

Traduction par Bassryche

Remarque : le nom des notes est conservé en anglais afin de correspondre à ce qui est affiché sur le KRONOS. On utilisera donc de C à la place de Do ou G à la place de Sol.

## Maîtriser le KARMA niveau 1 (pour le KRONOS) - Didacticiel 1

Remarque : cette contribution d'article indépendante n'a pas encore été vérifiée pour sa précision par Karma-Lab.



### Table des matières

- Scénario
- Didacticiel 1
- Partie 1 – Maîtriser la lecture et le contrôle en temps réel d'une performance mono-module
- Partie 2 - Relier KARMA à la piste de batterie (Drum Track)
- Partie 3 - Scènes et comment faire des transitions de scènes en douceur
- Partie 4 - Comprendre le comportement des boutons de commande et des curseurs de KARMA
- Partie 5 – Echanger les GE utilisés dans le module KARMA

Ce didacticiel est destiné aux utilisateurs du Korg KRONOS. C'est le même article que le texte original *KARMA 2 Mastering Level 1 ("KARMA Player")* pour le M3, le M50 et l'OASYS, mais réécrit pour correspondre aux paramètres d'usine du KRONOS. Les banques ont été modifiées pour correspondre aux banques d'origine utilisées et les instructions des utilisateurs pour les pages d'écran et les onglets ont été modifiées pour correspondre à celles du KRONOS. La seule (petite) différence est dans le *Didacticiel 2, Partie 5. Comprendre quels timbres (pistes) sont utilisés par le KARMA*. Dans le texte original, un kit de batterie était joué par quatre timbres, alors que dans le didacticiel KRONOS, trois kits de batterie sont joués par quatre timbres.

### Scénario

Vous êtes novice en ce qui concerne le KARMA KRONOS et vous souhaitez maîtriser le niveau 1 ("KARMA Player") avec votre KRONOS. Ce didacticiel est l'un des nombreux articles qui expliquent ce que vous devez savoir pour devenir un utilisateur de niveau 1 ("KARMA Player"). Il décrit comment utiliser le KARMA en mode Program avec un seul module. Le deuxième didacticiel explique comment utiliser le KARMA en mode Combi avec plusieurs modules. Pour plus d'informations sur les niveaux d'utilisation du KARMA, voir *KARMA 2 : Guide du débutant*.

Ce didacticiel requiert entre 30 et 60 minutes pour en faire le tour et il explique toutes les bases

importantes sur comment examiner une performance KARMA dans un programme ou une combi et comprendre ce qui se passe, et comment contrôler les comportements les plus utiles d'une performance KARMA.

## **Didacticiel 1**

### **Partie 1 – Maitrise de la lecture et du contrôle en temps réel d'une performance mono-module**

Fonction LATCH (verrouillage), reconnaissance des accords et des notes en séries, et zones de déclenchement

1. Sur votre KRONOS, aller au PROGRAM I-B030 Tiny Tine E.Piano.
2. Dans la section de surface de contrôle des KRONOS (où les boutons et curseurs sont sur la gauche de l'écran), activer KARMA bouton ON/OFF et le bouton LATCH. (Appuyez sur les touches de sorte qu'elles soient allumées.)
3. Maintenant, jouer quelques notes ou des accords sur la moitié droite de votre clavier n'importe où au-dessus de C4. Cela ne donne rien de spécial ; seulement les notes que vous jouez.
4. Maintenant jouez un accord sur la moitié gauche de votre clavier n'importe où en dessous de C4 et laissez faire le clavier. KARMA analyse les notes déclenchées et commence immédiatement à jouer un motif (pattern) à partir des notes déclenchées.
5. Ce motif est basé sur deux choses :
  - Une série de notes qui se construit en temps réel basé sur les notes que vous jouez (et les vitesses de ces notes). Par exemple, si vous jouez un accord C7, les notes C, E, G, et Bb sont répétées, étendues, et filtrées dans toute une série de notes, en fonction d'un ensemble de paramètres de la série de notes dans le GE. Un exemple simple, ces quatre notes peuvent être répétées sur une octave, plus haut, puis à l'octave supérieure, pour créer une série de notes comprenant trois ensembles de sons d'accord couvrant trois octaves.
  - Plusieurs centaines de paramètres algorithmiques GE, qui expliquent au moteur KARMA de votre clavier comment manipuler le groupement de notes disponibles dans la série de notes.
6. Lorsque vous jouez un accord différent (ou même des notes individuelles), la série de notes est reconstruites avec chaque nouvelle série de notes déclenchées. Si la série de notes reconstruite est différente de la précédente, le motif que vous entendrez sonnera différemment parce que les paramètres agiront sur un ensemble tout à fait différent de notes et de vitesses. Notez que tous les GE ne sont pas paramétrés pour façonner leurs séries de notes sur la reconnaissance des accords, mais le GE que nous utilisons dans ce didacticiel l'est. La fonction par défaut de reconnaissance d'accords du KARMA est appelé « Chord Scan » (balayage d'accord) et interprétera même les notes seules et des intervalles de 2 notes dans les accords. Certains GE peuvent être configurés pour utiliser une forme alternative de reconnaissance d'accord appelé Smart Scan (accord intelligent), qui est décrite en détail dans le Didacticiel 2.
  - De même, si vous devez changer l'un des paramètres du GE, le motif sonnera différemment, car bien que la série de notes soit la même, le moteur KARMA les manipulerait différemment comparé à ce que vous écoutez maintenant.

