26
Osc1 Lvl 9-26
Osc1 Shape 9-26
Osc1PlsWid 9-26
Osc1Smooth 9-26
Oscillateurs 6-54
Oscillateurs KVA 6-54

P

Page AMPENV (éditeur de programme) 6-43
Page ASR (éditeur de programme) 6-41
Page Canal/Programme (CH/PROG) 7-4
Page COMMON
 Mode Song 12-20
Page DRAWBR (éditeur de programme) 6-63

- Page EditProg Exit 5-3
- Page EditProg Save 5-3
- Page ENVCTL (éditeur de programme) 6-46
- Page EQ (éditeur de programme) 6-71
- Page EVENT
 - Mode Song 12-33
- Page FUN (éditeur de programme) 6-42
- Page KEYCLK (éditeur de programme) 6-67
- Page KEYMAP (éditeur de programme) 6-15
- Page KEY-VEL 7-9
- Page LAYER (éditeur de programme) 6-18
- Page LFO (éditeur de programme) 6-39
- Page Main
 - Mode Master 11-1
- Page MIDI Receive 10-10
- Page MISC (éditeur de programme) 6-69
- Page OUTPUT (éditeur de programme: KB3) 6-72
- Page PERC (éditeur de programme: KB3) 6-64
- Page PERC (éditeur de programme) 6-65
- Page PERC2 (éditeur de programme) 6-67
- Page PITCH (éditeur de programme: KB3) 6-64
- Page Press (pression)
 - Mode Setup 7-36
- Page ProgramMode 6-1
- Page RIBBON 7-41
- Page RIBCFG (configuration du ruban) 7-41
- Page TONEWL (éditeur de programme) 6-61
- Page TRACK
 - Éditeur de morceau 12-22
- Page WHEEL
 - Mode Setup 7-33
- Page XMIT 10-1
- Pages 3-6
 - AMP (KB3) 6-64
 - AMPENV (enveloppe d'amplitude) 6-43
 - ASR (Attack, Sustain, Release) 6-41
 - DRAWBR 6-63
 - ENV2 et ENV3 (Enveloppes) 6-45
 - ENVCTL (contrôle d'enveloppe) 6-46
 - EQ 6-71
 - FUN 6-42
 - KEYCLK 6-67
 - KEYMAP 6-15
 - LAYER 6-18
 - LFO 6-39
 - MIDI CHANLS 10-15
 - MIDI RECV 10-6
 - MIDI XMIT 10-1
 - MISC 6-69
 - OUTPUT (KB3) 6-72
 - PERC 6-65
 - PERC2 6-67
 - PITCH (KB3) 6-64
 - TONEWL 6-61
- Pages ENV2 et ENV3 (éditeur de programme) 6-45
- Pair Wts 9-26
- Pan 9-23, 9-27
 - MIDI 10-15
- Pan Width 9-25
- PanLock 10-16
- Paramètre A/Dry->B 9-13

- Paramètre A->B cfg. 9-12
- Paramètre Adjust (EnvCtl) 6-47
- Paramètre Attack (ASR) 6-42
- Paramètre AttPt (Common) 6-37
- Paramètre Bend (Layer) 6-19
- Paramètre Cross Couple 9-12
- Paramètre Crossfade (Output) 6-34
- Paramètre Delay (ASR) 6-42
- Paramètre Enable (Layer) 6-20
- Paramètre FrzPdl (Layer) 6-21
- Paramètre Globals (Common) 6-62
- Paramètre Globals (page Common) 6-38
- Paramètre HF Damping 9-12
- Paramètre HiKey (Layer) 6-19
- Paramètre HiVel (Layer) 6-19
- Paramètre Impact (EnvCtl) 6-48
- Paramètre In/Out 9-12
- Paramètre Keymap 6-15
- Paramètre Keytrk (EnvCtl) 6-47
- Paramètre KeyTrk (Keymap) 6-15
- Paramètre Legato (Common) 6-37
- Paramètre LoKey (Layer) 6-19
- Paramètre Loop (AmpEnv) 6-45
- Paramètre LoVel (Layer) 6-19
- Paramètre MaxDly (Layer) 6-20
- Paramètre MinDly (Layer) 6-20
- Paramètre MnRate (LFO) 6-40
- Paramètre Mode (ASR) 6-41
- Paramètre Monophonic (Common) 6-36
- Paramètre MxRate (LFO) 6-40
- Paramètre Nombre de bouclages (AmpEnv) 6-45
- Paramètre Opaque (Layer) 6-21
- Paramètre Out Gain 9-12
- Paramètre Pan (Output) 6-33
- Paramètre Pan Mode (Output) 6-33
- Paramètre Phase (LFO) 6-40
- Paramètre Pitch Bend Range (Common) 6-36
- Paramètre PlayBackMode (Keymap) 6-17
- Paramètre Portamento (Common) 6-37
- Paramètre Portamento Rate (Common) 6-37
- Paramètre RateCt (LFO) 6-40
- Paramètre Release (ASR) 6-42
- Paramètre S (Layer) 6-20
- Paramètre Shape (LFO) 6-40
- Paramètre SosPdl (Layer) 6-21
- Paramètre Stereo (Keymap) 6-16
- Paramètre SusPdl (Layer) 6-21
- Paramètre ThrAtt (Layer) 6-22
- Paramètre TilDec (Layer) 6-22
- Paramètre TimbreShift (Keymap) 6-17
- Paramètre Trig (Layer) 6-19
- Paramètre Trigger (ASR) 6-41
- Paramètre VelTrk (EnvCtl) 6-47
- Paramètre VelTrk (Keymap) 6-16
- Paramètre Wet/Dry 9-12
- Paramètre XCouple 9-12
- Paramètre XFadeSense (Output) 6-34
- Paramètre XPose (Keymap) 6-15
- Paramètres
 - AmpEnv 6-44—6-45
 - ASR 6-41—6-42

