PRO 3

Multi-filter Mono/Paraphonic Synthesizer



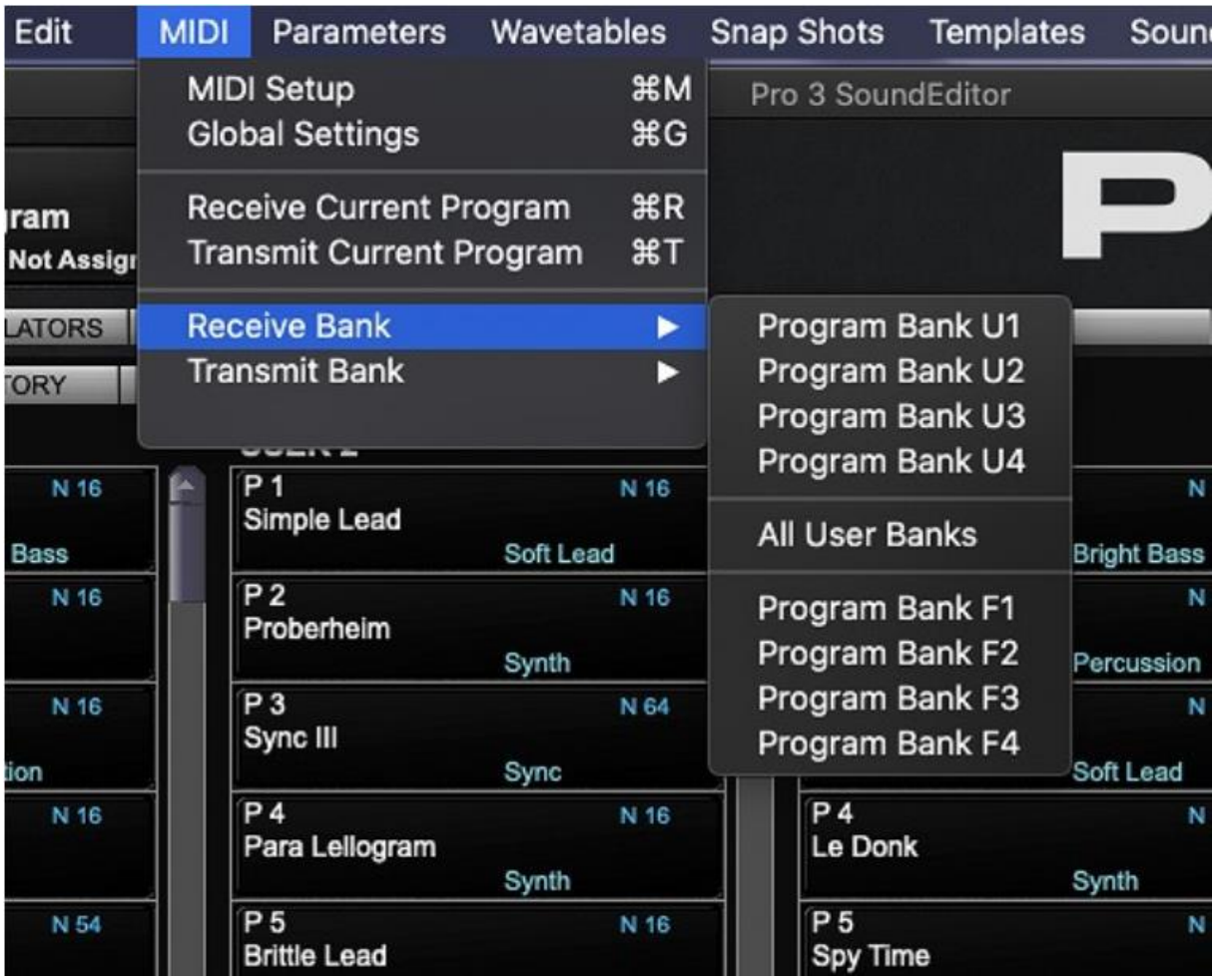
SEQUENTIAL®

MENU WINDOWS MIDI

Ici vous pouvez accéder à toutes les fonctions qui permettront à l'éditeur de communiquer avec le PRO 3 et de synchroniser les données en recevant toutes les banques.

Dans la configuration MIDI, vous pouvez configurer quels ports MIDI doivent être utilisés pour communiquer avec Prophet~5.

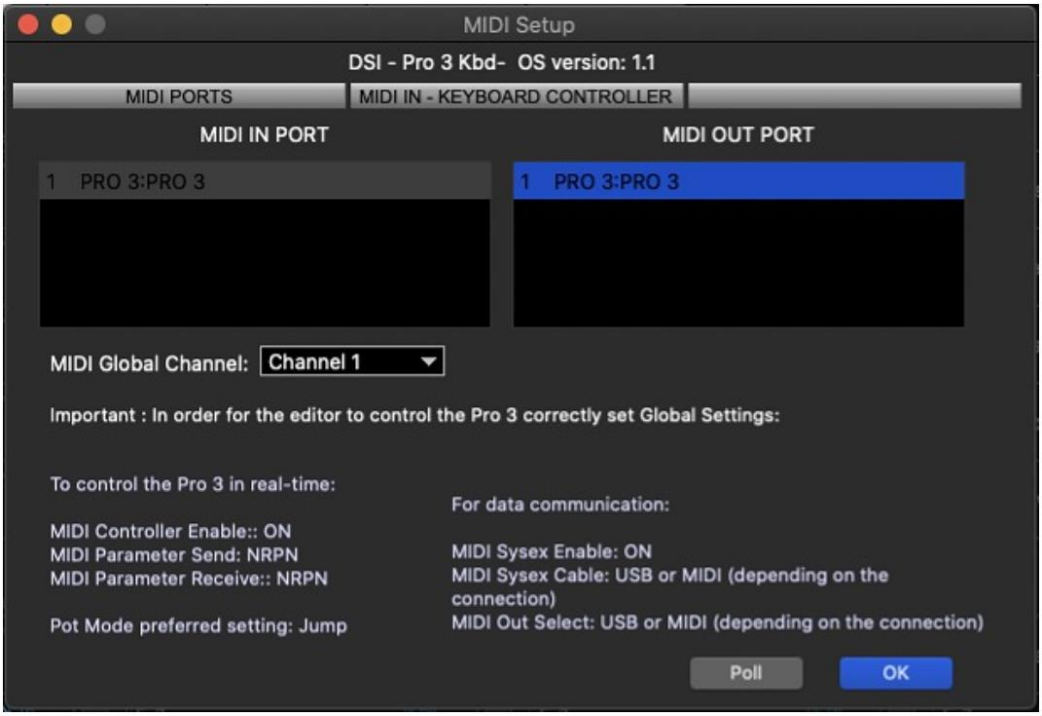
Le panneau Paramètres général (Global) vous permet d'afficher et de visualiser tous les Globaux du PRO 3.



CONFIGURATION MIDI

La fenêtre de configuration MIDI (Control+M) se trouve dans le menu de la fenêtre MIDI. Dans la configuration MIDI fenêtre, sélectionnez les ports MIDI IN et OUT auxquels le PRO 3 est connecté et réglez le canal MIDI sur correspond au canal MIDI du PRO 3.

Une fois que les ports et le canal MIDI appropriés sont sélectionnés, vous devriez voir la version actuelle du logiciel PRO 3 sur en haut de la fenêtre MIDI Setup comme illustré. Cela confirme que SoundEditor communique avec le PRO Séquentielle 3.



