

Kurzweil PC3 SoundEditor Sound Guía de Usuario



KURZWEIL
Music Systems

Tabla de Contenidos

1. Introducción	5
Reconocimientos.....	5
Soporte.....	5
Acerca de este Manual.....	6
Instalación/Requerimientos	6
Antes que empiece.....	6
Una Importante Nota Acerca SoundEditor	6
Esquema	7
2. Iniciación	8
Conseguir Conectado.....	8
3. Menús de SoundEditor	12
Configurando Preferencias.....	15
4. Selección de Parámetros en SoundEditor	16
5. La Ventana Bancos de Programa	20
La Ventana Bancos de Programa	20
La Barra de Herramientas Modes	21
Demostrador de Nombre del Programa	22
Seleccionar Categoría de Programa	22
Barra de Herramientas de Programa (Editar y Almacenar s)	23
Banco de Selección y Bancos de Clasificación.....	24
Opciones de Búsqueda	25
El Botón FOUND	26
Opciones Individuales de Program.....	27
Demostrador de Canales MIDI (MIDI Channel Display)	28
Barra de Herramientas de Canales MIDI (MIDI Channel)	29
Barra de Herramientas Modes – El boton MIDI.....	29
Barra de Herramientas Modes – El Botón MASTER	30
Barra de Herramientas Modes – El Boton EFFECT	32
Barrra de Herramientas MODES – El Botón EQ+COMP	33
6. Organización de Editor	34
SoundEditor Editor Estructura	34
7. Editando Program	35
La Ventana de Program Common.....	35

Barra de Herramientas Program Common (Editaciones y Almacenaje de Fichas)	36
Ventana Views	37
Los Botones IMPORT y REMOVE	39
El Botón IMPORT(IMPORTAR).....	39
El Botón REMOVE	39
Seleccionando canciones en el Visor Common settings	40
Seleccionando FX Chains en la ventana Prog FX (Program Effects).....	41
El Panel Layers Overview	42
La Ventana Layers	45
Barra de Herramientas Layers	46
La Casilla de Nombre Layer (Layers Name Box)	47
Los botones MUTE y SOLO	47
Keyboard Zone (El Teclado K-Zones)	48
Barra de herramientas 'Views'	49
El Panel Algoritmo.....	55
Seleccionando y Configurando Algoritmos.....	55
Seleccionando un Input Alternativo (Cascade Mode).....	57
El Botón EDIT ALG WIRING	58
Editando un Algoritmo	59
La Ventana FX Edit (Editando Efectos)	61
Barra de Herramientas FX Edit	62
El panel FX Overview	64
El Boton SELECT (Selección)	65
El Botón MORE	66
El Botón FUN	66
La Ventana KB3 Mode Edit	67
Barra de Herramientas KB3 Mode	68
La Barra de Herramientas 'Views'	69
8. La Ventana Channel Mixer	75
El canal Single Mixer (Single Mixer Channel)	76
Seleccionando Programas Mixer.....	77
Los Botones RECEIVE y SEND	77
9. La Ventana Setup	78
Barra de herramientas Setup	79

Opciones de Setup Individuales	80
10. Editando Setup	81
La Ventanilla Setup (Setup Window).....	81
La Ventana Edit (Edit Window).....	82
Barra de Herramientas Setup Edit.....	83
Grupos de Parámetro Zone.....	85
11. Controles Adicionales	91
V-Piano	91
Tocando el PC3 Desde el Teclado de la Computadora	92
CC Sliders	93
12. Apéndice A - File Extensions	94
13. Apéndice B - Opciones de MIDI Setup	95
MIDI In Controller	95
Puerto Virtual MIDI.....	96

1. Introducción

Bienvenidos a SoundEditor! SoundEditor es una herramienta Completamente Equipada hacia el Desarrollo de Sonido y Editor/Bibliotecario para el Kurzweil PC3.

Mientras el PC3 es completamente editable desde los controles delanteros del panel , SoundEditor expande grandemente la experiencia editorial desplegando cada parámetro en PC3 en una serie de lógicas, fácil de utilizar entrecara gráficas. SoundEditor lo permite a crear, editar, organizar, y almacenar Programas PC3, Setups o montaje, canciones y Efectos.

Por una conexión estándar de MIDI (JALEO o USB), SoundEditor puede recibir y poder transmitir Programas individuales, los Arreglos o los Efectos, o los bancos enteros al PC3. Todo Programa, parámetros de Arreglo y Efecto pueden ser demostrados y pueden ser redactados. Los programas pueden ser asignados a cualquiera de 20 Categorías para participar en organizar, clasificar y crear los bancos de programa de costumbre. SoundEditor también puede ser utilizado como un instrumento docente para aprender los detalles interiores de los Programas de la fábrica.

Este manual, es igual un guía de utilizador como una útil referencia; esta diseñado para levantarlo y ponerlo en marcha rápidamente.

Deseamos que usted disfrute usando SoundEditor para su Kurzweil PC3!

Reconocimientos

SoundTower Software reconoce con gratitud las contribuciones de las siguientes:

Hal Chamberlin

Ricardo Garcia

Philip Hartman

Greg Kist

Mark Lanos

Mike Raffa

John Richmond

Francisco J. Rodriguez

Paul Rumberg

Helmut Schiltz

Michael Shonle

Jeff St.Pierre

Tim Thompson

John Teele

Dave Weiser

Soporte

Soporte por internet para este producto esta disponible en:

<http://www.soundtower.com/kurzweil>

Acerca de este Manual

A través de este manual, capturas de pantalla para la aplicación de SoundEditor están demostrados con propósitos ilustrativos. Estos “views” o visores están basados en SoundEditor para sistemas Macintosh, aunque visores similares pueden ser observados si usted esta usando SoundEditor en una PC. Cuando ocurra cualquier variante en la apariencia o operación entre las plataformas Mac y PC, las diferencias serán descritas.

A través de este documento usted vera iconos que proveen información adicional



- Este icono indica un importante apunte con respecto a la operación



- Este icono indica un consejo de ayuda o productivo.

Instalación/Requerimientos

Ninguna instalación especial de software es requerida. SoundEditor es un programa autónomodiseñado a ejecutar en Windows XP o Vista, o en Macintosh (OSX 10.3 o posterior).

La aplicación SoundEditor requiere:

- 256 MB RAM (min.)
- 1024 x 768 mínima resolución de pantalla (1400 x 900 recomendada)
- un interface (entrecara) MIDI o conexión USB

Antes que empiece

Para sacar el mejor provecho de este programa debería de ser familiar con las operaciones del PC3. El PC3 es un instrumento musical complejo con una variedad de funciones programables ejemplares. El PC3 Guía de Músicos es el principal recurso para descripciones del instrumento y su operación; este documento es recomendado a leer para todos los usuarios PC3. Aunque SoundEditor puede ser un recurso de valor inestimable en la ayuda a entender PC3, no es un sustituto a leer la documentación Kurzweil.

Una Importante Nota Acerca SoundEditor

Mientras usando SoundEditor, el PC3 no debe estar en Edit Mode. El fallar a observar esta precaución puede resultar en resultados editados no confiable y operación inapropiada, incluyendo la posibilidad de encerrar el PC3 (si esto pasa, necesitara reiniciar el poder para restaurar el PC3)

Esquema

Este Guía de Usuario lo levara a través de los pasos para configurar SoundEditor para trabajar con su PC3. La sección Iniciación debería ser ejecutada primero para hacer que el hardware este conectado adecuadamente y corra con la aplicación SoundEditor. Desde ese entonces usted puede explorar libremente, audiciones y editando Programas o Setups(Montajes), o crear Programas nuevos, setups, o Efectos.

El PC3 es un instrumento increíblemente profundo y complejo con muchas opciones programables. SoundEditor ha sido diseñado para hacer el proceso de programar y editar lo mas simple y fácil de usar y a la ves proveer todas las funciones de control requeridas para ajustar cada parámetro PC3. Algunas de las ventanas editoriales de SoundEditor son demostradas abajo.



2. Iniciación

Conseguir Conectado

Este capítulo describe los pasos para conectar y configurar SoundEditor en su computadora. Como ensamblar el PC3 de acuerdo al Guía de Música PC3 (Capítulo 2, Iniciación). Conecte el PC3 a la computadora usando el USB o los conectores MIDI IN y MIDI Out DIN, pero no ambos. SoundEditor trabajara con cualquiera de ambas conexiones

! Por pre-establecimiento, SoundEditor revisara para ver si las conexiones USB están en su lugar cuando el programa empieza. Si no conexión existe, escogerá por entrada de omisión los conectores MIDI DIN.

Después de asegurarse que las conexiones entre el PC3 y su computadora están en lugar, prenda el PC3, después lance el SoundEditor. Cuando el programa SoundEditor inicia, una splash screen (Pantalla pulsadora) similar a la de abajo aparecerá brevemente.



Por pre-establecimiento, SoundEditor revisara para ver si las conexiones USB están en su lugar cuando el programa empieza. Si no conexión existe, escogerá por entrada de omisión los conectores MIDI DIN.

No tiene que especificar el tipo de conexión anteriormente.

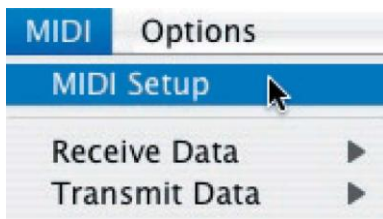
Unos cuantos segundos después, la pantalla pulsadora será reemplazada por la ventana del editor de PC3 SoundEditor. Por entrada de omisión, esta ventana demostrara el Program Bank view como demostrado abajo, pero puede escoger entre 'Program Bank' o 'Setup Bank' como la vista primaria (vea configurando preferencias, pagina 15).



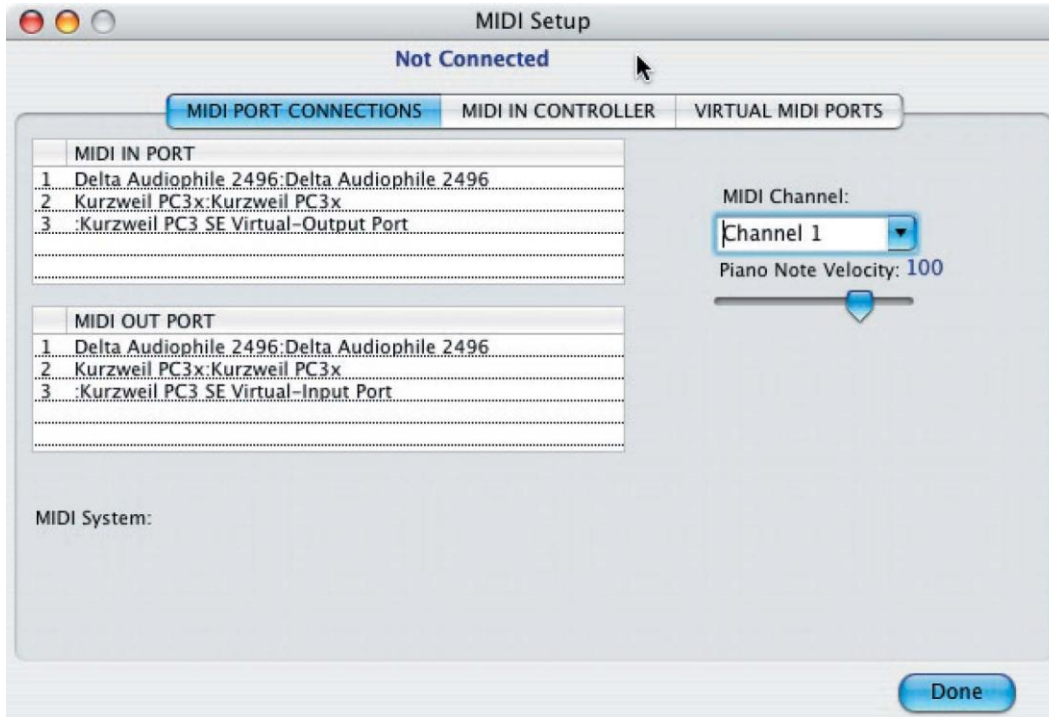
! La primera vez que usted lance SoundEditor, algunos de los campos de información estarán e blanco.

Si usted esta trabajando con SoundEditor por la primera ves, necesitara configurar el programa para la comunicaci3n de MIDI con el PC3. Cuando haga hecho esto, SoundEditor recordara la configuraci3n hasta que usted la cambie.

Haga Clic en el el men3 de MIDI y seleccione 'MIDI Setup':



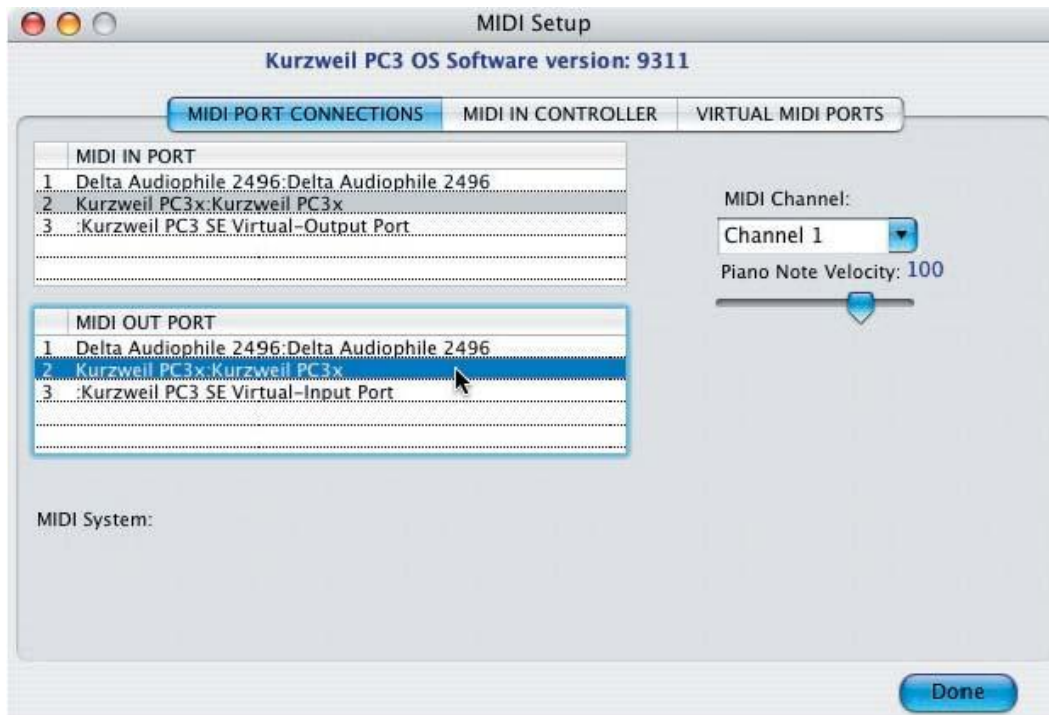
LA ventana MIDI Setup aparecerá, desplegando las opciones de conexiones MIDI Port disponibles:



! 1. Es probable que su ventana MIDI Setup enseñe diferentes informaciones de Puertos MIDI Input y MIDI output.

En la ventana MIDI Setup, selecciones los puertos MIDI IN y OUT los cuales el PC3 esta conectado, y seleccione el canal MIDI para hacer juego del canal MIDI con el PC3. Cuando los portales adecuados MIDI channel están seleccionados, debería de ver la corriente PC3 versión software el la parte de arriba en la ventana MIDI Setup. Esto confirma que el SoundEditor se esta comunicando con el PC3.

Después de establecer las conexiones adecuadas MIDI, haga click en el botón DONE para destituir la ventana. Usted puede ignorar con confianza el control MIDI In y los tabs del puerto Virtual MIDI por ahora. Información del uso y configuración del control MIDI In Controller y portales Virtual son proveídos en Apéndice B.



3. Menús de SoundEditor

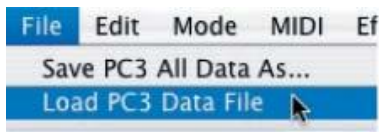
Los menús en SoundEditor lo permitirá a seleccionar varias ventanas y views, almacenaje de fichas o archivos, opciones, editando comandos, configuraciones MIDI y mucho mas. Una descripción de los menús en SoundEditor aparecerán abajo.



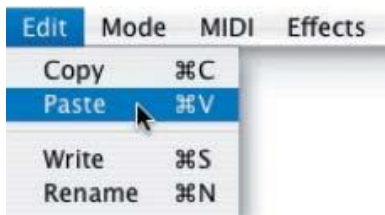
PC3SE(PC3 SoundEditor): El menú PC3SE es donde usted selecciona preferencias , obtiene información acerca, y Hide o Quit (esconde o descargar) la aplicación SoundEditor.

Información en configurando Preferencias aparecerán después en este capitulo.

FILE:



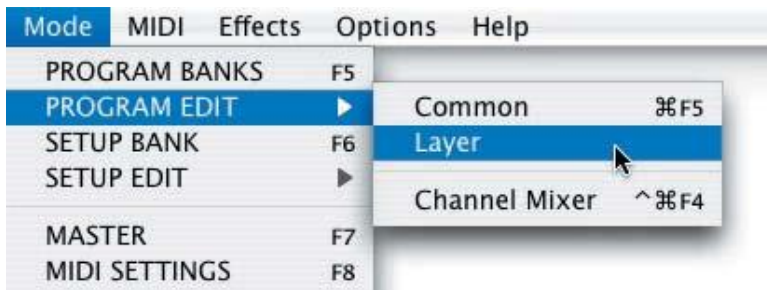
El menú FILE lo permite a Load o Save (cargar o guardar) fichas de data PC3.Fichas de data PC3 (PC3 Data Files) incluyen todos los datos actualmente cargados en la aplicación SoundEditor



EDIT:

El menú EDIT menú provee controles para Copy y Paste, además de las operaciones Write y Rename (escribir y renombres).

MODE:



El menú MODE lo permite a Load o Save (cargar o guardar) fichas de data PC3. Fichas de data PC3 (PC3 Data Files) incluyen todos los datos actualmente cargados en la aplicación SoundEditor

Banco de Program o Editor de Program, Montaje de Banco o Editar Montaje, Master o MIDI. Artículos de Menú que despliegan una flecha apuntando hacia la derecha indican que un sub-menú está ofrecido para selecciones adicionales. Algunos artículos de este menú duplican botones de Toolbar (Barra de Herramientas) encontrados en la ventana Editor (Program Banks, Setup Banks, Master y MIDI).

Para información acerca Programa Banks, vea el Capítulo 5.

Para información acerca Program Editing, vea el Capítulo 7.

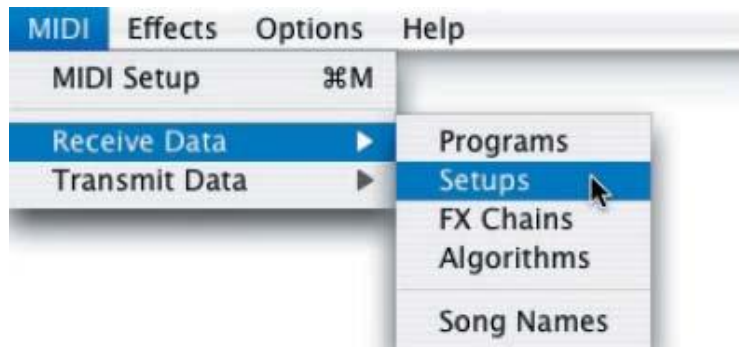
Para información acerca Setup Banks, vea el Capítulo 9.

Para información acerca Setup Editing, vea el Capítulo 10

Véase también la información sobre las operaciones de maestro, vea páginas de 36

Véase también la información sobre MIDI Settings, vea páginas de 35

MIDI:



El menú MIDI lo permite a recibir acceso a la ventana MIDI Setup para configurar operaciones MIDI, además de recibir Receive y transmitir Transmit varios tipos de data PC3.

Para información acerca MIDI Setup, vea Apéndice B.

EFFECTOS:



El menú EFFECTS lo permite a acceder las funciones Master Effects y EQ + Compressor. Seleccionando artículos de este menú es igual a hacer clic en el MASTER y EQ+COMP botones de Barra de Herramientas encontrados en la ventana Editor.

Información acerca de las funciones Master Effects y EQ + Compressor inician desde página 32.

OPTIONS:



El menú OPTIONS lo permite a desplegar un keyboard virtual (V-Piano) y ventana de control virtual CC Sliders (deslizadores CC) que usted puede utilizar para tocar remotamente y ajustar programas PC3. Usted también puede tocar el PC3 desde el

keyboard de la computadora.

Para información acerca de V-Piano y CC Sliders, vea Capítulo 11.

