

KORG



Guide des paramètres

Sommaire

Paramètres	3
1. Paramètres de Program	3
2. Paramètres de Timbre	4
3. Paramètres du vocodeur	13
4. Paramètres d'arpège	14
5. Fonctions utilitaires d'édition	16
6. Global parameters	16
7. Paramètres MIDI	18
8. Paramètres CV&Gate	20
9. Paramètres Foot	20
10. Paramètres UserKeyTune	21
11. Paramètres d'égalisation (EQ)	22
12. Paramètres Tube	22
13. Fonctions Global	22
Effets	23
1. Vous avez dit "effets"?	23
2. Effets proposés par le	23
3. Contrôle des effets	23
4. Effets de Program	24
5. Effets Global	28
MIDI	30
1. Utiliser le avec d'autres appareils MIDI	30
2. Canaux et messages	32
3. Transmission et réception de messages NRPN	34
4. Messages SysEx	34
5. Messages en temps réel	34
6. Assignations et transmission/réception des commandes de contrôle par défaut (CC#Map)	35

Nous vous remercions d'avoir choisi le synthétiseur KingKORG de Korg. Pour profiter au mieux de votre nouvel instrument, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre ses consignes.

À propos du manuel d'utilisation

La documentation pour ce produit comprend les manuels suivants:

- Manuel d'utilisation (fourni avec l'instrument)
- Guide des paramètres (PDF)

Manuel d'utilisation

Ce guide propose une introduction simple aux fonctions principales du KingKORG.
Lisez d'abord ce manuel.

Guide des paramètres

Ce guide fournit des informations sur tous les paramètres du KingKORG.
Consultez ce guide chaque fois que vous souhaitez des informations sur le rôle de paramètres spécifiques.
Le Guide des paramètres comprend les sections suivantes.

- Paramètres
- Effets
- MIDI

Ouvrez et consultez le Guide des paramètres sur votre ordinateur.

Abréviations désignant les manuels

MU: Manuel d'utilisation (fourni avec l'instrument)
GP: Guide des paramètres

Saisies d'écran du manuel

Les valeurs des paramètres figurant dans les illustrations de ce manuel sont uniquement fournies à titre d'exemple; elles ne correspondent pas nécessairement aux réglages qui apparaissent sur l'écran du KingKORG.

Exemple de notation dans la page d'affichage principale

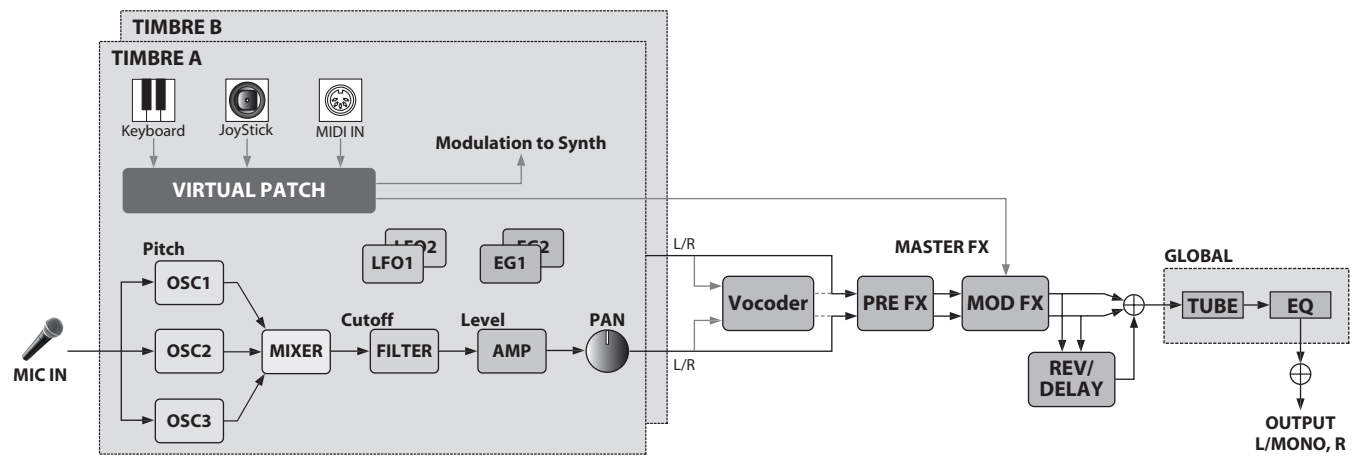
page GLOBAL "g15: Power Off"

En mode Global, le nom de la page est affiché en haut de l'écran principal.

* Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

Paramètres

Schéma logique



Détail des icônes de paramètre	
	Désigne les paramètres modifiables via les boutons en face avant de l'instrument.
	Désigne les paramètres modifiables via les commandes en face avant de l'instrument.

1. Paramètres de Program

p01: Name

Le KingKORG vous permet d'assigner un nom de maximum 12 caractères à chaque Program.
En mode Program, l'écran principal affiche le numéro du Program et le nom du Program.

Changer le nom d'un Program

- Appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) pour activer le mode Program.
- Sélectionnez la page Name avec les boutons PAGE +/-.
- Appuyez sur la molette de valeur.
- Déplacez "↓" jusqu'au caractère voulu avec les boutons PAGE +/-.
- Sélectionnez un caractère avec la molette de valeur.
- Répétez les étapes 4~5.
- Confirmez le nouveau nom en appuyant sur la molette de valeur.

p02~06: Common

Ces pages permettent de régler des paramètres portant sur l'intégralité du Program.

Category....[Synth, Lead, Bass, Brass, Strings, Piano, Key, SE/Voc, User]

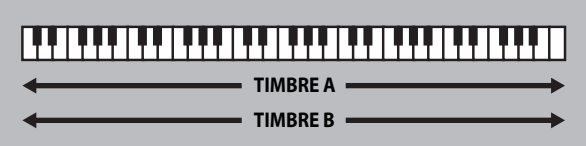
Ce paramètre permet de choisir la catégorie de Program.
Le Program sera enregistré dans la catégorie choisie ici.
Ce paramètre est par exemple pratique pour sélectionner les Programs selon leur catégorie durant le jeu. Pour en savoir plus la sélection de Programs par catégorie, voyez "Choix des Programs via leur catégorie" à la page 100 du Manuel d'utilisation.

VoiceMode[Single, Layer, Split]
Ce paramètre détermine le nombre de Timbres utilisés par le Program et la façon dont ces Timbres sont alloués.

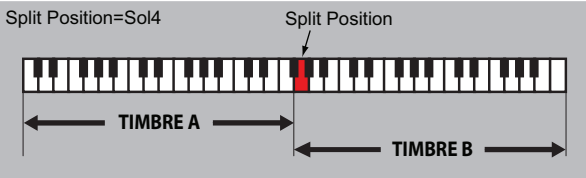
Single:
Un seul Timbre est utilisé.



Layer:
Deux Timbres sont utilisés. Quand vous jouez sur le clavier, les deux Timbres sont audibles simultanément. Vous pouvez éditer chaque Timbre individuellement.



Split:
Deux Timbres sont utilisés. Vous pouvez choisir la plage de notes allouée à chaque Timbre et produire l'un ou l'autre Timbre selon l'endroit du clavier où vous jouez. Vous pouvez éditer chaque Timbre individuellement.



Timb B Ch (Timbre B MIDI channel).....[Global, 01...16]

Quand "VOIC.MODE" est réglé sur "Layer" ou "Multi", ce paramètre permet de régler le canal MIDI du Timbre 2. Si vous choisissez "Global", le canal MIDI du Timbre 2 correspond au canal MIDI global.

Les paramètres de cette page sont disponibles si le paramètre VoiceMode de la page "p03:Common" est réglé sur "Layer" ou "Split".

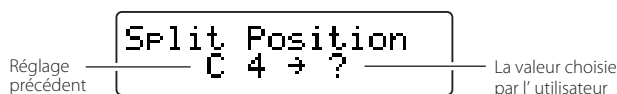
ASTUCE: Le canal MIDI du Timbre A est défini avec le paramètre Global Ch de la page MIDI Basic.

Split Key[C-1...G 9]

Ce paramètre définit le point de partage (Split) entre la plage de notes de chaque Timbre.

Les touches en dessous du numéro de note spécifié produisent le Timbre A et les touches au-dessus de ce point de partage (y compris la touche correspondant à ce point) produisent le Timbre B. Vous pouvez aussi régler facilement le point de partage avec le clavier. Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton SPLIT (POSITION) pour afficher l'écran suivant.

Les paramètres de cette page n'ont d'effet que si le paramètre VoiceMode de la page "p03:Common" est réglé sur "Split".



Quand vous enfoncez une touche, la note en question est définie comme point de partage et l'instrument retourne automatiquement à l'écran précédent. Vous pouvez aussi effectuer ce réglage en utilisant la molette de valeur au lieu du clavier.

KeyResponse.....[Norm, Shlw, Deep]

Ce paramètre détermine la réponse du clavier.

En plus du traditionnel mode sensible au toucher, le clavier du KingKORG offre un mode "à commutation" simulant la réponse du clavier sur un bon vieux synthé analogique ou un orgue. En mode à commutation, la réponse du clavier est hyper-rapide et le toucher est ignoré, ce qui convient parfaitement pour le jeu de lignes rapides de synthé solo ou de suites rapides d'accords de cuivres synthé.

Norm (Normal):

Il s'agit du mode de réponse traditionnel du clavier qui est ici sensible au toucher. Plus vous enfoncez fort les touches du clavier, plus la valeur de toucher (et donc le volume des notes) augmente.

Shlw (Shallow):

Il s'agit d'un mode "à commutation" pour lequel les notes sont activées ou coupées même avec une faible pression sur les touches.

Ce mode est adapté au jeu de mélodies liées ou de glissés rapides de la paume sur le clavier. Vous pouvez aussi produire le rebond (double déclenchement lors du relâchement d'une touche) caractéristiques des orgues électroniques en attaquant le clavier avec force ou en relâchant rapidement les touches.

Deep:

Il s'agit d'un mode "à commutation" pour lequel les notes sont activées ou coupées quand vous enfoncez les touches en bout de course.

Ce paramètre produit l'impression que la note jouée sonne quand la touche est complètement enfoncée. Ce mode convient particulièrement au jeu de mélodies distinctes ou d'accords répétés.

2. Paramètres de Timbre

Quand le paramètre VoiceMode de la page "p03:Common" est réglé sur "Layer" ou "Split", les paramètres des pages s01~s80 indiquent le Timbre sélectionné avec les boutons TIMBRE A/B de sélection.

s01~04: Voice

Ces paramètres définissent si le Timbre est joué de façon monophonique ou polyphonique, la manière dont le redéclenchement s'effectue et la façon dont la fonction d'unisson gère les copies multiples d'une voix produite à la même hauteur.

ASTUCE: Si vous enfoncez simultanément plus de touches que la polyphonie maximum de l'instrument, ce dernier donne la priorité à la dernière touche enfoncée.

Assign (Voice Assign).....[Mono1, Mono2, Poly]

Ce paramètre détermine la façon dont les notes sont articulées à partir du clavier (ou d'une source MIDI).

Mono1:

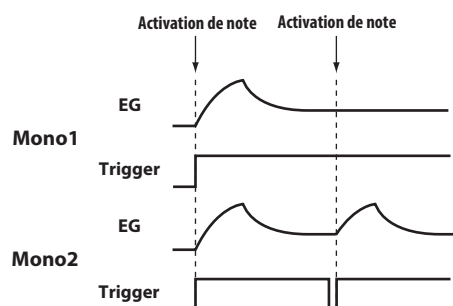
Le Timbre est monophonique. Si vous maintenez une première touche enfoncée, l'enveloppe (EG) n'est pas redéclenchée lorsque vous jouez les notes suivantes. Utilisez ce réglage pour jouer des notes liées (legato).

Mono2:

Le Timbre est monophonique. L'enveloppe (EG) est redéclenchée avec chaque pression sur une touche.

Poly:

Le Program est polyphonique et permet de jouer des accords. La polyphonie maximum est de 24 voix.

**Unison Voice[Off, 2, 3, 4]**

Ce paramètre définit le nombre de voix d'unisson "empliées".

Off:

L'unisson est désactivé.

2:

L'unisson est actif et deux voix sont empliées.

3:

L'unisson est actif et trois voix sont empliées.

4:

L'unisson est actif et quatre voix sont empliées.



Avec certains réglages d'autres paramètres liés aux voix, il peut manquer des voix à la polyphonie demandée.



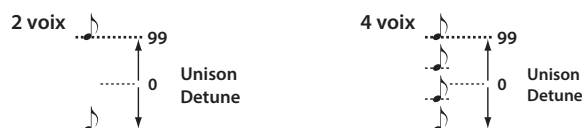
La fonction "Unison" limite la polyphonie disponible.

Detune (Unison Detune).....[00...99]

Ce paramètre règle la quantité de désaccordage (en cents) entre les voix empliées.

Le nombre de voix défini avec le paramètre Unison Voice influence la production du désaccordage.

Le paramètre de cette page est uniquement disponible si l'unisson est actif (quand Unison Voice est réglé sur "2"~"4").

**Spread (Unison Spread).....[000...127]**

Le paramètre Spread règle la largeur de l'image stéréo (panning) des voix empliées.

Les voix empliées sont réparties de façon égale dans l'image stéréo en fonction du nombre de voix défini avec Unison Voice et de la valeur choisie ici.

Le paramètre de cette page est uniquement disponible si l'unisson est actif (quand Unison Voice est réglé sur "2"~"4").

s05~12: Pitch

Ces paramètres portent sur la hauteur du Timbre.

Ces réglages affectent simultanément la hauteur de tous les oscillateurs du Timbre édité. Réglez les paramètres de transposition et d'accordage pour obtenir la hauteur souhaitée.

Ces paramètres permettent aussi de définir le changement de hauteur produit quand vous actionnez le joystick sur l'axe horizontal (axe X) et d'effectuer les réglages de portamento.

Transpose [-48...+48]

La fonction Transpose définit en demi-tons la hauteur produite par l'oscillateur. La plage va de quatre octaves vers le haut à quatre octaves vers le bas.

 Ce réglage est lié à la hauteur des oscillateurs mêmes: il faut le distinguer des boutons OCTAVE [UP], [DOWN] en face avant qui changent la plage de notes disponibles sur le clavier.

Detune [-50 cent...+50 cent]

La fonction Detune règle la hauteur de l'oscillateur par pas d'un cent.

LFO2ModInt (LFO2 Modulation Intensity) [-63...+63]

Ce paramètre règle (en cents) l'intensité du vibrato produit en modulant la hauteur du Timbre avec le LFO2.

LFO2&JS+Y (LFO2 & Joystick+Y) [-2400...+2400]

Le joystick permet d'augmenter ou de diminuer l'intensité du vibrato. Ce paramètre règle (en cents) l'intensité du vibrato produit quand vous poussez le joystick à fond vers l'arrière de l'instrument.

ASTUCE: L'intensité du vibrato produit par ce paramètre via le joystick s'ajoute à celle définie avec le paramètre LFO2ModInt. Quand vous relâchez le joystick, l'intensité du vibrato retourne à la valeur définie avec LFO2ModInt.

BendRange (Pitch Bend Range) [-12...+12]

Ce paramètre définit (en demi-tons) le changement de hauteur produit quand vous actionnez le joystick sur l'axe horizontal (axe X).

La valeur choisie ici correspond au changement de hauteur produit quand vous déplacez le joystick jusqu'en bout de course sur l'axe horizontal.

Portamento [Off, On]

Ce paramètre active et coupe le portamento (un effet qui produit un glissement de hauteur fluide d'une note à la suivante).

Off:

L'effet de portamento est désactivé.

On:

L'effet de portamento est actif. Le paramètre Porta.Time sert à régler le temps de portamento.

Porta.Time (Portamento Time) [000...127]

Ce paramètre définit la manière dont le portamento est produit (la durée pendant laquelle le changement de hauteur intervient).

La valeur "000" coupe le portamento. Plus la valeur augmente, plus la transition d'une note à l'autre s'allonge.

Analog Tune (Analog Tuning) [000...127]

Ce paramètre règle le degré d'imprécision de la hauteur de chaque note jouée.

Il produit une légère variation aléatoire de hauteur pour chaque note, recréant l'instabilité de hauteur typique des synthétiseurs analogiques. Plus la valeur est élevée, plus la variation de hauteur augmente.

s13~27: OSC1, OSC2, OSC3 (Oscillator 1, 2, 3)

Les oscillateurs génèrent la forme d'onde de base.

Ces réglages sont effectués indépendamment pour chacun des trois oscillateurs de chaque Timbre.

Type [Off, Saw...Mic In]

Ce paramètre définit le type d'oscillateur (la structure fondamentale de l'oscillateur) et sa forme d'onde (voyez "Types d'oscillateur et CONTROL 1/2"). Si vous choisissez "Off," l'oscillateur ne produit pas de son.

Semitone [-24...+24]

Ce paramètre définit la quantité de désaccordage (différence de hauteur) par rapport aux autres oscillateurs par pas de demi-tons sur une plage de deux octaves vers le haut ou vers le bas.

Les paramètres de cette page ne sont disponibles que si vous avez choisi la forme d'onde ANALOG, DWGS ou PCM avec le paramètre Type.

 Ce réglage n'est pas disponible si le paramètre Type est réglé sur "Mic In".

ASTUCE: Si par exemple vous voulez utiliser l'oscillateur 2 comme structure harmonique pour l'oscillateur 1, vous pouvez régler ce paramètre sur l'octave supérieure ou la quinte supérieure. Si vous utilisez l'oscillateur pour produire une harmonie, vous pouvez régler ce paramètre sur la tierce, quartie ou quinte.

Tune [-63...+63]

Règle l'écart de hauteur ('Detune') par rapport aux autres oscillateurs.

La valeur "±63" correspond à deux octaves vers le haut ou vers le bas, et "±48" à une octave vers le haut ou vers le bas. Les valeurs proches de "+00" permettent d'affiner le réglage de hauteur.

Les paramètres de cette page ne sont disponibles que si vous avez choisi la forme d'onde ANALOG, DWGS ou PCM avec le paramètre Type.

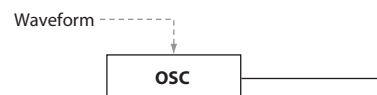
 Ce réglage n'est pas disponible si le paramètre Type est réglé sur "Mic In".

CONTROL1, CONTROL2

Chaque type d'oscillateur propose un ou deux paramètres CONTROL destinés au contrôle de la forme d'onde ou du caractère. La dernière page de chaque oscillateur affiche le nom et la valeur des paramètres CONTROL pour le type d'oscillateur choisi avec Type.

 Certains réglages peuvent produire du bruit.

 Les paramètres et valeurs disponibles pour CONTROL1 et CONTROL2 diffèrent selon le type d'oscillateur choisi avec Type. Vous pouvez aussi vous reporter aux explications ci-dessous pour effectuer les réglages de connexions virtuelles ou quand vous assignez Ctrl1 (CONTROL1) ou Ctrl2 (CONTROL2) à GLOBAL MIDI CC#Map.

Types d'oscillateur et CONTROL 1, 2**Oscillateur unique**

Les types d'oscillateur suivants proposent un seul oscillateur générant une forme d'onde de base.

Le paramètre CONTROL1 Waveform permet de modifier en temps réel la forme d'onde produite.

 Si le type choisi utilise un seul oscillateur, CONTROL 2 n'est pas disponible.

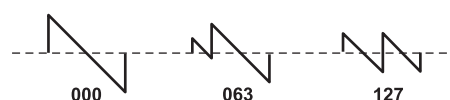
001: Saw

Produit une onde en dents de scie.

Cette forme d'onde convient pour produire le son typique des synthés analogiques, comme par exemple des sons de basse synthé ou de cuivres synthé.

CONTROL1: Waveform [000...127]

La valeur "000" produit une pure onde en dents de scie et la valeur "127" une onde en dents de scie une octave plus haute.

**002: Pulse**

Produit une onde carrée.

Cette forme d'onde convient pour les sons électroniques ou d'instruments à vent.

CONTROL1: PulseWidth [000...127]

La valeur "000" produit une pure onde carrée et la valeur "127" est quasi-inaudible car la largeur d'impulsion est minimum.



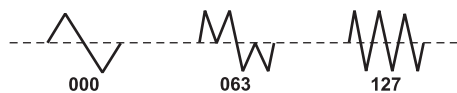
003: Triangle

Produit une onde triangulaire.

Cette forme d'onde produit un son plus doux qu'une onde en dents de scie ou une onde carrée.

CONTROL1: Waveform [000...127]

La valeur "000" produit une pure onde triangulaire et la valeur "127" une onde triangulaire une octave et une quinte plus haute (la troisième harmonique).

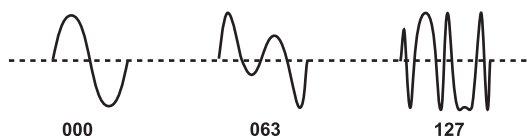
**004: Sine**

Produit une onde sinusoïdale.

Parmi les oscillateurs uniques, cette forme d'onde possède la structure harmonique la plus simple.

CONTROL1: Waveform [000...127]

La valeur "000" produit une pure onde sinusoïdale; la structure harmonique change au fur et à mesure que vous augmentez la valeur.

**Oscillateur générant du bruit**

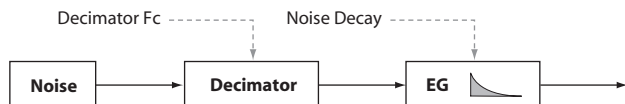
Ce type d'oscillateur produit un signal de bruit.

Vous pouvez choisir parmi quatre types de bruit, possédant chacun un caractère distinct. Le bruit est utilisé pour recréer le son d'instruments de percussion ou produire des effets sonores comme par exemple le son des vagues.

005: White Noise

Produit un bruit blanc.

Ce bruit possède une énergie égale sur toute la plage de fréquences, du grave à l'aigu. C'est la forme d'onde de bruit élémentaire mais aussi la plus souvent utilisée.

**CONTROL1: Decimator Fc** [000...127]

Règle le caractère brut du bruit.

Des valeurs basses produisent un bruit blanc traditionnel; en augmentant la valeur, vous obtenez un son plus brut et caractéristique de la technologie numérique. Ce paramètre est utile pour recréer les bruits "rétros" typiques des premiers jeux vidéo.

CONTROL2: Noise Decay [000...127]

Règle la vitesse de chute du bruit.

Des valeurs basses produisent une chute rapide. La valeur "127" ne produit pas de chute; le son continue au même niveau jusqu'au relâchement de la touche.

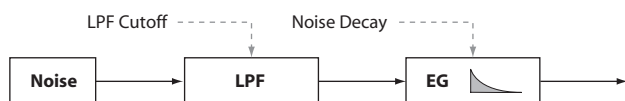
ASTUCE: Les paramètres EG2-Amp influencent aussi le volume; réglez-les donc en combinaison avec ce paramètre.

006: Pink Noise

Produit un bruit rose.

Dans ce signal de bruit, la répartition d'énergie diminue proportionnellement à la fréquence. Vu que la plage du grave est plus forte et la plage de l'aigu plus faible, le bruit rose a un caractère plus doux que le bruit blanc.

ASTUCE: Le nom de ce bruit provient du fait que la lumière est rose à cette répartition de fréquence.

**CONTROL1: LPF Cutoff** [000...127]

Règle la portion d'aigu du bruit.

Plus vous réduisez cette valeur, plus la portion d'aigu diminue, produisant un son plus doux.

CONTROL2: Noise Decay [000...127]

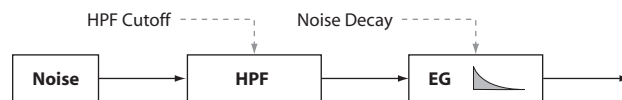
Règle la vitesse de chute du bruit.

007: Blue Noise

Produit un bruit bleu.

Dans ce signal de bruit, la répartition d'énergie augmente proportionnellement à la fréquence. Vu que la plage du grave est plus faible et la plage de l'aigu plus forte, le bruit bleu a un caractère plus tranchant que le bruit blanc.

ASTUCE: Le nom de ce bruit provient du fait que la lumière est bleue à cette répartition de fréquence.

**CONTROL1: HPF Cutoff** [000...127]

Règle la portion de grave du bruit.

Plus cette valeur augmente, plus la plage du grave est atténuée, ce qui se traduit par un son plus dur.

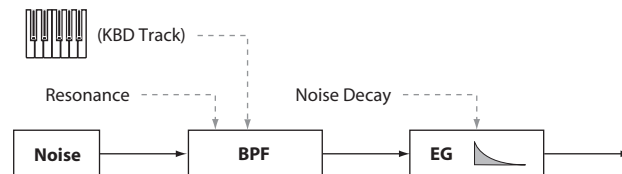
CONTROL2: Noise Decay [000...127]

Règle la vitesse de chute du bruit.

008: Res. Noise

Produit un bruit de résonance.

Il s'agit d'un bruit de fréquence moyenne et de bande étroite. Vous pouvez utiliser ce paramètre pour produire un bruit similaire au son d'un transistor de poche. Vu que la bande de fréquence change selon la touche enfoncée, ce paramètre offre une sensibilité à la hauteur que n'ont pas les autres oscillateurs de bruit et que vous pouvez utiliser pour un effet musical.

**CONTROL1: Resonance** [000...127]

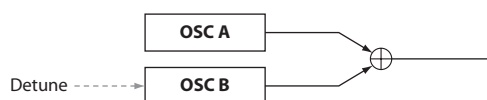
Accentue la portion médium du bruit.

