

GUIDE DE CREATION PAS A PAS POUR LA COMBINAISON : "ERASUREHEAD" POUR LE KORG KRONOS

Original for Korg Karma by **Paul Osborn**

Edited for Korg Kronos by **Wan Kemper**

Adaptation française par **Fzero**

Avant de commencer la création d'une combinaison, je vais essayer de formuler une idée ; c'est-à-dire où je veux qu'une Combinaison "aille" et dans quel univers musical.

Je pense à un genre ou à un style dans lequel je veux évoluer et je garde toujours à l'esprit les éléments divers qui vont composer ce style.

Cela dit, il peut être parfois productif de plonger tout droit dans la machine sans idée précise et voir ce qui arrive. Les expérimentations et les accidents heureux font partie du processus.

Pour la création de la combinaison "ErasureHead", j'ai pensé au Style « Vince Clarke » et aux années 80.

Nous allons pouvoir commencer :

- Tout d'abord, choisissez une Combinaison "Init", ceci sera la meilleure façon de commencer, car la plupart des paramètres sont mis à une valeur par défaut (soit "0"). Ceci nous permettra de nous concentrer sur un seul aspect de la Combinaison à la fois. (Tous les IFX/MFX/TFX seront éteints par exemple).

Ce que vous entendrez comme note quand vous jouerez sur le clavier avec une combinaison initialisée sera le Programme "INT-A000 KRONOS German Grand" ; ceci est la valeur de programme par défaut.

- Allez maintenant à la page P0:Play page, onglet ProgSelect/Mixer, vous remarquerez que les 16 timbres disponibles ont le même Programme par défaut c'est-à-dire "INT-A000 KRONOS German Grand".

Cependant, vous entendrez seulement le son d'un seul Programme (qui correspond à celui qui est à l'extrême gauche à l'écran) ; cela est dû aux attributions midi de chacun des 16 Programmes.

- Voyons maintenant les paramètres MIDI ; allez à la page P2:Timbre Parameters page, onglet MIDI ; sur l'onglet Midi, vous remarquerez que le paramètre midi du premier programme de la combinaison est réglé sur "01G". En fait, le canal MIDI 1 est également le canal 'global', d'où le G. Vous remarquerez aussi que les 15 autres Programmes ont des affectations de canaux différents ; donc, si vous deviez mettre les 16 canaux des 16 programmes "INT-A000 KRONOS German Grand" sur "01G", vous entendriez ce Programme 16 fois (soit 16 couches) pour chaque note jouée. On peut utiliser ce procédé pour grossir le son.

Si vous avez essayé de mettre tous les programmes sur le canal Midi n° 1, revenez en arrière pour remettre les valeurs d'origine, c'est-à-dire le Programme n°2 sur le canal Midi 02, le programme n°3 sur le canal Midi 03. jusqu'au Programme n°16 sur le canal Midi 16.

Pour le moment nous sommes intéressés uniquement par le programme n°1. Appuyez donc sur le bouton "Exit" pour retourner à la page de page P0:Play.

- Commençons par des Drums. Pour cette Combinaison j'ai choisi le Programme "INT-F084 TrickyKit". Allez sur l'onglet "ProgSelect/Mixer" et nous allons remplacer le numéro de programme existant INT-A000 (en haut à gauche de l'écran) par le programme INT-F084 – par le biais de l'écran tactile. Nous avons maintenant notre batterie à laquelle nous allons associer le KARMA.

- Allez à la page P7:KARMA, onglet GE Setup, qui permet de configurer les modules Karma qui sont au nombre de 4 et désignés par les lettres A à D.

- Appuyez sur le curseur du Module Karma A qui se situe à gauche de l'écran juste en dessous de la ligne GE Setup et qui a la forme d'une petite flèche. Sa valeur de défaut est : "0000 Arp Model 01 Up/Dn"). Une nouvelle fenêtre de dialogue va s'ouvrir pour nous permettre de choisir un GE parmi les 1285 disponibles.

- Une fois que vous avez fait cette opération, allumez la fonction Karma (en appuyant sur le bouton Karma) et le bouton Latch puis appuyez sur une touche du clavier pour écouter ce GE, vous pourrez bien sûr en écouter d'autres en sélectionnant d'autres GE à partir de la boîte de dialogue.

- Pour notre Combinaison j'ai choisi le Drum le GE Ana Beat 4 numéro 1514. Faites cette sélection et vous pouvez maintenant écouter le résultat. Quant au tempo de notre Combinaison ralentissez-le à 110 bpm au lieu des 120 bpm par défaut en utilisant le bouton tempo, ou bien directement via l'écran tactile.

