

KURZWEIL

PC3

MODO SONG/QACCES /STORAGE

Grabación y reproducción en tiempo real, selección de una canción y pista	
CURRENT SONG	Nombre de la canción para la grabación
TEMPO	Tempo inicial de la canción. Para cambiar, pulsar record y ajustar tempo y pulsar stop. Puede cambiarse en página common del song editor. Es ajustable en fracciones de tiempo también en el song editor y en el modo master. Determina que pista esta habilitada para la grabación.
RECTRK	MULT=Grabar más de un canal a la vez. Si alguna pista ya contiene datos, habrá que cambiarla a "R" (grabación) manualmente. (1-16)=Pista ajustada a una única pista. Se mostrará "R" en track status
PROGRAM CHAN	Selección de los programas para la grabación en cada pista. Cambiar de forma rápida, pulsar record y cambiar el programa, pulsar stop
VOL PAN	Canal de control cuando rectrk esta ajustado a none o multi
MODE	Ajustar un volumen inicial para la reproducción y grabación de cada pista
LOCAT	Ajustar un panorama inicial para la reproducción y grabación de cada pista
INDICADORES TRACK STATUS	MERGE= Añadir a lo ya grabado nuevos datos. Si hay datos en una pista habilitada para la grabación, aparecerá el signo "+" ERASE=Borra lo grabado anteriormente. Si hay datos en una pista habilitada para la grabación aparecerá el signo "x"
TRACK CHANNELS	Posición o ubicación del punto de retorno de la canción cuando se pulse STOP. Para ir al principio del todo, pulsar de nuevo STOP, irá al 1:1.
Dialogo SAVE CHANGES	Una P(play) o M(mute) indica que la pista tiene datos grabados.. Con los botones del cursor se puede cambiar de pista vacia() a record(R). En pistas ya grabadas, se puede cambiar entre P(play),M(mute) Cada pista tiene un canal midi, 1-16. Se puede grabar o reproducir cada pista por cualquier canal y el mismo canal puede usarse para más de una pista, pero solo es posible usar un programa por canal. Cuando se graba, al pulsar stop, aparecerá la ventana para escuchar la grabación anterior y la actual, para poder compararlas. PLAY_OLD =anterior y PLAY_NEW=Escuchar la nueva cación con los cambios

PÁGINA MAIN	
RECMODE	LINEAR=Grabación normal PUNCHIN=La grabación solo se hará entre los puntos time in y time out UNLOOP=Grabación en loop(bucle). Para ello poner el loop en on y el bucle tendrá los tiempos de time in/out. Determina el tiempo de inicio para el loop o el punch in de la grabación
TIME IN	Determina cuando termina el loop
TIME OUT	Punto final de la canción
SONG END	Selección de escucha para el metrónomo
METRON	En loop, hará un bucle desde el time in al time out.
LOOP	

PÁGINA MIXER	Ajustes iniciales para el número de programa, panoramización y volumen de cada pista en grupos de 8
BOTON SKEEP	Capturar los ajustes actuales de programa, panorama y volumen de cada pista como ajustes iniciales
BOTON DONE	Si se hicieron cambios se llama a la página sabe, si no hay cambios salta a la página MAIN
OUT	Ajustar salidas físicas de audio traseras para cada pista. PRI=Principales, SEC=Auxiliares

PÁGINA METRO	Parámetros que afectan al metrónomo
METRONOME	Modos en que suena el metrónomo. REC=al grabar, ALWAYS=Siempre, OFF=apagado, STARTONLY=Solo contará el nº de count off.
COUNT OFF	Determina el número de compases que contará el pc3 antes de iniciar la grabación.
PROGRAM	Ajustar el programa para el sonido del metrónomo. Por defecto es el "998clicktrack"
CHANNEL	Canal midi al que se envían el programa del metrónomo y los eventos.
STRONG NOTE	Nota midi para el primer tiempo del metrónomo.
STRONG VEL	Determina la velocidad midi para el primer tiempo del metrónomo
SOFT NOTE	Nota tocada de número midi para los tiempos siguientes de la STRONG NOTE. Osea, lo tiempo débiles dentro del compás
SOFT VEL	Velocidad para los tiempos débiles del compás.