- Common 6-36—6-62
- Contrôle d'enveloppe 6-47
- Couche 6-19—6-22
- Keymap 6-15
- LFO 6-40
- Paramètres ASR 6-41—6-42
- Paramètres communs 6-36—6-62
- Paramètres d'autre attaque (Keymap) 6-17
- Paramètres d'effets 9-12
- Paramètres d'enveloppe d'amplitude 6-44—6-45
- Paramètres de canal MIDI 10-15
- Paramètres de contrôle d'enveloppe 6-47
- Paramètres de couche 6-19—6-22
- Paramètres de durée et de niveau d'attaque (AmpEnv) 6-44
- Paramètres de durée et de niveau de déclin (AmpEnv) 6-44
- Paramètres de durée et de niveau de relâchement (AmpEnv) 6-45
- Paramètres de Keymap 6-15
- Paramètres de l'éditeur de Keymap 14-3
- Paramètres de LFO 6-40
- Paramètres de réception MIDI 10-6
- Paramètres de verrouillage 10-16
- Paramètres Source et Depth (EnvCtl) 6-48
- Path 13-4
- Pavé alphanumérique 3-9
- PC3K6 1-1
- PC3K8 1-1
- Pédales 1-5, 2-4
- Pédales commutateurs 1-5
- Pédales de contrôle continu 1-5
- Périphérique USB
 - Formatage 13-3, 13-15
- Pile 1-5
- Pistes de batterie
 - Mode Song 12-21
- Pitch 9-26
- Plage de dynamique 14-4
- Point de début
 - Éditeur d'échantillon 14-12
- Polydistort 9-22
- Polyphonie 6-4, 11-17
 - KB3 6-62
- Ponctuation 5-3
- Port USB 2-6
- Porteuse
 - Modulation en anneau 9-26
- Pos 9-23
- Pre Dly 9-13
- Pré-retard 9-13
- Presets d'effet D-21
- Pression (aftertouch) mono 7-21
- Pression de plusieurs boutons 3-10
- PrgChgMode 10-7
- PrgLock 10-16
- Programmes D-1
 - Ajout de couches 6-53
 - Changement de nom 6-54
 - Duplication de couches 6-53
 - Édition (KB3) 6-61
 - Édition (VAST) 6-12
 - Importation de couches 6-53
 - KB3 2-9, 6-6

- Sauvegarde 6-54
- Sélection 2-7
- Suppression 6-54
- Suppression de couches 6-54
- V.A.S.T. 2-8, 6-4
- Programmes favoris
 - Boutons de catégorie 3-4
- Programmes KB3 2-9, 6-6
- Programmes monophoniques 6-36
- Programmes V.A.S.T. 2-8, 6-4
- Programmes VA-1 1-4
- PRVIEW (préécoute ou preview d'échantillon) 11-20
- Ptch Offst 9-26
- Pulse Width 9-22, 9-25
- Punch-in 15-10

Q

- Quantification 15-16
- Quantize
 - Page TRACK du mode Song 12-28
- Quantize + Flange 9-19
- Quartr Wts 9-26