Pour établir une communication MIDI appropriée. Assurez-vous que les paramètres globaux sont définis MANUELLEMENT (pas via l'ordinateur) sur PRO 3 comme suit.

<u>Pour contrôler le PRO 3 en temps réel :</u>

MIDI Controller Enable:: ON
MIDI Parameter Send: NRPN
MIDI Parameter Receive:: NRPN

<u>Pour la communication de données :</u>

MIDI SysEx Enable: ON
MIDI SysEx Cable: USB or MIDI (depending on the connection)
MIDI OUT: USB or MIDI (depending on the connection)

Activer MIDI SysEx : ON
Câble MIDI SysEx : USB ou MIDI (selon la connexion)
MIDI OUT : USB ou MIDI (selon la connexion)

PARAMÈTRES GLOBAUX

Les PRO 3 Globals (Control+G) se trouvent également dans le menu de la fenêtre MIDI. Veuillez noter que certains paramètres nécessaires au maintien d'une bonne communication MIDI sont désactivés et ne peuvent pas être modifiés directement pour l'éditeur.



Important. Les modifications apportées par l'éditeur ne sont pas enregistrées automatiquement sur Prophet~5. Pour écrire les changements de paramètres globaux, vous devez entrer et sortir du mode Globals directement sur le Prophet~5 panneau.

Bank Panel

Panneau de banque

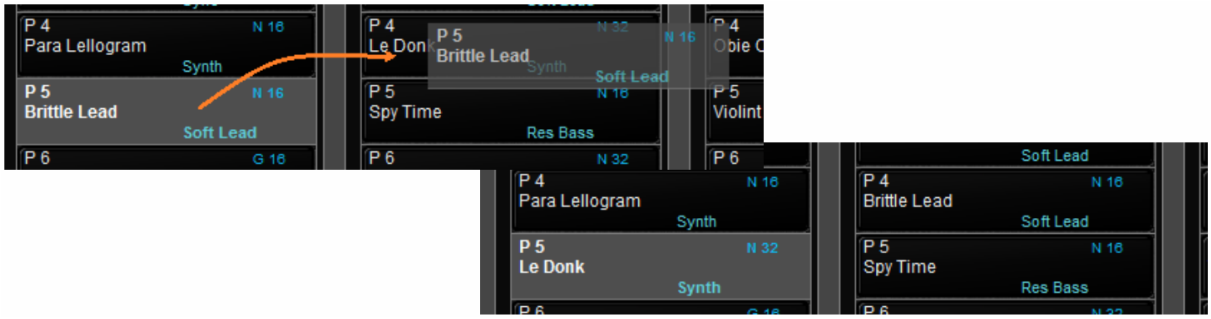
VUE DU PANNEAU DE LA BANQUE

La vue Banks Panel vous permet de voir toutes les banques de programmes utilisateur et d'usine dans lesquelles vous pouvez sélectionner des programmes à éditer ou à écouter.

Cliquer sur les boutons **USER** ou **FACTORY** affiche un ensemble correspondant de banques de programmes.

Ici, vous pouvez copier et coller des programmes entre les banques ou déplacer des programmes en les faisant glisser vers de nouveaux emplacements.

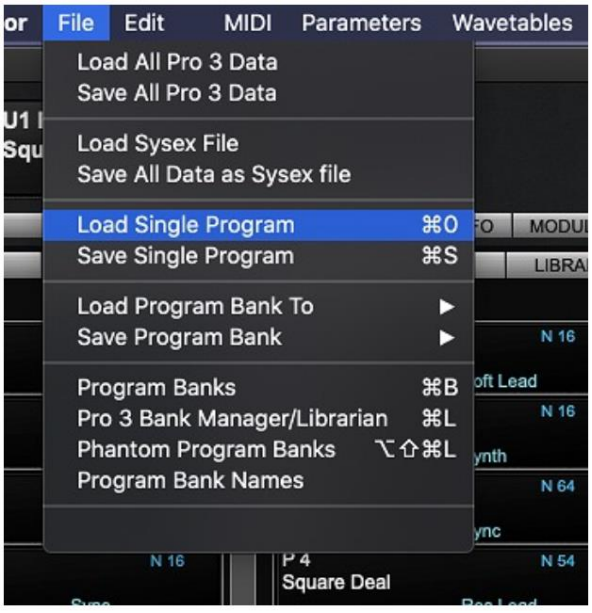
Appuyez sur la touche Maj pour activer le glissement.



Lorsque vous faites un clic droit sur un programme sélectionné, le menu contextuel s'affiche.
Dans la vue Bank, vous ne pouvez copier et coller qu'un seul programme à la fois. Pour copier et coller plusieurs programmes, utilisez la fenêtre **Program Bank Manager** / **Librarian**.



Les programmes collés, renommés, chargés et initialisés seront automatiquement écrits sur le PRO 3 aux emplacements de la banque/programme (*Bank/Program location*).
Si vous souhaitez charger des programmes uniques enregistrés uniquement dans le tampon d'édition, utilisez la fonction Charger un seul programme (**Load Single Program**) située dans le menu Fichier (**File**) de la fenêtre.

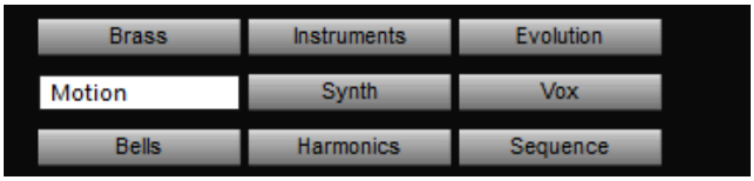


SÉLECTION DE PROGRAMMES PAR CATÉGORIE

En cliquant sur le bouton **CATEGORY**, vous pouvez afficher et sélectionner des programmes organisés en catégories. Vous pouvez parcourir les programmes classés en cliquant sur les boutons de catégorie.

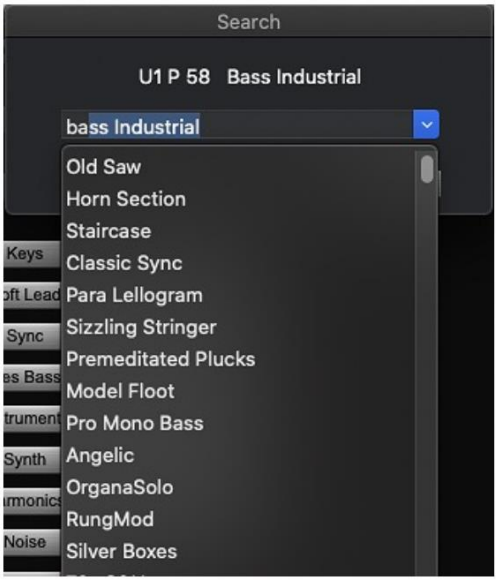


Si vous souhaitez renommer les catégories, cliquez avec le bouton droit sur le bouton que vous souhaitez renommer et saisissez un nouveau nom.