- Il est important à ce stade d'expliquer que tous les GE KARMA n'utilisent pas une série de notes. Par exemple, certains GE utilisent une combinaison de trois motifs différents de 4 mesures de 7 notes chacun (qui peuvent être coupés en tranches de bien des façons). Les Drum GE sont créés en utilisant les motifs de notes enregistrées comme celui-ci, et vous pouvez également créer des GE autres que Drum en utilisant cette même façon d'enregistrer des motifs.
7. Maintenant, désactiver LATCH. Remarquez comment le motif KARMA s'arrête ?
  8. Appuyez et maintenez un accord en-dessous de C4 pour quelques instants, puis arrêtez de jouer. Remarquez comment le motif KARMA joue, mais seulement pendant que vous tenez l'accord ?
  9. Maintenant, maintenez quelques accords différents et quelques notes simples aussi (tous en-dessous de C4). Voyez comment le motif KARMA "semble" être le même, mais choisit effectivement des notes légèrement différentes de la série de notes dans la gamme de tonalités d'accord que vous choisissez ?
    - Examinons ce qui se passe :
      - Le bouton « LATCH » indique au moteur de KARMA de continuer à jouer son motif, même après avoir relâché le clavier.
      - Le moteur de KARMA peut analyser avec précision l'accord que vous jouez (ou peut dire quand vous jouez uniquement des notes seules) et utilise cette information d'accords pour influencer la manière dont la série de notes est construite à partir des notes déclenchées par votre accord. (Dans le GE que nous utilisons dans ce didacticiel, des notes seules sont traitées comme la tonique d'un accord parfait majeur dans le but de construire la série de notes.)
    - À ce stade, il convient de mentionner qu'il n'y a aucun moyen de « voir » la série de notes utilisée par un GE dans votre clavier lui-même. Vous ne pouvez voir la série de notes que si vous avez le logiciel KARMA applicable à votre clavier (KARMA KRONOS).
  10. Regardons d'un peu plus près l'analyse des accords et la façon dont ce GE particulier utilise cette information pour créer la série de notes :
    1. Faites une triade en C majeur (C E G) et écoutez le motif KARMA.
    2. Maintenant jouer une triade en C mineur (C Eb G) et écoutez le motif KARMA. Voyez comment la tonalité du motif se transforme en tonalité mineure ?
    3. Maintenant jouez un accord Cm7 (C Eb G Bb). Voyez comment le motif KARMA ne change pas du tout ? C'est exactement la même que lorsque vous avez joué une triade en C mineur.
    4. Maintenant jouer un C5 (juste C et G). Nous sommes de retour au même riff même que lorsque vous avez joué une triade en C majeur,
    5. Maintenant jouez un accord C7 (C E G Bb). Essayez aussi C G Bb et même simplement C Bb. Maintenant, le motif a une tonalité dominante, et c'est la même chose dans ces trois cas.
    6. Maintenant jouez un accord Csus4 (juste C et F), puis jouez un accord Csus7 (C F Bb). Le motif KARMA a maintenant une tonalité suspendue, mais c'est la même chose si vous ajoutez le b7 ou pas.

7. Vous pouvez maintenant jouer une triade Cdim (C Eb Gb), puis un accord Cm7b5 (C Eb Gb Bb). Voyez comment le motif KARMA a maintenant une tonalité diminuée, mais est-ce la même chose si le b7 est là ou pas ?
- Alors que se passe-t-il ? Essentiellement, les paramètres de cette série de notes de ce GE en particulier est programmé pour construire une série de notes comprenant seulement des tons d'accords majeurs / mineurs / sus / dom / dim, ignorant la 7e majeure, mineure, accords suspendus, et 7b5.
  - D'autres GE KARMA n'ignoreront pas la 7ème des accords majeurs et mineurs et suspendus et 7b5 (par exemple, le motif sonnera différemment pour un Cm par rapport à un accord CM7). D'autres GE ne se soucieront pas vraiment des notes des accords du tout, et tout simplement déclencheront la note la plus basse de l'accord que vous jouez. Et ainsi de suite.
11. Pendant que nous sommes sur le sujet de la reconnaissance de l'accord, allez au PROGRAM P0 : Play/KARMA onglet GE sur l'écran du KRONOS. Cette zone indique l'accord que le KARMA pense que vous jouez.
- Aller au PROGRAM P7 : KARMA GE Setup/ onglet Key Zones et modifiez la valeur de note haute de G9 à C4 et remarquez comment dans la zone de la zone clé des changements à la ligne bleue d'une ligne verte qui s'étend à partir de C-1 à C4 avec une mince ligne rouge à l'extrémité supérieure qui s'arrête à C4 sur le clavier à l'écran. La ligne verte indique que la zone clé est éditée. Touchez l'écran sur le nom de GE du programme sélectionné. La ligne verte reviendra à une ligne bleue et la mince ligne rouge va disparaître. Les notes sous la ligne bleue sont dans la zone de déclenchement.
  - Toutes les notes jouées en dehors de la zone de déclenchement ne lancent pas le KARMA. Vous remarquerez également que toutes notes jouées au-dessus de C4 quand le KARMA est activé ne sonneront pas non plus.
  - Sur le même écran, cochez la case à côté de Thru Out Zone et vous verrez que les notes au-dessus de C4 sonnent quand elles sont jouées, mais n'ont pas d'effet sur le module KARMA.
  - Si vous retournez au PROGRAM P0 : Play / onglet KARMA GE, vous verrez que les modifications apportées à la Key Trigger Zone que vous avez faites dans le KARMA GE Setup / onglet Key Zones sont reflétées par la ligne bleue sous le clavier à l'écran.
  - Vous pouvez maintenant jouer quelques notes isolées (lentement) avec votre main gauche en-dessous de C4 et surveiller la zone d'accord de reconnaissance de l'écran. Voyez comment cette GE interprète toutes les notes simples comme étant un accord parfait majeur enraciné par la note que vous jouez ?
  - Vous pouvez maintenant jouer quelques accords avec votre main droite au-dessus de C4. Remarquez comment l'affichage des accords sur l'écran ne change pas ? C'est parce que vous êtes à l'extérieur de la zone de déclenchement pour le module KARMA de ce programme. KARMA ne prête pas attention à ce que vous jouez en dehors de la zone de déclenchement.
12. Cela nous amène au sujet des zones de déclenchement et à la façon de les reconnaître. Ceci est particulièrement utile pour comprendre le comportement des performances KARMA multi-