Plus cette valeur augmente, plus l'accentuation est forte, ce qui se traduit par un bruit plus caractéristique.

En augmentant davantage la valeur, vous pouvez obtenir un son unique rappelant celui produit en soufflant avec force dans un tube.

CONTROL2: Noise Decay [000...127]

Règle la vitesse de chute du bruit.

Oscillateur double

Ces types d'oscillateurs combinent deux oscillateurs produisant chacun une forme d'onde élémentaire et mélangent leurs signaux.

Vous pouvez produire facilement un effet d'unisson en modifiant la hauteur d'un oscillateur.

⚠ Si vous avez choisi un oscillateur double, CONTROL 2 n'est pas disponible.

009: Dual Saw

Produit deux ondes en dents de scie.

010: Dual Square

Produit deux ondes carrées.

011: Dual Tri.

Produit deux ondes triangulaires.

012: Dual Sine

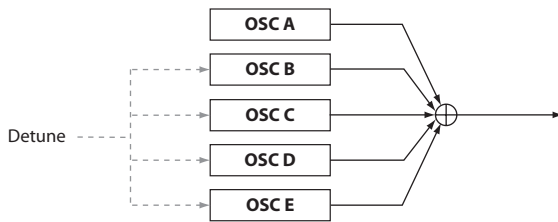
Produit deux ondes sinusoïdales.

CONTROL1: Detune [-63...+63]

Règle la hauteur de l'oscillateur B.

La valeur "±63" correspond à ±2 octaves, "±48" à ±1 octave et "+00" à la même hauteur que l'oscillateur A.

Oscillateurs à unisson



Ces types d'oscillateurs combinent cinq oscillateurs produisant chacun une forme d'onde élémentaire et mélangent leurs signaux. Vous pouvez ainsi produire des textures sonores riches et épaisses en jouant simplement une note.

⚠ Si vous avez choisi un oscillateur à unisson, CONTROL 2 n'est pas disponible.

013: Unison Saw

Produit deux ondes en dents de scie.

014: Unison Squ.

Produit deux ondes en dents de scie.

015: Unison Tri.

Produit deux ondes triangulaires.

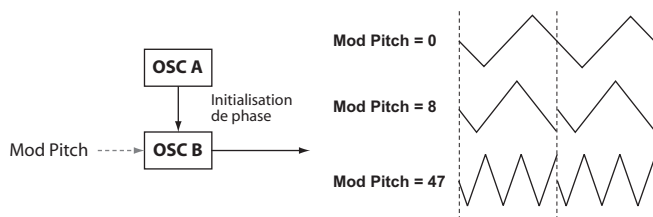
016: Unison Sine

Produit des ondes sinusoïdales.

CONTROL1: Detune [000...127]

Ce paramètre règle l'écart de hauteur entre les cinq oscillateurs. Plus cette valeur est importante, plus l'écart de hauteur (désaccordage) entre les oscillateurs augmente, épaississant le son.

Oscillateur à synchronisation



Ces types d'oscillateurs initialisent de force la phase de la forme d'onde de l'oscillateur B (esclave) à chaque cycle de l'oscillateur A (maître), produisant une structure harmonique particulière.

⚠ Si vous avez choisi un oscillateur à synchronisation, CONTROL 2 n'est pas disponible.

017: Sync Saw

Produit une onde en dents de scie modulée.

018: Sync Square

Produit une onde carrée modulée.

019: Sync Tri.

Produit une onde triangulaire modulée.

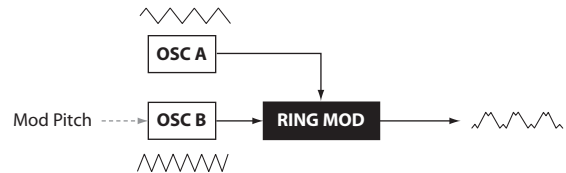
020: Sync Sine

Produit une onde sinusoïdale modulée.

CONTROL1: Mod Pitch [000...127]

Règle la hauteur de l'oscillateur B (forme d'onde esclave). La valeur "32" augmente la hauteur de 1 octave et la valeur "64" de 2 octaves.

Oscillateur en anneau



Ces types d'oscillateurs multiplient des formes d'onde de fréquences différentes, ajoutant des harmoniques de somme et de différence absentes dans le son original.

Ils peuvent servir à produire des sons de cloche ou des sons métalliques.

⚠ Si vous avez choisi un oscillateur en anneau, CONTROL 2 n'est pas disponible.

021: Ring Saw

Multiplie une onde en dents de scie par une autre onde en dents de scie et produit le son résultant.

022: Ring Square

Multiplie une onde carrée par une autre onde carrée et produit le son résultant.

023: Ring Tri.

Multiplie une onde triangulaire par une autre onde triangulaire et produit le son résultant.

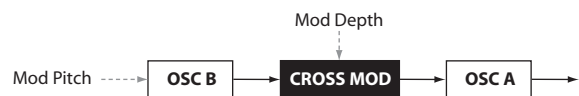
024: Ring Sine

Multiplie une onde sinusoïdale par une autre onde sinusoïdale et produit le son résultant.

CONTROL1: Mod Pitch [-63...+63]

Règle la hauteur de l'oscillateur B (modulateur). Les valeurs "±48" correspondent à ±1 octave; à la valeur "+00", la hauteur est identique à celle de l'oscillateur A.

Oscillateur à modulation croisée



Ces types d'oscillateurs utilisent la forme d'onde produite par l'oscillateur B (le modulateur) pour moduler la fréquence de l'oscillateur A (le porteur), produisant une structure harmonique complexe. Ce type d'oscillateur permet d'appliquer une modulation à une fréquence plus élevée qu'un LFO.

025: XMod Saw

Produit une onde en dents de scie modulée.

026: XMod Square

Produit une onde carrée modulée.

027: XMod Tri.

Produit une onde triangulaire modulée.

028: XMod Sine

Produit une onde sinusoïdale modulée.

CONTROL1: Mod Depth [000...127]

Règle l'intensité de la modulation croisée.

CONTROL2: Mod Pitch [-63...+63]

Règle la hauteur de l'oscillateur B (modulateur). La valeur "±63" correspond à ±2 octaves, "±48" à ±1 octave et "+00" à la même hauteur que l'oscillateur 1.

Oscillateur à modulation de phase variable



Ces types d'oscillateurs utilisent la forme d'onde produite par l'oscillateur B (le modulateur) pour moduler la phase de l'oscillateur A (le porteur), produisant une structure harmonique complexe.

Ce type d'oscillateur permet d'appliquer une modulation à une fréquence plus élevée qu'un LFO. Contrairement à la modulation croisée, OSC B module la phase à des fréquences de multiples entiers précis (Mod Harmonics) de OSC A, ce qui explique l'absence de pulsation de la forme d'onde.

029: VPM Saw

Produit une onde en dents de scie modulée.

030: VPM Square

Produit une onde carrée modulée.

031: VPM Tri.

Produit une onde triangulaire modulée.

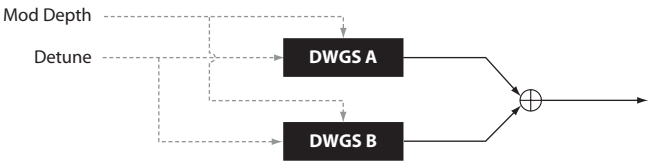
032: VPM Sine

Produit une onde sinusoïdale modulée.

CONTROL1: Mod Depth[000...127]
Règle l'intensité de l'effet VPM ('Variable Phase Modulation' ou modulation à phase variable).

CONTROL2: Mod Harm(Mod Harmonics)[0.5, 1...32]
Ce paramètre définit la hauteur de l'oscillateur B (le modulateur) sous forme de multiple harmonique de l'oscillateur A (le porteur).

Oscillateur DWGS



Ces types d'oscillateurs produisent les simples formes d'onde DWGS ('Digital Waveform Generator System' ou système de générateur de forme d'onde numérique) qu'on retrouve sur des synthés numériques comme le Korg DW-8000.
En modulant la forme d'onde via VPM (modulation à phase variable), vous pouvez produire des harmoniques complexes.

033-096: DWGS

Il s'agit des formes d'onde DWGS des synthétiseurs numériques.

CONTROL1: Detune[000...127]
Règle l'écart de hauteur relative entre les deux oscillateurs DWGS. Plus cette valeur est importante, plus l'écart de hauteur entre les oscillateurs augmente, produisant une modulation qui enrichit le son.

CONTROL2: Mod Depth[000...127]
Règle l'intensité de l'effet VPM modulant la forme d'onde DWGS.

PCM oscillator

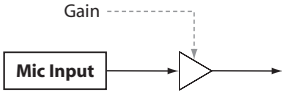
Ces types d'oscillateurs produisent des formes d'onde PCM d'instruments acoustiques ou de synthétiseurs numériques.

097-126: PCM

Il s'agit de formes d'onde PCM d'instruments acoustiques et de synthétiseurs numériques.

⚠ Si vous avez choisi un oscillateur PCM, CONTROL 1 et CONTROL 2 ne sont pas disponibles.

Oscillateur MIC IN



Ce paramètre vous permet d'utiliser le signal transmis à la prise pour micro sur le panneau arrière de l'instrument comme forme d'onde pour l'oscillateur.
Vous pouvez appliquer le filtre, l'amplificateur et des effets à ce signal audio.

⚠ Si vous utilisez le signal audio transmis à la prise pour micro, les paramètres liés à la hauteur ne sont pas disponibles.

⚠ Si vous avez choisi l'oscillateur MIC IN, CONTROL 2 n'est pas disponible.

127: Mic In

Produit le signal reçu à la prise pour micro du panneau arrière.

CONTROL1: Gain[-63...+63]
Règle le niveau du signal reçu à la prise pour micro.
La valeur "+00" ne produit aucun changement sur le signal d'entrée (gain unitaire).

⚠ Si le témoin PEAK s'allume (signalant de la distorsion), baissez aussi le niveau d'entrée avec la commande MIC LEVEL de sorte que le témoin cesse de s'allumer.

Liste des oscillateurs

Les types 001~032 sont d'excellents oscillateurs à modélisation analogique. Quand vous sélectionnez un de ces types, le témoin ANALOG s'allume en dessous de l'écran auxiliaire d'oscillateur.

No	Type	Control1	Control2
001	Saw	Waveform	—
002	Pulse	PulseWidth	—
003	Triangle	Waveform	—
004	Sine	Waveform	—
005	White Noise	Decimator Fc	Noise Decay
006	Pink Noise	LPF Cutoff	Noise Decay
007	Blue Noise	HPF Cutoff	Noise Decay
008	Res. Noise	Resonance	Noise Decay
009	Dual Saw	Detune	—
010	Dual Square	Detune	—
011	Dual Tri.	Detune	—
012	Dual Sine	Detune	—
013	Unison Saw	Detune	—
014	Unison Squ.	Detune	—
015	Unison Tri.	Detune	—
016	Unison Sine	Detune	—
017	Sync Saw	Mod Pitch	—
018	Sync Square	Mod Pitch	—
019	Sync Tri.	Mod Pitch	—
020	Sync Sine	Mod Pitch	—
021	Ring Saw	Mod Pitch	—
022	Ring Square	Mod Pitch	—
023	Ring Tri.	Mod Pitch	—
024	Ring Sine	Mod Pitch	—
025	XMod Saw	Mod Depth	Mod Pitch
026	XMod Square	Mod Depth	Mod Pitch
027	XMod Tri.	Mod Depth	Mod Pitch
028	XMod Sine	Mod Depth	Mod Pitch
029	VPM Saw	Mod Depth	Mod Harm
030	VPM Square	Mod Depth	Mod Harm
031	VPM Tri.	Mod Depth	Mod Harm
032	VPM Sine	Mod Depth	Mod Harm
033-096	DWGS	Detune	Mod Depth
097-126	PCM	—	—
127	Mic In	Gain	—

s28~30: Mixer

Ces paramètres règlent la balance de volume entre les oscillateurs 1, 2 et 3. Ils définissent le niveau d'entrée du signal transmis au filtre.

OSC1Level[000...127]

Règle le niveau de sortie de l'oscillateur 1.

OSC2Level[000...127]

Règle le niveau de sortie de l'oscillateur 2.

OSC3Level[000...127]

Règle le niveau de sortie de l'oscillateur 3.

s31~38: Filter

Le filtre définit le caractère du son en atténuant ou en accentuant certaines portions de fréquences spécifiques du son produit par l'oscillateur.

Vous pouvez choisir le type de filtre et régler sa fréquence de coupure pour modeler le son, ou moduler le filtre de façon dynamique durant le jeu.

Vous disposez de trois types de filtre: des filtres passe-bas adoucissant le son en atténuant l'aigu, des filtres passe-haut éclaircissant le son en atténuant le grave et des filtres passe-bande atténuant à la fois le grave et l'aigu de sorte à conserver uniquement une bande de fréquence définie.

Les 18 types de filtres de l'instrument comprennent non seulement des filtres conventionnels à modélisation analogique, mais aussi des modélisations reproduisant les filtres caractéristiques des synthés classiques d'antan.

Type (Filter Type) [LPF King 1...BPF+ King]

Ce paramètre permet de choisir le type de filtre.

Les caractéristiques de chaque type sont décrites ci-dessous. Testez les types de filtres et leur impact différent sur le son en changeant la résonance et la fréquence de coupure pendant le jeu.

P.Model	Modélisation de produit:	Il s'agit de modélisations de filtres équipant des synthés 'vintage'.
Self	Auto-oscillation	Ces filtres simulent l'auto-oscillation observée à la fréquence de coupure quand la résonance est poussée à un niveau proche de la valeur maximum.
Fix Gain	Gain fixe:	Même quand vous variez la résonance, ces filtres conservent un volume assez consistant dans la portion de fréquences non coupée par le filtre (→ p.10).

LPF Low Pass Filter (filtre passe-bas)

Type de filtre	Description
01 LPF King 1	Il s'agit d'un filtre passe-bas quadripolaire analogique conventionnel. En comparaison avec un filtre bipolaire, ce type de filtre produit une atténuation plus marquée de l'aigu.
02 LPF King 2	Il s'agit d'un filtre passe-bas bipolaire analogique conventionnel. Il coupe l'aigu en douceur, produisant un son plus chaleureux.
03 LPF MG P.Model Self	Ce filtre passe-bas possède les caractéristiques du filtre équipant un synthé analogique monophonique célèbre des années 1970. Il convient parfaitement pour les sons solo ou de basse synthé.
04 LPF P5 P.Model Self	Ce filtre passe-bas possède les caractéristiques du filtre équipant un célèbre synthé analogique d'une polyphonie de cinq notes apparu à la fin des années 1970 et très utilisé dans la New Wave durant les années 1980.
05 LPF OB P.Model Fix Gain	Ce filtre passe-bas possède les caractéristiques du filtre équipant un module expandeur de synthé analogique monophonique apparu dans la seconde moitié des années 1970.
06 LPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Ce filtre passe-bas modélise le filtre du synthétiseur analogique classique MS-20 de Korg. Ce filtre simule le caractère lo-fi (le bruit et la distorsion) de l'original, ainsi que l'auto-oscillation brute produite en réponse à une augmentation de la résonance.

Type de filtre	Description
07 LPF Acid P.Model	Ce type ajoute de la distorsion au filtre passe-bas d'un célèbre synthétiseur de basse compact très répandu dans la musique électronique comme par exemple l'Acid House dans la seconde moitié des années 1980. Des réglages de résonance élevés produisent de la distorsion dans les crêtes et ajoutent des harmoniques caractéristiques.

HPF High Pass Filter (filtre passe-haut)

Type de filtre	Description
08 HPF King	Il s'agit d'un filtre passe-haut analogique traditionnel.
09 HPF P5 P.Model Self	Ce filtre passe-haut possède la pure auto-oscillation du type LPF P5. Il s'agit d'un filtre "imaginé" par modélisation hypothétique et absent sur l'instrument original.
10 HPF OB P.Model Fix Gain	Ce filtre passe-haut possède les caractéristiques de bruit et de résonance du type LPF OB.
11 HPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	À l'instar du type LPF MS-20, ce filtre (un passe-haut dans le cas présent) modélise le filtre du MS-20.
12 HPF Acid P.Model Fix Gain	Ce type allie la distorsion à un filtre passe-haut et possède les caractéristiques de distorsion de résonance du type LPF Acid.

BPF Band Pass Filter (filtre passe-bande)

Type de filtre	Description
13 BPF King	Il s'agit d'un filtre passe-bande analogique traditionnel.
14 BPF P5 P.Model Self	Ce filtre passe-bande permet de produire la pure auto-oscillation du type LPF P5. Il s'agit d'un filtre "imaginé" par modélisation hypothétique et absent sur l'instrument original.
15 BPF OB P.Model Fix Gain	Ce filtre passe-bande possède les caractéristiques de bruit et de résonance du type LPF OB.
16 BPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Ce filtre passe-bande possède les caractéristiques 'lo-fi' (de bruit) et de distorsion du type LPF MS-20. Il s'agit d'un filtre "imaginé" par modélisation hypothétique et absent sur le MS-20. Un filtre LPF MS-20 et HPF MS-20 sont ici connectés en série.
17 BPF Acid P.Model Fix Gain	Ce type allie la distorsion à un filtre passe-bande possédant les caractéristiques de distorsion de résonance du type LPF Acid. Il s'agit d'un filtre "imaginé" par modélisation hypothétique et absent sur l'instrument original.
18 BPF+ King	Ce filtre mélange le signal original au signal traité par un filtre passe-bande conventionnel. Il permet de produire le timbre caractéristique d'un filtre passe-bande sans perdre les nuances du grave et de l'aigu du son original.

Cutoff[000...127]

Ce paramètre règle la fréquence de coupure.

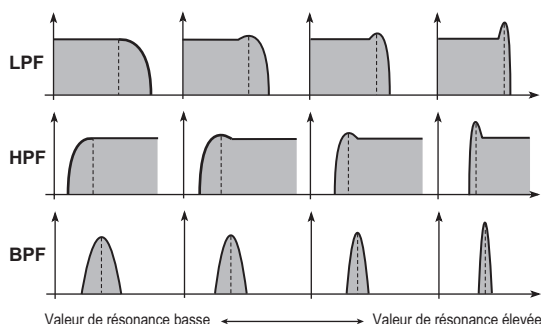
Plus cette valeur augmente, plus la fréquence de coupure est élevée.

Vous pouvez modifier le paramètre "CUTOFF" avec les changements dans le temps produits par le filtre de l'EG1 (EG1-Filter), la force des notes jouées sur le clavier (le toucher ou 'Velocity') et l'emplacement des notes (la pondération du clavier ou 'Keyboard Tracking').

Resonance[000...127]

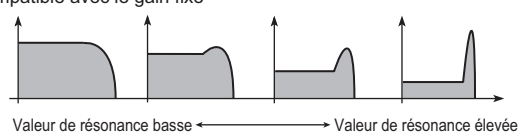
Ce paramètre règle la résonance du filtre.

Ce paramètre rehausse le volume aux alentours de la fréquence définie avec 'Cutoff' et confère un caractère particulier au son. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet est marqué.

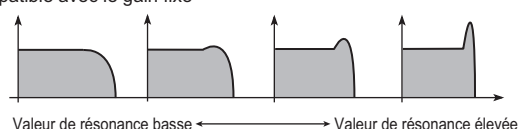


Les types de filtres simulant le gain fixe produisent un volume plus élevé que les autres types de filtre en réponse à des valeurs élevées de résonance.

Incompatible avec le gain fixe



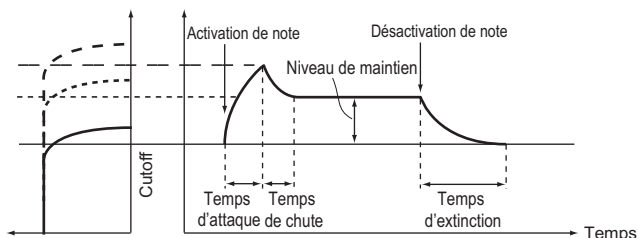
Compatible avec le gain fixe



⚠ Selon la fréquence de coupure ou le signal d'entrée audio, une valeur trop élevée peut causer de la distorsion.

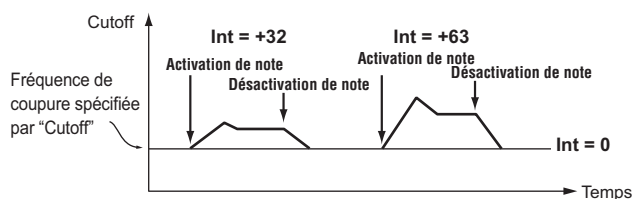
EG1Int (EG1 Intensity)[-63...+63]

Ce paramètre définit la manière dont la modulation dans le temps du filtre de l'EG1 est appliquée à la fréquence de coupure.

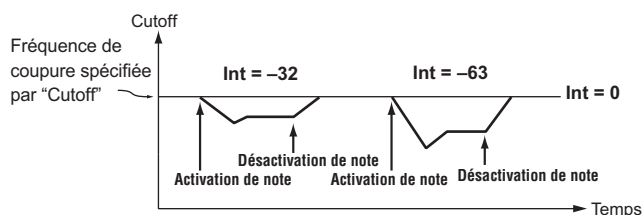


Le filtre de l'EG1 change le timbre en modulant la fréquence de coupure dans le temps.

Vous pouvez par exemple utiliser ce filtre pour produire un son qui s'éclaircit progressivement quand vous enfoncez une touche, avant de devenir graduellement plus mat. Le paramètre "EG1-Filter INT" définit l'intensité (profondeur) avec laquelle le filtre de l'EG1 affecte la fréquence de coupure. À la valeur 0, le filtre de l'EG1 ne module pas la fréquence de coupure. Des valeurs positives (+) plus élevées produisent un effet plus marqué du filtre de l'EG1 sur la fréquence de coupure.



Avec des valeurs négatives (-) croissantes, l'effet augmente progressivement dans la direction opposée.

**LFO1ModInt (LFO1 Modulation Intensity)**[-63...+63]

Définit l'intensité de l'effet Wah produit avec le LFO1 pour moduler la fréquence de coupure.

LFO1&JS-Y[-63...+63]

Le joystick permet d'augmenter ou de diminuer l'intensité de l'effet Wah. Ce paramètre règle l'intensité de l'effet Wah produit quand vous tirez le joystick à fond vers vous.

ASTUCE: L'intensité de l'effet Wah est définie conjointement par ce paramètre et le paramètre LFO1ModInt. Quand vous relâchez le joystick, l'intensité de l'effet retourne à la valeur définie avec LFO1ModInt.

KeyTrack (Keyboard Tracking/ Filter)[-2.00...+2.00]

Ce paramètre définit la manière dont la fréquence de coupure change sur l'étendue du clavier (fonction appelée "pondération du clavier").

Si par exemple vous obtenez le son voulu quand vous jouez le Do4 mais que le timbre vous semble trop doux quand vous jouez plus haut ou plus bas sur le clavier, vous pouvez augmenter la fréquence de coupure avec ce paramètre afin d'obtenir le timbre voulu.

Les valeurs positives (+) augmentent la fréquence de coupure dans la plage de notes au-dessus de Do4 et la diminuent pour les notes en dessous de Do4. Les valeurs négatives (-) diminuent la fréquence de coupure dans la plage de notes au-dessus de Do4 et l'augmentent pour les notes en dessous de Do4.

ASTUCE: À la valeur "+1.00", le changement de fréquence de coupure est proportionnel à la hauteur de la note jouée. Si vous réglez ce paramètre sur "+0.00", l'emplacement des notes jouées n'a aucune influence sur la fréquence de coupure.

ASTUCE: La fonction Keyboard Tracking s'applique aussi aux notes dont la hauteur est modifiée avec les fonctions Pitch Bend et Transpose (transposition).

VeloSens (Velocity Sensitivity)[-63...+63]

Ce paramètre définit la manière dont la fréquence de coupure est influencée par le toucher ("Velocity", c.-à-d. la force avec laquelle vous enfoncez les touches du clavier).

Des valeurs positives (+) produisent une augmentation de la fréquence de coupure en réponse à un toucher plus fort.

Des valeurs négatives (-) produisent une diminution de la fréquence de coupure en réponse à un toucher plus fort.

s39~42: Amp (Amplifier)

Ces paramètres permettent d'effectuer divers réglages comme le volume et le panoramique du Timbre.

Ces paramètres permettent de contrôler le volume. Le son créé par l'oscillateur et le filtre est amplifié par l'ampli.

Level[000...127]

Règle le volume du Timbre.

Pan (Panpot) [L63...Center...R63]

Règle l'emplacement du son dans l'image stéréo (panoramique). L63 correspond à l'extrémité gauche, "CNT" au centre et "R63" à l'extrémité droite de l'image stéréo.

Punch Level[000...127]

Ce paramètre règle un effet accentuant le volume du signal produit par le Timbre uniquement pendant l'attaque. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est accentuée.

KeyTrack (Keyboard Tracking/Amp)[-63...+63]

Ce paramètre définit comment l'emplacement des notes jouées influence le volume.

Des valeurs positives (+) signifient que le volume augmente lorsque vous jouez des notes plus hautes que Do4 et diminue pour les notes plus graves.

Des valeurs négatives (-) signifient que le volume diminue lorsque vous jouez des notes plus hautes que Do4 et augmente pour les notes plus graves.