HELP:



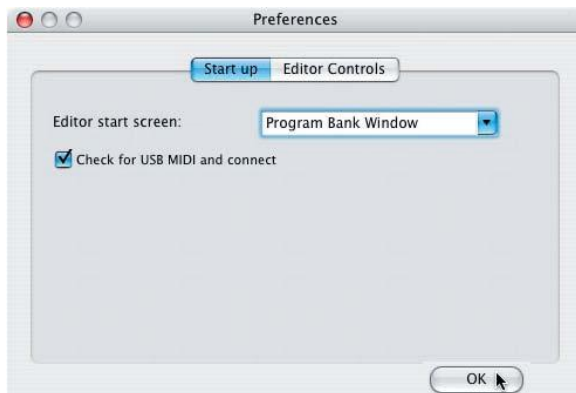
El menú HELP o ayuda le permite acceder asistencia adicional.

Configurando Preferencias

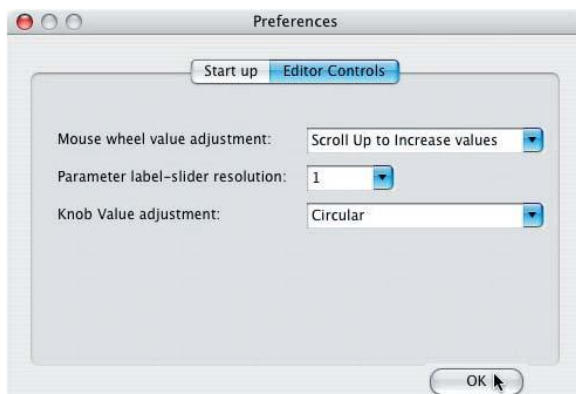
SoundEditor ofrece varias opciones para especificar las condiciones para iniciar operar el programa. Estas opciones están encontradas bajo el menú PC3SE/PREFERENCES

Cuando PREFERENCES ha sido seleccionado, la ventana Preferences aparece igual que abajo. Esta ventana lo permite a especificar como usted desea a trabajar con SoundEditor. Dos tabsde Preferencias están demostradas aquí: 'Start Up' y 'Editor Controls'.

Cuando el tab 'Start Up' ha sido seleccionada, usted puede escoger la pantalla que aparece primero cuando usted lanza SoundEditor, y también independientemente de si o no el programa hará prueba por una conexión USB MIDI cuando el programa inicia:



Cuando el tab 'Editor Controls' ha sido escogida, usted puede escoger como el rueda de desplazamiento del Ratón funcionara en SoundEditor, y seleccionar el parámetro deslizador de la etiqueta resolución y tipo de ajustamiento del valor del la manigueta:



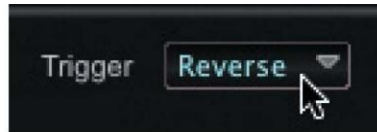
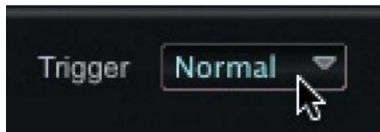
4. Selección de Parámetros en SoundEditor

SoundEditor se respalda en diferentes métodos para seleccionar y ajustar valores de parámetros en pantallas de editar. Estos métodos incluye seleccionar de menús que caen abajo, controles deslizadores, maniguetas rotadoras, arrastrar para incrementar/disminuir valores, etc. En este capítulo, le describiremos las diferentes maneras de seleccionar y manipular valores de parámetro PC3 parameter en SoundEditor.

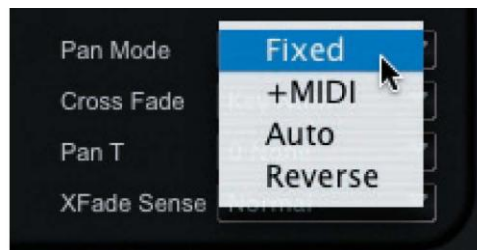
 Los métodos descritos aquí aplican a todas las ventanas en SoundEditor.

Seleccionando y Ajustando Parámetros

En cualquier ventana, cualquier selección de parámetros con una flecha hacia abajo indica que hay usualmente dos o mas opciones disponible para ese parámetro o función. Si solo dos están disponible, hacer clic en los parámetros a mover libremente entre las dos opciones:



Si tres o mas opciones estan dispuestas, haciendo clic en un parámetro producirá un menú contextual. Cuando usted encuentre este tipo de método de selección, simplemente mueva el cursor hacia abajo a través del menú y haz clic para hacer la selección.

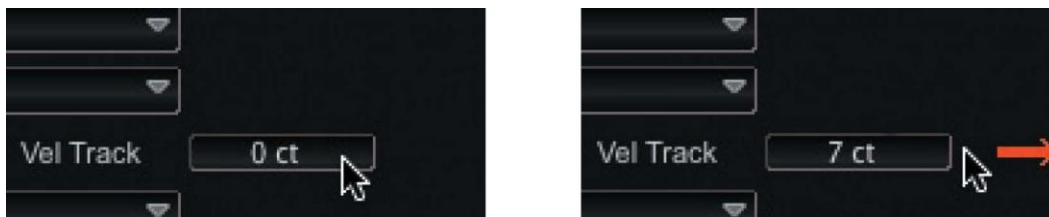


Ocasionalmente, un parámetro dado puede tener mas opciones de lo que puede alcanzar en una ventana simple que surja. Este es el caso con los parámetros Keymap (mapa de teclado) en la ventana Layers Edit. Como el PC3 ofrece cientos de keymaps donde escoger, SoundEditor despliega una selección dedicada a la ventana Keymap demostrada abajo. Botones hacia la derecha de la ventana Keymap lo permite a seleccionar de grupos keymaps, y un scroll bar es utilizado a mover a través de las opciones disponibles en cada grupo de keymaps en la izquierda. Después de hacer una selección en este tipo de ventana, haciendo clic en el botón rojo CLOSE en en la barra de títulos lo saldrá de la ventana.

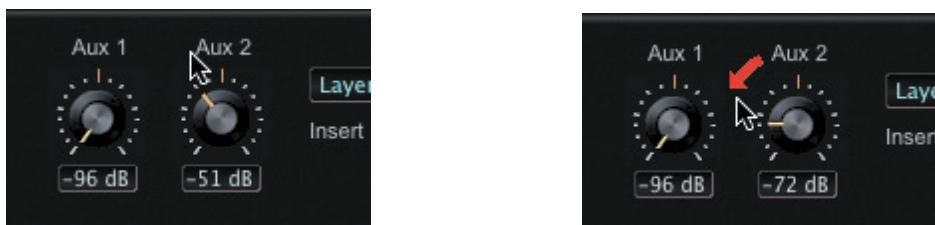


PARA FUNCIONAMIENTO OPTIMO: Se puede navegar con Cualquier lista en SoundEditor usando uno de ambos la barra de desplazamiento o la rueda de ratón desplazadora. Para navegar eficientemente a través de listas largas es recomendado utilizar ambos métodos: use la barra de desplazamiento para rápidamente navegar hacia el área general donde el artículo deseado esta localizado,después use la rueda del ratón para apuntar el artículo exacto.

Si un parámetro consiste de un valor numérico,puede ajustar el valor si hace clic dentro del campo de valor y arrastrando el cursor hacia la derecha para incrementar el valor, o arrastrando hacia la izquierda para disminuir el valor:



Controles deslizaderos (Slider controls) pueden ser ajustados simplemente haciendo clic y arrastrando el deslizador en la direcciona la cual usted desea ir. Aunque las Maniguetas o knobs,pueden ser ajustadas haciendo clic en la manigueta deseada y arrastrando el cursor alrededor de la manigueta de una manera rotadora:



NOTE: Un método alternativo de controlar la manigueta ('VERTICAL') esta disponible en panel Preferences de SoundEditor. Cuando el control VERTICAL ha sido seleccionado,

haciendo clic en la manigueta y moviendo el cursor arriba o hacia abajo rotara la manigueta hacia la izquierda o la derecha. En uno de ambos modos MODE CIRCULAR o VERTICAL usted puede usar la rueda del ratón para hacer ajustes finos en la manigueta.

Los controles LED son simplemente cambiados ON o OFF (prendido o apagado) con tan solo presionarlos. El LED aparecerá con una luz si esta ON, y obscurecido cuando OFF:



Para ajustar la zona de teclado de una capa o Layer, haz clic y arrasre en cualquier lado de las barras anaranjadas que aparecen inmediatamente debajo de la imagen del teclado. Arrastrando el cursor a la izquierda o la derecha cambiara el rango, y los campos de numero de notas reflexionaran nuevos valores:



! Un método alternativo esta disponible que lo permitirá a ajustar el rango de las notas desde el teclado PC3. Para mas información, vea 'Keyboard Zone', página 48.

En la ventana Layer Edit, parámetros de enlace Envoltente, Envelope(Attack, Decay and Release) pueden ser cambiados haciendo clic en el campo de valor del parámetro deseado y arrastrando el cursor hacia la izquierda o derecha (descrito previamente), presionando en un capo de parámetros y poniendo un valor, o agarrando y arrastrando la manija del parámetro asociado en el despliegue envoltente como demostrado:

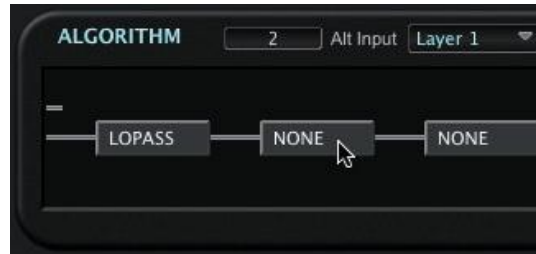


! El método 'grab and drag' agarra y arrastra solo aplica a envolventes (envelopes) que tienen manijas.

La forma total de un envolvente puede ser expandida, contraída, levantada o bajada usando los deslizadores de ajuste que aparecen abajo y al lado derecho del despliegue envolvente. (aplica al envolvente Amp Envelope y Envolventes 1 & 2):



En la sección de algoritmo de la ventana Layer Edit, funciones DSP son escogidas haciendo clic en el bloque DSP deseado y seleccionando del menú contextual:

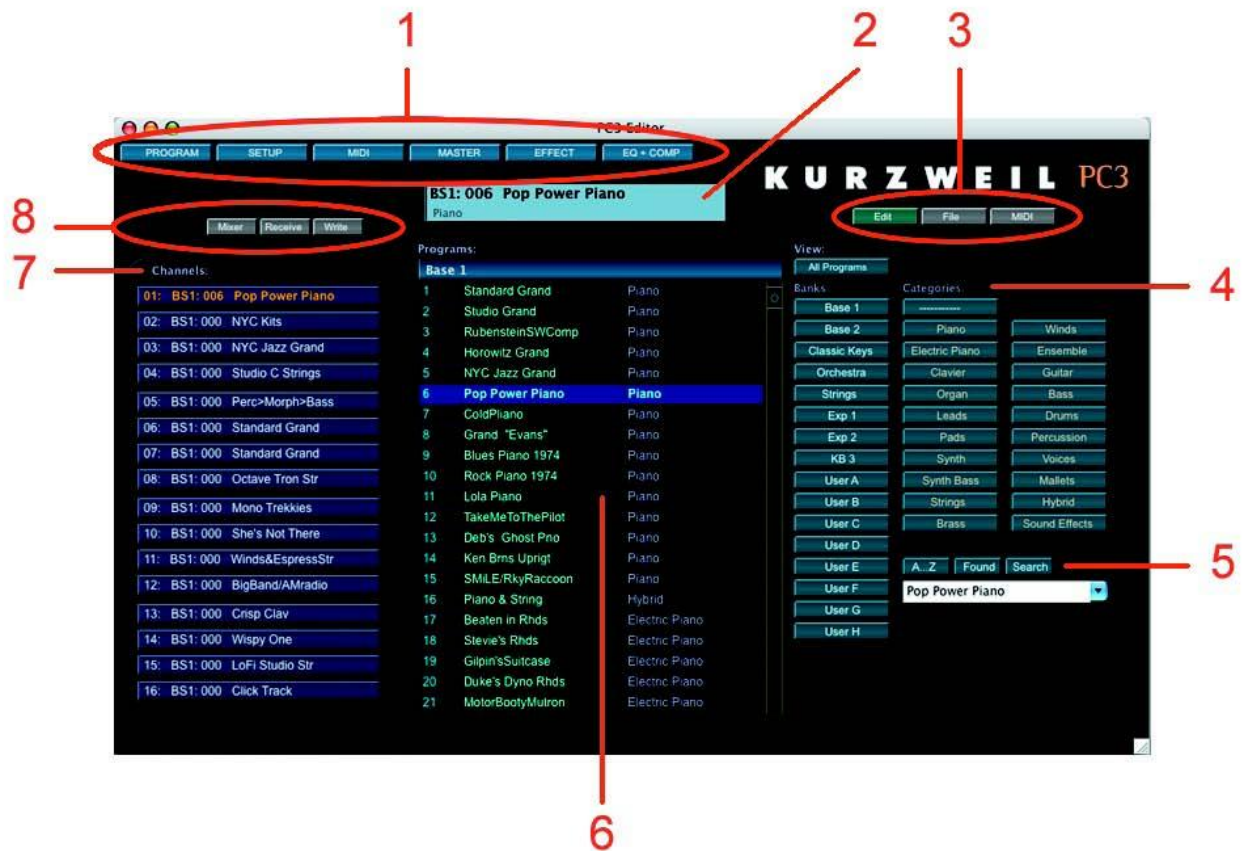


5. La Ventana Bancos de Programa

En este capítulo será descrita la ventana Program Banks y será cubierta la navegación y selección de parámetros disponibles.

La Ventana Bancos de Programa

Cuando usted lance SoundEditor por la primera vez, el programa empieza desplegando la ventana Program Banks view (usted también puede escoger empesar con el visor Setup view cual esta descrito en la sección Configurando Preferencias pagina 21)



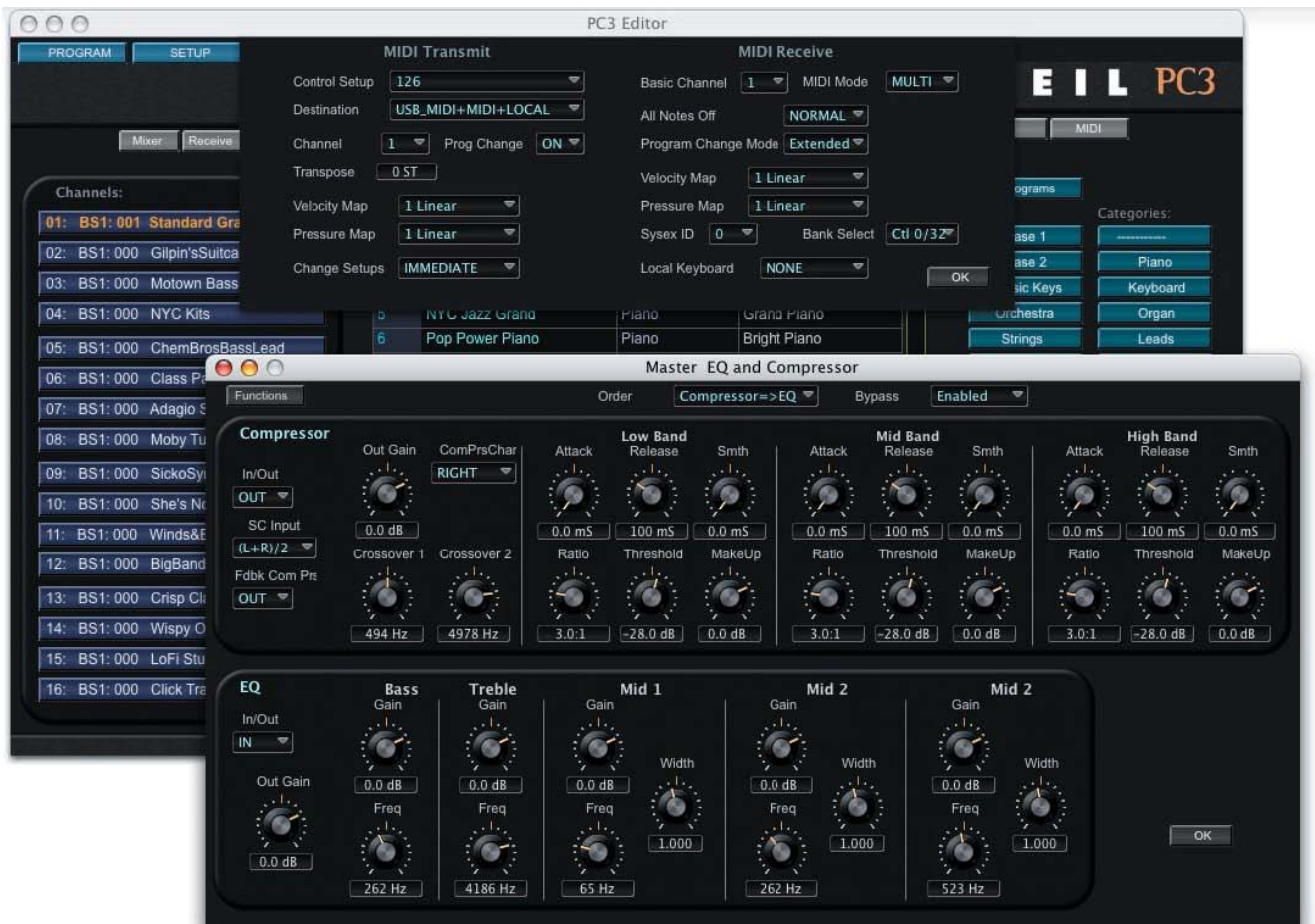
A la vez usando SoundEditor, el PC3 no debería estar en Edit Mode (Modo de Edición). El fallar a observar esta precaución puede resultar en resultados no fiables en lo que se refiere a editar y operaciones con funcionamiento inapropiado..

La Barra de Herramientas Modes

La Barra de Herramientas Modes le permite a seleccionar visores de editar en SoundEditor, y lo provee con despliegues para ver y ajustar parámetros globales PC3.

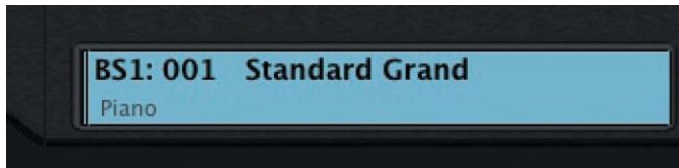


Presionando los botones PROGRAM o SETUP cambia el visor editorial dentro de la ventana Editor de PC3. Presionando estos botones es igual que seleccionar estas mismas opciones desde el menú MODE. Presionando los botones MIDI o MASTER producirán una ventana desplegable donde usted puede cambiar los parámetros globales MIDI o Master. Presionando los botones EFFECT o EQ+COMP producirán una ventana enseñando los controles para ajustar el global Effect o Parámetros EQ/Compressor. La figura abajo demuestra ejemplos de ambas ventana de despliegue MIDI y la ventana EQ+COMP. Información detallada de La Barra de Herramientas Modes aparece después en este capítulo.

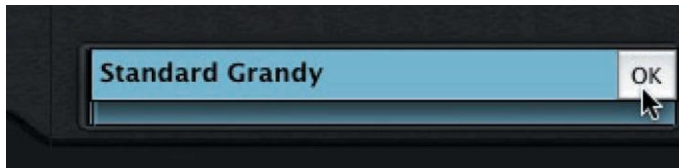



Demostrador de Nombre del Programa

El despliegue de nombre del programa enseña el nombre del Programa seleccionado en el momento (en este ejemplo, 'Standard Grand'), la locación el programa (bank Base 1, locación 001), y la categoría del Programa ('Piano'):



El nombre del programa puede ser cambiado haciendo clic dentro del despliegue y teclando hasta 16 parámetros en longitud. Haga clic en el botón OK escribirá el nuevo nombre en SoundEditor y a el PC3:



 Cuando cambia el nombre del Programa, el nombre nuevo será automáticamente escrito en el PC3.

Seleccionar Categoría de Programa

Hay dos maneras de asignar una categoría hacia Program. Esto puede ser hecho desde Program Name Display o desde la lista de Program Bank, o desde la lista de Program Bank.

Para asignar una categoría a el despliegue Program Name, presione la sección de Category sección del despliegue (la parte baja en la izquierda de la ventana Display). Esto producirá un menú contextual de categorías donde seleccionar:



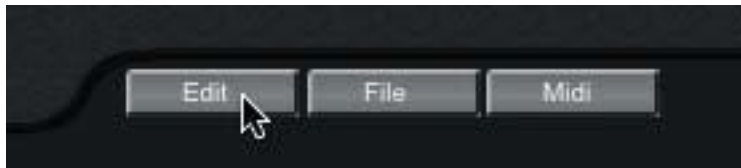
Puede también seleccionar una categoría de la lista de Program Bank haciendo clic con el botón derecho en el campo Categories (categorías). Esto producirá el mismo menú contextual

como demostrado arriba. Cualquiera de ambos métodos inmediatamente actualizará el PC3 con las nuevas asignaciones en Category (Categorías).



! **NOTA PARA USUARIOS DE MAC:** Si su ratón no tiene el botón derecho también puede usar la tecla CTRL combinado con un click singular para producir el menú contextual demostrado aquí.