modules, parce que bien souvent chaque module comporte des zones de déclenchement différentes sur le clavier.

1. Vous devez toujours être sur le PROGRAM PO : Play/KARMA GE. Regardez l'image du clavier près du haut de l'écran. Vous voyez la ligne bleue qui ne s'étend qu'à travers le côté gauche de l'image du clavier? Cela représente la zone de déclenchement pour le module KARMA A (remarquez le « A » rouge à la gauche de l'image du clavier ?)
2. Dans ces images du clavier, la touche C exactement au milieu représente C4. Si vous regardez de plus près, vous pouvez voir que la ligne bleue s'arrête juste sous C4, cela signifie donc que le module KARMA répondra à toute note jouée jusqu'à C4.
3. Si vos yeux ont du mal à voir ces images du clavier pour déterminer où se situent les limites de la zone, il y a un moyen plus facile. Aller à la page du PROGRAM P7 : KARMA GE Setup / Key Zones.
4. Vous voyez maintenant la même image du clavier en haut, et la ligne bleue représente la zone de déclenchement. Touchez la case à cocher pour la valeur haute et notez que la ligne au-dessus de l'image du clavier s'allume en vert et la ligne rouge descend vers le haut du clavier. Faites de même pour la valeur basse (mettez là sur C2) et vous verrez une ligne rouge descendre vers le bas du clavier. Les champs Haut et Bas vous montrent les touches exactes, haute et basse, de la zone de déclenchement.

## **Partie 2 - Relier le KARMA à la Drum Track**

Retournez au PROGRAM P7 de la page KARMA Trigger. Nous allons expliquer ce que « Link to Drum Trk » signifie, car il est facile de mal interpréter sa fonction effective.

Pour ce programme particulier avec lequel nous jouons, le module KARMA n'est pas lié à la Drum Track. Intuitivement, on pourrait penser que si nous relierions le module à Drum Track, alors le KARMA restera toujours sur le battement de la Drum Track. Malheureusement, ce n'est pas ce que « Link to Drum Trk » effectue.

- Il est utile de souligner ici que, dans de nombreuses performances KARMA en multi-modules (en d'autres termes, KARMA dans une combi), l'un des quatre modules KARMA est souvent un motif de batterie, lors de l'utilisation d'un programme de batterie. Donc KARMA joue lui-même une Drum Track pour la combi. Ce module de batterie reste naturellement dans le parfait tempo, quoique fasse KARMA, parce qu'il est contrôlé par le moteur du KARMA. Si vous paramétrez à nouveau le KARMA à mi-tempo, le module de batterie se redéclenche aussi et joue toujours en parfaite synchronisation avec les trois autres modules KARMA.
- Mais dans une performance KARMA mono-module (en d'autres termes, KARMA dans un programme), le module KARMA n'est presque jamais un son de batterie. Si vous voulez un rythme de batterie, vous devez activer la Drum Track du KRONOS.
- La Drum Track du KRONOS est complètement séparée du moteur KARMA. Une fois que vous démarrez la Drum Track, elle vous accompagne jusqu'à ce que vous l'arrêtiez, et elle ne sait pas, ni ne se soucie de ce que fait le KARMA. De même, le KARMA ne sait pas, ni ne se soucie de la Drum Track.
- Le point ici est que si le KARMA et la Drum Track sont exécutés en même temps, vous pouvez jouer vos notes ou accords dans la zone de déclenchement KARMA dans le même

tempo que celui de la Drum Track. Si vous désynchronisez le KARMA de la Drum Track, alors les choses vont commencer à sonner horriblement. Il faut de la pratique pour bien jouer de KARMA avec la Drum Track.

Examinons cette interaction entre le Karma et la Drum Track en situation. Nous allons d'abord mettre en place la Drum Track.