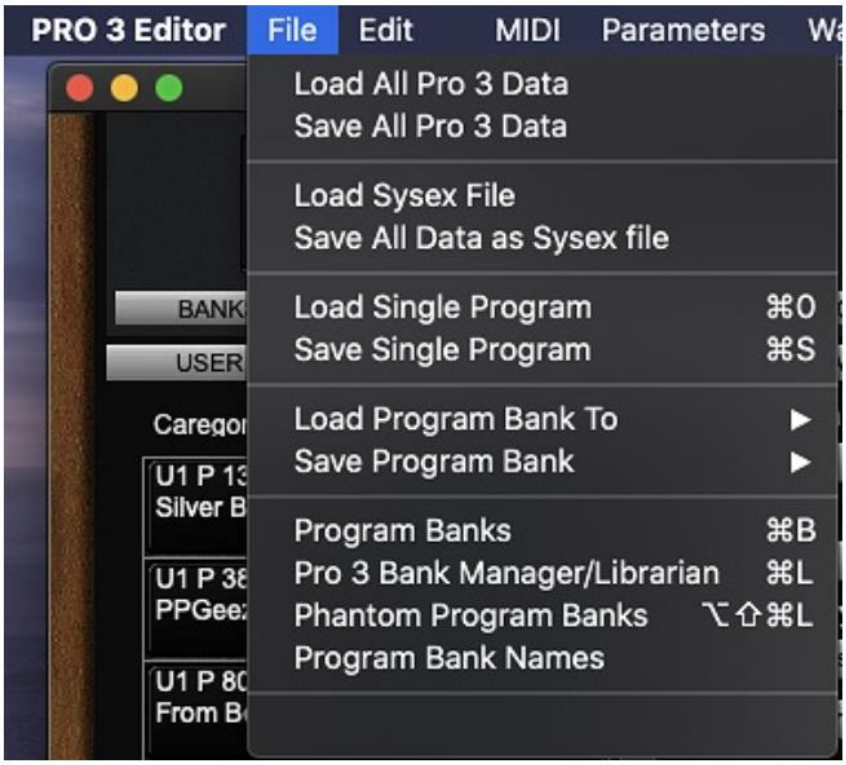
OUTIL DE RECHERCHE

Le bouton **SEARCH** (Control+F) ouvre la recherche de programme où vous pouvez rechercher des programmes dans toutes les banques du PRO 3.



MENU DE LA FENÊTRE DE FICHIER

Le menu de la fenêtre de fichiers **FILE** vous donne l'option de quelques fonctions simples pour enregistrer et charger des programmes.
Les données **Save All PRO 3 Data** enregistrent les 5 banques USER avec l'extension de fichier .pro3.



Save Single Program (Control+S) Cette fonction enregistre le programme actuellement édité.

Load Single Program (Control+O) Cette fonction charge un programme enregistré dans l'éditeur et l'envoie automatiquement dans le tampon d'édition du synthé pour audition. Les programmes chargés de cette manière ne sont pas écrits dans les banques de programmes. Si vous souhaitez écrire un programme chargé, utilisez la fonction **Write** située dans le menu de la fenêtre Edit.

Save Program Bank Cette fonction vous permet de sauvegarder une banque sélectionnée. Dans la boîte de dialogue Enregistrer le fichier de banque, vous pouvez spécifier l'extension de fichier. La valeur par défaut est .p5_b mais vous pouvez également sélectionner .syx pour les fichiers SysEx. Les données de la banque sont toujours enregistrées en tant que données SysEx brutes formatées. L'extension de fichier .p5_b est destinée à faciliter la reconnaissance des fichiers et qui peut être remplacée par .syx.

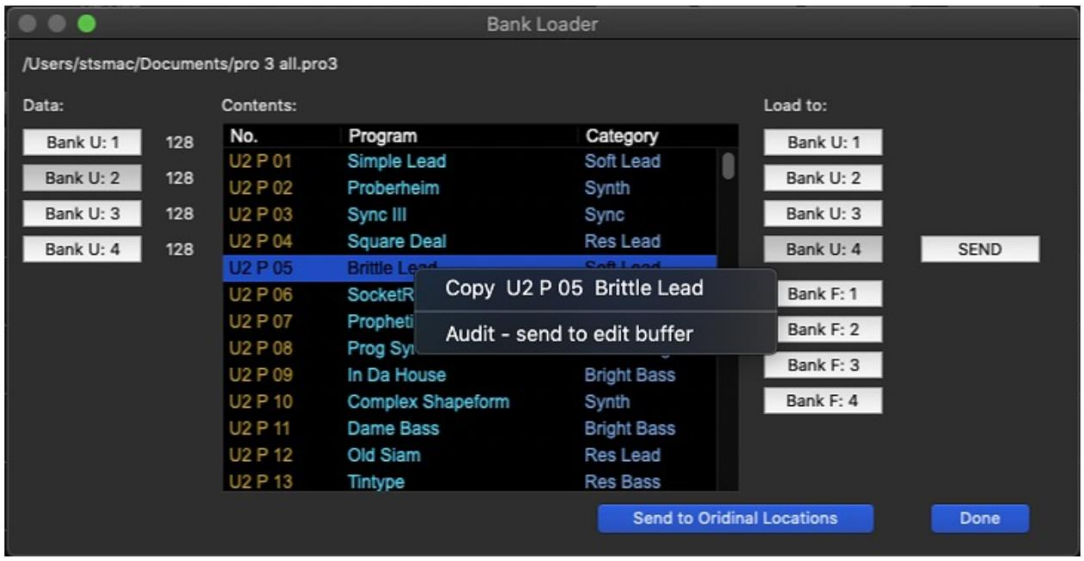
Load Program Bank Vous permet de charger la banque de programmes à l'emplacement présélectionné.

Save All Data as SysEx file Enregistre les 5 banques USER sous forme de fichier .syx.

Load SysEx File Charge tout fichier .syx contenant des données PRO 3 valides.

CHARGEUR DE BANQUE

Lors du chargement de fichiers contenant plusieurs programmes, par exemple des fichiers de la banque ou des fichiers All Data, la fenêtre **Bank Loader** s'affichera.

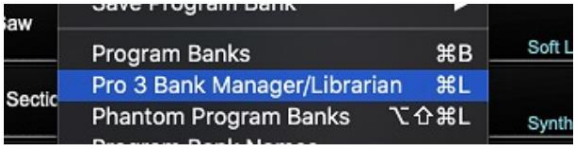


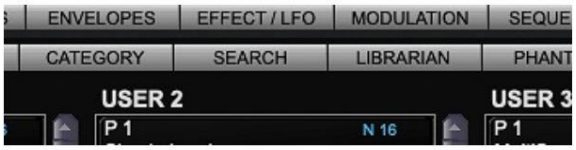
Dans la fenêtre **Bank Loader**, vous pouvez pré visualiser le contenu de la banque de charge avant de l'envoyer au PRO 3.
Un clic droit sur le programme sélectionné dans la liste vous donne la possibilité de copier plusieurs programmes.
Vous pouvez également éditer le programme sans l'écrire sur le PRO 3.
Le bouton Envoyer à l'emplacement d'origine (**Send to Original Location**) charge les banques aux mêmes emplacements de banque d'où elles ont été enregistrées.
Le **Bank Loader** vous offre la possibilité de restaurer des banques à différents emplacements en sélectionnant les boutons Charger vers (**Bank Loader**).