ASTUCE: La pondération du clavier fonctionne sur base de la hauteur déterminée par le Pitch Bend et la transposition. Toutefois les changements de hauteur générés par le vibrato et les connexions virtuelles ("Patch") ne sont pas pris en considération.

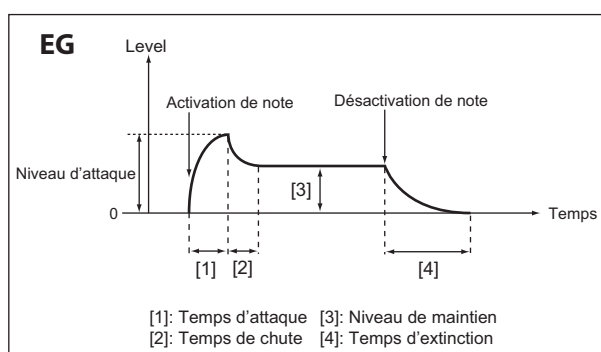
s43~47: EG1-Filter

Ici, vous pouvez régler l'enveloppe (EG) du filtre entraînant des variations du son dans le temps. Ces paramètres permettent de régler l'enveloppe de filtre produisant les changements de timbre dans le temps. Effectuez les réglages d'enveloppe dans ces pages et définissez l'influence de l'enveloppe sur le filtre avec le paramètre EG1Int (→ p.10). Les paramètres ADSR (attaque, chute, maintien et relâchement) permettent de produire la courbe de changement de timbre voulue.

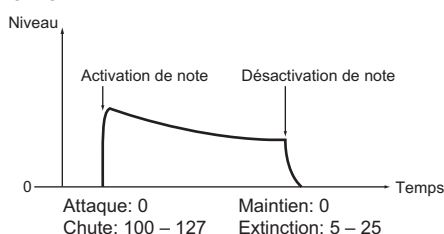
ASTUCE: Vous pouvez assigner "EG1-Filter" comme source à une connexion virtuelle et l'utiliser pour moduler des paramètres autres que le filtre (→ p.12).

EG (générateur d'enveloppe)

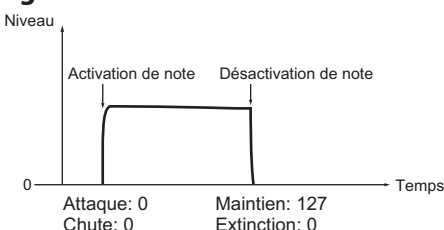
En gros, chaque son se distingue par une courbe de volume distinctive. Ainsi, lorsque vous jouez une note sur un piano, la note commence au volume maximum puis s'estompe progressivement. Lorsque vous relâchez la touche, le son disparaît rapidement. La courbe de volume joue un rôle important dans l'identification du son d'un instrument. Ce type de changement intervient pour le timbre et la hauteur comme pour le volume. Sur un synthétiseur, ce type de changement est généré par un générateur d'enveloppe. Le KingKORG dispose de générateurs d'enveloppe dédiés pour le filtre et l'ampli. Cependant, comme ces générateurs d'enveloppe peuvent servir de sources à des connexions virtuelles ("Virtual Patches"), vous êtes libre de les utiliser pour modifier la hauteur ou bien d'autres aspects du son. Vous trouverez des exemples d'enveloppe d'amplitude ci-dessous.



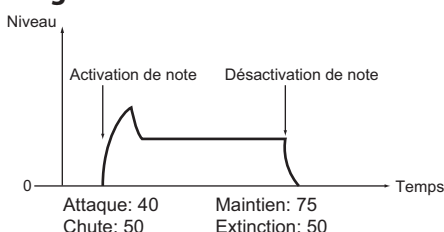
Piano



Organ



Strings



Attack (Attack Time/EG1-Filter) [000...127]
Ce paramètre règle la durée s'écoulant entre le déclenchement de la note (le moment où vous enfoncez une touche) et le moment où le niveau de l'attaque (la valeur maximum de l'enveloppe) est atteint.

Decay (Decay Time/EG1-Filter) [000...127]
Ce paramètre définit la durée entre le franchissement du niveau d'attaque et celui du niveau de maintien.

Sustain (Sustain Level/EG1-Filter) [000...127]
Ce paramètre définit la fréquence de coupure maintenue après l'écoulement de la durée de chute, jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.

Release (Release Time/EG1-Filter) [000...127]
Ce paramètre définit la durée entre la coupure de note (le moment où vous relâchez la touche) et la disparition complète du son.

LevelVelInt (Level Velocity Intensity/EG1-Filter) [-63...+63]
Ce paramètre définit la manière dont le toucher influence l'amplitude du filtre de l'EG1. Des valeurs supérieures de ce paramètre permettent de produire des changements plus marqués de l'amplitude du filtre de l'EG1 en réponse à votre toucher.

s48~52: EG2-Amp

Les paramètres suivants permettent de programmer l'enveloppe de l'amplificateur (AMP EG). Les paramètres AMP EG permettent de faire varier le volume dans le temps. Créez la courbe de volume souhaitée avec les paramètres ADSR: "ATTACK", "DECAY", "SUSTAIN", "RELEASE".

ASTUCE: Vous pouvez utiliser EG2 comme source de connexion virtuelle pour moduler des paramètres autres que le volume (→ p.12).

EG1 et EG2

"EG1-Filter" modifie la fréquence de coupure et donc le timbre. Cependant, le caractère général du son dépend aussi des changements de volume produits avec les paramètres EG2-Amp (amplification). Exemple: un long temps de chute pour l'enveloppe de filtre (EG1) produit un son différent selon le réglage de chute défini pour l'enveloppe d'amplification (EG2). Gardez donc bien à l'esprit l'effet combiné des paramètres EG1-Filter et EG2-Amp durant l'édition.

Attack (Attack Time/EG2-Amp) [000...127]
Ce paramètre règle la durée s'écoulant entre le déclenchement de la note (le moment où vous enfoncez une touche) et le moment où le niveau de l'attaque (la valeur maximum de l'enveloppe) est atteint.

Decay (Decay Time/EG2-Amp) [000...127]
Ce paramètre définit la durée entre le franchissement du niveau d'attaque et celui du niveau de maintien.

Sustain (Sustain Level/EG2-Amp) [000...127]
Ce paramètre définit le volume maintenu après l'écoulement de la durée de chute, tant que vous maintenez la touche enfoncée.

Release (Release Time/EG2-Amp) [000...127]
Ce paramètre définit la durée entre la coupure de note (le moment où vous relâchez la touche) et la disparition complète du son.

LevelVelInt (Level Velocity Intensity/EG2-Amp) [-63...+63]
Ce paramètre définit la manière dont le toucher influence l'amplitude de l'EG2. Des valeurs supérieures de ce paramètre permettent de produire des changements plus marqués de l'enveloppe d'amplitude en réponse à votre toucher.

s53~62: LFO1, LFO2

Chaque Timbre contient deux LFO. Un LFO produit un changement cyclique pouvant moduler la hauteur, le timbre ou le volume du son.

ASTUCE: Vous pouvez assigner le LFO1 et le LFO2 comme sources de connexion virtuelle et les utiliser pour moduler divers paramètres (→ p.12).

LFO (Low Frequency Oscillator)

Le LFO (oscillateur basse fréquence) est un oscillateur produisant des changements cycliques lents.

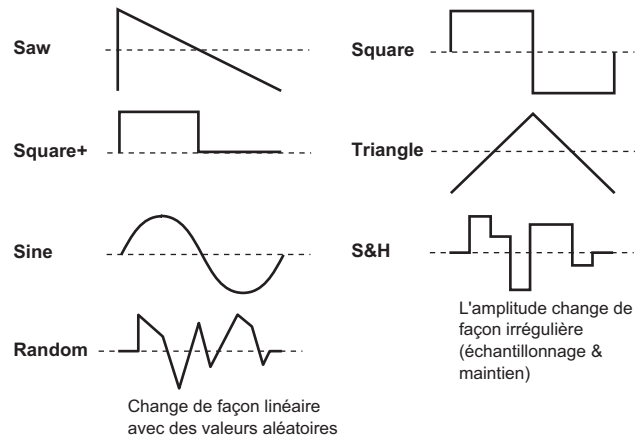
Il est généralement utilisé pour produire un vibrato (le LFO augmente et diminue la hauteur), un effet Wah (le LFO augmente et diminue la fréquence de coupure) ou un trémolo (le LFO augmente et diminue le volume).

Vous pouvez choisir un LFO comme source de connexion virtuelle, sélectionner le paramètre de destination et appliquer la modulation pour produire divers effets. Le KingKORG dispose de paramètres spéciaux pouvant être modulés par un LFO.

Pour le LFO1, il s'agit des paramètres LFO1ModInt et LFO1&JS-Y des pages "Filter". Pour le LFO2, ce sont les paramètres LFO2ModInt et LFO2&JS+Y des pages "Pitch".

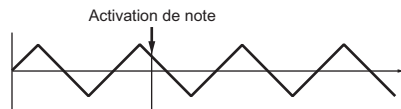
Wave (LFO1) [Saw, Square, Triangle, S&H, Random]

Wave (LFO2) [Saw, Square+, Sine, S&H, Random]
Sélectionne la forme d'onde du LFO.

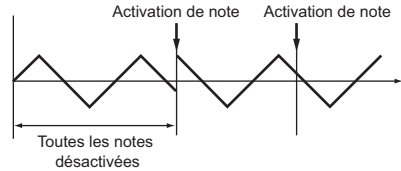


KeySync [Off, Timbre, Voice]
Ce paramètre définit la manière dont le LFO module une voix lors du déclenchement de note.

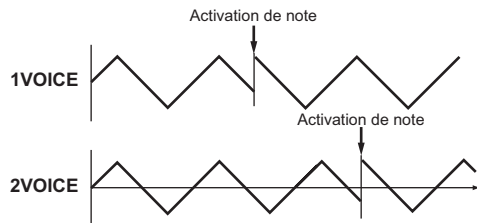
Off:
La phase du LFO ne redémarre pas quand vous jouez une nouvelle note.



Timbre:
La phase du LFO redémarre pour la première note jouée alors qu'aucune note n'est maintenue. Elle ne redémarre pas pour les voix jouées ensuite.



Voice:
La phase du LFO redémarre chaque fois qu'une note est jouée et les différentes notes d'un accord, par exemple, ont une modulation légèrement déphasée.



TempoSync [Off, On]

Détermine si le cycle du LFO est synchronisé avec le tempo interne ou un signal MIDI Clock.

Off:
Le LFO n'est pas synchronisé. Il fonctionne à la fréquence déterminée par le paramètre "Freq".

On:
Le LFO est synchronisé avec le tempo (commande [TEMPO]) ou avec le signal MIDI Clock d'un appareil externe.

Si le paramètre TempoSync est sur "On", le choix de "LFO1Freq" ou "LFO2Freq" comme destination (Dest) à la page "V.Patch1 - 6" n'a pas d'effet.

Freq. (Frequency) [000.01Hz... 100.00Hz]
Ce paramètre détermine la fréquence du LFO. Plus cette valeur est élevée, plus la fréquence est rapide.
Les paramètres de cette page ne sont disponibles que si TempoSync est réglé sur "Off".

SyncNote [8meas...1/64]
Ce paramètre définit la vitesse du LFO sous forme de fraction du réglage Tempo à la page "Arp". La longueur (valeur de note) définie ici correspond à un cycle du LFO.
Si vous choisissez "1/4", par exemple, chaque cycle du LFO correspond à une noire. Avec un réglage "3/4", chaque cycle du LFO correspond à trois noires. Les paramètres de cette page ne sont disponibles que si TempoSync est réglé sur "On".

s63~s80: V.Patch1, V.Patch2, V.Patch3, V.Patch4, V.Patch5, V.Patch6

Pour vous permettre d'aller plus loin encore dans la création de sons, le KingKORG propose six connexions virtuelles ("Virtual Patches"). Chaque connexion ("Patch") a trois paramètres: la source de modulation ("Src"), la destination soumise à la modulation ("Dest") et l'intensité de la modulation ("Int"). La combinaison de ces paramètres permet de produire toute une palette de changements sonores. En choisissant, par exemple, "Src"= "LFO2", "Dest"= "Cutoff" et en réglant l'intensité de l'effet avec "Int", vous obtenez un changement cyclique du timbre (effet wah) produit par le LFO2.

Connexion virtuelle ("Virtual Patch")

Sur les synthétiseurs analogiques modulaires, l'entrée ou la sortie de chaque module (oscillateur, filtre, ampli, enveloppe, LFO et autres contrôleurs) pouvait être branchée avec un câble de connexion ("patch") à n'importe quel autre module, ce qui laissait une grande liberté de création sonore. La série Korg MS (MS-20, MS-50, MS-10 etc.) sortie en 1978 proposait ce type de connexions. Le KingKORG vous permet d'effectuer ces connexions "virtuellement" (c.-à-d. sans câbles de connexion) pour assigner des sources de modulation comme une enveloppe ou un LFO aux paramètres les plus importants (destinations).

Src (Source) [EG1...MIDI3]
Ce paramètre sélectionne le signal servant de source pour la modulation.

EG1, EG2	EG1, EG2
LFO1, LFO2	LFO1, LFO2
Velocity	La dynamique (force exercée sur les touches)
PitchBend	Pitch Bend (joystick: de gauche à droite)
JS+Y	Modulation (joystick: vers l'arrière de l'instrument)
JS-Y	Modulation (joystick: vers l'avant de l'instrument)
KeyTrack	Pondération du clavier (position) Le paramètre "Key Track" est basé sur la hauteur en vigueur (qui peut être modifiée par la molette Pitch Bend, transposition et/ou une séquence de modulation). Toutefois les réglages de vibrato et l'effet des connexions virtuelles ne sont pas pris en considération.
MIDI1, MIDI2, MIDI3	Il s'agit de la fonction définie pour les paramètres "MIDI1", "MIDI2" et "MIDI3" de la page [MIDI Ctrl].

Dest(Destination) [Off...R/D Time]

Ce réglage sélectionne le paramètre auquel s'applique la modulation. Si par exemple vous choisissez "Tune", la modulation affecte la hauteur générale du Timbre.

Off	—
Pitch	La hauteur du Timbre entier.
Portamento	Le paramètre "Porta.Time" de la page Pitch
Osc1Tune	Le paramètre "TUNE" de la page Osc1
Osc2Tune	Le paramètre "TUNE" de la page Osc2
Osc3Tune	Le paramètre "TUNE" de la page Osc3
Osc1Ctr1	Le paramètre "Control1" de la page Osc1
Osc2Ctr1	Le paramètre "Control1" de la page Osc2
Osc3Ctr1	Le paramètre "Control1" de la page Osc3
Osc1Ctr2	Le paramètre "Control2" de la page Osc1
Osc2Ctr2	Le paramètre "Control2" de la page Osc2
Osc3Ctr2	Le paramètre "Control2" de la page Osc3
Osc1Level	Le paramètre "Osc1Level" de la page Mixer
Osc2Level	Le paramètre "Osc2Level" de la page Mixer
Osc3Level	Le paramètre "Osc3Level" de la page Mixer

Cutoff	Le paramètre "Cutoff" de la page Filter
Resonance	Le paramètre "Resonance" de la page Filter
FcEG1Int	Le paramètre "EG1Int" de la page Filter
FcKeyTrk	Le paramètre "KeyTrack" de la page Filter
EG1Attack	Le paramètre "Attack" de la page EG1-Filter
EG1Decay	Le paramètre "Decay" de la page EG1-Filter
EG1Sustain	Le paramètre "Sustain" de la page EG1-Filter
EG1Release	Le paramètre "Release" de la page EG1-Filter
EG2Attack	Le paramètre "Attack" de la page EG2-Amp
EG2Decay	Le paramètre "Decay" de la page EG2-Amp
EG2Sustain	Le paramètre "Sustain" de la page EG2-Amp
EG2Release	Le paramètre "Release" de la page EG2-Amp
LFO1Freq	Le paramètre "Freq." de la page LFO1
LFO2Freq	Le paramètre "Freq." de la page LFO2
AmpLevel	Le paramètre "Level" de la page Amp
Panpot	Le paramètre "Pan" de la page Amp
Patch1Int	Le paramètre "Int" de la page V.Patch1
Patch2Int	Le paramètre "Int" de la page V.Patch2
Patch3Int	Le paramètre "Int" de la page V.Patch3
Patch4Int	Le paramètre "Int" de la page V.Patch4
Patch5Int	Le paramètre "Int" de la page V.Patch5
Patch6Int	Le paramètre "Int" de la page V.Patch6
Pre Drive	Commande DRIVE/FREQ de l'effet PRE FX
Mod Depth	Commande DEPTH de l'effet MOD FX
Mod Speed	Commande SPEED de l'effet MOD FX
R/D Depth	Commande DEPTH de l'effet REV/DELAY
R/D Time	Commande TIME de l'effet REV/DELAY

Int (Intensity)[-63...+63]
Détermine l'intensité de la modulation.
Avec un réglage "+00", il n'y a pas de modulation.

Exemple de réglage pour "SOURCE" et "DEST"

Source (Src)	Destination (Dest)	
EG1/EG2	Pitch	EG1 ou EG2 module la hauteur du Timbre entier.
EG1/EG2	Panpot	EG1 ou EG2 change le panoramique dans le temps. Vous pouvez produire des changements de panoramique plus sophistiqués en réglant les paramètres Patch#Int de deux connexions virtuelles sur des valeurs opposées (+/-).
LFO1/LFO2	Pitch	Un vibrato est appliqué à la vitesse du LFO1 ou LFO2.
LFO1/LFO2	Cutoff	Le LFO1 ou LFO2 génère un effet wah.
LFO1/LFO2	AmpLevel	Le LFO1 ou LFO2 génère un effet trémolo.
LFO1/LFO2	Panpot	Le LFO1 ou LFO2 génère un effet "Pan automatique".
Velocity	AmpLevel	Le toucher (la force exercée sur les touches) détermine le volume.
KeyTrack	Panpot	La position des notes jouées sur le clavier change progressivement la position stéréo: les notes graves sont à gauche et les notes aiguës à droite.
PitchBend	Panpot	Les mouvements du joystick déplacent le son à gauche ou à droite dans l'image stéréo.

3. Paramètres du vocodeur

Nous vous conseillons d'examiner le schéma logique de la fonction Vocodeur quand vous éditez ses paramètres (MU: p.39).

v01: Vocoder

Vocoder SW (Vocoder Switch) [Off, On]
Il active et coupe la fonction "Vocoder".

- Off:**
La fonction Vocodeur est coupée. Le bouton VOCODER en face avant est éteint et la fonction Vocodeur n'est pas appliquée au Program.
- On:**
La fonction Vocodeur est active. Le bouton VOCODER en face avant est allumé et la fonction Vocodeur est appliquée au Program. Vous pouvez alors accéder aux pages des paramètres de la fonction Vocodeur et éditer ces réglages ("v02: Voc.Carrier"~"v18: Voc.Amp").

v02~03: Voc.Carrier (Vocoder Carrier)

Ces pages permettent de régler le niveau d'entrée du porteur, c.-à-d. le signal original modifié par la fonction Vocodeur.

Timb A Level (Timbre A Level) [000...127]
Ce paramètre règle le niveau de sortie du Timbre A (porteur).

Timb B Level (Timbre B Level) [000...127]
Ce paramètre règle le niveau de sortie du Timbre B.

v04~08: Voc.Modultr (Vocoder Modulator)

Cette page permet d'effectuer les réglages du modulateur utilisé pour modifier (moduler) le signal porteur. Vous pouvez choisir le signal reçu à l'entrée micro (Input) ou le Timbre B comme modulateur.

AudioSrc (Audio Source) [Input, TimbreB]
Sélectionne la source audio envoyée au modulateur.

- Input:**
Le signal audio de l'entrée AUDIO IN est envoyé au modulateur.
- TimbreB:**
Le signal du Timbre B est utilisé comme modulateur.

Gate Sens (Gate Sensitivity) [000...127]
Ce paramètre règle la vitesse à laquelle la fonction Gate entre en action conformément au réglage du paramètre "Threshold". Sélectionnez une valeur basse si le Gate doit se fermer rapidement. Le signal du vocodeur est d'autant plus court. Sélectionnez une valeur plus élevée si le Gate doit se fermer plus progressivement. La chute du signal du vocodeur est d'autant plus longue.

ASTUCE: Si la valeur "Threshold" est élevée, cet effet s'applique plus rapidement. Avec une valeur "000", il n'y a pas d'effet.

Threshold [000...127]
Ce paramètre règle le niveau (seuil) en dessous duquel le signal d'entrée est coupé. Un réglage approprié de ce paramètre permet de couper le bruit parfois présent quand il n'y a pas de signal d'entrée.

ASTUCE: Veillez à ne pas trop augmenter cette valeur car cela risquerait de couper aussi le signal de la source. Un seuil trop élevé peut laisser passer le signal trop tard et le couper intempestivement. Vous risquez alors de ne pas obtenir l'effet vocodeur voulu.

HPF Level [000...127]
Détermine le niveau de sortie du filtre passe-haut ("HPF") qui extrait les hautes fréquences du signal d'entrée du modulateur. Ces hautes fréquences sont ensuite mixées au signal de sortie du vocodeur. Augmentez cette valeur si vous voulez souligner les consonnes de la source d'entrée vocale.

HPF Gate [Disable, Enable]
Le vocodeur du KingKORG peut extraire les hautes fréquences de la source audio envoyée au modulateur puis les mélanger au signal de sortie du vocodeur. Vous pouvez déterminer si les hautes fréquences du signal d'entrée sont audibles quand le générateur de sons interne (Timbre A) produit un signal ou à tout moment.

- Disable:**
Les hautes fréquences du signal d'entrée sont audibles chaque fois qu'une source audio est envoyée au modulateur.

Enable:

Les hautes fréquences du signal d'entrée ne sont audibles que si le générateur de sons interne (Timbre A) produit un signal.

v09~14: Voc.Filter (Vocoder Filter)

Ces paramètres vous permettent de régler les 16 filtres passe-bande du porteur et le filtre d'enveloppe du modulateur. Ces paramètres sont souvent utilisés car ils jouent un rôle important dans la définition des caractéristiques du vocodeur.

Formant Shift [-2...+2]

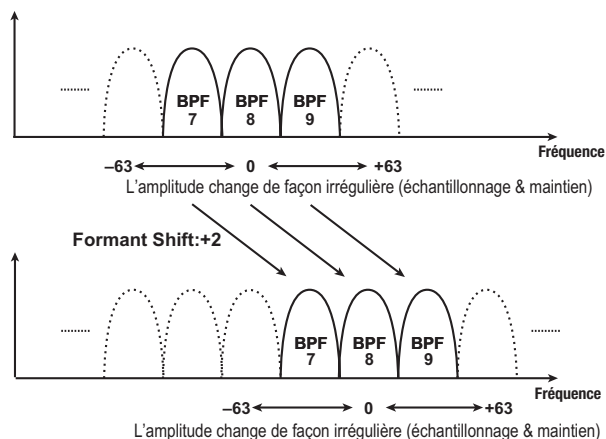
Ce paramètre décale les fréquences de coupure de chacun des filtres passe-bande du porteur. Il modifie considérablement le caractère du signal de Vocodeur.

Offset (Fc Offset) [-63...+63]

Décale continuellement la fréquence centrale de chaque bande (du filtre desynthèse) du porteur.

“Formant Shift” et “OFFSET”

Quand Formant Shift="+0" et Offset="+00", la réponse des filtres du porteur correspond à la fréquence de coupure des filtres du modulateurs. La réponse des filtres est décalée vers le haut ou vers le bas en deux étapes discrètes par le paramètre "Formant Shift". Le paramètre "Offset" permet de décaler la réponse des filtres de deux pas supplémentaires vers le haut ou vers bas, ce qui donne donc un ajustement total de quatre pas vers le haut ou vers le bas.

**Resonance (Vocoder Resonance)** [000...127]

Détermine la résonance des 16 filtres passe-bande (constituant le filtre de synthèse) du porteur. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences situées autour de la fréquence centrale sont accentuées.

ModSrc (Fc Modulation Source) [EG1...MIDI3]

Détermine la source devant moduler "Offset" des filtres passe-bande du porteur.

ASTUCE: Les sources de modulation disponibles sont les mêmes que pour les connexions virtuelles (→ p.12). Cependant, EG1~3, LFO1~2, Velocity et KeyTrack sont des sources pour le Timbre A.

ModInt (Fc Modulation Intensity) [-63...+63]

Ce paramètre définit l'intensité de la modulation appliquée au filtre passe-bande (filtre de synthèse) du porteur "Offset".

E.F.Sens (Envelope Follower Sensitivity) [000...126, Hold]

Ce paramètre définit la sensibilité des suiveurs d'enveloppe ("Envelope Followers") du modulateur. Attribuer des valeurs moins élevées à ce paramètre permet une détection plus rapide de l'attaque du signal d'entrée. Si vous réglez ce paramètre sur "Hold", le caractère du signal reçu à ce moment est conservé ("Formant Freeze"). Le son conserve ensuite ce caractère, qu'un signal soit reçu ou non.

ASTUCE: Si vous choisissez "Hold" alors qu'aucun signal n'est reçu, vous bloquez la détection.

ASTUCE: Si vous sauvegardez le Program avec ce paramètre réglé sur "Hold", le Program mémorise la réponse du signal maintenu.

v15~18: Voc.Amp (Vocoder Amp)

Ces paramètres déterminent la modulation et la sortie du vocodeur.

