

AUDYA

advanced music station

UPDATE 4.0



FRANCAIS

KETRON

UPDATE 4.0 - Caractéristiques

- 1. Wave Edit\Sampler:** nouvel environnement pour l'édition de la piste Wave, du Sampler et du MSP (Voir page 3).
- 2. Nouveau Live Guitar Remix:** Avec la fonction Remix des MIDI File ultérieurement développée il est maintenant possible d'ajouter les LIVE GUITARS au remix et leur faire suivre de manière automatique l'harmonie des MIDI files en exécution (Voir page 8).
- 3. User Live Guitars:** possibilité de gérer les nouveaux LIVE GUITARS chargés dans la mémoire Ins-Ram (voir guide page 14).
- 4. User Voice List:** Outil puissant avec lequel il est possible d'associer un groupe de Voice List à un Style ou à tout autre fichier de la section player. (Voir page 10).
- 5. Edit Pattern:** Nouvel environnement où il est possible de modifier et créer des Styles (Voir page 12).
- 6. Footswitch/User Assignable:** Ajout de « Unplugged ». Cette fonction mute toutes les parties du style sauf les Live Guitar, si présentes, autrement la section Chord du style reste active. Ajout également de la fonction «Glide» et paramètre «Glide Time» dans le Menu ->Keyboard Utility->Pitch-Volumes-Tran. Ajout des fonctions Juke-box et Wave Filter, cette dernière fonctionne seulement si la touche «User Assignable» est active.
- 7. Portamento Autoswitch:** d'une manière similaire à la fonction Aftertouch On-Off, celle-ci active/désactive l'allumage automatique de la touche Portamento dans le cas où elle est programmée sur Preset ou sur Program. Cette fonction se trouve dans le Menu >Keyboard Control> Aftertouch.
- 8. Lock Regs Micro:** nouvelle fonction insérée sur Keyboard Utility > Page 4. Sert à bloquer les Presets du Microphone et du Voicetron en Registration (mémorisable en Custom Start up)
- 9. 2nd Voice sur Out 1 & 2:** Ajout sur les Sorties séparées la possibilité de faire sortir la 2nd Voice sur les sorties Out 1 & 2
- 10. Lock Style Balance:** possibilité de fixer une valeur de style balance globale pour tous les styles. S'obtient en pressant ensemble les 2 Curseurs horizontaux en ayant sélectionné la fonction Style Balance en Style Modes -> Modes 2/2 (un astérisque est inséré sur la fonction Style Balance). La fonction peut être sauvée sur Custom Start Up
- 11. Preset Edit:** nouvelle possibilité d'éditer les Presets et de les sauver sur les Program (sans altérer les Presets originaux). Sélectionner avec F1-F10 le Preset et tenir pressé environ 1 sec. Ensuite éditer le son, donner un nom, choisir l'emplacement Program de destination et presser SAVE.
- 12. Msp comme Ins:** Possibilité de gérer le Format Msp en mode analogue à l'Ins. Les fichiers MSP maintenant sont visibles dans la page Ram Ins et peuvent même être placés en Autoload.
- 13. Edit Micro/Vocalizer:** Maintenant on accède à la sélection des effets micro et vocalizer en maintenant pressé quelques instants les boutons relatifs comme avec la touche harmony.
- 14. Drum Remap Global:** Le global édit agit maintenant aussi sur la position du drum remap. Pour pouvoir appliquer le paramètre global il suffit de placer le paramètre single ou global avant d'entrer dans le menu Drum Remap.
- 15. Midi In Glob.Transp:** Nouvelle option dans le Menu->Midi->Utility pour activer/désactiver la réception des notes transposées à l'entrée Midi In 2-key.
- 16. Fill To Arr: Jmp:** nouvelle option pour la fonction Fill to Arrange en Style Mode->Mode1. JMP sélectionné les Fill et Break 1 et 2 font avancer à l'arrangement suivant celui dans lequel il se trouve alors que les Fill et Break 3 et 4 font reculer.
- 17. Metronome:** Associé le volume métronome en 3-4 casque au slider aux 3-4.
- 18. Bass&Lower Lock:** Possibilité de bloquer la Voix de la Basse et des Lower même au changement de style. En Style Mode->Bass2 et Style Mode->Lower.
- 19. Style Mode:** Nouvelle fonctionnalité dans le menu Style Mode:
 - Original Fill/Break: les Fill/Break originaux sont exécutés indépendamment du moment où ils sont sélectionnés.
 - Intro To Arr A.: à la suite d'une Intro l'arranger se positionne toujours sur A.
 - Autocrash Intro/Fill/Break/Riff: habilitation de l'autocrash après Intro/Fill/Break/Riff.
 - Inversion: possibilité de déplacer le seuil dans lequel le tableau des accords gère le recyclage en mode Parallel.
 - Bassist Expert: mode additionnel pour le bassist avec nouvelle reconnaissance sophistiquée de l'accord entre basse manuelle et main droite.

■ Bug Corrigés:

- Optimisation du fonctionnement de Harmony
- Display
- Filtrage Expression en sortie via Midi
- Sortie du métronome
- Mixdown en Audio recording
- Lower hold via midi

Dans l'environnement Wave Player à partir de la version logiciel 4.0 se trouve le nouveau menu WAVE EDIT en correspondance de la touche F9.

Pour entrer en mode WAVE EDIT il suffit de se déplacer avec le curseur sur la piste que l'on désire éditer et sélectionner WAVE EDIT.

Une fois chargé le fichier désiré, un pop-up indiquera avec la barre relative d'avancement le chargement du WAV. Cette opération terminée le display présente la visualisation graphique de la forme d'onde de la piste sélectionnée et une palette d'instruments pour pouvoir exécuter les opérations suivantes sur le fichier (Figure 2).

NOTE

Pour des raisons d'ergonomie la piste stéréo sélectionnée sera visualisée comme seule waveform, cependant la sauvegarde et toutes les autres opérations respectent les propriétés du fichier.

Au-delà à la visualisation de la forme d'onde de la piste, dans le carré nous trouvons aussi trois lignes verticales (indiquées en illustration avec les flèches relatives) qui indique le Point de Start respectivement, en Bleu, le point de Début Fade (en Gris) et le Point de fin (en Noir).

Voilà dans le détail les fonctions différentes:

- **Zoom:** permet d'augmenter ou diminuer l'image de la forme d'onde importée.
- **Start:** indique le point de départ appliqué au wave.
- **End:** indique le point de fin appliqué au wave.
- **Norm:** permet de normaliser ou amplifier la waveform (Range 0%-200%).
- **Fade:** indique quand commence le fondu (Fade Out) en relation au Point End du wave (Max. 8 s).