Barra de Herramientas de Programa (Editar y Almacenar s)



La Barra de Herramientas Program lo deja tener acceso a las funciones Edit, File & MIDI asociado con la ventana Program. Una descripción de la función de cada botón en la barra de herramientas será mostrada.

EDIT:

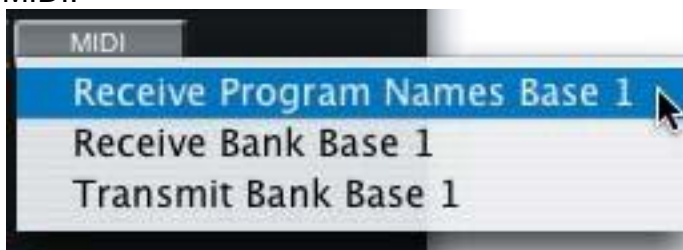
Presionando el botón EDIT abre la ventana Program Common, permite a editar el programa actualmente escogido. Como Editar Program (Program Editing) esta cubierto en el Capítulo 7.



FILE:

La función FILE lo deja a (Cargar) Load un nuevo Program Bank al Bank actual, Save (guardar) el (Banco Programa) Program Bank actual, o inicializar el banco actual. Seleccionando Load o Save resultara en una caja de dialogo preguntando seleccionar ficha (to Load) o nombrar una (o Save).

MIDI:



La función MIDI lo deja a recibir (Receive) o transmitir (Transmit) el

banco actual. La opción 'Receive Program Names' no incluye capas (solo configuraciones Program Common), pero mucho mas rápida.

Banco de Selección y Bancos de Clasificación

Los botones de lado derecho de la ventana de Program lo deja a seleccionar como ProgramasPC3 aparecerán el la ventana Program List.

Pressionando el boton ALL PROGRAMS se desplegara cada programa PC3 de cada Bank en SoundEditor, organizado numéricamente de locaciones de memoria 1 o 2048. Locaciones que no contiene Programs estará vacío.

Cuando un botón de Bank es seleccionado, la lista Program desplegara todos los 128 Programs en ese Bank. El nombre de Bank seleccionado será desplegado en la barra de titulo de Program list:



Cuando un botón de Category ha sido seleccionado , la ventana de lista de Program desplegara cada Programa en cada Bank que ha sido asignado a ese Category (Categoría):



Para sortear cualquiera lista alfabéticamente, presione el botón A-Z:



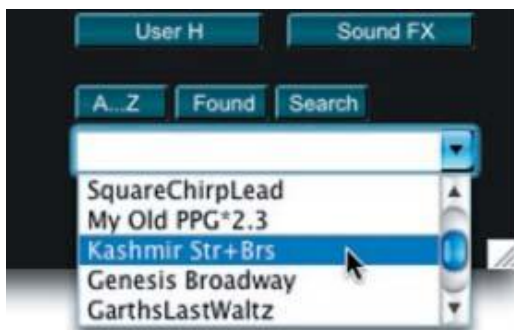
Opciones de Búsqueda

El botón SEARCH en la esquina derecha de abajo de la ventana Program Banks lo permite a rápidamente identificar y localizar un Program de cualquier Bank(Banco).

Cuando usted loca el Program deseado, presionando Return o Enter en el teclado de la computadora enviara el Change Command MIDI Program apropiado hacia PC3.El Program nuevamente seleccionado aparecerá en el despliegue de Programa de SoundEditor. Junto con el Banco (Bank), locación de memoria, y información de categoría:



Otra manera de localizar un Program es usar la lista desplegable de búsqueda Search. Presionando en la flecha derecha en el campo se búsqueda de nombres Search produce una lista exhibiendo el nombre de cada Program en cada Bank en SoundEditor:



Para hacer una selección aquí, simplemente navegar a través de la lista y seleccione el Program. SoundEditor enviara el MIDI Program Change command asociado al PC3, y el Program seleccionado nuevo aparecerá en el despliegue de Program SoundEditor, donde puede ser editado o modificado.

Para descartar el campo de búsqueda de nombre,presione el botón SEARCH una segunda vez.

Cuando usted seleccione el botón SEARCH , un campo de nombre aparece que lo permite a nombrar el Program que esta buscando. Ponga el cursor en el campo de nombre y empiece a teclear el nombre del Program deseado.SoundEditor exhibirá los Programs PC3 que macha las letras que usted ponga.

El Botón FOUND

El botón FOUND es utilizado a remover locaciones de memoria vacías que aparecen en un listado de Programas PC3. Por ejemplo, presionando el botón ALL PROGRAMS producirá una lista de todas las locaciones de memoria en todos los Bancos (2048 locaciones en total). Algunas locaciones pueden estar vacías, resultando en huecos en Program cuando usted navegue a través de la lista. Presionando en el botón FOUND elimina estos huecos removiendo todas las locaciones vacías de la lista.

Un ejemplo es demostrado abajo. El visor a la izquierda demuestra una serie de ranuras de memoria vacías empezando desde locación 962. El visor a derecha demuestra la misma lista después de presionar en el botón FOUND; Las ranuras de memoria vacías serán eliminadas de la lista.

Programs:	
Base 1	
951	GM Standard Kit
952	GM Room Kit
953	GM Power Kit
954	GM Elec Kit
955	GM Synth Kit
956	GM Jazz Kit
957	GM Brush Kit
958	GM Orch Kit
959	VAST1-3Ch/Perc
960	VAST1-3 Ch/Perc2
961	Fisher's VAST B3
962	
963	
964	
965	
966	
967	
968	
969	
970	
971	

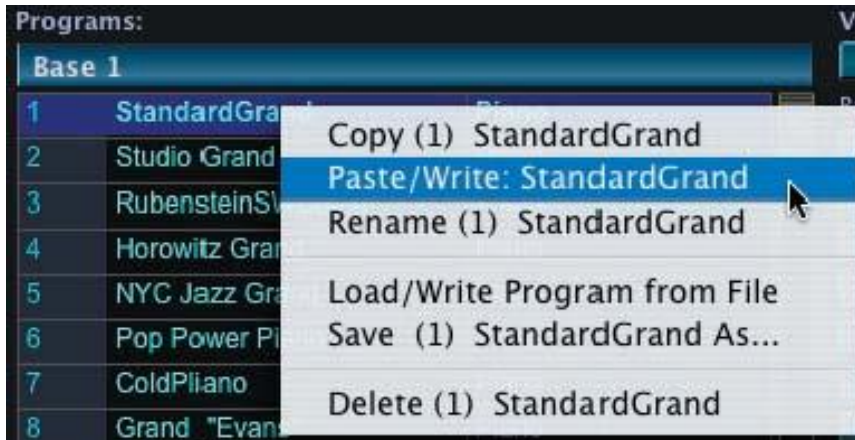
Programs:	
951	GM Standard Kit
952	GM Room Kit
953	GM Power Kit
954	GM Elec Kit
955	GM Synth Kit
956	GM Jazz Kit
957	GM Brush Kit
958	GM Orch Kit
959	VAST1-3Ch/Perc
960	VAST1-3 Ch/Perc2
961	Fisher's VAST B3
991	HotMalletMWheel
992	ScreaminWhlBass
993	SyncWheelLead
994	ModwheelKotoSyn
995	VASprSaw
996	VASprSaw+Allpass
997	Silent Program
998	Click Track
999	Default Program
1000	Diagnostic Sine



Presionando el botón FOUND solo elimina las ranuras de memoria vacías de una lista; no re ordena las locaciones de Program en SoundEditor (note el brinco de locación 961 a 991 en el ejemplo arriba).

Opciones Individuales de Program

Haciendo clic en el botón derecho sobre cualquier Program en la lista de Ventana Program List producirá un menú contextual exhibiendo las opciones para el Program seleccionado:



Cuando la opción 'Copy' es escogida, SoundEditor copiará el Program seleccionado y todas las respectivas capas o Layers.

Seleccionando la opción 'Paste'lo permitirá a plasmar el Program previamente copiado a la locación corriente. Cuando plasmado, el Programa es automáticamente escrito al

PC3 en la locación del momento. Anote que la opción 'Paste' es únicamente disponible si el Programa sido previamente copiado. Si ningún Program ha sido copiado previamente, la opción 'Paste' no aparece.

Seleccionando la opción 'Rename' lo permitirá renombrar el Program seleccionado en el campo de despliegue Program Display en la parte de arriba de la ventana Editor.

Cuando la opción 'Load/Write Program (Carga/Escriba) de File ()' es seleccionada, una ventana llamada 'Load Program Data' aparecerá. Usted necesitara navegar hacia y seleccionar el Programa a montar (Load). Anote que s validas de Program tienen la extensión '.3pr' en el nombre de del archivo(file) .. Haga la selección y presione OPEN. El Programa seleccionado será montado en SoundEditor y automáticamente escrito en el PC3.

Cuando la opción 'Save' es seleccionada, una ventana llamada 'Save Program Data'(Guarde la data de Programa)aparecera. El nombre de PC3 Program aparecera en el campo de nombre 'Save As', pero tienes la opción de cambiarlo antes de guardarlo. Haga cualquier cambio deseado y después seleccione la destinación de la locación del campo donde será guardada. Presione SAVE para guardar .

La opción 'Delete' es utilizada para Borrar o descartar el Program seleccionado en SoundEditor. No descartar el Programa en el PC3. Cuando 'Delete' ha sido seleccionado, usted será incitado con una caja de dialogo preguntando si confirma la operación. En la caja de dialogo, presione YES para proceder, o presione el botón CANCEL para cancelar la operación.

Demostrador de Canales MIDI (MIDI Channel Display)

La parte izquierda de la Ventana Program contiene el "MIDI Channel Display" y controles relacionados. El despliegue MIDI Channel demuestra los PC3 Programs que son asignados a cada uno de los dieciséis canales MIDI.



Barra de Herramientas de Canales MIDI (MIDI Channel)

La Barra de Herramientas arriba del despliegue MIDI Channel lo deja observar la ventana Channel Mixer y tener acceso a comandos relacionados con las asignaciones de MIDI Channel:



Haciendo clic en el botón MIXER abre la ventana Channel Mixer (vea Capitulo 8).

Haciendo clic en el boton RECEIVE rellena el

despliegue MIDI Channel con los Programs asignados al los dieciseis Canales MIDI de PC3.

El boton WRITE lo deja seleccionar ua locacion de memoria donde el programa actualmente seleccionado sera escrito. Haciendo clic en el boton WRITE produce una ventana parecida a la de abajo, permitiendole a cambiar el nombre del Programa, seleccionar o cambiar la asignacion a category(categoria), y escoger la locacion nueva de la memoria:



Barra de Herramientas Modes – El boton MIDI

El botón MIDI en la Barra de Herramientas Modes corresponde físicamente al botón MIDI en el PC3, dejando ajustar los parámetros de la operación MIDI de PC3.

Presionando en el botón MIDI de SoundEditor (o presionando la clave F8) produce una ventana desplegable exhibiendo los parámetros de MIDI Settings. Aquí usted puede configurar los parámetros para transmitir y recibir MIDI, incluyendo la selección de la disposición al control PC3, transposición, velocidad y mapando la presión (pressure mapping), y otras funciones de MIDI relacionadas.

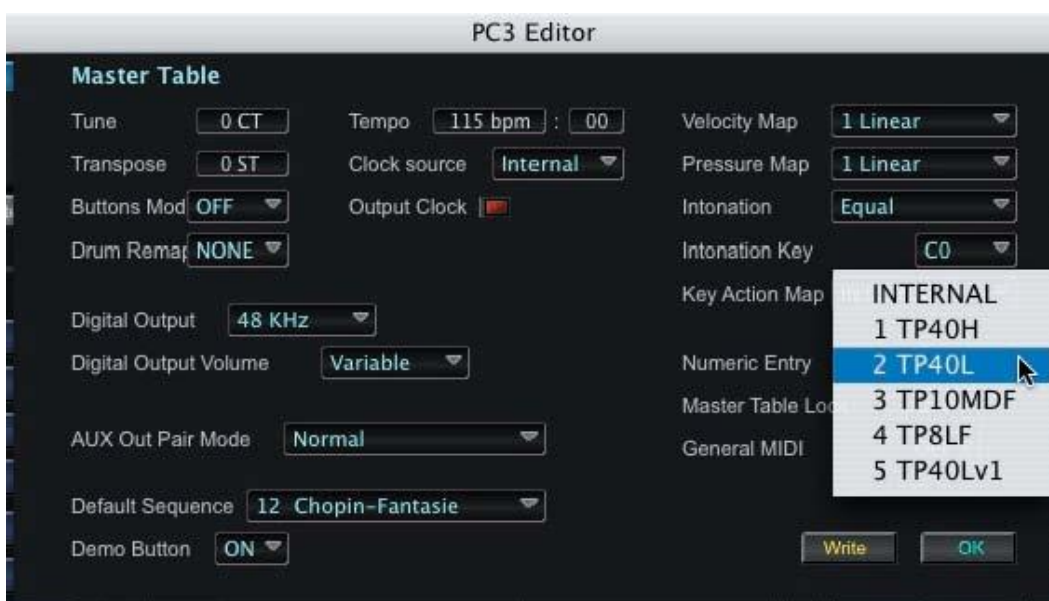
Anote que para cualquier cambio cobra efecto, tienen que ser escritas al PC3 usando el botón WRITE. Después de escribir los cambios, presione el botón OK para despedir, o presione OK en cualquier estado para simplemente abandonar cualquier cambio y salir de la ventana.



Barra de Herramientas Modes – El Botón MASTER

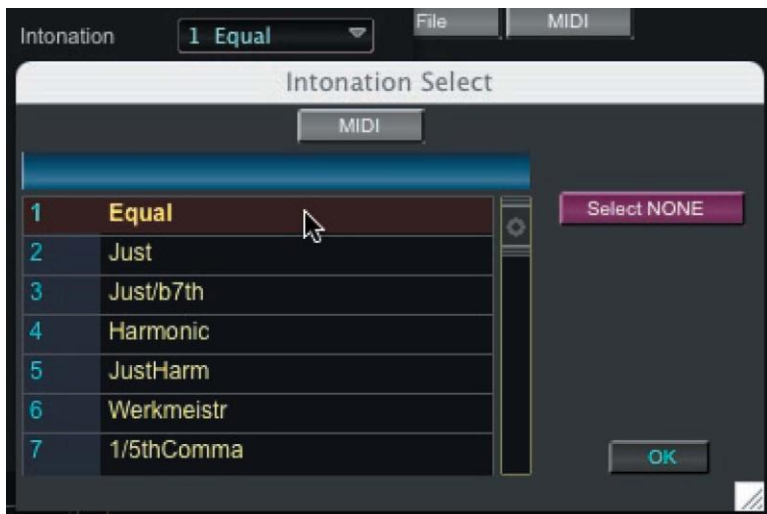
El botón MASTER en la barra de Herramientas Modes corresponde físicamente al botón MASTER en el PC3, que deja el usuario acceder a los parámetros Master Mode que controlan todo el PC3.

Presionando en el botón MASTER en SoundEditor(o presionando la clave F7) produce una ventana desplegable exhibiendo todos los parámetros de Master mode enseñados abajo. Aquí usted puede ajustar global settings para sintonizar (tuning), transposición, velocidad y sensibilidad a los ajustes(aftertouch sensitivity), además de tener acceso a Mode GM y establecer el clasificado de muestra (sample rate) para el resultado digital PC3:



En la ventanilla desplegable de Master, presionando en el campo Intonation produce una ventanilla selectora de Intonation desplazable que lo permite seleccionar la preferencia de sintonizador (master tuning preference). Presionando el botón MIDI en esta ventana lo permite a actualizar la lista con data de Intonation desde el PC3. Para hacer una selección, volute a través de la lista presiona en la Intonación deseada. Seleccionando e botón SELECT NONE no selecciona ninguna Intonación. Cuando haga terminado presione OK para salir y despedir la ventana.

En la ventanilla desplegable de Master, presionando en el campo Intonation produce una ventanilla selectora de Intonation desplazable que lo permite seleccionar la preferencia de sintonizador (master tuning preference). Presionando el botón MIDI en esta ventana lo permite a actualizar la lista con data de Intonation desde el PC3. Para hacer una selección, volute a través de la lista presiona en la Intonación deseada. Seleccionando e botón SELECT NONE no selecciona ninguna Intonación. Cuando haga terminado presione OK para salir y despedir la ventana.



Para que cobre efecto, cualquier cambio hecho en settings Master Mode tienen que ser escritos hacia el PC3 usando el botón WRITE en la parte derecha de abajo del despliegue Master. Después de escribir los cambios, presione en el botón OK para salir, o simplemente presión OK para abandonar cualquier cambio y salir de la ventana.



! Presionando el botón WRITE aquí es iguala presionar botón soft SAVE en MASTER Mode en el PC3 – los dos guarda los cambios hechos en settings Master Mode.

Barra de Herramientas Modes – El Boton EFFECT

El botón EFFECT en la Barra de Herramientas Modes corresponde físicamente al botón EFFECT en el PC3, que lo permite a acceder a los parámetros que define el comportamiento de los efectos a bordo del PC3.

Presionando en el botón EFFECT de SoundEditor produce una ventana exhibiendo todos los parámetros Effects mode (Mode Efectos) demostrados abajo. Aquí usted puede modificar efectos existentes prelocalizados y crear nuevos por igual.



El botón FUNCTION en la esquina superior izquierda de la ventana FX lo permite a restaurar los parámetros de efectos o copiar los existentes. La opción del menú 'Paste' solamente aparece después de completar una operación 'Copy'(Copiar):



Barrera de Herramientas MODES – El Botón EQ+COMP

Presionando el botón EQ+COMP produce una ventana que exhibe las configuraciones Master Equalization (EQ) y Compressor. Aunque los efectos EQ y Compressor son técnicamente parte de los efectos de Mode(PC3 Effects Mode), SoundEditor provee una ventana dedicada a exhibir todos los controles EQ y Compressor y valores de parámetros:



! En el PC3, los parámetros EQ y Compressor son accedimos presionando el botón soft (o suave) MASTER en Mode EFFECTS.

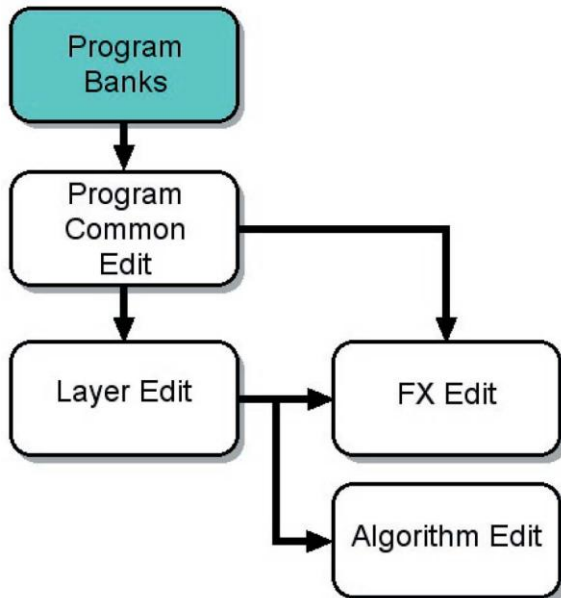
El botón FUNCTION en la parte izquierda superior de la ventana FX Window le permite restablecer todos los parámetros de efectos o copiar los existentes. Anote que la opción 'Paste' solo aparece en menú después de completar la primera operación 'Copy':



6. Organización de Editor

En este capítulo se describe la organización de SoundEditor edición del Programa de las ventanas.

SoundEditor Editor Estructura



⚠ Cuando este usando SoundEditor, el PC3 no debería estar en Edit Mode. El fallar a observar esta precaución puede resultar en ediciones no confiables y operaciones inapropiadas.

7. Editando Program

Este capítulo describirá las diferentes ventanas y vosores para editar Programas.

La Ventana de Program Common

La ventana Program Common, demostrados abajo, es la ventana principal para editar la mayoría de programas PC3 (las excepciones son los KB3 mode Programs, que serán cubiertos más luego en este capítulo). A través de la ventana Program Common, puede acceder a todas las opciones editoriales que forman el Programa, incluyen Capas (Layers), algoritmos (Algorithms), mapas de claves (Keymaps), y Efectos (Effects):



Los componentes principales de la ventana Program Common son:

1. Barra de Herramientas Program Common para tener acceso a Editing y opciones de almacenaje de fichas de Program (File, Edit & Write)
2. Paneles Layer Overview (descripción general de Capas)
3. El programa actualmente seleccionado (Name/memory location/no)
4. La barra de herramientas para seleccionar el tipo de información desplegada en la parte de arriba de la ventana Program Common (configuraciones Program Common, configuraciones FX , deslizadores de control (Control Slider) y asignaciones de teclado Zone (Keyboard Zone)
5. Los botones Layer IMPORT y Layer REMOVE

Barra de Herramientas Program Common (Ediciones y Almacenaje de Fichas)

La Barra de Herramientas Program Common lo deja acceder las funciones de (File) fichas, Editar (Edit) & Escribir (Write) asociados con la ventana Program Common. Una descripción de cada unas de las funciones de la barra de herramientas seguirá.

