



ENGLISH	01
ITALIANO	20
DEUTSCH	39
FRANÇAIS	58
ESPAÑOL	77

VMK-188 *plus*
VMK-149 *plus*

Instruction manual

VMK INTRODUCTION	2
CONTINUOUS CONTROLLERS	3
KEYBOARD LAYOUT	4-6
PRESET CREATION: A SUMMARY	7
PROCEDURES:	
PRESET SELECTION AND NAMING	8-9
KEYBOARD PROGRAMMING	10-12
SLIDERS/KNOBS PROGRAMMING	13-14
BUTTON PROGRAMMING	15-16
PEDAL PROGRAMMING	17-18
LIVE EDIT	19

VMK INTRODUCTION

Welcome to the wonderful world of the Studiologic VMK series!

The VMKs are multi-level programmable keyboard controllers. The VMK-149*plus* is the world's first keyboard with 49 full-weighted piano keys, and the VMK-188*plus* has an 88-note keyboard.

Both have the famous FATAR key action.

They are functionally identical except for the number of keys. Both units feature pitch bend, aftertouch, "on the fly" live edits, assignable knobs, buttons and sliders, and 2 independent fully programmable pedal inputs.

Just look at what they have available to assign:

- 8 programmable knobs X 2 banks;
- 8 programmable buttons X 2 banks;
- 9 programmable sliders X 4 banks;
- A 5-button programmable transport section;
- And 3 programmable pedal inputs.

That's a total of 77 assignable controls!

The VMKs are professional keyboards with built-in control surface capability. It is a control surface MIDI keyboard with 3 software presets, 27 user programmable patches, and an unbeatable combination of assignable knobs, buttons, sliders and pedals. It allows you to tweak your sessions to your heart's content.

And it's all with a budget-conscious studio in mind.

Key Features:

- **VMK-149*plus***: 49 FULL SIZE KEYS with WEIGHTED ACTION
- **VMK-188*plus***: 88 FULL SIZE KEYS with WEIGHTED ACTION

COMMON FEATURES TO BOTH UNITS:

- TOUCH SENSITIVE
- PROGRAMMABLE AFTERTOUCH
- PITCH BEND
- PROGRAM CHANGE / BANK SELECT/ MIDI CHANNEL
- 9 PROGRAMMABLE SLIDERS
- 8 PROGRAMMABLE KNOBS
- 8 PROGRAMMABLE BUTTONS
- 5 BUTTON PROGRAMMABLE TRANSPORT CONTROL
- 3 PROGRAMMABLE PEDAL INPUTS
- 3 SOFTWARE PRESETS:
 - 1- NATIVE INSTRUMENTS B4;
 - 2 - STEINBERG CUBASE;
 - 3 - NATIVE INSTRUMENTS PRO 53
- 27 USER PROGRAMMABLE PATCHES
- DUAL MIDI OUTPUTS
- CARRY BAG AND FOOTSWITCH INCLUDED

CONTINUOUS CONTROLLER

Among the Midi messages (note that on/off is a Midi message) is a set of 128 “continuous controller ”messages (often abbreviated “CC ”). These are mainly used to send the movements of knobs, sliders, pedals, and so forth. For example, a synth’s modulation wheel is sending a CC message which will almost always be CC number 1. (See list below.) Each CC has a possible range of 0 –127, so when you move a mod wheel down to its rest position, it should send a CC number 1 message with a value of 0, and when you push it up to its highest point it should send a CC number 1 message with a value of 127. The VMK takes this Midi capability and puts the control in the hands of the user. All of the VMK’s knobs, sliders and pedal inputs may be programed to transmit these CC values.

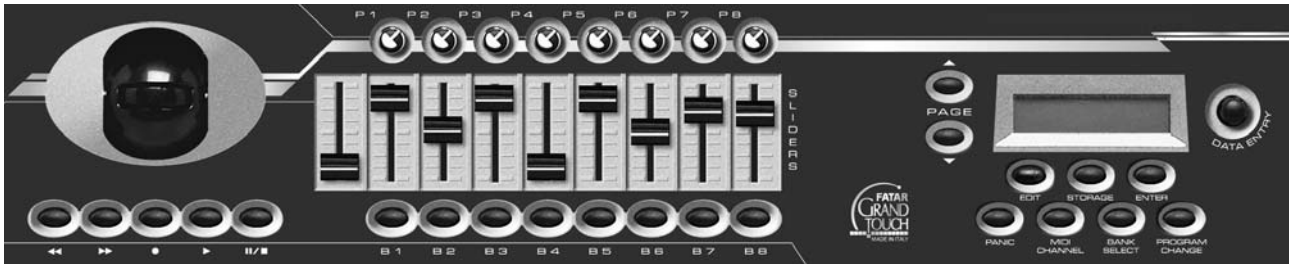
Certain of the CC numbers are reserved for particular purposes. For instance, CC64 is the sustain pedal. In fact, several of the controllers (64, 65, 66, etc.) are defined as on/off switches rather than as continuous: Your sustain pedal will probably send a CC64 message with a value of 127 when pressed, and another CC64 message with a value of 0 when released. This comes into play when programing the pedal inputs. Your VMK and a sequencer or audio program can give you an almost unlimited number of routing possibilities to control the various functions of the program(s) you’re using. Check with your software manual for details specific to your need.

Common controller Numbers

1	Modulation Wheel (0-127)	67	Soft Pedal (0 or 127)
2	Breath Controller (0-127)	69	Hold 2 (0 or 127)
4	Foot Controller (0-127)	80	General Purpose num5 (0-127)
5	Portamento Time (0-127)	81	General Purpose num6 (0-127)
6	Data Slider (0-127)	82	General Purpose num7 (0-127)
7	Main Volume (0-127)	83	General Purpose num8 (0-127)
8	Balance (0-127)	92	Tremolo Depth (0-127)
10	Pan (0-127)	93	Chorus Depth (0-127)
11	Expression (0-127)	94	Celeste (Detune) Depth (0-127)
16	General Purpose num1 (0-127)	95	Phase Depth (0-127)
17	General Purpose num2 (0-127)	96	Data Increment (0 or 127)
18	General Purpose num3 (0-127)	97	Data Decrement (0 or 127)
19	General Purpose num4 (0-127)	121	Reset all Controllers (0)
64	Sustain Pedal (0 or 127)	122	Local Control On/Off (0 or 127)
65	Portamento On/Off (0 or 127)	123	All Notes Off (0)
66	Sostenuto Pedal (0 or 127)		

KEYBOARD LAYOUT: OVERVIEW

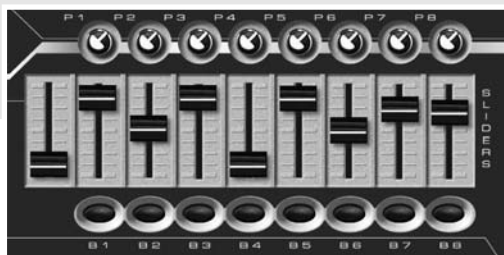
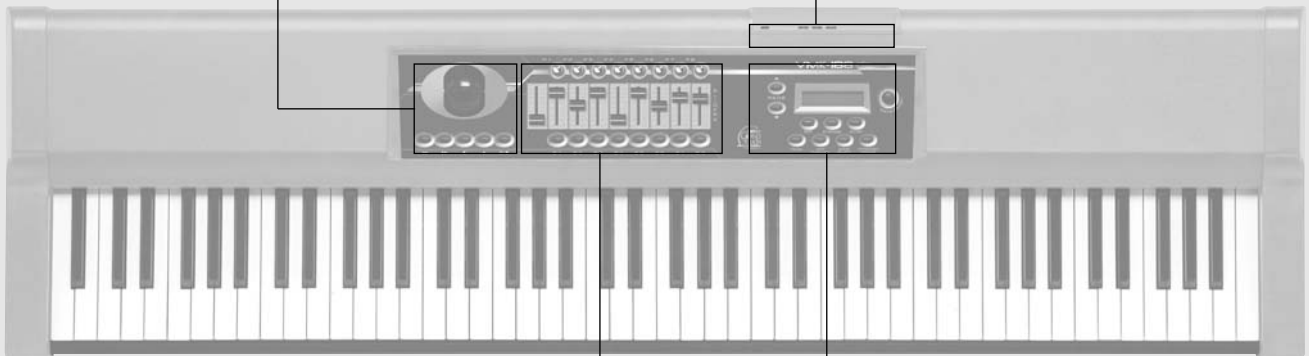
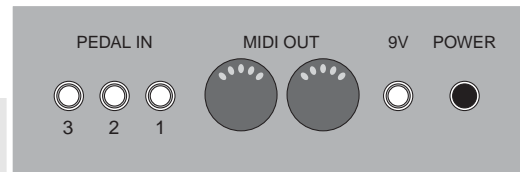
Full Control Panel



Joystick Transport Controls



Back Panel



Knobs/Sliders/Buttons

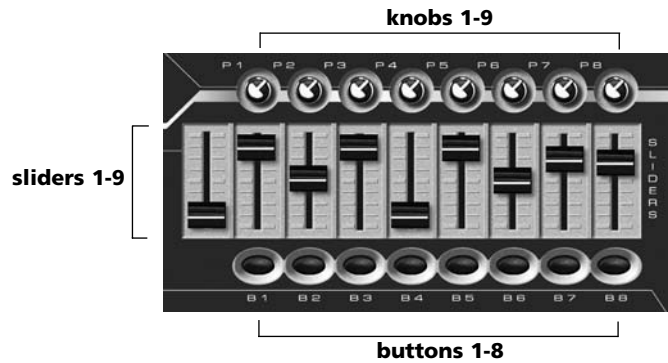


Live Edit Controls

KEYBOARD LAYOUT: DETAILS

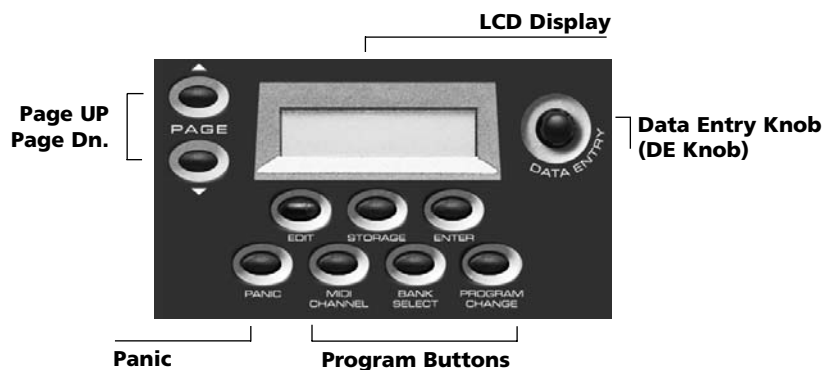
Knobs,Buttons & Sliders

Knobs,buttons, and sliders may be programmed to control anything from a loop on a sampler to reverb depth on a sound module. 8 knobs, 8 buttons, and 9 sliders are available.



Program Controls

The program control section features: A 2 x 16 Lcd display; A convenient rotary knob for data entry, referred to as the DE knob; Page up and page down buttons for moving through the various parameter options of the controller you are programming; Edit, Storage and Enter buttons, key elements when programming your keyboard; And a Panic button if all else fails.

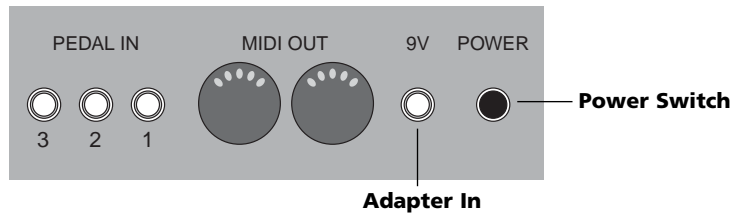


Panic
NOTE: Panic will transmit a global All notes off Message.

KEYBOARD LAYOUT: DETAILS

Back Panel

The back panel contains the connective parts of the keyboard: Dual Midi outputs and 3 independent foot controller inputs. The pedal inputs can accept sustain or volume pedals, each capable of sending out a completely different controller message. Pedal inputs can be programmed to accept almost any variety of manufacturers foot pedals regardless of polarity. The power adapter input and power switch are also located in the rear panel.

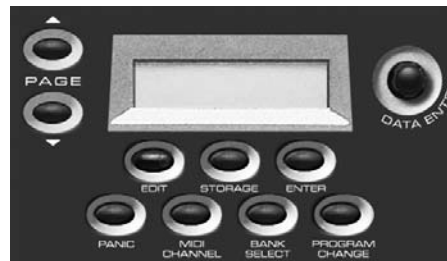


Transport-Live Edit Controls

Transport and Live Edit controls are centrally located for quick access at a gig or in the studio. Simple but powerful, the Transport can easily be programmed to control a sequencer or a drum machine. Live Edit is indispensable for a quick program change, bank select or Midi channel change.



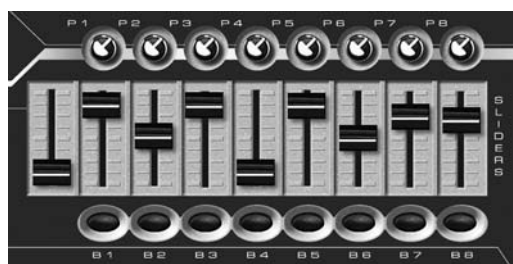
transport



live edit controls

Sliders

Sliders are perhaps the most desirable controls in a studio setting. Each of the 9 sliders may be programmed independently. They can send command specific messages, like volume, to a sound module. Or they can send control messages that may be routed through a sequencer to control various functions of the program you are running. See your program manual for details. 4 banks in total x 9 sliders gives you 36 slider commands per patch. Note: Drawbar is also a Bank.



Preset Creation: A Summary

Preset creation is an easy process involving the use of the program controls shown in the KEYBOARD LAYOUT section of this manual.

You start by choosing a preset number using the DE knob and hitting the ENTER button. **Choose a preset number higher than 3 so as not to overwrite the software presets.** You can either choose an unused number or overwrite a previously written preset.

Once the preset number is selected, you hit the EDIT button to start assigning tasks to whichever controls you select. The LCD panel will tell you to Press or Move Any Controls. You may move or press a knob, a slider, a button, a keyboard key or a pedal.

The LCD will tell you what you are programming once you have moved or pressed it.

Now, you will use the Page Up or Down buttons to view the parameters available for assignment. Use the DE knob to select the parameter value you want.

When the value is selected, use the Page Up or Down buttons to move to the next parameter. When all parameters for the control have been defined, you will hit the STORAGE button and the LCD will ask if you want to store the parameters you have selected – either NO or YES.

Use the buttons underneath YES or NO to make your choice.

If you need to program additional controls for the preset, hit the EDIT button and once again you will be asked to Press or Move Any Controls. Repeat the procedure above for all the controls you desire to program for the preset you are creating.

When all the controls have been assigned to the tasks you want them to accomplish, you will have hit the STORAGE button and selected YES following the programming of the last control. The LCD screen will display a blinking cursor following Preset Num. At this time, you may name your preset (see the Preset Naming section on page 7) or decide to use only the number of the preset (4 – 30). If the number is enough, hit STORAGE again and the LCD will ask "Are You Sure?" Press the button under YES and the controller will return you to the Preset page with your preset number.

If you decide to name the preset, follow the procedure in the Preset Naming section on page 7. The last step is hitting the STORAGE button at which time the LCD will ask, "Are You Sure?" Press the button under YES and the controller will return you to the Preset page with your preset name and number.

It is essential that you remember that **YOU MUST PRESS THE STORAGE BUTTON TWICE TO SAVE YOUR PRESET SETTINGS!** The first time you will be asked if you want to "Store Parameters."

The all-important second time, the LCD will ask, "Are You Sure?" When you hit the YES button that time, your preset is saved.

The following Procedures will help familiarize you with the programming flexibility of the VMK-149/188.

They will show you the steps involved in assigning parameter values to the programmable controls of the keyboard. The procedures will show the ease with which you can create presets to control both studio and performance software.

PROCEDURE: PRESET SELECTION

The VMK-149plus/188plus has 27 programmable user presets. Let's look into the two ways of selecting a preset.

QUICK SELECT (A)

1) ROTATE DATA ENTRY KNOB

Rotating the **DE** Knob will scroll thru the Presets.
The cursor will blink.
Scroll to the Preset you want

CURSOR will blink



2) PRESS ENTER

Wait until the cursor **stops** blinking. Preset is now selected.

NOTE:

You can preview the Presets without making a selection .
If you don't Press the Enter Button.
the VMK will return to the last Preset Selected.



QUICK SELECT (B)

3) PRESS PAGE Up/Dn.

You may also choose Presets sequentially by using the **Page up** or **Page down** Buttons.

NOTE:

1. You must allow the VMK to scan the controls before the selection is complete;
2. You can only move thru the Presets one at a time.



PROCEDURE: PRESET NAMING

Your VMK has 27 programmable user presets. Each Preset can have a 10 character name. Each name can have any combination of letters or numbers you choose. In this example, we will start from a preset that's already been programmed. You have the option of naming your preset during the editing process. When you've completed your edits and reach the press storage step (Step 6 in Button Programming, Step 7 in Sliders/Knobs/Pedals, Step 8 in Keyboard), follow this procedure:

1) PRESS STORAGE

You will save your program to a user preset.
Storage and **Enter** buttons now function as **No** or **Yes** buttons.

NOTE:

If you select No you'll be taken back to the "Press or move any Control" Page.

SCREEN CHANGE



2) PRESS ENTER (Yes)

In this example we'll choose Yes.

NOTE:

If you'd like to move to a different Preset location use the DE knob.
 THIS WILL COPY ALL PROGRAM DATA TO THE NEW PRESET LOCATION



3) PRESS PG UP/ PG DN

By pressing the Page Up or the Page Down button you will move the cursor to the Name field of the LCD display.

SCREEN CHANGE



4) NAME PRESET

Name the Preset using the combination of The Page Buttons and the DE Knob.
 Remember the Name can only be ten characters long
Page UP: moves cursor Right
Page DN: moves cursor Left
Data Entry Dial: selects Letter or Number



CURSOR Moves to second LCD line

Select: Letter / Number

5) PRESS STORAGE

You will save your program and its name.



6) PRESS ENTER (YES)

You will return to the Preset Page with your Named Preset.

SCREEN CHANGE



PROCEDURE: KEYBOARD PROGRAMMING

The VMK-149*plus*/188*plus* can store 27 user programmable patches. Not only does each patch contain programming information for buttons, sliders, knobs and pedals, the **KEYBOARD** itself, as a controller, can be customized. Each Patch can contain MIDI Channel, Aftersustain, Transpose, Program Change and Bank Select information.

1) PRESS EDIT

SCREEN
CHANGE



2) PRESS KEY

You may Press any key on the Keyboard.

SCREEN
CHANGE

To adjust the **Midi Channel** use the **DE** knob.



3) PRESS PAGE UP

Within each Patch a **Bank Select High** message can be sent.

See your sound source manufacturer's manual for details.

SCREEN
CHANGE

To adjust the **Bank Select Hi** value use the **DE** knob.



4) PRESS PAGE UP

Within each Patch a **Bank Select Low** message can be sent.

See your sound source manufacturer's manual for details.

SCREEN
CHANGE

To adjust the **Bank Select Lo** use the **DE** knob.



To adjust the **Program Change** Value use the **DE** knob.

5) PRESS PAGE UP

You have the option to send out a **Program Change** within the Patch.

SCREEN
CHANGE



6) PRESS PAGE UP

Transpose can be adjusted from 0 to +24 or 0 to -24

SCREEN CHANGE

To adjust the Transpose value use the DE knob



7) PRESS PAGE UP

You have the option to program After Touch on or off for each Patch.

SCREEN CHANGE

To adjust the After Touch value use the DE knob



6) PRESS STORAGE

You have the option to program After Touch on or off for each Patch.

SCREEN CHANGE



NOTE: Storage and Enter buttons now function as No and Yes buttons.

SCREEN CHANGE



7) PRESS ENTER (Yes)

In this example we'll choose Yes.

SCREEN CHANGE



8) PRESS STORAGE

The blinking cursor indicates preset number selection.

SCREEN CHANGE



9) PRESS ENTER (Yes)

Wait for the keyboard to
Scan Controls.
You will now return to the
Preset page.

**SCREEN
CHANGE**



PROCEDURE: SLIDER / KNOB PROGRAMMING

We will set up a **SLIDER** to behave like an analog mixer fader. Fader Down>min. volume. Fader Up>Max. Vol. Programming **KNOBS** follows the **Exact** same procedure.

TIP: Unlike an analog mixer you might not want your minimum volume to be 0 (no sound). You may just want a track to "sit" in the mix. Therefore you should choose a value greater than 0. For example, you may want to "ride" a guitar part and not want its volume to dip below a certain level in the mix. In that case set the **Min.** to a value that sounds good. Then when you pull the fader down you'll still hear the guitar without having to worry about fader position. You can reverse this example for **Max** Values also.

1) PRESS EDIT

SCREEN CHANGE



2) MOVE SLIDER (KNOB)

In this example Move **SLIDER 1** w/**Bank A** Selected
(Remember: keep track of your BANKS when programing!)



↑ Move SLIDER (1)

SCREEN CHANGE

To adjust the **Midi Channel** use the **DE** knob



3) PRESS PAGE UP

In this example we'll use **CTRL Change** number 10.
You may adjust this to any CTRL number you desire.

SCREEN CHANGE

To adjust the **CTRL Change** use the **DE** knob



4) PRESS PAGE UP

Set the Value Min. to 0

SCREEN CHANGE

To adjust the **Value Min.** use the **DE** knob



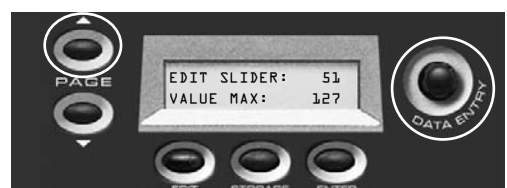
5) PRESS PAGE UP

Set the **Value Max** to 127

In this example when the Slider is pushed UP it will increase to the Maximum allowed

SCREEN CHANGE

To adjust the **Value Max** use the **DE** knob

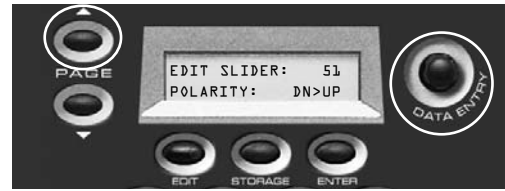


6) PRESS PAGE UP

In this example select **DN>UP**
 When the Slider is in the DOWN position it will send a Value of 0 when **UP** a Value of 127.

SCREEN CHANGE

To adjust the **Polarity** value use the **DE** knob



7) PRESS STORAGE

You are now going to save your program to a user preset.

SCREEN CHANGE



NOTE:
Storage and **Enter** buttons now function as **No** and **Yes** buttons.



8) PRESS ENTER (Yes)

In this example we'll choose **Yes**.

CURSOR will blink

SCREEN CHANGE



9) PRESS STORAGE

The blinking cursor indicates preset number selection.

SCREEN CHANGE

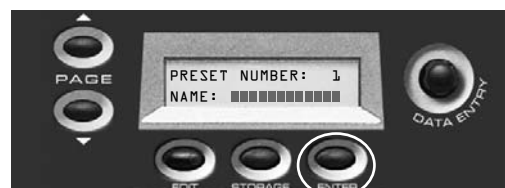


10) PRESS ENTER (Yes)

You will now return to the Preset page.

You have completed your first programming session!
 You will have to repeat these steps in order to program more sliders and knobs.

SCREEN CHANGE



PROCEDURE: BUTTON PROGRAMMING

We will set up a **BUTTON** to behave like a simple ON/OFF switch, or Latch Switch. Press the **BUTTON** once and the Switch will be on. Press the **BUTTON** again and the Switch will be off. Programming Transport **BUTTONS** follows the exact same procedure.

