

# KURZWEIL PC3 MODOS MIDI/MASTER /FUNS

## MODO MIDI

Configurar como recibe y envía el pc3 los datos MIDI y como se comporta por cada canal MIDI.

PÁGINA TRANSMIT	Controlar como el pc3 envía la información midi. En modo program los ajustes de transmit tiene efecto
	En modo setup/qaces los ajustes del setup o de QACCES prevalecen sobre la página transmit, trabajando con estos modos
	CONTROL SETUP
	DESTINATION
	CHANNEL
PÁGINA RECEIVE	Definir la respuesta del pc3 a las señales midi entrantes. Excepto con QACCES
	BASIC CHANNEL
	MIDI MODE
	ALL NOTES OFF
	PRCHGMODE

PÁGINA CHANNEL	Definir varios parámetros para diferentes canales midi
	ENABLE PROGRAM PAN VOLUME PROGRAM LOGC/PAN/VOLUME
	BOTONES SOFT
	PRCHG RSETCH PANIC
	MODO MASTER

PÁGINA TRANSMIT	Definir la respuesta del pc3 a las señales midi entrantes. Excepto con QACCES
	BASIC CHANNEL
	MIDI MODE
	ALL NOTES OFF
	PRCHGMODE

PÁGINA CHANNEL	Definir varios parámetros para diferentes canales midi
	ENABLE PROGRAM PAN VOLUME PROGRAM LOGC/PAN/VOLUME
	BOTONES SOFT
	PRCHG RSETCH PANIC
	MODO MASTER

## MODO MASTER

MAIN	AJUSTAR AFINACION Y TRANSPONICION GLOBAL, FRECUENCIA DE MUESTREO Y VARIOS AJUSTES
	TUNE TRANSPOSE FXMODE DRUM REMAP
	ID ENTRY
	SETUPCTLS
	MASTER LOCK DEMO BUTTON BUTTONS MODE DISPLAY

MAPS	VELOCITY MAP PRESSURE MAP INTONATION MAP KEY ACTION MAP DEFAULT SONG INTONATION KEY
	OUTPUT CLOCK DIGITAL OUT
	DIG OUT VOLUME
	AUX OUT PAIR MODE
	CLOCK SOURCE

TEMPORAL	Tempo en BPM cuando el clock source esté en internal. Con TAP pulsado varias veces, pondremos el tempo según la velocidad de pulsado.
	GENERAL OBJECT UTILITIES RESET SAVE ABOUT CLOCK LOADER PREVIEW
	BOOTLOADER
	RUN PC3 UPDATE SYSTEM FILE UTILITIES
	Es el primer programa que se inicia al encender el PC3. Su función es comprobar el hardware si funciona, inicializar los sistemas digitales y cargar el programa de sintetizador principal. Todo el sistema de archivos del pc3, esta contenido en una memoria flash interna y la memoria flash es un chip ROM que no puede borrarse. El programa bootloader esta en este chip. Para entrar en el bootloader, pulsar EXIT antes de encender el pc3 o desde el modo master pulsar botón loader.

TEMPORAL	Tempo en BPM cuando el clock source esté en internal. Con TAP pulsado varias veces, pondremos el tempo según la velocidad de pulsado.
	GENERAL OBJECT UTILITIES RESET SAVE ABOUT CLOCK LOADER PREVIEW
	BOOTLOADER
	RUN PC3 UPDATE SYSTEM FILE UTILITIES
	Es el primer programa que se inicia al encender el PC3. Su función es comprobar el hardware si funciona, inicializar los sistemas digitales y cargar el programa de sintetizador principal. Todo el sistema de archivos del pc3, esta contenido en una memoria flash interna y la memoria flash es un chip ROM que no puede borrarse. El programa bootloader esta en este chip. Para entrar en el bootloader, pulsar EXIT antes de encender el pc3 o desde el modo master pulsar botón loader.

TEMPORAL	Tempo en BPM cuando el clock source esté en internal. Con TAP pulsado varias veces, pondremos el tempo según la velocidad de pulsado.
	GENERAL OBJECT UTILITIES RESET SAVE ABOUT CLOCK LOADER PREVIEW
	BOOTLOADER
	RUN PC3 UPDATE SYSTEM FILE UTILITIES
	Es el primer programa que se inicia al encender el PC3. Su función es comprobar el hardware si funciona, inicializar los sistemas digitales y cargar el programa de sintetizador principal. Todo el sistema de archivos del pc3, esta contenido en una memoria flash interna y la memoria flash es un chip ROM que no puede borrarse. El programa bootloader esta en este chip. Para entrar en el bootloader, pulsar EXIT antes de encender el pc3 o desde el modo master pulsar botón loader.