Librarian

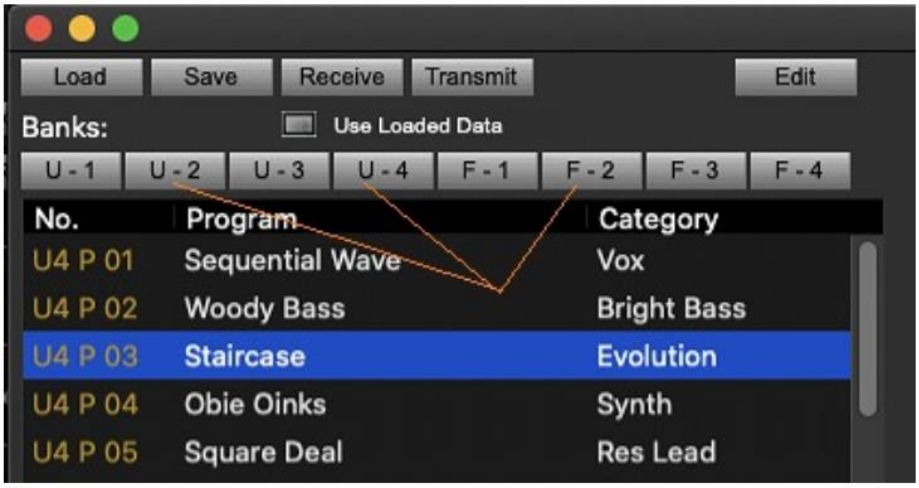
Gestionnaire de banque du programmes-Librarian (Program Bank Manager-Librarian)

Le **Program Bank Manager Librarian** (**Control+L**) s'ouvre dans une fenêtre séparée en sélectionnant dans le menu Fichier (**FILE**) ou en cliquant sur le bouton LIBRARY dans la fenêtre **Bank Panel.**

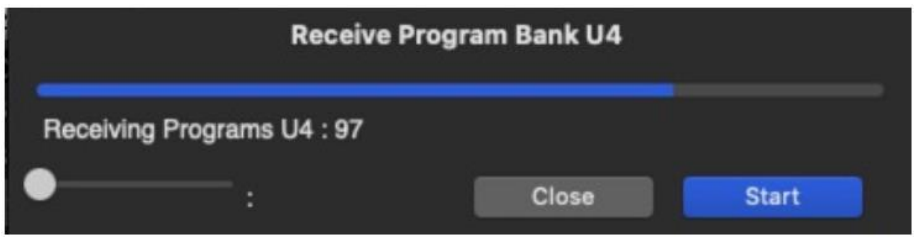




Sur le côté gauche, vous pouvez voir la liste de tous les correctifs actuellement disponibles dans le PRO 3
En cliquant sur l'un des onglets de banque en haut, vous verrez la banque **USER** ou **FACTORY** sélectionnée.



Si, pour une raison quelconque, vous souhaitez confirmer que le Librarian affiche une liste correcte des correctifs actuellement en le PRO 3 puis cliquez sur le bouton de réception et vous aurez la possibilité de télécharger le fichier actuellement sélectionné dans la bank du PRO 3. Cliquez simplement sur démarrer pour lancer le téléchargement à partir du synthé.



Ici, vous avez également la possibilité de sauvegarder la banque actuelle sur votre ordinateur ou de charger la banque que vous avez sauvé. Comme pour tous les fichiers informatiques, c'est une bonne habitude de sauvegarder vos fichiers souvent et de développer votre propre système de sauvegarde et d'identification de votre travail.

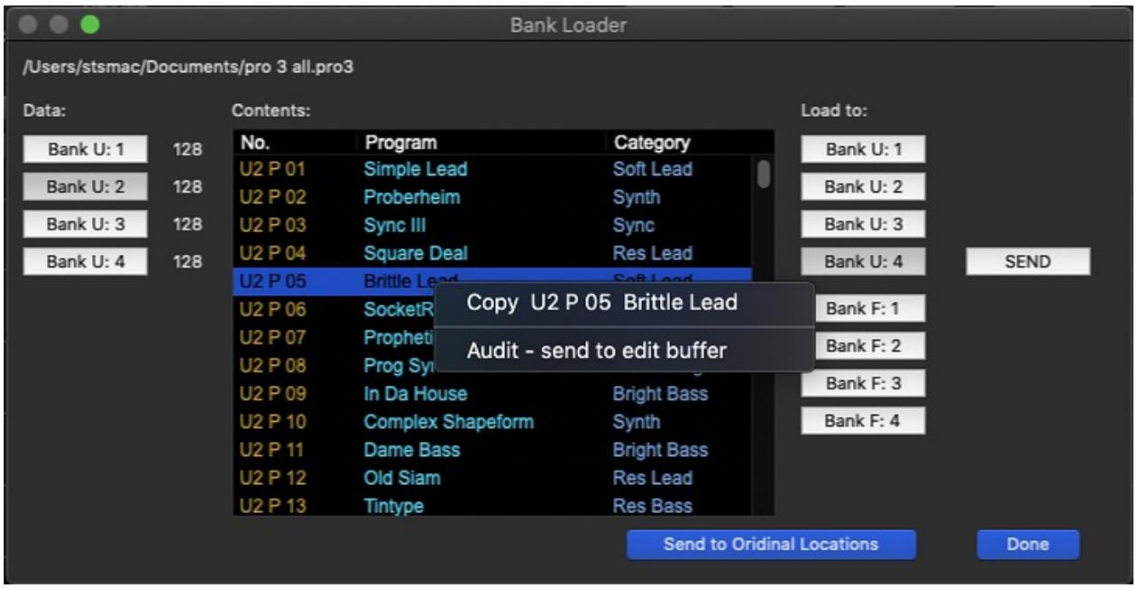
Vous pouvez souhaiter sauvegarder toutes les banques utilisateur avant de commencer à éditer et à écrire de nouveaux programmes.

Save All PRO 3 Data (**Control+S**) est disponible dans le menu de la fenêtre File. Cette fonction enregistre toutes les banques USER dans un seul fichier avec l'extension de fichier .pro3.



BANK LOADER

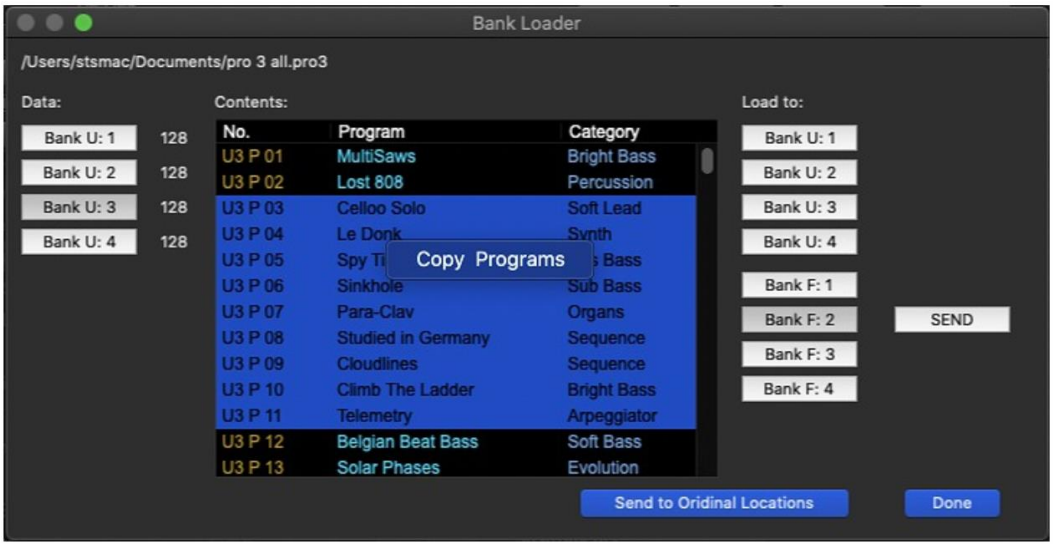
Lors du chargement de fichiers contenant plusieurs programmes, par exemple des fichiers Bank ou des fichiers All Data, la fenêtre **Bank Loader** s'affichera.