TIP: This can be very useful to control the Mutes on your Audio/Sequencing program. Most Pro and Semi Pro Audio/Sequencing programs will allow you the option to control various functions of the program from an external controller, in this example, controlling the Mutes on your virtual mixer. (See your Program's manual for details.) Each **BUTTON** can behave like a Latch, used in this Mute example (SWITCH MODE), or like a Momentary (PUSH MODE) switch. A Momentary switch will only function when the **BUTTON** is held down. This is very useful for the **Fwd BUTTON** and **Rew BUTTON** in the Transport section.

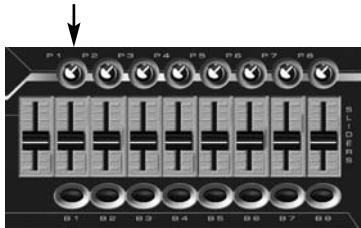
1) PRESS EDIT

SCREEN CHANGE



2) PRESS BUTTON

In this example Move **SLIDER 1** w/**Bank A** Selected
(Remember: keep track of your BANKS when programing!)



↑ Press **BUTTON (1)**

SCREEN CHANGE

To adjust the **Midi Channel** use the **DE** knob



3) PRESS PAGE UP

In this example we'll use **CTRL Change** number 10.
You may adjust this to any CTRL number you desire.

SCREEN CHANGE

To adjust the **CTRL Change** use the **DE** knob

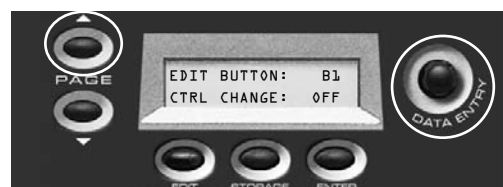


4) PRESS PAGE UP

Set the **Key Note** to 60.
Key range is 0-127

SCREEN CHANGE

To adjust the **Key Note** use the **DE** knob



5) PRESS PAGE UP

SWITCH: Press button once, a **NOTE ON** Message will transmit. Switch is **ON**.
Press button again, a **NOTE OFF** Message will transmit. Switch is **OFF**.

SCREEN CHANGE

To adjust the **Key Note** use the **DE** knob



5) continued...

PUSH: will send a **Note on** Message when pushed down. When you release the button, a Note off Message will be sent. The **BUTTON** will only work when you are actually Pushing it down.

To adjust the **Key Mode** use the **DE** knob

SCREEN CHANGE



6) PRESS STORAGE

You are now going to save your program to a user preset.

SCREEN CHANGE



NOTE: Storage and Enter buttons now function as **No** and **Yes** buttons.



7) PRESS ENTER (Yes)

In this example we'll choose **Yes**.

CURSOR will blink

SCREEN CHANGE



8) PRESS STORAGE

The blinking cursor indicates preset number selection.

SCREEN CHANGE



9) PRESS ENTER (Yes)

Wait for the keyboard to Scan Controls.

You will now return to the Preset page. You will have to repeat these steps in order to program more buttons.

SCREEN CHANGE



PROCEDURE: PEDAL PROGRAMMING

We will program **PEDAL INPUT 1** to transmit Sustain. For this procedure you will need a Sustain Pedal. Any polarity pedal will work.

TIP: The three **PEDAL INPUTS** may be programmed to transmit anything from Sustain to Volume to even Modulation. A **PEDAL INPUT**, when connected to a Volume Pedal, can transmit the same CNTRL Values as the **SLIDERS** or **KNOBS**. Remember, you have three **PEDAL INPUTS** to work with. Imagine in a live set-up, two volume pedals set-up to control two different sounds. In our set-up you would program **PEDAL 1** so its Polarity would be DN>UP, and **PEDAL 2** so its Polarity would be UP>DN. By pressing down on both volume pedals, you would fade out of one sound and fade into the other! All without awkward foot movement.

1) PRESS EDIT

SCREEN CHANGE



2) PRESS PEDAL

In this example set the Midi Channel to 1

Remember: the sustain Pedal must be plugged into PEDAL INPUT 1

SCREEN CHANGE

To adjust the **Midi Channel** use the **DE** knob



3) PRESS PAGE UP

We need to set the **CTRL Change** to **64** That's the Midi Spec for Sustain Pedal.

SCREEN CHANGE

To adjust the **CTRL Change** use the **DE** knob



4) PRESS PAGE UP

Set the **Value Min.** to 0
In this case any Value below <64 will transmit an off Message.

SCREEN CHANGE

To adjust the **Value Min.** use the **DE** knob

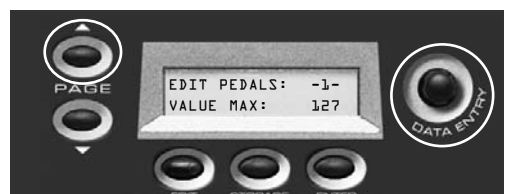


5) PRESS PAGE UP

Set the **Value Max** to 127
In this case any Value above >64 will transmit an on Message.

SCREEN CHANGE

To adjust the **Value Max** use the **DE** knob

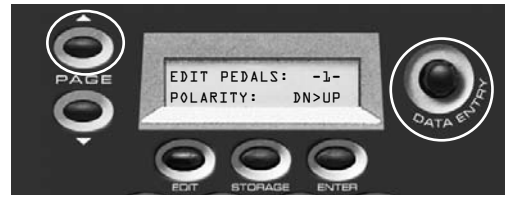


6) PRESS PAGE UP

This is where the flexibility of the VMK comes into play. You can adjust the **Polarity** to the Pedal that's being used. If there's sustain without the Pedal being depressed just adjust the Polarity on the VMK to fit the pedal.

To adjust the **Polarity** value use the **DE** knob

SCREEN CHANGE



7) PRESS STORAGE

You are now going to save your program to a user preset.

SCREEN CHANGE



NOTE:
Storage and **Enter** buttons now function as **No** and **Yes** buttons.



CURSOR will blink

8) PRESS ENTER (Yes)

In this example we'll choose **Yes**.

SCREEN CHANGE



9) PRESS STORAGE

The blinking cursor indicates preset number selection.

SCREEN CHANGE



10) PRESS ENTER (Yes)

You will now return to the Preset page.

You will have to repeat these steps in order to program more pedals.

SCREEN CHANGE



PROCEDURE: LIVE EDIT

The ability to quickly send a **Program Change** or **Bank Select** change or change the **Midi Channel** without altering the original Preset program.

In this example you will send a quick **Program Change** to your sound source. Sending a Bank Change or changing the Midi Channel, follows the **EXACT** same procedure. Although you will select those options in **step 1**.

START FROM A PROGRAM

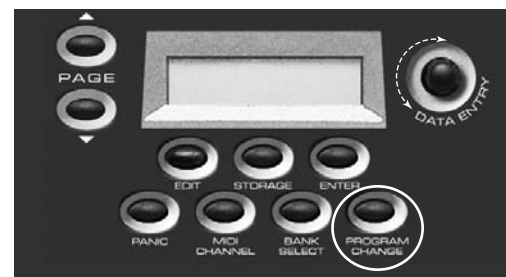


1) PRESS PROGRAM CHANGE

You can press Midi Channel or Bank Select if those are the Messages you want to send

To adjust the **Program Change** value use the **DE** knob

SCREEN CHANGE



2) PRESS ENTER

You will now return to the **Preset** page.

That's it! **Live Edit** is an extremely easy but powerful function of the VMK-149plus/VMK-188plus.

SCREEN CHANGE



INTRODUZIONE AL VMK	21
CONTROLLER CONTINUI	22
CONFIGURAZIONE DELLA TASTIERA	23-25
CREAZIONE DI PRESET: DESCRIZIONE RIASSUNTIVA	26
PROCEDURE:	
SELEZIONE E IDENTIFICAZIONE DEI PRESET	27-28
PROGRAMMAZIONE DELLA TASTIERA	29-31
PROGRAMMAZIONE DEI CURSORI E DEI POTENZIOMETRI	32-33
PROGRAMMAZIONE DEI PULSANTI	34-35
PROGRAMMAZIONE DEL PEDALE	36-37
LIVE EDIT	38

INTRODUZIONE AL VMK

Benvenuti nel meraviglioso mondo della serie VMK Studiologic!

I VMK sono tastiere controller programmabili a più livelli. Il VMK-149 è la prima tastiera al mondo con 49 tasti completamente pesati, e il VMK-188 ha una tastiera di 88 note. Entrambi sono dotati del famoso tasto azione FATAR. Funzionalmente, essi sono identici ad eccezione del numero dei tasti. Entrambe le unità dispongono di pitch bend (regolazione del tono), aftertouch (risposta al tocco naturale), "on the fly" live edit (espressività della funzione editor), potenziometri, pulsanti e cursori assegnabili e 2 input a pedale indipendenti e totalmente programmabili. Guardate soltanto ciò che è possibile assegnare loro:

- 8 potenziometri programmabili X 2 banchi;
- 8 pulsanti programmabili X 2 banchi;
- 9 cursori programmabili X 4 banchi;
- una sezione trasporto programmabile dotata di 5 pulsanti;
- e 3 input a pedale programmabili.

Tutto questo per un totale di 77 controlli assegnabili!

Le VMK sono tastiere professionali con capacità di superficie di controllo incorporata. Si tratta di tastiere MIDI a superficie di controllo con 3 programmi preset, 29 patches di aggiornamento programmabili dall'utente e una imbattibile combinazione di potenziometri, pulsanti, cursori e pedali. Essi permettono di modificare a piacimento ogni vostra session musicale. Il tutto tenendo in particolare considerazione l'aspetto economico.

Caratteristiche Principali:

- VMK-149: 49 tasti a grandezza naturale con azione pesata
- VMK-188: 88 tasti a grandezza naturale con azione pesata

CARATTERISTICHE COMUNI AD ENTRAMBE LE UNITÀ:

- SENSIBILE AL TOCCO
- AFTERTOUCH PROGRAMMABILE
- PITCH BEND
- CAMBIO DEL PROGRAMMA/SELEZIONE DEL BANCO/CANALE MIDI
- 9 CURSORI PROGRAMMABILI
- 8 POTENZIOMETRI PROGRAMMABILI
- 8 PULSANTI PROGRAMMABILI
- 8 PULSANTI PROGRAMMABILI PER IL CONTROLLO DEL TRASPORTO•
- 3 PEDALI INPUT PROGRAMMABILI
- 3 PROGRAMMI PRESET:
 - 1- NATIVE INSTRUMENT B4;
 - 2- STEINBERG CUBASE;
 - 3- NATIVE INSTRUMENT PRO 53
- 27 PATCHES PROGRAMMABILI DALL'UTENTE
- DUPLICE OUTPUT MIDI
- BORSA PORTA TASTIERA E PEDALE FOOTSWITCH INCLUSI

CONTROLLER CONTINUI

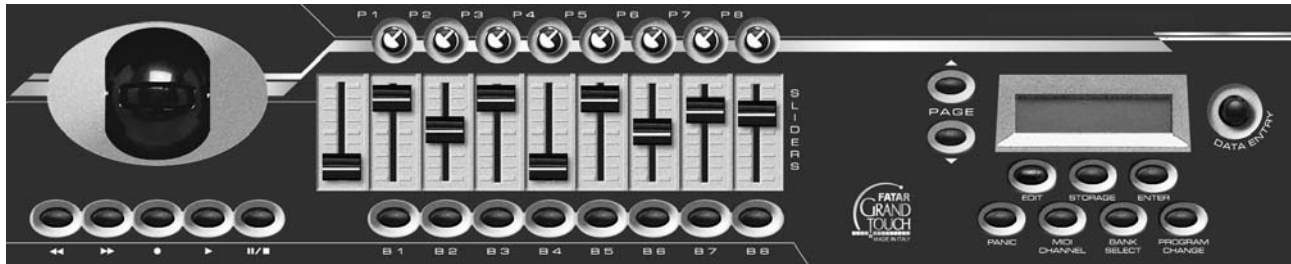
Tra i messaggi Midi (nota che on/off è un messaggio Midi) c'è un gruppo di 128 messaggi "Controller Continui" (spesso abbreviati "CC"). Questi sono utilizzati principalmente per inviare i movimenti ai potenziometri, ai cursori, ai pedali e così via. Per esempio, una ruota di modulazione di un sintetizzatore che stia inviando un messaggio CC sarà quasi sempre un CC numero 1. (Vedi l'elenco che segue). Ogni CC presenta una possibile gamma da 0 a 127, così quando muovete in basso una ruota di modulazione fino alla sua posizione di riposo, essa dovrebbe inviare un messaggio CC numero 1 con un valore 0, e quando invece la spingete in alto fino al suo punto massimo, dovrebbe inviare un messaggio CC numero 1 con un valore di 127. Il VMK fa propria questa capacità MIDI e ne affida il controllo direttamente nelle mani dell'utente. Tutti gli input dei potenziometri, dei cursori e dei pedali possono essere programmati per trasmettere questi valori CC. Alcuni numeri CC sono riservati a scopi particolari. Per esempio, il CC64 è il pedale sustain. Infatti diversi controller (64, 65, 66 ecc.) sono definiti piuttosto come switch on/off (interruttori acceso/spento) che come continui: il vostro pedale sustain probabilmente invierà un messaggio CC64 con un valore di 127 ogni volta che sarà premuto, e un altro messaggio CC64 con un valore di 10 quando sarà rilasciato. Ciò è da tenere in considerazione quando si programmano gli input del pedale. Il vostro VMK e un ordinatore di sequenza o un programma audio possono darvi un numero pressoché illimitato di possibilità di instradamento per controllare le varie funzioni del programma (o dei programmi) che state utilizzando. Sul manuale del software troverete informazioni più dettagliate relativamente alle vostre specifiche esigenze.

Numeri Comuni di Controller

1 Ruota di modulazione (0-127)	67 Pedale Leggero (0 oppure 127)
2 Breath (0-127)	69 Hold 2 (0 oppure 127)
4 Pedale (0-127)	80 Generale # 5 (0-127)
5 Tempo di portamento (0-127)	81 Generale # 6 (0-127)
6 cursore Dati (0-127)	82 Generale # 7 (0-127)
7 Volume principale (0-127)	83 Generale # 8 (0-127)
8 Balance (0-127)	92 Profondità di Tremolo (0-127)
10 Panoramico (0-127)	93 Profondità di Corus (0-127)
11 Espressione (0-127)	94 Profondità Detune (0-127)
16 Generale # 1 (0-127)	95 Profondità Phase (0-127)
17 Generale # 2 (0-127)	96 Aumento Dati (0 oppure 127)
18 Generale # 3 (0-127)	97 Diminuzione Dati (0 oppure 127)
19 Generale # 4 (0-127)	121 Reset di tutti i controller (0)
64 Pedale Sustain (0 oppure 127)	122 Controlli Locali On/Off (0 oppure 127)
65 Portamento On/off (0 oppure 127)	123 Tutte le Note Off (0)
66 Pedale Sostenuto (0 oppure 127)	

CONFIGURAZIONE DELLA TASTIERA: IN GENERALE

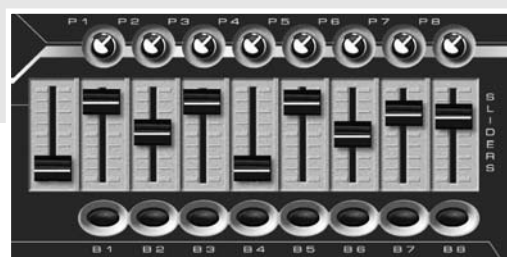
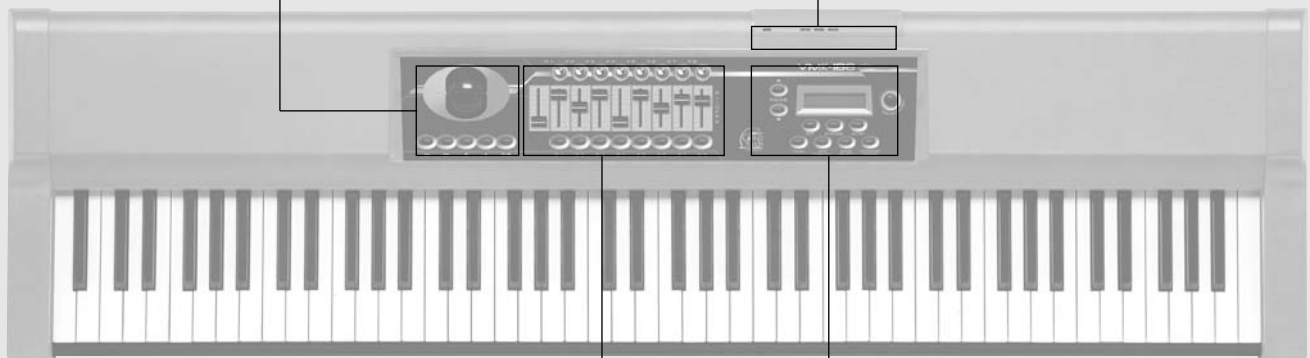
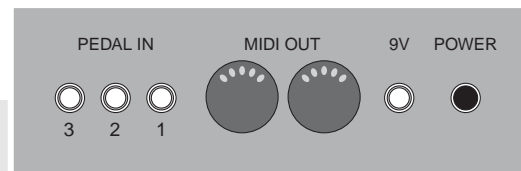
Pannello di controllo generale



Joystick Controlli di Trasporto



Retro del Pannello



Potenziometri/Cursori/Pulsanti

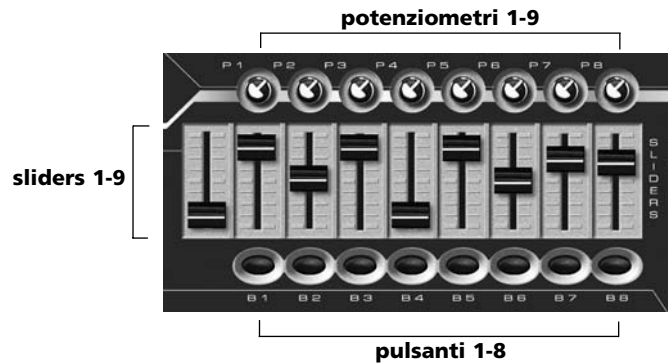


Controlli Live Edit

CONFIGURAZIONE DELLA TASTIERA: IN DETTAGLIO

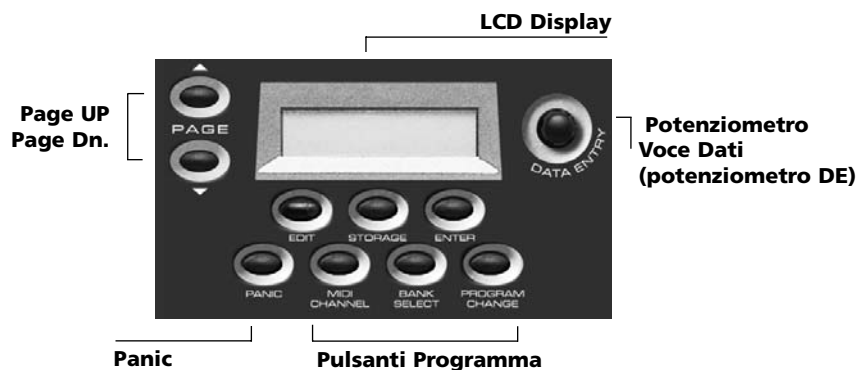
Potenziometri, Pulsanti & Cursori

Potenziometri, pulsanti e cursori possono essere programmati per controllare qualsiasi cosa, da un collegamento su un campionatore fino ad amplificare la profondità di un sound module. Sono disponibili 8 potenziometri, 8 pulsanti e 9 cursori.



Controlli di Programma

La sezione controllo programma ha le seguenti caratteristiche: A2 X 16 display Lcd; un utile potenziometro a manopola rotante per la voce dati, che è chiamato "potenziometro DE"; pulsanti Page up/down per muoversi attraverso le varie opzioni di parametro del controller che state programmando; i pulsanti Edit (elaborazione), Storage (memorizzazione) e Enter (conferma) che sono elementi chiave quando programmate la vostra tastiera; e un pulsante Panic se sbagliate qualcosa.

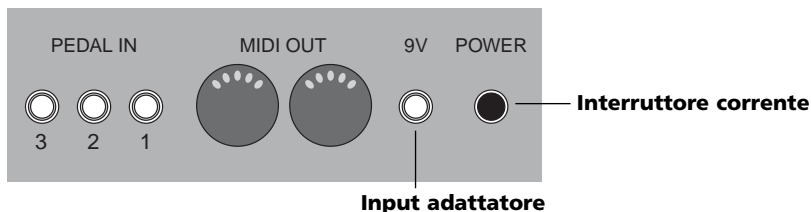


Panic
Nota: Panic trasmetterà un messaggio di annullamento di tutte le note.

CONFIGURAZIONE DELLA TASTIERA: IN DETTAGLIO

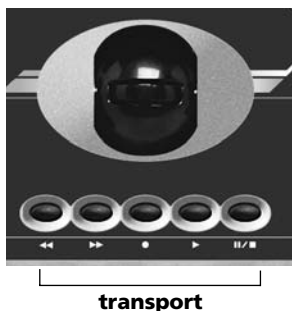
Pannello posteriore

Il pannello posteriore contiene le parti connettive della tastiera: il duplice output MIDI e 3 input a pedale indipendenti. Gli input a pedale possono accettare pedali sustain o volume, ciascuno in grado di inviare un messaggio controller completamente diverso. Gli input a pedale possono essere programmati per accettare quasi tutta la varietà di produzione dei pedali, indipendentemente dalla polarità (polarity). Gli input relativi all'adattatore di corrente e all'interruttore di corrente sono ugualmente situati nel pannello posteriore.



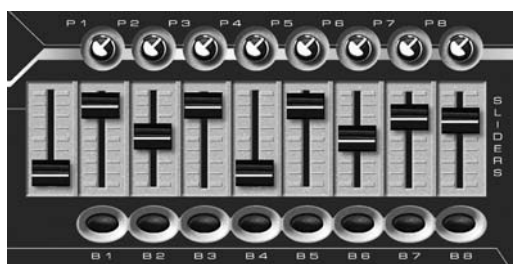
Controlli trasporto-Live Edit

I controlli trasporto e Live Edit sono situati in posizione centrale per un accesso istantaneo sia durante un concerto che in uno studio. Semplice ma potente, il Trasporto può essere facilmente programmato per controllare un ordinatore di sequenza o una batteria elettronica. Live Edit è indispensabile per un cambio veloce di programma, per selezionare il banco o per cambiare il canale MIDI.



Sliders

Gli sliders sono forse i controlli maggiormente desiderabili in uno studio. Ciascuno dei 9 cursori può essere programmato indipendentemente. Essi possono inviare specifici comandi di messaggio, come il volume, a un sound module. Inoltre sono in grado di inviare messaggi di controllo che possono essere instradati attraverso un ordinatore di sequenza in modo da controllare le varie funzioni del programma che state eseguendo. Per i dettagli controllate il vostro manuale di programmazione. 4 banchi in totale x 9 cursori vi danno 36 comandi cursore per patch. Nota: Drawbar è anche un Banco.



Creazione Preset: una sintesi

La creazione preset è un procedimento semplice che comprende l'uso dei controlli programma mostrato nella sezione CONFIGURAZIONE TASTIERA di questo manuale. Si inizia scegliendo un numero preset utilizzando il potenziometro DE e premendo il pulsante ENTER. Scegliete un numero preset maggiore di 3 in modo da non sovrascrivere sui software già programmati. Potete utilizzare un nuovo numero oppure sovrascrivere su un preset precedentemente definito.

Una volta che avete scelto il numero preset, premete il pulsante EDIT per iniziare ad assegnare i compiti ad ogni controllo che vogliate selezionare. Sul pannello Lcd comparirà la scritta "Press or Move Any Controls" ovvero premere o muovere qualsiasi controllo. Potete muovere o premere un potenziometro, un cursore, un pulsante, un tasto della tastiera oppure un pedale. L'Lcd vi dirà che cosa state programmando non appena voi avrete mosso o premuto qualcosa.