Quand le point de Start est sélectionné (F2) End (F3) ou Fade (U1/6), la barre correspondante change de couleur et devient rouge, pour indiquer qu'on est en train d'agir dans ce point. Il est possible de modifier les valeurs avec le Dial (pour des petits déplacements) ou avec les curseurs flèches avant/arrière. Par la pression simultanée des flèches avant/arrière les curseurs sont reportés dans la position de défaut (dans le cas du Start ou de l'End) ou le paramètre est désactivé (comme dans le cas du Fade). En outre en pressant la flèche haut/bas on se déplacera automatiquement au point suivant/précédent de la forme d'onde où il y a un passage par le 0 (Zéro Crossing).

Comme représenté sur l'image (Figure 3), quand un paramètre à modifier est sélectionné, les sélections de PREVIEW, RESTORE et SAVE apparaissent en bas.



Figure 1

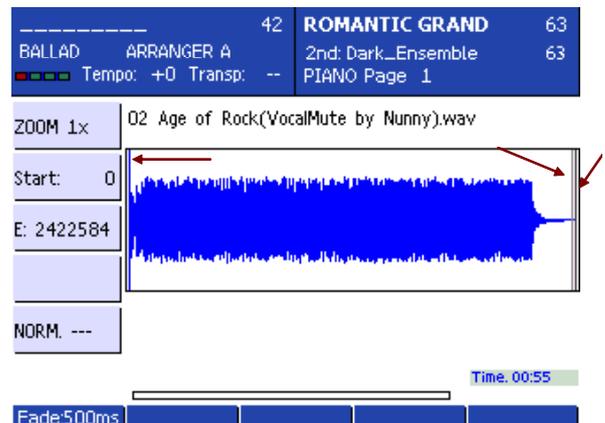


Figure 2

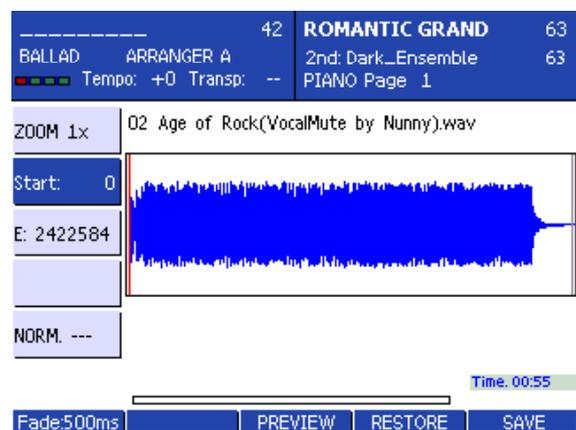


Figure 3

Comme voilà en détail:

- **Preview:** Effectue la prévisualisation de la forme d'onde avec les nouveaux paramètres modifiés.
- **Restore:** Rétablit le fichier original. Fonction utile dans le cas où l'on veuille revenir à la condition précédente le Preview
- **Save:** sauvegarde le fichier édité

En Pressant les nouveaux paramètres de START et END il sera possible d'écouter le résultat directement obtenu. Dans le cas où l'on utilise les fonctions NORM et FADE il faudra se rendre avec la fonction PREVIEW et puis écouter le résultat obtenu. Si nous sélectionnons le modèle par exemple NORM, et nous le plaçons à la valeur 100%, de cette manière la piste viendra normalisée de façon à pouvoir exploiter tout l'étendue dynamique du clavier. Normalement il est conseillé de placer une valeur plus petite car, en exploitant toute la dynamique du clavier avec un seul fichier wave, l'addition d'une autre source provoquerait sûrement une distorsion générale à la sortie sonore. Vice versa il est possible de placer une grande valeur si on désire introduire une distorsion de manière volontaire. Quand la commande PREVIEW sera pressé il sera nécessaire d'attendre un temps raisonnable d'élaboration, lié à la longueur du fichier d'origine, avant de pouvoir écouter le produit son final (Figure 4).

Nous vous suggérons d'utiliser la fonction ZOOM pour déterminer avec plus de simplicité le point exact où intervenir avec les fonctions différentes d'édition.

Il est possible de placer le ZOOM avec les valeurs suivantes: 1x, 8x, 16x, 32x, 1:8, 1:4, 1:2, 1:1. LES premières valeurs indiquent un agrandissement traditionnel (magnify) alors que les quatre dernières indiquent une visualisation par blocs de 8/4/2/1 en relation au point waveform sélectionné. Pour comprendre mieux le tout nous faisons un exemple pratique:

1. Déplaçons le point de start plus en avant de façon à entrer au mieux dans la piste wave (dans ce cas on est placé à la valeur 24040).
2. Sélectionnons le mode ZOOM et plaçons-nous à la valeur 16x.
3. Sélectionnons le mode de nouveau START.

Si tout ce qui a été suggéré est exécuté de manière appropriée le display visualisera la page suivante (Figure 5):

Nous pouvons visualiser d'autres renseignements aussi en augmentant le ZOOM (Figure 6):

Quand on augmente le ZOOM il apparaît le renseignement de valeur de la piste aussi dans le point dans lequel il se trouve (modèles indiqués par la flèche).