- La partie Drum est terminée. Nous pouvons nous occuper de la basse. Éteignez le Karma et retournez à la page P0:Play page, onglet ProgSelect/Mixer et sélectionnez le programme n°2. Pour notre basse, j'ai choisi une basse agréable, le Programme "USR-C073 Mushroom Bassman". Retournez maintenant à la page P7:KARMA page, onglet GE Setup, et choisissez le Module Karma B puis sélectionnez un GE à l'aide de la fenêtre de dialogue : ce sera le GE numéro 1119 Stein Bass 2 (une basse qui sonne un peu synthé mais qui se mariera bien avec notre GE de batterie (Drum)). Assurez-vous maintenant que la fonction "RUN" sur le module Karma B est bien activée et allumez de nouveau le bouton Karma et Latch afin d'écouter le résultat.

Souvenez-vous, au début de ce guide, j'ai expliqué les réglages par défaut des paramètres Midi, qui sont, pour rappel :

- Le module A pilote le Programme 1 sur le canal midi 1
- Le module B pilote le Programme 2 sur le canal midi 2
- Le module C pilote le Programme 3 sur le canal midi 3
- Le module D pilote le Programme 4 sur le canal midi 4

Ces affectations sont celles par défaut, car nous avons choisi dès le départ une combinaison initialisée.

- Arrêtez le Karma et retournez à la page P0:Play page, onglet ProgSelect/Mixer. La basse est ok, mais nous allons la rendre un peu différente en demandant au module Karma B de piloter une seconde basse avec celle précédemment choisie.
- Choisissez le Programme n°3 et en utilisant la flèche de sélection, allez rechercher le son de basse ("USR-C063 TopEnd Bass").

A cette étape, si vous allumez le bouton Karma et que vous jouez une note vous n'entendrez aucun changement ! Ceci est normal, le module KARMA B qui pilote les basses est réglé sur le canal midi 2. Donc pour pouvoir entendre nos deux basses jouer ensemble, il va falloir retourner à la page de paramètre midi P2:Timbre Parameters, onglet MIDI que nous avons déjà visitée au début de ce didacticiel.

- Maintenant que nous sommes à la page du MIDI, changez l'affectation midi du programme n°3 et remplacez son affectation de canal Midi par défaut qui est le canal Midi 3 en Midi 2. Le Module Karma B dirige désormais deux programmes de basses distincts.

- Nous voulons maintenant renforcer l'épaisseur du son en ajoutant quelques effets ; rendez-vous à la page P7:KARMA, onglet GE Setup et sélectionnez le module Karma A pour le mettre en mode "Solo". Nous voulons entendre pour le moment uniquement la partie DRUMS fonctionner.

- Eteignez le Karma, pour aller du côté des effets qui se trouvent page P8:Insert Effect, onglet Routing1.

- Cette page nous permet d'attribuer à chacun des 16 Programmes contenus dans notre combinaison les effets de notre choix. Puisque notre Programme n°1 est une batterie (DRUM), nous aurons la possibilité d'appliquer des effets sur certains sons du Kit de Batterie utilisés, et non pas appliquer un effet sur le kit entier. Ce mode offre donc une super flexibilité pour les effets sur la batterie.

- Si vous jetez un coup d'œil à votre manuel « Kronos Voice Liste Name », vous trouverez un diagramme d'attribution des touches pour chacune des parties d'un kit Drum. Si nous étudions l'attribution pour le kit de batterie « Tricky », vous remarquerez une colonne nommée "Bus" qui montre le routage préprogrammé des effets sur les snares (caisses claires). Vous remarquerez que la grande majorité de ceux-ci sont routés vers "IFX1" (Insert Effect 1), que les Kick-Drum (ou "grosses caisses") sont routés vers "IFX2", les toms sont routés vers "IFX3", les hi-hats (charleston) et les cymbales vers "IFX4" et les autres percussions sont routées vers "IFX5".

- Pour cette configuration, nous allons pouvoir mettre un effet "Hall Reverb" sur l'IFX1. Pour le Kick, nous pourrions appliquer un effet Graphic EQ vers "IFX2", un "limiter" pour les toms sur "IFX3", etc.

- Nous en avons fini avec la théorie, revenons à notre Combinaison. Vous remarquerez tout de même qu'il y a deux champs de valeur au-dessous de la "sélection de Bus". Ceux-ci sont routés vers les "Effets Maître" (ou "MFX"), à savoir : "Send1" et "Send2". "Send1" alimente l'Effet Master 1 "MFX1" et "Send2" alimente l'Effet Master 2 "MFX2". Nous reviendrons à ces deux paramètres plus tard.