a+b	a y b son sumados. Por ejemplo, se puede tener asignado LFO1 al parámetro Src2 en una capa en la página PITCH, y FUN asignado en el parámetro DpICl. En FUN input a un valor de MWheel, y input b a MPress, entonces esta ecuación permite modular la profundidad de la modulación del tono del LFO con la rueda de Modulación del controlador MIDI o con la presión mono.
	a-b
	(a + b)/2
	a/2 + b
	a/4 + b/2
a*b	Los valores de input a y b son multiplicados. Si le gusta usar Src2 y DpICl, esta ecuación puede usarse para crear un tipo de fuente de control similar
	-a*b
	a + 10*b
	a+b
	a-b
min (a, b)	Los valores de input a y b son comparados, y el menor de ellos se convierte en el valor de salida. Puede usarse para limitar la extensión de valores de una fuente de control. Si, por ejemplo, el valor dela fuente de control asignada a input a está entre -1 y +5, su valor será usado. Tan pronto como su valor exceda de +5 se usará el valor de input b. Esto es lo contrario a la ecuación anterior. Los valores de input a y b son comparados, y el valor mayor será el valor de salida.
	max (a, b)
	Quantize b
	to a
	lowpass (f = a, b)
hipass (f = a, b)	Los valores bajos de input b son filtrados de acuerdo al valor de input a. Produce algunos resultados diferentes comparado con la ecuación lowpass anterior. Con valores bajos para input a, los valores bajos para input b tendrán poco efecto, y los valores altos para input b causarán que la FUN alcance rápidamente el total efecto y entonces vuelva hacia abajo lentamente hasta el nivel de control. A valores bajos para input a, cambios rápidos en el valor de input b causarán que la FUN responda rápidamente al cambio, entonces vuelva hacia atrás despacio hasta el efecto mínimo. El escuchar los efectos con valores diferentes para cada input le dará una mayor comprensión.
	a(b-y)
	(a + b)^2
	sin (a + b), cos (a + b), tri (a + b)
	Ecuaciones Warp

LFOs Dientes de Sierra	La FUN genera un LFO de diente de sierra como su señal de salida. Cada una ejecuta una operación diferente sobre los valores de input a y b, y el valor resultante es multiplicado por .25. El resultado determina la frecuencia del LFO. Si el valor es positivo, el LFO tendrá una forma de diente de sierra que se eleva. Si el valor es negativo, el LFO tendrá un ramp de sierra en caída.
	ramp(=a+b)
	ramp(=a-b)
	ramp(=(a+b)/4)
	ramp(=a*b)
LFOs Caóticos	Funcionan casi como la ecuación a(b-y) ya descrita, en esas comienzan con un valor de 0 para "y", se evalúa la ecuación, y se usa el resultado como nuevo valor de "y" para la próxima evaluación. Aunque todas estas funcionan como LFOs (pueden tener un ciclo repetitivo de valores de salida), se pueden convertir en caóticas dependiendo de sus valores de entrada.
	a(y+b)
	a+y+b
	ya+(y+b)
	aj y+b
Sample b On a	Sample b On a
	Sample b On -a
	Track b While a
	Ecuaciones Diodo
	Las ecuaciones que quedan ejecutando una función como de diodo; solamente los valores positivos de entrada son significativos. Si el resultado de la ecuación es negativo, el valor de la salida de la FUN es 0. Se pueden usar estas ecuaciones para limitar las señales de control bipolar a valores unipolares. Normalmente se usarán para ajustar input a o b en ON o en OFF; y asignarle alguna fuente de control a otra entrada. Estas le permiten producir una variedad de curvas de salida.

LFOs Dientes de Sierra	La FUN genera un LFO de diente de sierra como su señal de salida. Cada una ejecuta una operación diferente sobre los valores de input a y b, y el valor resultante es multiplicado por .25. El resultado determina la frecuencia del LFO. Si el valor es positivo, el LFO tendrá una forma de diente de sierra que se eleva. Si el valor es negativo, el LFO tendrá un ramp de sierra en caída.
	ramp(=a+b)
	ramp(=a-b)
	ramp(=(a+b)/4)
	ramp(=a*b)
LFOs Caóticos	Funcionan casi como la ecuación a(b-y) ya descrita, en esas comienzan con un valor de 0 para "y", se evalúa la ecuación, y se usa el resultado como nuevo valor de "y" para la próxima evaluación. Aunque todas estas funcionan como LFOs (pueden tener un ciclo repetitivo de valores de salida), se pueden convertir en caóticas dependiendo de sus valores de entrada.
	a(y+b)
	a+y+b
	ya+(y+b)
	aj y+b
Sample b On a	Sample b On a
	Sample b On -a
	Track b While a
	Ecuaciones Diodo
	Las ecuaciones que quedan ejecutando una función como de diodo; solamente los valores positivos de entrada son significativos. Si el resultado de la ecuación es negativo, el valor de la salida de la FUN es 0. Se pueden usar estas ecuaciones para limitar las señales de control bipolar a valores unipolares. Normalmente se usarán para ajustar input a o b en ON o en OFF; y asignarle alguna fuente de control a otra entrada. Estas le permiten producir una variedad de curvas de salida.