1. À partir du Program P1 : page Basic/Vector allez à l'onglet Drum Track. Dans Drum Motif sélectionnez P001 : Pop Ballad (All) dans la liste déroulante. Puis dans les paramètres Drum Track sélectionnez I-F078 Studio Standard Kit du menu déroulant. Cela vous donnera un rythme facile à écouter lorsque l'on compare la Drum Track au jeu du module KARMA.
2. Activez les boutons KARMA et LATCH, et activez également la Drum Track (bouton On/Off).
3. Vous pouvez maintenant jouer une note dans la zone de déclenchement. KARMA et la Drum Track démarrent ensemble en parfaite synchronisation.
4. Maintenant, essayez de jouer quelques notes dans la zone de déclenchement désynchronisée du rythme de la Drum Track. Vous devriez être en mesure de constater rapidement que le KARMA et la Drum Track ne jouent pas synchronisés.
5. Maintenant, essayez de déclencher une note ou un accord sur le temps fort de la Drum Track. Vous devriez être en mesure de constater que le KARMA joue de nouveau en synchronisation avec la Drum Track. L'astuce consiste à reconnaître le temps fort et de redéclencher sur le temps fort.
6. Éteignez la Drum Track et remarquez comment KARMA continue à jouer. Cette fois-ci, écoutez le motif KARMA et essayez de reconnaître le temps fort dans le motif KARMA. Enclenchez à nouveau la Drum Track et jouez une note ou un accord sur le temps fort du motif KARMA. Encore une fois, l'astuce consiste à reconnaître le temps fort de la structure KARMA afin de pouvoir synchroniser la Drum Track.

Alors maintenant, nous allons voir ce que la case « Link to Drum Trk » effectue.

1. Éteignez la Drum Track et le KARMA également.
2. Aller au PROGRAM P7 : page KARMA Trigger et toucher la case « Link to Drum Trk » pour le sélectionner. Enclenchez le KARMA et jouez quelque chose dans la zone de déclenchement. Rien ne se passe !
3. Maintenant, allumez la Drum Track et jouez quelque chose dans la zone de déclenchement. KARMA et la Drum Track démarrent ainsi en parfaite synchronisation.
4. Maintenant éteignez la Drum Track. Vous remarquez comment KARMA s'arrête aussi ?
5. Donc, vous demandez peut-être « Pourquoi est-ce utile que KARMA et la Drum Track démarrent en parfaite synchronisation, même quand le KARMA n'est pas lié à la Drum Track, ça sert à quoi ? » Eh bien, la vraie raison de lier le KARMA et la Drum Track est de faire en sorte que vous pouvez arrêter KARMA et la Drum Track en même temps avec une seule touche (éteindre le bouton Drum Track). C'est tout.

### **Partie 3 - Scènes et comment faire des transitions de scènes en douceur**

1. Décochez la case « Link to Drum Trk ». Les boutons KARMA et LATCH doivent toujours être allumés, sinon, allumez-les.
2. Jouez une seule touche en dessous de C4 et laissez faire le clavier. Vous devez entendre le motif de KARMA recommencer à jouer. Nous allons laisser ce motif tourner pendant que nous en apprendrons davantage sur les scènes KARMA.
3. Allez au PROGRAM PO : page Play et sélectionnez l'onglet Control Surface. Vous devriez voir les boutons de commande et les curseurs représentés sur l'écran. Pour sélectionner la surface de contrôle KARMA toucher l'onglet RT/KARMA sur la gauche de l'écran, (si vous n'y êtes pas déjà). Vous verrez une représentation graphique sur l'écran des boutons de commande et des curseurs pour la section de contrôle en temps réel de la surface de contrôle du KRONOS. Vous pouvez également accéder directement à cet écran en appuyant sur les boutons RT/KARMA sur le KRONOS à la gauche des curseurs.
4. Vous voyez maintenant une représentation graphique des boutons de commande et des curseurs KARMA, mais plus important encore, vous voyez 8 « boutons » SCENE dans la moitié supérieure de l'écran. C'est un moyen très simple et facile pour sauter directement dans les 8 scènes du Korg KRONOS, autant que d'utiliser la rangée supérieure de boutons de la section de contrôle du clavier.
5. Pendant que le KARMA joue, touchez plusieurs des autres boutons de scène sur l'écran et écoutez le résultat. Assurez-vous de toucher certains d'entre eux au milieu du motif KARMA, plutôt que sur le temps fort du motif KARMA. Notez que le motif joue jusqu'à la fin de la mesure lors de la lecture KARMA quand vous sautez entre les scènes. C'est parce que la fonction *Scene Change Quantise Window* de l'onglet PROGRAM P7 : KARMA GE RTP Scenes est réglée sur 1 mesure.
6. Vous pouvez modifier le timing pour que le module passe à une nouvelle scène en changeant la valeur dans le menu déroulant de la fenêtre *Scene Change Quantise Window*. Dans le champ *Quantise Window* appuyez sur le bouton > et choisissez *1/16 Note* dans la liste.
7. Retournez à la page PROGRAM P0 : Play (vous devez toujours être sur l'onglet *Control Surface*) et sélectionnez différentes scènes KARMA (en particulier, essayez de commuter les scènes au milieu du motif étant joué, et non sur le temps fort). Voyez comment il y a des trous dans la lecture maintenant, et comment tous les changements de scène se font parfaitement toutes les doubles croches de chaque motif ?
8. Vous avez sans doute déjà remarqué que les scènes 5 à 8 sonnent exactement comme la scène 1. Seulement les scènes 2, 3 et 4 sont différentes.