FILE:



La función FILE le permite a guardar (Save) el Program actual (con todas las capas Layers), o Cargar un nuevo Program (Load). Seleccionando una de ambas opciones 'Save' o 'Load' resultará en una caja de dialogo preguntandole a nombrar (File) (a guardarSave) o seleccionar una ficha

(oLoad).

Para una de las listas de las extensioes de file asociados con Programs y otras fichas (files), vea Apéndice A.

EDIT:



La función EDIT le permite a copiar Copy el Program actual (con o sin capas), Paste (pegar) un Program previamente copiado, o iniciar (Initialize) el Program actual. Anote que la opción 'Paste' solo esta disponible después de que la operacion 'Copy' ha sido hecha, de otra manera la opción 'Paste' no aparecerá.

WRITE (ESCRIBIR):

Presionar el botón WRITE produce una ventana permitiendo a escribir el Program actual en el PC3. En esta ventana usted puede cambiar el nombre de Program, asignar una categoría si deseada, y seleccionar la locación de memoria donde el Programa será escrito:



Ventana Views

Los cuatro botones azules de la barra de herramientas inmediatamente debajo de la Barra de Títulos de la ventana Program Common son usados para seleccionar el visor que aparece en la parte de arriba de el Program Common. Los cuatro visores son: parámetros Program Common, Parametros de Efectos (Effects (FX)), Asignaciones deslizadoras de control(Control Slider) o el teclado de capas Zones (Layer Keyboard Zones).



Presionando en el botón COMM exhibe los Parámetros Program Common, incluyendo Pitch Bend, Portamento, Output Gain/Pan, etc.:



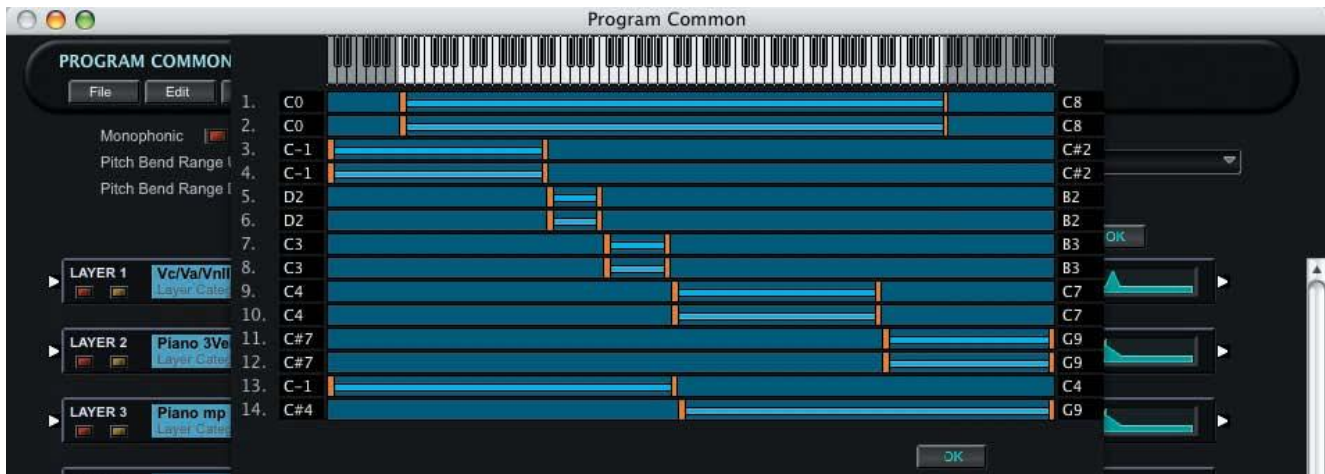
Haciendo clic en el botón PROG FX exhibe los parámetros Program Common Effects, incluyendo las asignaciones "Insert y Auxiliary Effect" (Insertar y Auxiliar) y niveles Send:



Presionando el botón CONTROLS produce un panel desplegable que exhibe los valores de control (control values) Program Common Slider:



Presionando el botón K-ZONES produce un panel desplegable que exhibe el teclado zones para cada capa dentro de Program. Cada zone puede ser editado aquí:



Presionando el botón OK en cualquier de los dos panel desplegable CONTROLS o K-ZONES remueve el panel de la vista.

Los Botones IMPORT y REMOVE

Hacia la derecha de la Barra de Herramientas Common Window Settings hay dos botones, llamados 'IMPORT' y 'REMOVE', que son usados para adicionar o remover capas(Layers) en el Program actual.

El Botón IMPORT(IMPORTAR)

IMPORT siempre le permitira adicionar un nuevo Layer hacia el Program existente por copiando un Layer de otro Program.

Cuando presione el botón IMPORT, una ventana desplagadora aparece como la demostrada abajo. Para hacer una seleccion, primero escoja un Program ('Jaco Fretless' en este ejemplo). Una lista de Layers de el Program escogido aparecera en la parte derecha. Seleccione un Layer ('StlStrGtrHiDecay' en enste ejemplo), y el Layer Overview será exhibido arriba de la barra de titulos. Presione el boton OK para confirmar la selección y pegue el Layer dentro del programa actual.



El Botón REMOVE

REMOVE le permite borrar un Layer de el Program actual.

Cuando presiona el botón REMOVE, un menú contextual aparecerá exhibiendo los nombre de los Layers en el Program actual. Escoga el Layer deseado a remover.



Seleccionando canciones en el Visor Common settings

El View o visor Common Settings incluye un parámetro de selección 'Song' (localizado en la derecha extrema) le permite a seleccionar una canción demo que será tocada cuando el botón de PC3's PLAY/ PAUSE ha sido presionado:



Presionando cualquier campo de selección de parámetro 'FX' produce una ventana 'Select FX Chain'. Si la ventana esta vacía cuando aparece, presione el botón MIDI seguido por el boton START para recibir la lista completa de efectos disponibles del PC3:



Cuando el proceso de transferencia de data esté completo, navegue a través de la lista resultante y presione en el nombre para hacer la selección. El nombre de la canción y la locación aparecerán en el campo de Parámetros:

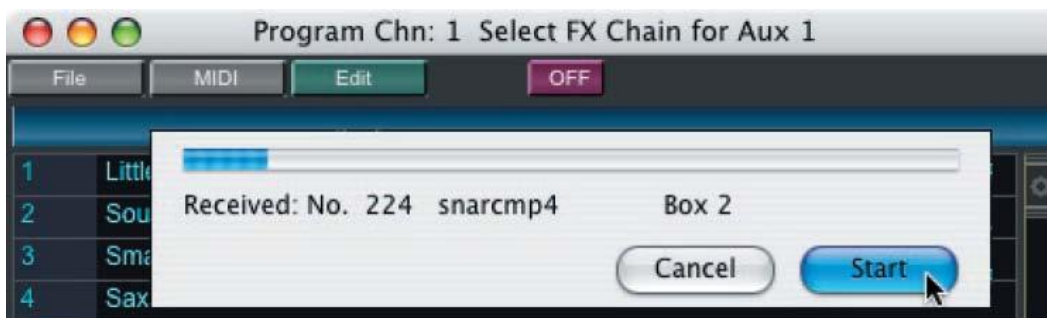


Seleccionando FX Chains en la ventana Prog FX (Program Effects)

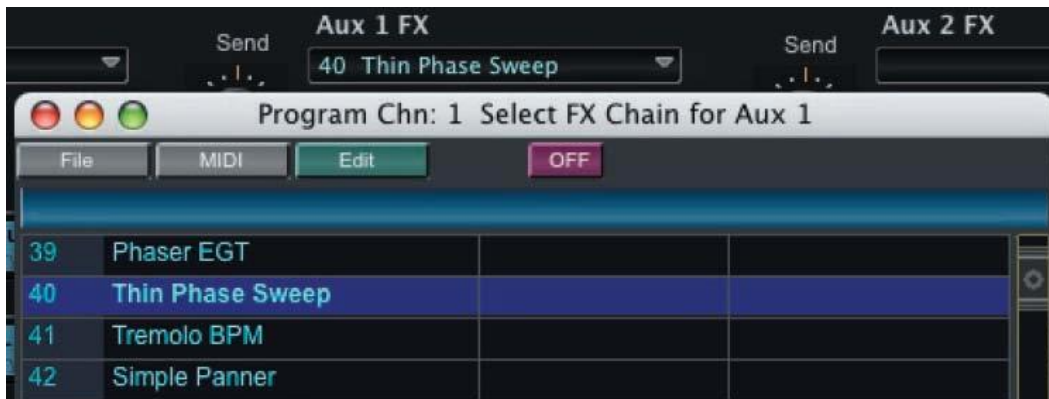
llamados 'Insert FX', 'Aux 1 FX', y 'Aux 2 FX' respectivamente. Estos campos le permiten asignar efectos específicos (o cadenas de efectos) como un efecto insertador o auxiliar.



Clicking in any one of the 'FX' selection parameter fields produces a 'Select FX Chain' window. If the window is empty when it appears, click the MIDI button followed by the START button to receive the complete list of available effects from the PC3:



Cuando el proceso de transferencia de datos este completo, navegue a través de la lista resultante y presione en el nombre para hacer la selección. El nombre de efecto aparecerá en el parámetro FX:



Cualquier efecto en la ventana 'Select FX Chain' también puede ser editado para crear sus propios efectos chains (cadenas de efectos). Para editar un effects chain, presione el botón EDIT. El editar FX Chains es cubierto como un tema separado luego en el capítulo.

El Panel Layers Overview

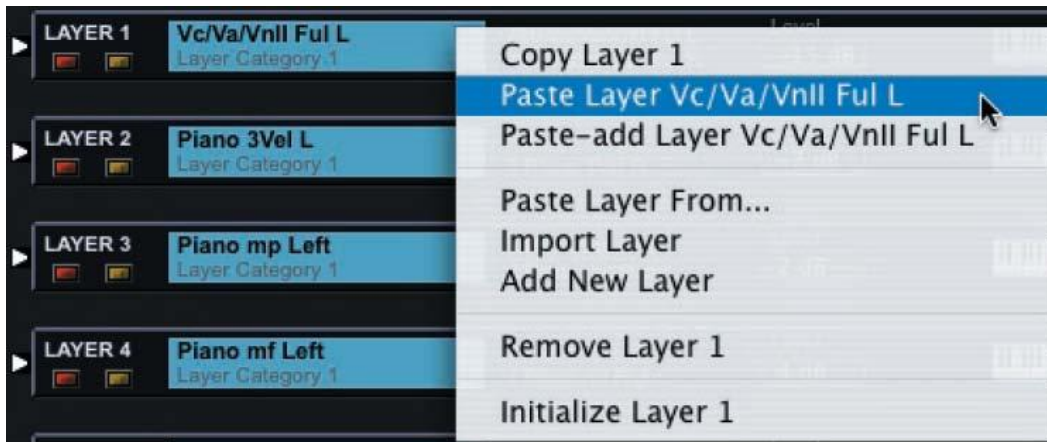
La ventana Program Common window exhibe un esquema de cada Layer (capa) (hasta 32) que forman un Program. El panel Layers Overview Panel provee información básica acerca de cada layer:



Los botones MUTE (rojo) y SOLO (amarillo) en el panel Layers Overview puede ser usado para poner en mudo (mute) cualquiera de las capas (Layers), o solo el layer actual. Los otros controles son exhibidos en el panel Layers Overview panel no son funcionales.

Presionando en un Panel Layers Overview traerá a la superficie la ventana Layers Edit para ese Layer, donde todos los parámetros de layers pueden ser alterados. La ventana Layers Edit Window será cubierta en la próxima sección.

Presionando el botón derecho sobre cualquier panel de Layers Overview produce un menú contextual que le permite a copiar (copy), pegar (paste), adicionar (add), remover (remove) e iniciar (initialize) Layers:



En este menú:

El comando 'Copy Layer' copia el Layer actualmente seleccionado.

El comando 'Paste Layer' pega un Layer previamente copiado al Layer actual. Este comando solo aparece en el menú después de completar la operación 'Copy Layer'.

El comando 'Paste - Add Layer' adiciona un nuevo Layer hacia Program y pega el Layer copiado allí.

Seleccionando los comandos 'Paste Layer From' y 'Import Layer' produce una lista desplegable que le permite seleccionar un Layer de otro Program (vea la descripción abajo)

El comando 'Add New Layer' adiciona un nuevo Layer hacia el Program actual.

El comando 'Remove Layer' cancela el Layer actualmente seleccionado.

El comando 'Initialize Layer' restaura los parámetros del Layer actual a los valores iniciales..

Cuando los comandos de menú 'Paste Layer From...' o 'Import Layer' son seleccionados, un desplegable aparece (ejemplo demostrado abajo) que le permite seleccionar un Layer desde otro Program. Para hacer la selección, primero escoja un Program ('Piano & String' en este ejemplo). Una lista de los Layers en ese Programa aparecerá en la parte derecha del despliegue. Seleccione un Layer de esta lista ('Stereo Strings' en el ejemplo), un esquema de ese Layer será exhibido en la barra de títulos de la ventana. Presionando el botón OK confirmara la selección y pegar ese Layer en el Program actual.

La opción 'Paste Layer From...' reemplaza el Layer actual con el nuevo Layer.

La opción 'Import Layer' añade un Layer adicional hacia el Program actualmente utilizado.

Program Common

Stereo Strings
Layer Category 1

110 Stereo Strings
110 Stereo Strings

Level
-25 dB



Base 1

14	Ken Brns Uprigt	Piano
15	SMILE/RkyRaccoon	Piano
16	Piano & String	Hybrid
17	Beaten in Rhds	Electric Piano
18	Stevie's Rhds	-----
19	Gilpin'sSuitcase	-----
20	Duke's Dyno Rhds	-----
21	MotorBootyMutron	-----
22	Sweet Loretta EP	-----
23	Rhds/WahSW	-----
24	Hotrod Dyno Rhds	-----
25	WoodstockClunker	-----
26	Stage Mix Wurlly	-----
27	Supertramp Wurlly	-----
28	FlydDarkside/Wah	-----
29	What'd I SayWrlly	-----
30	DeepFuzz Wurlly	-----
31	No Quarter Pnt	-----
32	MistyMountain EP	-----
33	UK Pop CP70	-----
34	AcidJazzVelFlute	-----
35	TimbaSynth	-----
36	Blue PVC Tubes	-----
37	SimpleHipHopLead	-----

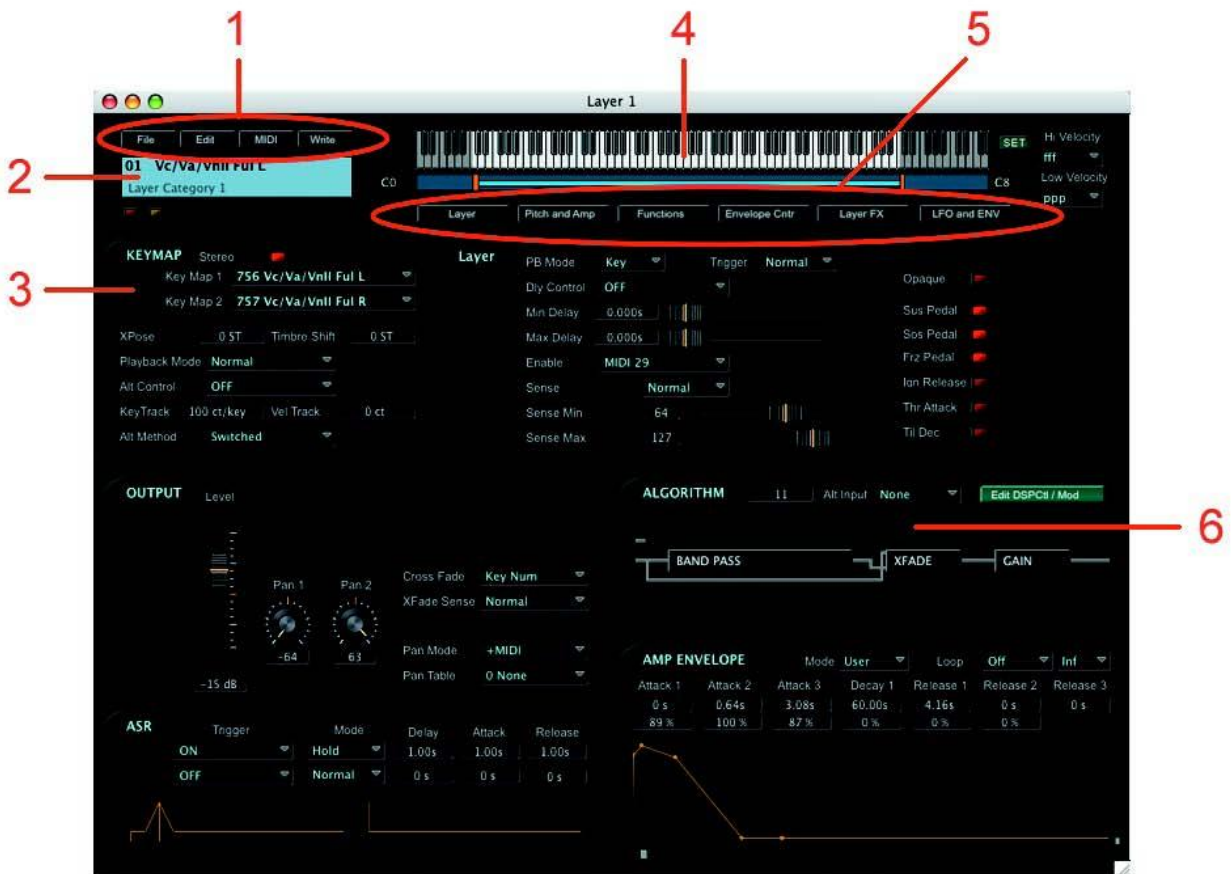
- 1 Piano 440 mp L
- 2 Piano 440 mf L
- 3 Piano 440 f L
- 4 Stereo Strings
- 5 Stereo Strings

Cancel

OK

La Ventana Layers

El Layers Window (Ventana Layers) le permite acceder a todos los parámetros que forman un solo Layer (Capa) de un Programa PC3. El Layers Window es demostrada abajo:



Componentes claves en la Ventana Layer son:

1. Barra de Herramientas para acceder a las opciones de almacenaje de las fichas de Layer
2. El área de despliegue de Layer Name con botones Layer MUTE y SOLO
3. El panel Keymap, exhibiendo los Keymaps (esquema del teclado) y parámetros asociados
4. Exhibición del rango del teclado activo (zone) de el Layer
5. Barra de Herramientas 'Views' Toolbar para seleccionar visores de parámetros en el Layers Window (ventana de capas)
6. El panel Algorithm (De Algoritmos).

Barra de Herramientas Layers

La barra de herramientas Layers le permite tener acceso a las funciones File, Edit, MIDI & Write asociadas con la ventana de Layers. Una descripción de las funciones de la Barra de Herramientas seguirá.

FILE:



LA función FILE le permite guardar Save el Layer actual o (Montar)Load un Layer. Seleccionando un de ambos Save o Load resultara en una caja de dialogo preguntando a nombrar(name) el file para guardar (to Save) o seleccionar (select) para montar (to Load).

Para una lista de extensiones des asociada con Layers otras fichas (files), vea Apéndice A.

EDIT:



La función EDIT le permite a copiar Copy el Layer actual o Paste (pegar) un Layer previamente copiado. Usted puede también escoger a Paste un Layer de otro Program (igual descrito en paginas 42), o Iniciar el layer actual.

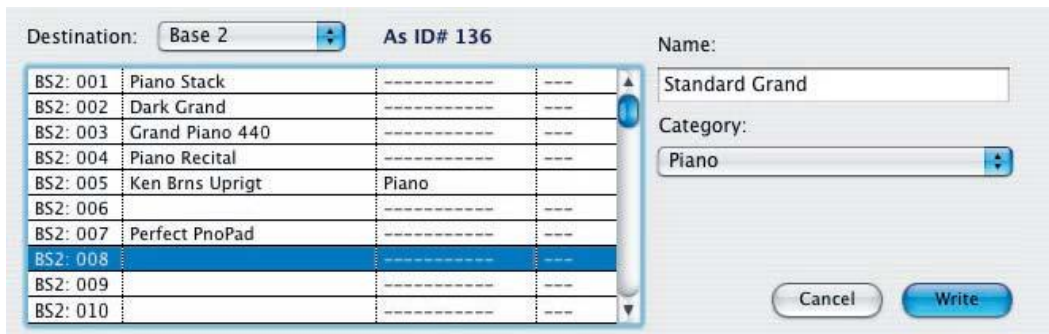
MIDI:



La función MIDI le permite recibir (Receive) o Enviar (Send) el layer actual. Estas opciones le permiten re-sincronizar el status de edit entre SoundEditor y el PC3 si la comunicación con MIDI es interrumpida, o si usted hace cambios en el PC3.

