

# PC3

## MODULO PROGRAM

PÁGINA KEYMAP	KEYMAP	Ondas en ROM(muestras asignadas a rangos de nota y velocidades)
	TRANPOSE	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 supliido 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.
	TIMBRE SHIFT	Altera el timbre de la muestra pero mantiene el tono original hasta cierto punto, haciéndola más brillante o más oscurcida.
	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.

PÁGINA OUTPUT Afecta solo a la capa en curso.	Configurar la panoramización PRE y POST FX de cada capa individualmente.		
	PAN	Colocar el panorama izquierdo o derecho o centro en modo PRE-FX(PRE-EFECTOS)	
	PAN2	Para individualmente la señal POST-FX, poner en página LYR_FX y ajustar layer fxmode a LAYER SPECIFIC FX	
	PAN MODE	FIXED: Ignora mensajes midi	+MIDI: Acepta mensajes midi de panorama
		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.	
	FXADSENSE	Para hacer crosfades 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 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.		

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
	MÁXIMUM 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 0 a 360 grados. Ideal colocarlo en vibratos

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.

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

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
	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	Cantidad de señal del programa enviada a la cadena de efectos aux, posible poner una fuente de control para los efectos auxiliares 1 y 2.

PÁGINA CTL5	<p>Lista de ciertos controladores del panel del pc3 y sus valores.</p> <p>Introducir un valor en cada uno de ellos</p> <p>Para que los valores tengan efecto, hay que pulsar el botón soft SEFTCTL</p>
----------------	--

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