Expliquons ce qui se passe à ce moment particulier :

- Qu'est-ce que une scène? Pourquoi fait-elle sonner le module différemment ?
  - Une Scène KARMA est juste un « instantané » de l'état des 8 boutons de commande et 8 curseurs dans une performance KARMA.
  - Vous pouvez facilement modifier n'importe laquelle des 8 scènes dans une performance KARMA. Il suffit d'aller à une scène dont vous n'aimez pas le motif et de manipuler les boutons de commande et les curseurs jusqu'à ce que vous obteniez un motif que vous aimez. Répétez ce processus pour toutes les scènes que vous

souhaitez modifier. Lorsque vous avez terminé, il suffit de sauvegarder le programme et vous avez maintenant vos propres scènes personnalisées prêtes à l'emploi.

- Pourquoi certaines scènes ne diffèrent pas d'autres scènes ?
  - Dans ce programme que nous utilisons pour le didacticiel, les scènes 5-8 sont identiques à la scène 1. C'est tout simplement parce que le créateur de sons qui a créé ce programme a estimé que quatre scènes suffisaient à vous donner quelques idées et a intentionnellement laissé quatre scènes non-définies afin que vous puissiez utiliser ces emplacements pour créer vos propres scènes. C'est en fait assez commun dans les programmes. Les Combis, en revanche, ont tendance à avoir toutes les 8 scènes entièrement développées par les créateurs de sons.
- Pourquoi y-a-t-il des « trous » audibles quand je change de scènes avec certaines performances KARMA ?
  - Dans les premières versions de KARMA 2, celles mises en œuvre avec l'OASYS et le M3, il n'y avait pas de paramètres *Scene Quantize Window* par défaut. La fenêtre de quantisation par défaut était une double croche. Cela signifiait qu'un changement de scène pouvait se produire sur n'importe quel double croche dans un motif et, comme vous l'avez vu, le rythme différent des scènes de ce programme créait des « trous » perceptibles, sauf si vous changiez de scène juste après la dernière double croche d'un motif (juste avant le temps fort).
  - Mais dans les versions plus récentes de KARMA 2, des valeurs pour la fenêtre *Scene Quantize* ont été ajoutées (1 mesure, 2 mesures, 4 mesures, etc), qui créent des transitions beaucoup plus douces entre les scènes, comme vous avez pu le constater. Cependant, de nombreux Programs et Combis Korg sont encore paramétrés par défaut avec le réglage d'origine à la double croche, ce qui est très court et peut produire ces lacunes perceptibles lorsque vous changez de scène.
    - Remarque : Tous les combis KARMA-ifiés mises au point par Karma-Lab utilisent généralement un réglage d'une mesure dans la fenêtre *Scene Change Quantize*, vous permettant de les déclencher à l'avance et de changer le son en douceur sur le temps fort.
  - Le point à retenir, c'est que vous devez vous habituer à la vérification de la fenêtre *Quantize* d'un programme ou d'une combi et à la changer en 1 mesure ou plus si vous sentez que vous entendez comme des trous ou un changement brut lorsque vous basculez d'une scène KARMA à l'autre. Et lorsque vous comptez utiliser certains programmes ou combis lors d'un concert, c'est une bonne idée que d'enregistrer de nouvelles copies dans les emplacements User Bank après un changement de la fenêtre *Quantize* à 1 mesure ou plus. De cette façon, vous ne serez pas surpris par un changement de scène brutal lors du concert.

#### **Partie 4 - Comprendre le comportement des boutons de commande et des curseurs de KARMA**

Si vous avez manipulé un peu les boutons de commande et les curseurs KARMA dans la surface de contrôle, vous avez probablement été troublés par plusieurs choses :

- Certains boutons de commande et curseurs ne semblent pas du tout modifier le son.

- Les étiquettes pour les boutons de commande et curseurs sont laconiques et peu d'entre elles sont mentionnées dans le Guides paramètres si vous avez essayé de chercher la description de ce qu'elles font.

N'ayez pas peur ! Il y a une méthode derrière cette folie apparente et cette partie du didacticiel fera de vous un expert du comportement des curseurs, et boutons de commande.