WRITE:

Presionando el botón WRITE produce una ventana permitiendo a escribir el Program actual a el PC3. En esta ventana usted puede cambiar el nombre del el Program, asignar una categorizacion si deseado, y seleccionar la locación de memoria donde Program será escrito. El botón WRITE en la Barra de herramientas Layers duplica la función del botón WRITE en la ventana Program Common Window, y será proveída aqui para conveniencia:



La Casilla de Nombre Layer (Layers Name Box)

El despliegue Layer Name box exhibe el Layer Name (Nombre de la capa) actual. El Layer Name por error de omisión utiliza el nombre de Keymap que ha sido utilizado por ese Layer. Para cambiar el nombre de el Layer actual, simplemente presione dentro de la caja Layer Name Box y ponga un nuevo nombre (el cursor puede ser puesto en cualquier parte del nombre). Hasta 16 caracteres pueden ser especificados. Cuando haya terminado, presione el botón OK para aceptar y poner el nombre nuevo.



! Con el fin de guardar el cambio de nombre en una capa en la que debe escribir el Programa para el PC3 utilizando el botón WRITE.

Los botones MUTE y SOLO

Los botones de color rojo y amarillo debajo Layer Name box le permiten a poner mudo (mute) y solo el Layer actual. Estos botones mueven la función seleccionada ON y OFF. Un botón prendido indica una función prendida (ON):



Keyboard Zone (El Teclado K-Zones)

El rango efectivo del teclado (conocido como el Zone) es exhibido en la parte superior de la ventana Layer Edit.

Hay dos maneras de ajustar el rango de teclado de un Layer: por presionando y arrastrando las barras anaranjadas que aparecen inmediatamente bajo el despliegue del teclado, o presionando el botón SET y usando el teclado PC3.

El método presionar y arrastrar 'click & drag' le permite a simplemente agarrar la barra anaranjada y arrastrar el cursor a la izquierda o la derecha para cambiar el rango en uno de ambos lados del despliegue del teclado. Las partes superior y inferior del campo de notas reflejaran el cambio cuando usted mueve la barra:



El botón SET, localizado en la esquina superior derecha de la ventana Layers Edit, le permite usar el PC3 para colocar los limites de las notas bajas y altas:



Cuando presionas en el botón SET, una ventana 'keyboard zone' aparece (demostrado abajo). Cuando la ventana es exhibida, el SoundEditor empieza a 'escuchar' al PC3 y espera la primera de dos notas para fijar el rango Hi/Lo. Presionando un teclado en el PC3 fijara la nota baja, entonces una segunda presion en la tecla (key-press) fijara la nota alta. Si comete un error, usted puede simplemente presionar los teclados correctos en el PC3. SoundEditor acepta grupos de dos notas para fijar el rango (range) – la primera nota fija el limite bajo, y la segunda siempre fija el limite alto. Siempre y cuando la ventana keyboard zone es exhibida, SoundEditor aceptara grupos de dos-notas (two-note) para fijar el rango.



Presiones el boton OK para aceptar el nuevo rango y despedir la ventana, o OK button to accept the new range and dismiss the window, o OK CANCEL para salir sin cambios.

Barra de herramientas 'Views'

Dentro de la ventana Layers, usted tiene la opción de exhibir diferentes grupos de parámetros para editar. Los botones de Barra de Herramientas 'Views' localizados debajo el despliegue del teclado keyboard son utilizados para seleccionar y ver el grupo de parámetros deseado.



Presionando el botón LAYER exhibe los parámetros de Layer en el panel de Keymap.



Presionando el botón DSP Control cambia la ventana view para exhibir los valores de control Algorithm y DSP Control, que incluyen los parámetros Pitch y Level (Amplifier), y los parámetros Algorithm para cada función DSP:



Anote que cuando los parámetros Algorithm y DSP Control son exhibidos, la etiqueta en el botón DSP Control cambia de “ASR y AMP”, permitiendo revertir a el ASR y despliegue de Parámetro Amplifier:



Presionando los botones FUNCTIONS cambia el visor en el Panel Keymap para desplegar los parámetros Function:

The screenshot displays a software interface with the following sections:

- Top Bar:** File, Edit, MIDI, Write buttons; a piano keyboard; and velocity settings (Hi Velocity: fff, Low Velocity: ppp).
- Layer:** 01 Vc/Va/Vnll Ful L, Layer Category 1.
- Navigation:** Layer, DSP Controls, **Functions**, Envelope Ctl, Layer FX, LFO and ENV.
- KEYMAP:** Stereo, Key Map 1: 756 Vc/Va/Vnll Ful L, Key Map 2: 757 Vc/Va/Vnll Ful R, XPose (0 ST), Timbre Shift (0 ST), Playback Mode (Normal), Alt Control (OFF), KeyTrack (100 ct/key), Vel Track (0 ct), Alt Method (Switched).
- FUNCTIONS:** Four function slots with inputs and functions:
 - FUNCTION 1: Input a (Key Num), Input b (0.58), Function (diode(a - b))
 - FUNCTION 2: Input a (OFF), Input b (OFF), Function (None)
 - FUNCTION 3: Input a (Note St), Input b (Soft Ped), Function (Sample B on A)
 - FUNCTION 4: Input a (OFF), Input b (OFF), Function (None)
- OUTPUT:** Level (-15 dB), Pan 1 (-64), Pan 2 (63), Cross Fade (Key Num), XFade Sense (Normal), Pan Mode (+MIDI), Pan Table (0 None).
- ALGORITHM:** 11, Alt Input (None), Edit Alg Wiring. Block diagram: BAND PASS -> XFADE -> GAIN.
- AMP ENVELOPE:** Mode (User), Loop (Off), Inf. Parameters:

Attack 1	Attack 2	Attack 3	Decay 1	Release 1	Release 2	Release 3
1.84s	2.00s	2.00s	3.56s	3.12s	9.50s	6.60s
89 %	100 %	87 %	50 %	26 %	11 %	

Graph showing the amplitude envelope curve.
- ASR:** Trigger, Mode, Delay, Attack, Release.

ASR 1	ASR 2
ON	OFF
Hold	Normal
1.00s	0 s
1.00s	0 s
1.00s	0 s

Graphs showing ASR waveforms.

Presionando el botón ENVELOPE CTL cambia el visor en el panel Keymap para exhibir los Parámetros de Envelope Control:

The screenshot displays a software interface with several control panels:

- Top Panel:** Includes a keyboard graphic, a piano roll with notes from C0 to C8, and buttons for File, Edit, MIDI, and Write. A 'SET' button is located on the right.
- Envelope Controls Panel:**
 - KEYMAP:** Stereo mode. Key Map 1 is '756 Vc/Va/Vnll Ful L' and Key Map 2 is '757 Vc/Va/Vnll Ful R'. XPose is set to 0 ST. Playback Mode is Normal. Alt Control is OFF. KeyTrack is 100 ct/key and Vel Track is 0 ct. Alt Method is Switched.
 - Envelope Controls Table:**

	Adjust	Key Track	Vel Track	Source	Depth
ATTACK	1.000 x	1.000 x	1.000 x	MIDI 13	3.000 x
DECAY	1.000 x	1.000 x		MIDI 72	1.000 x
RELEASE	0.610 x	1.000 x		MIDI 13	2.500 x
IMPACT	0.0 dB	0.00 dB	0.0 dB	OFF	0.0 dB
- OUTPUT Panel:** Features a level meter at -15 dB, Pan 1 (-64) and Pan 2 (63) knobs, and settings for Cross Fade (Key Num), XFade Sense (Normal), Pan Mode (+MIDI), and Pan Table (0 None).
- ALGORITHM Panel:** Shows Algorithm 11, Alt Input None, and an Edit Alg Wiring button. A block diagram includes BAND PASS, XFADE, and GAIN stages.
- ASR Panel:**
 - ASR 1: ON, Hold mode, 1.00s delay, 1.00s attack, 1.00s release.
 - ASR 2: OFF, Normal mode, 0 s delay, 0 s attack, 0 s release.
- AMP ENVELOPE Panel:** Mode User, Loop Off, Inf. Parameters:

Attack 1	Attack 2	Attack 3	Decay 1	Release 1	Release 2	Release 3
1.84s	2.00s	2.00s	3.56s	3.12s	9.50s	6.60s
89 %	100 %	87 %	50 %	26 %	11 %	

Presionando el botón LAYER FX cambia el visor del panel en el Keymap para exhibir los parámetros de efectos (Effects parameters):

The screenshot displays the 'Layer FX' parameters panel in a software interface. At the top, there is a keyboard and a piano roll showing a range from C0 to C8. Below the keyboard, the 'KEYMAP' section is visible, showing stereo settings and key maps for '756 Vc/Va/Vnll Ful L' and '757 Vc/Va/Vnll Ful R'. The 'Layer FX' section includes controls for 'Layer FX Mode' (set to 'Layer-Specific FX'), 'Insert Chain', and two auxiliary sends (Aux 1 and Aux 2) with gain and modulation settings. The 'OUTPUT' section features a level meter, pan controls for two channels, and crossfade settings. The 'ALGORITHM' section shows a block diagram with 'BAND PASS', 'XFADE', and 'GAIN' blocks. The 'AMP ENVELOPE' section includes a table of attack and release parameters and a corresponding graph.

Attack 1	Attack 2	Attack 3	Decay 1	Release 1	Release 2	Release 3
1.84s	2.00s	2.00s	3.56s	3.12s	9.50s	6.60s
89 %	100 %	87 %	50 %	26 %	11 %	

Presionando los botones LFO y ENV cambia el despliegue de la ventana que exhibe el LFO y parámetros Envelope:



Anote los parámetros LFO y Envelope so exhibidos, la etiqueta en los botones LFO y ENV cambia hacia “Output y Alg”, permitiendo a revertir a los despliegues Output y Algorithm (Resultado y Algoritmo):



El Panel Algoritmo

El panel Algoritmo (Algorithm Panel) en la ventana Layers Edit (Editando Capas) le permite ver y editar el algoritmo para el Layer seleccionado. Desde este panel usted puede seleccionar un algoritmo diferente, editar el algoritmo actual, crea un nuevo algoritmo, o seleccionar un input alternativo para el algoritmo ('Cascade Mode') o (Mode de cascada):



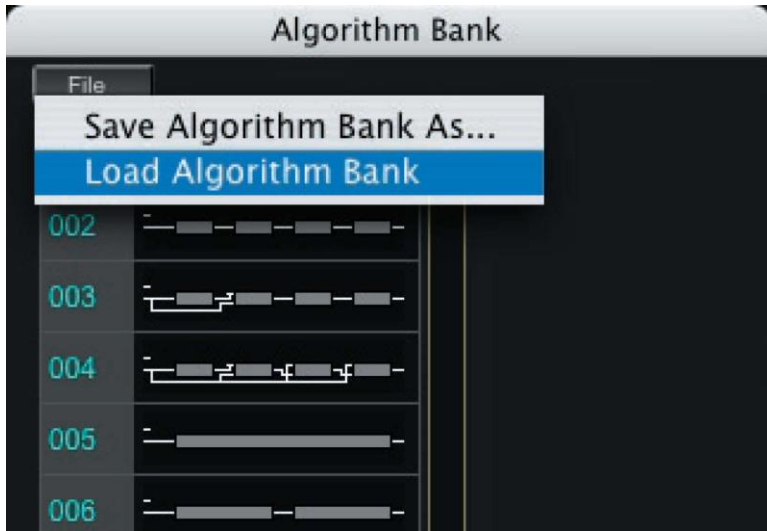
Seleccionando y Configurando Algoritmos

Para seleccionar un algoritmo diferente, presione el número de campo de algoritmo a la par de la etiqueta del panel 'ALGORITHM'. Una ventana llamada Algorithm Bank aparecerá, presentando:



Presionando en el botón FILE Algorithm Bank le permite guardar el banco de algoritmo actual o montar un banco de algoritmo (algorithm bank). Seleccionando una de ambas de las

opciones Load o Save resultara en una caja de dialogo preguntando a seleccionar una ficha (para montar, Load file) o nombrar el file (to Save).



! Los Bancos de algoritmo (Algorithm Banks) tienen una extensión file '.3ab' . Para una lista de extensiones file asociados con bancos Algorithm Banks y otros files, vea Apéndice A.

Cuando un nuevo algoritmo ha sido seleccionado de la lista Algorithm Bank, una o mas bloques de función DSP pueden aparecer con una etiqueta "None", indicando que no sirven ninguna función.

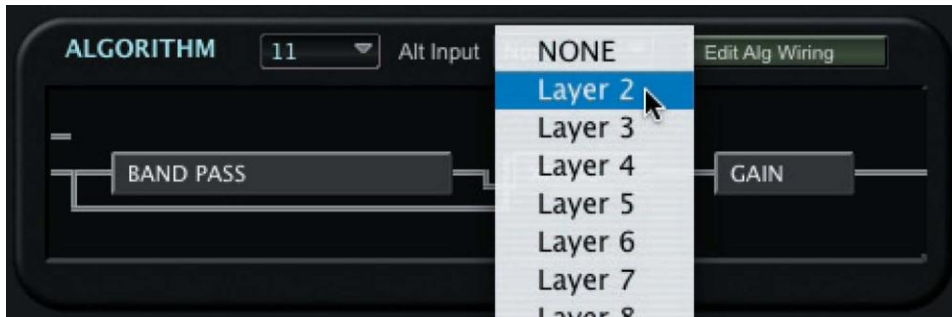


Cuando seleccione una función DSP, la ventana Layers Edit automáticamente cambia hacia el visor de controles DSP Controls, dejando especificar los parámetros para las funciones DSP:



Seleccionando un Input Alternativo (Cascade Mode)

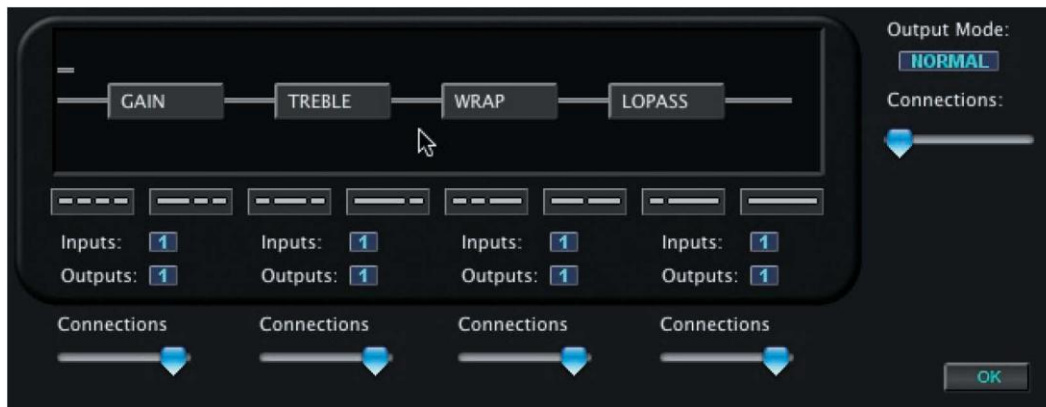
Para seleccionar un input alternativo para el algoritmo, presione el campo de parámetro 'Alt Input' en el panel Algorithm. Un menú contextual aparece permitiendo seleccionar un algoritmo de otra capa (layer):



El parámetro Alternate Input le permite seleccionar cualquier otro layer para ir a través del layer actual del DSP. Esto puede ser configurado para que los layers pueden ser 'cascaded' o caer en cascada uno hacia el otro y hacia el otro - hasta 32 capas (layers). El parámetro Alternate Input expande grandemente el numero de funciones DSP que pueden ser atados juntos para crear nuevas posibilidades.

El Botón EDIT ALG WIRING

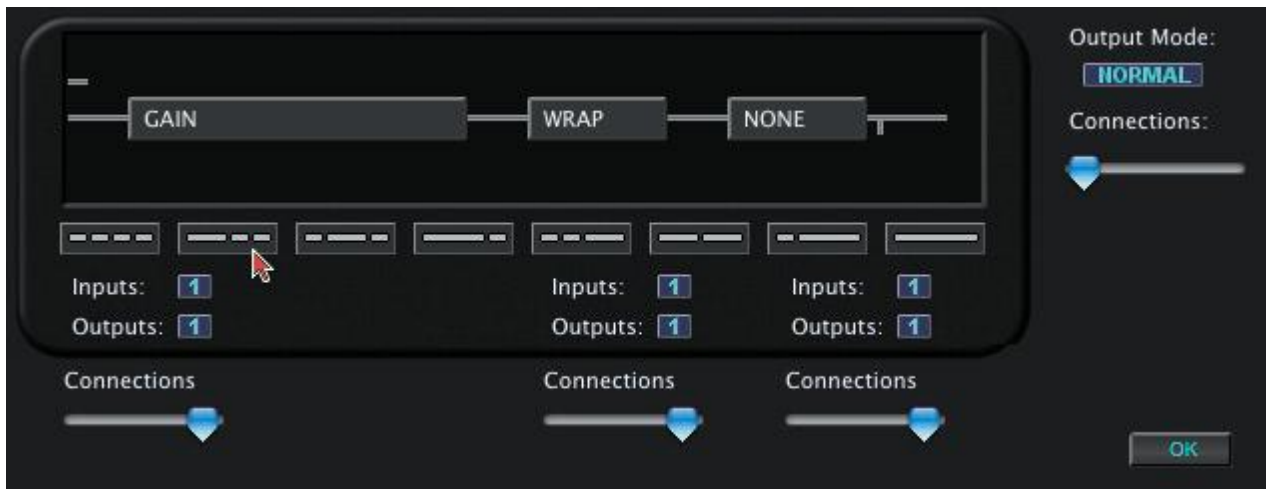
Presionando el botón EDIT ALG WIRING en el panel Algorithm produce un despliegue Algorithm Wiring donde puede hacer cambios al algoritmo actual, o crear nuevos algoritmos. El despliegue Algorithm Wiring le permite seleccionar el numero y arreglo de bloques de función DSP, las configuraciones input/output (entrada/salida) de cada bloque, y las conexiones entre los bloques:



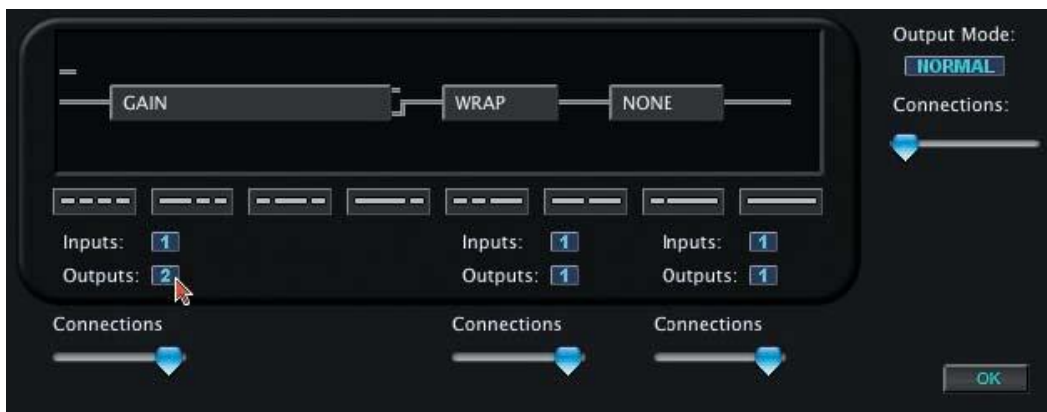
Editando un Algoritmo

Para entender como los diferentes controles son utilizados en el despliegue Algorithm Wiring Display, a traves de los pasos para editar un algoritmo.

