

KURZWEIL

PC3 MODO PROGRAM

CONCEPTOS BÁSICOS (VAST)	PEDALES(INFO)	Swit pedal 1—Ctrl 64 sostenido Swit pedal 2—Ctrl 66 sostenuto Swit pedal3--- Ctrl 67 soft Continuos control pedal ½---- 11 expresion/ 4 foot pedal(wah wah), respectivamente.
	VAST	SAMPLE ROOTS-----KEYMAP-----LAYER-----PROGRAM----- SETUP
	PITCH	Es el primer DSP de todos los algoritmos. Pero en cascada es anulado para la capa entrante.
	AMP	Ultima función DSP de todos los algoritmos.
	KEYTRACKING	Seguimiento del teclado. El DO central es el punto cero. Los cambios en kyetracking no tienen ningún efecto sobre el DO central. Ejemplo: Valor 5= El DO central será igual y el C#4 será +5centésimas de tono, el D4 +10 centesimas, así progresivamente. En página KEYMAP, se pondrá el incremento de notas para lo largo del teclado. 100 centesimas= 1 semitono.
	VELOCITY TRACKING	Seguimiento del teclado a la velocidad de pulsación. Un valor positivo aumentará el tono si se disparan las notas con mayores velocidades de ataque. Ideal para baterías.

PÁGINA KEYMAP	SOURCE 1	Asignación normal de un controlador, dependiente de la cantidad a modular(DEPTH)
	SOURCE2	Permite especificar un mínimo y un máximo de cantidad de modulación y controlar la primera fuente de modulación con una segunda en DEPTH control. La segunda fuente podrá variar del mínimo al máximo. Ejemplo: Típico en source 2 un LFO y en su DEPTH la rueda de modulación. Con la rueda controlaremos la cantidad que pasa a ser modulada por el LFO de menos a más, osea, de un mínimo a un máximo.
	ALM INPUT	Capas en cascada. Desde el algoritmo, se elige la capa que entrará en esa capa. Ideal bajar la capa que entra el, volumen en su AMP
	DYNAMIC VAST	Pulsando ALG, editamos el algoritmo los INPUTS,OUTPUTS: número de bloques y modo de salida normal(1 cable) o sepl/R(2 cables)
	KEYMAP	Ondas en ROM(muestras asignadas a rangos de nota y velocidades)
	TRANPOSE	Transponer en semitonos

PÁGINA LAYER	Modificar el rango del teclado de la capa actual, ataque y liberación y más relacionado	
	LOW/HIGH KEY	Ajustar la nota más baja y más alta que responderá la capa. Atajo: Pulsar ENTER y la tecla.
	LOW/HIGH VEL	Definir la velocidad de pulsación más baja y más alta que responderá la capa.
	PITCH BEND MODE	ALL: El pitch bend actuará sobre todas las notas KEY: El pitch bend solo actuará sobre la nota tocada, ideal para acordes de guitarra o sobre notas sostenidas con el pedal. OFF: Desactiva el pitch bend en la capa en curso
	TRIGGER	Rvrs hará que la capa se escuche cuando se suelte la tecla y no antes.
	DLYCTL	Seleccionar una fuente de control que retardará el inicio de todas las notas determinado según el minium y máxium delay
	ENABLE	Asignar una fuente de control para activar o desactivar una capa. Por defecto en ON.
	ENABLE SENSE	Determina cuando y como se activa una capa por la fuente de control asignada en ENABLE. Ejemplo con MODWHEEL: Orientation: Normal Mínium: Valor mínimo para activarse 64 Máxium: El valro 127 activará la capa Rvrs: Solo se reproduce menor de 64
	OPAQUE	Bloquea las capas con numeraciones más altas. Ideal para montar capas con diferentes variaciones en diferentes rangos de teclado.
	SUSPDL	Activar sostenido. ON normal y ON2 no sostendrá el release de la nota que este sonando al pulsar el pedal
	SOSPDL	On activo y off apagado

PÁGINA OUTPUT Afecta solo a la capa en curso.	Configurar la panoramización PRE y POST FX de cada capa individualmente.	
	PAN	Colocar el panorama izquierda o derecha o centro en modo PRE-FX(PRE-EFECTOS) Para individualmente la señal POST-FX, poner en página LYR_FX y ajustar layer fxmode a LAYER SPECIFIC FX
	PAN2	Aparece cuando tenemos una muestra stereo en KEYMAP
	PAN MODE	FIXED: Ignora mensajes midi +MIDI: Acepta mensajes midi de panoráma AUTO: Ajuste según nota midi. El Do central será 60 REVERSE: Reversa el comportamiento de AUTO. Las notas inferiores irán la derecha y las superiores a la izquierda
	OUTPUT	PAN GAIN Y MODE: Controles que solo aparecen cuando LAYER FXMODE esta ajustado a LAYER-SPECIFIC FX en página LYR_FX. Ajustar los parámetros de salida de panorama y ganancia de la señal POST-FX despues de efectos.
	PAN TABLE	Son presets de fabrica con esquemas de panoramización especificos para cada nota. Cada tecla tendrá su panorama. Ideal baterías.