Ora utilizzerete i pulsanti Page Up o Down per vedere i parametri disponibili per l'assegnazione. Usate il potenziometro DE per selezionare il valore di parametro che desiderate. Una volta scelto il valore, usate i pulsanti Page Up e Down per spostarvi al parametro successivo. Quando tutti i parametri per il controllo sono stati scelti, dovete premere il pulsante STORAGE e sull'LCD vi comparirà la richiesta per la memorizzazione dei parametri che avete selezionato – con l'indicazione NO o YES. Usate i pulsanti sotto YES o NO per fare la vostra scelta.

Se avete bisogno di programmare dei controlli aggiuntivi per il preset, premete il pulsante EDIT e ancora una volta vi comparirà la scritta "Press or Move Any Controls". Ripetete quindi la procedura sopraindicata per tutti i controlli che desiderate programmare per il preset che state creando.

Quando tutti i controlli sono stati assegnati ai compiti che voi volete siano svolti, dovete premere il pulsante STORAGE e selezionare YES, seguendo la programmazione dell'ultimo controllo. Il display LCD vi mostrerà un cursore lampeggiante che segue il Numero Preset. A questo punto potete dare un nome al vostro preset (vedere la sezione sulla attribuzione dei nomi ai preset a pag. 7) o decidere di utilizzare soltanto il numero di preset (4-30). Se il numero è sufficiente, premete di nuovo STORAGE e l'LCD vi chiederà "Are You Sure?" ovvero "Siete sicuri?". Premete il pulsante sotto YES e il controller vi rimanderà alla pagina Preset con il vostro numero di preset.

Se invece decidete di dare un nome al preset, seguite la procedura indicata nella sezione sull'attribuzione dei nomi a pagina 7. L'ultimo passo consiste nel premere il pulsante STORAGE e a quel punto l'LCD vi chiederà "Siete sicuri?". Premete il pulsante sotto YES e il controller vi rimanderà alla pagina Preset con il nome da voi scelto e il numero di preset.

E' di fondamentale importanza che ricordiate di **PREMERE IL PULSANTE STORAGE DUE VOLTE PER SALVARE LE VOSTRE IMPOSTAZIONI PRESET!** La prima volta vi sarà chiesto se volete "Store Parameters" ossia memorizzare i parametri. La seconda volta l'LCD vi chiederà "Siete sicuri?". Questa volta, premendo il pulsante YES avrete salvato il vostro preset.

Le seguenti Procedure vi aiuteranno a familiarizzare con la flessibilità di programmazione del VMK-149/188. Vi indicheranno i passaggi da effettuare per l'assegnazione dei valori di parametro ai controlli programmabili della tastiera. Le procedure vi mostreranno la facilità con cui potete creare preset per controllare sia i software di studio che di performance.

PROCEDURA: SELEZIONE PRESET

Il VMK-149/188 ha 27 preset programmabili dall'utente. Ci sono due modi per selezionare un preset.

SELEZIONE VELOCE (A)

1) RUOTARE IL POTENZIOMETRO DATA ENTRY

Ruotando il potenziometro DE farà scorrere l'elenco dei Preset. Il cursore lampeggerà. Far scorrere fino al Preset che desiderate.

Il cursore lampeggerà



2) PREMERE ENTER

Aspettare finché il cursore smette di lampeggiare. Il Preset è stato selezionato.

Nota: È possibile visionare i Preset senza fare una scelta. Se non si preme il pulsante Enter, il VMK ritorna all'ultimo Preset selezionato.



SELEZIONE VELOCE (B)

3) PREMERE PAGE Up/Dn.

Potete anche scegliere i Preset sequenzialmente, utilizzando i pulsanti **Page up** o **Page down**.

NOTA:

1. Dovete lasciare che il VMK scansioni i controlli prima che la scelta sia completa;
2. Potere spostarvi attraverso i Preset soltanto uno alla volta.



PROCEDURA: ATTRIBUZIONE DEL NOME

Il vostro VMK ha 27 preset programmabili dall'utente. Ciascun Preset può avere un nome di 10 caratteri al massimo. Ciascun nome può avere una combinazione di lettere o numeri a vostra scelta. Nel successivo esempio partiremo da un preset che è già stato programmato. Avete l'opzione di attribuire un nome al vostro preset durante il processo di editing. Quando avete completato i vostri edit ed avete raggiunto il passaggio relativo al premere il pulsante storage (vedi punto 6. nella Programmazione dei pulsanti, punto 7. in Cursori/Potenziometri/Pedali, punto 8. in Tastiera), seguite la seguente procedura:

1) PREMERE STORAGE

Salverete il vostro programma per un preset dell'utente (personalizzato).
I pulsanti **Storage** e **Enter** adesso funzionano come pulsanti **No** o **Yes**.

NOTA:

Se selezionate **No** tornerete indietro alla Pagina "Press or Move any Control".

CAMBIO SCHERMO



2) PREMERE ENTRY (Yes)

In questo esempio sceglieremo **Yes**.

NOTA:

Se volete spostarvi ad una locazione diversa di Preset, usate il potenziometro **DE**.
QUESTO COPIERA' TUTTI I DATI DEL PROGRAMMA IN UNA NUOVA LOCAZIONE PRESET.



3) PREMERE PG UP/PG DN

Premendo il pulsante **Page Up** o **Page Down** muoverete il cursore sul campo Name del display LCD.

Il Cursore lampeggerà

CAMBIO SCHERMO



4) ATTRIBUZIONE DEL NOME

Dare un nome al Preset usando sia i pulsanti Page che il potenziometro DE.

Ricordare che il nome può essere composto al massimo da 10 caratteri.

Page Up: Muove il cursore verso destra

Page DN: muove il cursore a sinistra

Data Entry Dial: seleziona la lettera o il numero



Il CURSORE si sposta sulla seconda riga del display

5) PREMERE STORAGE

Salverete così il vostro programma e il suo nome.

Select: Letter / Number



6) PREMERE ENTER (YES)

Ritornerete alla pagina Preset con il Preset da voi identificato.

CAMBIO SCHERMO



PROCEDURA: PROGRAMMAZIONE DELLA TASTIERA

Il VMK-149/188 può memorizzare 27 patch programmabili dall'utente. Non solo ciascun patch contiene informazioni programmate per pulsanti, cursori, potenziometri e pedali, ma la stessa tastiera, in quanto controller, può essere personalizzata. Ciascun Patch può contenere informazioni relative a Canali MIDI, Aftertouch, Trasposizione, Cambiamento dei programmi e Selezione Banchi.

1) PREMERE EDIT

CAMBIO
SCHERMO



2) PREMERE UN TASTO

Potete premere qualsiasi tasto sulla tastiera.

CAMBIO
SCHERMO

Per aggiustare il **Canale MIDI**, usare il potenziometro **DE**



3) PREMERE PAGE UP

Nell'ambito di ciascun Patch può essere inviato un messaggio **Bank Select High**.

Per ulteriori informazioni, consultate il vostro manuale di istruzioni della fonte di suono.

CAMBIO
SCHERMO

Per aggiustare il valore Bank **Select Hi**, utilizzare il potenziometro **DE**



4) PREMERE PAGE UP

Nell'ambito di ciascun Patch può essere inviato un messaggio **Bank Select Low**.

Per ulteriori informazioni, consultate il vostro manuale di istruzioni della fonte di suono.

CAMBIO
SCHERMO

Per aggiustare il valore **Bank Select Lo**, utilizzare il potenziometro **DE**



5) PREMERE PAGE UP

Avete l'opzione di inviare un **Program Change** all'interno di un Patch

CAMBIO
SCHERMO

Per aggiustare il valore **Program Change**, utilizzare il potenziometro **DE**



6) PREMERE PAGE UP

La funzione **Trasposizione** può essere aggiustata da 0 a +24 oppure da 0 a -24.

Per aggiustare il valore di **Trasposizione** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO SCHERMO



7) PREMERE PAGE UP

Avete l'opzione di programmare l'**After Touch** on o off (attivo o disattivo) per ogni Patch.

Per aggiustare il valore **After Touch** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO SCHERMO



6) PREMERE STORAGE

In questo modo salverete le vostre Assegnazioni di Tastiera relativamente a un preset personalizzato.

CAMBIO SCHERMO



NOTA:

I pulsanti **Storage** e **Enter** adesso funzionano come pulsanti **No** e **Yes**.

CAMBIO SCHERMO



7) PREMERE ENTER (Yes)

In questo esempio sceglieremo **Yes**.

Il cursore lampeggerà

CAMBIO SCHERMO



8) PREMERE STORAGE

Il cursore lampeggiante indica la selezione del numero preset

CAMBIO SCHERMO



9) PREMERE ENTER (Yes)

Attendere che la tastiera effettui i Controlli Scan. Tornerete ora alla pagina **Preset**.

**CAMBIO
SCHERMO**



PROCEDURA: Programmazione Corsore/Potenzimetro

Programmeremo un **CORSORE** in modo tale da funzionare come un fader mixer analogico. Fader in basso > volume minimo (Min.). Fader in alto > volume massimo (Max). La programmazione dei **POTENZIOMETRI** segue esattamente la stessa procedura.

SUGGERIMENTO: Diversamente dal mixer analogico, potreste non volere che il volume minimo corrisponda a zero (nessun suono). Potreste semplicemente volere che una traccia "faccia parte" di un mix. Di conseguenza dovreste scegliere un valore maggiore di 0. Per esempio, potreste voler "cavalcare" un pezzo di chitarra e non desiderare che il suo volume vada sotto un certo livello nel mix. In questo caso posizionate il **Min.** su un valore che vi suona bene. Così quando spingete il fader in basso continuerete a sentire la chitarra senza dovervi preoccupare della posizione del fader. Potete riprendere questo esempio al contrario per Valori **Max.**

1) PREMERE EDIT

CAMBIO
SCHERMO



2) MUOVERE UN CURSORE (POTENZIOMETRO)



Muovere SLIDER (1)

In questo esempio muovere lo **Slider 1** con il **w/Banco A** Selezionato

Ricordate: mantenete una traccia dei vostri Banchi quando programmate!

CAMBIO
SCHERMO

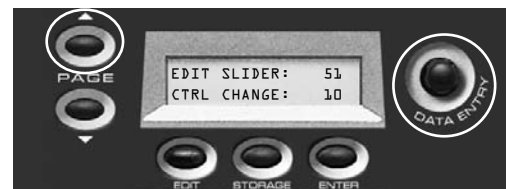


Per aggiustare il **Canale Midi** usare il potenziometro **DE**

3) PREMERE PAGE UP

In questo esempio useremo **CTRL Change** (Cambio CTRL) numero 10. Potete aggiustare questo a qualsiasi numero CTRL che preferite.

CAMBIO
SCHERMO

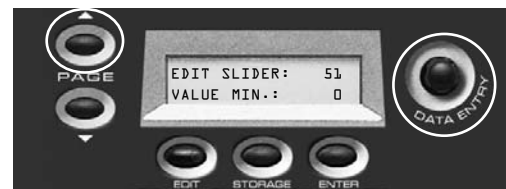


Per aggiustare il **CTRL Change** usare il potenziometro **DE**

4) 3) PREMERE PAGE UP

Stabilite il Value Min. (Valore Minimo) a 0.

CAMBIO
SCHERMO



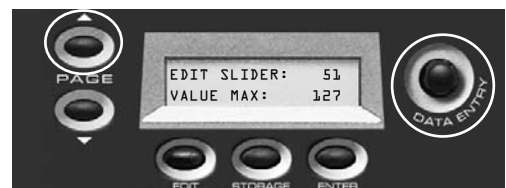
Per aggiustare il **Value Min.** usare il potenziometro **DE**

5) PREMERE PAGE UP

Stabilite il **Value Max.** (Valore Massimo) a 127

In questo esempio quando il Corsore è spinto in alto (UP), esso aumenterà fino al massimo consentito.

CAMBIO
SCHERMO



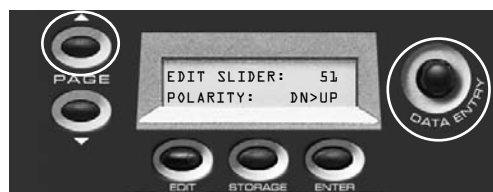
Per aggiustare il **Value Max.** usare il potenziometro **DE**

6) PREMERE PAGE UP

In questo esempio selezionate **DN>UP**
 Quando il cursore è nella
 posizione DOWN esso invierà
 un Valore di 0.
 Quando invece è UP un Valore di 127.

Per aggiustare il valore di **Polarity** usare il potenziometro **DE**

SCREEN
CHANGE



7) PREMERE STORAGE

State ora salvando il vostro programma
 per un preset personalizzato.

SCREEN
CHANGE



NOTA:
 I pulsanti **Storage** e **Enter**
 adesso funzionano come pulsanti **No** e **Yes**.

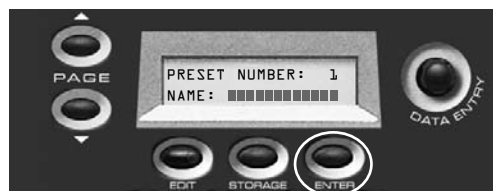


Il cursore lampeggerà

8) PREMERE ENTER (Yes)

In questo esempio sceglieremo **Yes**.

SCREEN
CHANGE



9) PREMERE STORAGE

Il cursore lampeggiante
 indica la selezione del numero di preset

SCREEN
CHANGE



10) PRESS ENTER (Yes)

Adesso ritornerete alla pagina Preset.

Avete completato la vostra
 prima sessione di programmazione!
 Dovrete ripetere questi passaggi in
 modo da programmare altri cursori e
 altri potenziometri.

SCREEN
CHANGE



PROCEDURA: PROGRAMMAZIONE PULSANTE

Procederemo in modo che un **Button (Pulsante)** si comporti come un semplice interruttore ON/OFF, o interruttore a chiavistello (Latch). Premete il Pulsante una volta a l'Interruttore sarà acceso. Premete ancora il Pulsante e l'interruttore sarà spento. La programmazione dei Pulsanti Trasporto segue esattamente la stessa procedura.

SUGGERIMENTO: Questo può risultare molto utile nel controllo dei Muti (Mutes) sul vostro programma Audio/Sequenza. La maggior parte dei programmi Pro e Semi Pro Audio/Sequenza vi permetteranno l'opzione di controllare varie funzioni del programma da un controller esterno, in questo esempio, controllando i Muti sul vostro mixer virtuale. (Confrontate il vostro manuale del Programma per i dettagli). Ciascun **Button** si può comportare come un Latch, come in questo esempio Mute (MODO SWITCH), o si può comportare come un switch momentaneo (MODO PUSH). Un momentary switch funzionerà soltanto quando il Button è tenuto in basso. Questo è molto utile per il **Fwd Button** e il **Rew Button** nella sezione Trasporto.

1) PREMERE EDIT

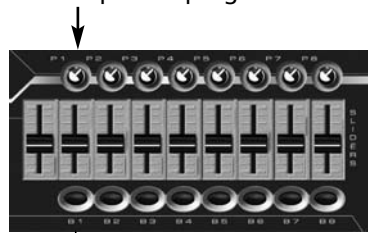
CAMBIO SCHERMO



2) PREMERE BUTTON

In questo esempio, PREMERE **BUTTON 1** con il **Banco A** selezionato. Impostazione **Canale Midi 1**. Ricordate: mantenete una traccia dei vostri Banchi quando programmate!

Per aggiustare il **Canale Midi** usare il potenziometro **DE**



↑ Premere **BUTTON (1)**

CAMBIO SCHERMO



3) PREMERE PAGE UP

In questo esempio, stabiliremo il Cambio **CTRL** a **OFF**. Potete aggiustarlo a qualsiasi numero CTRL desideriate.

Per aggiustare il **Cambio CTRL** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO SCHERMO



4) PREMERE PAGE UP

Stabilite la **Key Note** a 60. Il tasto comprende da 0 a 127.

Per aggiustare la **Key Note** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO SCHERMO



5) PREMERE PAGE UP

Interruttore: Premere il pulsante una volta. Un messaggio **Nota On** sarà trasmesso. L'interruttore è **On** (acceso). Premere ancora il pulsante e verrà trasmesso un messaggio **Note Off**. L'interruttore è **Off** (spento).

Per aggiustare la **Key Note** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO SCHERMO



5) continua...

PUSH (Spingere): invierà un Messaggio **Note on** (nota attiva) se spinto verso il basso. Quando rilascerete il pulsante, sarà inviato un Messaggio Note off (nota disattiva).
Il PULSANTE (Button) funzionerà soltanto quando effettivamente lo spingerete in basso.

Per aggiustare **Key Note** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO SCHERMO



6) PREMERE STORAGE

State ora salvando il vostro programma per un preset personalizzato.

CAMBIO SCHERMO



NOTA:
 I pulsanti **Storage** e **Enter** adesso funzionano come pulsanti **No** e **Yes**.



7) PREMERE ENTER (Yes)

In questo esempio sceglieremo **Yes**

Il **CURSORE** lampeggerà

CAMBIO SCHERMO



8) PREMERE STORAGE

Il cursore lampeggiante indica la selezione del numero di preset.

CAMBIO SCHERMO



9) PREMERE ENTER (Yes)

Attendere che la tastiera effettui i Controlli Scan.

Tornerete ora alla pagina Preset.

Dovrete ripetere questi passaggi per programmare altri Pulsanti.

CAMBIO SCHERMO



PROCEDURA: PEDAL PROGRAMMING

Programmeremo il **PEDALE INPUT 1** per trasmettere il Sustain. Per questa procedura avrete bisogno di un Pedale Sustain. Qualsiasi pedale polarity funzionerà comunque.

SUGGERIMENTO: i tre **PEDALI INPUT** possono essere programmati per trasmettere qualsiasi cosa dal Sustain al Volume, fino alla Modulazione. Un **PEDALE INPUT**, quando è connesso ad un Pedale Volume, può trasmettere gli stessi valori CNTRL dei **CURSORI** o dei **POTENZIOMETRI**. Ricordate: avete tre **PEDALI INPUT** con cui lavorare. Immaginate in un contesto live, due pedali volume programmati per controllare due suoni diversi. Nel nostro impianto si programmerebbe il **PEDALE 1** in modo che la sua Polarity sia DN>UP e il **PEDALE 2** in modo che la sua Polarity sia UP>DN. Spingendo in basso entrambi i pedali volume, potrete sfumare un suono in uscita e allo stesso tempo sfumare un altro suono in entrata! Ciò senza alcun movimento scomodo del piede.

1) PREMERE EDIT

CAMBIO
SCHERMO



2) PREMERE PEDAL

In questo esempio, collocate il Canale Midi a 1

Ricordate: il Pedale sustain deve essere inserito nel PEDALE INPUT 1

Per aggiustare il **Canale Midi** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO
SCHERMO



3) PREMERE PAGE UP

Dobbiamo collocare il **Cambio CTRL** a **64**. Questa è la Spec Midi per il Pedale Sustain.

Per aggiustare il **Cambio CTRL** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO
SCHERMO



4) PREMERE PAGE UP

Stabilire il **Valore Min.** a 0. In questo caso ogni Valore inferiore a < 64 trasmetterà un Messaggio off.

Per aggiustare il **Valore Min.** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO
SCHERMO

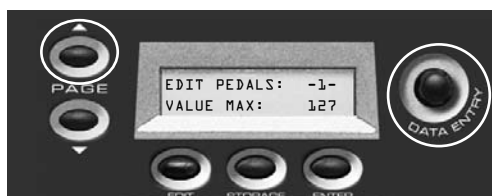


5) PREMERE PAGE UP

Collocare il **Valore Max.** a 127. In questo caso qualsiasi Valore superiore a > 64 trasmetterà un Messaggio on.

Per aggiustare il **Valore Max.** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO
SCHERMO

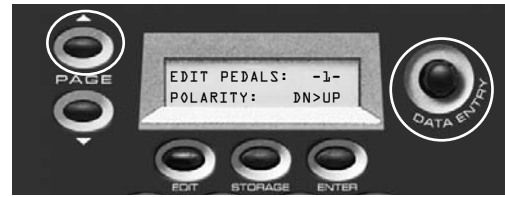


6) PREMERE PAGE UP

Questo è il momento in cui la flessibilità del VMK entra in gioco. Potete aggiustare la **Polarity** del Pedale che è in funzione. Se c'è sustain senza che il pedale sia premuto, semplicemente aggiustate la **Polarity** del VMK per farla andar bene col pedale.

Per aggiustare il valore della **Polarity** usare il potenziometro **DE**

CAMBIO SCHERMO



7) PREMERE STORAGE

State ora salvando il vostro programma per un preset personalizzato.

CAMBIO SCHERMO



NOTA:

I pulsanti **Storage** e **Enter** adesso funzionano come pulsanti **No** e **Yes**.



8) PREMERE ENTER (Yes)

In questo esempio sceglieremo **Yes**.

Il **CURSORE** lampeggerà

CAMBIO SCHERMO



9) PREMERE STORAGE

Il cursore lampeggiante indica la selezione del numero preset.

CAMBIO SCHERMO

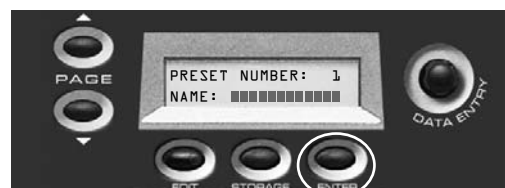


10) PREMERE ENTER (Yes)

Tornerete ora alla pagina Preset.

Dovrete ripetere questi passaggi per programmare altri Pedali.

CAMBIO SCHERMO



PROCEDURA: LIVE EDIT

L'abilità di inviare velocemente un **Cambio di Programma** o di una **Bank Select** o del **Canale Midi** senza alterare il programma Preset originale.

In questo esempio invierete un veloce **Program Change** alla vostra fonte sonora. Per inviare un Cambio di Banco o per cambiare il Canale Midi, seguite **ESATTAMENTE** la stessa procedura. Sebbene selezionerete queste opzioni nel primo passaggio (**step 1**).

INIZIO DA UN PROGRAMMA

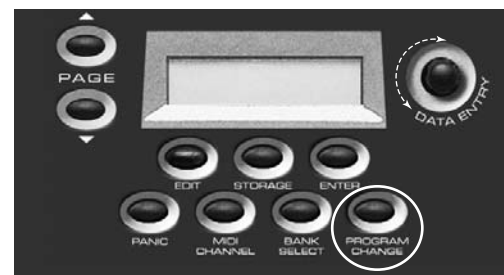


Per aggiustare il valore del **Prog Change** usare il potenziometro **DE**

1) PREMERE PROGRAM CHANGE

Potete premere Midi Channel o Bank Select se questi sono i Messaggi che volete inviare.

CAMBIO SCHERMO



2) PREMERE ENTER

Tornerete ora alla pagina Preset.

Ecco fatto! Live Edit è una funzione estremamente facile ma potente dei VMK – 149/188.

CAMBIO SCHERMO



VMK EINLEITUNG	40
STETIGE REGLER	41
TASTATUR-LAYOUT	42-44
VORNAHME DER VOREINSTELLUNGEN EINE ZUSAMMENFASSUNG	45
VERFAHREN:	
AUSWAHL UND BENENNUNG DER VOREINSTELLUNGEN	46-47
TASTATUR-PROGRAMMIERUNG	48-50
PROGRAMMIERUNG DER SCHIEBER/KNÖPFE	51-52
TASTEN-PROGRAMMIERUNG	53-54
PEDAL-PROGRAMMIERUNG	55-56
LIVE EDIT	57

VMK EINLEITUNG

Willkommen in der wunderbaren Welt der Studiologic VMK Serie!