1. Assurez-vous que vous êtes de retour sur PROGRAM P0 : Play, sur l'onglet Control Surface, et que le KARMA est allumé et verrouillée sur le jeu de la scène 1.
2. Vous voyez une représentation graphique des boutons de commande et des curseurs, avec quelques étiquettes décrivant chacun d'entre eux.
3. Déplacez quelques curseurs et appuyez sur quelques boutons pour modifier le son du motif de la scène 1. Notez que le bouton physique de la scène 1 sur la surface de contrôle commence à clignoter dès que vous effectuez votre premier changement de boutons de commande et de curseurs.
4. Quiz : comment pouvez-vous ramener tous les curseurs, et boutons de commande à leurs paramètres d'origine ? L'une des possibilités consiste à maintenir enfoncée la touche RESET CONTROLS en haut à droite de la surface de contrôle pendant que vous appuyez sur le bouton KARMA \*\* à gauche des curseurs. Cette opération réinitialise tous les boutons de commande et curseurs de toutes les scènes à leurs valeurs d'origine enregistrées dans le programme.
5. Quiz 2 : comment pouvez-vous réinitialiser seulement quelques curseurs et boutons de commande à leur valeur d'origine, sans remettre à zéro toute la scène ? Dans le KRONOS, il y a deux manières différentes de le faire. Tout d'abord allez au PROGRAM P0 : Play : onglet KARMA GE. Vous voyez les mêmes boutons de commande et curseurs que dans l'onglet Control Surface, mais avez-vous remarqué qu'il y a un texte sous chaque bouton de commande et curseur ? Ce texte vous indique la valeur d'origine du bouton de commande/curseur, pour la scène actuellement sélectionnée. Vous pouvez utiliser cette information pour ne déplacer que quelques-uns des boutons de commande et des curseurs sur leur réglage d'origine. Deuxièmement, vous pouvez également maintenir enfoncée la touche RESET CONTROLS en haut à droite de la surface de contrôle pendant que vous touchez n'importe lequel des curseurs et boutons de commande et vous verrez qu'ils « sautent » à la valeur initiale sur l'écran. Ceci est très utile pour réinitialiser une seule scène (maintenez RESET CONTROLS enfoncée et appuyez sur un bouton de scène) plutôt que de tout réinitialiser.
6. Vous rappelez-vous que les scènes 5-8 ne semblent pas être différentes de la scène 1 ? C'est parce que le sound designer a créé seulement 4 scènes différentes pour ce programme. Donc, nous allons faire nos propres scènes 5 et 6 :
  - a. Sélectionnez la scène 5 et jouer avec les boutons de commande et les curseurs jusqu'à ce que vous arriviez à quelque chose qui sonne bien. N'oubliez pas d'utiliser les techniques décrites précédemment pour revenir en arrière si vous vous retrouvez avec quelque chose qui sonne mal.
  - b. Faites la même chose pour la scène 6.
  - c. Une fois que vous êtes content du son de vos nouvelles scènes 5 et 6, enregistrez le programme dans un emplacement de banque utilisateur vide.

7. Jusqu'ici tout va bien, mais peut-être ne souhaitez-vous pas vous contenter d'expérimenter aveuglément avec des boutons de commande et curseurs jusqu'à être satisfait et obtenir un motif qui sonne bien. Vous voulez vraiment savoir comment chaque bouton de commande et curseur agit sur le son. Cela nécessite de faire un peu de lecture pour en apprendre davantage sur les 13 modèles RTC possibles utilisés par les GE de KARMA.
- a. Aller au PROGRAM P7 : KARMA GE Setup/ onglet Key Zones et examinez le champ modèle RTC sur la droite de la section Module A. Vous voyez qu'il est dit CL1 - Comp/Lead 1 ? C'est le nom du modèle RTC du GE (vous pouvez aussi voir le nom du modèle RTC sur le program P0 : onglet KARMA GE en haut à droite de l'écran).
  - b. Ouvrez le lien suivant dans une nouvelle fenêtre (afin que vous puissiez continuer à lire cet article). Ce lien vous mènera à une section du wiki Karma-Lab qui décrit tous les modèles RTC. Une fois que vous y êtes, cliquez sur le lien pour CL1 - Comp/Lead 1 modèle RTC :
    - <http://karma-lab.wikidot.com/karma2:reference-rtc-models>
    - Remarque : certains des modèles RTC n'ont pas encore de description complète.
  - c. Les informations contenues dans ces articles sur les modèles RTC qui sont les plus utiles pour un utilisateur de KARMA niveau 1 ("KARMA Player") sont les deux codes de couleur des tableaux dans la partie supérieure de chaque article, et le troisième tableau qui fournit une description générale de chaque curseur et bouton de commande.
    - Le code couleur vous indique quels sont les aspects majeurs de la « sensation » d'un GE de KARMA qui seront modifiés par certains groupements de boutons de commande et de curseurs. Par exemple, les boutons de commande « Note Generation » et curseurs changeront un peu toutes les notes jouées par le GE, alors que les boutons de commande et curseurs « Melodic Repeat » changeront un peu la façon dont les notes choisies sont répétées.
    - Le troisième tableau donne une description en « langage clair » de la façon dont chaque curseur et bouton de commande affecte généralement le son d'un GE.
8. Une dernière chose à comprendre au sujet des curseurs et boutons de commande dans un modèle RTC : beaucoup d'entre eux ont un effet notable par eux-mêmes, mais certains n'ont d'effet que lorsqu'ils sont utilisés en tandem avec un autre curseur ou bouton de commande. Donc, si un curseur semble ne pas agir, cela signifie généralement que vous devez d'abord enclencher certains boutons de commande. Et inversement, si un bouton de commande semble ne pas agir lorsque vous l'allumez, cela signifie généralement que tous les boutons de commande permettent d'activer un ou plusieurs curseurs. Voyons cela en action :
- a. Retournez à l'onglet KARMA GE de la page P0 : Play.
  - b. Le bouton de commande 1 est actuellement désactivé. Allumez-le et entendez le changement très perceptible du son (le son passe de polyphonique à monophonique). Activez à nouveau le bouton de commande 1.
  - c. Activez les boutons de commande 2-5 et vous verrez qu'ils ont tous un effet particulier. Ramenez-les à leur état d'origine (souvenez-vous, le texte sous chaque bouton de commande vous indique son état d'origine).