PÁGINA COMMON. Afecta a todas las capas	XFADSENSE	Para hacer crosadas entre capas. Ejemplo con MODWHEEL, una capa en normal y la otra en reverse y utilizar la rueda.
	DRUM REMAP	Mapa del teclado para conjunto de batería GM. Remapea a 4 posibles nuevos mapas de KURZWEIL
	EXCL_ZONE MAP	Para baterías. Remapea teclas de corte. Ejemplo: Para que un charles cerrado, corte el sonido de un charles abierto.
	PITCHBENDRANGE up/down	Define la cantidad de cambio tonal para la acción del pitchbend sobre todas las capas.
	MONOPHONIC	LEGATO PLAY: Una nota solo reproducirá su ataque solo cuando las demás notas hayan sido liberadas. Útil para sonidos realistas. PORTAMENTO: Deslizamiento entre tonos al tocar. El tono se desliza a la segunda nota y se mantiene en ese tono hasta ser liberada. Si aparecen clicks, ir a KEYMAP y poner kyetrk en 0 y en página pitch poner a 100. Jugar con esto hasta conseguir lo adecuado.
	PORTAMENTO RATE	Rapidez con que se deslizará el tono inicial al siguiente. Indicado en segundos por semitonos. Ejemplo: 12Key/sec, el tono 1 octava/seg.

PÁGINA LFO	MINIUM RATE	1/4, 1/8, 1/8Triplet, 1/16 0 a 24 herzios Es la velocidad más lenta que irá el Lfo esté o no asignado a una fuente de control en RATE CONTROL
	MAXIUM RATE	Es la velocidad más rápida a la que llegará el lfo cuando esté asignada una fuente de control en RATE CONTROL
	RATE CONTROL	Asignar una fuente de control para modular el LFO desde el mínimo al máximo o variaciones diferentes según la fuente de control Ejemplo: Con modwheel de un mínimo al máximo o con MPRESS según presión de nota, o con fums según la ecuación producirá incluso saltos.
	LFO SHAPE	Formas de onda del lfo
	LFO PHASE	Determinar el punto de inicio del ciclo(fase) del lfo. Desde o a 360 grados. Ideal colocarlo en vibratos

PÁGINA ASR	Ideal para el tono, vibratos o trémolos a través de esta envolvente.	
	TRIGGER	Fuente de control que disparará(pondrá en marcha) el asr. Los controladores continuos disparan el asr cuando su valor este por encima del punto medio. Ejemplo la rueda de modulación a mayor de 64
	MODE	NORMAL: El asr correrá desde su ataque a su liberación sin sostenido. REPEAT: Igual que normal pero en modo loop hasta que el disparador cambie a off. HOLD: Mantendrá la posición después del ataque hasta que el disparador cambie a off y después irá al release.
	DELAY	Para retardar la asr
	ATTACK	Lo que tarda la asr en subir del efecto mínimo al máximo

PÁGINA FUN	Fuente de control que combina 2 fuentes de modulación para procesarlas con una ecuación matemática y enviar el resultado como una nueva salida de control.	
	INPUT A	Es la primera fuente de control o modulación. Ejemplo: MODWHEEL
	INPUT B	Es la segunda fuente de control, ejemplo MPRESS
	FUNCTION	Es la ecuación a aplicar sobre a y b.

