

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 MUL.T=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 VOL PAN Selección de los programas para la grabación en cada pista. Cambiar de forma rápida, pulsar record y cambiar el programa, pulsar stop Canal de control cuando rectrk esta ajustado a none o multi
PÁGINA MAIN	MODE 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" 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.
	INDICADORES TRACK STATUS Una P(play) o M(mute) indica que la pista tiene datos grabados.. Con los botones del cursor se puede cambiar de pista vacía(-) a record(R). En pistas ya grabadas, se puede cambiar entre P(play),M(mute)
	TRACK CHANNELS 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 BIG	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 TIME OUT SONG END METRON LOOP Determina cuando termina el loop Punto final de la canción Selección de escucha para el metrónomo En loop, hará un bucle desde el time in al time out.

PÁGINA MIXER	Ajustes iniciales para el número de programa, panoramización y volumen de cada pista en grupos de 8 BOTON SKEEP BOTON DONE Capturar los ajustes actuales de programa, panorama y volumen de cada pista como ajustes iniciales 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	Párametros 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.
---------------------	---

PÁGINA FILTER (REFLT y PYFLT)	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 graba o reproduce 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 STATS	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
---------------------	--

SONG EDITOR	PÁGINA EVENTS	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) CONTROLLER TYPE Control source list 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..

SONG EDITOR

PÁGINA TRACK

TRACK FUNCTIONS

PÁGINA COMMON	TEMPO Afecta al clic, reproducción del loop y funciones de localización y otras funciones de edición Usa el canal de la pista especificada para ftrack como canal aux fx 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 EVENTS. LO/Hi VEL=Especificar un rango de velocidad mínima y máxima que se verá afectada por la edición 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= Forma rápida de definir la región de tiempo que se quiere editar=Durante la reproducción pulsar FROM TO y se actualizará el valor FROM. ERASE Borra eventos especificados de una región temporal, pero no borra la misma región o trozo de la duración de la canción. Permiten 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.
	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 Insertar un espacio vacío en la canción.
	DELETE Elimina no solo los eventos, sino el espacio de la canción que ocupan. Por tanto modifica la duración final de la canción. 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.
	TRANPOSE 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 SCALE Potencia 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
	CHANGE MODE CONSTANT= Los valores se modifican de forma uniforme. POSTRAMP=Los valores cambian gradualmente desde el FROM hasta llegar a su valor máximo al TO. NEGRAMP=Al contrario que postramp. 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.
	REMAP

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.

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 sxx y utilizarlos en cada secuencia al trabajar con un secuenciador.
MAESTROS	Página para guardar objetos individuales en vez de por rangos
PÁGINA STORE	SELECT= Seleccionar NEXT= Desplazar el realce a la siguiente entrada
ADVANCE	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
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
PÁGINA UTILS	COPY Copia un único o multiples archivos entre dispositivos
	OPEN Abre el directorio resaltado
	PARENT Subir un nivel en la jerarquía del directorio

PÁGINA EXPORT	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 EXPORTAR Desde el modo song y en la canción en curso, volver al modo STORAGE y en la página EXPORT, pulsar botón SONG. CANCION MIDI Seleccionar después el directorio de almacenaje y seleccionar entre MIDI 0(todo en un mismo canal) o MIDI 1(multiples canales) FXINFO Lista de información de los controladores asignados a los programas OBJLST Lista de todos los objetos en formato de texto.
----------------------	---