- Allez maintenant à la page d'effet P8:Insert Effect, onglet Insert FX pour ajouter quelques effets à nos Drums et basse(s). Ce que vous verrez en arrivant sur cette page, ce sont 12 emplacements d'effets qui sont vides. Rappelez-vous ce que j'ai mentionné plus tôt à propos des Snares du kit de batterie Tricky, le routage d'effet pour cette partie du kit Drum est routé par défaut vers "IFX1"... Donc mettez un effet de compression. Pour cela, mettez le switch numéro 1 (c'est le petit bouton de couleur verte à droite de IFX1) sur "On" en utilisant l'écran tactile (pour cela, j'utilise un stylet pour une meilleure édition). A droite de l'écran, choisissez l'effet "002 Stereo Compressor".

- Notre Kick-Drum est pré-routé vers l'effet "IFX2" ; activez-le en mettant la commande sur "On" et choisissez pour cette partie de batterie encore une fois l'effet "002 St Compressor". De cette façon, le Kick-Drum et les Snares de la batterie seront compressés mais séparément. Nos hi-hats et cymbales sont pré-routés vers l'effet "IFX4"; activez-le en mettant la commande sur "On" et sélectionnez l'effet "012 Stereo Graphic 7EQ".

- Maintenant allez à la page P8:Insert Effect, onglet IFX 1-12. Sélectionnez l'effet IFX4 par le biais de l'écran tactile et réglez les paramètres d'égalisation comme ci-dessous :

80	-05.0
220	-5.0
500	00.0
1.0 k	00.0
2.5 k	+01.0
6.3 k	+01.0
16.0 k	+03.0

Ces réglages donneront plus de présence aux cymbales de la batterie. En mettant les effets alternativement "On" ou "Off", vous entendrez la différence avec ou sans. Vous pouvez bien sûr essayer d'autres réglages, vous pourrez aussi jouer avec les effets "IFX3" et "IFX5" avec vos propres effets, mais pour le moment nous allons quitter cette partie.

- Maintenant vous allez modifier légèrement les paramètres de nos deux compresseurs. Allez à la page d'effet P8:Insert Effect, onglet IFX 1-12 et vous allez sélectionner de nouveau "IFX1"(le compresseur que nous avons affecté au Snare de la batterie) et choisissez le champ "Threshold" (seuil) et mettez-le à -28 (cette valeur est par défaut à 20). Ajustez Soft Knee Width à 30 (arrondi du seuil de compression).

- Choisissez maintenant "IFX2" (notre compresseur pour le Kick Drum) et mettez le "Threshold" (seuil) à la valeur -22.

- Maintenant, allez vers les effets maîtres (Master effects) à la page P9:Master/Total Effect, onglet Routing. Nous sommes désormais sur la page de paramétrage du Master FX. Mettez

le Master FX1 "MFX1" de la valeur "Off" à "On" en utilisant l'écran tactile. Faites de même pour le paramètre "MFX2".

- Choisissez ensuite les valeurs suivantes pour "MFX1" : 091 L/C/R BPM Delay. Pour "MFX2", sélectionnez la valeur 104 Reverb Dry Plate. A la droite du Master FX, vous verrez les 2 niveaux de Retour (Return1 & Return 2) pour les deux effets, ajustez les valeurs à 127.
- Pendant que nous sommes sur cette page, occupons-nous de l'effet total "TFX1" en le faisant agir comme un égaliseur maître (Master EQ)... Mettez le bouton "OFF" du "TFX1" sur "ON" et sélectionnez : 013 Stereo Master 3EQ. Allez maintenant à la page d'effet P9:Master/Total Effect, onglet TFX 1, modifiez les paramètres comme ci-dessous :

Low gain [dB]: +3.0
High gain [dB]: +3.0

Laissez les autres paramètres par défaut.

- Modifions légèrement les paramètres du master FX. Pour cela, allez à la page P9:Master/Total Effect, onglet MFX 1. Notre "MFX1" est maintenant notre effet "Delay" maître, mais cet effet de Delay sera également lié au tempo. Vous allez caler le tempo de ce Delay sur le tempo de notre Combinaison qui je le rappelle a été défini au tout début à 110 BPM. Choisissez donc le champ de valeur pour "BPM" et mettez-le à 110.