- d. Maintenant, activez les boutons de commande 6-8 et vous voyez que cela n'a aucun effet sur le son. Donc, l'astuce consiste à déterminer quel autre bouton de commande ou curseur est celui auquel chacun de ces boutons de commande est lié.
- e. Pour le bouton de commande 6, remarquez qu'il est étiqueté « Bnd Dir », et lorsque vous appuyez dessus, le champ SW6 juste au dessus de la rangée de boutons de commande possède l'étiquette *Bend Direction*. Seuls deux autres boutons de commande/ curseurs ont également BND (Bend) dans leurs étiquettes, donc il y a de fortes chances que le bouton de commande 6 soit lié à l'un de ces autres contrôles ou aux deux.
- i. Allumez le bouton de commande 5 et vous commencez à entendre des effets de *Bend* sur le son. Enclenchez le bouton de commande 6 et maintenant vous entendez un changement très perceptible de la sensation créée par le *Bend*.
  - ii. Maintenant, éteignez le bouton de commande 5 mais laissez le bouton de commande 6 allumé. Maintenant, déplacez le curseur 6 (BndSta%) de haut en bas. Vous n'entendez aucun changement sur le son du GE. Donc, le bouton de commande 6 modifie seulement le comportement du bouton de commande 5.
  - iii. Lorsque vous avez essayé le bouton de commande 6 à l'étape précédente, rien ne s'est produit. Alors, quel bouton de commande « active » ce curseur ? Il ne s'agit pas du bouton de commande 6, comme vous avez pu le remarquer à l'étape précédente. Eteignez le bouton de commande 6, allumez à nouveau le bouton de commande 5 et déplacez le curseur 6 de haut en bas. Maintenant, vous entendez un changement dans le son, donc le bouton de commande 5 est celui qui « active » le curseur 6.
- f. Pour les boutons de commande 7 et 8, vous voyez que leurs étiquettes commencent tous les deux par Rpt (répétition) et que les curseurs 7 et 8 commencent également par Rpt. Cela nous indique que les boutons de commande 7 et 8 et que les curseurs 7 et 8 sont tous liés d'une certaine manière.
- i. Trouvons donc à quoi le bouton de commande 7 est lié. Allumez le bouton de commande 7 et ensuite allumez le bouton de commande 8. Pas de changement de son, alors vous pourriez être tentés de penser qu'ils ne sont pas liés l'un à l'autre, mais en fait ils le sont, comme vous le verrez dans un instant.
  - ii. Eteignez le bouton de commande 8 et laissez le bouton de commande 7 allumé. Maintenant, déplacez le curseur 8 de haut en bas. Pas de changement de le son, alors vous pourriez être tenté de penser que le bouton de commande 7 et le curseur 8 ne sont pas liés l'un à l'autre, mais en fait ils le sont.
  - iii. Maintenant, déplacez le curseur 7 de haut en bas. Maintenant, vous pouvez entendre un changement significatif.
  - iv. Avec le curseur 7 sur la position la plus basse (000), allumez et éteignez le bouton de commande 8 à plusieurs reprises. Le changement du son est subtile, mais il est présent si vous écoutez bien.
  - v. Maintenant, déplacez le curseur 8 de haut en bas et vous entendrez à nouveau un changement important du son. Que se passe-t-il si ces boutons de commande 7 et 8 et les curseurs 7 et 8 sont tous liés ensemble en une seule unité ? Le bouton de commande 7 permet le regroupement complet (il allume les aspects de « Melodic

Repeat » du GE). Le curseur 7 doit être à une valeur non-nulle pour créer réellement des répétitions, et il crée des répétitions répétées plus vous déplacez le curseur vers le haut. Lorsque certaines répétitions sont en train de jouer, le bouton de commande 8 change le volume de l'enveloppe du decay des répétitions. Et le curseur 8 transpose les notes sélectionnées pour les répétitions.

- g. Le point à retenir, c'est de se rappeler que chaque modèle RTC aura probablement des groupes de boutons de commande et curseurs qui sont interdépendants, mais ces regroupements différeront d'un modèle à l'autre. À l'inverse, qu'il est tout aussi important de se rappeler, c'est que tous les GE qui partagent le même modèle RTC travailleront tous essentiellement la même manière. Par exemple, tous les GE qui utilisent le modèle RTC CL1 -Comp/Lead 1 comme celui que nous avons utilisé pour ce didacticiel auront (pour la plupart) tous ces groupements Bend et les groupements Repeat, et ils fonctionneront à peu près de la même manière avec tous les GE.