Direct Level [000...127]

Ce paramètre définit le volume auquel la source d'entrée du modulateur est reproduite directement (sans modulation).

Wet Level (Vocoder Wet Level) [000...127]

Ce paramètre règle le niveau du son du Vocodeur.

Wet Spread [000...127]

Ce paramètre règle le panoramique de toutes les bandes du Vocodeur. Des valeurs supérieures élargissent l'image stéréo du son du Vocodeur.

Vocoder Lvl (Vocoder Level) [000...127]

Ce paramètre définit le volume général pour le mélange des signaux suivants: le signal source ('Direct Level'), le signal filtré par le filtre passe-haut ('HPF Level') et le signal du Vocodeur ('Wet Level').

4. Paramètres d'arpège

Paramètres d'arpégiateur du panneau avant**Témoin TEMPO**

Ce témoin clignote à des intervalles de noire du tempo défini avec le paramètre Tempo de la page "Arp".

[TEMPO] knob

Permet d'activer/de couper l'arpégiateur et de régler son tempo.

ASTUCE: Le réglage de tempo influence aussi la vitesse du LFO et le temps de delay si le paramètre TempoSync est actif ("On") à la page "LFO1" ou "LFO2".

'Tapage' du tempo (fonction Tap Tempo)

Vous pouvez changer le tempo en maintenant enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et en 'tapant' du doigt à la cadence voulue sur le bouton ARP (TEMPO). Pour pouvoir modifier le tempo, vous devez maintenir enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et imprimer le tempo voulu en appuyant au moins deux fois sur le bouton ARP (TEMPO). Pour plus de précision, il est conseillé de 'tapoter' plusieurs fois ce bouton au tempo voulu.

a01~12: Arp (Arpeggiator)

Ici, vous pouvez régler les paramètres de l'arpégiateur.

Arp SW [Off, On]

Ce paramètre active/coupe l'arpégiateur.

Off:

L'arpégiateur est coupé.

On:

L'arpégiateur est activé.

Tempo [020...300]

Ce paramètre définit le tempo de jeu de l'arpégiateur.

Latch [Off, On]

Ce paramètre détermine le comportement de l'arpégiateur lorsque vous relâchez les touches du clavier.

Off:

L'arpégiateur s'arrête dès que vous relâchez les touches.

On:

L'arpégiateur continue à jouer même si vous ne touchez plus le clavier.

ASTUCE: Si une pédale de maintien (→ p.21) est branchée et que vous la gardez enfoncée pendant que l'arpégiateur joue, vous obtenez le même résultat que si vous aviez activé ("On") la fonction Latch.

Key Sync [Off, On]

Ce paramètre définit si l'arpégiateur est synchronisé sur les notes jouées sur le clavier.

Avec un réglage "On", l'arpégiateur redémarre le motif d'arpège chaque fois que vous jouez sur le clavier. Ce réglage est pratique si vous jouez avec un groupe: cela vous permet, par exemple, d'unir le batteur et le motif d'arpège.

Off:

La synchro est coupée. Le motif d'arpège ne redémarre pas quand vous jouez sur le clavier.

On:

La synchro est activée. Le motif d'arpège redémarre au moment où vous jouez sur le clavier.

Assign (Arp Timbre Assign) [TimbreA, TimbreB, TimbreA+B]

Ce paramètre sélectionne le ou les Timbres produits par l'arpégiateur.

TimbreA:

L'arpégiateur produit le Timbre A.

TimbreB:

L'arpégiateur produit le Timbre B.

TimbreA+B:

L'arpégiateur produit les Timbres A et B.

Type [Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger]

Ce paramètre sélectionne le type d'arpège.

Up:

Les notes sont jouées consécutivement, de la plus grave à la plus haute.

**Down:**

Les notes sont jouées consécutivement, de la plus haute à la plus grave.

**Alt1:**

Alternance de "Up" et "Down". (La note la plus haute et la plus grave ne sont jouées qu'une fois).

**Alt2:**

Alternance de "Up" et "Down". (La note la plus haute et la plus grave sont jouées deux fois: une fois en descendant et une fois en montant).

**Random:**

Les notes sont jouées dans un ordre aléatoire.

**Trigger:**

Les notes maintenues sont jouées simultanément selon le tempo et le réglage "Resolution". Le réglage "Oct Range" est ignoré.



Si vous avez choisi "Trigger" et enfoncez simultanément de nombreuses touches, 6 notes maximum sont détectées et produites en partant de la note la plus grave. Toutefois, si les réglages définis produisent de nombreuses voix via une seule note, il se pourrait que certaines notes ne soient pas jouées en raison des limites de polyphonie.

Resolution [1/32...1/1]

Sélectionne la résolution (l'intervalle des notes) par rapport au réglage de la commande [TEMPO].

1/32	L'arpège est joué sous forme de triples croches selon le tempo spécifié.
1/24	L'arpège est joué sous forme de triolets de doubles croches selon le tempo spécifié.
1/16	L'arpège est joué sous forme de doubles croches selon le tempo spécifié.
1/12	L'arpège est joué sous forme de triolets de croches selon le tempo spécifié.
1/8	L'arpège est joué sous forme de croches selon le tempo spécifié.
1/6	L'arpège est joué sous forme de triolets de noires selon le tempo spécifié.
1/4	L'arpège est joué sous forme de noires selon le tempo spécifié.
1/2	L'arpège est joué sous forme de blanches selon le tempo spécifié.
1/1	L'arpège est joué sous forme de rondes selon le tempo spécifié.

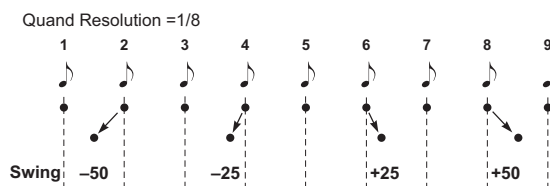
Gate Time [000%...100%]

Ce paramètre règle la durée ('Gate Time') des notes jouées par l'arpégiateur sous forme de pourcentage (%). À la valeur "001%", chaque note est extrêmement brève. À la valeur "100%", le son de chaque note continue jusqu'au pas suivant.

Swing [-100%...+100%]

Ce paramètre définit le pourcentage (%) de décalage de timing des notes paires de l'arpège par rapport à la première note.

ASTUCE: La valeur "+33%" produit un timing de shuffle parfait.

**Last Step** [1...8]

Ce paramètre définit le nombre de pas disponibles (le nombre limite de pas) pour l'arpégiateur.

Oct Range (Octave Range) [1...4]

Ce paramètre définit la plage d'octaves sur laquelle l'arpège est joué.

Step [L, o]

Active/coupe les pas de l'arpège. Cela permet de varier des motifs d'arpèges qui risquent de devenir lassants.

Ce paramètre est disponible pour tous les pas définis avec Last Step.

Édition d'un pas

- Appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) pour activer le mode Program.
- Choisissez la page "a12:Arp" avec les boutons PAGE +/-.
- Appuyez sur la molette de valeur.
- Utilisez les boutons PAGE +/- pour déplacer "↓" jusqu'au pas à éditer.
- Tournez la molette de valeur pour activer (o) ou désactiver (L) le pas.
- Répétez les étapes 4~5.
- Confirmez les réglages en appuyant sur la molette de valeur.



Statut de pas

○ : Le pas est actif

— : Le pas est coupé

5. Fonctions utilitaires d'édition

Ces paramètres ont une fonction utilitaire pour les Programs.

u01~02: Utility

Init Program (Initialize Program)

Initialise les paramètres du Program sélectionné (MU: p.41 "1. Initialiser un Program").

Copy Timbre

Copie les réglages de Timbre d'un autre Program pour le Timbre du Program sélectionné (MU: p.42 "2. Copier un Timbre").

6. Global parameters

Pour éditer les paramètres Global, maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL). Pour passer d'une page à l'autre, utilisez les boutons PAGE+/- ou les boutons de catégorie/Programs favoris.

Les changements apportés aux paramètres Global sont perdus quand vous mettez l'instrument hors tension. Si vous voulez conserver les changements que vous avez effectués, vous devez sauvegarder les paramètres Global (MU: p.43 "1. Sauvegarde de réglages 'Global'").

g01~09: Common

Les réglages effectués à la page "Global" s'appliquent à tout le KingKORG, comme le diapason et la courbe de réponse au toucher ("Velocity").

Mst.Tune (Master Tune)

Vous pouvez accorder le diapason en modifiant la fréquence du "Do4" par pas de 0.1Hz. Cela permet d'accorder le KingKORG en fonction d'autres instruments.

Transpose

Transpose la hauteur du clavier par demi-tons (100 cents) sur une plage d'une octave vers le haut ou vers le bas. C'est pratique lorsque vous devez jouer un morceau dans une tonalité inhabituelle.

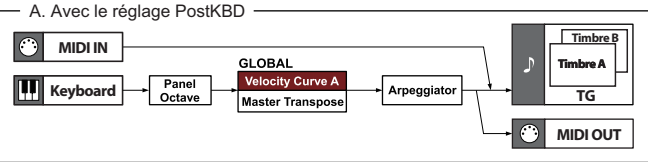
Position

Détermine le routage interne MIDI IN/OUT au sein du KingKORG. Ce choix affecte la valeur de certaines commandes MIDI et le comportement de l'arpégiateur.

Si vous avez rappelé un Program dont le paramètre KeyResponse (→ p.4) est réglé sur "Shlw" ou "Deep", le clavier produit toujours une valeur de toucher de 64 et le paramètre VelCurve n'a pas d'effet sur les notes jouées sur le clavier.

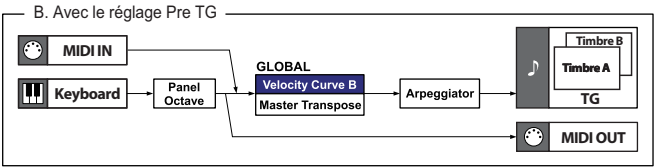
PostKBD:

Les données reçues à la prise MIDI IN sont envoyées aux Timbres sans être modifiées par les paramètres Global. Les données produites par votre jeu sur le clavier sont converties conformément aux paramètres Global et transitent par l'arpégiateur avant d'être envoyées à la prise MIDI OUT.



PreTG:

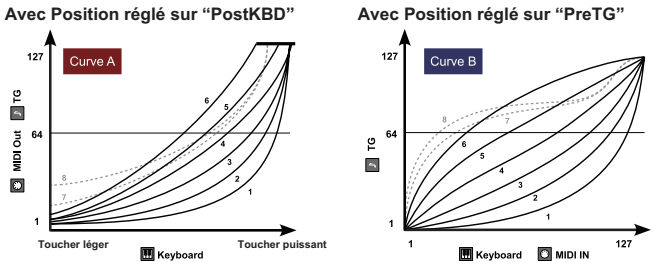
Les données reçues à la prise MIDI IN sont converties conformément aux paramètres Global et acheminées jusqu'à l'arpégiateur avant d'être envoyées aux Timbres. Les données produites par votre jeu sur le clavier sont envoyées à la prise MIDI OUT sans être modifiées par les paramètres Global ou l'arpégiateur.



VelCurve (Velocity Curve)

Les différentes courbes de toucher permettent d'adapter la réponse du clavier à votre toucher et style de jeu. Les courbes plus légères sont faites pour les joueurs ayant un toucher puissant, tandis que les courbes plus hautes conviennent mieux à un toucher léger.

Si vous avez rappelé un Program dont le paramètre KeyResponse (→ p.4) est réglé sur "Shlw" ou "Deep", le clavier produit toujours une valeur de toucher de 64 et le paramètre VelCurve n'a pas d'effet sur les notes jouées sur le clavier.



1	Lourd	Avec cette courbe, il faut frapper les touches assez fort pour produire un effet.
2		Cette courbe est plus proche de la courbe normale que la courbe 1.
3		Cette courbe est plus proche de la courbe normale que la courbe 2.
4 (Norm)	Normal	Cette courbe est la plus couramment utilisée.
5		Cette courbe permet de produire un effet sans devoir enfoncer les touches avec force.
6		Cette courbe permet de produire un effet en enfonçant les touches encore moins fort que pour la courbe 5.
7		Cette courbe produit un effet relativement stable avec peu de changement en réponse à un toucher moyen.
8	Léger	Cette courbe est plus plane que la courbe 7.
Const64	—	La valeur de toucher est toujours de 64.

ASTUCE: Les courbes 7 et 8 produisent peu de changements pour un toucher de force moyenne. Cependant, un toucher léger produit des variations beaucoup plus marquées, qui peuvent se révéler plus difficiles à contrôler. Choisissez donc une courbe qui correspond aussi bien à votre toucher qu'au résultat voulu.

Scale

Sélectionne le type de gamme utilisée par le Program actuel. Vous avez le choix entre 10 gammes.

Equal Temp	Gamme tempérée (le système le plus répandu). L'intervalle entre les demi-tons est constant.
Pure Major	Gamme majeure pure. Les accords majeurs joués dans la tonalité choisie avec "ScaleKey" sont plus "harmoniques".
Pure Minor	Gamme mineure pure. Les accords mineurs joués dans la tonalité choisie avec "ScaleKey" sont plus "harmoniques".
Arabic	Gamme arabe. Gamme reprenant les intervalles d'un quart de ton propres à la musique arabe.
Pythagorea	Il s'agit de la gamme pythagoricienne. Basée sur la théorie musicale de la Grèce antique, elle est particulièrement adaptée au jeu de mélodies.
Werckmeist	Il s'agit du tempérament de Werckmeister. Cette gamme de tempérament égal date la fin de l'époque baroque.

Kirnberger	Il s'agit du tempérament de Kirnberger. Cette gamme créée au 18 ^e siècle est surtout utilisée pour accorder les clavecins.
Slendro	Gamme Slendro indonésienne pour gamelan, divisant une octave en cinq notes. Si vous réglez "ScaleKey" sur "C", il s'agit des notes Do, Ré, Fa, Sol et La.
Pelog	Gamme Pelog, autre gamme indonésienne pour gamelan, divisant une octave en sept notes. Si vous réglez "ScaleKey" sur "C", il s'agit des notes Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La et Si.
UsrKeyTune (User Key Tune)	Les réglages de gamme/d'accord définis à la page "UserKeyTune" sont utilisés (→ p.21 "g40: UserKeyTune").

ScaleKey [C...B]

Ce paramètre définit la tonique de la gamme choisie avec Scale.

Mic Thru..... [Off, On]

Ce paramètre active/coupe la fonction Mic Thru.

Off:

La fonction Mic Thru est coupée.

On:

Le signal reçu à la prise pour micro est acheminé tel quel aux prises AUDIO OUTPUT.

 Le réglage du paramètre Mic Thru n'est pas sauvegardé.

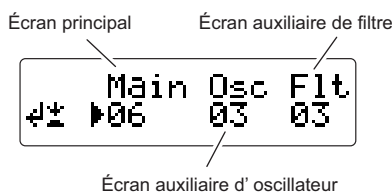
ASTUCE: Il existe une méthode pratique pour activer/couper la fonction Mic Thru: il suffit de maintenir enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et d'appuyer sur le bouton VOCODER.

g08~10: Common>Disp

Ces paramètres sont liés à l'écran et à l'éclairage du panneau arrière.

Brightness (Main Display Bright) [01...10]

Cette page permet de régler la luminosité individuellement pour chaque écran avec la molette de valeur. Déplacez le curseur "▲" jusqu'à "Main", "Osc" ou "Flt" avec les boutons PAGE+/- et réglez la luminosité en tournant la molette de valeur. Appuyez à nouveau sur la molette de valeur pour retourner à la page précédente.

**Main (Main Display Brightness) [01...10]**

Règle la luminosité de l'écran principal.

Osc (Oscillator Sub Display Brightness) [01...10]

Règle la luminosité de l'écran auxiliaire d'oscillateur.

Flt (Filter Sub Display Brightness) [01...10]

Règle la luminosité de l'écran auxiliaire de filtre.

IllumMode (Illumination Mode) [Off, White, Red, Pink, Blue, Green, Purple, Gold, Fickle]

Active/coupe l'éclairage du panneau arrière et définit la couleur de l'éclairage.

Off:

L'éclairage est coupé.

White...Gold:

Le panneau arrière est éclairé en blanc, rouge, rose, bleu, vert, mauve ou doré.

Fickle:

La couleur d'éclairage change de façon lente et continue.

Page Jump [Off, On]**Off:**

La fonction Page Jump est coupée.

On:

Quand vous manipulez une commande du panneau avant dans les divers modes d'édition, l'écran 'saute' automatiquement à la page d'édition du paramètre en question.

g11: Common>Knob**Mode (Knob Mode)..... [Jump, Catch, ValueScale]**

Ce paramètre détermine le comportement de l'instrument quand la position d'une commande du panneau avant ne correspond pas à la valeur mémorisée pour le paramètre et que vous tournez cette commande.

Jump:

Quand vous tournez la commande, le paramètre lié adopte immédiatement la valeur correspondant à la position de la commande. Nous vous conseillons d'utiliser ce mode pour éditer les paramètres car il permet de vérifier directement les résultats de vos réglages.

Catch:

Quand vous tournez la commande, la valeur du paramètre lié ne change pas avant que la commande ait atteint la position correspondant à la valeur actuelle du paramètre. Nous vous conseillons ce mode pour modifier les paramètres sur le vif, car il permet d'éviter des changements trop abrupts du son.

ValueScale:

Quand vous tournez la commande, la valeur du paramètre lié augmente ou diminue de façon relative selon le sens de votre manipulation. Quand vous tournez la commande à gauche ou à droite jusqu'en bout de course, la valeur du paramètre lié est alors minimum ou maximum. Une fois que la position de la commande atteint la valeur mémorisée pour le paramètre, la position de la commande et la valeur du paramètre sont liées et changent ensemble.

Si la valeur du paramètre ne change pas

Dans certains cas, vous remarquerez que la valeur de paramètre ne change pas quand vous tournez une commande du panneau avant.

Cela signifie simplement que le paramètre Mode est réglé sur "Catch.". En mode "Catch", la valeur ne commence à changer qu'une fois que la position de la commande correspond à la valeur mémorisée pour le paramètre en question (la valeur affichée sur l'écran principal).

Le mode "Catch" permet d'éviter un changement trop abrupt et peu naturel du son quand vous manipulez la commande. Une fois que la position de la commande atteint la valeur mémorisée pour le paramètre, la commande et le paramètre sont liés et changent ensemble.

Si vous avez choisi le mode "Jump", le paramètre adopte immédiatement la valeur correspondant à la position de la commande.



Imaginons que vous tourniez la commande [1] pour régler un paramètre donné sur la position illustrée.



Imaginez que vous changiez de Program et que la valeur réelle du paramètre assigné à la commande pour ce Program corresponde maintenant à la position repérée par un triangle sur l'illustration. (Vous pouvez afficher la valeur mémorisée en tournant légèrement une commande). La valeur du paramètre ne change que lorsque vous tournez la commande sur cette position.



Quand la commande a atteint la position correspondant à la valeur en vigueur du paramètre, le lien entre la valeur du paramètre et la position de la commande est établi et vous pouvez alors changer le réglage du paramètre en actionnant la commande.

g12: Common**Protect [Off, On]**

Active/coupe la protection de la mémoire. Par défaut, ce paramètre est réglé sur "On".

Off:

La sauvegarde en mémoire interne est possible.

On:

Les opérations de sauvegarde suivantes ne sont pas permises.

- Sauvegarde d'un Program
- Chargement des données d'usine
- Réception de blocs de données ("Dump")
- Assignations des boutons de catégories de Programs/Programs favoris

g13~14: Power Save

Ces paramètres gèrent la fonction d'économie d'énergie de l'instrument.

Vous pouvez réduire l'éclairage des écrans ou activer la fonction de veille désactivant les écrans et diodes quand l'instrument n'est pas utilisé pendant un certain temps. Une fois l'instrument en veille, une simple manipulation permet d'activer à nouveau ses écrans et témoins.

Mode (Power Save Mode)[DispLow, DispOff, Disp&LEDOff]

Ce paramètre règle le comportement de l'instrument en mode de veille (quand sa fonction d'économie d'énergie est activée).

DispLow:

La luminosité des écrans diminue.

DispOff:

Les écrans s'éteignent.

Disp&LEDOff:

Les écrans et témoins s'éteignent.

Time (Power Save Time)[30sec, 1min, 5min, 15min]

Cette page est uniquement disponible quand Mode est réglé sur "DispOff" ou "Disp&LEDOff".

Ce paramètre définit le délai avant l'activation du mode d'économie d'énergie.

30sec, 1min, 5min, 15min:

Les écrans et témoins s'éteignent quand l'instrument n'a pas été utilisé pendant 30 secondes, 1 minute, 5 minutes ou 15 minutes respectivement.

g15: Power Off**AutoPOff.....[Disable, 4hours]**

Le KingKORG se met automatiquement hors tension lorsque ses commandes, boutons ou clavier n'ont pas été manipulés pendant un certain temps. À la sortie d'usine, ce délai est de quatre heures ("4hours").

Disable:

La fonction de coupure automatique de l'alimentation (Auto Power-Off) est coupée. L'instrument n'est donc pas mis automatiquement hors tension.

4hours:

L'alimentation de l'instrument est automatiquement coupée quand quatre heures se sont écoulées depuis la dernière manipulation des boutons, commandes ou du clavier.

⚠ Cette fonction est aussi active durant la lecture des morceaux de démonstration et coupe l'alimentation si vous n'avez pas touché l'instrument pendant le délai défini. Si vous ne voulez pas que l'alimentation de l'instrument se coupe automatiquement, choisissez le réglage "Disable".

⚠ Quand l'instrument est mis hors tension, les réglages des paramètres en cours d'édition sont perdus. Veuillez donc à sauvegarder vos réglages si vous souhaitez les conserver.

7. Paramètres MIDI

Ces pages permettent de régler les paramètres MIDI du KingKORG.

g16~19: MIDI Basic**Global Ch (Global Channel).....[01...16]**

Ce paramètre définit le canal MIDI. Si vous voulez transmettre des changements de programme ou des messages SysEx via MIDI, réglez le canal MIDI global en fonction du canal MIDI de l'appareil MIDI connecté.

LocalControl.....[Off, On]

Ce paramètre permet d'activer/de couper la fonction Local Control.

Off:

Les contrôleurs du KingKORG comme le clavier et le joystick sont déconnectés du générateur de sons interne de l'instrument. Quand un séquenceur externe est connecté au KingKORG, ce paramètre évite le problème des boucles MIDI (quand les données du jeu sur le KingKORG sont retransmises à l'instrument par le séquenceur, produisant deux fois les notes).

On:

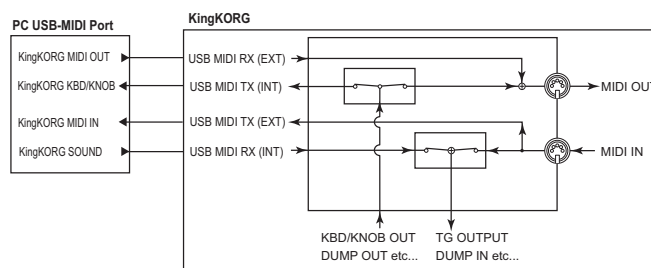
Optez pour ce réglage si vous utilisez le KingKORG seul.

Routing (MIDI Routing)[MIDI+USB, MIDI, USB]

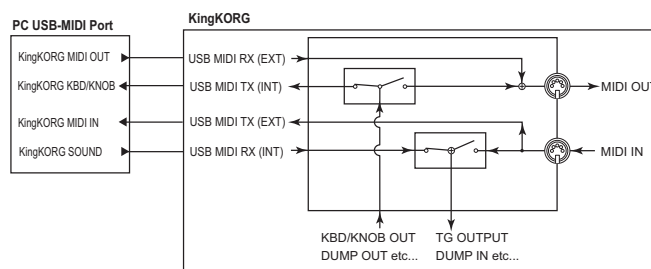
Ce paramètre choisit le ou les prises utilisées pour transmettre et recevoir les messages MIDI.

MIDI+USB:

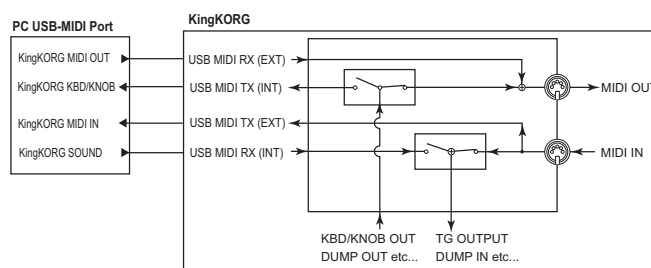
Vous pouvez utiliser les prises MIDI ou le port USB pour la communication MIDI. Les messages MIDI reçus simultanément sont combinés en interne ("Merge") et exécutés (en cas de conflit, les messages reçus en dernier lieu ont la priorité). Inversement, les commandes produites par l'instrument sont transmises aux deux sorties.

**USB:**

Seul le port USB est utilisé pour la communication MIDI.

**MIDI:**

Seules les prises MIDI sont utilisées pour la communication MIDI.

**Clock[Auto, Int, Ext USB, Ext MIDI]**

Ce paramètre permet de choisir l'horloge MIDI de référence sur laquelle le KingKORG synchronisera son tempo.

Si vous choisissez un dispositif externe comme une horloge, l'arpégiateur et d'autres fonctions du KingKORG (comme le LFO ou le Delay) reposant sur un tempo défini se synchroniseront sur cette horloge externe.

