

KURZWEIL

PC3

MODOPROGRAM

EL CONTROL SETUP		Es la configuración del comportamiento de los controladores físicos y de otros datos del PC3 como el arpeggio por ejemplo. Para cambiar la configuración por defecto, hay que entrar en el modo MIDI y editar el control setup de la misma forma como si se tratase de una zona del modo SETUP. El "126 internal voices" es el control setup por defecto. Ver MODO SETUP para configurar una zona. El "126 internal voice" dice por ejemplo que el deslizador A debe de enviar la señal del controlador DATA, el B enviar el control 22, etc
LOS PEDALES DEL PC3		Swiith pedal 1—Ctrl 64 sostenido Swiith pedal3— Ctrl 67 soft Swiith pedal 2—Ctrl 66 sostenuto Continuos control pedal ½---- 11 expresion/ 4 foot peda(wah wah), respectivamente.
CONCEPTOS BÁSICOS (VAST)	VAST	SAMPLE ROOTS-----KEYMAP(128voces máx)-----LAYER-----PROGRAM(32capas máx por programa)----- SETUP(16 zonas)
	PÁGINA DSPCTL	Es la página donde aparecen los controles de los DSP elegidos en cada capa. Pitch y AMP siempre aparecen.
	PITCH	Es el primer DSP de todos los algoritmos. Pero en un algoritmo en cascada el pitch no afectará a la capa que entra en el otro algoritmo. Podemos cambiar el tono en incrementos de semitono, en centesimas de semitono(FINE), o según su frecuencia (Herzios)
	AMP	Ultima función DSP de todos los algoritmos. Controla el volumen de la capa en DB. El parámetro para ello es LEVEL .
	KEYTRACKING	Seguimiento del teclado. El DO central es el punto cero. Los cambios en kyetracking no tienen ningún efecto sobre el DO central.
	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.
	PAD	Aparece en varios DSP. Cuanto mayor sea, mayor será la atenuación de la señal que sale por el DSP hacia otros DSP o la salida. Se usa para evitar la distorsion. La atenuación es posible hasta 18db.
	PÁGINA ALG	Es la página para seleccionar los algoritmos para la capa en curso.
PÁGINA KEYMAP	ALT 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
	DINAMIC 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)
	TRANSPOSE	Transponer en semitonos
	KEYTRK	Seguimiento de teclado que afecta al intervalo entre notas. 100cents. = 1 semitono (por defecto)
	VELTRK	Diferentes velocidades de ataque reproducirán diferentes cambios de tono de la raíz de la muestra asignada a ese rango.
	ALMETHOD y ALCONTROL	Para poder elegir el inicio y final de una muestra. Dependerá del punto Alt de la muestra. El punto Alt, se modifica desde el editorkeymap. Switched será efectivo cuando la fuente de control sea mayor a 64. Continuos la fuente de modulación controlará el inicio de la muestra. Como ejemplo para simular un suplido de flauta. Legato: Todo lo tocado en modo legato, activará el cambio de inicio. La fuente en CHAN ST
	STEREO	Para usar muestras estéreo. Los Keymaps iguales que su nombre empiezan como estéreo, asignar ambos en 1 y 2 keymaps. El 1 será el left y el 2 el right. Los keymaps que su nombre terminan en Left y right serán cada uno del canal correspondiente.
PÁGINA LAYER	TIMBRE SHIFT	Altera el timbre de la muestra pero mantiene el tono original hasta cierto punto, haciéndola más brillante o más oscurecida.
	PLAYBACK MODE	Forma de disparo de la muestra: -Normal: Muestras igual -Reverse: Se reproduce a la inversa y en modo loop. -Noise: Sustituye a la muestra por ruido.
	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 BEN 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
PÁGINA OUTPUT	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 Máxium: El vairo 127 activará la capa Minium: Valor mínimo para activarse 64 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
	FRZ PDL	Este pedal hace que las notas tocándose se sotengan sin decaimiento hasta que el pedal se desactivado.
	IGNREL	Ignora los eventos de note off. Las notas sonarán indefinidamente.
	THRATT	Hará que las notas se escuchen durante todo el primer ataque aunque hayan sido liberadas antes.
PÁGINA COMMON. Afecta a todas las capas	TILDEC	Hace que las notas hagan sostenido durante los 3 segmentos del ataque aunque hayan sido liberadas antes.
	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-EFFECTOS)
	PAN2	Para individualmente la señal POST-FX, poner en página LYR FX y ajustar layer fxmode a LAYER SPECIFIC FX
	PAN MODE	Aparece cuando tenemos una muestra stereo en KEYMAP 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 después de efectos.
	PAN TABLE	Son presets de fábrica con esquemas de panoramización específicos para cada nota. Cada tecla tendrá su panorama.Ideal baterías.
	XFADSENSE	Para hacer crosfades entre capas. Ejemplo con MODWHEEL, una capa en normal y la otra en reverse y utilizar la rueda.
PÁGINA DSPMOD	DRUM REMAP	Mapa del teclado para conjunto de batería GM. Remapea a 4 posibles nuevos mapeos 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. Util para sonidos realistas. PORTAMENTO: Deslizamiento entre tonos al tocar. El tono se desliza a la segunda nota y se mantiene en este 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.
	ATTACK	ON: Para que haya deslizamiento del tono, no será necesario mantener una nota primera. El tono será recordado para la siguiente nota.
	PORTAMENTO	OFF: Será necesario mantener una nota para que haya deslizamiento del noto hacían una segunda nota.
	MONO SAMPLE	Para eliminar posibles clics al usar el portamento. Hará un fundido cruzado en cada transición de una muestra.
PÁGINA DSPMOD	XFADBLE	Para eliminar posibles clics al usar el portamento. Hará un fundido cruzado en cada transición de una muestra.
	GLOBALS	OFF: Apagado y ON: Las fuentes de control LFO2, ASR2, FUN2 y FUN 4 se convierten en globales para todas las capas.
	OUTPUT GAIN, PAN,Y PANMODE	Ajustan la ganancia y panoramización de la señal POST-FX(después de los efectos).
	DEMO SONG	PAN MODE: Fixed ignora mensajes de panorama midi y +MIDI aceptará los mensajes midis.
		Elegir una canción que usará el programa en curso como demostración.
	Página para introducir las fuentes de modulación a los parámetros DSP de los algoritmos	
	SOURCE 1	Asignación nomal 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(minium) al máximo(maxium). 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.
	DEPTH CONTROL	Segunda fuente de control.