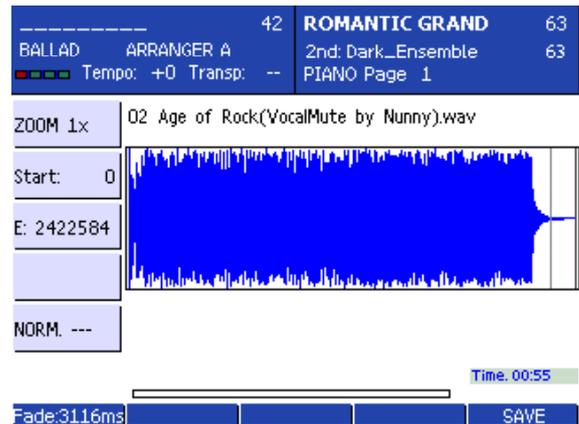


Figure 4

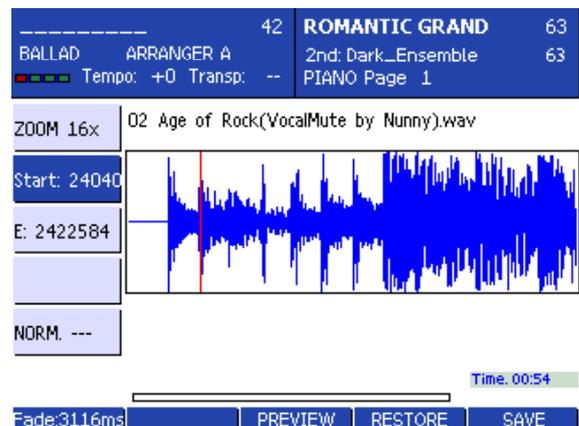


Figure 5

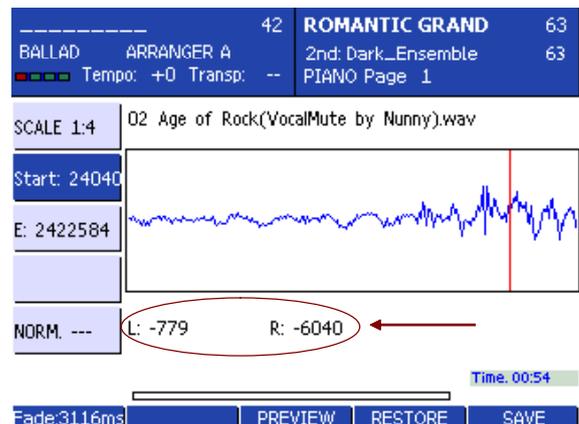


Figure 6

■ WAVE EDIT en milieu MSP

L'environnement WAVE EDIT est disponible même quand on est en train de créer un fichier MSP.

Pour pouvoir le visualiser il suffit d'entrer dans l'édition du MSP et charger un fichier wave (Figure 7).

Le fichier chargé, en sélectionnant WAVE EDIT on entre dans un environnement semblable à celui traité dans la section précédente à la seule différence que dans ce cas un nouveau mode sera présent appelé LOOP(F4) (Fig. 8).

Le paramètre LOOP, comme son nom le suggère, sert pour placer un point de répétition à l'intérieur du fichier importé. Comme les autres paramètres, même le point de LOOP sera bien visible sur le graphique de la piste grâce à une ligne horizontale de couleur verte (soulignée par la flèche). Une fois le paramètre LOOP sélectionné (touche F4) il est possible d'éditer la valeur à l'aide des touches directionnelles habituelles ou par le Dial. À la première pression simultanée des flèches avant- arrière le point de LOOP sera placé à la même valeur du point de START (ce qui provoquera la répétition de toute la waveform) Si nous actionnons simultanément les deux boutons de nouveau le LOOP sera désactivé.

NOTE

Le SAMPLER interprète correctement le LOOP placé par les éditeurs de sons professionnels sur PC les plus connus.

Comme dans le cas précédent il est possible d'avoir une avant-première immédiate de la variation faite sur les paramètres START, END, LOOP avec la pression simple des touches assignée au waveform dans les positions du MSP. On rappelle que pour pouvoir entendre les changements de NORM et FADE il sera nécessaire d'exécuter le PREVIEW du waveform.

Une fois exécutée toutes les modifications désirées il sera possible de sauvegarder notre fichier (SAVE). À remarquer que si un nom différent est spécifié du fichier de départ le clavier procédera de manière automatique à la nouvelle allocation du fichier dans le contexte du MSP édité (Figure 9).

Dans le cas où le MSP soit constitué par plusieurs sons, pour pouvoir l'éditer il sera nécessaire de sélectionner le menu MSP VIEW, presser Enter sur le waveform à éditer et puis sélectionner WAVE EDIT on recommande de placer la fonction «SOLO» sur le waveform que l'on entend éditer afin d'éviter l'écoute non désirée des autres sons associés à la même touche.

Sampler

Ont été ajoutées les fonctions Sampler Rec. Mic. et Sampler Rec Line In. dans le Menu>Audio Recording. Ainsi que deux voix permettent d'effectuer l'enregistrement directement du microphone ou de l'entrée Line In. Une fois terminée l'enregistrement on se trouve déplacé immédiatement en milieu Wave Edit pour l'édition et sauvegarde du Sampler acquis.

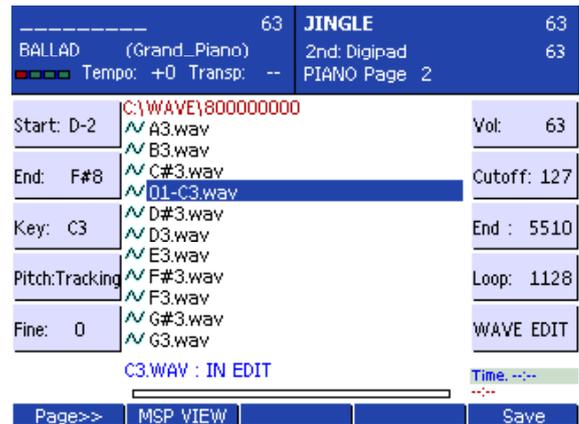


Figure 7

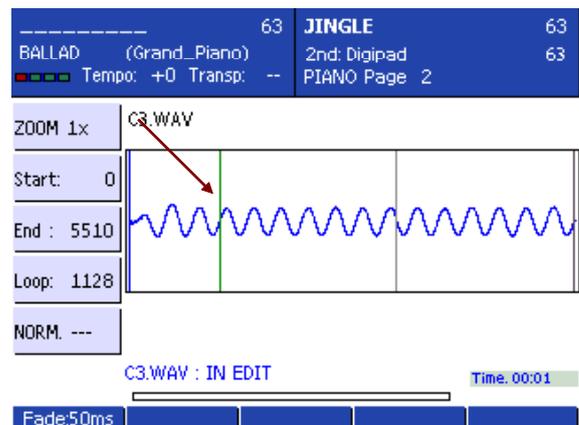


Figure 8

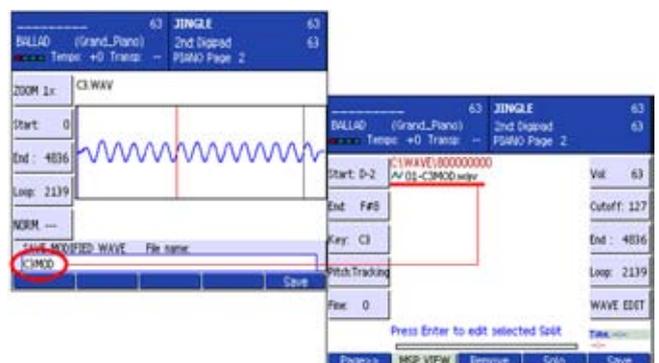


Figure 9

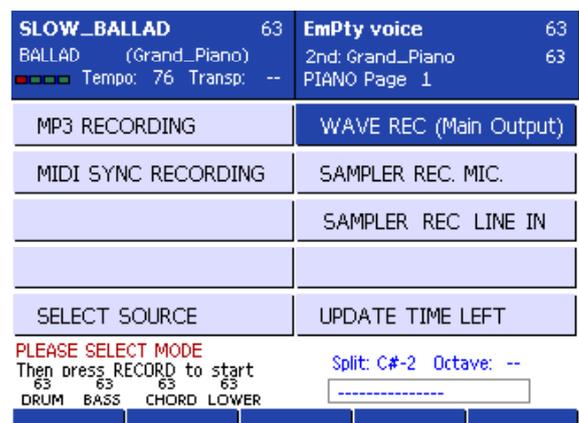


Figure 10

MIDI REMIX

L'Audya est doté d'une fonction pour réaliser un MIDI REMIX c'est-à-dire la substitution de la piste rythmique de n'importe quel MIDI file avec la partie Drum d'un Style interne de l'Audya.