Die VMKs sind mehrstufig programmierbare Tastaturregler. Die VMK-149plus ist die erste Tastatur in der Welt mit 49 voll gewichteten Klaviertasten, und die VMK-188plus hat eine Tastatur mit 88 Noten.

Beide verfügen über die bekannte FATAR-Tastenfunktion.

Sie sind bis auf eine Reihe von Tasten funktional identisch. Beide Geräte verfügen über Tonhöhenbeugung, Druckdynamik, "fliegendes" Live Edit, zuordenbare Knöpfe, Tasten und Schieber und 2 voll programmierbare Pedaleingänge. Wir wollen uns mal ansehen, was alles zugeordnet werden kann:

- 8 programmierbare Knöpfe x 2 Bänke;
- 8 programmierbare Tasten x 2 Bänke;
- 9 programmierbare Schieber x 4 Bänke;
- Ein programmierbares Transportteil mit 5 Tasten;
- Und 3 programmierbare Pedaleingänge.

Das sind insgesamt 77 zuordenbare Regler!

Die VMKs sind professionelle Tastaturen mit eingebauter Bedienfläche. Es ist eine regelbare MIDI-Tastatur mit 3 Software-Voreinstellungen, 27 benutzerprogrammierbaren Klangprogrammen und einer unschlagbaren Kombination von zuordenbaren Knöpfen, Tasten, Schiebern und Pedalen. Damit können Sie Ihre Sitzungen so gestalten, dass sie Ihr Herz erfreuen. Und das geht alles, wenn Sie an ein kostengünstiges Studio denken.

Tastaturmerkmale:

- **VMK-149plus:** 49 TASTEN IN VOLLER GRÖSSE mit GEWICHTETER AKTION
- **VMK-188plus:** 88 TASTEN IN VOLLER GRÖSSE mit GEWICHTETER AKTION

GEMEINSAME MERKMALE BEIDER GERÄTE:

- BERÜHRUNGSEMPFINDLICH
- PROGRAMMIERBARE DRUCKDYNAMIK
- TONHÖHENBEUGUNG
- PROGRAMMÄNDERUNG / BANKAUSWAHL / MIDI-KANAL
- 9 PROGRAMMIERBARE SCHIEBER
- 8 PROGRAMMIERBARE KNÖPFE
- 8 PROGRAMMIERBARE TASTEN
- PROGRAMMIERBARES TRANSPORTTEIL MIT 5 TASTEN
- 3 PROGRAMMIERBARE PEDALEINGÄNGE
- 3 SOFTWARE-VOREINSTELLUNGEN:
 - 1- NATIVE INSTRUMENTS B4;
 - 2 - STEINBERG CUBASE;
 - 3 - NATIVE INSTRUMENTS PRO 53
- 27 BENUTZERPROGRAMMIERBARE KLANGPROGRAMME
- DUAL MIDI-AUSGÄNGE
- TRAGTASCHE UND FUSSSCHALTER ENTHALTEN

STETIGE REGLER

Die Midi-Mitteilungen (man beachte, dass on/off eine Midi-Mitteilung ist) bestehen aus 128 "Stetigregler"-Mitteilungen (häufig mit "CC" abgekürzt). Diese werden hauptsächlich benutzt, um die Bewegungen der Knöpfe, Schieber, Pedale usw. zu versenden. Zum Beispiel sendet ein Modulationsrad des Synthesizers eine CC-Mitteilung, die fast immer die CC-Nummer 1 hat. (Siehe Liste unten.) Jede CC hat einen möglichen Bereich von 0 – 127, so dass ein Modulationsrad eine Mitteilung mit der CC-Nummer 1 und einem Wert von 0 versendet, wenn Sie ein Modulationsrad in seine Ruheposition nach unten schieben, und eine Mitteilung mit der Nummer 1 und einem Wert von 127, wenn Sie es ganz nach oben schieben. Die VMK nutzt diese Midi-Fähigkeit und überlässt die Regelung dem Anwender. Alle Knöpfe, Schieber und Pedaleingänge können so programmiert werden, dass sie diese CC-Werte versenden.

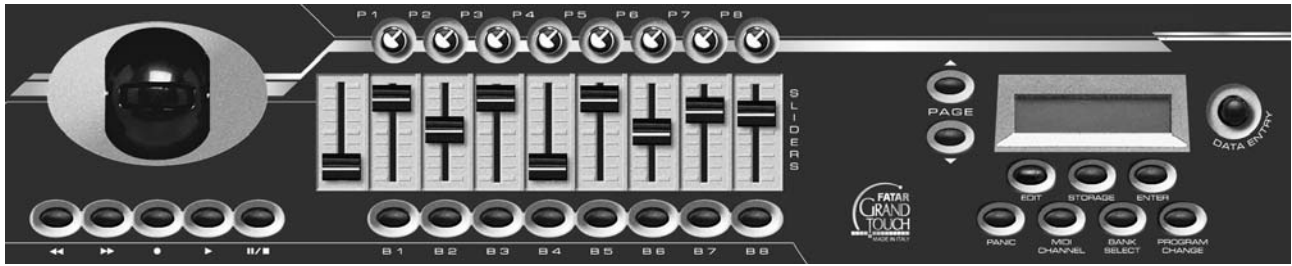
Bestimmte CC-Nummern sind für bestimmte Zwecke reserviert. Zum Beispiel ist CC64 das Haltepedal. Tatsächlich sind die meisten Regler (64, 65, 66 usw.) An-/Ausschalter und nicht stetig. Ihr Haltepedal wird wahrscheinlich eine CC64-Mitteilung mit einem Wert von 127 versenden, wenn es gedrückt wird. Eine weitere CC64-Mitteilung mit einem Wert von 0 wird versendet, wenn es losgelassen wird. Das kommt bei der Programmierung der Pedaleingänge ins Spiel. Ihre VMK und ein Sequenzer- oder Audio-Programm kann Ihnen eine fast unbegrenzte Anzahl von Signalflussmöglichkeiten bieten, um die verschiedenen Funktionen der benutzten Programme zu steuern. Suchen Sie in Ihrem Software-Handbuch nach Details für Ihre Bedürfnisse.

Übliche Reglernummern

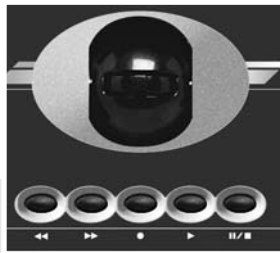
1	Modulationsrad (0-127)	67	Soft-Pedal (0 der 127)
2	Blaswandler (0-127)	69	Halten 2 (0 oder 127)
4	Fußregler (0-127)	80	Mehrzweck num5 (0-127)
5	Portamentozeit (0-127)	81	Mehrzweck num6 (0-127)
6	Datenschieber (0-127)	82	Mehrzweck num7 (0-127)
7	Hauptlautstärke (0-127)	83	Mehrzweck num8 (0-127)
8	Balance (0-127)	92	Tremolotiefe (0-127)
10	Pan (0-127)	93	Chortiefe (0-127)
11	Ausdruck (0-127)	94	Tiefe des leisen Pedals (0-127)
16	Mehrzweck num1 (0-127)	95	Phasentiefe (0-127)
17	Mehrzweck num2 (0-127)	96	Data Increment (0 oder 127))
18	Mehrzweck num3 (0-127)	97	Data Decrement (0 oder 127)
19	Mehrzweck num4 (0-127)	121	Alle Regler zurücksetzen (0)
64	Haltepedal (0 oder 127)	122	Lokaler Regler an/aus (0 oder 127)
65	Portamento an/aus (0 oder 127)	123	All Notes aus (0)
66	Sustenuto-Pedal (0 oder 127)		

TASTATUR-LAYOUT ÜBERSICHT

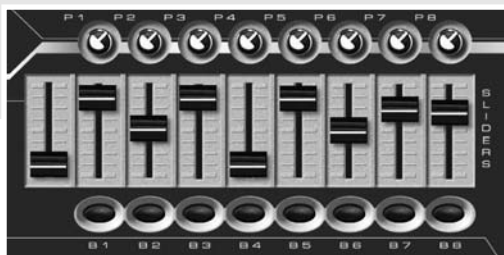
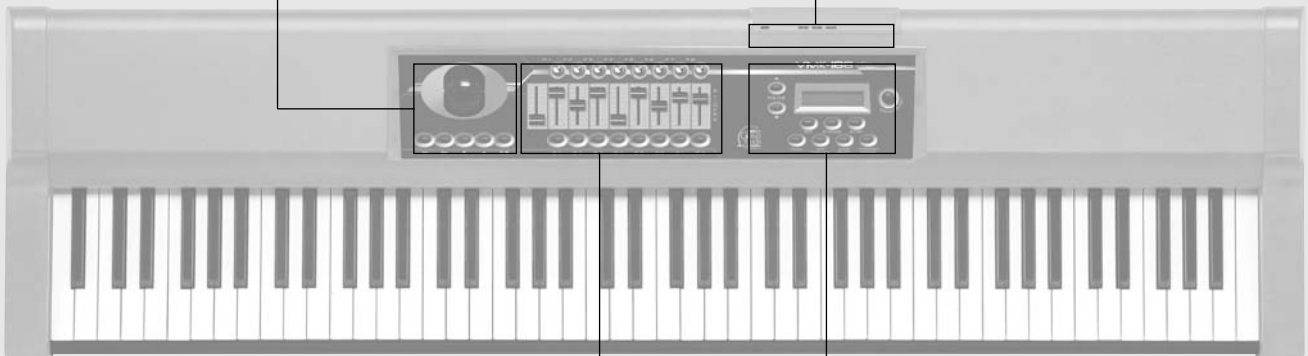
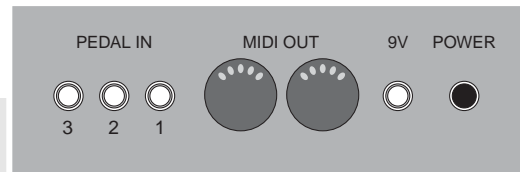
Vollständige Bedientafel



Joystick-Transport-Regler



Rückwand



Knöpfe/Schieber/Tasten

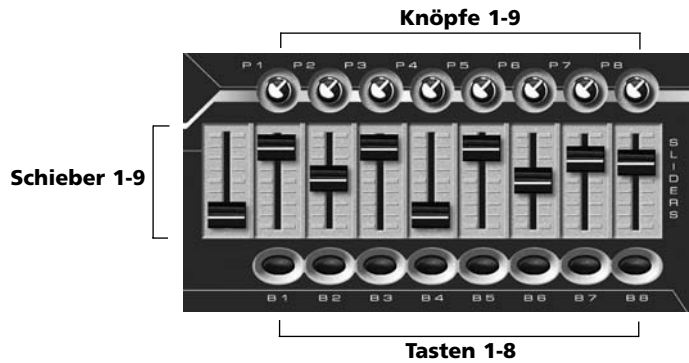


Live Edit-Regler

TASTATUR-LAYOUT: DETAILS

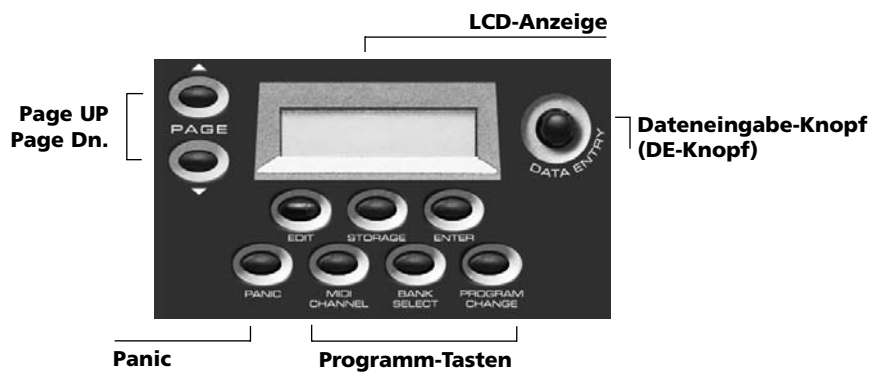
Knöpfe, Tasten und Schieber

Die Knöpfe, Tasten und Schieber können so programmiert werden, dass alles von einer Schleife auf einem Sampler bis zur Halltiefe auf einem Klangmodul geregelt werden kann. Es sind 8 Knöpfe, 8 Tasten und 9 Schieber vorhanden.



Programmregler

Der Programmregelteil besteht aus: Einer 2 x 16 LCD-Anzeige; einem geeigneten Drehknopf zur Dateneingabe, der als DE-Knopf bezeichnet wird; Page up- und Page down-Tasten, um durch die verschiedenen Parameteroptionen des Reglers zu gehen, den Sie programmieren; Edit-, Storage- und Enter-Tasten und Tastenelemente zur Programmierung Ihrer Tastatur; und eine Panic-Taste, wenn nichts mehr geht.

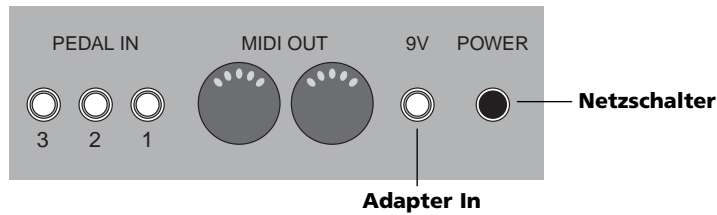


Panic
ANMERKUNG: Panik sendet eine globale All notes off-Mitteilung

TASTATUR-LAYOUT: DETAILS

Rückwand

Die Rückwand enthält die Anschlussteile der Tastatur: Dual Midi-Ausgänge und 3 unabhängige Fußreglereingänge. Die Pedaleingänge können die Halte- oder Lautstärkepedale aufnehmen, wobei jeder eine vollkommen andere Reglermitteilung aussenden kann. Die Pedaleingänge können so programmiert werden, dass sie fast alle Varianten von Fußpedalen der Hersteller unabhängig von der Polarität akzeptieren. An der Rückwand befinden sich auch der Netzadaptereingang und der Netzschalter.



Transport-/Live Edit-Regler

Die Transport- und Live Edit-Regler sind Zwecks schnellen Zugangs zentral in einem Konzert oder im Studio angebracht. Einfach, aber wirksam, der Transport kann leicht programmiert werden, um einen Sequenzer oder ein Schlagzeug zu regeln. Live Edit ist für eine schnelle Programmänderung, Bankauswahl oder Midi-Kanaländerung unentbehrlich.



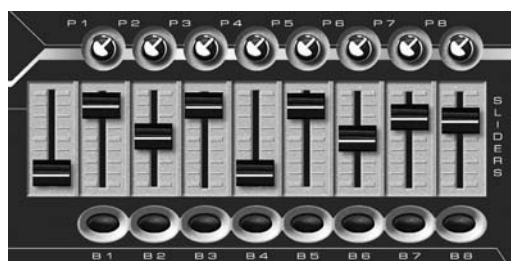
transport



Live Edit-Regler

Schieber

Schieber sind vielleicht die wünschenswertesten Regler bei einer Studioeinstellung. Jeder der 9 Schieber kann unabhängig programmiert werden. Sie können kommandospezifische Mitteilungen wie Lautstärke an ein Klangmodul verschicken. Oder sie können Steuermitteilungen verschicken, die durch einen Sequenzer geleitet werden, um verschiedene Funktionen des Programms, das Sie abarbeiten, zu steuern. Einzelheiten finden Sie in Ihrem Programmhandbuch. 4 Bänke insgesamt x 9 Schieber liefert Ihnen 36 Schieberkommandos pro Klangprogramm. Anmerkung: Zugbalken ist auch eine Bank.



Vornahme der Voreinstellungen: Eine Zusammenfassung

Es ist einfach, die Voreinstellungen vorzunehmen, wenn man die im Abschnitt TASTATUR-LAYOUT dieses Handbuchs gezeigten Programmregler benutzt.

Sie beginnen, indem Sie mit dem DE-Knopf eine Voreinstellnummer auswählen und die ENTER-Taste drücken.

Wählen Sie eine Voreinstellnummer aus, die größer als 3 ist, damit Sie nicht die Software-Voreinstellungen überschreiben. Sie können entweder eine unbenutzte Nummer auswählen oder eine vorher geschriebene Voreinstellung überschreiben.

Wenn die Voreinstellnummer ausgewählt worden ist, drücken Sie die EDIT-Taste, um die Zuordnung der Aufgaben zu den Steuerungen, die Sie auswählen, zu beginnen. Die LCD-Tafel fordert Sie auf, die Steuerungen zu drücken oder zu verschieben. Sie können einen Knopf, einen Schieber, eine Taste, eine Tastaturtaste oder ein Pedal verschieben oder drücken. Die LCD teilt Ihnen mit, was Sie programmieren, wenn Sie verschoben oder gedrückt haben.

Benutzen Sie nun die Page up- oder Page down-Tasten, um sich die Parameter anzusehen, die es für die Zuordnung gibt. Benutzen Sie den DE-Knopf, um den gewünschten Parameterwert auszuwählen.

Wenn der Wert ausgewählt ist, gehen Sie mit der Page up- oder Page down-Taste zum nächsten Parameter. Wenn alle Parameter für die Steuerung definiert worden sind, drücken Sie die STORAGE-Taste, und die LCD fragt Sie, ob Sie die ausgewählten Parameter speichern wollen – entweder NO oder YES.

Treffen Sie mit den darunter befindlichen Tasten YES oder NO Ihre Wahl.

Wenn Sie zusätzliche Steuerungen für die Voreinstellung programmieren müssen, drücken Sie die EDIT-Taste, und Sie werden noch einmal aufgefordert, Steuerungen zu drücken oder zu verschieben. Wiederholen Sie den Vorgang von oben für alle Steuerungen, die Sie für die Voreinstellung, die Sie erzeugen, programmieren möchten.

Wenn alle Steuerungen den Aufgaben, die Sie verrichten möchten, zugeordnet worden sind, müssen Sie die STORAGE-Taste drücken und YES auswählen, wenn Sie die letzte Steuerung programmiert haben. Der LCD-Schirm zeigt einen blinkenden Cursor an, dem die Voreinstellnummer folgt. Jetzt können Sie Ihre Voreinstellung benennen (siehe Abschnitt Benennung der Voreinstellung auf Seite 7) oder sich dafür entscheiden, nur die Nummer der Voreinstellung (4 – 30) zu verwenden. Wenn Ihnen die Nummer genügt, drücken Sie noch einmal STORAGE, und die LCD fragt Sie: "Are You Sure?". Drücken Sie die Taste unter YES, und der Regler bringt Sie auf die Voreinstellseite mit Ihrer Voreinstellnummer zurück.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, die Voreinstellung zu benennen, befolgen Sie das Verfahren im Abschnitt Benennung der Voreinstellung auf Seite 7. Zuletzt drücken Sie die STORAGE-Taste, wonach die LCD Sie fragt: "Are You Sure?". Drücken Sie die Taste unter YES, und der Regler bringt Sie auf die Voreinstellseite mit Ihrem Namen und Ihrer Nummer der Voreinstellung zurück.

Sie müssen unbedingt daran denken, dass SIE DIE STORAGE-TASTE ZWEIMAL DRÜCKEN MÜSSEN, UM IHRE VOREINSTELLUNGEN ZU SPEICHERN. Das erste Mal werden Sie gefragt, ob Sie "Store Parameters" möchten.

Das sehr wichtige zweite Mal fragt Sie die LCD: "Are You Sure?". Wenn Sie jetzt die YES-Taste drücken, wird Ihre Voreinstellung gespeichert.

Mit den folgenden Verfahren soll Ihnen geholfen werden, sich mit der Programmierung der VMK-149/188 vertraut zu machen.

VERFAHREN: AUSWAHL DER VOREINSTELLUNGEN

Die VMK-149plus/188plus hat 27 programmierbare Benutzervoreinstellungen. Wie wollen uns die beiden Möglichkeiten der Auswahl einer Voreinstellung ansehen.

SCHNELLAUSWAHL (A)

1) DREHEN SIE DEN DATENEINGABEKNOPF

Durch Drehen des DE-Knopfes blättern Sie durch die Voreinstellungen.
Der Cursor blinkt.
Blättern Sie zur gewünschten Voreinstellung.



2) DRÜCKEN SIE ENTER

Warten Sie, bis der Cursor aufhört zu blinken.
Die Voreinstellung ist jetzt ausgewählt.

ANMERKUNG:

Sie können eine Vorschau auf die Voreinstellungen erhalten, ohne eine Auswahl zu treffen.
Wenn Sie die Enter-Taste nicht drücken, wird die VMK zur letzten ausgewählten Voreinstellung zurückkehren.



SCHNELLAUSWAHL (B)

3) DRÜCKEN SIE PAGE Up/Dn..

Sie können mit den Tasten Page up oder Page down auch nacheinander Voreinstellungen wählen.

ANMERKUNG:

1. Die VMK muss nach den Steuerungen suchen können, bevor die Auswahl beendet wird;
2. Sie können jeweils nur durch eine Voreinstellung gehen.



VERFAHREN: BENENNUNG DER VOREINSTELLUNGEN

Ihre VMK hat 27 programmierbare Benutzervoreinstellungen. Jede Voreinstellung kann einen 10 Zeichen langen Namen haben. Jeder Name kann aus einer von Ihnen gewählten beliebigen Kombination von Buchstaben oder Ziffern bestehen. In diesem Beispiel beginnen wir mit einer Voreinstellung, die bereits programmiert worden ist. Sie können Ihre Voreinstellung während der Bearbeitung benennen. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben und beim Drücken von STORAGE angelangt sind (Schritt 6 bei der Tastenprogrammierung, Schritt 7 bei Schieber/Knöpfe/Pedale, Schritt 8 bei Tastatur), ist dieses Verfahren zu befolgen:

1) DRÜCKEN SIE STORAGE

Sie speichern Ihr Programm in eine Benutzervoreinstellung. Die Tasten **Storage** und **Enter** wirken jetzt als **Ja-oder Nein-Tasten**.

ANMERKUNG:

Wenn Sie Nein wählen, kehren Sie zur Seite "Press or move any Control" zurück.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



2) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

In diesem Beispiel wählen wir Ja.

ANMERKUNG:

Verwenden Sie den DE-Knopf, wenn Sie zu einem anderen Voreinstellort gelangen möchten. **DAMIT WERDEN ALLE PROGRAMMDATEN ZUM NEUEN VOREINTELLORT KOPIERT.**



3) DRÜCKEN SIE PG UP/ PG DN

Durch Drücken der Taste Page Up oder Page Down bewegen Sie den Cursor in das Namenfeld der LCD-Anzeige.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG

KURSOR blinkt



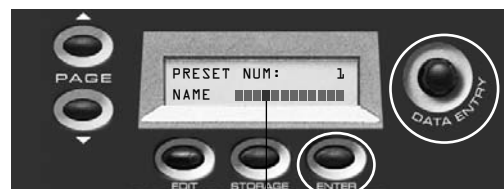
4) BENENNE VOREINSTELLUNG

Benennen Sie die Voreinstellung, indem Sie die Page-Tasten und den DE-Knopf kombinieren. Denken Sie daran, dass der Name nur 10 Zeichen lang sein darf.

Page UP: bewegt den Cursor nach rechts

Page DN: bewegt den Cursor nach links

Dateneingabeknopf: wählt Buchstabe oder Ziffer aus



KURSOR geht in die zweite LCD-Zeile

5) DRÜCKEN SIE STORAGE

Sie speichern Ihr Programm und seinen Namen.

Wählen Sie: Buchstabe/Ziffer



6) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

Sie kehren zur Voreinstellseite mit Ihrer benannten Voreinstellung zurück.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



VERFAHREN: TASTATUR-PROGRAMMIERUNG

Die VMK-149plus/188plus kann 27 benutzerprogrammierbare Klangprogramme speichern. Jedes Klangprogramm enthält nicht nur Programminformationen für Tasten, Schieber, Knöpfe und Pedale, die **TASTATUR** selbst kann als Regler den Kundenwünschen angepasst werden. Jedes Klangprogramm kann MIDI Channel, Aftertouch, Transpose, Program Change und Bank Select Informationen enthalten.