Puis modifiez :

- la valeur de "L Delay Base note" en la modifiant par le "symbole d'une noire"
- la valeur de "C Delay Base note" en la modifiant par le "symbole d'une blanche"
- la valeur de "R Delay Base note" en la modifiant le "symbole d'une croche"
- Choisissez le champ "Time" pour "L Delay Base Note" en modifiant la valeur par défaut qui est à 3 par 1. Choisissez la valeur du champ "Feedback (C delay)" et modifiez la valeur de défaut de +10 à +22. Choisissez le champ "High Damp" et modifiez son pourcentage et augmentez à 52 %.
- Ajustez le champ Wet/Dry sur "Wet". Maintenant qu'il s'agit d'un master FX, nous devrions normalement avoir une ambiance atténuée. Le bon niveau des effets est réglé sur une autre page, nous y reviendrons plus tard. Le paramétrage de notre Delay est terminé.
- Modifiez légèrement la réverbération dans le "MFX2". Allez à la page P9:Master/Total Effect, onglet MFX 2, et sélectionnez "Reverb time" en lui mettant sa valeur à 1.0s (1 seconde). Cela sera tout pour la réverbération.

C'est plutôt une bonne idée d'assigner les effets généralement utilisés, comme le delay et la réverbération sur le "Master FX"... Ceci parce que les effets d'insertion "Insert FX" peuvent alimenter directement le "Master FX" ; c'est assez agréable d'avoir le delay et la réverbération disponibles pour les ajouter à chacun des 12 autres "insert".

- Retournez à la page d'effet P8: Insert Effect, onglet Insert FX, à droite de nos 12 effets dans les "slots", vous verrez le "Send1" et "Send2" qui alimentent respectivement le "MFX1" et "MFX2"(le delay est associé à "MFX1", la réverb à "MFX2"). Si vous vous rappelez que la Snare de notre batterie est envoyée dans l'effet d'insertion "IFX1" (le premier compresseur), alors pour ajouter juste de la réverb à notre Snare, nous devons choisir le champ de valeur pour "Send2" de l'effet d'insertion "IFX1" et augmenter la valeur à 030 (on n'a pas besoin d'ajouter trop de réverb).

- Ajustez maintenant les niveaux pour "MFX1", c'est-à-dire l'effet de Delay. Mettez respectivement les niveaux de Send1 pour "IFX3" à 080, pour "IFX4" à 080 et pour "IFX5" à 030. Ceci ajoutera du Delay pour les toms, hi-hats/cymbals et le reste des percussions.

- Mettez en route la fonction Karma et appuyez sur une touche du clavier pour écouter ce motif de batterie avec des effets. Normalement, vous ne devriez entendre que la batterie (le GE de batterie du Module Karma A est toujours en mode "Solo"). Nous avons un Kick de batterie assez sec (il n'a pas d'effet de delay ni de réverb) qui alimente son propre compresseur (Insert Effect 2), une snare avec un peu de réverb, elle aussi après son propre traitement de compression (Insert Effect 1), et le reste du kit rythmique (hit-hats, etc) transitant dans notre Delay (MFX1) tout en contournant la réverb et nos 2 compresseurs.

Vous avez pu voir que nous avons un système de routage d'effet sur le Kronos qui est vraiment très flexible pour fixer des valeurs d'effets sur la partie Drum. Le système propose par le biais de la fonction "DKIT" une pré-programmation de chaque son du kit de batterie.

- Occupons-nous maintenant de la Basse de notre combinaison pour cela, allez sur la page P7:KARMA, onglet GE Setup, et désélectionnez la fonction "solo" du module A (Drum) et sélectionnez la fonction "solo" pour le module B cela nous permet d'entendre uniquement notre partie basse.

Vous allez pouvoir faire des choses très intéressantes sur cette partie de la combinaison, en utilisant les effets d'insertion une nouvelle fois.

- Désactivez la fonction Karma et rendez-vous à la page P8:Insert Effect, onglet Routing1. Une fois sur cette page, sélectionnez le programme n°2 (Square Bass), dans la colonne du programme n°2, utilisez la petite flèche dont la valeur est sur "L/R" pour lui attribuer un effet d'insertion et choisissez la valeur "IFX 6" (rappelez-vous la partie batterie de notre combinaison utilise déjà les effets d'insertion IFX 1 à IFX 5). Puis sélectionnez le programme n°3 (la seconde basse Synth-Bass) faites la même opération que précédemment pour lui attribuer la valeur d'effet d'insertion "IFX7".

- Allez à la page P8:Insert Effect, onglet Insert FX, et actionnez les effets des emplacements 6 et 7 en les mettant sur la position "ON".

- Pour l'effet d'insertion n°6, choisissez de nouveau un autre compresseur : "001 Stereo Dyna Compressor", puis allez à la page P8:Insert Effect, onglet IFX 1-12. Ouvrez l'effet d'insertion "IFX 6" pour ajuster sa valeur "Output Level" à 30. Retournez maintenant à la page P8:Insert Effect, onglet Insert FX, pour choisir l'effet d'insertion n° 089 Auto Reverse, pour "IFX7".