Auto:

En présence d'un signal d'horloge MIDI transmis à la prise MIDI IN par un dispositif externe, le KingKORG adopte automatiquement le fonctionnement décrit sous les paramètres "Ext MIDI" et "Ext USB". En l'absence de signal d'horloge MIDI, le KingKORG fonctionne comme décrit sous le paramètre "Int".

Int (Internal):

L'horloge interne du KingKORG sert de référence temporelle. Vous pouvez régler le tempo à la page "a02:Arp". Choisissez ce réglage pour utiliser le KingKORG seul ou synchroniser les dispositifs MIDI externes sur le KingKORG (qui sert alors de maître).

Ext USB (External USB):

Le KingKORG se synchronise sur les données d'horloge MIDI transmises par l'ordinateur branché à la prise USB. Dans ce cas vous ne pouvez pas régler le tempo sur le KingKORG.

Ext MIDI (External MIDI):

L'arpégiateur du KingKORG se synchronise sur les messages d'horloge MIDI transmis par un dispositif MIDI externe branché à la prise MIDI IN.

ASTUCE: Pour en savoir plus sur la synchronisation avec un appareil MIDI externe, consultez son manuel.

g20~22: MIDI Ctrl

La fonction de connexions virtuelles du KingKORG permet de moduler directement le son de l'instrument à l'aide de messages MIDI. Les messages MIDI utilisés pour moduler le son du KingKORG sont des "sources de contrôle MIDI".

Ces pages permettent de choisir les messages MIDI assignés comme sources de contrôle MIDI1, MIDI2 et MIDI3.

MIDI1 (MIDI Control Source 1).....[P.Bend...CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

MIDI2 (MIDI Control Source 2).....[P.Bend...CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

MIDI3 (MIDI Control Source 3).....[P.Bend...CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

Ces paramètres définissent les messages MIDI assignés à MIDI1, MIDI2 et MIDI3.

À la sortie d'usine, ces paramètres sont réglés respectivement sur "CC#16", "CC#02" et "A.Touch" (aftertouch).

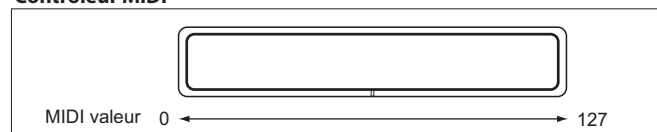
Fonctionnement avec les commandes de contrôle CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20± ou CC#21±

Un contrôleur MIDI conventionnel transmet une commande de contrôle MIDI dont la valeur est comprise entre 0 et 127. Si vous utilisez une commande de contrôle pour moduler une connexion virtuelle, la valeur "0" ne produit aucun effet; la modulation augmente en même temps que cette valeur.

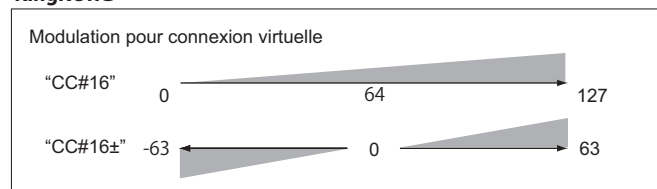
Il se pourrait toutefois que dans certains cas, vous souhaitiez augmenter ou diminuer un effet par rapport à la position centrale du contrôleur (comme dans le cas de l'axe horizontal du joystick).

C'est pourquoi le KingKORG propose une fonction convertissant automatiquement la plage MIDI "0-127" en plage "-63-0-63" lors de l'utilisation d'une commande de contrôle pour moduler une connexion virtuelle. Exemple: ruban

Contrôleur MIDI



KingKORG



Si vous assignez "CC#16±", "CC#17±", "CC#19±", "CC#20±" ou "CC#21±" aux paramètres MIDI1-3, la valeur transmise par la commande de contrôle CC#16, 17, 19, 20 ou 21 est automatiquement convertie avant d'être appliquée à la modulation.

g23~27: MIDI Filter

Ces pages permettent de régler les paramètres de filtres MIDI. Le KingKORG permet d'activer ou de désactiver la réception de chaque type de message MIDI.

ProgChg (Program Change).....[Disable, Enable]

Ce paramètre définit si les changements de Program sont transmis et reçus ou non.

Disable:

Les changements de Program ne sont ni transmis ni reçus.

Enable:

Les changements de Program sont transmis et reçus.

BankChg (Bank Change)[Disable, Enable]

Ce paramètre définit si les messages de sélection de banque sont transmis et reçus ou non.

Disable:

Les messages de sélection de banque ne sont ni transmis ni reçus.

Enable:

Les messages de sélection de banque sont transmis et reçus.

CtrlChg (Control Change).....[Disable, Enable]

Ce paramètre définit si les commandes de contrôle sont transmises et reçues ou non.

Disable:

Les commandes de contrôle ne sont ni transmises ni reçues.

Enable:

Les commandes de contrôle sont transmises et reçues.

P.Bend (Pitch Bend).....[Disable, Enable]

Ce paramètre définit si les messages de Pitch Bend sont transmis et reçus ou non.

Disable:

Les messages de Pitch Bend ne sont ni transmis ni reçus.

Enable:

Les messages de Pitch Bend sont transmis et reçus.

SysEx (System Exclusive)[Disable, Enable]

Ce paramètre définit si les messages MIDI exclusifs au système ("SysEx") sont transmis et reçus ou non.

Disable:

Les messages MIDI SysEx ne sont ni transmis ni reçus.

Enable:

Les messages MIDI SysEx sont transmis et reçus.

g28: MIDI CC#Map (MIDI Control Change Map)

Cette page permet d'assigner les commandes de contrôle aux paramètres principaux.

Les paramètres assignés à une commande de contrôle reçue par l'instrument changent simultanément. Quand vous utilisez une commande ou un bouton lié à un paramètre, l'instrument transmet la commande de contrôle assignée à cette page. Pour les paramètres ne disposant pas de commande ou un bouton dédié, seule la réception est possible (→ p.32 "Messages MIDI").

*** Parameter[Porta.Time...VcE.F.Sens]**

Choisit le paramètre assigné à la commande de contrôle (→ p.35).

*** Value[Off...#119]**

Définit la commande de contrôle MIDI (CC#) du paramètre choisi avec Parameter.

Modifier l'assignation des commandes de contrôle (CC#Map)

1. Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) pour activer le mode Global.

2. Sélectionnez la page "g28:MIDI CC#Map" avec les boutons PAGE+/-.

ASTUCE: Vous pouvez alors utiliser la molette de valeur pour vérifier le réglage de chaque paramètre.

3. Appuyez sur la molette de valeur.

4. Sélectionnez le paramètre voulu avec les boutons PAGE+/- et réglez sa valeur avec la molette de valeur.

ASTUCE: Si la valeur en question est partagée par un autre paramètre, l'écran affiche un astérisque "*" à droite de la valeur (Value).

5. Appuyez sur la molette de valeur pour retourner à la page précédente.

ASTUCE: Le canal MIDI pour les paramètres de la fonction Vocodeur est le même que celui du Timbre A.

8. Paramètres CV&Gate

g29~32: CV&Gate

Ces pages permettent de régler les paramètres relatifs à la prise CV/GATE OUT; celle-ci produit une tension analogique de contrôle correspondant au jeu sur le clavier du KingKORG et permet le pilotage d'un synthé analogique externe.

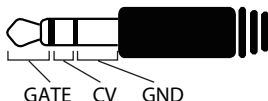
- Définit le fonctionnement et la plage de tension du signal **CV (de tension de contrôle)** communiquant la hauteur sous forme de tension
- Définit la polarité du **signal de déclenchement** communiquant les messages d'activation/de coupure de note sous forme de tension

À propos du signal CV

Le signal CV produit toujours une hauteur unique sous forme de tension. Si vous enfoncez plusieurs touches, la hauteur de la dernière touche enfoncée est produite. La tension produite dépend des facteurs suivants ainsi que du clavier.

- Les manipulations du joystick sur l'axe JS X (Pitch Bend)
- L'effet du réglage de portamento du Timbre A
- Les paramètres GLOBAL Octave/Transpose

Fiche minijack stéréo



Mode (CV&Gate Mode)[monotribe, MS-20, Custom]

Ce paramètre définit le fonctionnement de la prise CV/GATE OUT.

Si vous choisissez un fonctionnement lié à un modèle de synthé spécifique, le KingKORG règle automatiquement les paramètres de façon optimale; tout est prêt, il vous suffit de brancher le synthé.

monotribe:

Les réglages produits par ce mode sont adaptés au KORG monotribe (Type= "2Oct/V", Range= "Limit5V", Gate= "-").
Reliez les instruments avec le câble CV/GATE fourni (ce câble est conçu spécialement pour le monotribe).
Pour en savoir plus sur les réglages et l'utilisation du monotribe, voyez son manuel d'utilisation.

MS-20:

Les réglages produits par ce mode sont adaptés au KORG MS-20 (Type= "Hz/V", Range= "Limit8 V", Gate= "-").
Effectuez les connexions avec un câble adaptateur comportant une fiche minijack stéréo de 3,5 mm d'un côté et deux fiches jack mono de Ø 6,3 mm de l'autre.

Custom:

Ce mode permet de régler manuellement le fonctionnement et les caractéristiques du signal de tension de contrôle et de Gate en fonction de l'équipement relié à la prise CV/GATE OUT.
Pour en savoir plus sur les connexions et les réglages, voyez le manuel d'utilisation du dispositif que vous comptez connecter.

CV Type.....[Oct/V, Hz/V, 2Oct/V]

Ce paramètre établit la correspondance entre la tension de contrôle du signal CV et la hauteur.

Les paramètres de cette page sont disponibles si le paramètre Mode de la page "g29:CV&Gate" est réglé sur "Custom".

- ▲ Si le paramètre Position de la page "g03:Common" est réglé sur "PreTG", la tension de contrôle du signal CV n'est pas affectée par le paramètre GLOBAL Transpose.

Oct/V:

Dans ce mode, la hauteur est proportionnelle à la tension.
La tension change de façon linéaire en fonction de la hauteur; un changement de 1V correspond ici à 1 octave. Les touches Do2~Do7 du KingKORG produisent la plage de tension 2~7V; vous pouvez en outre varier la plage de tension avec les fonctions Octave et Transpose du KingKORG. (Quand CV Range="Limit5V", tous les réglages GLOBAL Octave/Transpose sont ignorés; la plage de notes Do2~Do7 produit la plage de tension fixe 0~5V).

Hz/V:

Dans ce mode, la fréquence est proportionnelle à la tension (il y a un rapport logarithmique entre la hauteur et la tension).
Un changement d'une octave double la tension ou la divise en deux. Les touches Do2~Do7 du clavier du KingKORG produisent une plage de tension de 0,25V~8V. (Si CV Range= "Limit5V", la plage de tension de contrôle est de 0,25V~5V).

ASTUCE: Si vous avez choisi "Hz/V", les réglages GLOBAL Octave/Transpose seront toujours ignorés.

2Oct/V:

Dans ce mode, la hauteur est proportionnelle à la tension.
La tension change de façon linéaire en fonction de la variation de hauteur des notes jouées; une variation de hauteur de deux octaves correspond à un changement de tension de 1V. Les touches Do2~Do7 du KingKORG produisent la plage de tension 1,5~4V; vous pouvez en outre varier la plage de tension avec les fonctions Octave et Transpose du KingKORG.

CV Range[Full, Limit8V, Limit5V]

Ce paramètre règle la tension de contrôle maximum du signal CV.

Si la plage de tension compatible de l'instrument connecté est inférieure à la tension de contrôle du signal CV, ce paramètre permet de limiter la tension du signal CV et d'éviter tout dommage des circuits d'entrée de l'instrument connecté.

Les paramètres de cette page sont disponibles si le paramètre Mode de la page "g29:CV&Gate" est réglé sur "Custom".

Full

La tension de contrôle du signal CV n'est pas limitée (tension maximum de 9V).

Limit8V

La tension de contrôle du signal CV est limitée à 8V.

Limit5V

La tension de contrôle du signal CV est limitée à 5V.

Gate Polarity[-, +]

—:

Le signal de Gate est bas (0V) quand une touche est maintenue enfoncée. Quand toutes les touches sont relâchées, le signal est élevé (5V).

+:

Le signal de Gate est haut (5V) quand une touche est maintenue enfoncée.
Quand toutes les touches sont relâchées, le signal est bas (0V).



Pour l'ordre de mise sous tension, mettez d'abord le KingKORG sous tension et laissez-le démarrer; mettez ensuite les dispositifs connectés sous tension.

Indépendamment de ce réglage, le signal de Gate du KingKORG est bas (0V) quand l'instrument est mis hors tension ou pendant un certain temps après sa mise sous tension. Cela pourrait provoquer la production de son sur l'instrument connecté pendant ce laps de temps.

9. Paramètres Foot

Ces pages permettent de régler les paramètres pour la pédale ou la pédale commutateur branchée sur le panneau arrière. Quand vous branchez une pédale pour la première fois, vous devez la calibrer avec la page GLOBAL "g39: Foot Pedal" (→ p.21 "Calibration").

g33: Foot Damper

Polarity (Damper Polarity).....[+, -/KORG]

Ce paramètre définit la polarité de la pédale de maintien (Damper) branchée à la prise DAMPER du panneau arrière.

À la sortie d'usine, ce paramètre est réglé sur "-/KORG". Utilisez ce réglage si vous branchez une pédale de maintien (Damper) ou une pédale commutateur de Korg.

ASTUCE: Utilisez le réglage "-/KORG" si aucune pédale de maintien n'est branchée.

g34: Foot Assign

Type (Assignable Type).....[Pedal, Switch]

Ce paramètre définit l'équipement en option connecté à la prise SWITCH/ PEDAL.

Pedal:

Choisissez ce réglage si vous avez branché une pédale de volume ou un contrôleur au pied.

Switch:

Choisissez ce réglage si vous avez branché une pédale commutateur.

g35, 39: Foot Pedal

Les paramètres de ces pages ne sont disponibles que si le paramètre Type de la page "g34:Foot Assign" est réglé sur "Pedal".

Func (Assignable Pedal Function)[Volume...Foot Pedal]

Définit la fonction de la pédale branchée à la prise SWITCH/PEDAL.

La pédale transmet le message MIDI correspondant à la fonction en question, ce qui permet de piloter le générateur de sons interne ou un dispositif MIDI externe.

Volume (CC#07):

La pédale contrôle le paramètre assigné à "007(CC#07)" à la page GLOBAL "g28: MIDI CC#Map".

Par défaut, il s'agit du paramètre "Amp Level"; le niveau de sortie de l'amplificateur des Timbres A/B est piloté simultanément par la pédale.

Exp.Pedal (Expression Pedal) (CC#11):

La pédale contrôle le volume du Program entier.

Pas de souci si vous avez réglé différemment les niveaux d'amplificateur des Timbres A/B pour produire des signaux de Timbres de volumes différents: ce paramètre contrôle le niveau de volume général et conserve donc la différence de niveau.

Panpot (CC#10):

La pédale contrôle le panoramique des Timbres utilisés par le Program.

Ce réglage définit le paramètre assigné à "010 (CC#10)" à la page GLOBAL "g28: MIDI CC#Map". Par défaut, il s'agit de "Pan", qui pilote le panoramique (position dans l'image stéréo) des Timbres A/B combinés.

AfterTouch:

La pédale contrôle l'aftertouch pour les Timbres utilisés par le Program.

JS +Y (Joystick +Y) (CC#01):

La pédale contrôle l'effet de l'axe +Y du joystick.

JS -Y (Joystick -Y) (CC#02):

La pédale contrôle l'effet de l'axe -Y du joystick.

Foot Pedal (CC#04):

La pédale contrôle le paramètre assigné à "004 (CC#04)" à la page GLOBAL "g28: MIDI CC#Map".

Calibration

Ce paramètre définit la plage de fonctionnement de la pédale branchée au KingKORG.

Branchez la pédale et appuyez sur la molette de valeur pour effectuer l'étalonnage (ou 'calibrage').



Actionnez la pédale depuis sa position entièrement relevée jusqu'en fin de course (pédale enfoncée à fond) pour vérifier la plage de fonctionnement, puis appuyez sur la molette de valeur pour mémoriser cette plage.

En cas d'erreur de détection durant l'étalonnage, l'écran affiche "Calibration Err.". Effectuez à nouveau l'étalonnage.

g36~38: Foot Switch

Les paramètres de ces pages ne sont disponibles que si le paramètre Type de la page "g34:Foot Assign" est réglé sur "Switch".

Func (Assignable Switch Function)[Prog. Up...JS Lock XY]

Définit la fonction de la pédale commutateur branchée à la prise SWITCH/PEDAL.

Prog. Up/Prog. Down:

La pédale commutateur permet de passer en revue les Programs ou vos Programs favoris un par un.

Octave Up/Octave Down:

La pédale commutateur sert à changer d'octave. Quand la pédale commutateur est actionnée, elle décale la hauteur respectivement de +1 ou -1 octave.

Porta. SW:

La pédale commutateur permet d'activer/de couper le portamento (CC#65).

ASTUCE: Le portamento ne peut être activé/coupé que si le paramètre Porta.SW de la page GLOBAL "g28: MIDI CC#Map" est réglé sur "065(CC#65)".

Arp SW:

La pédale commutateur permet d'activer/de couper l'arpégiateur.

Arp Stop:

La pédale commutateur initialise le motif d'arpège en cours de jeu.

Foot SW:

La pédale commutateur fait office de commutateur au pied MIDI d'usage général. Elle pilote la commande CC#82 (commutateur au pied/contrôleur d'usage général #7).

JS Lock X:

La pédale commutateur verrouille l'effet de l'axe X (gauche-droite) du joystick. L'effet est maintenu même quand vous relâchez le joystick.

JS Lock Y:

La pédale commutateur verrouille l'effet de l'axe Y (haut-bas) du joystick. L'effet est maintenu même quand vous relâchez le joystick.

JS Lock XY:

La pédale commutateur verrouille tous les effets du joystick. Les effets sont maintenus même quand vous relâchez le joystick.

Polarity (Assignable Switch Polarity).....[+, -/KORG]

Définit la polarité de la pédale commutateur branchée à la prise SWITCH/PEDAL.

À la sortie d'usine, ce paramètre est réglé sur "-/KORG". Choisissez ce réglage si vous avez branché une pédale commutateur PS-1/PS-3 en option.

ASTUCE: Si vous n'avez pas branché de pédale commutateur, laissez ce paramètre sur "-/KORG".

Mode (Assignable Switch Mode)[Momentary, Latch]

Ce paramètre définit le fonctionnement de la pédale commutateur.

Momentary:

La fonction assignée à la pédale commutateur est uniquement active quand vous maintenez la pédale enfoncée.

Latch:

Chaque pression sur la pédale commutateur active et coupe alternativement la fonction assignée.

10. Paramètres UserKeyTune

g40: UserKeyTune

Cette page permet de créer un accord personnel.

La hauteur de chaque note (Do~Si) de l'octave peut être ajustée sur une plage de -99~+99 cents.

Les paramètres de cette page n'ont d'effet que si le paramètre Scale de la page "g05:Common" est réglé sur "Switch".

Key C...B[-99...+99]

Ce paramètre définit en cents la différence de hauteur de chaque note (Do~Si) par rapport à la valeur de tempérament égal (0).

La valeur "+99" correspond à environ un demi-ton en plus par rapport à l'accord standard.

La valeur "-99" correspond à environ un demi-ton en moins par rapport à l'accord standard.

Réglage de hauteur des notes Do~Si

1. Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL) pour activer le mode Global.

2. Sélectionnez la page "g40:UserKeyTune" avec les boutons PAGE +/-.

ASTUCE: Vous pouvez alors tourner la molette de valeur pour passer en revue les paramètres et vérifier leur statut.

3. Appuyez sur la molette de valeur.

4. Sélectionnez le paramètre Key avec les boutons PAGE+/- et réglez l'accord (Tune) avec la molette de valeur.

5. Appuyez sur la molette de valeur pour retourner à la page précédente.

11. Paramètres d'égalisation (EQ)

Ces paramètres permettent de régler les fréquences de l'égaliseur du panneau avant. Il s'agit d'égaliseurs en plateau (de type 'Shelving').

g41: EQ Low

Ces paramètres permettent de régler les fréquences de l'égaliseur du panneau avant.

Freq. (Low EQ Frequency) [20Hz...1000Hz]
Il s'agit d'égaliseurs en plateau (de type 'Shelving').

ASTUCE: Vous pouvez régler la fréquence de coupure du grave en maintenant enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et en tournant la commande LOW de la section EQ du panneau avant.

g42: EQ High

Cette page permet de régler les paramètres de l'égaliseur de l'aigu.

Freq. (High EQ Frequency) [1.00kHz...20.00kHz]
Ce paramètre définit la fréquence de coupure de l'aigu en maintenant enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et en tournant la commande HIGH de la section EQ du panneau avant.

ASTUCE: Vous pouvez régler la fréquence de coupure de l'aigu en maintenant enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et en tournant la commande HIGH de la section EQ du panneau avant.

12. Paramètres Tube

Cette page permet de régler les paramètres de la lampe ('tube'). Ces réglages sont liés aux boutons de la section TUBE en face avant de l'instrument.

g43~44: Tube

Switch (Tube Switch) [Off, On]
Permet d'activer/de couper la lampe.

Off:

Le circuit à lampe est coupé.

On:

Le circuit à lampe est actif.

Boost [Off, On]

Ce bouton active/coupe la fonction Boost. La fonction Boost accentue la distorsion en excitant fortement le circuit à lampe.

Off:

La fonction Boost est coupée.

On:

La fonction Boost est active.

13. Fonctions Global

Il s'agit de fonctions utilitaires conçues pour gérer les données du KingKORG.

u01~02: Utility

Load Preload[1Program, All Program, Global, All Data]

Initialise les Programs et les réglages de données Global du KingKORG à leurs valeurs d'usine (MU: p.42 "3. Retablir les réglages d'usine").

1Program:

Le Program sélectionné est initialisé et retrouve ses valeurs d'usine.

All Program:

Les Programs 1~200 retrouvent leurs valeurs d'usine.

Les Programs ne contenant pas de données d'usine (Programs 201~300) ne changent pas. Ils conservent les valeurs actuelles mémorisées.

Global:

Les paramètres Global retrouvent leurs réglages d'usine.

All Data:

Toutes les données de Program et Global du KingKORG sont transmises. En revanche, les Programs ne contenant pas de données d'usine (Programs 201~300) ne changent pas. Ils conservent les valeurs actuelles mémorisées.

MIDI Dump[1Program, All Program, Global, All Data]

Cette fonction permet de transmettre les données de Programs et données Global du KingKORG à un dispositif MIDI externe.

Servez-vous de cette fonction pour transmettre les données à un archiveur ou à un ordinateur en vue de les conserver, ou pour copier des Programs ou réglages d'un autre KingKORG connecté.

Si vous comptez sauvegarder les Programs et réglages du KingKORG sur votre ordinateur, nous vous conseillons d'utiliser le logiciel de bibliothèque (Librarian) du KingKORG. Le logiciel de bibliothèque peut être téléchargé gratuitement sur le site internet de Korg

(<http://www.korg.co.jp/English/Distributors/> ou <http://www.korg.com/>).

1Program:

Les données du Program actuellement sélectionné sont transmises.

All Program:

Les données des Programs 1~300 sont transmises.

Global:

Les données Global sont transmises.

All Data:

Toutes les données de Program et Global du KingKORG sont transmises.



Ne manipulez jamais les boutons, commandes ni les touches du clavier du KingKORG pendant le transfert ou la réception de données. Ne coupez jamais l'alimentation durant cette opération.



Quand vous effectuez un transfert de données MIDI ('Dump'), l'instrument transmet des messages MIDI exclusifs au système. Selon l'interface MIDI utilisée, il se pourrait que certains messages SysEx (exclusifs au système) ne soient pas reçus ou transmis correctement.

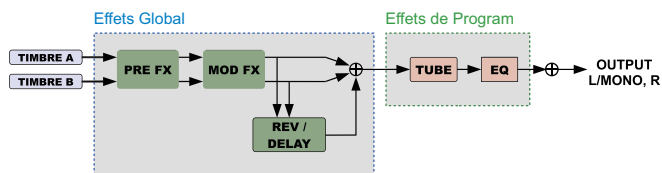
Effets

1. Vous avez dit "effets"?

Les effets sont des procédés de traitement modifiant le son produit par le synthétiseur ou la fonction Vocodeur en lui appliquant par exemple de la modulation, de la réverbération ou de l'écho. Certains effets métamorphosent le son en changeant complètement son caractère, tandis que d'autres produisent une impression de profondeur et d'espace dans l'image stéréo.

2. Effets proposés par le KingKORG

Les effets du KingKORG appartiennent à deux types principaux: les effets de Program et les effets globaux.

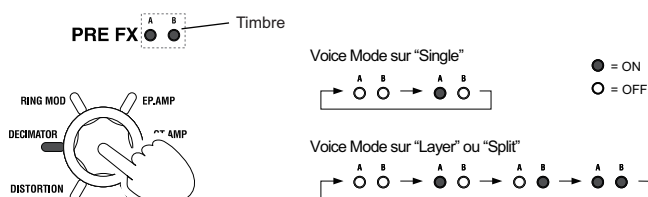


a. Effets de Program

Il s'agit d'effets que vous pouvez éditer et sauvegarder pour chaque Program individuel.