■ Comment effectuer le MIDI Remix:

1. Presser la touche MIDI du Player et sélectionner un MIDI file de la liste. Dans l'exemple le fichier «Raindrops_Keep_Falli.mid» a été sélectionné (tempo métronomique 123 BPM).
2. Presser la touche F9 pour activer la fonction REMIX ON (Figure 11).
3. Sélectionner un Style ayant à peu près le même tempo métronomique du MIDI file. Si le tempo est trop éloigné, un message d'avertissement apparaîtra invitant à sélectionner un autre Style. Dans l'exemple de la Figure 12 «SWING_2» a été sélectionné. A l'aide de la touche STYLE VIEW et F1 il sera possible de changer le kit de batterie avec un AUDIO DRUM. Dans l'exemple de la Figure 13 l'Audio Drum SWING2_120 a été sélectionné (tempo métronomique 120 BPM).
4. Presser la touche USER 5 (START) pour démarrer le REMIX
5. Après quelques instants la touche START clignotera Et il sera possible de lancer l'exécution du MIDI file avec la Nouvelle piste de batterie audio, comme expliqué Dans ce cas, la piste de batterie audio du Style.
6. Durant l'exécution du REMIX il sera possible de changer la variation A, B, C, D et les Fill du Style, de la même manière que le Style (Figure 14). En outre il sera possible d'enregistrer les changements d'Arranger qui seront exécutés automatiquement (Voir **Paragraphe Automations**).
7. Pour sauver le REMIX, presser la touche SAVE Pendant que le MIDI file et le REMIX sont en exécution.
8. Insérer un nom dans la fenêtre de dialogue en utilisant les touches du clavier et presser SAVE à nouveau. (Pour d'autres renseignements reportez vous à la section Sauvegarde).
9. Accéder au fichier REMIX de la liste avec le Dial ou les touches CURSEUR, attendre le chargement du fichier RMX et presser la touche USER 5, START. Quand la touche START clignotera, lancer le REMIX.



Figure 11



Figure 12



Figure 13



Figure 14

Les touches STYLE et MIDI ont aussi été implémentés dans la section User Style/ Espace Disk (Figure 15). Pendant que le REMIX est en exécution ces touches activent ou désactivent le REMIX avec le style.

En outre la possibilité d'effectuer un REMIX avec le MIDI file a été ajoutée pendant qu'il est en exécution. Il suffira d'activer le REMIX avec le MIDI file en lecture et puis sélectionner un style.

Maintenant il est possible de changer de style pendant un REMIX, opération qui associée à cette précédente sera très utile pour déterminer le style juste à assortir au MIDI file (voir Trucs&Astuces).

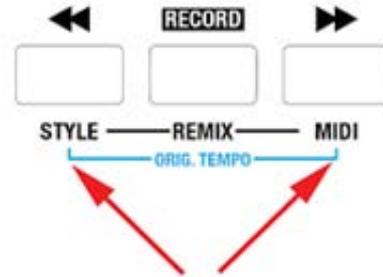


Figure 15

■ Paragraphe Automations

Pour pouvoir effectuer la sauvegarde du changement des arranger et des touches Style et Midi, pendant que l'on est en train d'exécuter un MIDI REMIX activer la touche RECORD. Ceci fait maintenant tous les changements qui auront lieu seront mémorisés dans le MIDI file. Pour les sauver dans le MIDI file de manière définitive presser SAVE pendant que le MIDI REMIX est en exécution avec la touche RECORD allumée. Dans ce mode il sera possible d'enregistrer les changements d'accords aussi sur la partie Left:

Pour de plus amples renseignements lire LIVE GUITAR REMIX - 2° Méthode.



Figure 16

■ Sauvegarde

Deux options ont été ajoutées au moment de la sauvegarde du MIDI REMIX:

F1-Start Bar

F2-Stop Bar

F6- Save As: Mid-Kmx

F7- RmxGtr

Start Bar et Stop Bar

(Figure 16): indiquent respectivement la mesure à partir de laquelle doit partir le MIDI REMIX avec le style et celle dans laquelle il devra finir. À remarquer que si le Start Bar est différent de 1, dans les mesures précédentes au Start Bar la batterie du MIDI file sera jouer, comme si le Stop Bar était placé à une valeur différente du nombre total de mesures du MIDI file. Le MIDI REMIX terminé, la partie rythmique originale du MIDI file retournera à jouer.

Save As

Possibilité de sauver le tout en deux formats. Le premier est le MIDI classique qui contiendra en interne les renseignements pour pouvoir exécuter le Remix. Le second format est le KMX. Ce format est propriétaire de Ketron il contient tous les renseignements pour pouvoir exécuter le Remix comprenant le style,

transpositions et tempo. Ensuite, si on désire transférer un Remix sur un autre clavier AUDYA, il suffira de sauver le tout dans ce format et exporter le fichier. Naturellement les mêmes ressources doivent être présentes sur l'autre clavier Audya (Audiodrum, Liveguitar) .

RmxGtr

Emplacements de la Live Guitar à sauver dans le Fichier.

MIDI REMIX

■ LIVE GUITAR REMIX

Au-delà à la batterie il est possible d'ajouter au REMIX aussi la piste de Live Guitar présente dans le Style. Celle-ci peut être jouée manuellement ou exécuter automatiquement l'harmonie du midi file grâce au mode Live Guitar REMIX

Pour pouvoir activer les Live Guitar Remix il faut sélectionner les modes Manual ou Autoplay dans MENU -> KEYBOARD CONTROL->UTILITY, Page1)->Remix Live Guitar. Le mode Manual permet d'insérer les LIVE GUITAR dans le MIDI REMIX et jouer manuellement sur la partie Left du clavier pendant l'exécution du morceau. Par contre en choisissant la seconde option, Autoplay, on a la possibilité de faire suivre en automatique l'harmonie du MIDI en exécution.