ESPECIFICAR QUE EVENTOS SON IGNORADOS DURANTE LA GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN. LAS 2 PÁGINAS SON IDÉNTICAS, UNA ES PARA REPRODUCIR Y LA OTRA PARA GRABAR	
NOTES	OFF=Todas las notas se ignoran durante la reproducción y grabación/ON= Solo las notas dentro del rango especificadas se graban/reproducen
LO/Hi KEY	Seleccionar las tecla más grave y más aguda que se grabará/reproducirá
LO/Hi VEL	Seleccionar la velocidad más baja y más alta a la que se grabará/reproducirá
CONTROLLER	Que controladores se graban o reproducen cuando controller esta ajustado a on
LO/Hi VAL	El valor más bajo y alto de los controladores para cuando se grabe o reproduzca
PITCHBEND	Activa o desactiva eventos de pitch bend para que sean grabados o reproducidos
PROCHANGE	Activa o desactiva la grabación o reproducción de cambios de programa
MONOPRESS	Activa o desactiva la grabación o reproducción de eventos de presión de tecla monofónicos
POLYPRESS	Activa o desactiva la grabación o reproducción de eventos de presión de tecla polifónicos.

PÁGINA MISC	Parámetros del secuenciador muy importantes y útiles
CONTROL CHANGE	Control para cuando se reproduzca la canción desde cualquier punto, busque todos los eventos anteriores(panorama, volumen,etc) y los reproduzca según el nivel correcto en ese mismo punto de la canción
QUANT	Cantidad de cuantización a tiempo real durante la grabación
GRID	(REJILLA). Es la resolución de la cuantización y la posición de los puntos de la rejilla.
SWING	Cantidad en porcentaje aplicado durante la cuantización de las notas
RELEASE	Determina si se cuantizarán o no los eventos de note off. Osea, el final de las notas.

Página solo de visualización para mostrar el estado de la reserva de eventos del pc3, canción actual, el buffer de comparación de canción y hasta 16 riffs.	
MAX	El máximo número de notas/eventos en memoria
USED	El número total de notas/eventos que se están usando
FREE	El número total de notas/eventos que están libres
PART	Información técnica de número de eventos partidos. Destinado para ingenieros o usuarios muy avanzados
SONG	El número total de eventos en la canción actual
TEMP	El número total de eventos en el buffer temp(cuando se atrapan eventos de otra canción)
RIFF 1-16	El número total de eventos en cada riff

Todo tipo de eventos grabados se pueden ver y cambiar en esta página. Para cambiar de pista usar CHAN/LAYER	
START	Representa donde están situados los (bar/beats) los diferentes eventos en la canción
BAR/BEAT/TICK	Parámetros editable de cada evento. Determina cuando sucede un evento en relación al resto de eventos de la canción Muestra el tipo de evento midi. Todo es posible editarlo
PROGRAM CHANGE	0 a 127
PITCH BEND(BEND)	-8192 a 8191
MONO	0 a 127
NOTE NUMBER	C-1 a G9
ATTACK VELOCITY	v1 a v127
RELEASE VELOCITY	*1 a *127
NOTE DURATION	Bar:beats:ticks
CTRL(Midi controllers)	Control source list 0 a 127
CONTROLLER TYPE	0 a 127
CONTROLLER VALUE	0 a 127
BOTONES SOFT	CUT(cortar).....COPY(copiar).....PASTE(Pegar).....NEW(Crear nuevo).....los eventos seleccionados

MODO QUICK ACCES

Es un atajo rápido para seleccionar programas o setups los cuales podrán estar dentro de diferentes bancos
Cada banco puede contener 10 programas o setups. Cualquiera de estos programas o setups pueden seleccionarse con los botones 0 al 9
Para cambiar de banco con los botones CHAN/LAYER
Con los botones OCTAV, transponemos la selección en octavas y en semitonos con XPOSE.
CH, indica en que canal se encuentra en modo program. De esta forma, puedo poner rápidamente los programas por diferentes canales.
Para entrar en el editor QACCES, pulsar EDIT. Aquí introducimos o eliminamos prgramas o setups
Con el botón TYPE, seleccionamos si añadiremos un SETUP o un PROGRAMA..