R

- R Diff DI 9-15
- Rapport signal/bruit 2-5
- Rate Scale 9-25
- Ratio 9-17, 9-18
- Réglage des tirettes 6-64
- Réglages de sortie
 - En mode Setup 7-7
 - En mode Song 12-14
- Réglages de sortie analogique
 - En mode Setup 7-7
 - En mode Song 12-14
- Réglages de sortie analogique en mode Setup 7-7
- Réglages de sortie de face arrière
 - En mode Setup 7-7
 - En mode Song 12-14
- Réglages de sortie de piste (mode Song) 12-14
- Réglages de sortie de programme
 - En mode Setup 7-7
- Réglages de sortie de zone (mode Setup) 7-7
- Réinitialisation
 - Totale 11-19
- Réinitialisation de tous les contrôleurs 10-7
- Réinitialisation des canaux MIDI 10-20
- Réinitialisation totale 11-19
- Rel Rate 9-21
- Rel Time 9-17
- Relâchement des ASR 6-41
- Release 9-18
- Remap
 - Page TRACK du mode Song 12-32
- Rename 15-7
- Renommer des objets
 - Avec l'utilitaire Rename 11-14
- Répertoires 13-4
- Répétition des ASR 6-41

- ResH/LPhs 9-24
- Resonance 9-21
- Resonant Filter (filtre résonant) 9-20
- Retrigger 9-18, 9-21
- Riffs 7-57
- Ring Modulation (modulation en anneau) 9-26
- Room Type 9-13
- RootKey
 - Éditeur d'échantillon 14-10
- Roto InOut 9-23
- Ruban 1-5, 2-5
 - Jeu de patterns de notes 7-27
- Rvrb Time 9-13

S

- Saisie au clavier 5-5
- Saisie au clavier des noms d'objet 5-5
- Saisie numérique 3-9
 - Page MAIN du mode Master 11-2
- Saisir alphabétique 3-9, 5-3
- Sauvegarde
 - Appellation 15-7
 - Mode Song 15-5
 - Rename 15-7
- Sauvegarde d'objets
 - RAM 5-4
 - ROM 5-4
- Sauvegarde d'objets RAM 5-2
- Sauvegarde d'objets ROM 5-2
- Sauvegarde de fichiers 5-6
- Sauvegarde de programmes 6-54
- Sauvegarde des fichiers Master et de tout 13-7
- Sauvegarde et appellation d'objets
 - Sauvegarde 5-3
- SC Input 9-18
- Segment de déclin (Dec) 6-44
- Sélecteur MIDI Thru/Out 2-3
- Sélecteur Thru/Out 2-3
- Sélection de banque
 - Page MIDI Receive 10-10
- Sélection des modes 3-1, 4-1
- Sélection des paramètres 3-6
- Sélection des programmes et des Setups 2-7
- Sélection du mode 3-1, 4-1
- Séquences
 - Enregistrement 3-12
- Séquenceur 15-1
 - Guide pratique 12-1
- Séquenceur externe 12-3
- Setup
 - Éditeur de comparaison 7-4
- Setup de contrôle 6-9
- Setups 2-9
 - Arpégiation de zone 7-8
 - Aux Bend 1 7-19
 - Aux Bend 2 7-19
 - BankMode 7-8
 - Bend Range 7-18
 - Bouton contextuel Save 7-71
 - Canal MIDI 7-5