■ Comment faire suivre la piste accordée au Live Guitar Remix:

1° Méthode:

Si le Midi contient en interne les accords écrits au format texte ce sera fonctionnel instantanément en sélectionnant simplement dans le Menu -> KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)>Remix Live Guitar = Autoplay (Figure 17).

CH QUANT:

Dans ce mode il sera possible de quantifier les accords programmés à l'intérieur du midi file, de telle manière que le changement d'accord se réalisera avec beaucoup plus de précision. Les accords écrits en dehors du début de la mesure seront exécutés au début de la mesure suivante (Figure 18).

2° Méthode:

Il est possible d'assigner une piste midi à envoyer sur la partie LEFT:

1. insérer dans le Menu KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1) ->Remix Live Guitar =Autoplay
2. dans le midifile qui est en cours d'utilisation écrire ou déterminer une partie (PART) d'accords.
3. placer en GM PART le canal avec piste accords au «Chan TX: Left», et sauver le song setup en confirmant le flag dans la case F3: Part & MIX.
4. choisir un style avec la structure Live Guitar la plus apte au midifile.
5. insérer la fonction REMIX: ON de la page du Player midi.
6. mettre en exécution le Midifile et presser la touche SAVE pour sauver le Remix effectué.
7. actionnez de nouveau le Midi file à peine sauvé.



Figure 17



Figure 18

3°Méthode:

Comment enregistrer la piste accord:

1. Insérer dans le Menu KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Manual
2. Activer la fonction Remix.
3. Durant l'exécution du midi file presser RECORD
4. Jouer les accords sur la partie left du clavier en suivant l'harmonie. Les notes d'accords exécutés seront ainsi enregistrés.
5. Sauver le tout en pressant SAVE.

Trucs & astuces:

Pour choisir au mieux le style à assortir au midi file il est conseillé de mettre en premier ce fichier en exécution, activer l'option de Remix puis sélectionner le style que l'on désire assortir au fichier. Si celui-ci ne devait pas être approprié en sélectionner un autre tant que l'on n'a pas obtenu le résultat désiré. Pendant cette phase on vérifie l'incohérence musicale éventuelle des Live Guitar que l'on peut remplacer successivement. Une fois déterminée le style avec l'Audio Drum le plus approprié, évidemment pendant le Remix en lecture, nous pouvons entrer dans la page style view et remplacer les différents Live Guitar pour les différents arranger. Ceci fait nous pourrons sauver le style comme d'habitude. À ce point nous arrêtons le Remix, nous sélectionnons le style à peine sauvé et nous recommençons le Remix en suivant les passages habituels. Évidemment rien ne nous empêche de préparer un style en utilisant un User Audio Drum créé exprès pour le Midi File que l'on veut Remixer.

USER LIVE GUITAR

Déjà présents dans la version 3.0A, les USER LIVE GUITAR trouvent maintenant un achèvement avec un menu dédié pour pouvoir gérer même des sons Ram Ins.

Pour pouvoir accéder au menu gestionnaire des User Live Guitar il suffit d'entrer dans le mode Disk et entrer dans le répertoire USER LIVE GUITAR (Figure 19-20).

Une fois entré dans le répertoire les options de navigation classique laissent la place au menu pour la gestion des User Live Guitar. Sur la partie gauche de l'écran se trouvent les 4 banques attribuables aux guitares Ins, sur la droite se trouvent l'emplacement des commandes de gestion:

Clear All (F6): vide toute la mémoire assignée aux User Live Guitar.

Load GTR (F7): charge l'User Live Guitar sélectionnée.

Save Sel (F8): création d'un fichier avec extension GBK qui, d'une manière analogue au fichier RBK peut charger plusieurs User Live Guitar en une fois ou être lancé par l'autoload à l'allumage de l'instrument.

A.Load On/Off (F9): Active/Désactive et sélectionne le fichier avec extension GBK qui doit être chargé à l'allumage de l'instrument.

GTR Disable/Enable (F10): Active/Désactive le chargement de l'User Live Guitar. Une fois la fonction habilité il est nécessaire de la sauver sur Custom Startup pour qu'elle soit activée au prochain allumage de l'instrument.

NOTE

L'option Disable sert à maintenir disponible pour d'autres sons Ins. la Ram réservée aux Live Guitar si celles-ci ne sont pas chargées.

Pour charger un User Live guitar, il suffit de sélectionner le fichier désiré et puis sélectionner Load GTR ou Enter. **Il est possible de charger en même temps au maximum 4 User Live Guitar** (Figure 21).

Pour pouvoir enlever les guitares des banques on peut agir sur la touche Clear All (F6) pour libérer toute la mémoire, pour éliminer une seule guitare, il suffit de presser la touche correspondante (F1F2-F3-F4).

Une fois le chargement terminé des guitares désirées nous pouvons les ajouter à n'importe quel styles. Nous sortons de la page Disk, nous rendons sur User style et nous sélectionnons le style que nous désirons éditer. Maintenant nous pressons la touche "View" (Figure 22).

Comme les autres sections où il est possible de choisir des banques alternatives, nous pouvons choisir d'utiliser les Live ins, User Live Guitar, sur le canal Ch5 par la simple pression répétée de la touche F10, tant qu'il ne sera pas visualisé «Live Ins» comme titre du canal.

Maintenant on peut continuer à éditer le style comme d'habitude. Une fois les modifications terminées sauver le style.

Maintenant, quand on sélectionnera un style dans lequel des User Live Guitar ont été mémorisées, si vous ne les trouvez pas déjà prêtes en mémoire celles-ci viendront chargées par une pression.



Figure 19



Figure 20



Figure 21



Figure 22

USER VOICE LIST

■ Qu'est ce que L'User Voice List

Puissant outil permettant d'associer un groupe de la Voice List au Style ou au Player.

La nouvelle User Voice List est contrôlée à partir du groupe Effect/SFX de la Voice List, qui peut être éditée indépendamment du reste des autres groupes, et peut être associée à un style, midi, Mp3, Wave pour un rappel automatique.

Les fichiers User Voice List (avec extension *.UVL) sont positionnés par défaut dans le folder C:\USER_VOICE_LIST, en 4 sous répertoire: Midi, Mp3, Style, Wave. En alternative elles peuvent être chargées en mode automatique en sélectionnant dans le MENU: «KEYBOARD CONTROL->UTILITY->PAGE 2/4->Player Autoload» à «Text+UVL» ou «UVL» (Figure 23).