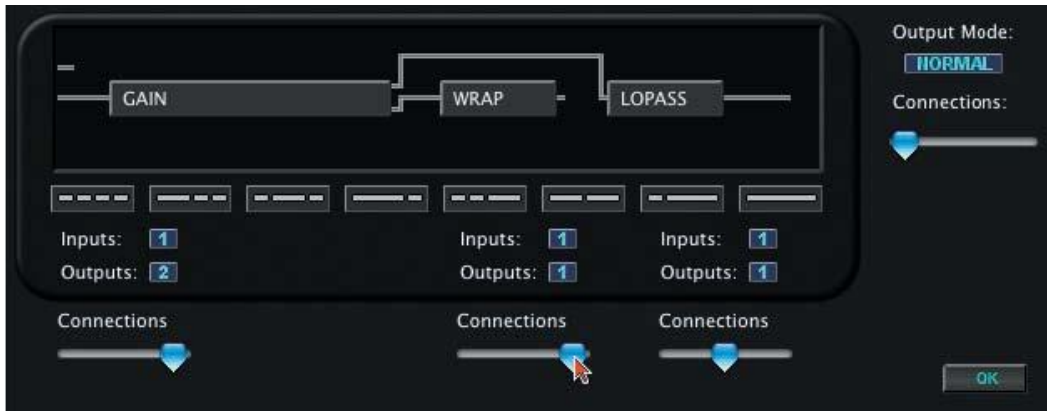
Usando la figura en la previa pagina como un punto de partida, comenzaremos cambiando el numero de elementos de DSP en el Algorithm de cuatro a tres. Esto es hecho usando los botones wiring diagram'. Aquí seleccionamos el diagrama wiring de los tres DSP's (con propósitos de ilustración, el cursor del ratón ha sido cambiado a ROJO en estos ejemplos):



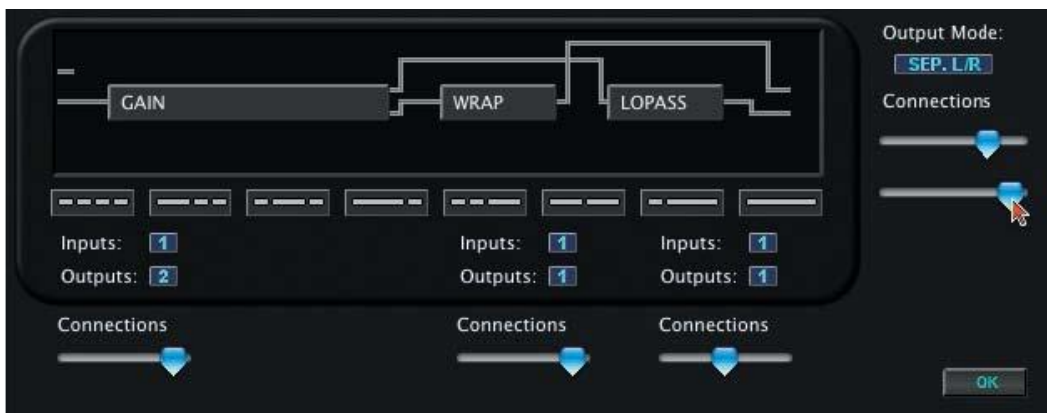
Próximo, cambiaremos el numero de Output(resultados) de los primero elementos DSP de uno a dos:



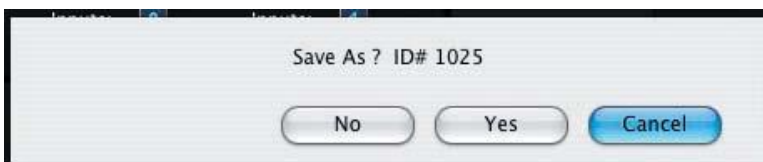
Ahora, cambiaremos el encaminamiento (routing) de las funciones DSP usando los Connection sliders:



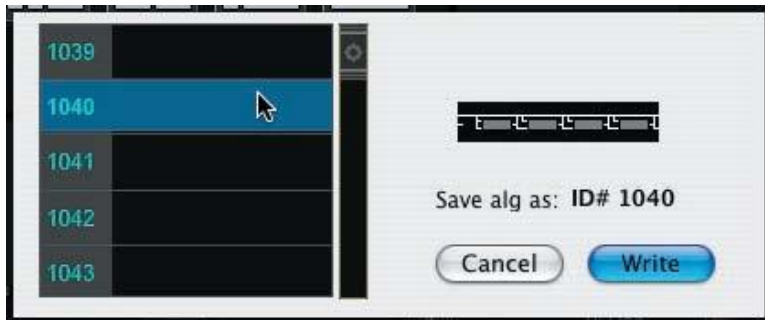
Próximo, figuraremos el Algorithm para dos outputs, y configurar la conexión de routing Output:



Ahora que el nuevo algoritmo es completo, presionamos el botón OK para terminar. Una caja de dialogo 'SAVE AS' aparecerá, permitiendo guardar el nuevo algoritmo:



Presionando YES resulta en la caja de dialogo 'Write', permitiendo guardar el nuevo algoritmo como en numero de ID (objeto) de nuestro escogimiento (#1040 seleccionado aqui):



Presionando el botón WRITE escribe el nuevo algoritmo hacia el PC3 y descartar el despliegue Algorithm Wiring.

La Ventana FX Edit (Editando Efectos)

LA ventana FX Edit (también llamada 'Effects Chain') permite a editar y modificar el Program Common Effects. Hasta 16 efectos pueden ser conectados en serie para crear cadenas complejas procesadoras de señales. La ventana Effects Chain es demostrada abajo.



Los componentes mayores de la ventana Effects Chain son:

1. Barra de Herramientas para acceder al almacenamiento y transferimiento de funciones
2. Nombre de cadenas de efectos actuales
3. El panel FX Overview
4. El diagrama de Block exhibiendo los tipos de Efectos en la cadena

Barra de Herramientas FX Edit

La barra de herramientas FX Edit permite recibir acceso a las funciones File, Edit & Receive asociadas con la ventana FX Edit, además de ASR&LFO, opciones de Funciones y Modulación (Functions and Modulation).

Una descripción de cada botón en la barra de herramienta seguirá.



FILE:



La función FILE le permite a guardar (Save) la cadena FX Chain corriente o cargar (Load) un nuevo FX Chain. Seleccionando uno de ambos Save o Load resultara en una caja de dialogo preguntandole a nombrar el file (para guardar o Save) o seleccionar el file (para cargar o Load).

Para una lista de extensiones asociadas con cadenas FX Chains y otros files, vea Apéndice A.

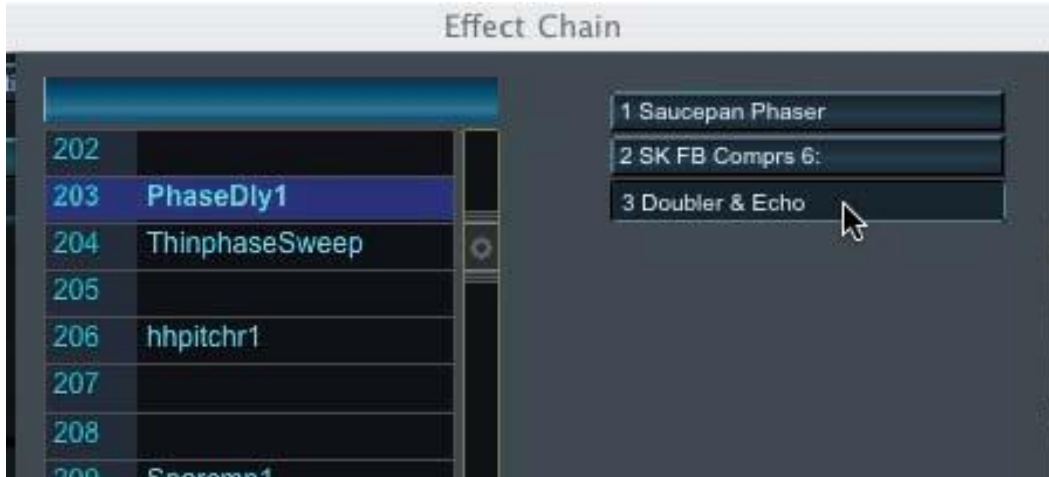
EDIT:



La función EDIT le permite a copiar Copy la cadena FX Chain o pegar o Paste un FX Chain previamente copiado. Usted puede encoger a Import(Importar) una caja FX (FX Box).

AL opción FX IMPORT le permite a reemplazar la caja existente FX Box copiando una caja FX Box de otra cadena (Chain).

Cuando se selecciona la opción CAJA DE IMPORTACIÓN FX, una ventana desplegable aparece como el que se muestra a continuación. Para hacer una selección, elegir un programa ('PhaseDly1' en este ejemplo). Una lista de las Cajas de FX de la cadena FX elegido aparecerá en el lado derecho. Seleccione una FX Box ("Duplicador y Echo" en este ejemplo), y el nuevo cuadro de sustituir la actual. Haga clic en el botón OK para descartar la ventana.



ASR & LFO:

Al hacer clic en el botón ASR y LFO produce una ventana desplegable donde se puede ajustar la dotación y ASR LFO parámetros que afectan a la actual cadena FX:



FUNCTION:

Presionando el botón FUNCIÓN produce una ventana desplegable donde se pueden ajustar las funciones que se aplican a la actual cadena FX:



MODULATION:

Presionando el botón FX MODULATION ...



El panel FX Overview

El panel FX Overview Panel provee información básica acerca de cada Effect en el FX Chain. El panel Overview exhibe el Effect(efecto) actual, y provee un Toolbar con tres botones para seleccionar diferentes Effects (el botón SELECT), exhibe los settings completos del el Effect actual (el botón MORE), y tener acceso a las funciones 'Effect Functions' (el botón FUN). El panel también contiene el botón ON/OFF y controls (maniguetas) para ajustar las configuraciones Effect. El numero y el arreglo de las maniguetas variara conforme al Effect seleccionado.



El Boton SELECT (Seleccion)

Presionando el botón SELECT produce una ventana que le permite escoger de una lista de FX Presets (reprogramados):



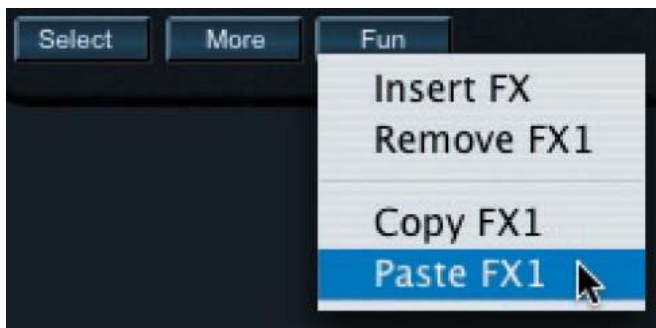
El Botón MORE

Presionando el botón MORE resulta en una nueva ventana de que exhibe cada configuración de parámetro asociado con el FX Box (Caja de Efectos) seleccionado:



El Botón FUN

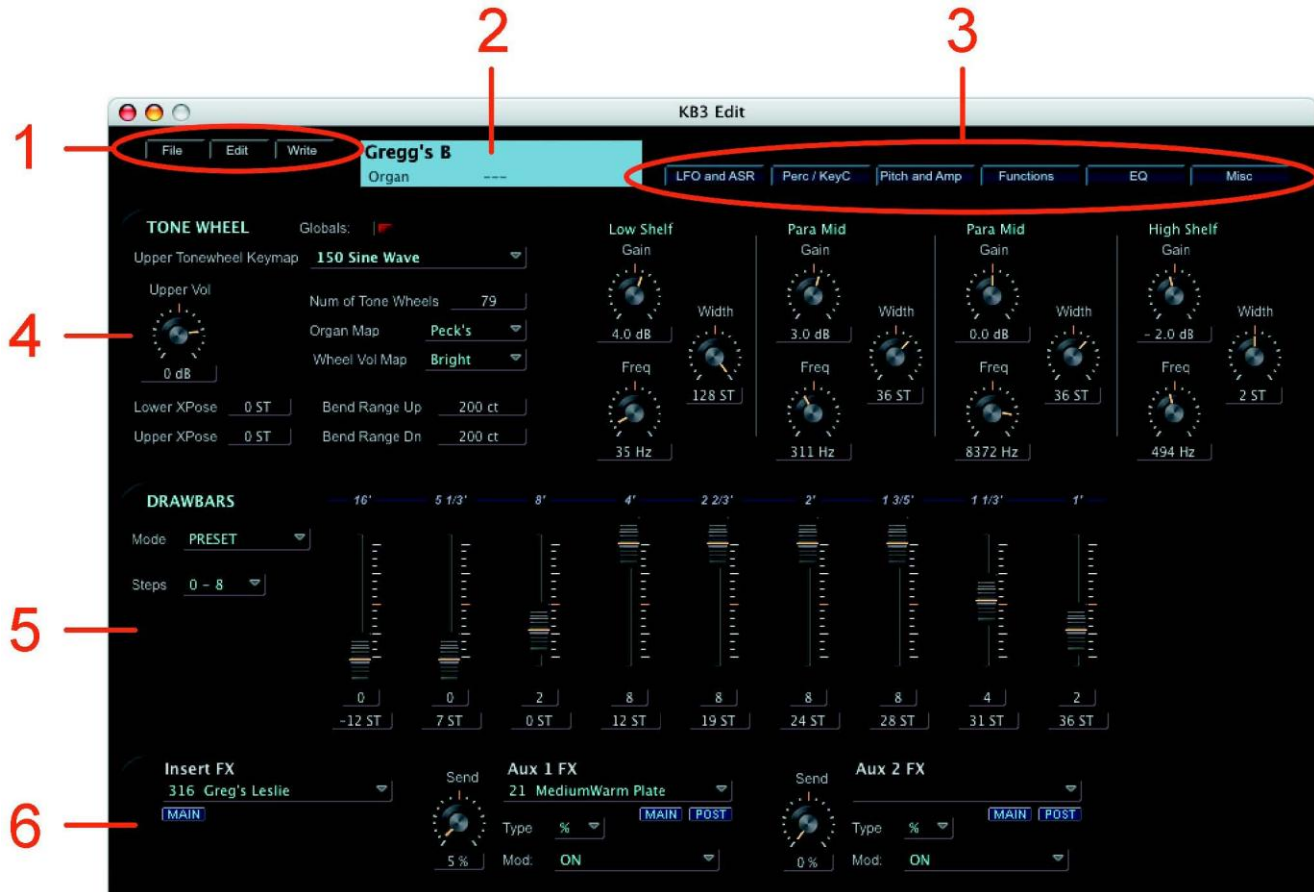
Presionando el botón FUN resulta en un menú contextual que le permite insertar (Insert) (Add) o remover (Remove) un bloc FX, copiar (Copy) el bloc FX block actual, o pegar (Paste) un bloc FX previamente copiado hacia el FX block seleccionado:



Aquí, el seleccionado FX puede ser 'refinado' usando los controles disponibles. Cuando terminado, presionando el botón CLOSE en la esquina superior derecha despedirá la ventana.

La Ventana KB3 Mode Edit

La ventana KB3 Mode Edit Window le permite tener acceso a todos los parámetros que forman un KB3 Mode Program. La ventana KB3 Mode Edit window es demostrada abajo.



Componentes claves del KB3 Mode edit window son:

1. Barra de Herramienta para acceder a las opciones almacenamiento de fichas KB3 Mode file storage
2. El área despliegue de nombre KB3 (KB3 Name display).
3. Barra de Herramientas 'Views' para seleccionar visores de parámetros KB3 Mode Edit Window
4. Panel superior (Upper Panel), exhibiendo Tone Wheely y parámetros KB3 relacionados (el visor parámetro esta basado en las selecciones de la Barra de Herramientas 'Views')
5. El panel de en medio (Middle panel), alternativamente exhibiendo Drawbars o parámetros LFO/ASR (el visor(view) parámetro esta basado en las selecciones en 'Views' Toolbar)
6. El panel de abajo (Bottom panel), exhibiendo as selecciones de parámetros Insert y Aux FX

Barra de Herramientas KB3 Mode

La Barra de Herramientas KB3 Mode le permite acceder a las funciones File, Edit y Write asociadas con la ventana de editar KB3 Mode edit. Una descripción de cada función en la barra de Herramientas aparece abajo.

FILE:



LA función FILE le permite a guardar o archivar (Save) el Programa KB3 Mode Program o cargar (Load) un nuevo KB3 Mode Program. Seleccionando uno de ambas opciones 'Save' o 'Load'(guardar o cargar) resultara en una caja de dialogo

preguntando a nombrar la ficha (file) para guardar (to Save) o seleccionar el folder (to Load). Programas KB3 Mode tienen una extensión del archivor '.kb3'.

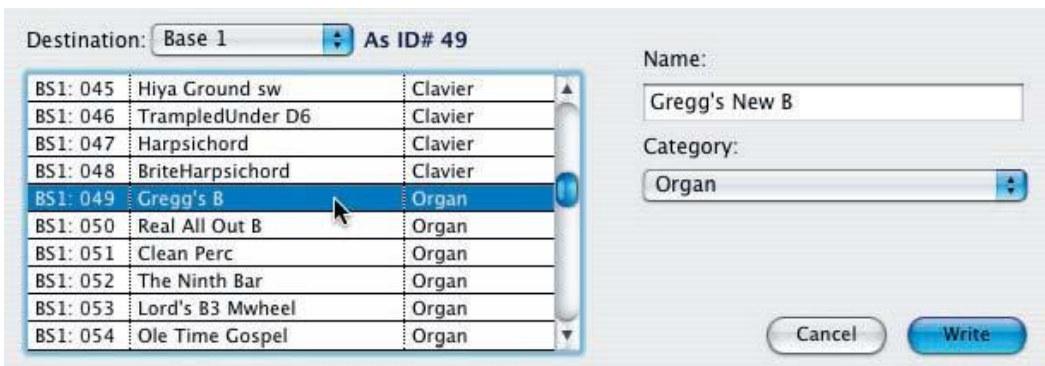
EDIT:



LA función EDIT le permite a copiar (to Copy) el KB3 Mode Program actual o Paste (pegar) un KB3 Mode Program previamente copiado. Usted puede también escoger a copiar (Copy) los parámetros Program Common, Pegar (Paste) parámetros Program Common previamente copados, o iniciar (Initialize) el KB3 Mode Program actual.

WRITE:

Presionando el botón WRITE produce una ventana permitiendo a escribir el programa KB3 Mode Program hacia el PC3. En esta ventana usted puede cambiar el nombre de el Program, asignar una categoría si es deseado, y seleccionar la locación de memoria donde el Program será escrito::



La Barra de Herramientas 'Views'

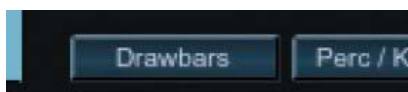
Dentro de la ventana KB3 Mode Edit, usted tiene la opción de exhibir diferentes grupos de parámetros para editar. Los botones en la barra de herramientas "Views" son utilizados para seleccionar (select) y ver (view) los grupos de parámetros deseados:



Presionado los botones LFO AND ASR cambian la vista de panel de medio del despliegue Drawbars a una vista de los parámetros de fichas (file) LFO y ASR (LFO & ASR envelope parameters):



Note que cuando los parámetros LFO y ASR son exhibidos, la etiqueta en los botones LFO y ASR cambia hacia "Drawbars", permitiendo a revertir al despliegue de los parámetros Drawbars:



Presionando el botón Perc/KeyC produce un panel desplegable permitiendo a configurar y ajustar los parámetros Percussive y Key Click:



Después de hacer cambios, presione el botón Ok para despedir la ventana.

Presionando el botón Pitch and Amp exhibe los parámetros 'Pitch and Amplifier' en el panel Tone Wheel (al tope):



Presionando el botón Functions exhibe los parámetros 'Function' en el panel Tone Wheel (al tope):



Presionando el botón EQ exhibe los parámetros Equalization en el panel Tone Wheel (top):

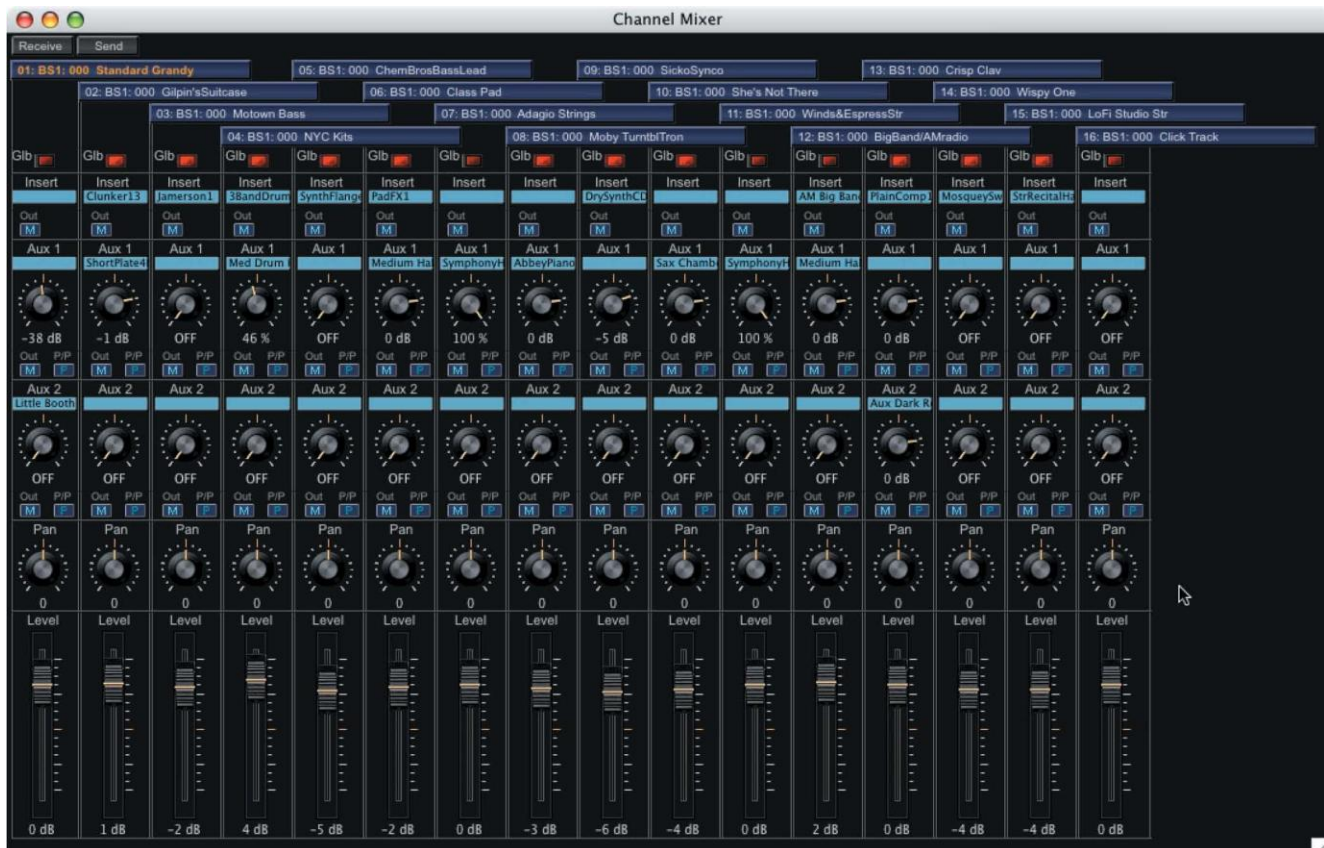


Presionando el botón Misc exhibe parámetros misceláneos en el panel Tone Wheel (top). Estos incluyen parámetros de fuga y volumen (leakage and volume), y configuraciones de parlantes 'Leslie speaker':



8. La Ventana Channel Mixer

La ventana Channels Mixer le permite a controlar los parámetros mix de los Programas asignados a los 16 MIDI Channels. La ventana Channels Mixer es estructurada como un mixer convencional multi-channel (de canales multiples), con controles fader para Levels, controles rotatorios para efectos Pan, Insert y Auxiliary Effects, y interruptores para las funciones Muting. La ventana Channel Mixer Window es demostrada abajo..