1) DRÜCKEN SIE EDIT

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG



2) DRÜCKEN SIE EINE TASTE

Sie können eine beliebige Taste auf der Tastatur drücken.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit den DE-Knopf den Midi Channel ein.



3) DRÜCKEN SIE PAGE UP

In jedem Klangprogramm kann eine **Bank Select High-Mitteilung** verschickt werden.

Einzelheiten finden Sie im Handbuch des Klangquellenherstellers.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit dem DE-Knopf den Bank Select Hi-Wert ein.



4) DRÜCKEN SIE PAGE UP

In jedem Klangprogramm kann eine **Bank Select Low-Mitteilung** verschickt werden.

Einzelheiten finden Sie im Handbuch des Klangquellenherstellers.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit dem DE-Knopf den Bank Select Lo-Wert ein.



5) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Im Klangprogramm können Sie eine **Program Change-Mitteilung** versenden

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit dem DE-Knopf den Program Change-Wert ein.



6) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Transpose kann von 0 bis +24 oder 0 bis -24 eingestellt werden

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG

Stellen Sie den Transpose-Wert mit dem DE-Knopf ein.



7) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Für jedes Klangprogramm können Sie After Touch an- oder ausschalten.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG

Stellen Sie den After Touch-Wert mit dem DE-Knopf ein.



6) DRÜCKEN SIE STORAGE

Für jedes Klangprogramm können Sie After Touch an oder aus programmieren.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



ANMERKUNG:
Die Tasten Storage und Enter wirken jetzt als Ja- und Nein-Tasten.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



7) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

In diesem Beispiel wählen wir Ja.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



8) DRÜCKEN SIE STORAGE

Der blinkende Cursor zeigt die gewählte Voreinstellnummer

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



9) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

Warten Sie, bis die Tastatur die Steuerungen abgesucht hat.
Jetzt kehren Sie auf die **Preset-Seite** zurück.

**BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG**

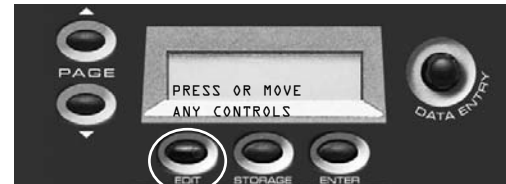
VERFAHREN: SCHIEBER- / KNOPF-PROGRAMMIERUNG

Wir richten einen **SCHIEBER** ein, der sich wie ein analoger Mixerfader verhält. Fader Down > min. Lautstärke. Fader Up > max. Lautstärke. Die Programmierung der **KNÖPFE** erfolgt auf genau dieselbe Weise.

TIPP: Anders als beim analogen Mixer könnte es sein, dass Sie die minimale Lautstärke nicht bei 0 (kein Ton) haben wollen. Sie möchten nur eine Spur haben, um im Mix "zu sitzen". Deshalb sollten Sie einen Wert von größer 0 wählen. Zum Beispiel möchten Sie einen Gitarrenteil abfahren und wollen seine Lautstärke nicht unter ein bestimmtes Niveau im Mix absenken. In diesem Fall stellen Sie **Min** auf einen Wert, der gut klingt. Wenn Sie dann den Fader herunterziehen, hören Sie noch die Gitarre, ohne sich um die Faderposition zu kümmern. Dieses Beispiel können Sie auch umkehren für die **Max-Werte**.

1) DRÜCKEN SIE EDIT

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG



2) BEWEGEN SIE DEN SCHIEBER (KNOPF)

Verschieben Sie in diesem Beispiel **SCHIEBER 1 w/Bank A** ausgewählt
(Merken Sie sich Ihre **BÄNKE** beim Programmieren)



↑ Verschieben Sie **SCHIEBER (1)**

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit dem **DE-Knopf** den **Midi Channel** ein



3) DRÜCKEN SIE PAGE UP

In diesem Beispiel verwenden wir die **CTRL Change-Nummer 10**. Sie können jede gewünschte **CTRL-Nummer** einstellen.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit dem **DE-Knopf** **CRTL Change** ein

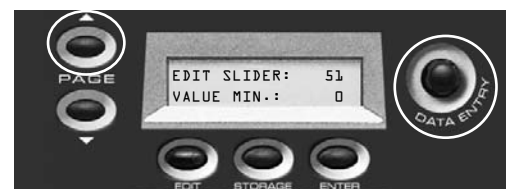


4) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Stellen Sie den **Min-Wert** auf 0 ein.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit dem **DE-Knopf** **Value Min** ein



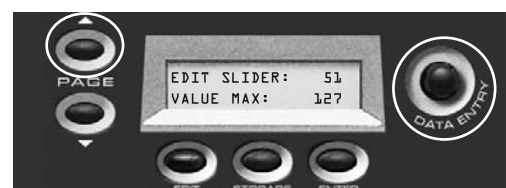
5) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Stellen Sie den **Max-Wert** auf 127.

Wenn in diesem Beispiel der Schieber nach oben geschoben wird, wird auf den maximal zulässigen Wert erhöht.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

Stellen Sie mit den **DE-Knopf** **Value Max** ein

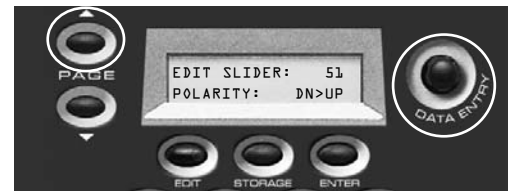


6) DRÜCKEN SIE PAGE UP

In diesem Beispiel wählen wird **DN>UP**.
 Wenn der Schieber in der
 Position DOWN ist, sendet er einen
 Wert von 0, bei UP einen Wert von 127.

**BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG**

Stellen Sie mit dem **DE**-Knopf den **Polarity**-Wert ein.



7) DRÜCKEN SIE STORAGE

Jetzt speichern Sie Ihr
 Programm in eine
 Benutzervoreinstellung.

**BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG**



ANMERKUNG:
 Die Tasten **Storage** und
Enter wirken jetzt als
Ja- und **Nein**-Tasten.



8) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

In diesem Beispiel wählen wir **Ja**.

**BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG**

KURSOR blinkt



9) DRÜCKEN SIE STORAGE

Der blinkende Cursor
 zeigt die ausgewählte
 Voreinstellnummer

**BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG**

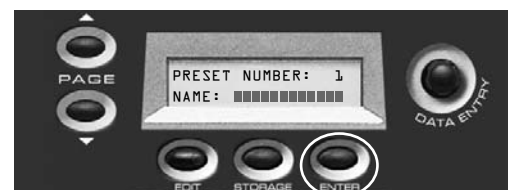


10) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

Jetzt kehren Sie zur Preset-Seite zurück.

Sie haben Ihre erste
 Programmiersitzung beendet!
 Sie müssen diese Schritte wiederholen,
 um mehr Schieber und Knöpfe
 zu programmieren.

**BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG**



VERFAHREN: TASTEN-PROGRAMMIERUNG

Wir richten eine TASTE ein, die sich wie ein einfacher An-/Ausschalter oder Sperrschalter verhält. Drücken Sie die TASTE einmal, und der Schalter ist angeschaltet. Drücken Sie die TASTE noch einmal, und der Schalter ist ausgeschaltet. Zur Programmierung der **Transport-TASTEN** ist genau dasselbe Verfahren zu befolgen.

TIPP: Das kann sehr nützlich sein, um die Stummschaltungen in Ihrem Audio/Sequencer-Programm zu steuern. Die meisten Pro und Semi Pro Audio/Sequencer-Programme bieten Ihnen die Möglichkeit, verschiedene Funktionen des Programms von einem externen Regler aus zu steuern, in diesem Beispiel die Steuerung der Stummschaltungen auf Ihrem virtuellen Mixer. (Einzelheiten finden Sie in Ihrem Programmhandbuch.) Jede TASTE kann sich wie eine Sperre verhalten, die in diesem Stummschaltungsbeispiel verwendet wird (SWITCH MODE), oder wie ein Momentschalter (PUSH MODE). Ein Momentschalter funktioniert nur, wenn die TASTE gedrückt gehalten wird. Das ist für die **Fwd-TASTE** und die **Rew-TASTE** im Transportabschnitt sehr nützlich.

1) DRÜCKEN SIE EDIT

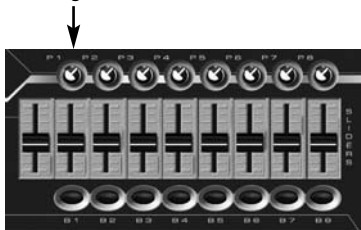
BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



2) DRÜCKEN SIE DIE TASTE

Verschieben Sie in diesem Beispiel SLIDER 1 w/Bank A ausgewählt

(Denken Sie daran: verfolgen Sie beim Programmieren Ihre BÄNKE!)



↑ Drücken Sie TASTE (1)

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



3) DRÜCKEN SIE PAGE UP

In diesem Beispiel benutzen wird die CTRL Change-Nummer 10. Sie können jede gewünschte CTRL-Nummer einstellen.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



4) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Stellen Sie Key Note auf 60 ein. Der Key-Bereich geht von 0-127.

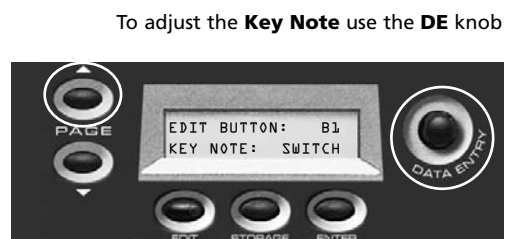
BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



5) DRÜCKEN SIE PAGE UP

SWITCH: Drücken Sie die Taste einmal, und es wird eine **NOTE ON-Mitteilung** übertragen. Switch ist an. Drücken Sie die Taste noch einmal, und es wird eine **NOTE OFF-Mitteilung** übertragen. Switch ist aus.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



5) Fortsetzung...

PUSH: wenn gedrückt, wird eine **Note on-Mitteilung** verschickt. Wenn Sie die Taste loslassen, wird eine **Note off-Mitteilung** verschickt. Die **TASTE** funktioniert nur, wenn Sie sie wirklich herunterdrücken.

Stellen Sie **Key Mode** Sie mit dem **DE-Knopf** ein.



6) DRÜCKEN SIE STORAGE

Jetzt speichern Sie Ihr Programm in eine Benutzervoreinstellung.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



ANMERKUNG:
Die Tasten **Storage** und **Enter** wirken jetzt als **Ja-** und **Nein-Tasten**.



7) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

In diesem Beispiel wählen wir **Ja**.

Der **CURSOR** blinkt

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



8) DRÜCKEN SIE STORAGE

Der blinkende Cursor zeigt die ausgewählte Voreinstellnummer

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG

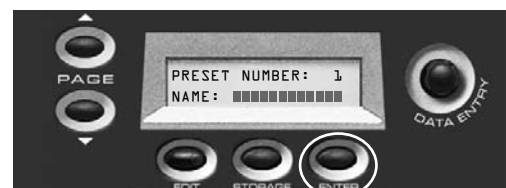


9) PRESS ENTER (Yes)

Warten Sie, bis das Keyboard die Steuerungen abgefragt hat.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG

Sie kehren zur Preset-Seite zurück. Sie müssen diese Schritte wiederholen, um weitere Tasten zu programmieren.



VERFAHREN: PEDAL-PROGRAMMIERUNG

Wir programmieren den **PEDALEINGANG 1**, um Halten zu senden. Dazu benötigen wir ein Haltepedal. Es funktioniert jede Polarität.

TIPP: Die drei **PEDALEINGÄNGE** können so programmiert werden, dass sie von Halten bis Lautstärke und selbst bis zu Modulation alles senden. Ein **PEDALEINGANG** kann dieselben CTRL-Werte wie **SCHIEBER** oder **KNÖPFE** senden, wenn er an ein Lautstärkepedal angeschlossen wird. Denken Sie daran, dass Sie mit drei **PEDALEINGÄNGEN** arbeiten. Stellen Sie sich bei einem Live-Aufbau vor, dass zwei Lautstärkepedale die verschiedenen Klänge steuern. In unserer Anordnung würden Sie **PEDAL 1** mit der Polarität DN>UP und **PEDAL 2** mit der Polarität UP>DN programmieren. Durch Drücken beider Lautstärkepedale würden Sie einen Klang ausblenden und den anderen einblenden! Alles ohne schwierige Fußbewegung.

1) DRÜCKEN SIE EDIT

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG



2) DRÜCKEN SIE PEDAL

In this example set the Midi Channel to 1

In diesem Beispiel stellen wir den Midi Channel auf 1

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG



Stellen Sie den **Midi Channel** mit dem **DE-Knopf** ein

3) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Wir müssen **CTRL Change** auf 64 einstellen. Das ist der Midi-Wert für das Haltepedal.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG



Stellen Sie **CTRL Change** mit dem **DE-Knopf** ein.

4) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Stellen Sie **Value Min.** auf 0 ein. In diesem Fall wird bei jedem Wert > 64 eine Mitteilung gesendet.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG

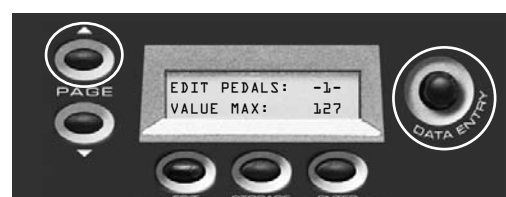


Stellen Sie **Value Min** mit dem **DE-Knopf** ein

5) DRÜCKEN SIE PAGE UP

Stellen Sie **Value Max** auf 127 ein. In diesem Fall wird jeder Wert oberhalb von 64 eine on-Mitteilung verschicken.

BILDSCHIRM-
ÄNDERUNG



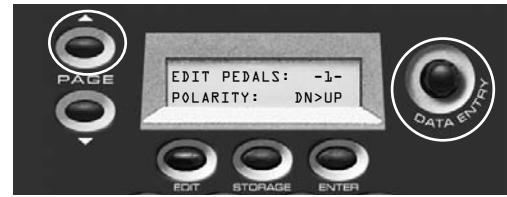
Stellen Sie **Value Max** mit dem **DE-Knopf** ein

6) DRÜCKEN SIE PAGE UP

An dieser Stelle kommt die Flexibilität der VMK ins Spiel. Sie können die **Polarität** an die des benutzen Pedals anpassen. Wenn gehalten werden soll, ohne das Pedal zu drücken, passen Sie einfach die **Polarität** an der VMK ans Pedal an.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG

Stellen Sie den **Polarity**-Wert mit dem **DE**-Knopf ein.



7) DRÜCKEN SIE STORAGE

Jetzt wird Ihr Programm in eine Benutzervoreinstellung gespeichert

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



ANMERKUNG:

Die Tasten **Storage** und **Enter** wirken jetzt als **Ja**- und **Nein**-Tasten.



Der **KURS**OR blinkt

8) DRÜCKEN SIE ENTER (Ja)

In diesem Beispiel wählen wir **Ja**.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



9) DRÜCKEN SIE STORAGE

Der blinkende Cursor zeigt die ausgewählte Voreinstellnummer.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG

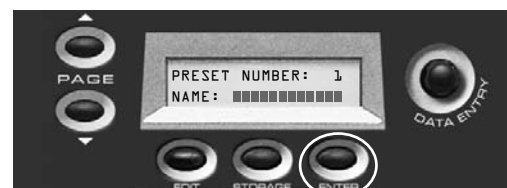


10) RÜCKEN SIE ENTER (Ja)

Sie kehren jetzt zur Preset-Seite zurück.

Sie müssen diese Schritte wiederholen, um mehr Pedale zu programmieren.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



VERFAHREN: LIVE EDIT

Die Möglichkeit, schnell ein **Program Change** oder **Bank Select Change** oder **Midi Channel Change** zu verschicken, ohne das ursprüngliche Voreinstellprogramm zu ändern.

In diesem Beispiel senden Sie eine schnelle **Program Change** zu Ihrer Klangquelle. Das Verschicken einer Bank Change oder Midi Channel Change erfolgt auf **GENAU** diese Weise. Obwohl Sie diese Optionen in **Schritt 1** auswählen.

START AUS EINEM PROGRAMM

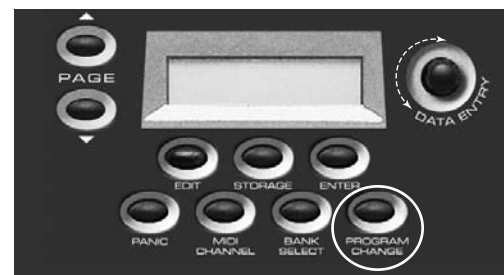


Stellen Sie den **Program Change-Wert** mit dem **DE-Knopf** ein.

1) DRÜCKEN SIE PROGRAM CHANGE

Sie können Midi Channel oder Bank Select drücken, wenn das die Mitteilungen sind, die Sie versenden möchten.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



2) DRÜCKEN SIE ENTER

Sie kehren jetzt zur **Preset-Seite** zurück.

Das war's! Live Edit ist eine sehr einfache, aber mächtige Funktion des VMK-149plus/VMK-188plus.

BILDSCHIRM-ÄNDERUNG



INTRODUCTION AU VMK	59
CONTRÔLEURS CONTINUS	60
DISPOSITION DU CLAVIER	61-63
CRÉATION DE PRESETS : BRÈVE DESCRIPTION	64
PROCÉDURES:	
SÉLECTION ET IDENTIFICATION DES PRESETS	65-66
PROGRAMMATION DU CLAVIER	67-69
PROGRAMMATION DES CURSEURS ET DES POTENTIOMÈTRES	70-71
PROGRAMMATION DES BOUTONS	72-73
PROGRAMMATION DE LA PÉDALE	74-75
LIVE EDIT	76

INTRODUCTION AU VMK

Bienvenue dans le monde merveilleux de la série VMK Studiologic !

Les VMK sont des claviers programmables sur plusieurs niveaux. Le VMK-149plus est le premier clavier au monde avec 49 touches lestées et le VMK-188plus possède un clavier de 88 touches.

Tous deux bénéficient du célèbre toucher FATAR.

Ils possèdent les mêmes fonctionnalités et ne diffèrent que par le nombre de touches. Les deux appareils disposent du pitch bend (modification de la hauteur du son), de l'aftertouch (réponse au toucher), du Live Edit « on the fly » (édition en temps réel), de potentiomètres, boutons et curseurs attribuables et de 2 entrées pédale entièrement programmables. Regardez ce qu'il est possible de leur attribuer:

- 8 potentiomètres programmables X 2 banques;
- 8 boutons programmables X 2 banques ;
- 9 curseurs programmables X 4 banques;
- Une section de transport programmable à 5 boutons;
- Et 3 entrées pédale programmables.

Ce qui fait un total de 77 commandes attribuables !

Les VMK sont des claviers professionnels avec une capacité de surface de commande intégrée. Ce sont des claviers MIDI à surface de commande avec 3 presets logiciels, 27 patches utilisateurs programmables et une combinaison imbattable de potentiomètres, boutons, curseurs et pédales attribuables. Cela vous permet de moduler vos sessions musicales selon votre goût.

Le tout avec une attention particulière à l'aspect économique.

Caractéristiques principales :

- **VMK-149plus:** 49 GRANDES TOUCHES avec TOUCHER LOURD
- **VMK-188plus:** 88 GRANDES TOUCHES avec TOUCHER LOURD

CARACTÉRISTIQUES COMMUNES AUX DEUX APPAREILS :

- TOUCHES SENSIBLES
- AFTERTOUCH PROGRAMMABLE
- PITCH BEND
- CHANGEMENT DU PROGRAMME / SÉLECTION DE LA BANQUE / CANAL MIDI
- 9 CURSEURS PROGRAMMABLES
- 8 POTENTIOMÈTRES PROGRAMMABLES
- 8 BOUTONS PROGRAMMABLES
- CONTRÔLE DU TRANSPORT À 5 BOUTONS PROGRAMMABLES
- 3 ENTRÉES PÉDALE PROGRAMMABLES
- 3 PRESETS LOGICIELS :
 - 1- NATIVE INSTRUMENTS B4;
 - 2 - STEINBERG CUBASE;
 - 3 - NATIVE INSTRUMENTS PRO 53
- 27 PATCHES UTILISATEUR PROGRAMMABLES
- DOUBLE SORTIE MIDI
- FOURNI AVEC SAC DE TRANSPORT ET PÉDALE

CONTRÔLEUR CONTINU

Parmi les message MIDI (veuillez noter que marche/arrêt est un message MIDI) se trouve un ensemble de 128 messages « contrôleurs continus » (souvent abrégé en « CC »). Ils sont principalement utilisés pour envoyer les mouvements aux potentiomètres, aux curseurs, aux pédales, etc. Par exemple, une roue de modulation du synthétiseur envoie un message CC qui sera presque toujours le CC numéro 1 (voir la liste ci-dessous). Chaque CC possède une gamme de 0 – 127, donc lorsque vous déplacez une roue de modulation vers sa position de repos, elle doit envoyer un message CC numéro 1 avec une valeur de 0 et lorsque vous la poussez jusqu'à son plus haut point, elle doit envoyer un message CC numéro 1 avec une valeur de 127. Le VMK s'approprie de cette capacité MIDI et en donne le contrôle à l'utilisateur. Tous les potentiomètres, les curseurs et les entrées pédale du VMK peuvent être programmés pour transmettre ces valeurs CC.

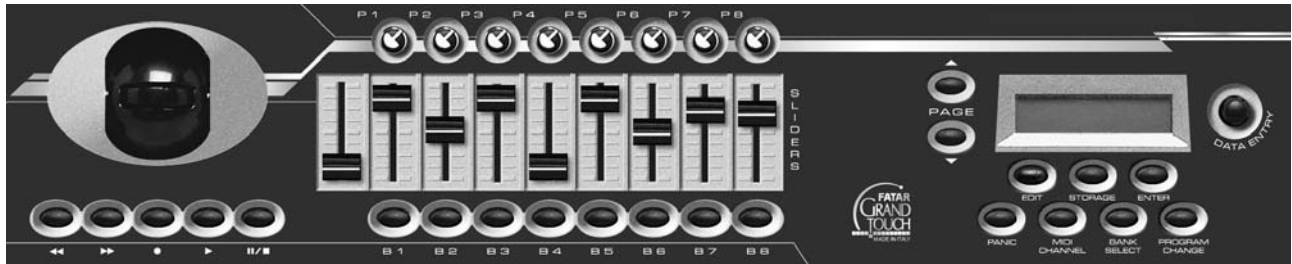
Certains des numéros CC sont réservés pour une utilisation particulière. Par exemple, le CC64 est la pédale forte. En fait, plusieurs contrôleurs (64, 65, 66, etc.) sont définis comme interrupteurs marche/arrêt plutôt que comme contrôleurs continus : Votre pédale forte enverra probablement un message CC64 avec une valeur de 127 lorsqu'elle est enfoncée et un autre message CC64 avec une valeur de 0 lorsqu'elle est relâchée. Cela entre en jeu lors de la programmation des entrées pédale. Votre VMK et un séquenceur ou un programme audio peuvent vous fournir un nombre quasi illimité de possibilité de routage pour contrôler les différentes fonctions des programmes que vous utilisez. Vérifiez le manuel de votre logiciel pour les détails spécifiques à vos besoins.