L'idée dans l'utilisation de cet effet "reverse" sur la seconde basse est de renverser le son de celle-ci, qui est une basse de synthé, sur un son de basse principale. Essayons donc de réaliser cela maintenant en allant à la page : P8:Insert Effect, onglet IFX 1-12. Ouvrez l'effet d'insertion "IFX 7" et ajustez les paramètres :

- "Reverse Time" à 530ms (utilisez le pavé numérique à droite de l'écran pour rentrer les valeurs et validez par "enter")
- "Threshold" à "0"
- "Response" à: 100
- Utilisez le curseur à droite qui est le paramètre "Direct Mix" pour choisir "Always Off".
- Ajustez le paramètre "Wet/Dry" sur les valeurs 70:30.

- Allumez le Karma et jouez une note dans l'octave la plus basse pour entendre notre basse animée par nos effets, notamment l'effet Inverse Auto. Quittez maintenant la page d'effet pour aller à la page P7:KARMA, onglet GE Setup, désactivez la fonction "solo" du Module Karma B pour entendre la partie rythmique (avec ses effets) jouer en même temps.

- Nous allons maintenant ajouter quelques riffs mélodiques utilisant un GE sur le module C. Tout d'abord, éteignez le Karma et retournez à la page P0:Play, onglet ProgSelect/Mixer et choisissez le programme n°4.

Le son que j'ai choisi pour le Programme n°4 est un petit peu difficile à trouver, c'est un son général midi, il est dans un "sous-ensemble" de la banque de son General MIDI ; vous devez faire la chose suivante : ouvrez la boîte de dialogue pour le programme n°4 en touchant le menu déroulant pour le champ Bank. Une boîte de dialogue apparaît. Choisissez "GM" dans la colonne gauche. Appuyez maintenant le bouton de Variation (à gauche en bas de l'écran) 4 fois, choisissez ensuite le programme « g (4) 082 Sequenced Analog » dans la fenêtre principale.

Maintenant, pour pouvoir piloter ce son avec le Module Karma C, nous devons retourner à la page de Paramètres P2:Timbre Parameters, onglet MIDI.

- Choisissez maintenant le canal MIDI n°4 pour le programme n°4 en passant sa valeur de 4 à 3. Avec cette modification, le programme est prêt pour être piloté par le Module C. (Rappelez-vous les attributions des canaux MIDI par défaut : le Module A = canal midi 1, le Module B = canal midi 2, le Module C = canal midi 3 et le Module D = canal midi 4).

Pendant que nous sommes sur cette page, vous remarquerez qu'il y a un onglet nommé "Pitch", sélectionnez-le. Nous allons utiliser cette fonction pour augmenter d'une octave le son du programme n°4. Choisissez donc le programme n°4 et modifiez la valeur "Transpose" de +00 à +12 (soit 12 demi-tons).

- Retournez à la page P7:KARMA, onglet GE Setup pour sélectionner le GE pour le module C. Pour ce module, j'ai choisi le GE : 1184 Get in Groove. Ce GE est classé dans les presets d'usine dans la catégorie Synth Bass, mais pour notre combinaison, je vais l'utiliser comme une sorte de riff mélodique. Avec la boîte de dialogue sélectionnez le GE N°1184 et n'oubliez surtout pas d'activer la boîte de dialogue "Run".

- Allumez la fonction et jouez une note dans les octaves les plus basses pour écouter le résultat.

J'ai choisi ce GE et il semble se marier assez bien avec notre partie rythmique et notre basse. Rendons ce riff mélodique un peu plus intéressant, pour cela nous allons opérer comme précédemment avec la basse ; nous allons lui adjoindre un second son, sauf que cette fois nous allons l'accorder sur un intervalle harmonique différent. Allez à la page P0:Play, onglet ProgSelect/Mixer, et choisissez le programme "INT-E035 Spiky Analog" pour le Programme n°5.

- Eteignez le mode Karma et allez à la page P2:Timbre Parameters, onglet MIDI, pour modifier le canal midi n°5 du programme n°5 pour le passer de 5 à 3 (en faisant cette modification, le module C du Karma va piloter les programmes n°4 et 5). Pendant que nous sommes sur la page "MIDI", modifions le pitch du Programme n°5 pour lui appliquer une valeur "transpose" à +19. Nous créerons ainsi un intervalle harmonique comme je l'ai déjà précisé.

- Nous allons maintenant ajouter quelques effets à notre riff mélodique. Allez à la page P8:Insert Effect, onglet Routing1, et sélectionnez la valeur "Send1" du programme n°5 et ajustez la valeur à : 127 (Nous appliquons une valeur très élevée de Delay à ce programme). Le "champs" par défaut sur cette colonne est : "L/R". Laissons ce paramètre ainsi de façon à contourner les effets d'insertion.