! Cuando este usando SoundEditor, el PC3 no debería estar en Edit Mode. El fallar a observar esta precaución puede resultar en edicion no fiable y operaciones inapropiadas.

El canal Single Mixer (Single Mixer Channel)

El Channel Mixer (Mezclador de Canales) de SoundEditor exhibe 16 channels (canales) idénticos, uno para cada MIDI channel. La figura abajo demuestra los componentes que forman un mixer channel singular.



1. La asignación de Channel MIDI y PC3 Program
2. Global switch (Interruptor Global).
3. Los interruptores Insert Effect y Main/Secondary Output
4. Auxiliary (Auxiliar)1 enviar (Send) con Pre/Post control y interruptor Main/Secondary Output. Cuando el botón Pre/Post es prendido, 'Pre' es seleccionado
5. Auxiliary 2 Send (enviar) con control Pre/Post y interruptor Main/Secondary Output. Cuando el botón Pre/Post es prendido, 'Pre' es seleccionado
6. El Control Pan (Panorama)
7. Level fader



Los valores de parametros exhibidos en un Mixer Channel refexionan los valores de Common y FX values para el Program que es asignado a ese channel.

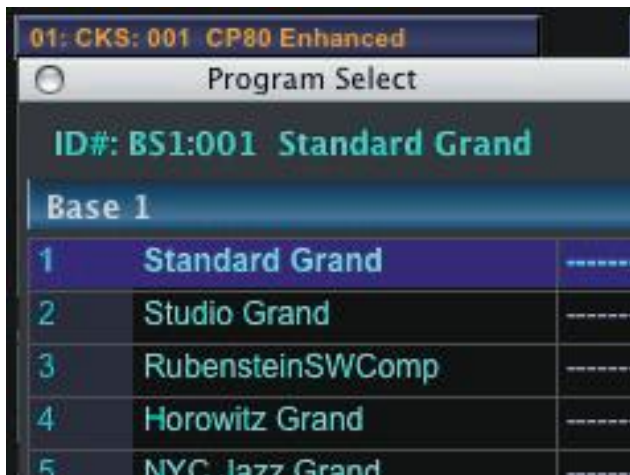
Presionando en los campos Aux1 o Aux2 habre la ventana FX Chains, permitiendole a seleccionar un nuevo efecto (effect)..

Seleccionando Programas Mixer

Aunque las asignaciones de PC3 Program están establecidos cuando despliega el Mixer Window (Ventana Mixer), los puede cambiar del Mixer sin tener que regresar al despliegue MIDI Channel Display:



Presione en la barra deseada de MIDI Channel/Program Assignment en el Mixer.



Una ventana Program Select aparecerá. En la ventana Program Select puede libremente cambiar bancos (banks), cambiar el ordenamiento, o usar la función de búsqueda Search para localizar y seleccionar un nuevo Program.

Los Botones RECEIVE y SEND

Los botones RECEIVE y SEND en la parte superior izquierda de la ventana Mixer le permitirá a sincronizar las configuraciones Mixer dentro de SoundEditor y el PC3 si las comunicaciones MIDI son interrumpidas:



9. La Ventana Setup

La ventana 'Setup Window' le permite seleccionar, ver, y editar PC3 Setups. La ventana Setup es demostrada abajo.



Los componentes mayores de la ventana Setup son:

1. Botones de Barra de Herramientas 'Mode', utilizados a acceder las funciones Program, Setup, MIDI, Master, Effect and EQ+Comp
2. El PC3 Setup (Montaje de PC3) actualmente seleccionado
3. La lista Setup Bank
4. Barra de Herramientas para acceder funciones Setup (Edit, File y MIDI)
5. Los Programs incluidos en el Setup (Montaje) actual

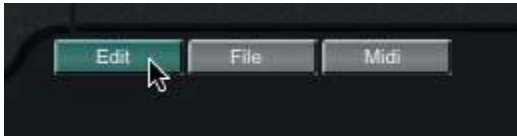


Cuando este usando SoundEditor, el PC3 no debería estar en Edit Mode. El fallar a observar esta precaución puede resultar en edicion no fiable y operaciones inapropiadas.

Barra de herramientas Setup

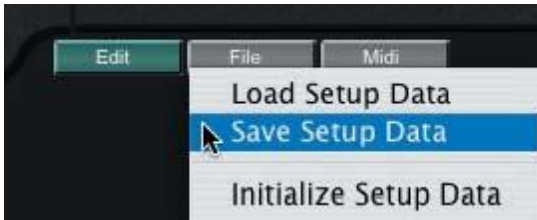
La Barra de Herramientas 'Setup' le permite acceder a las funciones Edit, File, Edit & MIDI asociadas con la ventana Setup. Una descripción de cada función en la barra de herramientas seguirá.

EDIT:



EDIT le permite a editar el Setup actualmente seleccionado. Setup Editing será cubierto en Capitulo 10.

FILE:



La función FILE le permite a cargar (Load), guardar (Save) o iniciar (Initialize) Setups o montajes. Seleccionando las opciones Load o Save resultara en una caja de dialogo preguntando a seleccionar una ficha o archivos (LOAD) o nombrar una ficha (to SAVE).

Para una lista de extensiones de fichas asociadas con Setups y otras fichas, vea Apéndice A

MIDI:



La función MIDI le permite a recibir un banco (bank) de Setups de el PC3 (o Setup Names o Setup All Data/montaje de nombres,o montar toda Data), o transmitir el 'Setup Data' hacia el PC3.

Opciones de Setup Individuales

Presionando el botón derecho de cada Setup en la ventana Setup List Window producirá un menú contextual exhibiendo las opciones del el Setup seleccionado:



Cuando la opción 'Copy' ha sido escogida, SoundEditor copiará el Setup seleccionado.

Seleccionando la opción 'Paste/Write' le permitirá a pagar 'paste' el Setup previamente copiado hacia la locación actual. Cuando haya pasted o pegado, el Setup será

automáticamente escrito hacia el PC3 en la locación actual. Anote que la opción 'Paste/Write' solamente esta disponible si un Setup ha sido copiado previamente. Si no Setup ha sido copiado previamente, la opción 'Paste/Write' no aparecerá.

Seleccionando la opción 'Rename' le permitirá a renombre el Setup seleccionado el el despliegue Setup Display en la parte superior de la ventana Editor.

Cuando el Setup 'Load/Write de la opción File es seleccionada, una ventana 'Load Setup Data' aparecerá. Necesitara navegar hacia y seleccionar el Setup para montar (load). Anote que una ficha Setup tiene la extensión '.3ss' en la ficha de nombres. Haga la selección y presione OPEN. El Setup seleccionado será montado dentro de SoundEditor y automáticamente escrito en el PC3.

Cuando la opción 'Save...' es seleccionada, una ventana 'Save Setup Data' aparecerá. El nombre del PC3 Setup aparecerá en el campo de nombre 'Save As', pero tiene la opción de cambiarlo antes de guardarlo . Haga cualquier cambio deseado y después seleccione la locación del destino donde la ficha (file) será guardada. Presione SAVE para guardar la ficha.

La opción 'Delete' es usada para borrar el Setup seleccionado en SoundEditor. No borra el Setup en el PC3. Cuando 'Delete' es seleccionado, saldrá una caja de dialogo preguntando si confirma esta operación. En la caja de dialogo, presione YES (si) para proceder, o presione CANCEL para cancelar la operación.

10. Editando Setup

Este capítulo describirá las diferentes ventanas (windows) y visores (views) para editar los PC3 Setups (Montajes de PC3).

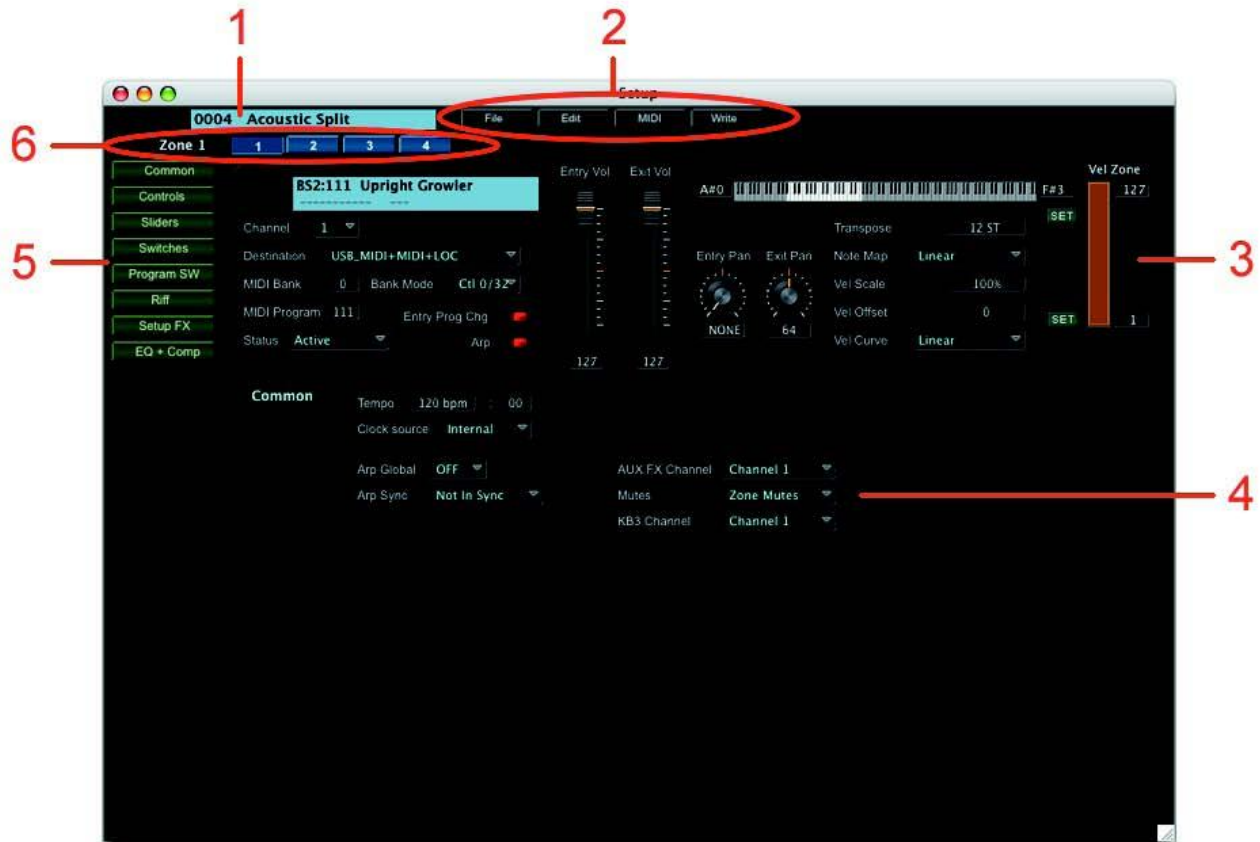
La Ventanilla Setup (Setup Window)

Cuando usted seleccione un Setup de la lista Setup Bank, la ventana Setup Window despliega los PC3 Programs asignados al Setup escogido a través de la región del teclado keyboard region (zone) que cada Programa ocupa..



La Ventana Edit (Edit Window)

Presionando el botón EDIT en la ventanilla Setup produce una ventana Setup Edit como la que esta demostrada abajo.



Los componentes mayores de la ventana Setup Edit son:

1. El PC3 Setup actualmente seleccionado
2. Barra de Herramientas para el acceso de funciones Setup Edit(File, Edit, MIDI y Write)
3. Los parámetros de Program para el zone seleccionado(Zone 1 shown)
4. Area de despliegue Zone Parameter Groups (Parametros de grupo 'Common' demostrados)
5. Botones para seleccionar el Zone Parameter Group para editar: Common, Controls, Sliders (deslizadores), Switches(interruptores), Program Switches, Riff, Setup (Montaje) FX y EQ+Comp
6. Botones para seleccionar el Zone para editar (solo cuatro botones Zone buttons son demostrados, pero hasta 16 botones Zone pueden aparecer aquí)

Barra de Herramientas Setup Edit

La Barra de Herramientas Setup Edit le permite tener acceso a las funciones File, Edit, MIDI y Write, asociadas con la ventana Setup Edit. Una descripción de cada función en la barra de herramientas seguidá.

FILE:



La función FILE le permite a cargar Load, Save (guardar) o Initialize (iniciar) Setups. Seleccionando las opciones Load o Save resultara en una caja de dialogo preguntando a seleccionar el file (para montar/LOAD) o nombrar el file (para guardar/SAVE).

Para una lista de extensiones de files o fichas asociadas con Setups (Montajes) y otras fichas, vea Apéndice A.

EDIT:



La función EDIT le permite a copiar (Copy), pegar (paste), adicionar (Add), remover (Remove) e iniciar (Initialize) Setup Zones.

EL Comado 'Copy Zone' copia el Zone seleccionado.

El comando 'Paste Zone' pega (pastes) un Zone previamente copiado hacia el Zone actual. Este comando solo aparece en el menú después de completar una operación 'Copy Zone'.

El comando 'Paste - Add Zone' adiciona un nuevo Zone hacia el Setup y pega el Zone copiado allí.

Seleccionando los comandos 'Paste Zone From'y 'Import Zone' produce una nueva ventana que permite seleccionar un Zone de otro Setup (vea la descripción en la próxima pagina).

El comando 'Add New Zone' adiciona un nuevo Zone hacia el Setup actual.

The 'Remove Zone' command deletes the currently selected Zone.

El comando 'Remove Zone' borra (deletes) el Zone actualmente seleccionado.

El comando 'Initialize Zone' restauralos parámetros de Zone actual para iniciar valores

Cos cuando uno de ambos comandos 'Paste Zone From' o 'Import Zone' son seleccionados,

una ventana aparecerá que le permite a seleccionar un Zone de otro Setup. Para hacer una selección, primero escoja un Setup ('TechnoRiff' en este ejemplo). Una lista de los Zones de el Setup escogido aparecerán en la parte derecha. Seleccione un Zone ('Maroon Drums' en este ejemplo), y ese Zone sera exhibido debajo de la barra de títulos en la ventana. Presionar el botón OK confirmara la selección que le permite a pegar (paste) ese Zone dentro del Setup actual.

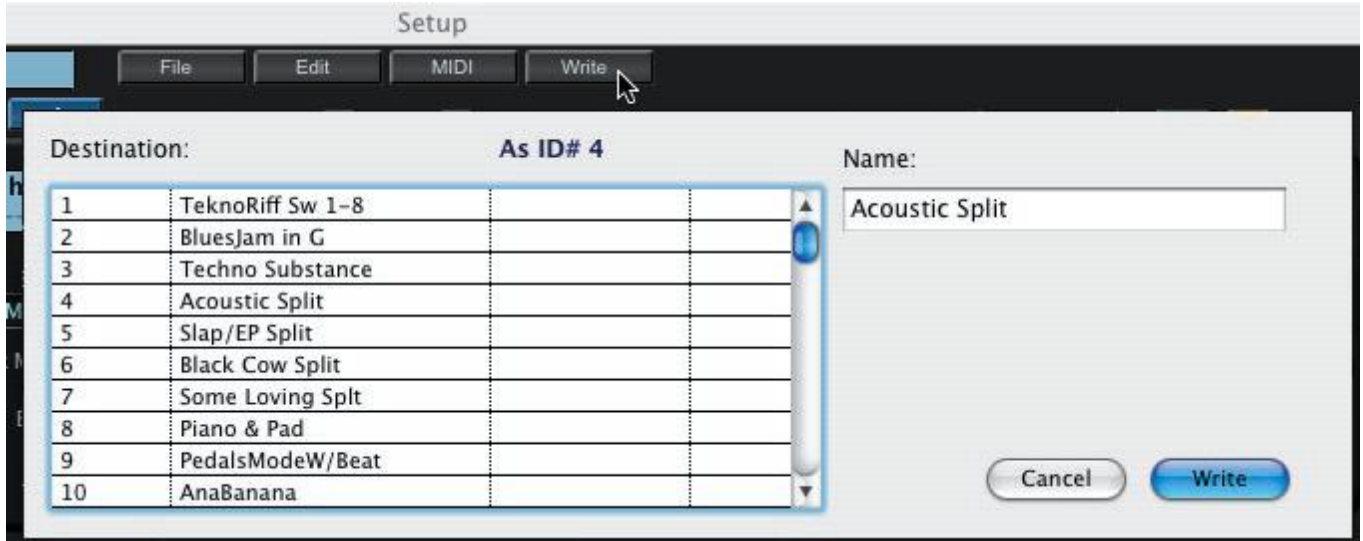


MIDI:



La función MIDI le permita a recibir el Setup actual desde el PC3. Este comando le permite re-sincronizar SoundEditor con el PC3 si hace cambios al Setup desde los paneles de control PC3, o si la comunicación ha sido temporalmente interrumpida

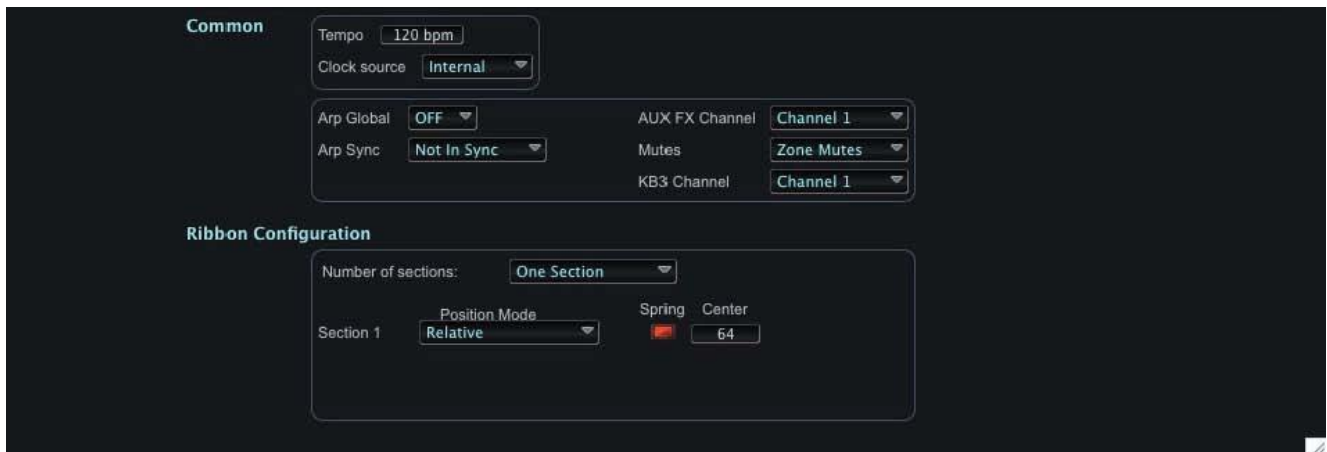
entre SoundEditor y el PC3.**WRITE:** La función WRITE le permite a escribir el Setup actual hacia el PC3. Presionar en el botón WRITE produce una ventana donde puede cambiar el nombre de el Setup y seleccionar la locacion de memoria donde Setup será escrito:



Grupos de Parámetro Zone

En el área de la parte baja de la ventana Setup Edit exhibe información del grupo de Parámetro Zone (Zone Parameter Group). El visor que esta depende en la selección Zone Parameter Group de la parte izquierda de la ventanilla.