L'instrument comporte trois sections d'effets, PRE FX, MOD FX et REV/DELAY, proposant chacune un choix de six types d'effets. Choisissez un type d'effet avec la commande de choix du type d'effet, puis réglez l'effet avec les commandes de contrôle d'effet de chaque section.

Vous pouvez aussi définir le Timbre auquel l'effet est appliqué. Chaque pression sur la commande de choix du type d'effet permet d'appliquer l'effet à l'autre Timbre.



b. Effets Global

Ces effets permettent d'effectuer des réglages portant sur l'ensemble des sons du KingKORG.

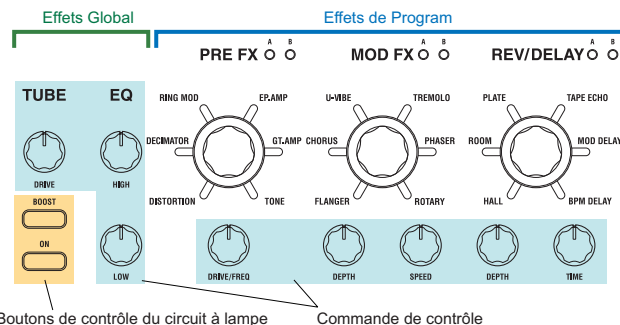
Ces effets comprennent par exemple un égaliseur permettant de régler les bandes de l'aigu et du grave en fonction de l'acoustique de la salle où vous jouez, ainsi qu'un effet de saturation à lampe permettant d'ajouter de la distorsion à votre son.

Les effets globaux ne changent pas quand vous sélectionnez un autre Program.

ASTUCE: Les réglages de fréquences effectués avec les boutons et commandes des sections TUBE et EQ peuvent être sauvegardés sous forme de réglages globaux (MU: p.43 *1. Sauvegarde de réglages "Global").

3. Contrôle des effets

a. Via le panneau avant



Les commandes et boutons des diverses sections du panneau avant offrent un contrôle intuitif des effets de l'instrument.

b. Via les connexions virtuelles

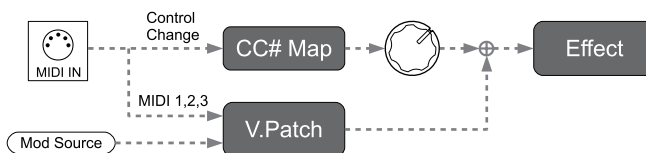
Les connexions virtuelles permettent de contrôler les effets à partir du générateur d'enveloppe ou du LFO au sein du séquenceur, ou à partir du joystick ou d'un contrôleur au pied externe (uniquement pour les effets de Program).

En mode d'édition de Program, les fonctions de connexions virtuelles (→ p.12) permettent de définir les signaux de contrôle, les paramètres contrôlés et l'intensité du contrôle.

c. Via la fonction MIDI CC#Map

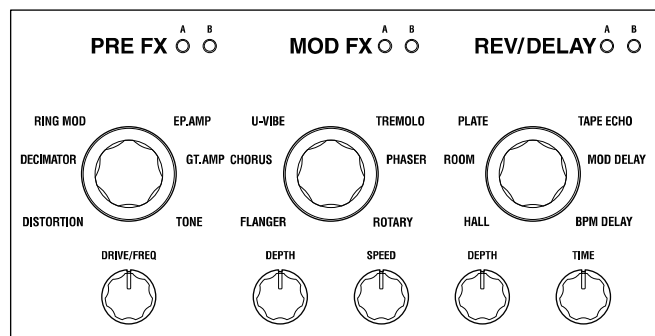
Les commandes de contrôle MIDI permettent de contrôler les effets.

La fonction CC#Map permet de contrôler les réglages des commandes et boutons de chaque effet directement via MIDI.



4. Effets de Program

Chacune des sections d'effets de Program propose les types d'effets suivants.



PRE FX

1. DISTORTION
2. DECIMATOR
3. RING MOD
4. EP.AMP
5. GT.AMP
6. TONE

MOD FX

1. FLANGER
2. CHORUS
3. U-VIBE
4. TREMOLO
5. PHASER
6. ROTARY

REV/DELAY

1. HALL
2. ROOM
3. PLATE
4. TAPE ECHO
5. MOD DELAY
6. BPM DELAY

Les caractéristiques de chaque type d'effet et les fonctions assignées aux commandes de contrôle d'effets sont décrites ci-dessous.

PRE FX

a. DISTORTION

Effet

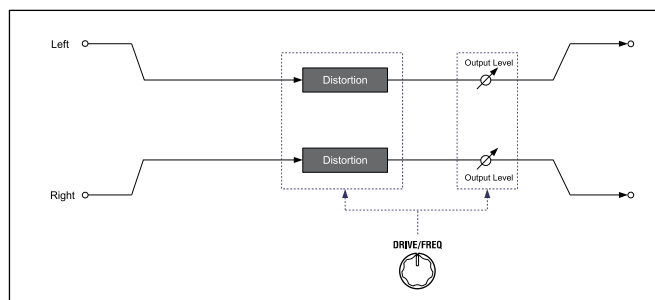
Cet effet accentue la dynamique ou ajoute de la distorsion au son.

Drive[000...127]

Règle la dynamique ou distorsion.

Vous pouvez produire une distorsion puissante en tournant la commande DRIVE/FREQ à droite. En tournant la commande à fond à gauche, vous obtenez un son dynamique quasi sans distorsion.

Schéma logique



b. DECIMATOR

Effet

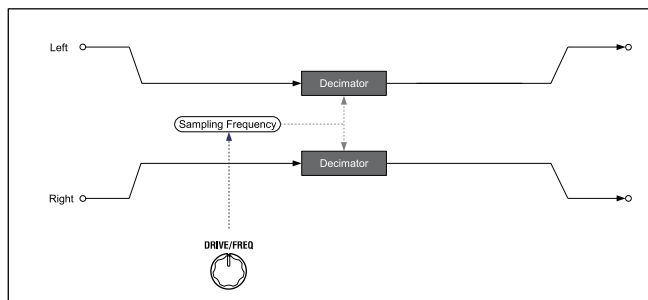
Cet effet réduit délibérément la fréquence d'échantillonnage pour rendre le son brouillon, rappelant ainsi le son d'un échantillonneur bas de gamme ou des premiers jeux vidéo. Il permet aussi de simuler le bruit de fonctionnement typique des échantillonneurs.

Freq[000...127]

Règle le degré de 'dégradation' du son.

En tournant la commande DRIVE/FREQ à droite, vous réduisez la fréquence d'échantillonnage interne, ce qui produit plus de bruit à des hauteurs absentes du signal original et confère au son un caractère plus brouillon et davantage de distorsion.

Schéma logique



c. RING MOD (modulateur en anneau)

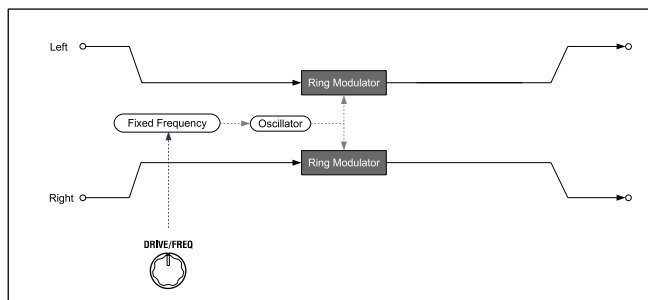
Effet

Cet effet produit un timbre métallique en multipliant le signal d'entrée avec un oscillateur.

Freq[000...127]

Règle le degré de 'dégradation' du son. En tournant la commande DRIVE/FREQ à droite, vous obtenez un son plus brouillon et teinté de plus de distorsion.

Schéma logique



d. EP.AMP

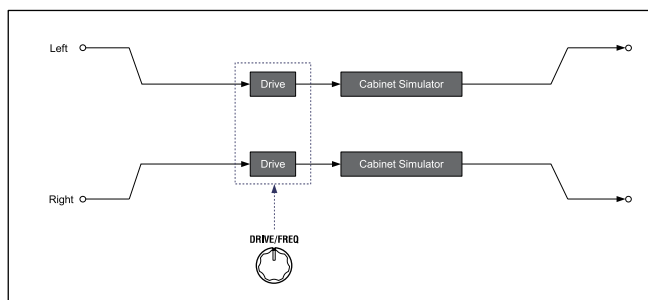
Effet

Cet effet simule les enceintes équipant un piano électrique 'vintage'. Le caractère particulier de la plage médium produit un son rétro.

Drive[000...127]

Règle la distorsion de l'ampli.

Schéma logique



e. GT.AMP

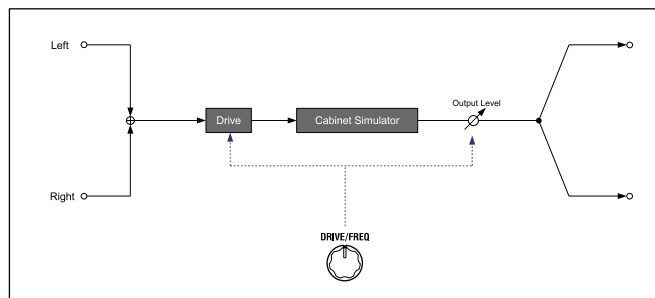
Effet

Cet effet simule le son d'un ampli de guitare et de son enceinte. L'effet simule aussi la réponse et la distorsion des haut-parleurs. Ce paramètre est efficace combiné à des sons d'orgue ou de synthé solo.

Drive[000...127]

Règle la distorsion de l'ampli.

Schéma logique



f. TONE

Effect

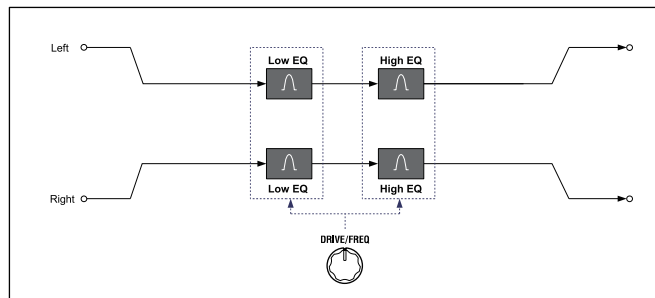
Cet effet permet de régler facilement le volume du grave et de l'aigu en tournant une seule commande.

Drive[L63...Flat...H63]

Règle la plage et la quantité d'accentuation.

En tournant la commande à gauche, vous produisez une accentuation de la bande du grave; en la tournant à droite, vous produisez une accentuation de la bande de l'aigu.

Schéma logique



MOD FX

a. FLANGER

Effect

Cet effet donne l'impression de "gonfler" le son et de générer du mouvement. Il est particulièrement efficace pour les signaux contenant de nombreuses harmoniques.

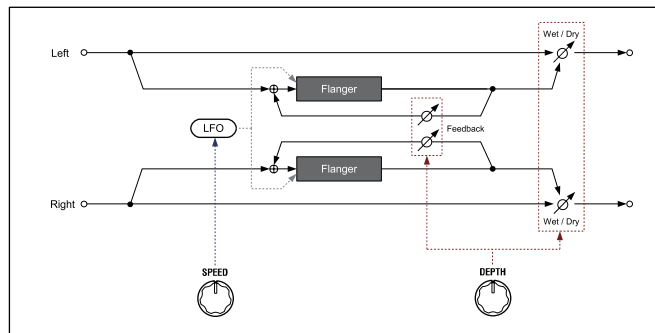
Depth[000...127]

Règle l'intensité de l'effet. Tournez la commande à droite pour produire un effet plus marqué.

Speed[000...127]

Règle la vitesse de modulation de l'effet. Tournez la commande à droite pour accélérer la modulation.

Schéma logique



b. CHORUS

Effect

Cet effet stéréo ajoute espace, profondeur et chaleur au son.

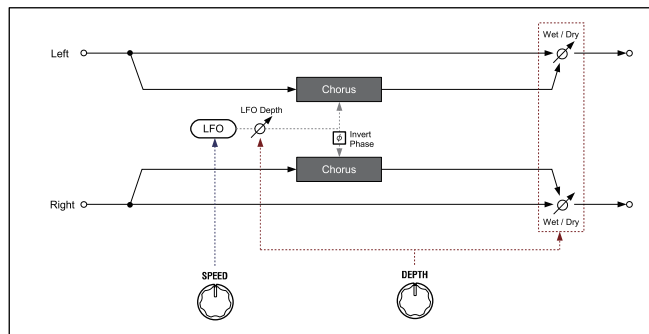
Depth[000...127]

Règle l'intensité et l'ampleur spatiale du son. Tournez la commande à droite pour produire un effet plus marqué et spacieux.

Speed[000...127]

Règle la vitesse de modulation de l'effet. Tournez la commande à droite pour accélérer la modulation.

Schéma logique



c. U-VIBE

Effect

Cet effet modélise un célèbre effet Phaser/Vibrato commandé par pédale. Cet effet simule une enceinte rotative, produisant un son à la fois magique et bluffant.

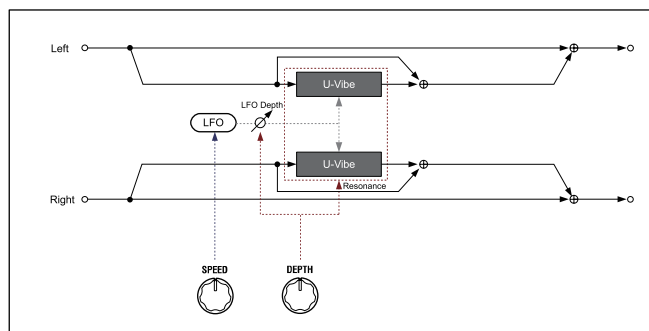
Depth[000...127]

Règle l'intensité de l'effet. Tournez la commande à droite pour produire un effet plus marqué.

Speed[000...127]

Règle la vitesse de modulation de l'effet. Tournez la commande à droite pour accélérer la modulation.

Schéma logique



d. TREMOLO

Effect

Cet effet stéréo produit un trémolo en modulant le volume du signal d'entrée.

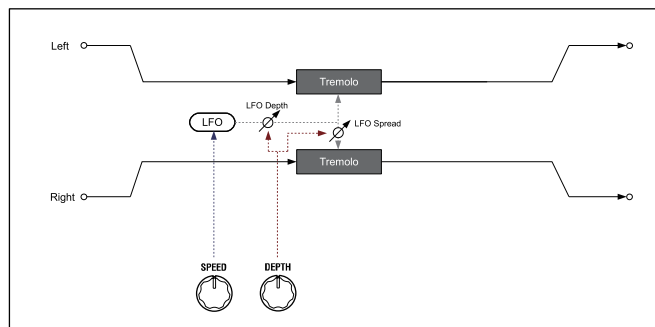
Depth[000...127]

Règle l'intensité de l'effet. Tournez la commande à droite pour produire un effet plus marqué. Dans la plage à partir du centre vers la droite, cette commande produit aussi un effet de panoramique automatique modulant le panoramique (position gauche-droite dans l'image stéréo) en plus du volume.

Speed[000...127]

Règle la vitesse de modulation de l'effet. Tournez la commande à droite pour accélérer la modulation.

Schéma logique



e. PHASER

Effect

Cet effet crée une ondulation par décalage de phase. Il s'agit d'un effet Phaser classique apparu à New York dans les années 1970. Sa riche sonorité chaleureuse explique sa popularité auprès de nombreux musiciens jouant sur un piano électrique.

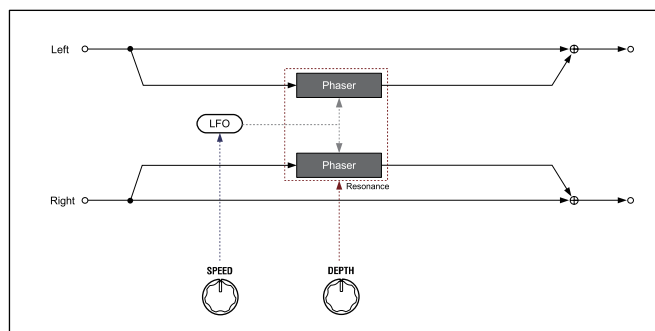
Depth[000...127]

Règle l'intensité de l'effet. Tournez la commande à droite pour produire un effet plus marqué.

Speed[000...127]

Règle la vitesse de modulation de l'effet. Tournez la commande à droite pour accélérer la modulation.

Schéma logique



f. ROTARY (enceinte rotative)

Effect

Cet effet simule le son d'une enceinte rotative. Le rotor du grave et la trompe de l'aigu sont simulés séparément, ce qui contribue à une plus grande authenticité de ce son d'enceinte rotative. L'emplacement des micros est aussi simulé en stéréo.

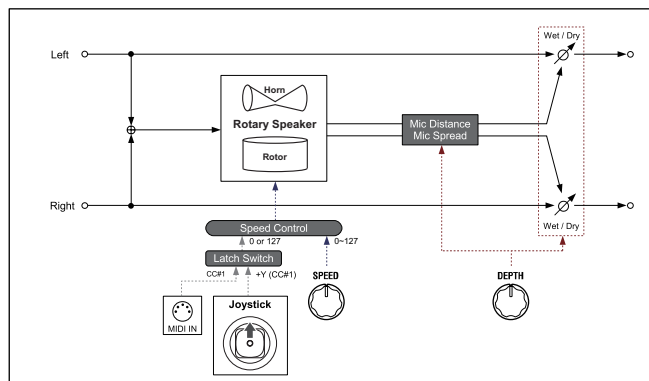
Depth[000...127]

La commande DEPTH règle l'intensité de l'effet. Règle l'ampleur spatiale du son et l'intensité de l'effet.

Speed[000...127]

Règle constamment la vitesse de rotation du haut-parleur. Tournez la commande à fond à gauche pour le réglage lent (Slow) et à fond à droite pour le réglage rapide (Fast). Cet effet comporte une astuce permettant d'alternier instantanément entre les vitesses lente et rapide (Speed: 000/127) pendant le jeu. Il suffit de pousser le joystick dans la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument) pour alternier entre la vitesse lente et rapide.

Schéma logique



REV/DELAY

a. HALL

Effect

Cette réverbération de type "Hall" recrée l'acoustique d'une salle de concerts de dimensions moyennes ou d'une salle pour ensembles.

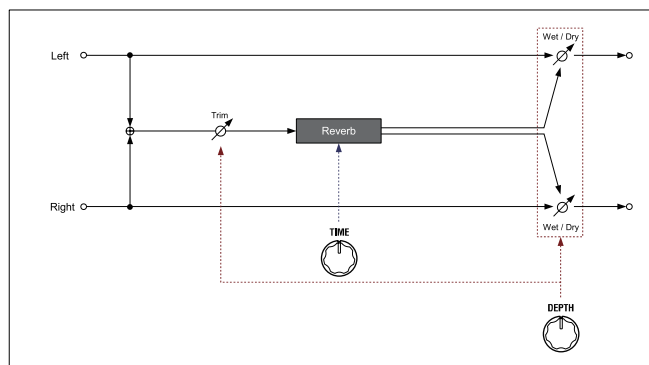
Depth[000...127]

Règle l'intensité de réverbération. Tournez la commande à droite pour produire une plus grande profondeur de réverbération.

Time[000...127]

Règle la durée de réverbération. Tournez la commande à droite pour allonger la durée de réverbération.

Schéma logique



b. ROOM

Effect

Cette réverbération de type "Room" produit une réverbération serrée dont les premières réflexions sont accentuées.

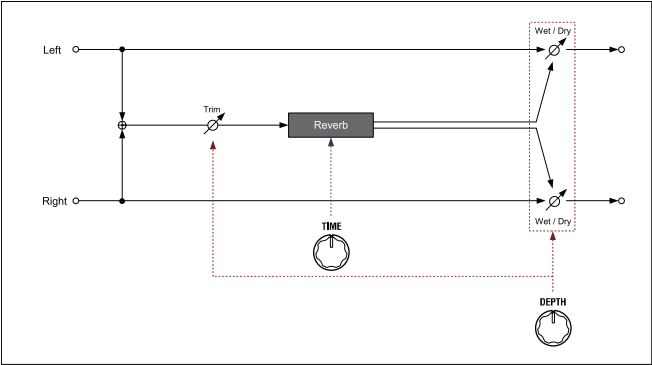
Depth[000...127]

Règle l'intensité de réverbération. Tournez la commande à droite pour produire une plus grande profondeur de réverbération.

Time[000...127]

Règle la durée de réverbération. Tournez la commande à droite pour allonger la durée de réverbération.

Schéma logique



c. PLATE

Effect

Cet effet simule une réverbération à plaque (dont l'effet est produit en faisant vibrer une plaque métallique). Il produit une réverbération riche et chaleureuse.

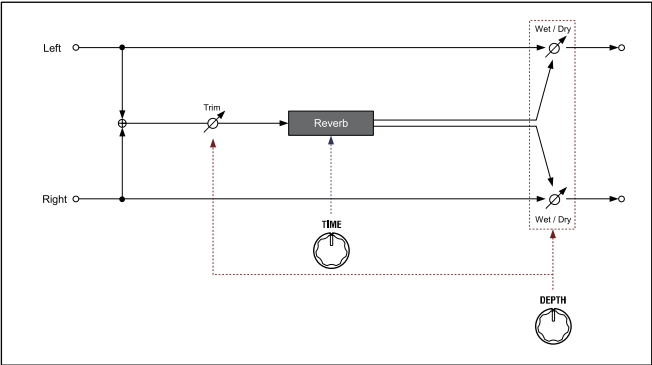
Depth[000...127]

Règle l'intensité de réverbération. Tournez la commande à droite pour produire une plus grande profondeur de réverbération.

Time[000...127]

Règle la durée de réverbération. Tournez la commande à droite pour allonger la durée de réverbération.

Schéma logique



d. TAPE ECHO

Effect

Cet effet simule un écho à bande des années 1970. En plus de l'effet unique de la bande magnétique sur la qualité du son ainsi que la manière dont le signal est réinjecté, cet effet simule le changement de hauteur graduel produit quand la vitesse de la bande était modifiée sur l'écho à bande original.

Depth[000...127]

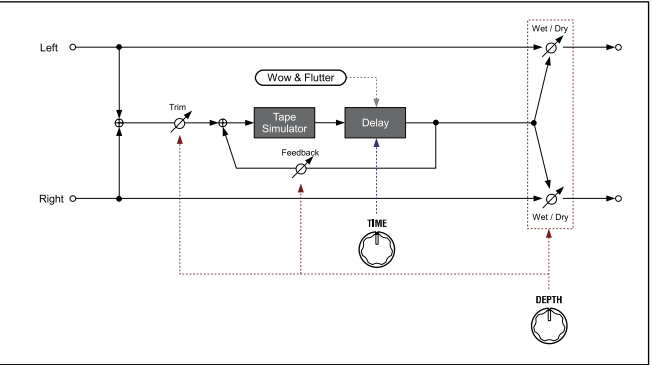
Règle l'intensité de réverbération. Tournez la commande à droite pour produire une plus grande profondeur de réverbération.

ASTUCE: Quand la commande DEPTH est sur le maximum, la portion de signal d'écho augmente progressivement avant d'être réinjectée, de sorte que le son de l'écho continue même après le relâchement de toutes les touches. Pour couper la production du son, tournez la commande DEPTH vers la gauche.

Time[000...127]

Règle la durée de réverbération. Tournez la commande à droite pour allonger la durée de réverbération. Contrairement à un Delay numérique, le temps de délai change ici lentement et en douceur, même quand vous tournez rapidement la commande TIME.

Schéma logique



e. MOD DELAY

J BPM

Effect

Cet effet stéréo produit un son de délai profond et spacieux en modulant le temps de délai de façon cyclique. L'espace des répétitions des échos gauche et droit est synchronisé sur le tempo du KingKORG ou via une valeur de tempo MIDI, produisant un Delay stéréo au son fantastique.

Depth[000...127]

Règle la quantité et l'intensité de modulation du son de Delay. Tournez la commande à droite pour produire un effet plus marqué.

Time [1/32, 1/16, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 3/8, 1/2]

Définit l'espace entre les répétitions du Delay sous forme d'une valeur de note liée au tempo. Tournez la commande à droite pour allonger l'espace. Le canal gauche du circuit de Delay dispose du temps de Delay affiché; le temps de Delay du canal droit correspond aux 3/4 de cette durée.

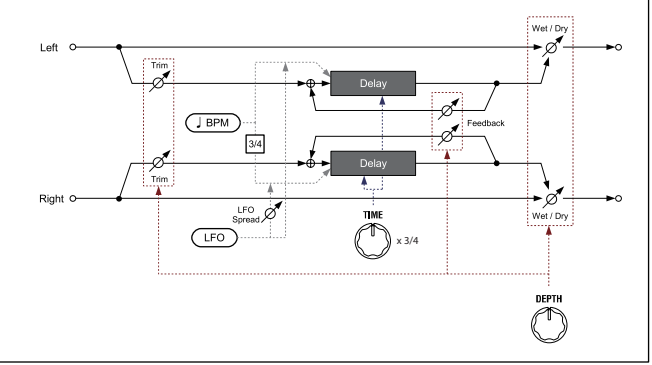
Valeurs de note du Delay

Time	1/32	1/16	1/8	1/6	3/16	1/4	3/8	1/2
Note								
CC#114 Value	0~9	10~27	28~45	46~63	64~81	82~99	100~117	118~127
Min BPM				20.6	23.2	31.0	46.4	61.9

ASTUCE: Le tempo disponible pour l'alignement de cet effet a une valeur limite. Si vous dépassez cette limite, le message "Over!" s'affiche quand vous tournez la commande TIME et le temps de Delay est alors automatiquement réduit à la moitié ou au quart de la valeur définie avec la commande.