- Maintenant, sélectionnez la valeur "Send2" du programme n°4 et modifiez la valeur pour la mettre à : 040 (Rappelez-vous : "send2" contrôle le niveau de réverbe, dans ce cas-là, nous allons ajouter une petite quantité de réverbe, afin d'ajouter un peu de profondeur à notre riff mélodique).

- Activez le mode Karma pour faire une écoute, (pour cette Combinaison, il est préférable de jouer sur la partie la plus basse du clavier et de se limiter à des accords simples.

- Notre construction de Combinaison avance gentiment, notre riff mélodique qui est piloté par le Module C et son GE donne un résultat sympathique. Cependant, vous pouvez entendre un effet de pitch à la fin du riff mélodique. Pour arrêter cet effet, nous allons utiliser une fonction qui vous deviendra familière, il s'agit de la fonction de filtrage de midi CC (Contrôle change).

- Allez à la page P7:KARMA, onglet MIDI Filter CC Offset. Vous verrez à l'extrême gauche de la page une colonne pour les modules Karma de A à D.

A la droite de cette colonne, vous verrez en premier les filtres pour la réception des données midi (Receive MIDI filters), puis les filtres de transmission de données midi (Transmit MIDI filters). Pour arrêter l'effet de pitch bend qui se produit à la fin de notre riff mélodique, nous allons appliquer un filtre sur le Pitch Bend qui est transmis par le module Karma C. Désélectionnez (switch off) la case "Pitch Bend" du Module C dans la partie "Transmit MIDI filter".

Une fois la modification réalisée, la commande de pitch bend qui était transmise par le module Karma C sur notre riff mélodique n'existe plus. Si le mode Karma est toujours activé durant la modification, vous pourrez vous rendre compte que l'effet de pitch-bending a cessé.

- Utilisez maintenant le module Karma D pour donner un peu de "poussière magique" en fond sonore à notre combinaison. Eteignez la fonction Karma et retournez à la page P0:Play, onglet ProgSelect/Mixer. Sélectionnez pour le programme n°6 le son : USR-F082 Cold Mornings et pour le programme n°7 le son: INT-E082 Smoothie Motion (Ces deux programmes vont être pilotés par le module Karma D et par un GE).

- Allez à la page P2:Timbre Parameters, onglet MIDI, pour modifier l'affectation midi des programme n°6 & 7 et vous allez les mettre sur le canal midi n°4 (Rappelez- vous : le Module Karma D envoie par défaut ses instructions sur le Canal Midi N°4).

- Allez de nouveau sur l'onglet "Pitch" et appliquez une valeur de transposition de + 19 au programme n°7.

- Allez à la page P7: KARMA, onglet GE Setup pour sélectionner le GE du Module Karma D. En utilisant la boîte de dialogue, choisissez le GE : 0196 Orch Timpani (j'ai découvert que ce GE apporte une touche de fond particulière à la couleur sonore de notre combinaison et je trouve qu'il vaut le détour !).

- Mettez l'onglet du GE du module Karma D sur "Run". Nous voulons maintenant modifier la valeur de transposition du GE du module Karma D.

Pour faire cela, nous devons aller à la page P7:KARMA, onglet Control. Sélectionnez la valeur de transposition du Module D et changez la valeur par défaut de +00 en +12 (Ce que nous venons de faire sur cette page c'est modifier d'une octave vers le Haut, toutes les notes qui sortiront sur module D). Activez le mode Karma et jouez une note dans la partie la plus basse du clavier pour écouter la combinaison. Je pense que vous serez d'accord pour dire que tous les éléments que nous avons choisis jusqu'à maintenant se marient très bien ensemble ; aussi bien au niveau sonore que rythmique. C'est une bonne pratique pour voir si les éléments que nous avons choisis vont ensemble ou pas.

- Nous allons donner à nos "Pads" un petit peu de profondeur en leur ajoutant quelques effets. Allez à la page P8:Insert Effect, onglet Routing1. Associez le Programme n°6 à "IFX8" et le programme n°7 à l' "IFX9". Allez sur l'onglet "Insert FX" et sélectionnez pour "l'IFX8" 051:Stereo Phaser et pour "l'IFX9" 062:Stereo Envelope Tremolo. Pour "IFX8" et "IFX9" ajustez les paramètres de "Send1" et "Send2 » sur la valeur 080. Ecoutez maintenant comment la mélodie de fond a pris de la profondeur en ajoutant un peu de delay et de réverb.