■ Comment Préparer La User Voice List:

L'Edition est la même que la Voice List standard, il suffit de modifier les 20 voice list du groupe EFFECT/SFX. Il y a 2 options de sauvegarde:

1. Sauver l'entière Voices List dans «C:\SYSTEM\INIT\VOICELIST.TOU» avec la touche User5/10 <Save>.
2. Sauver seulement la User Voice List avec la touche User 4/9 <Save UVL> sur le disque dans le folder «C\USER_VOICE_LIST» (Figure 24).

■ Comment Assigner Les User Voice List au Style, Midifile, Wave, Mp3

STYLE

Charger le style désiré, accéder à la Voice List

Presser la touche relative et sélectionner la famille EFFECT/SFX.

A ce point Presser la touche SAVE.

En correspondance de F3 se trouve «SAVE UVL to STYLE»

En pressant F3 user voice list sera sauvé dans le folder USER_VOICE_LIST\STYLE

avec le même nom que le style. Toute les fois que ce Style sera rappelé l'User Voice List sera chargée automatiquement (Figure 25).

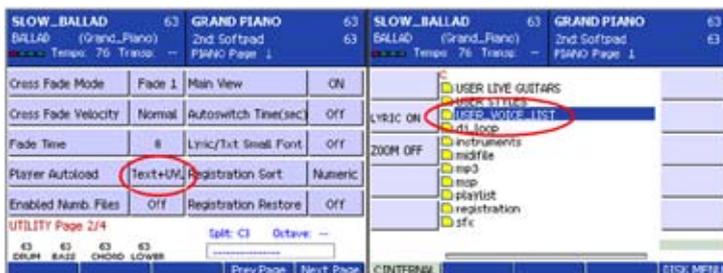


Figure 23



Figure 24



Figure 25

MID, WAV e MP3

Le même concept du Style est appliqué au MID, WAV et MP3. Une fois sélectionné le fichier midi ou audio désiré presser la touche <SAVE>.

En correspondance de F3 sera visualisé:

«SAVE UVL to MIDI» ou

«SAVE UVL to WAVE» ou

«SAVE UVL to MP3»

En pressant F3 le user voice list sera sauvé dans les répertoires

USER_VOICE_LIST\MIDI ou

USER_VOICE_LIST\WAVE ou

USER_VOICE_LIST\MP3

Avec le même nom du fichier audio/midi dans le but de pouvoir les charger de manière automatique a la sélection du fichier (Figure 26).



Figure 26

NOTE

Si en pressant <SAVE> l'inscription n'apparaît pas sur F3 contrôler que les leds DISK, REGISTRATION, PLAY-LIST, SFX soient éteintes et qu'au moins un style ou un midi file, wave, mp3 soit sélectionné.

EDIT PATTERN

Le nouveau menu PATTERN met à disposition toutes les options nécessaires pour l'édition et la création des styles (Figure 27).

■ Comment accéder:

Pour accéder à l'environnement Edit Pattern il suffit de sélectionner User Style, choisir le style que l'on veut modifier et presser la touche Edit.

Nous voyons dans le détail les options prévues:

- F1 - Dans ce champ l'Arranger est indiqué A, B, C ou D actuellement activé.
- F2 - PARAMETER: Accès à l'édition des paramètres de l'Arrangement.
- F3 - Dans ce champ est indiqué la tonalité qui sera éditée/créée. La condition de défaut est l'Accord majeur (MAJOR). Pour changer la tonalité presser la touche F3 et puis agir sur le Dial.
- F4 - METR: On/Off: La fonction active / désactive le Tick du Métronome pendant l'enregistrement.
- F5 - VELOCITY: Accès au menu d'édition sur la dynamique de la note jouée.
- F6 - Indication de la Valeur de Quantize active.
- F7 - QUANTIZE: Commande pour la quantisation automatique de la note.
- F8 - RECORD: Prépare la piste à l'enregistrement.
- F9 - COPY: Accès au menu Copy.
- F10 - CLEAR: Accès au menu d'effacement des événements/note programmée.

Touches User:

- User 1/6 - ALL/SOLO: Ce paramètre permet de mettre en SOLO l'instrument sélectionné.
- User 2/7 - VOLUME/OCTAVE: Visualise alternativement le volume ou la transposition d'octave des instruments.
- User 3/8 - NEW STYLE: Permet la création de nouveaux style sans éléments de départ.
- User 4/9 - NO-LOOP/LOOP: Active/désactive le loop de l'arranger en enregistrement.
- User 5/10- SAVE: Sauvegarde du Style.

Arranger:

La sélection de l'Arranger peut être effectuée soit en pressant la touche F1 et en agissant sur le Dial, ou en pressant directement les touches A/B/C ou D du Style.

Parameter:

Dans cet environnement il est possible de déterminer le Tempo, le Time Signature et les Mesures de l'Arranger sélectionné. À remarquer qu'il sera possible de modifier ces paramètres, sauf le Tempo, seulement si l'Arranger en question est exempt d'événements. Et en outre il est possible d'éditer le volume du métronome en enregistrement. Pour sortir presser EXIT (Figure 28).

16_BEAT_1		63	GRAND PIANO	63
BALLAD	ARRANGER A		2nd: Softpad	63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1	
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1RX_76	37	8
PARAMETER	Drum1	POP_SUPER_KIT	0	QUANTIZE
	Drum2	-----	0	
Major	Bass	Precision	40	RECORD
	Ch1	Concert_Grand	35	
METR: ON	Ch2	CountryFx	23	COPY
	Ch3	EL_Piano1	28	
VELOCITY	Ch4	Strings1	34	CLEAR
	Live Guitar	FINGERPICK	50	
ENTER for Bank Switch		EDIT PATTERN [RECORD]		BAR -/8
ALL	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE

Figure 27

16_BEAT_1		63	GRAND PIANO	63
BALLAD	ARRANGER A		2nd: Softpad	63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1	
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1RX_76	37	8
PARAMETER	Drum1	POP_SUPER_KIT	0	QUANTIZE
	Drum2	-----	0	
Major	Bass	Precision	40	RECORD
	Ch1	Concert_Grand	35	
METR: ON	Ch2	CountryFx	23	COPY
	Ch3	EL_Piano1	28	
VELOCITY	Ch4	Strings1	34	CLEAR
	Live Guitar	FINGERPICK	50	
ENTER for Bank Switch		EDIT PATTERN [RECORD]		BAR -/8
ALL	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE

Figure 28

Copy:

Fonction de Copie pour une seule partie ou pour l'Arrangement entier (Figure 30).