Numéros des contrôleurs communs

1 Roue de modulation (0 - 127)	67 Pédale douce (0 ou 127)
2 Contrôleur à vent (0 - 127)	69 Maintien 2 (0 ou 127)
4 Pédale (0 - 127)	80 Général n° 5 (0 - 127)
5 Temps de portamento (0 - 127)	81 Général n° 6 (0 - 127)
6 Curseur de données (0 - 127)	82 Général n° 7 (0 - 127)
7 Volume général (0 - 127)	83 Général n° 8 (0 - 127)
8 Balance (0 - 127)	92 Profondeur de tremolo (0 - 127)
10 Panoramique (0 - 127)	93 Profondeur de chorus (0 - 127)
11 Expression (0 - 127)	94 Profondeur de désaccordage (0 - 127)
16 Général n° 1 (0 - 127)	95 Profondeur de phase (0 - 127)
17 Général n° 2 (0 - 127)	96 Incrémentation donnée (0 ou 127)
18 Général n° 3 (0 - 127)	97 Décrémentation donnée (0 ou 127)
19 Général n° 4 (0 - 127)	121 Réinitialisation de tous les contrôleurs (0)
64 Pédale forte (0 ou 127)	122 Marche/arrêt commande locale (0 ou 127)
65 Marche/arrêt portamento (0 ou 127)	123 Arrêt de toutes les notes (0)
66 Pédale de soutien (0 ou 127)	

DISPOSITION DU CLAVIER : VUE D'ENSEMBLE

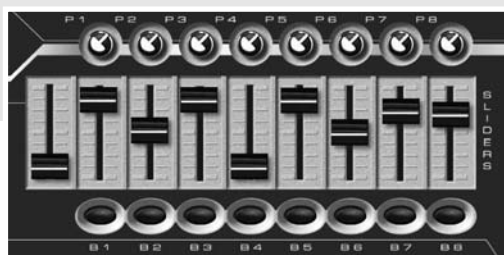
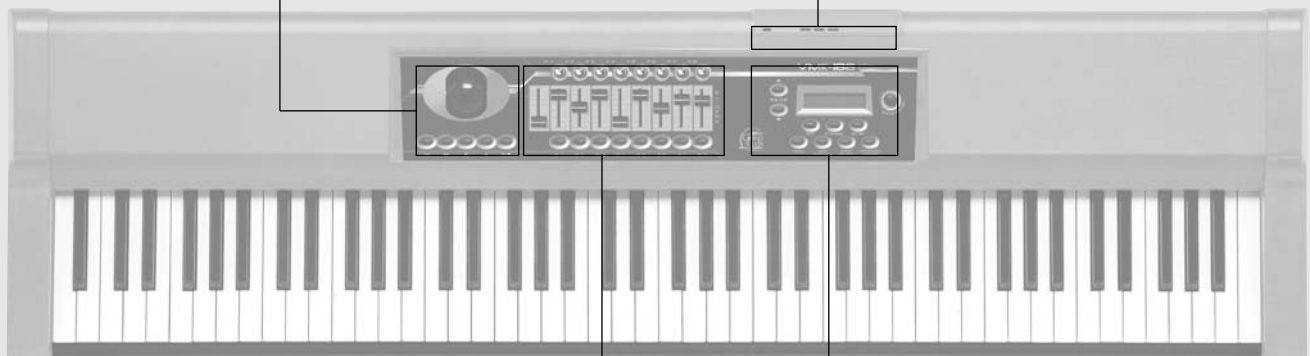
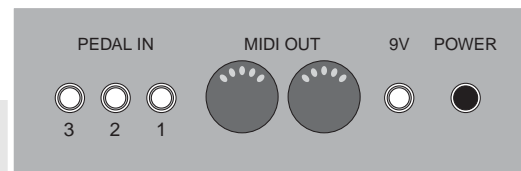
Panneau de commande général



Joystick et commandes de transport



Panneau arrière



potentiomètres/curseurs/boutons

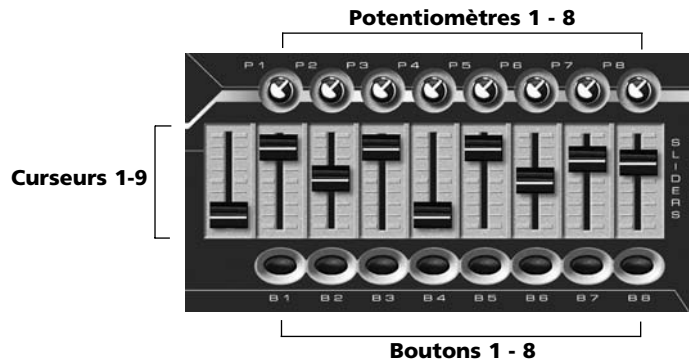


Commandes Live edit

DISPOSITION DU CLAVIER : DÉTAILS

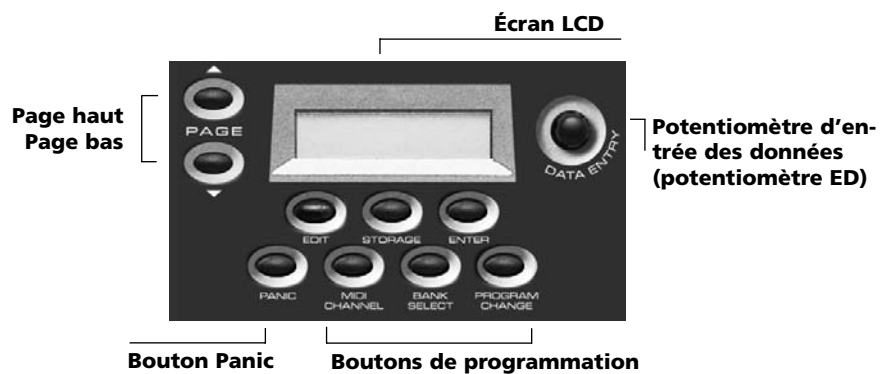
Potentiomètres, boutons et curseurs

Les potentiomètres, les boutons et les curseurs peuvent être programmés pour commander ce que vous voulez, d'une boucle sur un échantillonneur à la profondeur de la réverbération sur un module de son. 8 potentiomètres, 8 boutons et 9 curseurs sont disponibles.



Commandes de programme

La section de commande de programme comprend : un écran LCD 2x16 ; un potentiomètre pratique pour l'entrée des données, nommé potentiomètre ED ; des boutons de changement de page (haut et bas) pour naviguer parmi les différentes options de paramètre du contrôleur que vous programmez ; des boutons Edit (édition), Storage (enregistrement) et Enter (entrée), éléments clés pour la programmation de votre clavier et un bouton Panic dans le cas où vous feriez une erreur.

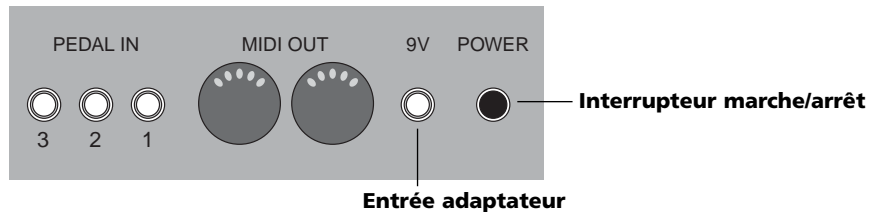


Bouton Panic
NOTE: le bouton Panic enverra un message global d'arrêt de toutes les notes.

DISPOSITION DU CLAVIER : DÉTAILS

Panneau arrière

Le panneau arrière regroupe la partie connexion du clavier : double sortie MIDI et 3 entrées pédale indépendantes. Les entrées pédale peuvent recevoir des pédales de soutien ou de volume, chacune capable d'envoyer un message de contrôleur complètement différent. Les entrées pédale peuvent être programmées pour recevoir les pédales de presque tous les fabricants sans tenir compte de leur polarité. L'entrée de l'adaptateur d'alimentation et l'interrupteur marche/arrêt sont également situés sur le panneau arrière.



Commandes de transport - Live Edit

Les commandes de transport et Live Edit sont situées au centre pour un accès rapide en concert ou en studio. Simple et efficace, le transport peut facilement être programmé pour commander un séquenceur ou une boîte à rythme. La fonction Live Edit est indispensable pour rapidement changer programme, sélectionner une banque ou changer de canal MIDI.



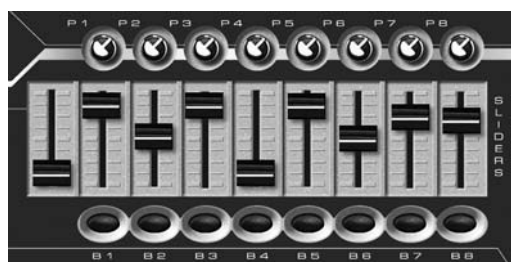
transport



Commandes Live Edit

Curseurs

Les curseurs sont sans doute les commandes les plus demandées dans un environnement de studio. Chacun des 9 curseurs peut être programmé de manière indépendante. Ils peuvent envoyer des messages de commande spécifiques, comme le volume, vers un module de son. Ils peuvent aussi envoyer des messages de commande qui peuvent être acheminés au travers d'un séquenceur pour commander les différentes fonctions du programme que vous utilisez. Consultez le manuel de votre programme pour plus de détails. Au total, 4 banques x 9 curseurs vous procurent 36 commandes de curseurs par patch. Note : la Drawbar (tirette) est également une banque.



Création de presets : Brève description

La création de presets est un processus facile impliquant l'utilisation des commandes de programme indiquées dans la section DISPOSITION DU CLAVIER de ce manuel.

Commencez par choisir un numéro de preset en utilisant le potentiomètre ED et appuyant sur le bouton ENTER. **Choisissez un numéro de preset supérieur à 3 pour ne pas réécrire les presets logiciels.** Vous pouvez choisir un numéro inutilisé ou réécrire un preset déjà programmé.

Une fois que le preset est sélectionné, appuyez sur le bouton EDIT pour commencer à attribuer les tâches aux commandes que vous sélectionnez. L'écran LCD affichera « Press or Move Any Control » (appuyer ou déplacer n'importe quelle commande). Vous pouvez déplacer ou appuyer sur un potentiomètre, un bouton, une touche du clavier ou une pédale.

L'écran LCD vous indiquera ce que vous êtes en train de programmer une fois effectuée cette action.

À présent, vous utiliserez les boutons de page précédente ou suivante pour afficher les paramètres disponibles pour l'attribution. Utilisez le potentiomètre ED pour sélectionner la valeur de paramètre désirée.

Lorsque la valeur est sélectionnée, utilisez les boutons page haut ou page bas pour passer au paramètre suivant. Lorsque tous les paramètres de la commande ont été définis, pressez le bouton STORAGE et l'écran LCD vous demandera si vous souhaitez enregistrer les paramètres que vous avez sélectionnés par l'indication NO ou YES (non ou oui). Utilisez les boutons se trouvant sous YES ou NO pour effectuer votre choix.

Si vous avez besoin de programmer des commandes supplémentaires, appuyez sur le bouton EDIT et l'inscription « Press or Move Any Control » s'affichera à nouveau. Répétez la procédure ci-dessus pour toutes les commandes que vous désirez programmer pour le preset que vous êtes en train de créer.

Lorsque toutes les commandes ont été attribuées aux tâches que vous souhaitez qu'elles effectuent, appuyez sur le bouton STORAGE et sélectionnez YES après la programmation de la dernière commande. L'écran LCD affichera un curseur clignotant suivant le numéro du preset. À ce stade, vous pouvez nommer votre preset (voir la section d'identification du preset à la page 7) ou décider de n'utiliser que le numéro du preset (4 – 30). Si le numéro est suffisant, appuyez de nouveau sur STORAGE et l'écran LCD affichera « Are You Sure? » (Êtes-vous sûr ?). Appuyez sur le bouton sous YES et le contrôleur passera à la page Preset avec votre numéro de preset.

Si vous décidez de donner un nom au preset, suivez la procédure de la section d'identification du preset à la page 7. La dernière étape est d'appuyer sur le bouton STORAGE lorsque l'écran LCD vous demandera « Are You Sure? ». Appuyez sur le bouton sous YES et le contrôleur passera à la page Preset avec votre nom et numéro de preset.

Il est essentiel de se souvenir d'APPUYER DEUX FOIS SUR LE BOUTON STORAGE POUR ENREGISTRER LES PARAMÈTRES DE VOTRE PRESET ! La première fois, le message « Store Parameters » s'affichera, vous demandant si vous voulez enregistrer les paramètres.

La deuxième fois, l'écran LCD vous demandera « Are You Sure? ». Appuyez alors sur le bouton YES pour enregistrer votre preset.

Les procédures suivantes vous aideront à vous familiariser avec la flexibilité de programmation du VMK-149/188. Elles vous indiqueront les étapes pour assigner des valeurs de paramètre aux commandes programmables du clavier. Les procédures vous montreront avec quelle facilité vous pouvez créer des presets pour commander des logiciels de studio ou de concert.

PROCÉDURE : SÉLECTION DE PRESET

Les VMK-149plus/188plus possèdent 27 presets utilisateur programmables. Il existe deux manières de sélectionner un preset.

SÉLECTION RAPIDE (A)

1) TOURNER LE POTENTIOMÈTRE ED

La rotation du potentiomètre ED vous permet de naviguer parmi les presets. Le curseur clignotera. Tourner jusqu'au preset désiré

Le CURSEUR clignotera



2) APPUYER SUR ENTER

Attendez que le curseur arrête de clignoter. Le preset est à présent sélectionné.

NOTE:

Vous pouvez visualiser les presets sans effectuer de sélection. Si vous n'appuyez pas sur le bouton Enter, le VMK retournera au dernier preset sélectionné.



SÉLECTION RAPIDE (B)

3) APPUYER SUR PAGE HAUT/BAS

Vous pouvez également choisir les presets en séquence en utilisant les boutons Page haut ou Page bas

NOTE:

1. Vous devez laisser le VMK balayer les commandes avant que la sélection soit complète ;
2. Vous pouvez naviguer parmi les presets uniquement un à la fois.



PROCÉDURE : IDENTIFICATION DU PRESET

Votre VMK possède 27 presets utilisateur programmables. Chaque preset peut avoir un nom de 10 caractères maximum. Chaque nom peut avoir la combinaison de lettres ou de chiffres que vous souhaitez. Dans cet exemple, nous commencerons à partir d'un preset qui a déjà été programmé. Vous pouvez donner un nom à votre preset pendant le processus d'édition. Lorsque vous avez terminé votre édition et atteint le point d'appuyer sur le bouton Storage (voir étape 6 pour la programmation de bouton, étape 7 pour curseurs/potentiomètres/pédales, étape 8 pour clavier), suivez cette procédure :

1) APPUYER SUR STORAGE

Vous enregistrerez votre programmation sur un preset utilisateur. Les boutons **Storage** et **Enter** fonctionnent à présent comme boutons **No** ou **Yes**.

NOTE:

Si vous sélectionnez No vous retournerez à la page «Press or move any Control».

CHANGEMENT D'ÉCRAN



2) APPUYER SUR ENTER (Yes)

Dans cet exemple nous choisirons **Yes**.

NOTE:

Si vous souhaitez aller dans un emplacement de preset différent, utilisez le potentiomètre ED. CELA COPIERA TOUTES LES DONNÉES DU PROGRAMME VERS LE NOUVEL EMPLACEMENT DE PRESET



3) APPUYER SUR PAGE HAUT/BAS

En appuyant sur le bouton Page haut ou Page bas, vous déplacerez le curseur vers la zone du nom sur l'écran LCD.

Le CURSEUR clignotera

CHANGEMENT D'ÉCRAN



4) IDENTIFICATION DU PRESET

Attribuer un nom au preset en utilisant la combinaison de boutons Page et le potentiomètre ED. Rappelez-vous que le nom peut avoir une longueur maximum de dix caractères.

Page haut: déplace le curseur à droite

Page bas: déplace le curseur à gauche

Potentiomètre ED: sélectionne lettre ou chiffre



Le curseur se déplace vers la deuxième ligne de l'écran LCD

5) APPUYER SUR STORAGE

Vous enregistrerez votre programme et son nom

Choisir: lettre / numéro



6) APPUYER SUR ENTER (YES)

Vous retournerez à la page preset avec votre preset Identifié.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



PROCÉDURE : PROGRAMMATION DU CLAVIER

Les VMK-149plus/188plus peuvent enregistrer jusqu'à 27 patches utilisateur programmables. Non seulement chaque patch contient les informations de programmation pour les boutons, les curseurs, les potentiomètres et les pédales, mais le CLAVIER même peut être personnalisé, en tant que contrôleur. Chaque patch peut contenir les informations de canal MIDI, Aftertouch, transposition, changement de programme et sélection de banque.

1) APPUYER SUR EDIT

CHANGEMENT
D'ÉCRAN



2) APPUYER SUR UNE TOUCHE

Vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche du clavier.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le canal MIDI.

CHANGEMENT
D'ÉCRAN



3) APPUYER SUR PAGE HAUT

Dans chaque patch, il est possible d'envoyer un message Bank Select High.

Consultez le manuel du fabricant de votre source sonore pour plus de détails.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le Bank Select Hi.

CHANGEMENT
D'ÉCRAN



4) APPUYER SUR PAGE HAUT

Dans chaque patch, il est possible d'envoyer un message Bank Select Low.

Consultez le manuel du fabricant de votre source sonore pour plus

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le Bank Select Lo.

CHANGEMENT
D'ÉCRAN



5) APPUYER SUR PAGE HAUT

Vous pouvez envoyer un message Program Change dans le patch.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le Program Change.

CHANGEMENT
D'ÉCRAN



6) APPUYER SUR PAGE HAUT

La transposition peut être ajustée de 0 à +24 ou de 0 à -24

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur de **transposition**

CHANGEMENT D'ÉCRAN



7) APPUYER SUR PAGE HAUT

Vous pouvez programmer l'activation ou la désactivation de l'After

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur d'**After Touch**

CHANGEMENT D'ÉCRAN



6) APPUYER SUR STORAGE

Vous pouvez programmer l'activation ou la désactivation de l'After Touch pour chaque patch.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



NOTE:
les boutons Storage et Enter fonctionnent à présent comme boutons No et

CHANGEMENT D'ÉCRAN



7) APPUYER SUR ENTER

Dans cet exemple nous choisirons **Yes**.

Le **CURSEUR** clignotera |

CHANGEMENT D'ÉCRAN



8) APPUYER SUR STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection du numéro de preset.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



9) APPUYER SUR ENTER (Yes)

Attendez que le clavier effectue les commandes de balayage. Vous retournerez à présent à la page Preset.

CHANGEMENT
D'ÉCRAN



PROCÉDURE : PROGRAMMATION CURSEUR / POTENTIOMÈTRE

Nous programmerons un CURSEUR pour qu'il se comporte comme un fader de mixage analogique. Fader en bas>volume min. Fader en haut>volume max. La programmation des POTENTIOMÈTRES suivra exactement la même procédure. ASTUCE : à la différence d'un mélangeur analogique vous pouvez choisir que le volume minimum ne soit pas 0 (aucun son). Vous pouvez juste choisir d'intégrer une piste dans le mixage. Par conséquent vous devrez choisir une valeur supérieure à 0. Par exemple, vous pouvez souhaitez « conduire » une partie de guitare et ne pas vouloir que son volume descende en dessous d'un certain niveau dans le mixage. Dans ce cas, réglez le paramètre Min. à une valeur qui vous semble adéquate. Lorsque vous descendrez le fader par la suite, vous entendrez toujours la guitare sans avoir à vous inquiéter de la position du fader. Vous pouvez également appliquer cet exemple à la valeur du paramètre Max.

1) APPUYER SUR EDIT

CHANGEMENT D'ÉCRAN



2) DÉPLACER LE CURSEUR (POTENTIOMÈTRE)



Déplacer le CURSEUR (1)

Dans cet exemple, déplacer le CURSEUR 1 avec la Banque A sélectionnée (Rappel : conservez une trace de vos BANQUES lorsque vous programmez !)

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le canal MIDI

CHANGEMENT D'ÉCRAN



3) APPUYER SUR PAGE HAUT

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le changement de CTRL

Dans cet exemple, nous utiliserons le CTRL Change (changement de CTRL) numéro 10. Vous pouvez ajuster ce paramètre pour tout numéro de CTRL désiré.

CHANGEMENT D'ÉCRAN

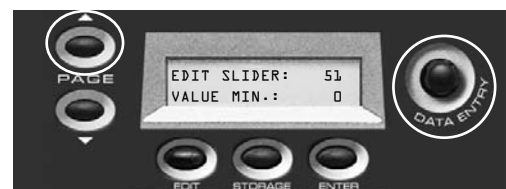


4) APPUYER SUR PAGE HAUT

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur min.

Réglez la Value Min. (valeur min.) sur 0

CHANGEMENT D'ÉCRAN



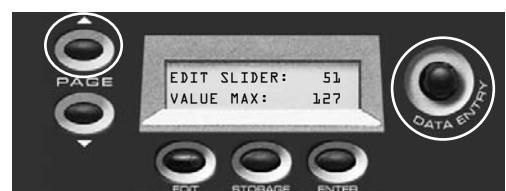
5) APPUYER SUR PAGE HAUT

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur max.

Réglez la Value Max (valeur max.) sur 127

Dans cet exemple, lorsque le curseur est poussé vers le HAUT, il augmentera jusqu'au maximum autorisé

CHANGEMENT D'ÉCRAN

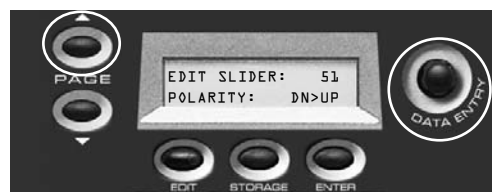


6) APPUYER SUR PAGE HAUT

Dans cet exemple, sélectionnez DN>UP.
Lorsque le curseur est en BAS, il envoie une valeur de 0 et lorsqu'il est en HAUT, une valeur de 127.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur de polarité

CHANGEMENT D'ÉCRAN



7) APPUYER SUR STORAGE

Vous allez pouvoir sauvegarder votre programme dans un preset utilisateur.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



NOTE:
les boutons Storage et Enter fonctionnent à présent comme boutons No et Yes

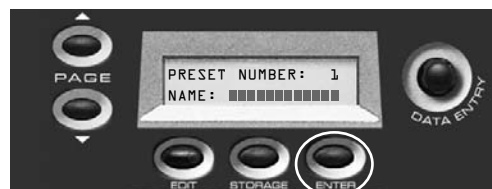


Le CURSEUR clignotera

8) APPUYER SUR ENTER (Yes)

Dans cet exemple, nous choisirons Yes.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



9) APPUYER SUR STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection du numéro de preset.

CHANGEMENT D'ÉCRAN

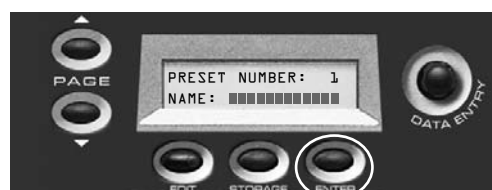


10) APPUYER SUR ENTER (Yes)

Vous retournez sur la page Preset.

Vous avez terminé votre première session de programmation!
Vous devrez répéter ces étapes pour programmer d'autres curseurs et potentiomètres.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



PROCÉDURE : PROGRAMMATION DE BOUTON

Nous programmerons un BOUTON pour qu'il se comporte comme un simple interrupteur marche/arrêt ou un interrupteur Latch (à verrouillage). Appuyez une fois sur le BOUTON et l'interrupteur sera enclenché. Appuyez à nouveau sur le BOUTON et l'interrupteur sera désenclenché. La programmation des BOUTONS de transport suit exactement la même procédure. **ASTUCE: Cela peut être très utile pour commander les Mutes** (fonction de coupure du son) sur votre programme audio ou de séquence. La plupart des programmes audio ou de séquence professionnels et semi professionnels vous permettront de commander différentes fonctions du programme à partir d'un contrôleur externe, dans cet exemple, la commande du Mute sur votre mélangeur virtuel (consulter le manuel de votre programme pour plus de détails). Chaque BOUTON peut se comporter comme un interrupteur à verrouillage, utilisé comme un Mute dans cet exemple (MODE SWITCH), ou comme un interrupteur ponctuel (MODE PUSH). Un interrupteur ponctuel fonctionne uniquement lorsque le **BOUTON** est tenu **enfoncé**. Cela est très pratique pour les **BOUTONS Fwd** (avance) et **Rew** (retour) dans la section de transport.