PÁGINA COMMON	TEMPO	Tempo inicial de la canción
	TIME/SG	Afecta al clic, reproducción del loop y funciones de localización y otras funciones de edición
	FXTRACK	Usa el canal de la pista especificada para fxtrack como canal aux fx
	DRUMTRACK	Es para las pistas de baterías. Cuando una pista es definida como drum track, no responderá a los cambios de transposición. La "D" en una pista, indica que los datos de transposición permanecerán inalterados
	MIDI DIST	Selección de destino midi para cada pista.....L=Local.....M=Midi.....U=Usb.
	PARAMETROS	LOCATE= Reflejan la posición actual de la canción FROM TO Posición de inicio y final respectivamente de BAR,BEAT, y TICK. Edición de los tipos de eventos midi. Ajustado a notes o controllers
	PARÁMETROS DE LA CAJA REGION /CRITERIA	NOTES LO/Hi KEY=La nota más baja y alta en un rango que se verá afectada por la edición LO/Hi VEL=Especificar un rango de velocidad mínima y máxima que se verá afectada por la edición EVENTS. CONTROLLER= Selección del controlador(si lo hay) o todos los controladores que se verán afectados por la edición CONTROLLERs LO/Hi VAL= Selección de un valor mínimo y máximo de los controladores para poder ser afectados por la edición.
	BOTÓN FROM TO=ERASE	= Forma rápida de definir la región de tiempo que se quiere editar=Durante la reproducción pulsar FROM TO y se actualizará el valor FROM. Borra eventos especificados de una región temporal, pero no borra la misma región o trozo de la duración de la canción Perman duplicar los eventos seleccionados de la pista actual y colocarlos en la misma pista o en otras, mezclándose o sobre escribiéndose.
	COPY	DTSTRACK Selección de la pista de destino. Todo lo seleccionado en la capa región/criteria se copiarán en la pista de destino en el bar/beat que se especifique LOCATE BAR /BEAT/TICK, de destino donde será copiado MERGE Los eventos se mezclarán con los existentes ERASE Los eventos sobrescriben a los existentes MODE Se crea un espacio vacío para los nuevos eventos y los existentes se trasladan a un momento posterior de la canción. SLIDE
	BOUNCE	TIME Cuantas copias se colocan una tras otra en la pista de destino Es para mover los datos de la pista actual en otra pista o en la misma. DTSTRACK=Pista de destino MODE= Merge si los eventos se mezclarán y Erase si se sobrescribirán borrando los anteriores. Insertar un espacio vacío en la canción.
	INSTERT	LOCATION= Punto de inserción del trozo. Los datos ya existentes se desplazan a un momento posterior de la canción. AMOUNT= Duración o longitud del trozo que se añadirá
	DELETE	Elimina no solo los eventos, sino el espacio de la canción que ocupan. Por tanto modifica la duración final de la canción. Ajustes para la temporización de los eventos de nota. Los controladores no se cuantizarán
	QUANTIZE	QUANT A que punto los eventos se mueven hacia las localizaciones de la rejilla(grid) GRID Tamaño de la rejilla de cuantización SWIG 0%=Tiempo directo a la rejilla, 100%=dar sentimiento a la cuantización de tresillo. REALEASE En YES, el final de la nota se cuantizará al tiempo más cercano. Mover los eventos midi hacia delante o hacia atrás en el tiempo. Solo afecta al punto end de la canción si los eventos desplazados quedan fuera del punto end.
	SHIFT	AMOUNT Número de beats,beats y ticks desde dentro de la región seleccionada, se desplazarán hacia delante o atrás. MODE MERGE se mezclan todos los eventos al moverse y ERASE se sobrescriben.
	TRANSPOSE	Cambiar número de nota midi de los eventos de nota seleccionados. SEMITONE= Incremento en semitonos Es igual que COPY, pero permite copiar desde otras canciones de la memoria del pc3
	GRAB	SRCSONG Lista de las canciones disponibles DTSTRACK/LOCATION/MODE Y TIME Ver sección copy. Los parámetros son iguales. Para modificar las velocidades de ataque, velocidades de liberación o valores de otros controladores existentes
	CHANGE	SCALE Potencial en el que se cambiarán los datos originales de los controladores OFSET Añadir o restar una cantidad especificada a los datos existentes de los controladores CONSTANT= Los valores se modifican de forma uniforme.
	REMAP	MODE POSTRAMP=Los valores cambian gradualmente desde el FROM hasta llegar a su valor máximo al TO. NEGRAMP=Al contrario que post ramp. Los valores irán de máximo desde el From hasta el mínimo en to. Se usa para cambiar un controlador. El nuevo controlador, tendrá los datos que fueron grabados del anterior contralador. OLD= Controlador viejo(el que queremos cambiar o sustituir) NEW=El nuevo controlador que ocupará el lugar del viejo.