Puis dans la fenêtre **Bank Loader** vous pouvez pré visualiser le contenu du bank load avant de l'envoyer à PRO 3. Un clic droit sur le programme sélectionné dans la liste vous donne la possibilité de copier plusieurs programmes. Vous pouvez également éditer le programme sans l'écrire sur le PRO 3.

Le bouton Envoyer à l'emplacement d'origine (**Send to Original Locations**), charge les banques aux mêmes emplacements de banque où elles ont été enregistrées. Le chargeur de banque vous offre la possibilité de restaurer des banques à différents emplacements en sélectionnant Charger vers boutons (Load To buttons).

Si vous souhaitez restaurer tout ou partie du programme d'usine, vous pouvez le faire en sélectionnant **Load Factory Programs**, fonction de programmes disponible dans le menu de la fenêtre Fichier (FILE).



L'une des fonctions importantes du bibliothécaire est de fournir la possibilité de vérifier et d'auditer des programmes sans les engager dans le synthé et sans les écrire dans les banques du synthé.

Normalement, lorsque vous sélectionnez un programme dans la liste des banques, l'éditeur envoie des commandes de changement de banque/programme MIDI et vous pouvez voir que les programmes sur le PRO 3 changent en conséquence. Parallèlement, l'éditeur demande le programme sélectionné du synthé afin de garder les données synchronisées.

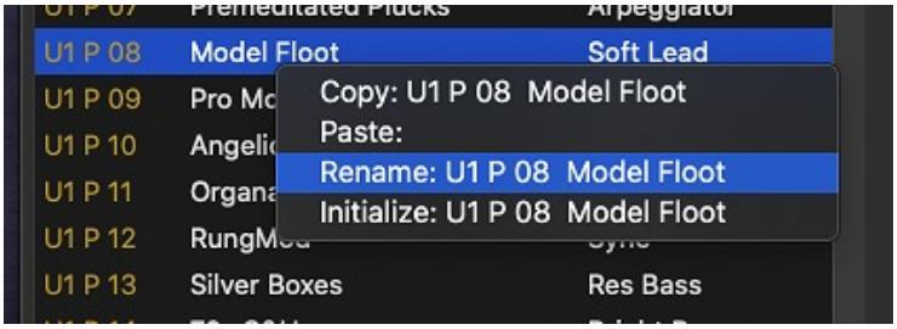
Avec l'option **Use Loaded Data** activée, l'éditeur ne change pas de banque et de programme sur le synthé. Au lieu de cela, le programme sélectionné est envoyé au tampon d'édition du synthé. Chaque fois que vous sélectionnez un programme directement sur le synthé ou via MIDI tout en utilisant l'éditeur, un programme sélectionné est chargé à partir de la mémoire du synthé dans le tampon d'édition. Le tampon d'édition sert de support pour les programmes en cours d'édition et de lecture.



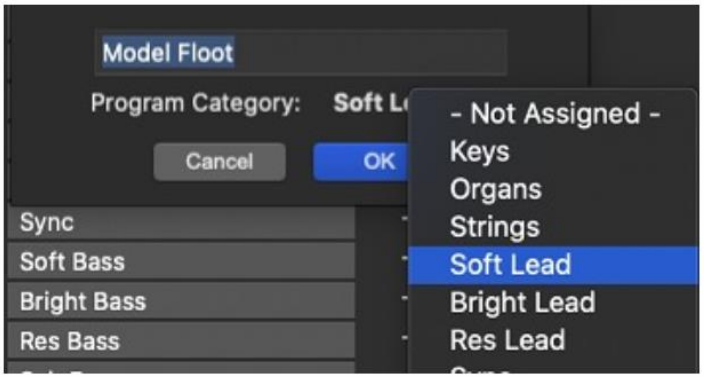
En utilisant la fonction **Use Loaded Data**, vous pouvez envoyer des programmes à éditer sans les engager sur le PRO 3. Vous pouvez également remarquer que les numéros de banque et de programme n'allument pas celles du synthé mais les programmes changent les commandes du panneau du PRO 3.

Lorsque vous faites un clic droit sur le programme sélectionné dans la liste des banques, vous verrez apparaître les fonctions de base telles que copier, coller, initialiser et renommer (copy, paste, initialize and rename).

Remarque : lorsque vous utilisez toutes ces fonctions à partir du menu contextuel du clic droit, le programme sera automatiquement écrit aux emplacements correspondants dans les banques du programmes internes du PRO 3.



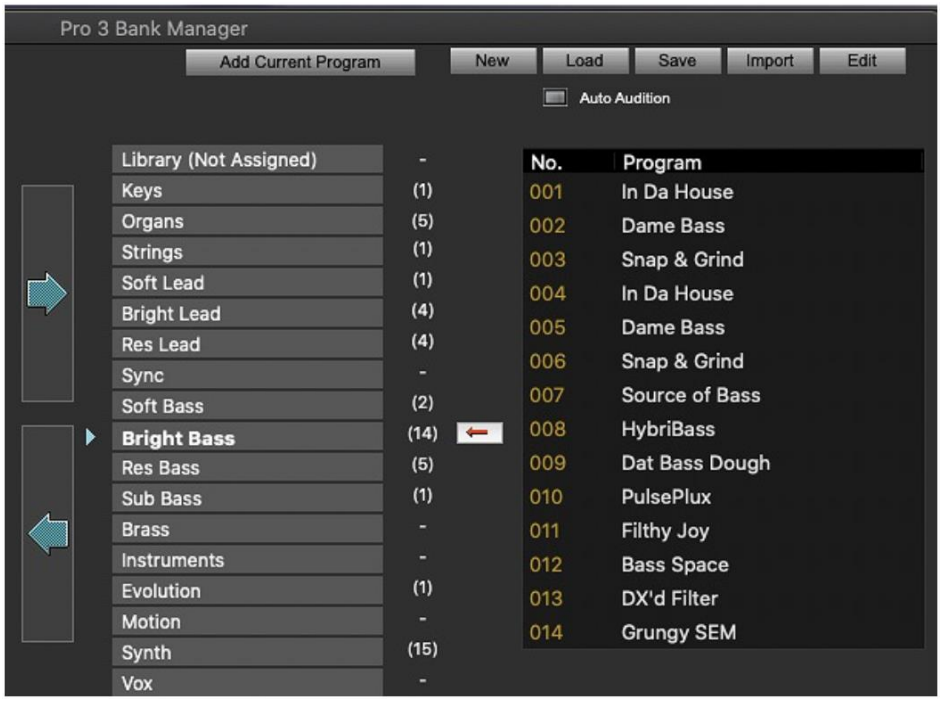
Si vous souhaitez modifier le nom du programme, double-cliquez sur la liste et dans la boîte de dialogue de changement de nom, saisissez le nouveau nom et sélectionnez la catégorie