PÁGINA AMPENV	Siempre controlan la amplitud de la capa en curso	
	MODE	NATURAL: Por defecto, o USER: Configuración de usuario
	ATTACK SEGMENT (ATT 1,2,3)	Lo que tarda en alcanzar la amplitud de la capa actual su nivel final desde su nivel inicial
	NIVELES DE ATTACK	Son los niveles que cada segmento(1,2,3) alcanza al finalizar. Los niveles de inicio de 2 y 3 son iguales a los niveles finales del segmento que lo precede.
	SEGMENTOS DECAIMIENTO	Comienzan cuando sea completado la sección de ataque en el mismo nivel de amplitud que el ataque. Para crear sostenido en una capa, hay que aumentar el nivel(porcentaje) a un valor distinto de cero.
	RELEASE SEGMENTS	El REL1 comienza con un evento de note off para cada nota en el nivel de amplitud actual de esa nota y luego sigue a su nivel asignado en el tiempo. El 2 y 3 comienzan con el nivel final de los segmentos que les preceden. El nivel del 3º tiene un valor de 0% fijo y permite ajustar entre envolvente natural del sonido o envolvente de usuario.

PÁGINAS ENV2 Y 3	Pueden asignarse como cualquier fuente de control. DIFERENCIA CON AMPENV: 1º Son bipolares porque tiene valores positivos o negativos. Ideal para controlar el tono. 2º Los ataques son lineales, en ampenv son exponenciales(aumentan mucho más aprisa en el final del segmento de ataque) 3º REL3 puede programarse el nivel	
------------------	---	--

PÁGINA ENVCTL	Control adicional que afecta a todas las envolventes. Todos los controles multiplican los rates de las secciones de la envolvente: attack, decay, release Ideal para Ajustar la velocidad de envolvente sin tener que reprogramarla		
	ADJUST	Cantidad.	
	KEY TRACKING	Valores superiores a 1000x	Notas tocadas superiores a C4 las envolventes irán más rápido
		Valores inferiores a 1000x	Notas tocadas inferiores a C4 menos despacio Notas superiores a C4 irán más despacio Notas inferiores a C4 irán más rápido
	VELOCITY TRACKING	Usar la velocidad de ataque para controlar la envolvente. Mayor que 1000x, las velocidades mayores de 64, las envolventes irán más rápido y velocidades de menos de 64, irá más despacio. Y menor que 1000x, será el contrario.	
	SOURCE DEPTH IMPACTCT	Asignar una fuente de control para controlar la envolvente Realiza el volumen durante los primeros 20 milisegundos del ataque. Ideal para baterías y bajos.	

PÁGINA PROGFX	Página para aplicar efectos a un programa Configurar el encaminamiento del audio como PRE y POST-fx Los efectos elegidos afectan a todas las capas. Un programa puede tener 11 efectos de inserción y 2 auxiliares	
	INSERT	Cadena de efectos sobre el bus de audio principal
	AUX1 Y 2	Cadena de efectos auxiliar sobre el bus de audio auxiliar
	OUTPUT	MAIN: Salidas principales SEC: Salidas auxiliares
	AUXILIAR SEND	Nivel de la señal de programa que se envía a la cadena de efectos auxiliares. PRE/POST insert: POST=Aplica los efectos detrás y seguido de los efectos insert PRE: Aplica los efectos auxiliares antes de los efectos insert
	TYPE	DB: Valores de cantidad de efecto expresado en decibelios %: Valores de cantidad de efecto expresado en porcentajes

PÁGINA LAYER FX/LYR_FX	Para determinar como se aplicarán los efectos especificos para cada capa. 3 modos:	
	USE ANOTHER LAYER FX MOD	Utilizar los efectos colocados en otra capa para la capa actual. Especificar el número de la capa que tiene los efectos
	Use Program FX Mode	LA capa seleccionada usará los efectos configurados desde la página common PROGFX

PÁGINA CTLs	Lista de ciertos controladores del panel del pc3 y sus valores. Introducir un valor en cada uno de ellos Para capturar la posición de los controladores físicos del pc3 , pulsar el botón soft SEFTCTL	
-------------	--	--

BOTONES SOFT	SETCTL	Captura los valores introducidos en los controladores del frontal para la página CTLs
	NEWLYR	Crear nueva capa. Máximo número de capas por programa 32.
	DUPLYR	Duplicar la capa actual con los mismos parámetros
	IMPLYR	Importar una capa de otro programa al actual
	DELYR	Borra la capa actual
	NAME	Cambia el nombre del programa
	SAVE	Guardar un programa
	DELETE	Borrar programa. Los de fábrica(ROM) no se pueden borrar, en todo caso se borrarán los ajustes cambiados y guardados del pres.et.

CONFIGURAR EL ARPEGIADO R PARA UN PROGRAMA	Pulsar conjuntamente los botones ARP + SW Los controles están todo explicados en las páginas ARP1 Y 2 del modo setup. Solo es posible una configuración igual para todos los canales
--	--