- Nous avons utilisé le nombre maximum de GE possible sur le Kronos c'est-à-dire 4. Mais il nous reste encore la possibilité d'utiliser 9 programmes pour notre combinaison. Vous avez vu que, lors de la création d'une combinaison, nous pouvons aller très loin, notamment en transposant des notes de certains programmes sur les octaves les plus basses et

déclencher des accords avec un seul doigt (c'est ce que je recommande pour cette combinaison un peu particulière).

- Nous allons maintenant ajouter un programme supplémentaire à cette combinaison (programme de Lead Voice) dans les octaves supérieures. Pour cela nous allons devoir splitter (diviser) le clavier, de telle façon que toutes les notes qui ont été "Karmafiées" précédemment soient actives uniquement en dessous de la note C4. C'est ce que nous allons essayer de réaliser maintenant. Tout d'abord, il faut comprendre que pour entendre le programme n°8 qui ne sera pas lié à un module Karma, donc "non karmafiés", nous devons affecter le canal Midi 01G à ce programme n°8, pour cela allez à la page P2:Timbre Parameters, onglet MIDI.

Attention !!! Si nous faisons cela, notre programme n°8, va être piloté par le module A du Karma qui, rappelez-vous, est un DRUM GE, lequel pilote déjà notre Kit de batterie TrickyKit !!!

Bien sûr, vous l'avez compris, il y a une façon de contourner ce petit problème, en allant à la page P7:KARMA, onglet GE Setup/Key Zones, et en modifiant comme suit les entrée-sortie MIDI :

Module A : Canal 02
Module B : Canal 03
Module C : Canal 04
Module D : Canal 05

Comme vous pouvez le voir, nous n'avons fait que de modifier de +1 les affectations de numéro midi afin de libérer le canal 01G pour l'associer au Programme n°8.

Cette modification va permettre d'entendre le programme n°8 quelque soit l'état de la fonction Karma, c'est-à-dire éteinte ou allumée.

Maintenant que nous avons modifié l'affectation midi des modules Karma, il va falloir changer les attributions midi des programmes. Pour prendre en compte ce changement, allez à la page P2:Timbre Parameters, onglet MIDI et changez les affectations midi de la façon suivante :

Programme n°1 de la valeur 01G en 02
Programme n°2 de la valeur 02 en 03
Programme n°3 de la valeur 02 en 03
Programme n°4 de la valeur 03 en 04
Programme n°5 de la valeur 03 en 04
Programme n°6 de la valeur 04 en 05
Programme n°7 de la valeur 04 en 05
Programme n°8 de la valeur 08 en 01G

Maintenant, nous allons splitter notre clavier, et pour être plus précis, nous allons "confiner" toutes les performances associées aux Karma en dessous de la note C4.

- En allant à la page P7:KARMA, onglet GE Setup, vous observerez en haut une série de petites barres bleues avec la représentation d'un clavier en dessous. Ces mesures correspondent aux 4 modules KARMA et indiquent la tessiture pour laquelle les modules fonctionnent. Dans la zone "GE Setup" au milieu de l'écran figurent 4 zones avec une valeur de note haute "Top" et basse "Btm" paramétrée par défaut respectivement sur les valeurs "C1" et "G9".

- Voici ce que nous allons faire : régler chaque hauteur maximum de note de module sur C4. La méthode la plus facile pour cela est de sélectionner la valeur de hauteur de note maximum du module A ("Top"), puis de maintenir enfoncé le bouton "Enter" tout en appuyant sur la note C4 du clavier. Ceci affecte automatiquement la valeur de hauteur maximum de note sur C4. Ensuite, répétez cette valeur de C4 comme valeur de hauteur de note maximum des modules B, C et D.

Maintenant, si vous jouez des notes en dessous de C4 (avec ou sans la fonction Karma activée), vous n'entendrez que le Programme n°8 qui par défaut est INT-A000 KRONOS German Grand.

Jusque-là tout est bon, mais choisissons un programme plus adapté et qui sonnera mieux avec notre partie Karma.

- Allez à la page P0:Play, onglet ProgSelect/Mixer. Appuyez sur le curseur du programme n°8 et choisissez dans la boîte de dialogue le son: USR-E016 Big Sleep. Maintenant, retournons à la page des effets P8: Insert Effect, onglet Routing1, et associez l'IFX10 au programme n°8, puis choisissez l'effet 082: Stereo Modulation Delay.

- Activez la fonction Karma et jouez quelques notes simples dans les octaves les plus bas, puis ajoutez quelques accords dans la partie du clavier au dessus de la note C4. Vous entendrez un superbe son de lead voice qui vient soutenir les performances "Karmafiées" quand on vient jouer une note simple dans les octaves les plus basses. Tenez enfoncée la note assez longtemps pour entendre cela. Vous entendrez bien sûr le son du programme n°8 sur toute la longueur du clavier.