1) APPUYER SUR EDIT

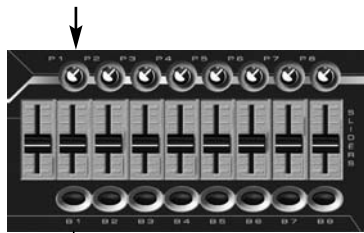
CHANGEMENT D'ÉCRAN



2) APPUYER SUR LE BOUTON

Dans cet exemple, déplacer le CURSEUR 1 avec la banque A sélectionnée
Rappel: conservez une trace de vos BANQUES lorsque vous programmez !)

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le canal MIDI



↑ Appuyer sur le **BUTTON (1)**

CHANGEMENT D'ÉCRAN



3) APPUYER SUR PAGE HAUT

Dans cet exemple, nous utiliserons le CTRL Change (changement de CTRL) numéro 10. Vous pouvez ajuster ce paramètre pour tout numéro de CTRL désiré.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la CTRL Change

CHANGEMENT D'ÉCRAN



4) APPUYER SUR PAGE HAUT

Réglez la Key Note à 60.
le réglage s'effectue de 0 à 127.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la Key Note

CHANGEMENT D'ÉCRAN

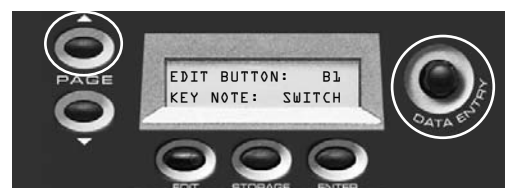


5) APPUYER SUR PAGE HAUT

SWITCH: appuyez une fois sur le bouton, un message **NOTE ON** sera transmis. L'interrupteur est **ON** (enclenché). Appuyez à nouveau sur le bouton, un message **NOTE OFF** sera transmis. L'interrupteur est **OFF**

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la Key Note

CHANGEMENT D'ÉCRAN



5) suite...

PUSH: envoie un message **Note on** lorsqu'il est enfoncé. Lorsque vous relâchez le bouton, un message **Note off** sera envoyé.
Le **BOUTON** fonctionnera uniquement lorsque vous le tenez enfoncé.

Utilisez le potentiomètre **ED** pour ajuster le **Key Mode**

CHANGEMENT D'ÉCRAN



6) APPUYER SUR STORAGE

Vous allez sauvegarder votre programme dans un preset utilisateur.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



NOTE:
les boutons **Storage** et **Enter** fonctionnent à présent comme boutons **No** et **Yes**



7) APPUYER SUR ENTER (Yes)

Dans cet exemple, nous choisirons **Yes**.

CHANGEMENT D'ÉCRAN

Le **CURSEUR** clignotera



8) APPUYER SUR STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection du numéro de preset.

CHANGEMENT D'ÉCRAN

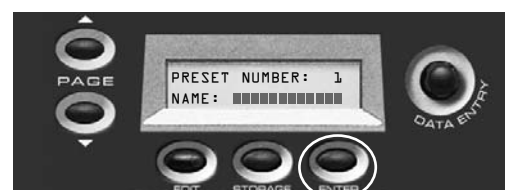


9) APPUYER SUR ENTER (Yes)

Attendez que le clavier effectue les commandes de balayage.

Vous retournerez à présent à la page **Preset**.
Vous devrez répéter ces étapes pour programmer d'autres boutons.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



PROCÉDURE: PROGRAMMATION DE PÉDALE

Nous programmerons l'ENTRÉE PÉDALE 1 pour transmettre le soutien. Pour cette procédure vous aurez besoin d'une pédale de soutien de n'importe quelle polarité.

ASTUCE : Les trois ENTRÉES PÉDALE peuvent être programmées pour transmettre tout type de signal, du soutien au volume en passant par la modulation. Lorsqu'elle est reliée à une pédale de volume, une ENTRÉE PÉDALE peut transmettre les mêmes valeurs de commande que les CURSEURS ou les POTENTIOMÈTRES. Rappelez-vous que vous pouvez travailler avec trois ENTRÉES PÉDALE. Imaginez dans un contexte de concert, deux pédales de volume réglées pour commander deux sons différents. Dans notre contexte vous pourriez programmer la PÉDALE 1 afin que sa polarité soit DN>UP et la PÉDALE 2 afin que sa polarité soit UP>DN. En appuyant sur les deux pédales de volume, vous pourriez effectuer un fondu enchaîné entre les deux sons ! Le tout sans effectuer un mouvement compliqué avec les pieds.

1) APPUYER SUR EDIT

CHANGEMENT D'ÉCRAN



2) APPUYER SUR PEDAL

Dans cet exemple, réglez le canal MIDI sur 1
Rappel : la pédale de soutien doit être branché dans l'ENTRÉE PÉDALE 1

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le canal MIDI

CHANGEMENT D'ÉCRAN

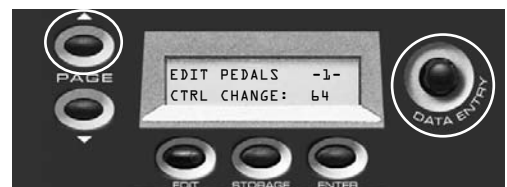


3) APPUYER SUR PAGE HAUT

Nous avons besoin de régler le CTRL Change sur 64.
C'est la spécification MIDI pour la pédale de soutien.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster le CTRL Change

CHANGEMENT D'ÉCRAN

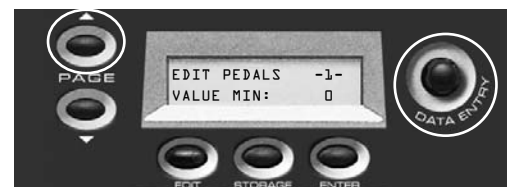


4) APPUYER SUR PAGE HAUT

Régler la valeur min. à 0.
Dans ce cas, toute valeur en dessous de 64 transmettra un message off (arrêt).

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur min.

CHANGEMENT D'ÉCRAN

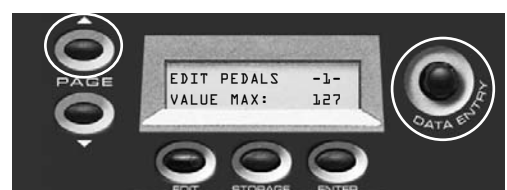


5) APPUYER SUR PAGE HAUT

Régler la valeur max à 127.
Dans ce cas, toute valeur supérieure à 64 transmettra un message on (marche).

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur max.

CHANGEMENT D'ÉCRAN

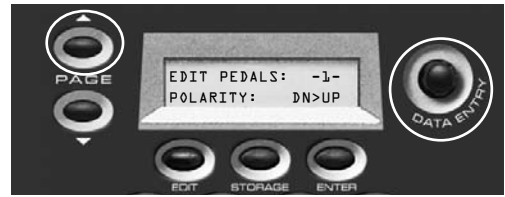


6) APPUYER SUR PAGE HAUT

C'est ici que la flexibilité du VMK entre en jeu. Vous pouvez ajuster la polarité des pédales qui sont utilisées. Si il y a du soutien sans que la pédale soit enfoncée, adaptez simplement la polarité de la pédale sur le VMK.

Utilisez le potentiomètre ED pour ajuster la valeur de polarité

CHANGEMENT D'ÉCRAN



7) APPUYER SUR STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection du numéro de preset.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



NOTE:
les boutons Storage et Enter fonctionnent à présent comme boutons No et Yes.



Le CURSEUR clignotera

8) APPUYER SUR STORAGE

Dans cet exemple, nous choisirons Yes.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



9) APPUYER SUR STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection du numéro de preset.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



10) APPUYER SUR ENTER (Yes)

Vous retournerez à présent à la page Preset.

Vous devrez répéter ces étapes pour programmer d'autres pédales.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



PROCÉDURE: LIVE EDIT

La possibilité d'envoyer rapidement un message de **changement de programme**, de **sélection de banque** ou de **changement de canal MIDI** sans altérer le programme original du Preset.

Dans cet exemple, vous enverrez un **changement de programme** rapide à votre source sonore. L'envoi d'un changement de banque ou le changement du canal MIDI suivent **EXACTEMENT** la même procédure. Mais vous choisirez ces options à l'étape 1.

DÉMARRER À PARTIR D'UN PROGRAMME

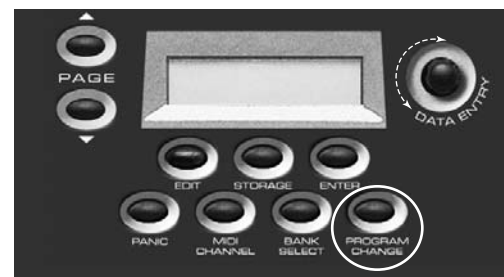


Utilisez le potentiomètre ED pour le **changement de programme**

1) APPUYER SUR PROGRAM CHANGE

Vous pouvez appuyer sur Midi Channel ou Bank Select selon le type de message que vous voulez envoyer

CHANGEMENT D'ÉCRAN



2) APPUYER SUR ENTER

Vous retournerez à présent à la page Preset.

Voilà! **Live Edit** est une fonction extrêmement simple, mais puissante des VMK-149plus/VMK-188plus.

CHANGEMENT D'ÉCRAN



INTRODUCCIÓN DE VMK	78
CONTROLADORES CONTINUOS	79
CONFIGURACIÓN DEL TECLADO	80-82
CREACIÓN DE PRESETS: RESUMEN	83
PROCEDIMIENTOS:	
SELECCIÓN DE PRESETS Y ASIGNACIÓN DE NOMBRES	84-85
PROGRAMACIÓN DEL TECLADO	86-88
PROGRAMACIÓN DE DESLIZADORES/RUEDECILLAS	89-90
PROGRAMACIÓN DE BOTONES	91-92
PROGRAMACIÓN DE PEDALES	93-94
LIVE EDIT	95

PRESENTACIÓN DE VMK

¡Bienvenido al maravilloso mundo de la serie VMK de Studiologic!

Los VMK son unos controladores para teclado programables multinivel. El VMK-149plus es el primer teclado del mundo con 49 teclas de piano contrapesadas mientras que el VMK-188plus presenta un teclado de 88 notas.

Ambos presentan las famosas teclas de acción FATAR.

Se trata de dos teclados completamente idénticos salvo en el número de teclas. Ambos disponen de las funciones pitch-bend (regulación de tonos), aftertouch (respuesta a la pulsación natural), "on the fly" live edit (expresividad de la función de edición), ruedecillas, botones y deslizadores de asignación libre, así como dos pedales independientes completamente programables. Eche un vistazo a las asignaciones disponibles:

- 8 ruedecillas programables x 2 bancos;
- 8 botones programables x 2 bancos;
- 9 deslizadores programables x 4 bancos;
- una sección de transporte programable de 5 botones;
- y 3 entradas de pedal programables.

¡Eso hace un total de 77 controles asignables!

Los VMK son teclados profesionales con capacidad de superficie de control incorporada. Se trata de un teclado MIDI de superficie de control con 3 presets de software, 27 conexiones de usuario programables y una combinación inigualable de ruedecillas, botones, deslizadores y pedales asignables. Todo esto permite adaptar en cada momento su sesión musical a sus deseos.

Y todo ello teniendo muy en cuenta el aspecto económico.

Principales características:

- **VMK-149plus:** 49 TECLAS DE TAMAÑO REAL con ACCIÓN CONTRAPESADA
- **VMK-188plus:** 88 TECLAS DE TAMAÑO REAL con ACCIÓN CONTRAPESADA

CARACTERÍSTICAS COMUNES A AMBAS UNIDADES:

- SENSIBLE AL TACTO
- AFTERTOUCH PROGRAMABLE
- PITCH BEND
- CAMBIO DE PROGRAMA/SELECCIÓN DE BANCO/CANAL MIDI
- 9 DESLIZADORES PROGRAMABLES
- 8 RUEDECILLAS PROGRAMABLES
- 8 BOTONES PROGRAMABLES
- 5 BOTONES PROGRAMABLES PARA EL CONTROL DE TRANSPORTE
- 3 ENTRADAS DE PEDAL PROGRAMABLES
- 3 PRESETS DE SOFTWARE:
 - 1- NATIVE INSTRUMENTS B4;
 - 2 - STEINBERG CUBASE;
 - 3 - NATIVE INSTRUMENTS PRO 53
- 27 PARCHES DE USUARIO PROGRAMABLES
- DOS SALIDAS MIDI
- BOLSA DE TRANSPORTE Y CONMUTADOR FOOTSWITCH INCLUIDO

CONTROLADOR CONTINUO

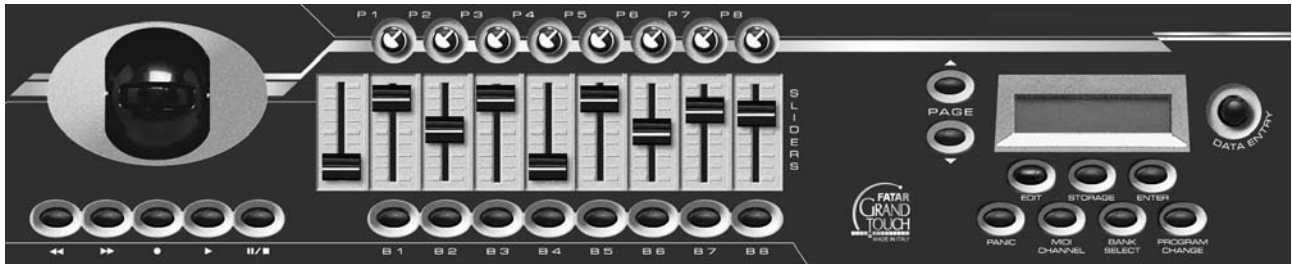
Entre los mensajes Midi (observe que on/off se entiende como un mensaje Midi) hay un conjunto de 128 mensajes de "controlador continuo" (abreviado a menudo como "CC"). Normalmente se utilizan para enviar los movimientos de las ruedas, deslizadores, pedales, etc. Por ejemplo, una ruedecilla de modulación del sintetizador envía un mensaje CC que casi siempre tendrá el número CC 1 (consulte la lista más abajo). Cada CC tiene un rango posible de 0 a 127, de modo que al girar la ruedecilla hacia abajo hasta su posición de tope, enviará un mensaje CC número 1 con un valor 0, y al girarla hasta su punto más alto, enviará un mensaje CC de número 1 con un valor de 127. El teclado VMK aprovecha esta capacidad de Midi y pone todo el control en manos del usuario. Todas las ruedecillas, deslizadores y entradas de pedal de los teclados VMK se pueden programar para que transmitan estos valores CC. Ciertos números CC están reservados para objetivos particulares. Por ejemplo, CC64 es el pedal de sostenido. De hecho, varios de los controladores (64, 65, 66, etc.) se definen como conmutadores on/off en lugar de reguladores continuos. Al accionarse, el pedal de sostenido probablemente enviará un mensaje CC64 con un valor de 127 y otro mensaje CC64 con valor 0 al soltarse. Esto resulta de importancia a la hora de programar las entradas de pedal. El VMK y un secuenciador o programa de audio pueden llegar a ofrecerle un número casi ilimitado de posibilidades de enrutamiento para controlar las distintas funciones de los programas que esté utilizando. Para obtener información detallada, consulte el manual de software.

Números de controlador comunes

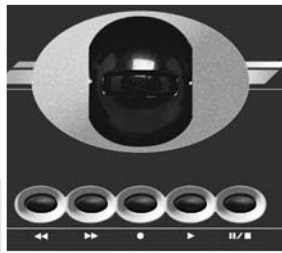
1	Ruedecilla de modulación (0-127)	67	Pedal suave (0 o 127)
2	Controlador de respiración (0-127)	69	Sostenido 2 (0 ó 127)
4	Controlador de pedal (0-127)	80	Propósito general n.º 5 (0-127)
5	Tiempo de portamento (0-127)	81	Propósito general n.º 6 (0-127)
6	Deslizador de datos (0-127)	82	Propósito general n.º 7 (0-127)
7	Volumen principal (0-127)	83	Propósito general n.º 8 (0-127)
8	Balance (0-127)	92	Profundidad de trémolo (0-127)
10	Pan (0-127)	93	Profundidad de coro (0-127)
11	Expresión (0-127)	94	Profundidad de celeste (desintonización)
16	Propósito general n.º 1 (0-127)	95	Profundidad de fase (0-127)
17	Propósito general n.º 2 (0-127)	96	Incremento de datos (0 ó 127)
18	Propósito general n.º 3 (0-127)	97	Decremento de datos (0 ó 127)
19	Propósito general n.º 4 (0-127)	121	Restablecimiento de todos los controladores (0)
64	Pedal de sostenido (0 ó 127)	122	Control local On/Off (0 ó 127)
65	Portamento On/Off (0 ó 127)	123	Todas las notas Off (0)
66	Pedal de sostenido (0 o 127)		

CONFIGURACIÓN DEL TECLADO: VISTA GENERAL

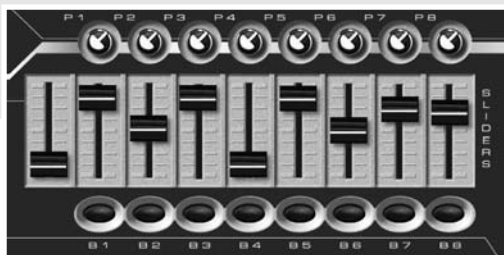
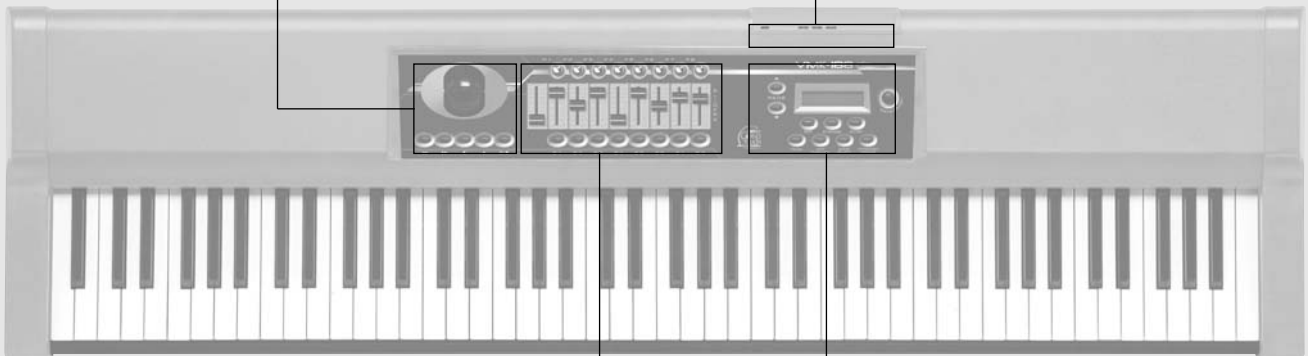
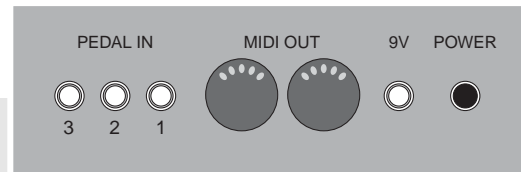
Panel de control completo



Joystick de controles de transporte



Panel posterior



Ruedecillas, deslizadores y botones

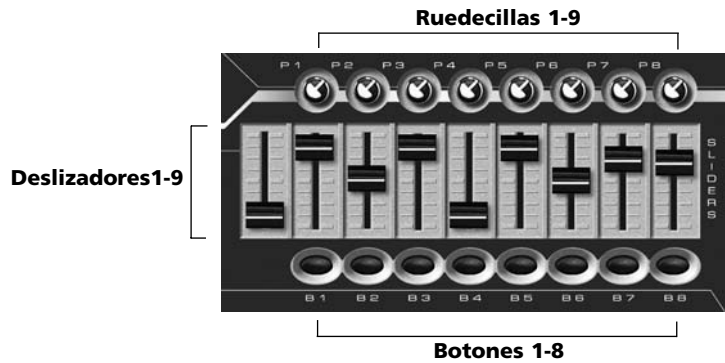


Controles Live Edit

CONFIGURACIÓN DEL TECLADO: DETALLES

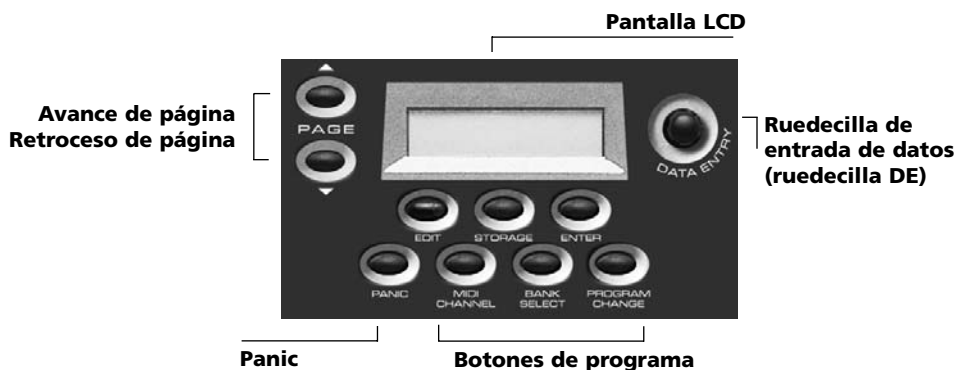
Ruedecillas, botones y deslizadores

Las ruedecillas, botones y deslizadores se pueden programar para controlar todas las funciones, desde un bucle en un sampler a la profundidad de reverberación en un módulo de sonido. Están disponibles ocho ruedecillas, ocho botones y nueve deslizadores.



Controles de programa

La sección de control de programa está formada por una pantalla LCD de 2x16, una ruedecilla para la entrada de datos, a la que nos referiremos como ruedecilla DE, los botones de página anterior y siguiente para movernos por las distintas opciones de parámetros del controlador que estemos programando; botones Edit, Storage y Enter, elementos clave a la hora de programar el teclado, y un botón de emergencia por si todo lo demás falla.

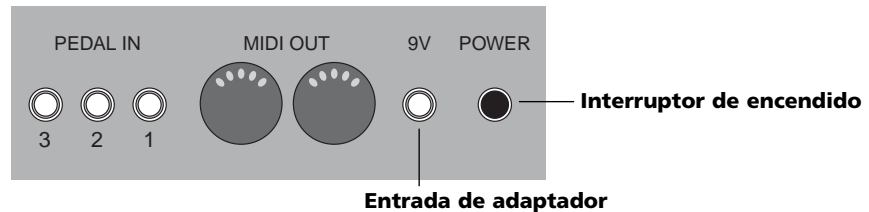


Panic
 NOTA: este botón transmitirá un mensaje de anulación de todas las notas.

CONFIGURACIÓN DEL TECLADO: DETALLES

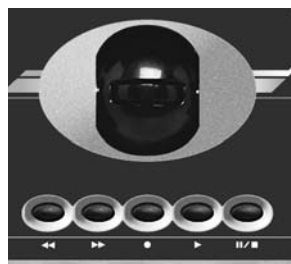
Panel posterior

El panel posterior presenta las conexiones del teclado: dos salidas Midi y tres entradas de pedal independientes. Las entradas de pedal admiten pedales de sostenido o de volumen, cada una de ellas capaz de enviar un mensaje de control totalmente distinto. Las entradas de pedal se pueden programar para que acepten casi cualquier combinación de pedales de distintos fabricantes, independientemente de su polaridad. La entrada para el adaptador de alimentación y el interruptor de encendido también se encuentran en el panel posterior.