PÁGINA LFO	MINIUM RATE	1/4, 1/8, 1/8Triplet, 1/16 0 a 24 hercios Es la velocidad más lenta que irá el Lfo esté o no asignado a una fuente de control en RATE CONTROL	
	MÁXIUM 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 funs 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	
Ideal para el tono, vibratos o trémolos a través de esta envolvente.			
PÁGINA ASR	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	
	RELEASE	Lo que tarda la asr en bajar	
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.	
	SEGMENTS 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.	
	TIPO DE LOOP	SEG1F/2/3: loops hacia delante. Reproducen la sección de ataque y decaimiento, luego vuelve al 1º 2 o 3º ataque respectivamente. SEG1B/2/3: Loops bidireccionales. Reproduce el attack y decaimiento hasta el final y vuelve hacia el segmento de attack respectivamente.	
	NÚMERO DE LOOPS	INF: La envolvente hace el loop hasta que se suelte la tecla o note off. En sostenido seguirá sonando la nota sostenida. 1 a 31, número de veces que hará el loop su recorrido o hasta que un evento de note off se reciba.	
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		
	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	Asignar una fuente de control para controlar la envolvente		
IMPATCT	Realza 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. A no ser que indiquemos lo contrario. Un programa puede tener 11 efectos de inserción y 2 auxiliares		
	INSERT	Cadena de efectos sobre el bus de audio principal	
	AUX 1 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	
	AUX1/2 MOD	Control a tiempo real mediante controladores de la cantidad de señal del programa enviada a la cadena de efectos aux 1 y 2.	
PÁGINA LAYER FX/LYR_FX	Para determinar como se aplicarán los efectos específicos 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	
Layer-Specific FX Mode	Para configurar los efectos de la capa actual. Página igual a progfx		
PÁGINA CTLs	Lista de ciertos controladores del panel del pc3 y sus valores. Introducir un valor en cada uno de ellos para así estar los valores correctos cuando se accede al programa. 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 preset.	
	DUMP	Volcado via sysx del programa actual. Ideal para trabajar con secuenciador. O usar la opción de guardar objetos master desde modo store.	
CONFIGURAR EL ARPEGIADOR 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. Si queremos tener siempre la misma configuración para todos los programas, hay que entrar en el modo MIDI, en página transmit y editar el control setup.	