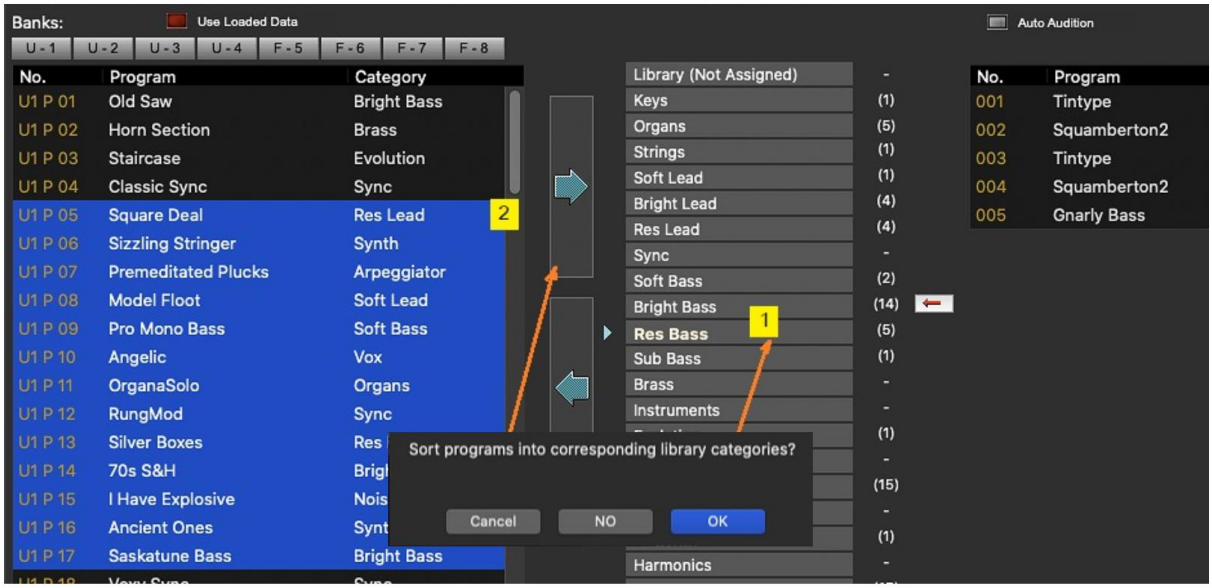


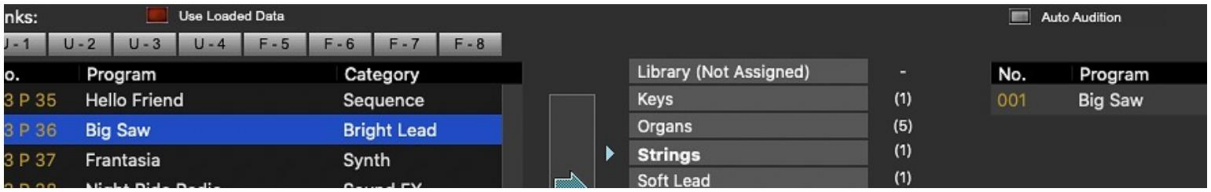
À tout moment, si vous souhaitez effectuer des modifications sur le programme actuellement sélectionné, cliquez sur le bouton **EDIT** et vous serez immédiatement renvoyé à l'éditeur PRO 3. Si vous souhaitez valider le programme édité dans le PRO 3 puis sélectionnez Write Program dans le menu de la fenêtre Edit.

L'espace sur le côté droit de la fenêtre du Librarian est l'endroit où vous pouvez organiser des patchs individuels ou des groupes de patchs, récupérez-les et réorganisez-les.

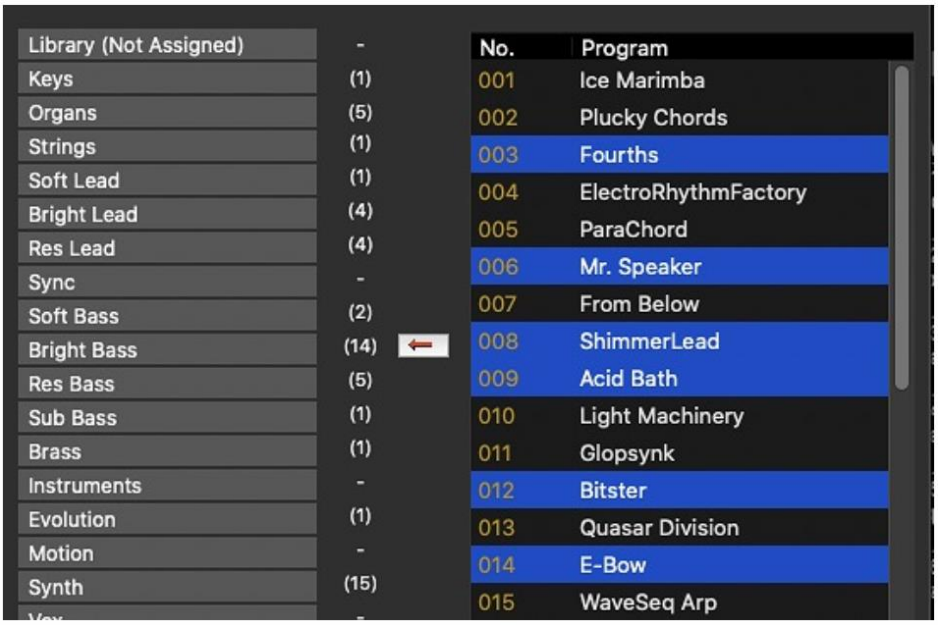


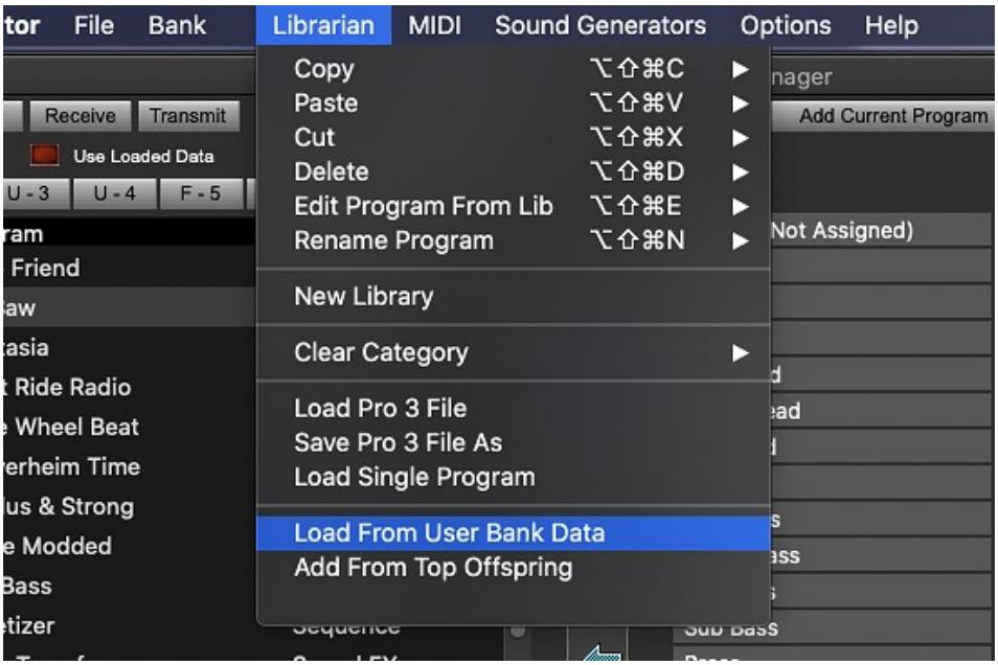
Vous pouvez sélectionner des programmes sur le côté gauche et les déplacer simplement en cliquant sur le bouton fléché du haut.
Vous pouvez sélectionner des patchs uniques ou multiples en cliquant sur Maj. Lors de la copie des programmes dans la bibliothèque, vous aurez la possibilité de copier les programmes dans la catégorie présélectionnée [1] en choisissant NON dans la boîte de dialogue ou de les trier dans leurs propres catégories.
Ici, vous pouvez également faire glisser des programmes vers la section bibliothécaire et les déposer dans les catégories de votre choix.
Vous pouvez sélectionner des correctifs uniques, plusieurs correctifs à l'aide de la touche Maj ou des correctifs individuels non contigus à l'aide de la touche Commande sur Mac ou de la touche Contrôle sur PC