Controles de transporte y Live Edit

Los controles de transporte y Live Edit se encuentran situados en el centro para acceder rápidamente a ellos durante un concierto o en el estudio. Simple y potente, el transporte se puede programar fácilmente para controlar un secuenciador o una máquina de ritmos. Live Edit resulta indispensable para cambiar rápidamente de programa, seleccionar un banco o cambiar de canal Midi.



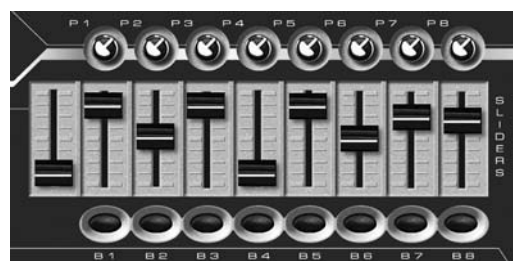
Transporte



Controles Live Edit

Deslizadores

Los deslizadores quizá sean los controles más útiles de una mesa de estudio. Cada uno de los 9 deslizadores se puede programar de forma independiente. Pueden enviar mensajes específicos de comando, como volumen, a un módulo de sonido. También pueden enviar mensajes de control que se pueden enrutar a través de un secuenciador para controlar varias funciones del programa que esté ejecutando. Para más información, consulte el manual del programa. Los cuatro bancos, cada uno de ellos con nueve deslizadores, ofrecen un total de 36 comandos por patch. Nota: el tirador también se considera un banco.



Creación de Presets: resumen

La creación de Presets es un proceso sencillo que implica el uso de controles de programa ya vistos en la sección CONFIGURACIÓN DEL TECLADO de este manual.

Comenzaremos seleccionando un número de Preset con la ruedecilla DE y pulsando a continuación el botón ENTER. **Elija un número de Preset mayor que 3 para no sobrescribir los Presets de software.** Puede elegir un número aún no seleccionado o sobrescribir un Preset anterior.

Una vez seleccionado el número de Preset, pulse el botón EDIT para comenzar la asignación de tareas a los controles que elija. El panel LCD le pedirá que pulse o mueva alguno de los controles. Puede mover o pulsar una ruedecilla, un deslizador, un botón, una tecla o un pedal.

Una vez efectuada la acción, la pantalla LCD le dirá lo que está programando.

A continuación utilizaremos los botones de avance o retroceso de página para ver los parámetros que se pueden asignar. Utilice la ruedecilla DE para seleccionar el valor de parámetro que desee.

Una vez seleccionado el valor, utilice los botones de avance o retroceso de página para acceder al siguiente parámetro. Cuando haya definido todos los parámetros del control, pulse el botón STORAGE y en la pantalla LCD se le preguntará si desea guardar los parámetros seleccionados con las opciones YES y NO.

Utilice los botones situados bajo YES o NO para elegir una de las opciones.

Si desea programar controles adicionales para el preset, vuelva a pulsar el botón EDIT y en pantalla aparecerá "Press or Move Any Controls". Repita el procedimiento anterior con todos los controles que desee programar para el Preset que estamos creando.

Una vez asignadas todas las tareas deseadas a los controles, pulse el botón STORAGE y seleccione YES cuando haya programado el último control. En la pantalla LCD comenzará a parpadear un cursor tras "Preset Num.". En ese momento, asigne un nombre al preset (consulte la sección sobre nombres de presets en la página 7) o utilice únicamente el número del preset (4 a 30). Si sólo quiere asignar el número, pulse otra vez STORAGE y en la pantalla LCD aparecerá "Are You Sure?". Pulse el botón situado debajo de YES y el controlador regresará a la página Preset con el número de preset.

Si decide asignar un nombre al preset, siga el procedimiento de asignación de nombres que se explica en la página 7. El último paso es pulsar el botón STORAGE, en cuyo caso aparecerá en la pantalla LCD "Are You Sure?". Pulse el botón situado debajo de YES y el controlador regresará a la página Preset con el nombre y el número de preset.

No olvide en ningún caso de **¡DEBE PULSAR EL BOTÓN STORAGE DOS VECES PARA GUARDAR LOS AJUSTES DEL PRESET!** La primera vez se le preguntará si desea guardar los parámetros ("Store Parameters").

La segunda vez, en la pantalla LCD se le preguntará "Are You Sure?". Cuando pulse el botón YES esta vez, su preset quedará memorizado.

Los siguientes procedimientos le ayudarán a familiarizarse con la flexibilidad de programación del VMK-149/188. Muestran los pasos necesarios para asignar valores de parámetros a los controles programables del teclado. Estos procedimientos demuestran con qué facilidad se pueden crear presets para controlar tanto el software de estudio como su rendimiento.

PROCEDIMIENTO: SELECCIÓN DE PRESETS

El teclado VMK-149plus/188plus dispone de 27 presets de usuario programables. Observemos las dos formas de seleccionar un preset..

SELECCIÓN RÁPIDA (A)

1) GIRE LA RUEDECILLA DATA ENTRY

Al girar la ruedecilla DE pasará por los distintos presets.
El cursor parpadeará.
Desplácese hasta el preset que desee.

CURSOR will blink



2) PULSE ENTER

Espera hasta que el cursor deje de parpadear.
El preset habrá quedado seleccionado.

NOTA:

Puede visualizar los presets sin realizar una selección.
Si no pulsa el botón Enter, el teclado VMK regresará al último preset seleccionado.



SELECCIÓN RÁPIDA (B)

3) Pulse PAGE Up/Dn.

También puede elegir los presets secuencialmente utilizando los botones Page up o Page down

NOTA:

1. Debe dejar que el VMK realice un barrido de los controles antes de terminar la selección;
2. Sólo puede moverse por los presets de uno en uno.



PROCEDIMIENTO: ASIGNACIÓN DE NOMBRES A LOS PRESETS

El teclado VMK presenta 27 presets de usuario programables. Cada preset puede tener un nombre de 10 caracteres. Cada nombre puede presentar cualquier combinación de teclas o números que desee. En este ejemplo, comenzaremos a partir de un preset ya programado. También puede asignar un nombre a los presets durante el proceso de su edición. Cuando haya finalización la edición y llegue al paso de la memorización del preset (paso 6 en la programación de botones, paso 7 de los deslizadores/ruedecillas/pedales, paso 8 en el teclado), siga este procedimiento:

1) PULSE STORAGE

Guardará el programa en un preset de usuario. Los botones Storage y Enter funcionarán ahora como botones No y Yes.

NOTA:

Si selecciona No, regresará a la página "Press or move any Control".

CAMBIO DE PANTALLA



2) PULSE ENTER (Yes)

En este ejemplo elegiremos Yes.

NOTA:

Si desea moverse a otra ubicación de preset, utilice la ruedecilla DE. DE ESTA FORMA SE COPIARÁN TODOS LOS DATOS DE PROGRAMA EN LA NUEVA POSICIÓN DE PRESET



3) PULSE PG UP/ PG DN

Al pulsar los botones Page Up o Page Down moverá el cursor hasta el campo de nombre de la pantalla LCD.

El cursor parpadeará

CAMBIO DE PANTALLA



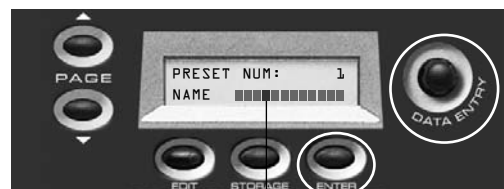
4) ASIGNE UN NOMBRE AL PRESET

Asigne un nombre al preset utilizando la combinación de los botones de página y de la ruedecilla DE. Recuerde que el nombre sólo puede tener diez caracteres de largo.

Page UP: mueve el cursor a la derecha.

Page DN: mueve el cursor a la izquierda.

Data Entry Dial: selecciona una letra o número



El cursor se mueve hasta la segunda línea de la pantalla LCD

Seleccione: letra / número

5) PULSE STORAGE

Guardará el programa y su nombre.



6) 7) PULSE ENTER (YES)

Regresará a la página del preset PANTALLA con el preset cuyo nombre acaba de asignar.

CAMBIO DE PANTALLA



PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DEL TECLADO

Los teclados VMK-149plus/188plus pueden memorizar hasta 27 conexiones de usuario programables. Cada patch no sólo contiene información de programación sobre botones, deslizadores, ruedecillas y pedales, sino que el propio **TECLADO**, como controlador, se puede personalizar. Cada patch puede contener información relativa a canales MIDI, Aftertouch, transposiciones, cambios de programas y selección de bancos.

1) PULSE EDIT

CAMBIO DE PANTALLA



2) PULSE UNA TECLA

Puede pulsar cualquier tecla del teclado.

CAMBIO DE PANTALLA



3) PULSE PAGE UP

Dentro de cada patch es posible enviar un mensaje Bank Select High.

Para más información, consulte el manual de su fuente de sonido.

CAMBIO DE PANTALLA

Para ajustar el valor de **Bank Select Hi**, utilice la ruedecilla DE.



4) PULSE PAGE UP

Dentro de cada patch se puede enviar un mensaje Bank Select Low.

Para más información, consulte el manual de su fuente de sonido.

CAMBIO DE PANTALLA

Para ajustar **Bank Select Lo**, utilice la ruedecilla DE.



5) PULSE PAGE UP

Puede enviar un mensaje **Program Change** dentro del patch.

CAMBIO DE PANTALLA

Para ajustar el valor de **Program Change**, utilice la ruedecilla DE.



6) PULSE PAGE UP

Transpose se puede ajustar de 0 a +24 o de 0 a -24.

Para ajustar el valor de Transpose, utilice la ruedecilla DE.

CAMBIO DE PANTALLA



7) PULSE PAGE UP

Tiene la posibilidad de activar o desactivar After Touch en cada patch

Para ajustar el valor de After Touch, utilice la ruedecilla DE

CAMBIO DE PANTALLA



6) PULSE STORAGE

Tiene la opción de activar o desactivar After Touch en cada patch.

CAMBIO DE PANTALLA



NOTA:
Los botones Storage y Enter ahora funcionan como botones No y Yes.

CAMBIO DE PANTALLA



7) PULSE ENTER (Yes)

En este ejemplo elegiremos Yes.

CAMBIO DE PANTALLA



8) PULSE STORAGE

El cursor parpadeante indica la selección del número de preset.

CAMBIO DE PANTALLA



9) PULSE ENTER (Yes)

Espera a que el teclado haga un barrido de los controles. Ahora regresará a la página Preset.

CAMBIO DE PANTALLA



PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DE DESLIZADORES Y RUEDECILLAS

Ahora configuraremos un **DESLIZADOR** para que se comporte como un fader de mezcla analógico. Bajada de fader > volumen mínimo. Subida de fader > volumen máximo. La programación de las **RUEDECILLAS** sigue el exactamente el mismo procedimiento. **CONSEJO:** a diferencia de los mezcladores analógicos, es posible que no desee que su volumen mínimo sea 0 (sin sonido). A lo mejor desea que una pista "forme parte" de la mezcla. Así pues, deberá elegir un valor mayor que 0. Por ejemplo, si desea "ocultar" un fragmento de guitarra y no quiere que su volumen baje por debajo de cierto nivel en la mezcla. En tal caso, ajuste **Min.** a un valor adecuado. Cuando baje el fader, aún escuchará la guitarra sin tener que preocuparse por la posición del fader. Lo mismo se aplica a los valores **Max.**

1) PULSE EDIT

CAMBIO DE
PANTALLA



2) MUEVA EL DESLIZADOR (RUEDECILLA)

En este ejemplo, mueva el **DESLIZADOR 1** con el banco A seleccionado.

(Recuerde: ¡no se olvide de los **BANCOS** durante la programación!)



↑ Mueva el **DESLIZADOR (1)**

CAMBIO DE
PANTALLA



Para ajustar **Value Max**, utilice la ruedecilla **DE**.

3) PULSE PAGE UP

En este ejemplo utilizaremos el número de **CTRL Change** 10. Puede ajustar el número que desee.

CAMBIO DE
PANTALLA



Para ajustar **CTRL Change**, utilice la ruedecilla **DE**.

4) PULSE PAGE UP

Ajuste **Value Min.** a 0.

CAMBIO DE
PANTALLA



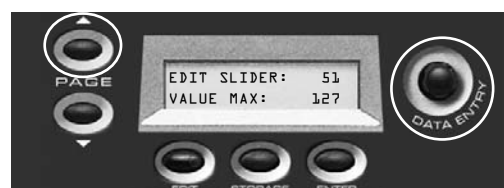
Para ajustar **Value Min**, utilice la ruedecilla **DE**.

5) PRESS PAGE UP

Ajuste **Value Max** a 127.

En este ejemplo, cuando se sube el deslizador, aumenta al máximo permitido.

CAMBIO DE
PANTALLA



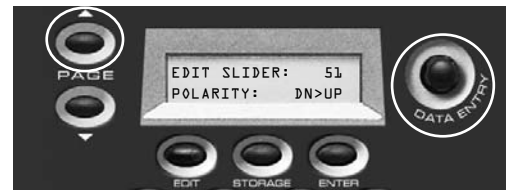
Para ajustar **Value Min**, utilice la ruedecilla **DE**.

6) PULSE PAGE UP

En este ejemplo, seleccione DN>UP.
Cuando el deslizador está en posición DOWN enviará un valor de 0; cuando esté en posición UP, enviará un valor de 127.

Para ajustar el valor de **Polarity**, utilice la ruedecilla DE.

CAMBIO DE PANTALLA

**7) PULSE STORAGE**

Ahora guarde el programa en un preset de usuario.

CAMBIO DE PANTALLA

**NOTA:**

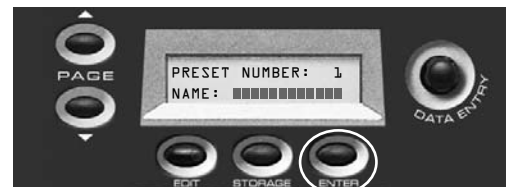
Los botones **Storage** y **Enter** ahora funcionan como botones **No** y **Yes**.

**8) PULSE ENTER (Yes)**

En este ejemplo elegiremos **Yes**.

El cursor parpadeará.

CAMBIO DE PANTALLA

**9) PULSE STORAGE**

El cursor parpadeando indica la selección de un número de preset.

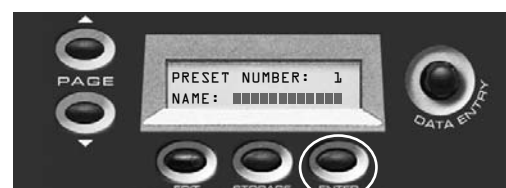
CAMBIO DE PANTALLA

**10) PULSE ENTER (Yes)**

Ahora vuelva a la página de preset.

¡Acaba de completar su primera sesión de programación!
Repita el proceso para programar otros deslizadores y ruedecillas.

CAMBIO DE PANTALLA



PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DE BOTONES

Configuraremos un BOTÓN para que se comporte como un interruptor ON/OFF simple, o interruptor de cierre (latch switch). Pulse el BOTÓN una vez y el interruptor se activará. Vuelva a hacerlo y se desactivará. Los BOTONES de transporte siguen el mismo patrón. **CONSEJO:** esto puede resultar muy útil para controlar los silencios (Mute) del programa de audio/secuenciación. La mayoría de los programas de audio/secuenciación profesionales y semiprofesionales ofrecen la posibilidad de controlar varias funciones del programa desde un controlador externo; en este ejemplo, controlar los silencios del mezclador virtual (para más información, consulte el manual del programa) Cada BOTÓN puede comportarse como un interruptor de cierre de este ejemplo (SWITCH MODE), o como un interruptor momentáneo (PUSH MODE). Los interruptores momentáneos sólo funcionan mientras el BOTÓN se mantiene presionado. Esto es muy útil para los botones Fwd y Rew en la sección de transporte.

1) PULSE EDIT

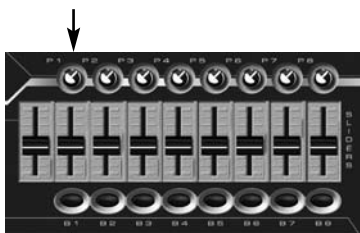
CAMBIO DE PANTALLA



2) PULSE EL BOTÓN

En este ejemplo, mueva el DESLIZADOR 1 con el banco A seleccionado.

(Recuerde: ¡no olvide los BANCOS durante la programación!)



↑ Pulse el BOTÓN (1)

CAMBIO DE PANTALLA



Para ajustar **Midi Channel**, utilice la ruedecilla DE.

3) PULSE PAGE UP

En este ejemplo utilizaremos el número de CTRL Change 10. Puede ajustar el número que desee.

CAMBIO DE PANTALLA



Para ajustar **CTRL Change**, utilice la ruedecilla DE.

4) PULSE PAGE UP

Ajuste Key Note a 60. El rango de las teclas va de 0 a 127.

CAMBIO DE PANTALLA

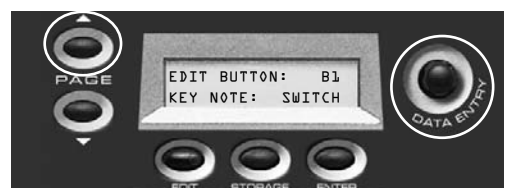


To adjust the **Key Note** use the **DE** knob

5) PULSE PAGE UP

CIERRE: pulse el botón una vez, se transmitirá un mensaje **NOTE ON**. El interruptor está activado (**ON**). Vuelva a pulsar el botón, se transmitirá un mensaje **NOTE OFF**. El interruptor está desactivado (**OFF**).

CAMBIO DE PANTALLA



To adjust the **Key Note** use the **DE** knob

5) continuación...

MOMENTÁNEO: al mantener el botón presionado se enviará un mensaje **Note on**. Al soltar el botón, se enviará un mensaje **Note off**.
El BOTÓN sólo funcionará mientras se mantenga presionado.

CAMBIO DE PANTALLAPara ajustar **Key Mode**, utilice la ruedecilla **DE**.**6) PULSE STORAGE**

Ahora debe guardar el programa en un preset de usuario.

CAMBIO DE PANTALLA

NOTA:
 Los botones **Storage** y **Enter** ahora funcionarán como botones **No** y **Yes**.

**7) PULSE ENTER (Yes)**

En este ejemplo elegiremos **Yes**.

CAMBIO DE PANTALLAEl **cursor** parpadeará.**8) PULSE STORAGE**

El cursor parpadeando indica la selección del número

CAMBIO DE PANTALLA**9) PULSE ENTER (Yes)**

Espere a que el teclado haga un barrido de los controles.

Ahora regresará a la página del preset. Tendrá que repetir estos pasos para programar más botones de preset.

CAMBIO DE PANTALLA

PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DE PEDALES

Programaremos la **ENTRADA DE PEDAL 1** para transmitir el mensaje Sustain. Para ello, necesitaremos un pedal de sostenido. Cualquier pedal con polaridad servirá a nuestro propósito.

CONSEJO: las tres **ENTRADAS DE PEDAL** se pueden programar para transmitir cualquier mensaje, desde Sustain a Volume, o incluso Modulation. Una **ENTRADA DE PEDAL**, al conectarse al pedal de volumen, puede transmitir los mismos valores de control que los **DESLIZADORES** o las **RUEDECILLAS**. Recuerde, disponed e tres **ENTRADAS DE PEDAL** con las que trabajar. Imagine una actuación en vivo, los dos pedales de volumen están configurados para controlar dos sonidos distintos. En nuestra configuración programáramos el **PEDAL 1** para que su polaridad fuera DN>UP y el **PEDAL 2** para que fuera UP>DN. Al pulsar ambos pedales de volumen, bajaría un sonido para que entrase el otro. Todo ello sin movimientos raros con los pies.

1) PULSE EDIT

CAMBIO DE PANTALLA



2) PULSE PEDAL

En este ejemplo, Midi Channel se ajusta a 1.

Recuerde: el pedal de sostenido debe estar conectado a la ENTRADA DE PEDAL 1

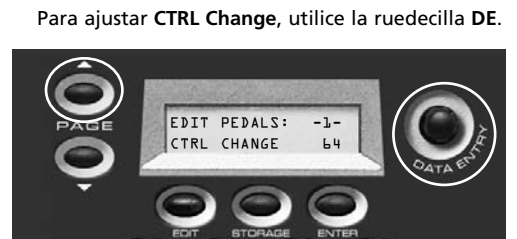
CAMBIO DE PANTALLA



3) PULSE PAGE UP

Debemos ajustar CTRL Change a 64. Ese es el ajuste Midi para el pedal de sostenido.

CAMBIO DE PANTALLA



4) PULSE PAGE UP

Debemos ajustar CTRL Change a 64. Ese es el ajuste Midi para el pedal de sostenido.

CAMBIO DE PANTALLA



5) PULSE PAGE UP

Ajuste Value Max a 127. En este caso, cualquier valor por encima de >64 transmitirá un mensaje de conexión

CAMBIO DE PANTALLA

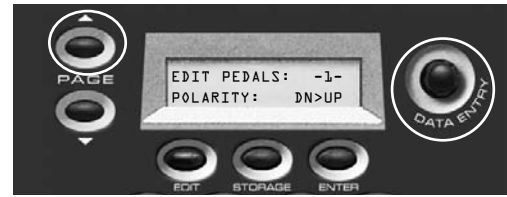


6) PULSE PAGE UP

Aquí es donde se demuestra la flexibilidad del VMK. Puede ajustar la **polaridad** del pedal en uso. Si hay un sostenido sin que se presione el pedal, sólo tiene que ajustar la polaridad del VMK para ajustarse al pedal.

Para ajustar el valor de **Polarity**, utilice la ruedecilla **DE**.

CAMBIO DE PANTALLA



7) PULSE STORAGE

Ahora guardaremos el programa en un preset de usuario.

CAMBIO DE PANTALLA



NOTA:

Los botones **Storage** y **Enter** ahora funcionarán como botones **No** y **Yes**.



8) PULSE ENTER (Yes)

En este ejemplo elegiremos **Yes**.

CURSOR will blink

CAMBIO DE PANTALLA



9) PULSE STORAGE

El cursor parpadeando indica la selección del número de preset.

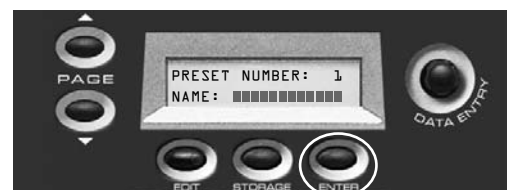
CAMBIO DE PANTALLA



10) PULSE ENTER (Yes)

Ahora regresará a la página del preset.

CAMBIO DE PANTALLA



PROCEDIMIENTO: LIVE EDIT

La capacidad de enviar rápidamente mensajes **Program Change** o **Bank Select** o de cambiar el **Midi Channel** sin alterar el programa original del preset.

En este ejemplo enviaremos un comando **Program Change** rápido a la fuente de sonido. Para enviar un cambio de banco o cambiar el canal Midi se sigue **EXACTAMENTE** el mismo procedimiento. Aunque deberá seleccionar las opciones correspondientes en el paso 1.

INICIO DESDE UN PROGRAMA

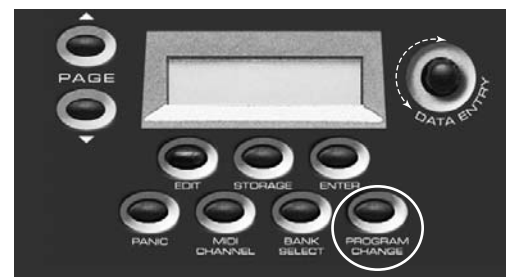


1) PRESS PROGRAM CHANGE

Pulse Midi Channel o Bank Select si desea enviar esos mensajes.

Para ajustar el valor **Program Change**, utilice la ruedecilla **DE**.

CAMBIO DE PANTALLA



2) PULSE ENTER

Ahora regresará a la página Preset.

¡Eso es todo! Live Edit es una función sencilla aunque superpotente de los teclados VMK-149plus /VMK-188plus.

CAMBIO DE PANTALLA