Cuando 'Common' es seleccionado, la parte baja de la ventana Setup Edit exhibe los parámetros Common, incluyendo tempo, clock source (fuente de reloj), arpeggiator global y sync, la configuración Ribbon Configuration, y otros parámetros compartidos por todos los Zones:



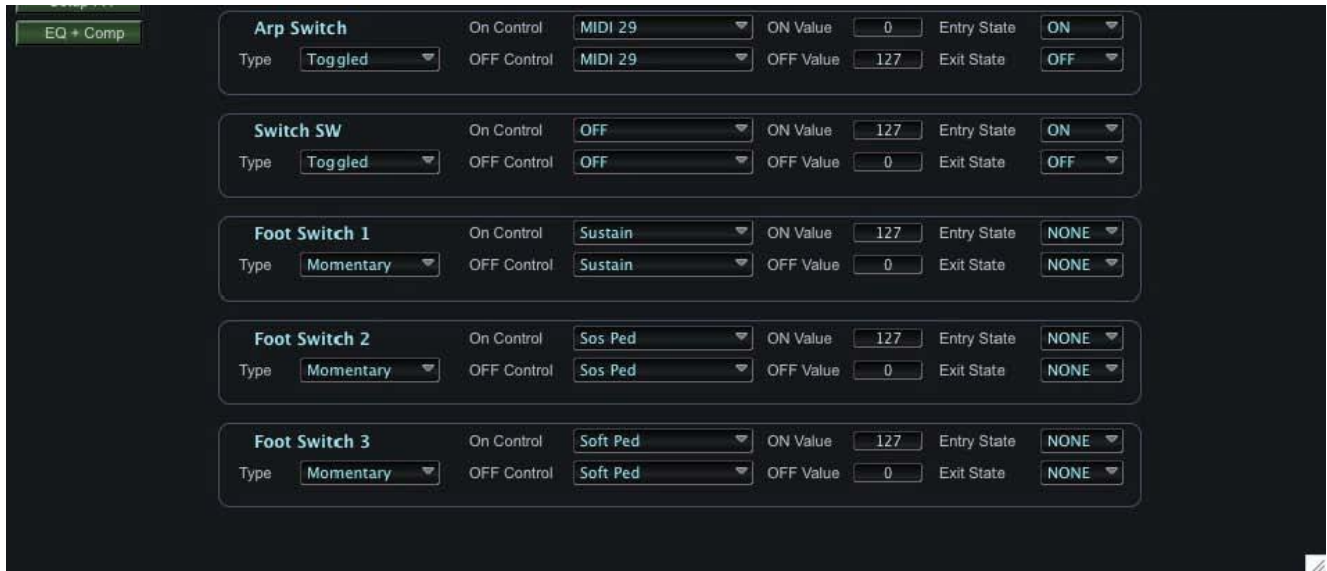
Cuando 'Controls' es seleccionado, la ventana Setup Edit exhibe los parametros de Control asociados con Pitch Bend, Mod Wheel, Control Pedals, Pressure y funciones Ribbon:



Cuando 'Sliders' es seleccionado, la ventana Setup Edit window exhibe asignaciones de Slider para: Sliders A - I:



Cuando 'Switches' (interruptores) ha sido seleccionado, la ventana Setup Edit exhibe las asignaciones de Switch para los interruptores ARP y SW keyboard, y Footswitch 1,2 & 3:



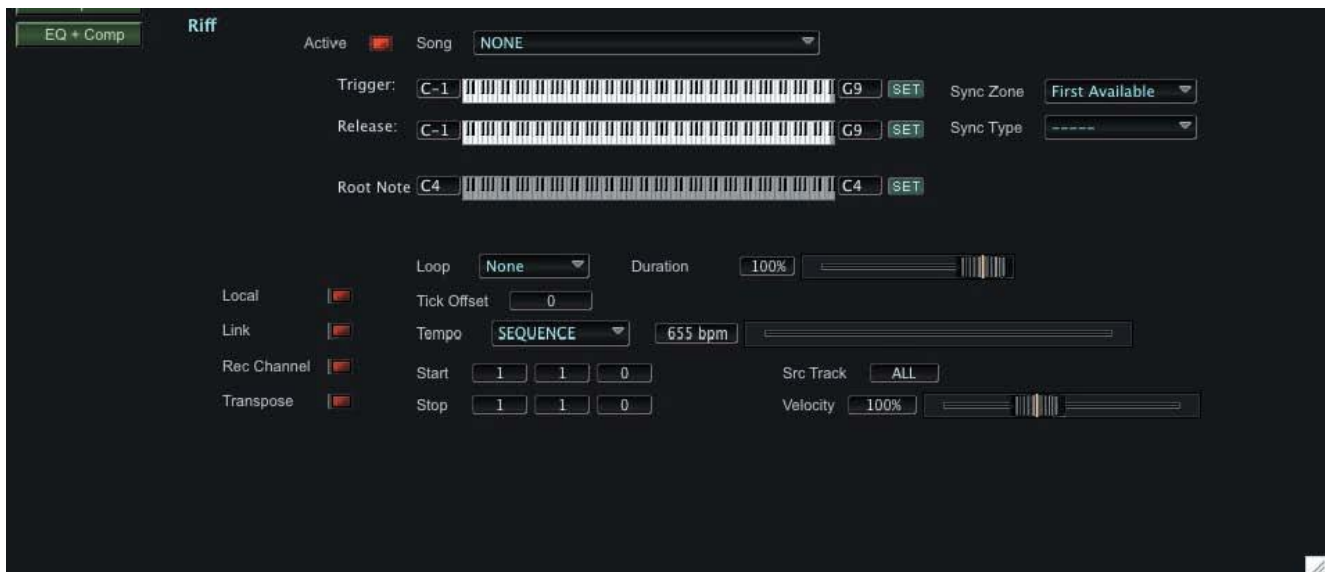
Cuando 'Program SW' es seleccionado, la ventana Setup Edit exhibe las asignaciones de Program Switch para los interruptores 1-8:



Cuando 'Arpeggiator' es seleccionado, la ventana Setup Edit window exhibe al parámetro Arpeggiator:



Cuando 'Riff' es seleccionado, la ventana Setup Edit window exhibe la información asociada con Riffs, incluyendo la selección de canciones Song, transposición, y otros parámetros relacionados:



En el visor 'Riffs', presionando en el campo selección de canciones (Song selection) produce una una ventana exhibiendo una lista desplegable de las canciones Songs disponibles (ejemplo enseñado abajo). Presionando el botón MIDI le permite a poner al día la lista con todos los PC3 factory y usuario de canciones. Para seleccionar un riff, navegue a través de la lista y presione el título deseado. Presionando el botón SELECT NONE no selecciona ningún riff. Cuando terminado, presione OK para salir y despedir esta ventana.



Cuando 'Setup FX' es seleccionado, una ventana aparece que exhibe todos los parámetros de Effects, donde usted puede modificar efectos existentes preprogramados o crear nuevos.



Cuando 'EQ + Comp' es seleccionado, una ventana aparece que despliega las configuraciones Effects Equalization (EQ) y Compressor settings.



11. Controles Adicionales

SoundEditor ofrece funciones adicionales de control remote controllers para el PC3: un Virtual Piano (V-Piano, o piano virtual), Control Change Sliders (CC Sliders, o deslizadores cambio control), y la habilidad de cambiar los PC3 del keyboard de la computadora. Estas funciones le permiten a remotamente controlar el keyboard de PC3 y controllers asignables desde SoundEditor (muy útil si el PC3 es localizado mas de la distancia de un brazo de la computadora). Estas funciones están localizadas en el menú Options:

Options	Help
V-Piano	⌘P
CC Sliders	⌘[

V-Piano

El V-Piano provee una manera de tocar PC3 remotamente usando el ratón. Cuando presiona una clave en el teclado virtual, el mensaje correspondiente MIDI 'Note On' será enviado hacia el PC3. Información de la nota será exhibida en rojo en la parte baja izquierda de el keyboard, junto con el MIDI channel y información de velocidad:

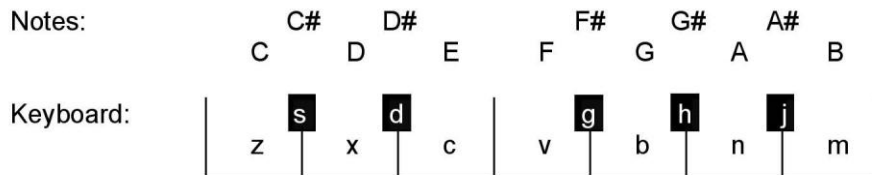


El control 'Vel' Up/Down en la parte lejana derecha de el keyboard V-Piano ajusta la velocidad de la nota (valores de 1 a 127). El Midi channel es cambiado presionando la etiqueta justamente arriba de etiqueta Velocity y escogiendo del menú popup contextual.

Los virtual Pitch Bend (tono virtual doblado) y Mod Wheels son utilizados a controlar tono Pitch y funciones de Modulation (modulación) cuando esté tocando.

Tocando el PC3 Desde el Teclado de la Computadora

También puede tocar notas en el PC3 usando el teclado de la computadora. Las filas de medio y abajo del teclado actúan como una sola octava de llaves planeado como un teclado de piano. Usted puede usar estas llaves para remotamente tocar notas en el PC3. Las asignaciones del teclado en la computadora son:



Dos teclas en la computadora están programadas a ajustar octavas (increment/decrement):

“p” – Octave up (Octava-arriba una octava para cada presión en la tecla)

“o” – Octave down (Octava-abajo una octava para cada presión en la tecla)

Puede cambiar octavas sobre un rango de -2 a +8 (diez octavas en total). Cuando las teclas de cambiar octavas están presionadas, una ventana pop-up aparece brevemente demostrando el cambio.



Puede sustentar una nota presionando una tecla “note” y cuando este presionada, presione una tecla octava (“octave” key). Una comando MIDI Note ON será enviado sin un correspondiente MIDI Note OFF (MIDI Nota Apagada), causando un sostenido, o nota ‘stuck’ note. Para liberar la nota, presione la barra espaciadora. LA barra espaciadora mandara un comando ‘All Notes Off’ que apaga todas las notas MIDI..

Dos teclas en la computadora son programadas para ajustar la velocidad de nota (increment/decrement) o incremento/disminución:

“i” – velocidad de la nota Note incrementa (+5 para cada presión de tecla)

“u” – Note velocity decrease (-5 for each key press)

Note velocities can be set from 0 to 125 in increments of 5. A note velocity of 0 is the equivalent of no note played. When the velocity switching keys are pressed, a pop-up window briefly appears showing the change.



Cambiando los valores de velocidad usando el teclado de la computadora es igual que cambiar ‘Piano Note Velocity’ (Velocidad de nota en piano) en MIDI Setup Window.

La habilidad de tocar notas usando el teclado de la computadora funciona en todas las ventanas de SoundEditor, permitiendo la audición sonidos en cualquier momento. Anote, que las teclas CAPS LOCK no debe estar prendida (ON), razón por que solo las letras minúsculas enviarán data de notas MIDI.

⚠ Puede usar la tecla CAPS LOCK para temporalmente apagar el tocador remoto (remote playing) si deseado.

CC Sliders

Los CC Sliders (deslizadores CC) le permiten a virtualmente ajustar los PC3's 9 controlers asignable (Assignable Controllers). Para hacer ajustamientos desde esta ventana, use el raton para mover el desplazador arriba o abajo (la rueda de desplazamiento del raton puede ser usada). El numero de asignaciones MIDI Continuous Controller (CC) son exhibidas en la parte superior del deslizador, y a la vez los valores de control actuales aparecen abajo:



Para cambiar el MIDI channel que los CC Sliders controlan, presione 'Chn #' en la etiqueta(label). Un menú contextual aparecerá, permitiendo a seleccionar un MIDI Channel:



CC Sliders son parte de la configuración Setup, y son programados en el Setup Editor. Para mas en la configuración y programación de CC Sliders, vea pagina 85.

12. Apéndice A - File Extensions

El programa de SoundEditor usa una variedad de tipo de files (fichas) para almacenar el data de PC3. Aquí esta una lista:

Extensions para Kurzweil PC3:

All PC3 Data = “.kp3”

Setup Bank Data = “.3sd”

Setup Data = “.3ss”

Program Bank Data = “.3pb”

Program Data = “.3pr”

KB3 Mode Program Data = “.kb3”

Algorithm Bank Data = “.3ab”

Algorithm Data = “.3ag”

FX Chain Bank Data = “.3xb”

FX Chain Data = “.3fx”

Effect Data = “.3ef”

13. Apéndice B - Opciones de MIDI Setup

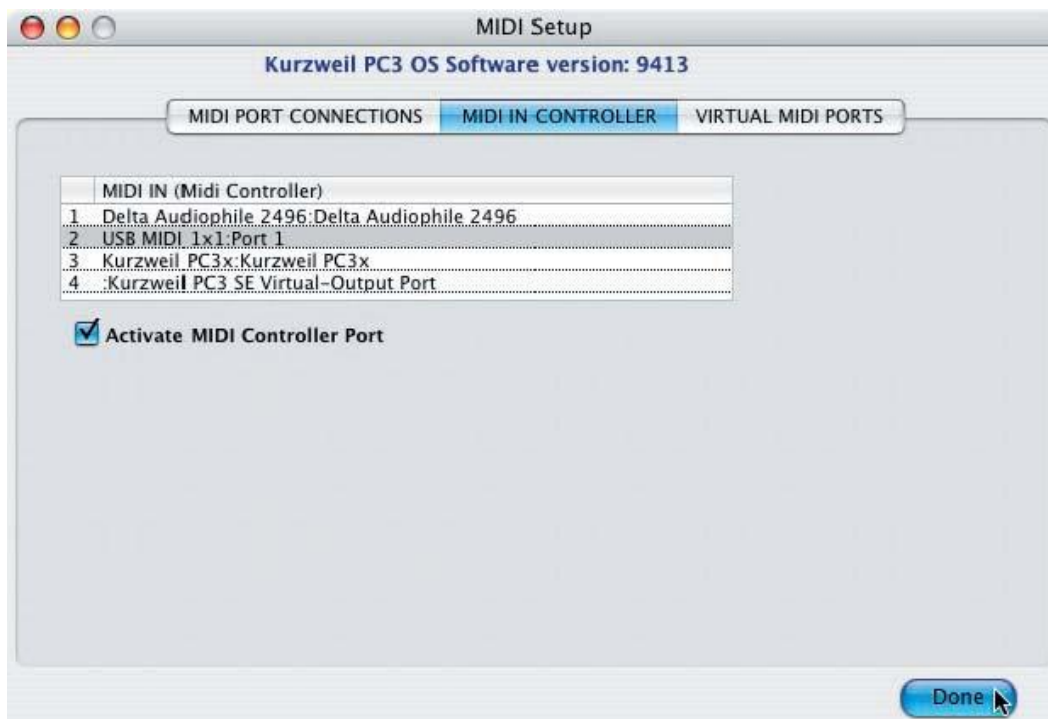
El menú de MIDI Setup provee tabuladores para configurar las conexiones MIDI Port Connections.

MIDI In Controller y Virtual MIDI Ports (el tabulador Virtual MIDI solo aparece en las versiones Macintosh de SoundEditor). Configuraciones MIDI Port son cubiertas en la sección MIDI Setup en paginas . Este Apéndice provee detalles en como configurar usando el MIDI IN Controller y funciones Virtual MIDI Port.

MIDI In Controller

Solo unos cuantos pasos simples son requeridos para configurar la función MIDI In Controller:

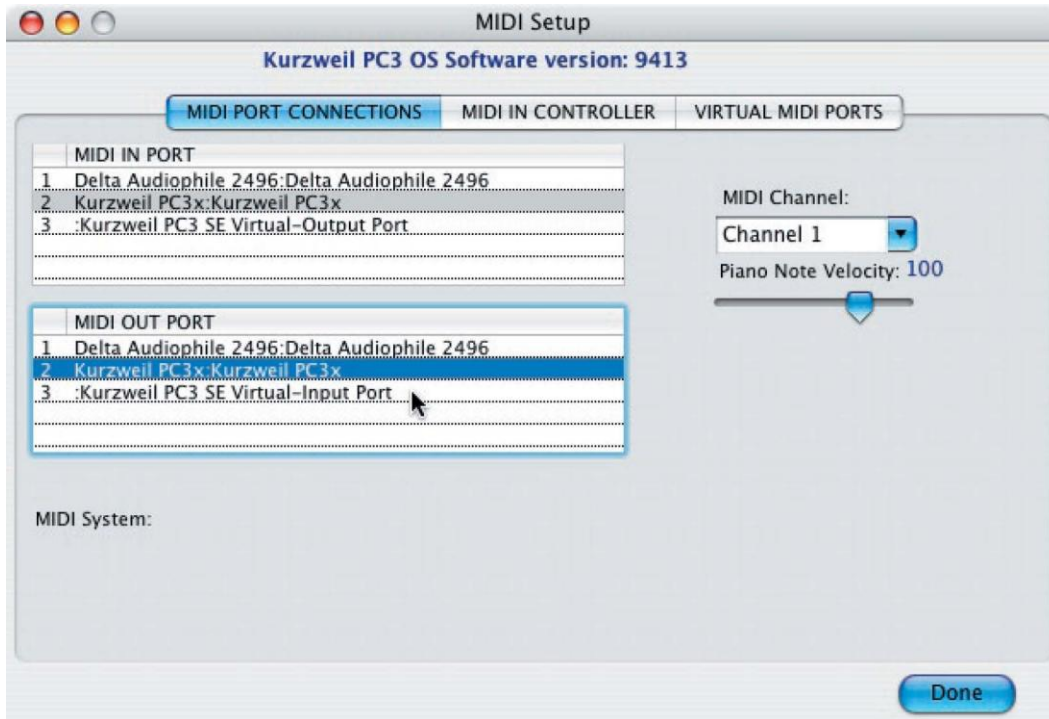
1. Seleccionar el MIDI port hacia el cual el controller esta conectado.
2. Asegure que la casilla de 'Activate MIDI Controller Port' checkbox este seleccionada.
3. Fije el MIDI Controller al mismo canal MIDI channel como el PC3.
4. Examine el montaje (setup). Si el controller puede enviar mensajes MIDI Note On, puede probar el setup tocando algunas notas. De otro modo, trate de mandar un mensaje facilmente discernible MIDI, tal como un Program Change command.



Puerto Virtual MIDI

La versión Macintosh de SoundEditor incluye un Virtual MIDI Interface que le permite conectar la aplicación SoundEditor entre su MIDI Sequencer (medidor de secuencia) (Logic, ProTools, Cubase, etc.) y el PC3.

Bajo el tabulador MIDI PORT CONNECTIONS en la ventana MIDI Setup, notara que los portes MIDI In y MIDI Out tengan etiqueta 'Kurzweil PC3 SE Virtual Output' y Kurzweil PC3 SE Virtual Input' respectivamente. Estos ports están establecidos por la aplicación SoundEditor para proveer un MIDI bridge entre él, su MIDI Sequencer (secuenciador) y el PC3:



⚠ NOTA: Los portes virtuales (Virtual ports) nunca deben estar seleccionados – están enseñados aquí por propósitos ilustrativos solamente. Los ports Virtual siempre están activos y están diseñados a ser utilizados exclusivamente por aplicaciones MIDI que estarán comunicando con SoundEditor.

Debe de seleccionar solamente los puertos externos o físicos (physical ports) que serán utilizados para la conexión entre SoundEditor y el PC3.

La función Virtual MIDI Port permite a SoundEditor para reaccionar con el PC3 y a la ves continuando a pasar data de MIDI (MIDI data) hacia su MIDI Sequencer.



Para configurar su secuenciador (sequencer) para este montaje, seleccione “Kurzweil PC3 SE Virtual Output Port” como su puerto MIDI Input (port) y “Kurzweil PC3 SE Virtual Input Port” como su porte MIDI Output. Con este setup o montaje, el sequencer o secuenciador recibirá MIDI data desde el Virtual Output y transmitir MIDI data hacia el Input Virtual (Virtual Input).

Bajo el tabulador VIRTUAL MIDI PORT tab en la ventana MIDI Setup encontrara filtradores que usted puede usar para determinar que será grabado hacia, y tocado de regreso desde, su secuenciador MIDI (MIDI Sequencer). Aquí, usted puede activar y desactivar MIDI Notes, MIDI CC's, comandos Program Change, SysEx Data y MIDI clock.