- Contrôleurs 7-20
- Contrôleurs commutateurs 7-31
- Contrôleurs physiques 7-20
- Coupure du son des zones 5-7
- Curve 7-30
- Décalage (Add) 7-30
- Destination 7-5
- Destination (Dest) 7-30
- Dynamique basse (LoVel), Dynamique haute (HiVel) 7-16
- Entry Pan, Exit Pan 7-17
- Entry Volume, Exit Volume 7-17
- EntryState (Ent) et ExitState (Exit) 7-33
- Liste de destinations de contrôleur MIDI 7-22
- LoKey et HiKey 7-9
- MidiBank 7-5, 7-6
- Note Maps 7-10
- OffValue 7-32
- OnValue 7-32
- Page BEND 7-18
- Page COMMON 7-68
- Page CPEDAL (pédale de contrôle continu) 7-35
- Page FOOTSW (Foot switch) 7-37
- Page Panoramique/Volume (PAN/VOL) 7-17
- Page RIBBON 7-40
- Page SWITCH 7-38, 7-39
- Pages SLIDER et SLID/2 7-34
- Paramètres de contrôleur continu 7-30
- Pente de courbe de dynamique (VelScale) 7-11
- Scale 7-30
- Sélection 2-7
- Status 7-6
- Transpose 7-10
- Transposition 7-2
- Type de commutateur (SwType) 7-32
- Valeurs initiales (d'entrée) 7-31
- VelCurve 7-14
- VelOffset 7-12
- Shift
 - Page TRACK du mode Song 12-29
- Shift Pattern (ShftPattrn) 7-49
- ShKeyNum, ShiftKey 7-27
- Shuntage des effets 5-7
- Signal Delay 9-18
- Signal Dly 9-17
- Signature rythmique 15-3
- Simulation stéréo 9-26
- Simulations de baffle 9-22
- Size Scale 9-13
- Smooth 9-18
- Smooth Rate 9-21
- SmoothTime 9-17
- Smth Rate 9-21
- Sonorisations mono 2-2
- Sons non harmoniques
 - Création avec un modulateur en anneau 9-26
- Sons supplémentaires 1-5
- Sortie audio numérique 2-3
- Souffle 1-5, 2-4
- Source de tempo externe 7-68
- Sources de contrôle
 - Asservissement à la dynamique 6-26

- Asservissement au clavier 6-26
- Configuration 6-9
- FUN 6-42
- Source 1 et Source 2 6-27
- Spacing 9-20
- Speed 9-24
- Spots radio 9-15
- Src1 (source 1) 6-27
- StatDlyLvl 9-19
- Structure de programme V.A.S.T. 6-4
- Suppression d'objets 5-6
- Suppression de couches 6-54
- Suppression des programmes 6-54
- Supprimer
 - En page Utilitaires d'objet 11-15
- Sweep 9-21
- Sync In 2-3

T

- Table Master 11-19
- Tableau d'équipement MIDI A-1
- Tap Dly 9-19
- Tap Lvl 9-19
- Tap Pan 9-19
- Tap Pitch 9-15
- Tap PtAmt 9-15
- Tap Shapr 9-15
- Tap Tempo 11-11, 15-3
- Tapn Bal 9-14
- Tapn Level 9-14
- Tempéraments 11-8
- Tempo 15-3
 - Fonction Tap Tempo 15-3
 - Master 11-11
 - Mode Song - Piste de tempo 12-35
 - Tap Tempo 11-11
- Tension
 - Changement C-1
- Terre électrique 2-2
- Tessiture 14-3
- Threshold 9-17, 9-18
- Toggle
 - Type de commutateur 7-32
- Tonique du tempérament (Int.Key) 11-10
- Transpose
 - Page TRACK du mode Song 12-29
- Transposition
 - Master 11-2
 - MIDI 10-2
- Transposition de notes
 - Dans l'arpégiateur 7-47
- Transposition des Setups 7-2
- Transposition générale 11-2
- Treb Freq 9-16
- Treb Gain 9-16
- Tremolo 9-25
- Trig Filt 9-21
- Trigger 9-21
- Triggered Filter (filtre à déclencheur) 9-21
- TRIM 14-12

- Trouver des objets 3-12
- Type d'objet et identifiant (ID) 5-2
- Types de répétition dans les delays multitap 9-14
- Types de réverbération 9-13

V

- Valeurs finales (de sortie) 7-31
- Variable Architecture Synthesis (synthèse à architecture variable) 1-3
- VAST 1-3
- Verrouillages de paramètres 10-16
- Version d'OS 11-19
- Vib/Chor 9-24
- VibChInOut 9-24
- Vibrato/Chorus 9-24
- Voix 6-4
- VolLock 10-16
- Volume
 - MIDI 10-16
- Volume de sortie numérique 11-10
- Vue d'ensemble 1-3
- Vue d'ensemble de l'enregistrement 15-1
- Vue d'ensemble du PC3 1-3

W

- Warmth 9-22
- WAV
 - Guide pratique de chargement 13-16
 - Préécoute automatique dans un programme 11-20
- Wet Bal 9-14
- Wet/Dry 9-26

X

- Xcrs Fin 9-19
- Xcurs Crs 9-19
- Xfer 9-16
- Xover 9-23
- Xpose 2-8, 6-2, 8-2

Z

- Zones
 - Solo 7-3

KURZWEIL

Music Systems

www.kurzweil.com

Distribution France par:

TECHNIC IMPORT

213, route de Rouffach

BP 50586 – 68008 COLMAR cedex

Tel. 03 89 20 33 00

www.lazonedumusicien.com