MODO STORAGE	Para usar tarjetas de memoria XD, guardar, cargar, hacer copias de seguridad y copias de archivos entre el pc3 y el mundo exterior. Y exportación /importación de archivos MIDI TYPE 0 y MIDI TYPE 1.
	Tipos de tarjetas compatibles- XD entre 32MB y 256MB, Type S o de ningún tipo. Formateada a FAT16(es posible formatearla desde format). Insertar con los contactos dorados hacia arriba. 2 dispositivos de almacenamiento elegibles: CARD y USB.
PÁGINA STORE	MOVIE/DOSE POR LOS ARCHIVOS
	NEWDIR= Crea un nuevo directorio PARENT= Sube un nivel en la jerarquía del directorio OPEN=Abre el directorio resaltado
	Guardar en el dispositivo elegido objetos de RAM. No es posible guardar un objeto ROM(de fábrica), para ello guardarlo primero como objeto RAM(de usuario)
	SELECT Seleccionar el objeto CLEAR Borra todas las selecciones de un rango especificado SETRNG Ajusta el rango de selección ADVNC Llama a la página advanced STORE Guardar los objetos seleccionados en el dispositivo CANCEL Salir de la página store ARCHIVOS Entre las opciones del dialogo bank están los archivos MÅster. Son objetos que contienen toda la información del modo MASTER o modo MIDI. Ideal para volcarlos via sx y utilizarlos en cada secuencia al trabajar con un secuenciador. MAESTROS Página para guardar objetos individuales en vez de por rangos
	PÁGINA STORE ADVANCE
	SELECT= Seleccionar NEXT= Desplazar el realce a la siguiente entrada TYPE= Salta al siguiente objeto STORE= Guarda los objetos en el dispositivo elegido
	Para cargar archivos desde el dispositivo elegido al PC3.
	PARENT Sube un nivel en la jerarquía de directorios OPEN Abre el archivo o directorio seleccionado OK Carga el archivo seleccionado SELECT Selecciona el archivo resaltado. Un * lo indicará SELECT ALL Selecciona todos los archivos del directorio actual
PÁGINA LOAD	OVFILL Borra todo de la RAM en el banco seleccionado y luego carga los objetos usando numeración consecutiva OVERWRT Igual que OVFILL, pero carga los objetos usando los números ID de cada objeto guardado. MERGE Preserva los números ID de los objetos guardados en el archivo para los objetos que van a cargarse y sobrescribe si es necesario
METODOS DE CARGA	APPEND Intenta usar los ID ya existentes, si están ocupados, busca o incrementa el ID hasta encontrar una ranura libre. FILL Ignora los id ya guardados en el archivo. Intenta usar numeración consecutiva desde el inicio del banco. Si el id ya esta en uso, incrementa el numero de ID hasta que encuentra una ranura libre CANCEL Cancelar NEWDIR Crear un nuevo directorio DELETE Eliminar archivos del dispositivo en curso RENAME Cambia el nombre de archivo COPY Copia un único o multiples archivos entre dispositivos OPEN Abre el directorio resaltado PARENT Subir un nivel en la jerarquía del directorio Permite exportar archivos MIDI, una lista de los controladores asignados en modo programa y de los CHAIN, o una lista de todos los objetos en XML
PÁGINA UTILS	EXPORTAR
	CANCION MIDI Desde el modo song y en la canción en curso, volver al modo STORAGE y en la página EXPORT, pulsar botón SONG. FXINFO Seleccionar después el directorio de almacenaje y seleccionar entre MIDI 0(todo en un mismo canal) o MIDI 1(multiples canales)
PÁGINA EXPORT	OBJLST
	Lista de información de los controladores asignados a los programas Lista de todos los objetos en formato de texto.