- ✓ Sélectionner l'Arrangement à copier par la touche F2.
- ✓ Sélectionner l'Arrangement à écrire avec la touche F7.
- ✓ Sélectionner Global, si l'on veut copier l'Arrangement entier, ou une seule partie que l'on entend copier en utilisant les flèches de navigation.
- ✓ Sélectionner EXECUTE.

16_BEAT_1		63	GRAND PIANO	63
BALLAD		ARRANGER A	2nd: Softpad	63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO Page 1	
ARR. A	VELO. VALUE	---	37	8
	GLOBAL	ON	0	
PARAMETER	NOTE	---	0	QUANTIZE
			40	
Major			35	RECORD
			23	
METR: ON			28	COPY
			34	
EXIT			50	CLEAR
VELOCITY				
BAR -/8				
EXECUTE				

Figure 29

Clear:

Fonction d'effacement pour les notes, dynamique, contrôles etc. de la partie sélectionnée.

Pour pouvoir accéder au menu il faut tenir pressé la touche CLEAR (F10) et puis sélectionner une des autres voix sur le display. Il est aussi possible d'effacer une seule note, il suffit de la presser sur le clavier pendant que l'on tient pressé la touche CLEAR (F10) dans ce cas la note sera effacée sur toute la partie sélectionnée, pour pouvoir effacer une seule note il faut entrer en mode Record puis sélectionner la touche CLEAR (Figure 31).

NOTE

Le CLEAR agit seulement sur la partie sélectionnée dans la tonalité visualisée. Il n'est pas possible d'accéder au menu CLEAR si on sélectionne un Audio Drum ou n'importe quelle Bank.

JAZZ_QUARTET		63	GRAND PIANO	63
SWING		ARRANGER A	2nd: Softpad	63
Tempo: 164		Transp: --		
FROM	GLOBAL			TO
	Drum1	POP_SUPER_KIT	62	
ARR. A	Groove Bank	BRUSH_SLOW2	35	ARR. B
	Bass	Acoustic	40	
	Ch1	Fingered	43	
	Ch2	Grand_Piano	0	
	Ch3	Jazz_Fisa	61	
	Ch4	Dixie	48	
	Live Guitar	SWING_3	59	
ENTER for Bank		EDIT PATTERN		[RECORD]
Switch		BAR -/16		
EXECUTE				

Figure 30

JAZZ_QUARTET		63	GRAND PIANO	63
SWING		ARRANGER A	2nd: Softpad	63
Tempo: 164		Transp: --		
FROM	GLOBAL			TO
	Drum1	POP_SUPER_KIT	62	
ARR. A	Groove Bank	BRUSH_SLOW2	35	ARR. B
	Bass	Acoustic	40	
	Ch1	Fingered	43	
	Ch2	Grand_Piano	0	
	Ch3	Jazz_Fisa	61	
	Ch4	Dixie	48	
	Live Guitar	SWING_3	59	
ENTER for Bank		EDIT PATTERN		[RECORD]
Switch		BAR -/16		
EXECUTE				

Figure 31

EDIT PATTERN

■ Comment Modifier un style existant

Pour pouvoir modifier un User Style existant il suffit de sélectionner ce dernier et presser la touche Edit pour se déplacer en milieu Edit Pattern (Figure 32).

En utilisant les flèches, se déplacer sur la partie que l'on entend modifier (dans notre cas nous avons choisi la ligne Basse). Avec le Dial il est possible de modifier le timbre de l'instrument (Figure 33).

Activer l'option RECORD. Par commodité nous changeons la valeur SOLO en ALL par la touche User1/6 de façon à écouter tout le reste du style pendant que l'on enregistre (Figure 34).

Maintenant le timbre de la partie est assigné au clavier automatiquement.

En pressant la touche Start on aura un count in d'un battement et puis suivra l'enregistrement. À remarquer que l'enregistrement est additif, donc les notes jouées viendront additionnées à celle déjà existantes.

Si l'on a commis quelque faute dans l'enregistrement il est possible d'effacer la seule note concernée en sélectionnant la touche Record et, pendant la lecture, sélectionner aussi la touche Clear. À ce point, pendant qu'on réécoute ce que l'on a enregistré, il est possible d'effacer la note seule en la pressant sur le clavier au moment désiré. Pour l'effacement on peut aussi utiliser le menu Clear (Figure 35).

Le résultat atteint désiré il sera possible de tout sauver par l'intermédiaire la touche SAVE.

■ Créer un nouveau Style

Pour pouvoir créer un nouveau Style de zéro il faut entrer en Edit Pattern en partant d'un User Style et puis presser la touche New Style (Figure 35).

Une fois assigné un nom au Pattern on entre dans la page des paramètres automatiquement. Nous devons ici spécifier le Tempo (paramètre global), le Time Signature (paramètre global), les Mesures de l'Arranger (paramètre relatif à l'arranger seul) et le volume du métronome en enregistrement (Figure 37).

Les valeurs désirées implantées nous pouvons revenir à la page principale en pressant la touche Exit.

On peut ici procéder de la manière habituelle pour l'enregistrement du style.

Dans la création du style il faut tenir compte qu'en

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO		Page 1
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR.: ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
SOLO	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 32

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO		Page 1
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR.: ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
SOLO	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 33

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO		Page 1
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR.: ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
ALL	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 34

16_BEAT_1		63	CONCERT_GRAND		50
BALLAD		ARRANGER A	2nd: Strings1		63
Tempo: 76		Transp: --	PIANO		Page 1
ARR. A	Audio Drum	16 BEAT1_76	41	16	
	Drum1	POP_SUPER_KIT	0		
PARAMETER	Drum2	-----	0	QUANTIZE	
	Bass	Ballad	43		
Major	Ch1	Latin_Piano	32	RECORD	
	Ch2	CountryFx	23		
METR.: ON	Ch3	EL_Piano1	19	COPY	
	Ch4	Strings1	34		
VELOCITY	Live Guitar	FINGERPICK	42	CLEAR	
ENTER for Bank		EDIT PATTERN		[RECORD]	
Switch		BAR -/8			
ALL	VOLUME	NEW STYLE	NO-LOOP	SAVE	

Figure 35

EDIT PATTERN

programmant la seule tonalité Majeur, celle-ci viendra automatiquement adaptée aux autres tonalités même si celles-ci ne sont pas programmées.

Pour obtenir les tonalités de mineurs et de Septièmes celles-ci seront programmées spécifiquement pour les différentes parties de l'Arranger.