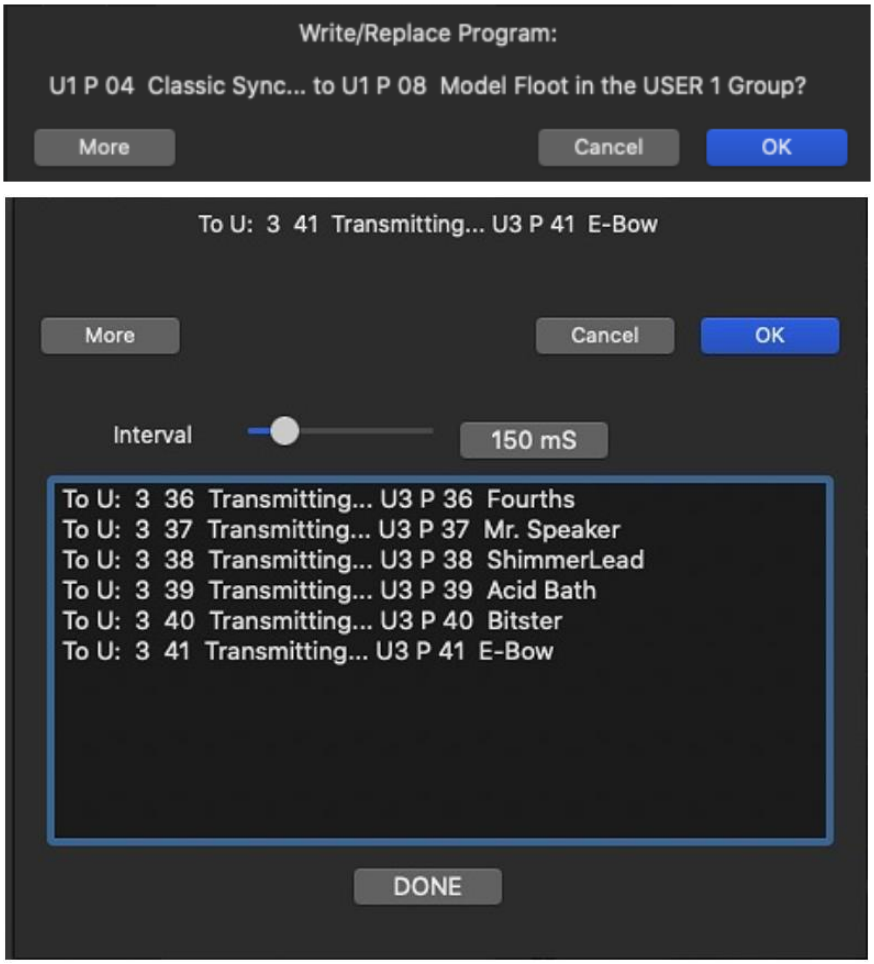
Chaque fois que vous déplacez des programmes vers une certaine catégorie, les informations sur la catégorie seront attribuées et enregistrées dans le programme.



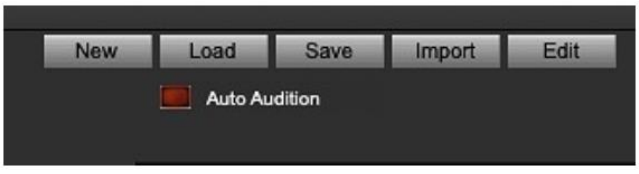


Une fois que vous avez déplacé une collection de patchs sur le côté droit du bibliothécaire, vous avez quelques options. Vous pouvez en sélectionner tout ou partie et les déplacer vers la banque sur le côté gauche. Vous pouvez copier et coller, faire glisser et déposer d'un côté à l'autre ou utiliser le bouton fléché vers la gauche. Ce processus est très efficace pour réorganiser les programmes.

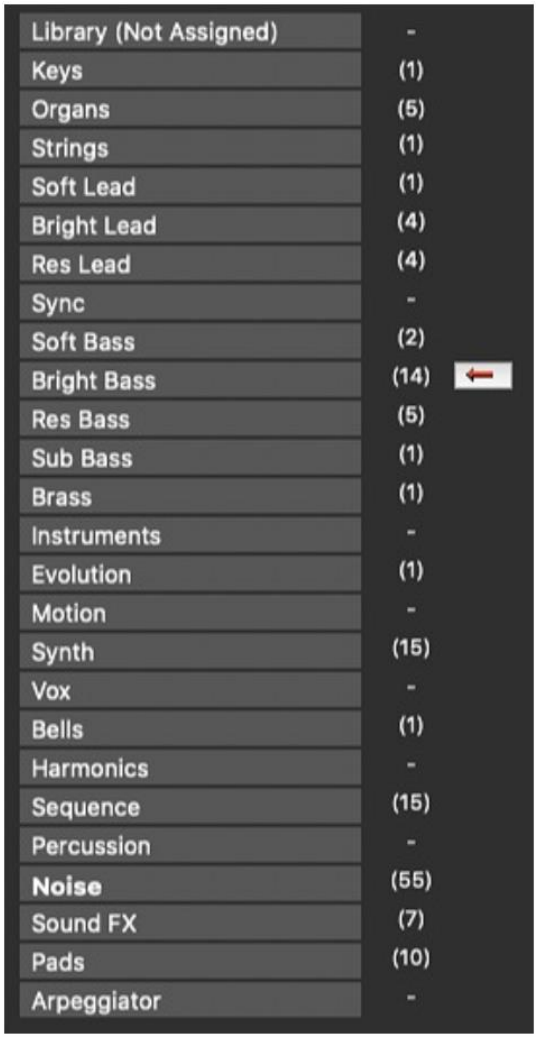
Lorsque vous remettez des programmes dans les banques, vous devez d'abord sélectionner la destination. Ensuite, vous devez confirmer si vous souhaitez remplacer des programmes dans la banque.



Une fois que vous avez sélectionné **OK**, le programme sélectionné sera validé et écrit sur le PRO 3. En cliquant sur le bouton **More**, vous pouvez voir le processus et ajuster l'intervalle de temps entre les programmes envoyés. Il est recommandé d'avoir un délai d'au moins 100 mS lors de l'envoi de plusieurs programmes.