- Ajustez maintenant le volume sonore du programme n°8. Allez pour cela à la page P0:Play, onglet ProgSelect/Mixer. Vous pouvez ajuster le "Panning" et le volume pour chacun des 16 programmes de la combinaison. Sélectionnez la commande de volume du Programme n°8, et modifiez sa valeur par défaut qui est 127 pour la baisser à 103. Ce sera tout pour ce qui est du réglage des niveaux sonores, les autres volumes des autres programmes me semblent assez bien équilibrés.

Pour le reste de ce didacticiel, je vais vous guider pour le paramétrage des contrôles en temps réel de la partie Karma, pour le reste je vous laisserai explorer...

- Allez à la page P7:KARMA, onglet GE RTP Scenes. Nous avons ici la représentation des 16 paramètres en temps réel qui permettent le contrôle des GE du Karma. Ces paramètres peuvent être affectés aux contrôleurs physiques qui sont à la gauche de l'écran tactile.

Il y a plusieurs niveaux d'affectation possibles : un niveau maître (le Master Layer) et 4 niveaux qui correspondent aux 4 modules Karma (module layers).

Pour chacun de ces 4 modules, nous pouvons assigner un contrôleur physique qui va contrôler l'évolution d'un GE.

Avec le niveau maître (le Master Layer), vous pouvez assigner des paramètres à un contrôleur physique qui modifieront en même temps les 4 modules Karma (Module Layer).

Dans notre combinaison, les niveaux de contrôles assignés par défaut sont réglés sur un modèle appelé le "RTC model", nous ne développerons pas ce point, cela dépasse l'objet de notre didacticiel.

Les 16 paramètres sont affectés en choisissant un numéro de contrôleur physique et en utilisant la boîte de dialogue "Assign". Quand un contrôleur a son affectation, d'autres champs de la même rangée deviennent disponibles.

Ils peuvent être paramétrés sur un réglage fin et précis selon le comportement du contrôleur. Sur le côté gauche, vous pouvez sélectionner la couche qui fait l'objet de l'édition. Vous avez 4 onglets principaux concernant les couches où vous pouvez définir celle qui sera considérée comme la couche maîtresse, et 4 onglets dédiés aux couches des modules (Modules Layer) qui sont déjà affectées, et pour lesquels vous pouvez visualiser et modifier les affectations.

Dans l'immédiat, nous allons examiner la couche maîtresse (le Master Layer).

- Assurez-vous maintenant que vous travaillez bien sur les paramètres du "Master A" en le sélectionnant sur le bon onglet à gauche. Regardez le Paramètre n°2 qui s'appelle "Drum: Velocity Offset [1]" – et affectez-le au "Slider n°1" avec la flèche qui est dans la colonne "Assign". Ce paramètre a par défaut une valeur de : +0000.

- Allumez le mode Karma et jouez une note sur le clavier, vous allez écouter comment ce paramètre va affecter notre batterie. Faites monter et descendre le Curseur (1/9) pour écouter les changements.

Ce paramètre est très utile, il nous permettra d'augmenter et de baisser le volume du Kick et du Snare de la batterie.

- Maintenant, sélectionnez le "Master B" à gauche sur l'écran tactile. Regarde le paramètre n°6, cad. "Note series: Replications", et affectez-le au "Slider n°1" avec la flèche en bas de la boîte de dialogue. Ce paramètre a par défaut une valeur de +0301.

- Allumez de nouveau la fonction Karma et jouez une note sur le clavier. Vous allez voir comment ce paramètre va influencer sur notre basse. Faites monter et descendre le Curseur (1/9) pour écouter les changements. Quand le Curseur est dans sa position la plus basse, le motif qui sera joué le sera avec une seule note. En montant le Curseur, nous aurons un plus grand nombre de notes vers la fin du motif.

- Maintenant, sélectionnez le "Master C" et affectez le paramètre 3 "Duration: Duration Value [B]" au Slider n°1. Il va altérer la longueur des notes de la rythmique. Maintenant, en mettant la valeur "max" dans la colonne à +0000, nous retrouverons une longueur de note revenue à la normale. Le niveau "max" que nous avons modifié augmente la possibilité de changement avec un contrôleur physique. Cela raccourcit la longueur des notes et donne une ambiance agréable.

Je vous laisse choisir le paramètre à affecter au " Master D", faites preuve d'imagination !!!

Nous voici arrivés à la fin de ce guide sans prétention. Un grand merci à son auteur pour le temps consacré à l'écriture de ce didacticiel !