Le résultat atteint désiré il sera possible de tout sauver par l'intermédiaire la touche SAVE.

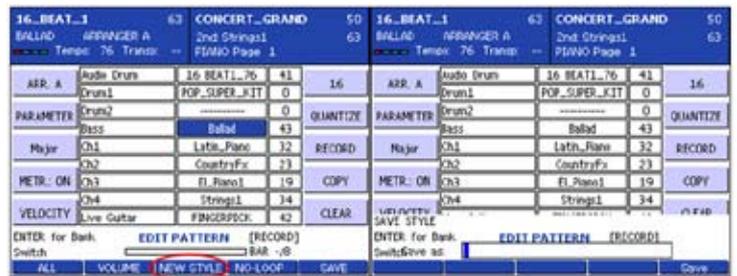


Figure 36

IMPORTANT:

En milieu Edit Pattern il est possible d'exploiter toutes les ressources de Librairie qui sont disponibles dans l'instrument pour créer de nouveaux Styles professionnels de manière très rapide et efficace:

- ✓ User Audio Drum à la place des Audio Drums internes.
- ✓ Bass Bank en substitution de la Basse Midi.
- ✓ Piano Bank en substitution de l'Accord 1.
- ✓ Guitar Bank 1 et 2 en substitution des Accords 2 et 3.
- ✓ Arp&Lick en substitution de l'Accord 4.
- ✓ Live Guitar (ou User Live Guitar) à la place de l'Accord 5.

Pour pouvoir les sélectionner il suffit de se déplacer avec le curseur sur la partie que l'on désire changer et utiliser le Dial (Figure 38).



Figure 37

NOTE

Pendant la lecture il n'est pas possible de déplacer le curseur en vertical, d'un instrument à un autre, mais seulement en horizontal.

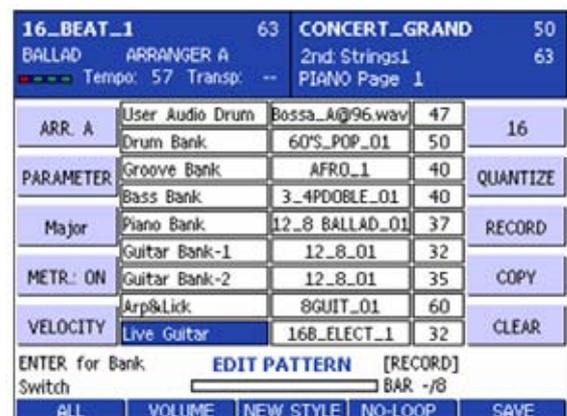


Figure 38

EXCLUSIVE MESSAGES

■ Liste Messages exclusifs pour Midi Remix:

Code exclusif pour option quantize chords on/off

F0 26 7B 6B 03 chrdQuant F7

chrdQuant: 1 = quantizé;

0 = non quantizé

GM PART Chan TX: Left

F0 26 7B 18 00 PART 11 F7

Load Factory Style:

F0 26 7B 60 03 nome 00 F7 factory style load Es. «@POP_SONG»

Load User Style:

F0 26 7B 61 03 fam name 00 F7 user style load

fam	00 =	FOLK
	01 =	BALLAD
	02 =	POP
	03 =	DANCE
	04 =	PARTY
	05 =	ROCK
	06 =	COUNTRY
	07 =	SWING
	08 =	LATIN
	09 =	R&ROLL
	0A =	UNPLUGGED
	0B =	BALLROOM

F0 26 7B 62 03 group num F7 load style guitar

group = 0 num = 0-7F; load guitars from 0 to 127

group = 1 num = 0-7F; load guitars from 128 to 255

F0 26 7B 63 03 group num F7 load audiodrum (seulement en stop)

group = 0 num = 0-7F; load audiodrum from 0 to 127

group = 1 num = 0-7F; load audiodrum from 128 to 255

group = 2 num = 0-7F; load audiodrum from 256 to 383

F0 26 7B 65 03 Remix F7

Remix = 0 OFF

Remix = 1 ON

F0 26 7B 64 03 GuitarRemixAutoplay F7

GuitarRemixAutoplay =

1 MANUAL

2 AUTO

0 OFF

F0 26 7B 6C 03 arrVarTab F7 // variations arranger arrVarTab

arrVarTab:

ARR_A 0x00

INT_3

0x0a

ARR_B	0x01	END_1	0x0b
ARR_C	0x02	END_2	0x0c
ARR_D	0x03	END_3	0x0d
FIL_1	0x04	BRK_A	0x0e
FIL_2	0x05	BRK_B	0x0f
FIL_3	0x06	BRK_C	0x10
FIL_4	0x07	BRK_D	0x11
INT_1	0x08	MIDI DRUM	0x12
INT_2	0x09	ARR. DRUM	0x13

Clock In GM to Style:

F0 26 7B 6D 03 clockInGMtoStyle F7
clockInGMtoStyle=0=Off; clockInGMtoStyle=1=ON
le clock du in midi Gm est envoyé au midi Keyb.

Sysex Récapitulatifs pour le Remix:

Remix avec solo drum:F0 26 7B 50 01 Path_Style 00 F7
Remix avec autochord:F0 26 7B 52 01 Path_Style 00 F7
Remix avec manual chord: F0 26 7B 54 01 Path_Style 00 F7
Remix avec solo drum:F0 26 7B 50 01 Path_Style 00 5A Start_Mis(4 bytes)
Stop_Mis(4 Bytes) Arr_Iniziale F7
Remix avec auto chord:F0 26 7B 52 01 Path_Style 00 5A Start_Mis(4 bytes)
Stop_Mis(4 Bytes) Arr_Iniziale F7
Remix avec manual chord:F0 26 7B 54 01 Path_Style 00 5A Start_Mis(4 bytes)
Stop_Mis(4 Bytes) Arr_Iniziale F7

Path_Style Ex. «C:\SYSTEM\FACTORY STYLES\@16BALLAD.PAT»
(non supérieure 63 caractères)

Start_Mis (mesure initial où entre le Remix) ex.:02 01 00 00 entre a la mesure 18
Stop_Mis (mesure initial où finit le Remix)

si Start_Mis = 0F 0F 0F 0F et Stop_Mis = 0F 0F 0F 0F
remix du début à la fin

Arr_initial = 0 ArrA
Arr_initial = 1 ArrB
Arr_initial = 2 ArrC
Arr_initial = 3 ArrD



KETRON s.r.l.
Via Giuseppe Taliercio n. 7
60131 Ancona (Italy)
Tel. +39 071 285771
Tel. +39 071 2857748
www.ketron.it
email: ketron@ketron.it