ASTUCE: Si vous utilisez une connexion virtuelle pour moduler le temps de Delay, il se peut que le message "Over!" ne s'affiche pas correctement.

Schéma logique



f. BPM DELAY

J BPM

Effect

Cet effet produit des sons de Delay synchronisés sur le tempo du KingKORG ou via tempo MIDI.

Depth.....[000...127]

Règle la quantité de son de Delay. Tournez la commande à droite pour produire un effet plus marqué.

Time [1/32, 1/16, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 3/8, 1/2]

Définit l'espace entre les répétitions du Delay sous forme d'une valeur de note liée au tempo.

Tournez la commande à droite pour allonger la durée d'espacement. Par exemple, à la valeur 1/4, les intervalles entre les répétitions du Delay correspondent à des noires. À la valeur 1/8, il s'agit d'intervalles de croches.

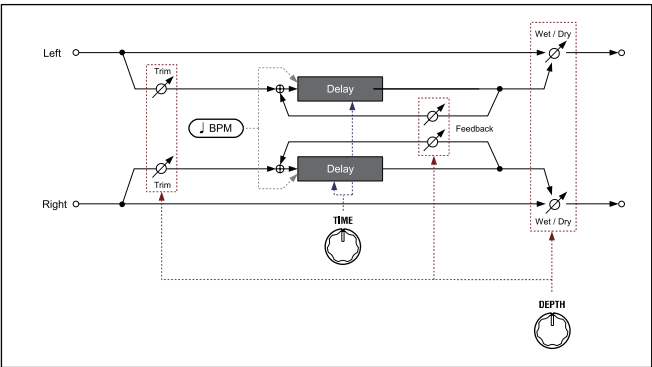
Valeurs de note du Delay

Time	1/32	1/16	1/8	1/6	3/16	1/4	3/8	1/2
Note								
CC#114 Value	0~9	10~27	28~45	46~63	64~81	82~99	100~117	118~127
Min BPM				20.6	23.2	31.0	46.4	61.9

ASTUCE: Le tempo disponible pour l'alignement de cet effet a une valeur limite. Si vous dépassez cette limite, le message "Over!" s'affiche quand vous tournez la commande TIME et le temps de Delay est alors automatiquement réduit à la moitié ou au quart de la valeur définie avec la commande.

ASTUCE: Si vous utilisez une connexion virtuelle pour moduler le temps de Delay, il se peut que le message "Over!" ne s'affiche pas correctement.

Schéma logique



5. Effets Global

Les effets Global se divisent en deux sections: Tube (distorsion à lampe) et EQ (égalisation). Ces effets traitent le signal juste avant la sortie AUDIO OUTPUT.

Ces effets permettent non seulement d'ajouter la touche finale au son du KingKORG entier (de tous les Programs), mais aussi d'épicer votre jeu avec une couche de distorsion.

Les paramètres des effets Global ne peuvent pas être sauvegardés de façon individuelle pour chaque Program.

TUBE

TUBE

DRIVE

BOOST

ON

TUBE désigne un effet stéréo 100% analogique produit avec une lampe.

Cet effet ajoute les riches harmoniques et la distorsion chaleureuse caractéristiques des lampes, produisant un son avec davantage de présence.

Le circuit à lampe offre une grande polyvalence tonale, d'une légère accentuation de la dynamique perçue à une distorsion qui décoiffe.

ON [On, Off]

Active ou coupe le circuit à lampe de l'effet TUBE.

Quand cet effet est actif, le circuit à lampe est inséré dans le traitement du signal. Quand cet effet est coupé, le circuit à lampe est complètement déconnecté.

BOOST..... [On, Off]

Active ou coupe la fonction d'accentuation BOOST. Quand cette fonction est active, le circuit TUBE produit une distorsion plus marquée et intense.

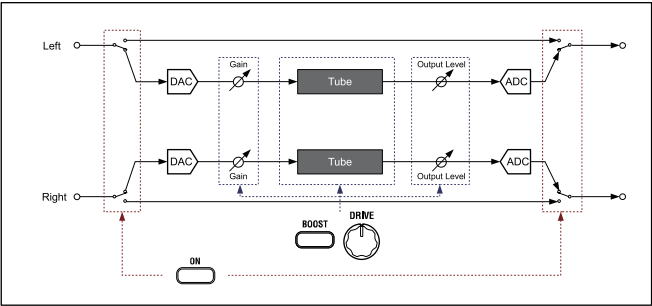
ASTUCE: Le statut actif/coupé du bouton ON et du bouton BOOST peuvent être sauvegardés sous les réglages Global. Si ces boutons sont actifs quand vous sauvegardez les réglages, ils seront à nouveau actifs à la prochaine mise sous tension du KingKORG (MU: p.43 "1. Sauvegarde de réglages 'Global'").

DRIVE

Règle la quantité de distorsion du circuit à lampe.

Tournez cette commande vers la droite pour produire une distorsion plus forte.

ASTUCE: Le réglage de la commande DRIVE ne peut pas être sauvegardé pour chaque Program individuel.



EQ

EQ

HIGH



LOW



L'égaliseur (EQ) est un effet permettant de régler le volume des plages de fréquences du grave et de l'aigu.

L'égaliseur permet d'obtenir un son plus équilibré, ou de régler le signal de l'instrument en fonction de l'acoustique du lieu où vous jouez ou de la réponse de votre matériel audio.

Cet égaliseur paramétrique à deux bandes de type en plateau permet de changer la fréquence de coupure.

HIGH.....[-15dB...0dB...+15dB]

LOW[-15dB...0dB...+15dB]

Règle le gain de la bande de fréquence correspondante.

La commande modifie le volume aux alentours de la fréquence centrale.

Tournez la commande à droite pour accentuer cette portion de fréquence et tournez-la à gauche pour l'atténuer.

EQ High (High EQ Freq.)[1.00kHz...20.00kHz]

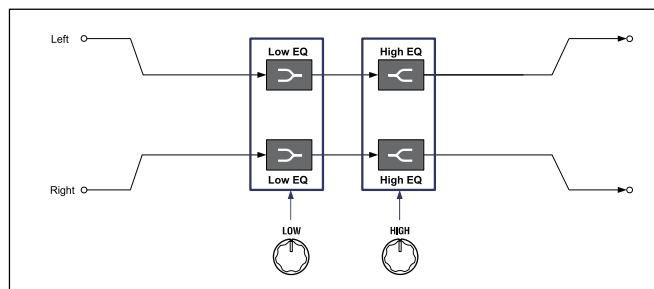
EQ Low (Low EQ Freq.) [20...1000Hz]

Règle la fréquence de coupure de chaque bande.

ASTUCE: Vous pouvez régler chaque fréquence de coupure en maintenant enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et en tournant la commande HIGH ou la commande LOW du panneau avant.

ASTUCE: Vous pouvez régler les fréquences de coupure des bandes HIGH et LOW en mode Global. Vous pouvez aussi les sauvegarder sous forme de paramètres Global. →Mémoire des réglages Global (MU: p.43 "1. Sauvegarde de réglages 'Global'").

ASTUCE: Ces paramètres ne peuvent pas être sauvegardés de façon individuelle pour chaque Program.



MIDI

1. Utiliser le KingKORG avec d'autres appareils MIDI

Ici, vous pouvez régler les paramètres MIDI du KingKORG.

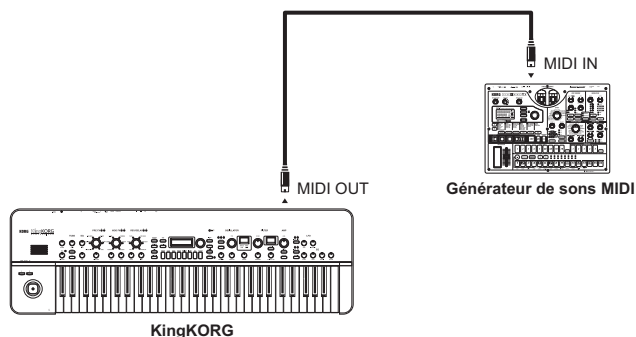
MIDI est l'acronyme anglais de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instruments de musique) et désigne une norme utilisée par les fabricants du monde entier pour l'échange de données musicales entre instruments de musique électronique et ordinateurs.

Vous pouvez relier le KingKORG à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB. Vous pouvez assigner des commandes de contrôle aux paramètres vitaux de modelage du son et piloter ces paramètres depuis un séquenceur MIDI externe en utilisant le générateur de sons du KingKORG. Vous pouvez aussi transmettre les commandes de contrôle correspondantes via les commandes et boutons du panneau avant afin de piloter un dispositif MIDI externe. En outre, vous pouvez synchroniser l'arpégiateur, la vitesse du LFO et le temps de retard de l'effet du KingKORG avec l'horloge MIDI d'un séquenceur ou d'un autre dispositif MIDI externe, de sorte que ces fonctions soient alignées sur le tempo de jeu.

Connexion d'appareils MIDI/d'un ordinateur

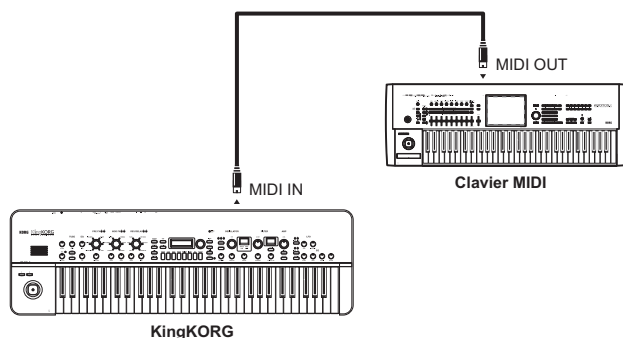
Piloter un générateur de sons MIDI externe à partir du KingKORG

Pour piloter un générateur de sons MIDI externe avec le clavier, les contrôleurs et l'arpégiateur du KingKORG, utilisez un câble MIDI pour relier la sortie MIDI OUT du KingKORG à l'entrée MIDI IN de l'appareil MIDI externe.



Contrôler le générateur de sons du KingKORG à partir d'un appareil MIDI externe

Pour piloter le générateur de sons du KingKORG à partir d'un clavier ou séquenceur MIDI externe, utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du KingKORG.

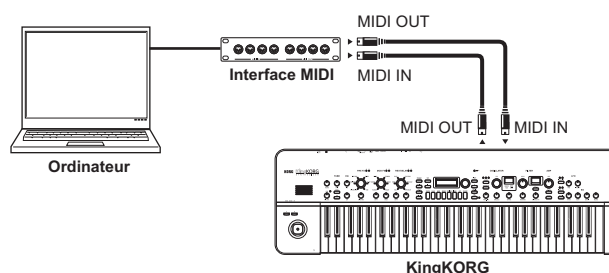


Connexion d'un séquenceur MIDI externe ou d'un ordinateur etc.

Pour enregistrer ce que vous jouez sur le clavier du KingKORG avec un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur (via une interface MIDI), ou pour utiliser le KingKORG à la fois comme clavier de contrôle et module MIDI, ou encore pour utiliser le logiciel Editor/Librarian inclus avec le KingKORG, branchez les prises MIDI OUT et MIDI IN du KingKORG aux prises MIDI IN et MIDI OUT respectivement du séquenceur MIDI ou de l'ordinateur.

 Certaines interfaces MIDI ne permettent pas de transmettre ni de recevoir les messages SysEx du KingKORG.

ASTUCE: La prise USB permet de relier facilement le KingKORG à votre ordinateur.



Connexion du KingKORG à votre ordinateur via USB

Un câble USB offre une vitesse de transfert des données supérieure à celle d'un câble MIDI; nous vous conseillons donc la connexion USB si vous utilisez le logiciel de bibliothèque (Librarian).

ASTUCE: Pour pouvoir établir une connexion USB, il faut installer le pilote Korg USB-MIDI sur votre ordinateur. Téléchargez le pilote Korg USB-MIDI du site Internet de Korg et installez-le en suivant les instructions fournies.

 Si la connexion MIDI ou USB ne fonctionne pas, vérifiez également le réglage "ROUTING" de le Global Ch de la page GLOBAL "g16: MIDI Basic" (→ p.18).

Paramètres MIDI

Régler le canal MIDI

Pour pouvoir échanger des données avec un dispositif MIDI externe, il faut que le canal MIDI du KingKORG corresponde à celui de l'appareil MIDI externe.

Réglage du canal MIDI du KingKORG

1. Maintenez enfoncé le bouton SHIFT/EXIT et appuyez sur le bouton PROGRAM (GLOBAL).
Le mode Global est actif et le bouton PROGRAM (GLOBAL) clignote.
2. Choisissez la page GLOBAL "g16: MIDI Basic" avec les boutons PAGE+/-.
3. Réglez le canal MIDI (Global Ch) avec la molette de valeur.
4. Réglez le canal MIDI du dispositif MIDI externe connecté.

ASTUCE: Pour en savoir plus sur le réglage du canal MIDI de l'appareil MIDI externe, consultez son manuel.

Utiliser le KingKORG comme module multitimbral

Vous pouvez choisir un canal MIDI différent pour les deux Timbres du KingKORG et le piloter comme module multitimbral à partir d'un séquenceur MIDI.

1. Appuyez sur le bouton **PROGRAM (GLOBAL)** de sorte qu'il s'allume.
2. Choisissez la page **PROGRAM "p03: Common"** avec les boutons **PAGE +/-**.
3. Réglez le paramètre **VoiceMode** sur **"Layer"** ou **"Split"** avec la molette de valeur.
ASTUCE: Si vous avez choisi "Layer" ou "Split", vous pourrez utiliser le KingKORG comme module de sons multitimbre et accéder aux paramètres de la page "p04: Common".
4. Choisissez la page **"p04: Common"** avec les boutons **PAGE +/-**.

5. Réglez le canal MIDI du **Timbre B** avec la molette de valeur.
Le canal MIDI du Timbre A est défini avec le paramètre **Global Ch** de la page **GLOBAL "g16: MIDI Basic"** (→ p.18).
6. Réglez le canal MIDI sur le dispositif MIDI externe branché.

Paramètre MIDI "LOCAL" pour la connexion d'un séquenceur MIDI ou d'un ordinateur

Si les notes sonnent double lorsque le KingKORG est branché à un séquenceur MIDI ou un ordinateur, coupez le paramètre "Local" (page "MIDI", "LOCAL" = "OFF"). Si le KingKORG est branché à un séquenceur MIDI ou un ordinateur dont la fonction "Echo Back" est activée alors que le paramètre "Local" du KingKORG est également activé, les données de jeu produites lorsque vous jouez sur le clavier du KingKORG sont transmises au séquenceur MIDI qui les renvoie une deuxième fois au générateur de sons du KingKORG. Pour éviter que chaque note ne soit produite deux fois (une fois directement et une fois par écho), réglez le paramètre "Local Control" du KingKORG sur "Off". Pour effectuer ce réglage, affichez la page **GLOBAL "g17: MIDI Basic"** et désactivez ("Off") la fonction **LocalControl** (→ p.18).

Réglage du paramètre GLOBAL Position

Le paramètre **GLOBAL Position** (→ p.16) détermine la façon dont les fonctions **GLOBAL Transpose** et **Velocity Curve** ainsi que l'arpégiateur sont appliqués aux données reçues et transmises par les prises **MIDI IN** et **MIDI OUT**.

- Si vous voulez piloter un module de sons MIDI externe depuis le KingKORG, réglez le paramètre **Position** sur **"PostKBD"** de sorte que ces réglages s'appliquent au signal transmis à la prise **MIDI OUT**. Les données reçues à la prise **MIDI IN** sont toujours traitées comme suit **"Transpose" = 0** et **"Vel.Curve" = 4**, quels que soient les réglages.
- Si vous comptez piloter le générateur de sons et l'arpégiateur du KingKORG depuis un dispositif MIDI externe, réglez le paramètre **Position** sur **"PreTG"** de sorte que ces réglages soient appliqués au signal de la prise **MIDI IN**. Les données transmises à la prise **MIDI OUT** sont toujours traitées comme suit **"Transpose" = 0** et **"Vel.Curve" = 4**, quels que soient les réglages.

Paramètres "MIDI FILTER"

La page **"MIDI FLT"** détermine si les changements de programme, les messages de **Pitch Bend**, les commandes de contrôle et les messages **SysEx** sont transmis ou reçus.

Effectuez ces réglages aux pages **GLOBAL "g23-27: MIDI Filter"** (→ p.19).

Paramètres de source de modulation pour connexion virtuelle

Vous pouvez assigner trois messages de contrôle MIDI (**MIDI 1, 2, 3**) comme sources de modulation pour connexions virtuelles.

Vous pouvez créer les assignations aux pages (→ p.19) **GLOBAL "g20-22: MIDI Ctrl"** et choisir **MIDI1** ou **MIDI2** comme source de connexion virtuelle (**V.Patch1-6**) pour piloter la modulation via MIDI.

Paramètres "CONTROL CHANGE"

Vous pouvez assigner des commandes de contrôle aux principaux paramètres de modelage du son et piloter ces paramètres depuis un dispositif MIDI externe au lieu d'utiliser les commandes et boutons du KingKORG. Vous pouvez aussi utiliser les commandes et boutons du KingKORG pour piloter un dispositif MIDI externe. Vous pouvez effectuer ces réglages aux pages **GLOBAL "g28: MIDI CC#Map"** (→ p.19).

Enregistrer la sortie MIDI de l'arpégiateur du KingKORG sur séquenceur MIDI ou ordinateur

Connexions et réglages

Branchez la prise **MIDI OUT** du KingKORG à la prise **MIDI IN** du séquenceur MIDI ou de l'ordinateur. Branchez ensuite la prise **MIDI IN** du KingKORG à la prise **MIDI OUT** du séquenceur MIDI ou de l'ordinateur.

Désactivez ensuite la fonction **Local Control** du KingKORG (réglez **LocalControl** (→ p.18) sur "Off" à la page **GLOBAL "g17: MIDI Basic"**) puis activez la fonction **Echo Back** de votre séquenceur MIDI externe ou ordinateur.

Enregistrer les données de notes de l'arpégiateur sur séquenceur MIDI ou ordinateur

Réglez le paramètre **Position** à la page **GLOBAL "g03: Common"** du KingKORG sur **"PostKBD"** (→ p.16). Activez l'arpégiateur du KingKORG (le bouton **ARP (TEMPO)** s'allume) et jouez sur le clavier pour enregistrer les données de votre jeu avec un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur. Pour lire les données, désactivez l'arpégiateur du KingKORG (le bouton **ARP (TEMPO)** s'éteint).

Synchronisation de l'arpégiateur

Pour définir l'arpégiateur du KingKORG comme maître (le dispositif de contrôle) ou esclave (le dispositif contrôlé), réglez le paramètre **Clock** à la page **GLOBAL "g16-19: MIDI Basic"** (→ p.18).

ASTUCE: Pour savoir comment régler les paramètres de synchronisation sur l'appareil externe, voyez son mode d'emploi.

Utiliser le KingKORG comme maître et le dispositif MIDI externe comme esclave

Reliez la prise **MIDI OUT** du KingKORG à la prise **MIDI IN** de l'appareil MIDI externe.

À la page **GLOBAL "g19: MIDI Basic"**, réglez le paramètre **Clock** (→ p.18) sur **"Int (Internal)"** avec la molette de valeur de sorte que le KingKORG soit le maître de synchronisation et transmette des signaux d'horloge MIDI.

Réglez le dispositif MIDI externe pour qu'il puisse recevoir des messages d'horloge MIDI.

Le dispositif MIDI externe (séquenceur ou boîte à rythmes) est synchronisé sur le tempo défini par le paramètre **Tempo** de la page **PROGRAM "a02: Arp"** (→ p.14).

Utiliser le dispositif MIDI externe comme maître et le KingKORG comme esclave

Reliez la prise **MIDI IN** du KingKORG à la prise **MIDI OUT** de l'appareil MIDI externe.

À la page **GLOBAL "g19: MIDI Basic"** (→ p.18), réglez le paramètre **Clock** sur **"Ext MIDI (External MIDI)"** avec la molette de valeur de sorte que le KingKORG soit l'esclave de synchronisation et reçoive des signaux d'horloge MIDI.

Réglez le dispositif MIDI externe pour qu'il puisse transmettre des messages d'horloge MIDI (en tant que dispositif maître). L'arpégiateur du KingKORG suit le tempo du dispositif externe (séquenceur ou boîte à rythmes, par exemple).

ASTUCE: Si le paramètre **Clock** (→ p.18) de la page **GLOBAL "g19: MIDI Basic"** est réglé sur **"Auto"**, le KingKORG fonctionne automatiquement comme esclave (réglage **"Ext MIDI (External MIDI)"**) quand il reçoit des signaux d'horloge MIDI d'un dispositif MIDI externe connecté à sa prise **MIDI IN**. Dans les autres cas, le KingKORG fait office de maître de synchronisation (réglage **"Int Internal"**).

ASTUCE: Si le KingKORG reçoit un message MIDI **"Start" [FA]** quand il est synchronisé avec l'horloge MIDI d'un appareil MIDI externe, l'arpégiateur est initialisé. La phase du LFO est également initialisée si **"KeySync" = "OFF"**.

2. Canaux et messages

Canaux MIDI

Le format MIDI propose 16 canaux, numérotés de 1 à 16.

Une fois que des dispositifs MIDI sont réglés sur les mêmes canaux MIDI de transmission et de réception, ils peuvent échanger des messages MIDI. Le KingKORG utilise deux types de canaux MIDI, que vous réglez comme décrit ci-dessous.

Canal MIDI global

Il s'agit du canal MIDI de base utilisé par le KingKORG pour la transmission et la réception de messages MIDI.

Les données de jeu et réglages produits sur le KingKORG sont transmis via ce canal. Le KingKORG répond en outre aux messages transmis par un dispositif MIDI externe et reçus sur ce canal. Pour régler le canal MIDI global, assignez le canal voulu au paramètre Global Ch de la page GLOBAL "g16: MIDI Basic" (→ p.18).

Canal MIDI du Timbre B

Le Timbre B -uniquement- du KingKORG peut être réglé de sorte à recevoir les messages MIDI sur un canal différent du canal MIDI global.

Cette fonction permet par exemple de jouer uniquement le Timbre B via un clavier MIDI externe. Pour définir le canal MIDI du Timbre B, réglez le paramètre Timb B Ch (→ p.4) sur le canal MIDI voulu à la page PROGRAM "p04: Common"; ce réglage s'effectue indépendamment pour chaque Program.

 Ce réglage n'est possible que si le Timbre B est disponible. Pour activer le Timbre B, réglez le paramètre VoiceMode du Program sur "Layer" ou "Split" à la page "p03: Common" (→ p.3).

 Le canal MIDI défini pour le Timbre B du KingKORG est uniquement disponible pour la réception de messages. Le KingKORG ne transmet donc aucun message sur ce canal quand vous jouez sur son clavier.

Messages MIDI

Cet instrument peut recevoir et transmettre divers types de messages MIDI, comme par exemple les messages d'activation et de coupure de note, de changements de Program et d'autres messages liés au contrôle du son. Voyons à présent les principaux types de messages MIDI utilisés par le KingKORG.

Activation/coupure de note

Un message d'activation de note ('note-on') indique le début d'une note et un message de coupure de note ('note-off') la fin de cette note.

Le KingKORG transmet un message d'activation de note quand vous enfoncez une touche et un message de coupure de note quand vous relâchez la touche. Quand le KingKORG reçoit un message d'activation de note, son générateur de sons interne produit le son correspondant au numéro de la note, au volume correspondant à la valeur de toucher de la note. Quand il reçoit un message de coupure de note, l'instrument interrompt la production du son de cette note.

Activation de note [9n, kk, vv]

Coupure de note [8n, kk, vv]

(n: canal, kk: numéro de note, vv: toucher)

 Le KingKORG n'est pas compatible avec la valeur de toucher de coupure des notes. Tous les messages de coupure de note produits par l'instrument sont transmis avec une valeur de toucher fixe de 64; en outre, toute valeur de toucher de coupure de note transmise au KingKORG est ignorée.

ASTUCE: Vous pouvez transmettre les notes produites par l'arpégiateur. Pour transmettre les messages d'activation/de coupure de note produits par l'arpégiateur, réglez le paramètre Position (→ p.16) sur "PostKBD" à la page GLOBAL "g03: Common".

Changements de Programs et de Timbres

Vous pouvez changer de Programs (sons) avec les messages MIDI de sélection de banque et de changement de Program (définissant la banque et le numéro des Programs).

En plus du changement de Programs, ces messages servent aussi à changer de Timbre sur le KingKORG.

MSB de sélection de banque (CC#00) [Bn, 00, mm]

LSB de sélection de banque (CC#00) [Bn, 00, mm]

(n: canal, mm: octet supérieur du numéro de banque, bb: octet inférieur du numéro de banque)

Changement de Program [Cn, pp]

(n: canal, pp: numéro de Program)

 La transmission d'un message de sélection de banque seul ne produit aucun résultat.

 Une fois le message de sélection de banque transmis, vous devez le faire suivre par un message de changement de Program.

Changements de Programs

Quand vous changez de Programs sur le KingKORG, il transmet un message de sélection de banque et un message de changement de Program. Quand le KingKORG reçoit ces messages, il change de Programs conformément aux instructions de ces messages.