Lorsque le bouton **Auto Audition** est coché, tout programme sur lequel vous cliquez dans la bibliothèque sera automatiquement transféré dans le tampon d'édition PRO 3 pour examen ou édition.



Vous pouvez utiliser la liste des catégories de la colonne centrale pour parcourir les différentes catégories.



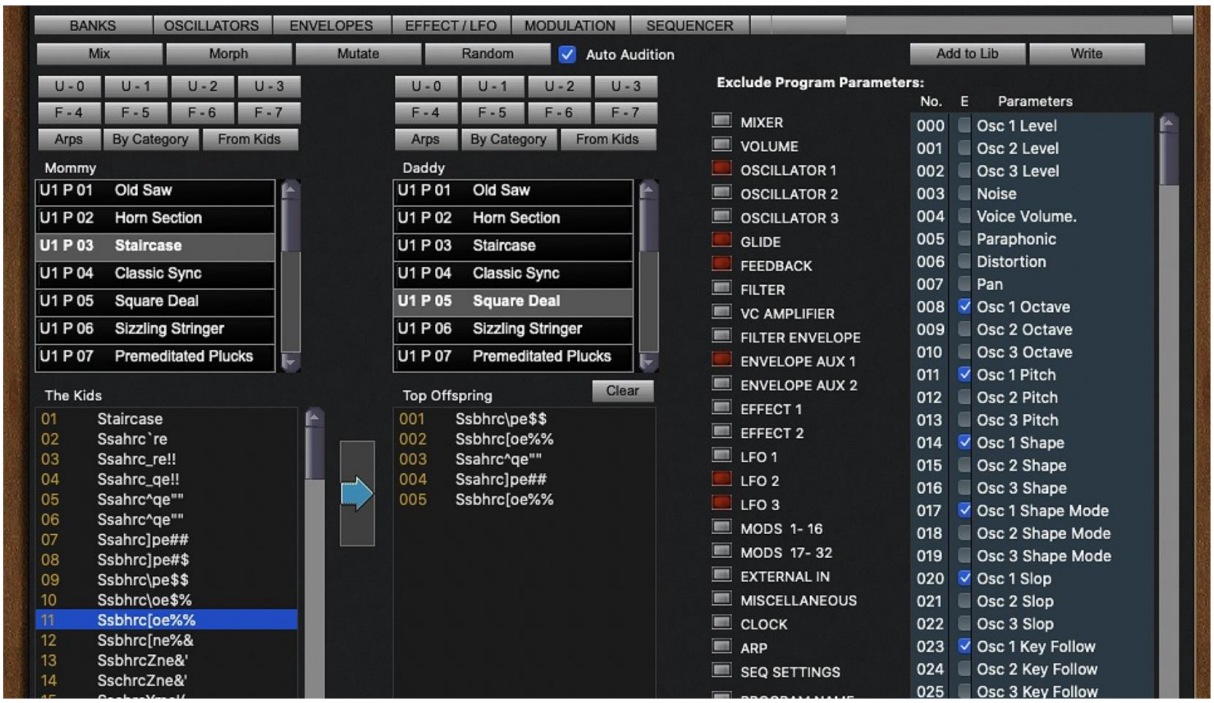
Vous disposez également des mêmes options pour enregistrer une collection de vos programmes sur un disque dur et, de la même manière, vous pouvez ouvrir des ensembles de correctifs précédemment enregistrés au bibliothécaire. **IMPORT** vous permettra d'ajouter des patchs à partir de fichiers PRO 3.syx. **NEW** vous permettra de commencer avec le nouvel espace vide.

Certaines fonctions supplémentaires sont disponibles dans le menu de la fenêtre Librarian, comme par exemple :

Charger depuis les banques utilisateur Les données (**Load from User Banks Data**)qui copient tous les programmes de la banque actuellement sélectionnée et les trie éventuellement selon les catégories correspondantes.

Programme Génétique

Program Genetics



La génétique permet à l'utilisateur de créer rapidement de nouveaux sons à partir de deux sons existants d'une manière similaire à la reproduction. Les paramètres de chacune des deux sources (parents) sont combinés à l'aide de trois fonctions différentes pour générer une nouvelle banque de sons résultants (Kids). Les quatre fonctions sont :

Mix: chaque paramètre de chaque ***enfant*** est choisi au hasard parmi un paramètre de la source ***mère*** ou ***père***. Pour exemple si la fréquence de coupure de la mère était de 10 et celle du père de 88 ; les valeurs des enfants ne seraient que de 10 ou de 88.

Morph: la valeur de chaque paramètre est interpolée linéairement d'un parent à l'autre. Le premier enfant est identique à la mère, le dernier enfant est identique au père. Tous les autres sont pondérés en fonction de chaque parent en fonction de leur placement dans la liste. L'enfant du milieu est exactement ½ mère et ½ père.

Mutate: la valeur de chaque paramètre de chaque enfant est choisie au hasard dans la plage entre le paramètre de chaque parent. Par exemple, si la fréquence de coupure de la mère était de 10 et celle du père de 88 ; les valeurs des enfants seraient comprises entre 10 et 88….50, 25, 88, 70, 63…etc.

Random: Génération de correctifs indépendante des parents. Les paramètres sont générés par des valeurs aléatoires dans le paramètre portée minimale et maximale.

La façon la plus simple d'écouter les résultats est de jouer des notes à l'aide des touches de l'ordinateur et de cliquer sur chaque enfant pour l'entendre. Si le son est agréable, il suffit de le glisser-déposer dans une banque de sons. Alors sauvez la banque.
En règle générale, seuls 5% à 10% des enfants sont satisfaits, mais l'utilisation de la génétique est certainement le moyen le plus simple et le plus rapide de générer de nouveaux sons. L'expérimentation en utilisant des parents très différents et des parents similaires donne de bons résultats.
Vous pouvez également croiser des enfants aussi.

Important : Les noms de texte sont également transformés, ainsi cela donne des noms d'enfants étranges. C'est normal.

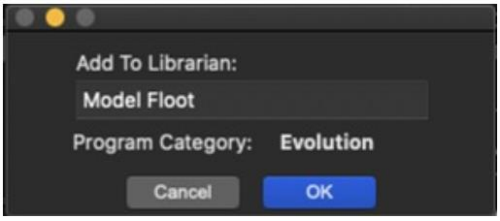
L'expérimentation utilisant des parents très différents ou des parents similaires donne les résultats les plus intéressants. Vous pouvez également « croiser » les patchs enfants. De plus, vous pouvez définir des filtres sur des paramètres exclus qui ne participeront pas à la génération d'une nouvelle progéniture. Expérimentez et amusez-vous

PROGRAM MORPHER

De la même manière que la fonction Morph du Program Genetic, les patchs sont créés en interpolant linéairement les paramètres d'un programme sélectionné dans la liste de gauche à un programme sélectionné dans la liste de droite.

Au centre se trouve le pavé X-Y de la souris que vous pouvez utiliser pour modifier dynamiquement certains paramètres supplémentaires permettant de produire rapidement plus de variations.





Chaque fois que vous aimez ce que vous entendez et que vous voulez le garder, vous pouvez utiliser le bouton Ajouter à la bibliothèque (**Add to Librarian**), le renommer, changer de catégorie et le programme en cours sera ajouté à la bibliothéque.

Utilisez le bouton **WRITE** pour le sauvegarder directement dans les banques PRO 3.