## **Partie 5 – Echanger les GE utilisés dans le module KARMA**

1. Aller au PROGRAM P0 : Play : onglet KARMA GE, et assurez-vous que le KARMA est allumé et verrouillée. Jouez un accord sur le côté gauche du clavier pour faire que le module KARMA joue un motif.
2. Touchez le menu déroulant à côté du « Module A » rouge. Un navigateur de catégories GE apparaît, un peu comme un navigateur de catégories Program ou Combi.
3. Sélectionnez plusieurs catégories de GE différentes et essayer quelques GE de chaque catégorie. Voyez comme vous entendez instantanément un échantillon de chaque nouveau GE ?
4. Prenons la catégorie 02 Harmonic (Poly) et le GE 0363 : E.Piano Riff de cette catégorie, qui sonne bien et se marie bien avec le son de ce programme. Appuyez sur OK pour revenir à l'onglet KARMA GE.
5. Avez-vous noté que le modèle RTC de ce module a changé ? Il devrait être CL1 - Comp/Lead, mais il est maintenant DM1 – Drum Melodic. Pourquoi ce changement ?
6. Allez à l'onglet KARMA GE. Si vous comparez maintenant les étiquettes des boutons de commande et des curseurs sur l'écran par rapport à ceux que vous avez vus tout à l'heure quand on travaillait dans la Partie 4 de ce didacticiel, vous voyez qu'ils sont tous différents maintenant. C'est parce que le modèle RTC DM1 est réglé de manière très différente du RCT Model CL1, parce qu'un GE « Drum Melodic » effectue des choses très différentes de celles effectuées par un GE Harmonic (Poly), de sorte que les paramètres les plus utiles pour contrôler en temps réel sont également très différents.
7. Si vous regardez attentivement les étiquettes sous chaque curseur et bouton de commande (des étiquettes qui vous disent la valeur par défaut de chaque bouton de commande et curseur pour chaque scène), vous remarquez qu'ils ne correspondent pas aux paramètres courants de chaque curseur et bouton de commande. C'est parce que vous n'avez pas encore enregistré le Program maintenant que vous avez changé ce GE KARMA.
8. Enregistrez le programme dans un nouvel emplacement – n'écrasez pas le programme originel. Voyez-vous comme les étiquettes correspondent maintenant aux paramètres courants ? N'oubliez pas de toujours sauvegarder votre programme après avoir sélectionné

un autre GE, avant de commencer à jouer avec les boutons de commande et curseurs pour voir ce que toutes les variations produisent. Si vous oubliez de le faire, vous ne connaîtrez pas les valeurs par défaut d'origine qui ont été importées avec le GE.

9. À ce propos, il convient de mentionner ici que vous pouvez importer un GE sans importer également la valeur par défaut de son modèle RTC, sauf si vous avez une bonne raison de le faire. Mais ce n'est généralement pas une bonne idée.
  - a. Retournez à l'onglet KARMA GE.
  - b. Voyez-vous comme le texte à côté du bouton « Load GE Options » en haut de l'écran indique « Auto RTC Setup » et « UseRTCM/ResetScenes » ? Appuyez sur le bouton « Load GE Options » pour voir les options correspondantes.
    - L'option « Auto RTC Setup » et ses deux cases à cocher efface essentiellement tout ce qui concerne votre ancien GE et son modèle RTC, et ils amènent tout ce qui est stocké dans le nouveau GE, y compris le modèle RTC qui a été initialement créé pour ce GE par son créateur.
    - Le paramètre « Clear RTC Setup » amène le nouveau GE et il efface complètement les positions actuelles de vos bouton de commande et curseurs, et les affectations sous les paramètres « GE RTP » et « Perf RTP ». C'est une bonne chose pour les utilisateurs avancés KARMA qui pourraient vouloir mettre en place des boutons de commande et des curseurs en partant de zéro après avoir développé un nouveau GE.
    - Le paramètre « Keep RTC Setup » amène le nouveau GE, mais il conserve les anciennes positions des boutons de commande et des curseurs, les étiquettes et les affectations des paramètres « GE RTP » et « Perf RTP ». Il est rare que ce soit une bonne idée de l'utiliser, sauf si vous êtes un utilisateur de KARMA très habile et que vous savez exactement ce que vous faites et pourquoi cela pourrait vous faire gagner du temps ou procurer les effets que vous recherchez. La raison principale du fait que ce n'est pas une bonne idée est que les étiquettes résultantes des boutons de commande et curseurs ne vous donnent aucune indication réelle de ce que les boutons de commande et curseurs effectuent dans le nouveau GE.
10. Maintenant que vous avez un nouveau GE qui sonne bien avec ce programme et que vous avez enregistré le programme une fois pour régler la valeur par défaut appropriée des paramètres de texte sur l'onglet KARMA GE, vous pouvez aller à chaque scène et jouer avec les curseurs et les boutons de commande jusqu'à créer 8 scènes qui vous satisfont, puis enregistrez à nouveau le programme.
11. Comparez votre nouvelle version de ce programme avec celle du programme originel I-B030 Tiny Tine E.Piano. Elles sonnent très différemment maintenant, n'est-ce pas ? Étant donné que le « feeling » KARMA est tellement différent, ces deux programmes sont utiles pour des applications totalement différentes. Vous avez effectivement créé un tout nouveau programme en échangeant simplement le GE originel par l'un des 2000 GE préprogrammés. C'est super puissant, non ? C'est même encore plus puissant lorsque vous faites ce type d'échange de GE avec des combis, qui n'ont pas un, mais quatre modules KARMA. Ce qui nous amène au prochain didacticiel.