Si le KingKORG reçoit uniquement un message de changement de Program, il sélectionne et active le Program du numéro en question dans la dernière banque utilisée. Exemple: si le Program 183 est actif et que le KingKORG reçoit un changement de Program de numéro 15, il sélectionne et active le Program 115 (le Program du numéro correspondant contenu dans la banque actuelle de Programs 101~200).

MSB de banque (CC#00)	LSB de banque (CC#32)	Changement de Program	Numéros correspondants
00	00	001~100	001~100
00	01		101~200
00	02		201~300

 Pour pouvoir utiliser des canaux MIDI distincts pour piloter le Timbre A et le Timbre B du Program spécifié par un message de changement de Program, vous devez au préalable sauvegarder ce Program en assignant le canal MIDI voulu à son Timbre B.

ASTUCE: Un réglage permet de désactiver la transmission et la réception des messages de sélection de banque. Pour ce faire, réglez le paramètre BankChg (→ p.19) sur "Disable" à la page GLOBAL "g24: MIDI Filter".

ASTUCE: Un réglage permet de désactiver la transmission et la réception des messages de changements de Programs. Pour ce faire, réglez le paramètre ProgChg (→ p.19) sur "Disable" à la page GLOBAL "g23: MIDI Filter".

Changements de Timbres

Le KingKORG vous permet de changer de Timbre pour le Program actif en choisissant les réglages de Timbre d'un autre Program.

Quand l'instrument reçoit les messages suivants de sélection de banque et de changement de Program, il charge les réglages du Timbre du Program en question dans le Timbre du Program actuel.

MSB de banque (CC#00)	LSB de banque (CC#32)	Changement de Program	Numéros correspondants
32	32	001~100	001~100/Timbre A
32	33		101~200/Timbre A
32	34		201~300/Timbre A
32	35		001~100/Timbre B
32	36		101~200/Timbre B
32	37		201~300/Timbre B

 Quand vous changez de Timbre, les réglages des paramètres des pages s01~s80 sont chargés dans le Timbre du Program actuel; les réglages d'effets, d'arpégiateur et de la fonction Vocodeur ne sont pas chargés.

ASTUCE: Les réglages de Timbre sont chargés dans le Timbre du numéro de canal MIDI correspondant. Si le paramètre Timbre B Ch est actif et correspond à un canal autre que le canal MIDI global, cette fonction permet de charger les réglages dans le Timbre A ou le Timbre B.

Contrôle du son

Changement de hauteur dynamique

Quand vous actionnez le joystick à gauche ou à droite, le KingKORG transmet un message de changement de hauteur ('Pitch Bend').

Quand il reçoit un message Pitch Bend, le KingKORG change sa hauteur de façon dynamique en fonction de la plage de hauteur définie avec le paramètre BendRange (→ p.5) à la page PROGRAM "s09: Pitch".

Message Pitch Bend [En, bb, mm]

(n: canal, bb: chiffres inférieurs de la valeur, mm: chiffres supérieurs de la valeur)

Upper byte value	Lower byte value	Pitch bend value	Actual pitch (BendRange=+2)	Control source value
127	127	8191	+2	+127
64	00	0	0	0
00	00	-8192	-2	-127

ASTUCE: Vous pouvez utiliser les messages Pitch Bend comme source de contrôle d'une connexion virtuelle (→ p.12) ou pour la fonction Vocodeur (→ p.13).

ASTUCE: Le KingKORG vous permet aussi de piloter la hauteur avec les commandes de contrôle; lisez la section suivante.

Contrôle du son avec d'autres types de messages

Les commandes de contrôle permettent de piloter des facettes du son comme le volume et le timbre. Quand vous actionnez le joystick vers le haut ou vers le bas, enfoncez une pédale ou une pédale commutateur, ou utilisez les commandes et boutons du panneau avant pour éditer un paramètre, le KingKORG transmet des commandes de contrôle. Quand le KingKORG reçoit des commandes de contrôle, il applique les effets assignés aux commandes en question.

Commandes de contrôle [Bn, cc, vv]

(n: canal, cc: numéro de commande de contrôle, vv: valeur)

ASTUCE: Un réglage permet de désactiver la transmission et la réception des commandes de contrôle. Pour ce faire, réglez le paramètre CtrlChg (→ p.19) sur "Disable" à la page GLOBAL "g25: MIDI Filter".

Utilisation des commandes de contrôle sur le KingKORG

Il existe 128 commandes de contrôle, numérotées de CC#0 à CC#127. L'effet ou la fonction de chaque commande de contrôle est définie par la norme MIDI.

Contrôle du son	CC#0~95 et CC#102~119
Édition d'une valeur ou fonction	CC#96~101
Contrôle ou initialisation du générateur de sons	CC#120~127

Le KingKORG permet d'utiliser les commandes de contrôle (CC#0~95 et CC#102~119) de deux manières différentes pour modifier le son.

Assignment d'un message à une commande ou un bouton

Vous pouvez assigner une commande de contrôle à une commande ou un bouton (ou un paramètre) du panneau avant, ou l'assigner à un contrôleur de l'instrument ou à un contrôleur en option.

C'est un moyen pratique pour contrôler les réglages des commandes et boutons du KingKORG sur un dispositif externe, ou pour piloter le paramètre voulu sur ce dispositif externe.

ASTUCE: Vous pouvez définir ces assignments avec le paramètre CC#Map (→ p.35).

Assignment d'un message à une connexion virtuelle

Pour contrôler simultanément plusieurs paramètres via des commandes de contrôle transmises au KingKORG, vous disposez de la fonction de connexions virtuelles des Programs (→ p.12).

Chaque signal dispose de six acheminements différents pour contrôler un paramètre; vous pouvez donc assigner un message MIDI comme signal d'entrée de sorte qu'une commande de contrôle gère jusqu'à six paramètres à la fois.

ASTUCE: Les paramètres MIDI1, MIDI2 et MIDI3 (→ p.19) de la page GLOBAL "g20~22: MIDI Ctrl" permettent de définir à l'avance le type de message MIDI que vous souhaitez utiliser comme source pour la connexion virtuelle.

Commandes de contrôle fréquemment utilisées

Voici quelques-unes des commandes de contrôle compatibles avec le KingKORG et souvent utilisées sur l'instrument.

 Les fonctions décrites dans cette section correspondent aux réglages d'usine.

Réglage du volume

CC#07: Volume [Bn, 07, vv]

(Par défaut: commande AMP LEVEL)

Règle le niveau de l'amplificateur.

Ce message est assigné à la commande AMP LEVEL du panneau avant. Il est transmis quand vous utilisez la commande AMP LEVEL. À la réception de ce message, le paramètre Level de la page PROGRAM "s39: Amp" (→ p.10) définissant le niveau des Timbres A et B change simultanément et adopte la valeur du message reçu.

CC#11: Expression [Bn, 0B, vv]

(Par défaut: pédale)

Règle le volume du Timbre.

Ce paramètre permet de modifier le volume relatif du son. Si vous souhaitez varier le volume de façon expressive pendant le jeu, assignez cette commande de contrôle à une pédale ou un autre contrôleur similaire.

Contrôle de modulation

CC#01: Intensité de modulation de hauteur [Bn, 01, vv]

(Par défaut: axe +Y du joystick)

Cette commande contrôle la modulation de hauteur.

Ce message est transmis quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument. La valeur "0" est transmise quand vous relâchez le joystick.

À la réception de ce message, l'intensité du vibrato produit par le LFO2 change conformément au réglage du paramètre LFO2&JS+Y à la page PROGRAM "s08: Pitch" (→ p.5).

Si la valeur du message reçu est de "0", il n'y a aucun effet de vibrato.

CC#02: Intensité de modulation du filtre [Bn, 02, vv]

(Par défaut: axe -Y du joystick)

Cette commande contrôle l'intensité de modulation de la fréquence de coupure.

Ce message est transmis quand vous tirez le joystick vers vous. La valeur "0" est transmise quand vous relâchez le joystick.

À la réception de ce message, l'intensité de la modulation de la fréquence de coupure du filtre produite par le LFO1 change conformément au réglage du paramètre LFO1&JS-Y à la page PROGRAM "s36: Filter" (→ p.10).

Si la valeur du message reçu est de "0", il n'y a aucun effet.

Contrôle du panoramique (position dans l'image stéréo)

CC#10: Panoramique [Bn, 0A, vv]

(Par défaut: non assigné)

Cette commande contrôle la position du son dans l'image stéréo.

À la réception de ce message, la position du son dans l'image stéréo change selon un mouvement gauche-centre-droite en fonction des valeurs de panoramique reçues ("0"-"64"-"127").

Contrôle du changement dans le temps

CC#64: Pédale de maintien (Damper) [Bn, 40, vv]

(Par défaut: pédale de maintien - Damper)

Ce message contrôle l'effet de maintien, qui permet de continuer à produire le son d'une note même après que vous ayez relâché la touche du clavier.

Le statut actif (127 ou "on") ou coupé (0 ou "off") est transmis quand vous enfoncez ou relâchez la pédale de maintien. À la réception de cette commande, l'instrument active ou coupe la fonction de maintien.

CC#65: Commutateur de portamento [Bn, 41, vv]

(Par défaut: bouton PORTAMENTO)

CC#05: Temps de portamento [Bn, 05, vv]

(Par défaut: commande PORTA.TIME)

Ces messages contrôlent l'effet portamento. Il s'agit d'un effet produisant un glissement de hauteur en douceur entre des notes liées (jeu legato). Le message de commutateur de portamento active/coupe l'effet et le message de temps de portamento définit la vitesse de changement de l'effet.

Quand vous utilisez le bouton PORTAMENTO sur le panneau avant du KingKORG, l'instrument transmet un message de commutation de portamento d'une valeur de 127 ("on") ou de 0 ("off"). Quand vous tournez la commande PORTA. TIME, il transmet un message de temps de portamento (0~127).

Contrôle ou initialisation du générateur de sons

Ces commandes de contrôle spéciales servent à l'initialisation du générateur de sons. Ces messages sont uniquement reçus par l'instrument et ne sont donc pas destinés à la transmission.

CC#123: Coupure de toutes les notes [Bn, 7B, 00]

(Par défaut: non assigné)

CC#120: Coupure de tous les sons [Bn, 78, 00]

(Par défaut: non assigné)

Quand l'instrument reçoit un message de coupure de toutes les notes, il coupe toutes les notes en cours de production sur le canal en question.

La coupure des notes se produit de la même façon que lorsque vous relâchez les touches du clavier: la portion de chute des notes reste donc audible.

Quand l'instrument reçoit un message de coupure de tous les sons, il coupe tous les sons en cours de production sur le canal en question. Contrairement au message de coupure de toutes les notes, cette commande coupe abruptement tous les sons sans conserver la portion de chute des notes.

Ces messages de coupure sont réservés aux cas d'urgence. Ils ne sont pas destinés à être utilisés dans le cadre du jeu normal.

CC#121: Initialisation de tous les contrôleurs [Bn, 79, 00]
(Par défaut: non assigné)

À la réception de ce message, l'instrument initialise les divers effets modifiés par des commandes de contrôle sur le canal en question ainsi que les Timbres correspondants. Toutefois, ce message n'initialise pas les paramètres modifiés via une connexion virtuelle.

3. Transmission et réception de messages NRPN

Les commandes et boutons en face avant qui ne sont pas mentionnés plus haut ont des numéros de paramètres non enregistrés NRPN ("Non Registered Parameter No."). La fonction des messages NRPN est laissée à l'imagination des différents fabricants.

L'édition NRPN est effectuée de la façon suivante.

1. Utilisez NRPN MSB (CC99) [Bn, 63, mm] et NRPN LSB (CC98) [Bn, 62, rr] (n: canal, mm, rr: octets de statut supérieur et inférieur du no. de paramètre) pour sélectionner le paramètre.
2. Utilisez l'octet de statut supérieur d'entrée de données MSB (CC6) [Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre) pour entrer la valeur.

ASTUCE: Le KingKORG n'utilise que l'octet de statut supérieur (MSB) de l'entrée de données.

Pilotage de l'arpégiateur

Quand les réglages de l'arpégiateur sont modifiés par les boutons ou commandes en face avant, les messages NRPN suivants sont transmis. A la réception de ces messages NRPN, les réglages correspondants de l'arpégiateur changent. La transmission et la réception de ces messages se font sur le canal Global. Le tableau indique la correspondance entre les valeurs du message et les valeurs du paramètre du KingKORG.

Arp Sw

Arp Sw: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
(n: canal, mm: valeur de paramètre)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Valeur (transmise)	Valeur (reçue)
Arp Sw	00 (00)	02 (02)	0: OFF 127: ON	0...63: OFF 64...127: ON

Contrôle des paramètres de vocodeur

La transmission et la réception de ces messages se font sur le canal Global.

Vocoder Sw

Vocoder Sw: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
(n: canal, mm: valeur de paramètre)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Valeur (transmise)	Valeur (reçue)
Vocoder Sw	05 (05)	04 (04)	0: Off 127: On	0...63: OFF 64...127: ON

Autres paramètres pilotables

La transmission et la réception de ces messages se font sur le canal Global.

Voice Mode ("VOIC.MODE" à la page COMMON)

Voice Mode: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]
(n: canal, mm: valeur de paramètre)

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Valeur (transmise)	Valeur (reçue)
Voice Mode	05 (05)	00 (00)	0: SINGLE 43: LAYER 85: SPLIT	0...42: Single 43...84: Layer 85...127: Split

4. Messages SysEx

Format du KingKORG

F0	Statut exclusif
42	Identification de Korg
3n	[n=0~F] canal MIDI
00 01 18	Identification du modèle KingKORG
ff	Identification de fonction (type de message)
—	
F7	Fin du message SysEx

Universal system exclusive

Certains messages SysEx ont une définition officielle. Il s'agit de messages SysEx "universels". Parmi ces messages SysEx universels, le KingKORG reconnaît les messages "Master Volume" et "Master Fine Tuning".

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: octet de statut inférieur de la valeur, mm: octet de statut supérieur de la valeur), [mm, vv= 7F, 7F] équivaut au max., [mm, vv= 00, 00] équivaut à "0")

Quand un message "Master Volume" est reçu, le KingKORG ajuste son volume global.

Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(La valeur 8192 [mm, vv=40, 00] correspond au centre (pas de changement d'accord: 0 cent, La4=440.0Hz), 4096 [mm, vv=20, 00] à -50 cents et 12288 [mm, vv=60, 00] à +50 cents.)

Quand le KingKORG reçoit un message d'accord fin maître (Master Fine Tune), le réglage d'accord Mst. Tune à la page GLOBAL "g01: Common" de l'instrument est ignoré et sa hauteur est réglée avec les données du message reçu.

5. Messages en temps réel

Contrôle de l'arpégiateur et des LFO

Quand le tempo du KingKORG est synchronisé sur celui d'un dispositif MIDI externe via un signal d'horloge MIDI, vous pouvez utiliser des messages en temps réel du système pour contrôler l'arpégiateur et les LFO (→ p.18 "Clock").

Start [FA]

Quand l'instrument reçoit le message [FA] de démarrage, le motif d'arpège est initialisé (retour au début du motif). En outre, si la fonction Key Sync du LFO est désactivée, la phase du LFO est initialisée.

Stop [FC]

A la réception du message "Stop [FC]", l'arpégiateur s'arrête. Il ne s'agit cependant pas d'un message de désactivation; l'arpégiateur redémarre donc lorsque vous jouez une nouvelle note.

6. Assignations et transmission/réception des commandes de contrôle par défaut (CC#Map)

Le tableau ci-dessous indique les assignations par défaut des commandes de contrôle assignables avec la fonction CC#Map ainsi que les valeurs transmises et reçues pour chaque paramètre.

ASTUCE: Vous pouvez effectuer les assignations CC#Map à la page GLOBAL "g28: MIDI CC#Map (→ p.19).

ASTUCE: Ces messages sont transmis et reçus via le canal global.

Si vous utilisez deux KingKORG pour transmettre et recevoir ces paramètres, veuillez à aligner les réglages des Programs de transmission et de réception.

Transmission

L'utilisation des commandes et boutons du KingKORG entraîne la transmission des commandes de contrôle assignées aux paramètres en question.

Les commandes de contrôle ne sont pas transmises quand vous utilisez les boutons et commandes de l'instrument pour éditer un Program.

Réception

Quand l'instrument reçoit une commande de contrôle, il change la valeur du paramètre assigné à cette commande.

Si vous utilisez le Timbre B, les Timbres A et B sont modifiés simultanément.

Si le canal MIDI du Timbre B (→ p.4) est différent du canal global, le paramètre du Timbre B ne change pas.

Section	Paramètre	Assignation	Valeur (transmise)	Valeur (reçue)
Pitch	Porta.Time	CC#005	0...127	0...127
	Portamento	CC#065	0:Off, 127:On	0...63:Off, 64...127:On
Voice	Unison Voice	CC#003	0: Off, 32:2, 64:3, 96:4	0...31: Off, 32...63: 2, 64...95: 3, 96...127: 4
Osc1	Type	CC#008	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1...32:ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126:PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	CC#015	0...127	0...127 (quand vous utilisez les oscillateurs double, en anneau ou Mic In, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63)
	CONTROL 2	CC#017	0...127	(quand vous utilisez l'oscillateur à modulation croisée, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63) (→ p.37 "Valeurs Mod Harm pour les oscillateurs VPM OSC1, 2 et 3")
Osc2	Type	CC#018	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	CC#019	0...127	0...127 (quand vous utilisez les oscillateurs double, en anneau ou Mic In, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63)
	CONTROL 2	CC#020	0...127	0...127 (quand vous utilisez l'oscillateur à modulation croisée, 0/1: -63,2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63) (→ p.37 "Valeurs Mod Harm pour les oscillateurs VPM OSC1, 2 et 3")
Osc3	Type	OFF	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	OFF	0...127	0...127 (quand vous utilisez les oscillateurs double, en anneau ou Mic In, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63)
	CONTROL 2	OFF	0...127	0...127 (quand vous utilisez l'oscillateur à modulation croisée, 0/1: -63,2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63) (→ p.37 "Valeurs Mod Harm pour les oscillateurs VPM OSC1, 2 et 3")
Mixer	OSC1Level	CC#023	0...127	0...127
	OSC2Level	CC#024	0...127	0...127
	OSC3Level	CC#025	0...127	0...127
Filter	Cutoff	CC#074	0...127	0...127
	Resonance	CC#071	0...127	0...127
	EG1 Int	CC#079	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
	KeyTrack	CC#028	0/1: -2.00 2: -1.93...63: -0.02, 64: +0.00, 65: +0.02...127: +2.00	0/1: -2.00 2: -1.93...63: -0.02, 64: +0.00, 65: +0.02...127: +2.00
Amp	Level	CC#007	0...127	0...127
	Pan	CC#010	Non transmis	0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: Centre, 65: R01...127: R63
EG1-Filter	Attack	CC#085	0...127	0...127
	Decay	CC#086	0...127	0...127
	Sustain	CC#087	0...127	0...127
	Release	CC#088	0...127	0...127

Section	Paramètre	Assignment	Valeur (transmise)	Valeur (reçue)
EG2-Amp	Attack	CC#073	0...127	0...127
	Decay	CC#075	0...127	0...127
	Sustain	CC#070	0...127	0...127
	Release	CC#072	0...127	0...127
Filter	LFO1ModInt	CC#089	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
LFO1	Freq.	CC#090	0...127, TempoSync=On: (→ p.12)	0...127, TempoSync=On: (→ p.12)
Pitch	LFO2ModInt	CC#077	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
LFO2	Freq.	CC#076	0...127, TempoSync=On: (→ p.12)	0...127, TempoSync=On: (→ p.12)
V.Patch1	Int	CC#103	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch2	Int	CC#104	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch3	Int	CC#105	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch4	Int	CC#106	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch5	Int	CC#107	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch6	Int	CC#108	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
Effect	EQ Hi Gain	CC#109	EQ Gain value (→ p.29)	EQ Gain value (→ p.29)
	EQ Lo Gain	CC#110	EQ Gain value (→ p.29)	EQ Gain value (→ p.29)
	PreFXDrive/ Freq.	CC#012	0...127	0...127 (pour Tone, 0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64 : Flat, 65: H01...127: H63)
	ModFXDepth	CC#091	0...127	0...127
	ModFXSpeed	CC#113	0...127	0...127
	RevDlyTime	CC#114	0...127	0...127
	PreFX SW	CC#115	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0...31: Off, 32...63: Timbre A, 64...95: Timbre B, 96...127: Timbre A+B
	ModFX SW	CC#094	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0...31: Off, 32...63: Timbre A, 64...95: Timbre B, 96...127: Timbre A+B
	RevDly Depth	CC#093	0...127	0...127
	RevDly SW	CC#095	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0...31: Off, 32...63: Timbre A, 64...95: Timbre B, 96...127: Timbre A+B
Voc.Modultr	Threshold	OFF	Non transmis	0...127
	HPF Level	OFF	Non transmis	0...127
	HPF Gate	OFF	Non transmis	0...63: Disable, 64...127: Enable
Voc.Amp	Direct Level	OFF	Non transmis	0...127
Voc.Carrier	Timb A Level	OFF	Non transmis	0...127
	Timb B Level	OFF	Non transmis	0...127
Voc.Amp	Vocoder Lvl	OFF	Non transmis	0...127
Voc.Filter	Formant Shift	OFF	Non transmis	0...25: -2, 26...50: -1, 51...76: +0, 77...101: +1, 102...127: +2
	Offset	OFF	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
	Resonance	OFF	Non transmis	0...127
	ModInt	OFF	Non transmis	0/1: -63, 2: -62...63: 01, 64: +00, 65: +01...127: +63
	E.F.Sens	OFF	Non transmis	0...126, 127: Hold

Valeurs Mod Harm pour les oscillateurs VPM OSC1, 2 et 3

Le tableau ci-dessous indique les valeurs des commandes de contrôle transmises et reçues quand vous éditez le paramètre "Mod Harm" de l'oscillateur à modulation de phase variable (VPM), ainsi que la correspondance entre la valeur de la commande de contrôle et celle du paramètre.

Valeur (transmise, reçue)	Mod Harm
0...3	0.5
4...7	1
8...11	2
12...15	3
16...18	4
19...22	5
23...26	6
27...30	7
31...34	8
35...38	9
39...42	10
43...46	11
47...49	12
50...53	13
54...57	14
58...61	15
62...65	16
66...69	17
70...73	18
74...77	19
78...80	20
81...84	21
85...88	22
89...92	23
93...96	24
97...100	25
101...104	26
105...108	27
109...111	28
112...115	29
116...119	30
120...123	31
124...127	32

Valeurs SyncNote quand le paramètre TempoSync du LFO 1/2 est sur "On"

Le paramètre LFO 1/2 Freq. est réglé sur "SyncNote" quand la fonction TempoSync est active. Le tableau suivant indique les valeurs des commandes de contrôle qui sont alors transmises et reçues, ainsi que la correspondance entre les valeurs de la commande de contrôle et celle du paramètre.

Valeur (transmise, reçue)	LFO Sync Note
0...7	8meas
8...14	4meas
15...22	2meas
23...29	1/1
30...37	3/4
38...44	1/2
45...52	3/8
53...59	1/3
60...67	1/4
68...74	3/16
75...82	1/6
83...89	1/8
90...97	1/12
98...104	1/16
105...112	1/24
113...119	1/32
120...127	1/64

Valeurs Delay Time pour MOD DELAY et BPM DELAY

Valeur (transmise, reçue)	LFO Sync Note
0...9	1/32
10...27	1/16
28...45	1/8
46...63	1/6
64...81	3/16
82...99	1/4
100...117	3/8
118...127	1/2

Valeurs EG Gain

Le tableau ci-dessous indique la correspondance entre les valeurs de paramètre éditées avec les commandes EQ HIGH et EQ LOW et les valeurs des commandes de contrôle transmises ou reçues.

Valeur (transmise, reçue)	EQ Gain (dB)	Valeur (transmise, reçue)	EQ Gain (dB)
0...2	-15.0	66, 67	0.5
3, 4	-14.5	68, 69	1
5, 6	-14.0	70, 71	1.5
7, 8	-13.5	72, 73	2
9, 10	-13.0	74, 75	2.5
11, 12	-12.5	76, 77	3
13, 14	-12.0	78, 79	3.5
15, 16	-11.5	80, 81	4
17, 18	-11.0	82, 83	4.5
19, 20	-10.5	84...86	5
21...23	-10.0	87, 88	5.5
24, 25	-9.5	89, 90	6
26, 27	-9.0	91, 92	6.5
28, 29	-8.5	93, 94	7
30, 31	-8.0	95, 96	7.5
32, 33	-7.5	97, 98	8
34, 35	-7.0	99, 100	8.5
36, 37	-6.5	101, 102	9
38, 39	-6.0	103, 104	9.5
40, 41	-5.5	105...107	10
42...44	-5.0	108, 109	10.5
45, 46	-4.5	110, 111	11
47, 48	-4.0	112, 113	11.5
49, 50	-3.5	114, 115	12
51, 52	-3.0	116, 117	12.5
53, 54	-2.5	118, 119	13
55, 56	-2.0	120, 121	13.5
57, 58	-1.5	122, 123	14
59, 60	-1.0	124, 125	14.5
61, 62	-0.5	126, 127	15
63...65	0		

KORG

KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan