

VMK-88 *plus*

ENGLISH	01
ITALIANO	19
DEUTSCH	38
FRANÇAIS	57
ESPAÑOL	76



STUDIOLOGIC
DIGITAL PIANO

TABLE OF CONTENTS

VMK-88^{plus} INTRODUCTION.....	1
CONTINUOUS CONTROLLERS	2
KEYBOARD LAYOUT	3-5
PRESET CREATION: A SUMMARY	6

PROCEDURES

PRESET SELECTION AND NAMING	7-8
KEYBOARD PROGRAMMING	9-11
SLIDERS/KNOBS PROGRAMMING	12-13
BUTTON PROGRAMMING	14-15
PEDAL PROGRAMMING	16-17
LIVE EDIT	18



VMK-88^{plus}

Welcome to the wonderful world of the VMK-88^{plus}. The VMK-88^{plus} is a multi-level programmable keyboard controller with 88 semi-weighted piano contoured keys. It features pitch bend, aftertouch, “on the fly” live edits, assignable knobs, buttons and sliders, and 4 independent fully programmable pedal inputs. It’s a piano player’s dream come true – a controller with 3 pedal control: Sustain; Damper; and Sostenuto! At only 14 pounds, the VMK-88^{plus} is a working man’s axe.

Just look at what the VMK-88^{plus} has 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 4 programmable pedal inputs.

That’s a total of 77 assignable controls!

The VMK-88^{plus} is a professional sized keyboard 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.

VMK-88^{plus}



A Virtual Music Keyboard with fully programmable knobs, buttons, sliders and pedals

Technical Specifications

- 88 keys - TP9PIANO keybed with weighted keys for a piano feel
- Aftertouch
- LCD Display
- Data Entry Dial
- Modulation Wheel
- 3 Software Presets – Native Instrument B4 and PRO53, and Steinberg Cubase
- 27 User Programmable Presets
- 8 Programmable Knobs
- 9 Programmable Sliders
- 8 Programmable Buttons
- 5 Programmable Sequencer Buttons Section
- 3 Programmable Pedal Inputs
- Midi connectors: Out, USB
- Dimensions: in. 52.3 x 13.8 x 4.7
(cm. 138,8 x 35 x 58,5)
- Weight: lb. 17 (kg. 7,7)

The VMK-88^{plus} carton contains:

- VMK-88^{plus}
- 9VDC 500mA (Tip +) stabilized power adaptor
- PS 100 Foot-switch
- Instruction Manual

Controllers

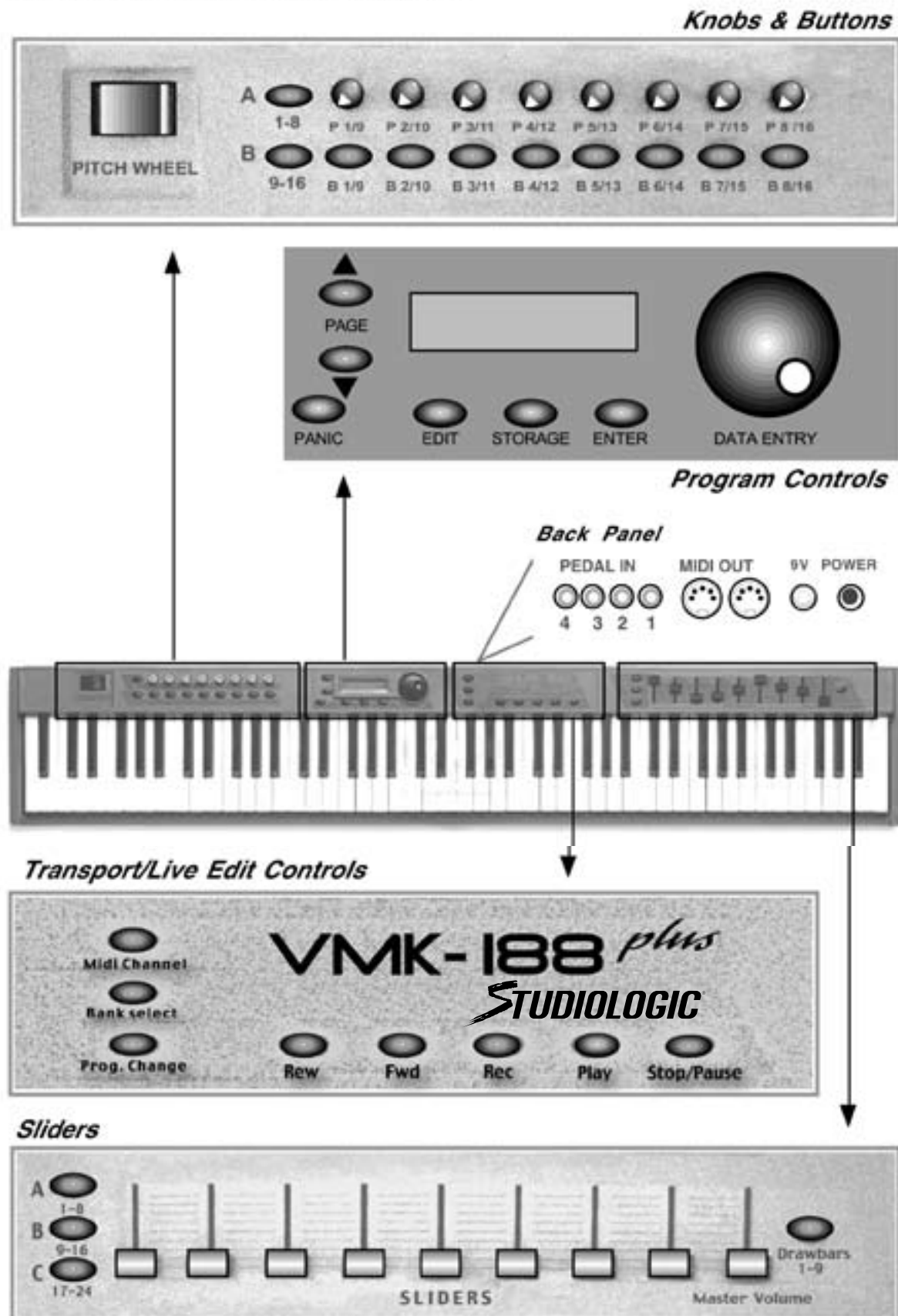
Among the Midi messages (note that on/off is a Midi message) is a set of 128 “continuous controller” messages (often abbreviated “CC ”). These are mainly used to send the movements of knobs, sliders, pedals, and so forth. For example, a synth’s modulation wheel is sending a CC message which will almost 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-88^{plus} takes this Midi capability and puts the control in the hands of the user. All of the VMK-88^{plus} 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. The VMK-88^{plus} 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 Sustenuto Pedal (0 or 127)	

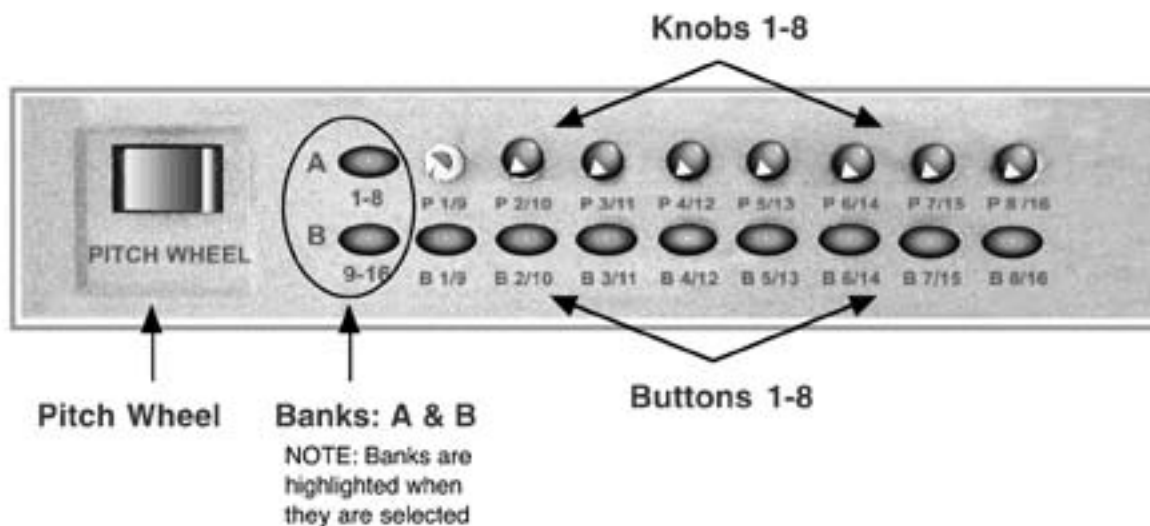
KEYBOARD LAYOUT: OVERVIEW



KEYBOARD LAYOUT: DETAILS

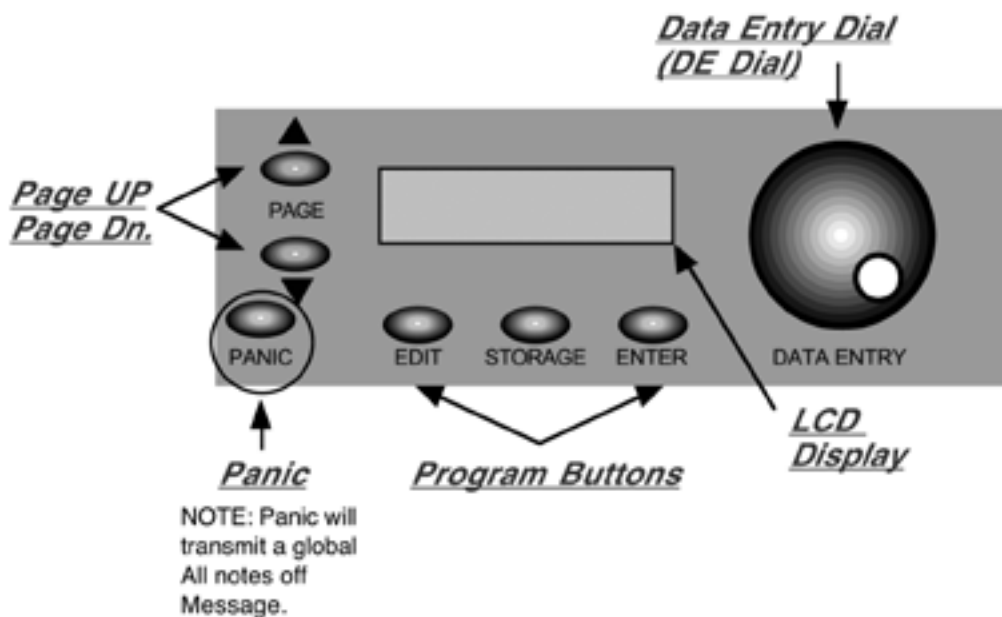
Knobs & Buttons

Knobs and buttons may be programmed to control anything from a loop on a sampler to reverb depth on a sound module. 8 knobs, 8 Buttons, 2 banks each giving 32 possible combinations per patch.



Program Controls

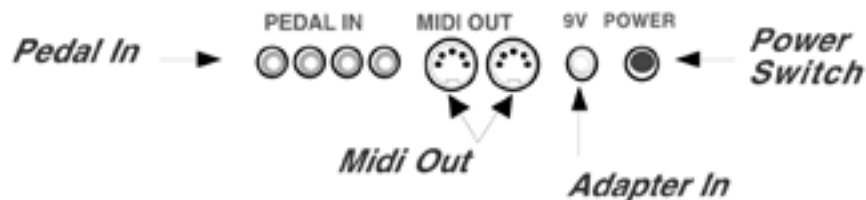
The program control section features: A 2 x 16 Lcd display; A convenient rotary dial for data entry, referred to as the DE dial; Page up and page down buttons for moving through the various parameter options of the controller you are programming; Edit, Storage and Enter buttons, key elements when programming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



KEYBOARD LAYOUT: DETAILS

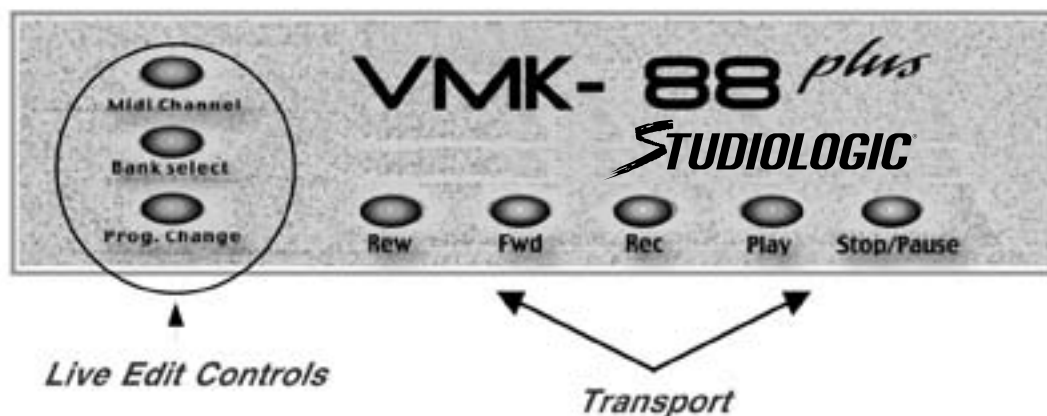
Back Panel

The back panel contains the connective parts of the keyboard: Dual Midi outputs and 4 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.



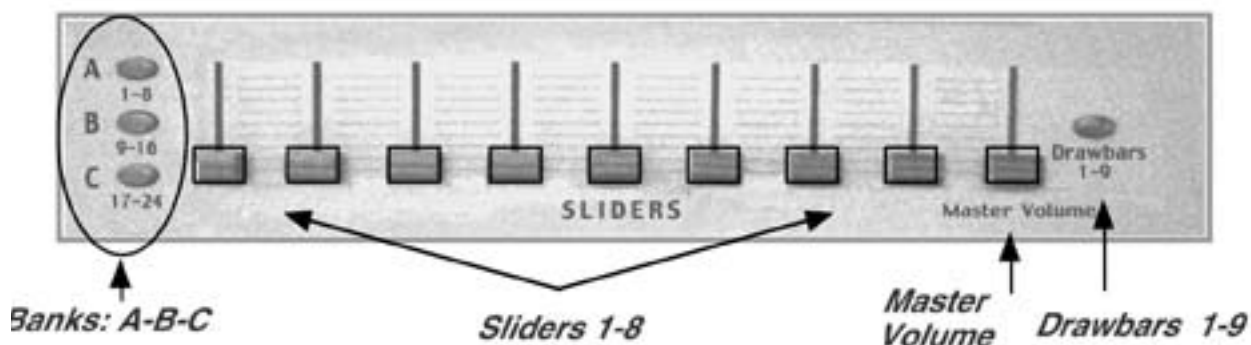
Transport- Live Edit Controls

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.



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 dial 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 dial 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-88^{plus}. 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

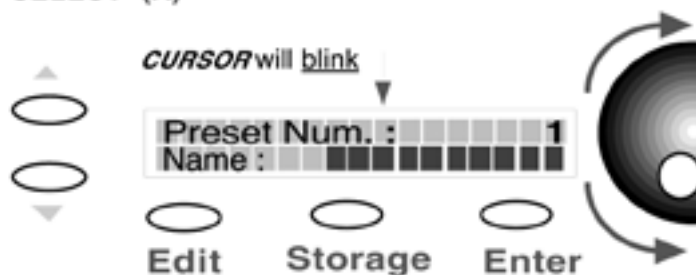
The VMK-88^{plus} has 27 programmable user presets. Let's look into the two ways of selecting a preset.

1) ROTATE DATA ENTRY DIAL

Rotating the DE Dial will scroll thru the Presets.

The cursor will blink.

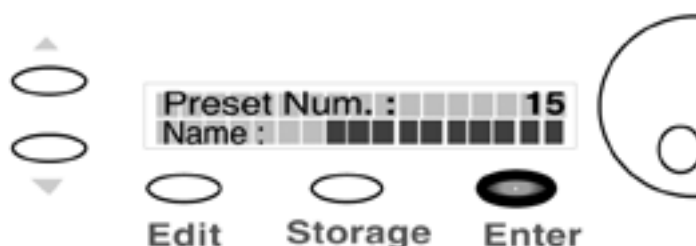
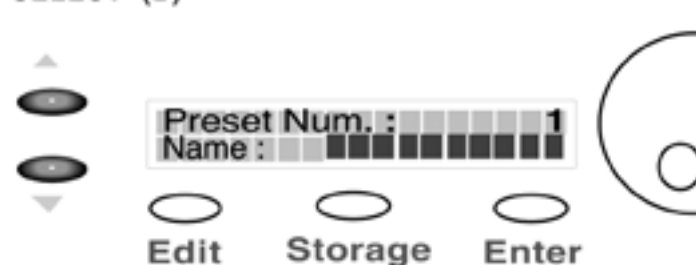
Scroll to the Preset you want.

QUICK SELECT (A)**2) PRESS ENTER**

NOTE: You can preview the Presets without making a selection. If you don't Press the Enter Button.

the VMK88 will return to the last Preset Selected.

Wait until the cursor stops blinking. Preset is now selected

**QUICK SELECT (B)****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 VMK88 to scan the controls before the selection is complete; (2) You can only move thru the Presets one at a time.

PROCEDURE: PRESET NAMING

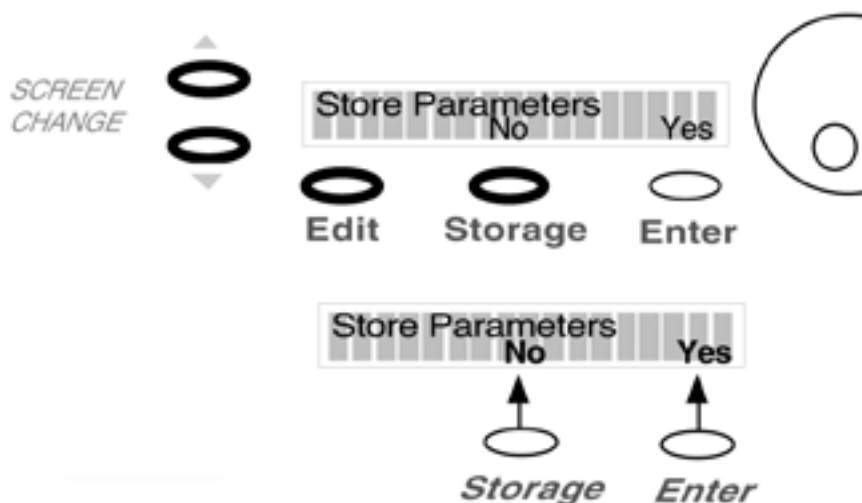
The VMK-88^{plus} has 27 programmable user presets. Each Preset can have a 10 character name. Each name can have any combination of letters or numbers you choose. In this example, we will start from a preset that's already been programmed. You have the option of naming your preset during the editing 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.

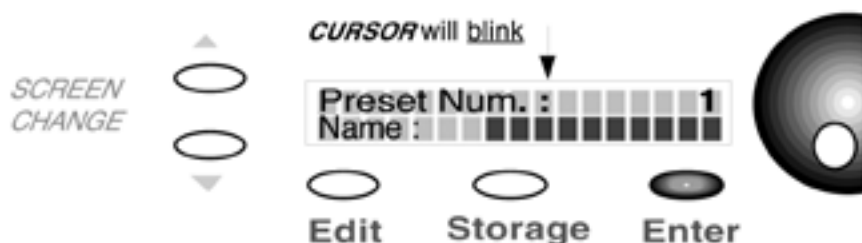
NOTE: If you select No you'll be taken back to the "Press or move any Control" Page.



2)PRESS ENTER(Yes)

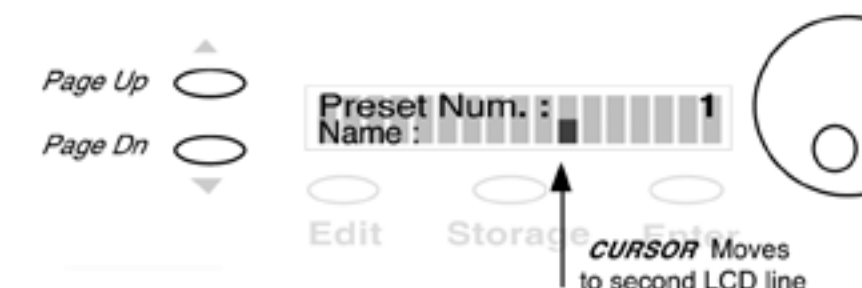
In this example we'll choose Yes.

NOTE: If you'd like to move to a different Preset location use the DE dial. **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



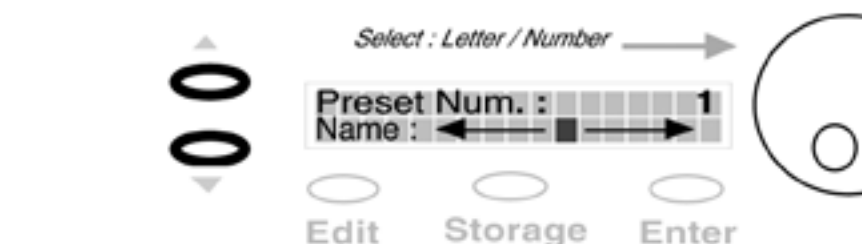
4)NAME PRESET

Name the Preset using the combination of The Page Buttons and the DE Dial. Remember the Name can only be ten characters long

Page UP: moves cursor Right

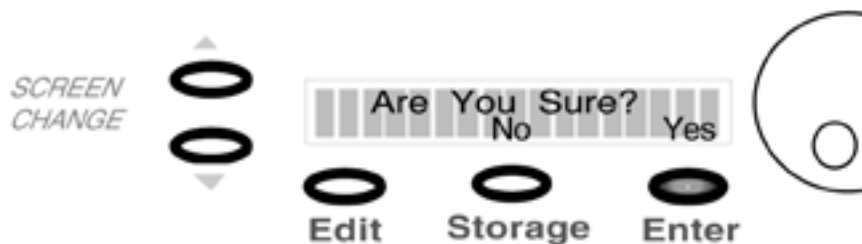
Page DN: moves cursor Left

Data Entry Dial: selects Letter or Number



5)PRESS STORAGE

You will save your program and its name.



6)PRESS ENTER (YES)

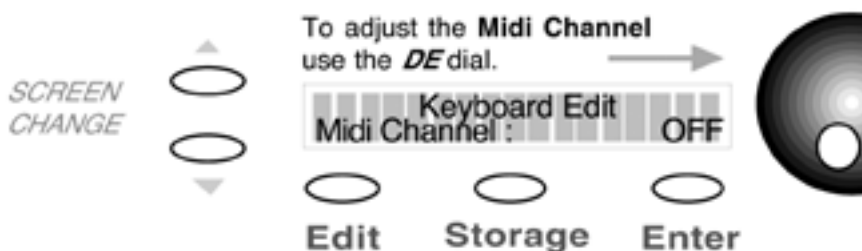
You will return to the Preset Page with your Named Preset.

PROCEDURE: KEYBOARD PROGRAMMING

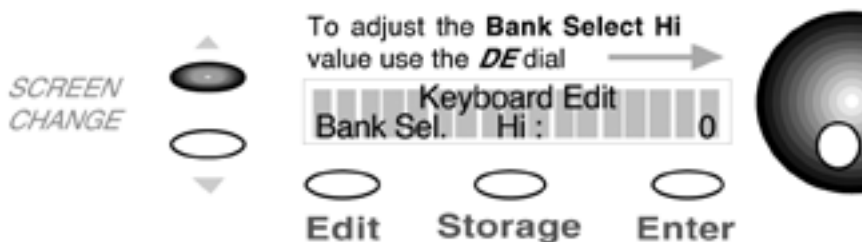
The VMK-88^{plus} can store 27 user programmable patches. Not only does each patch contain programming information for buttons, sliders, knobs and pedals, the KEYBOARD itself, as a controller, can be customized. Each Patch can contain MIDI Channel, Aftertouch, Transpose, Program Change and Bank Select information.

1)PRESS EDIT**2)PRESS KEY**

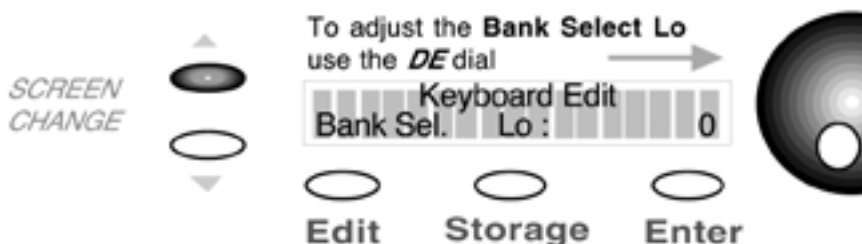
You may Press any key on the Keyboard.

**3)PRESS PAGE UP**

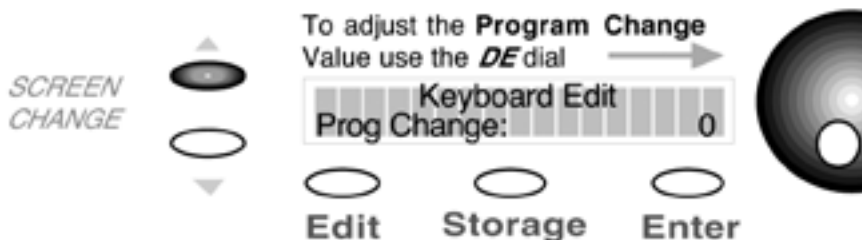
Within each Patch a Bank Select High message can be sent. See your sound source manufacturer's manual for details.

**4)PRESS PAGE UP**

Within each Patch a Bank Select Keyboard Edit Low message can be sent. See your sound source manufacturer's manual for details.

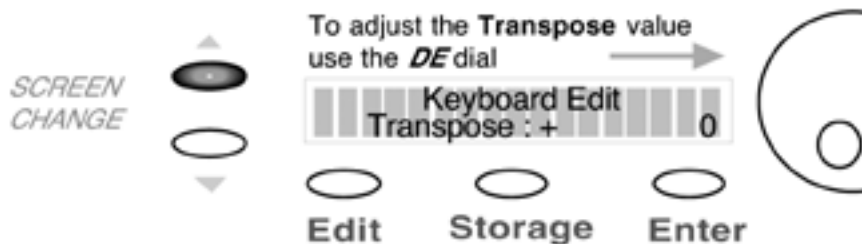
**5)PRESS PAGE UP**

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



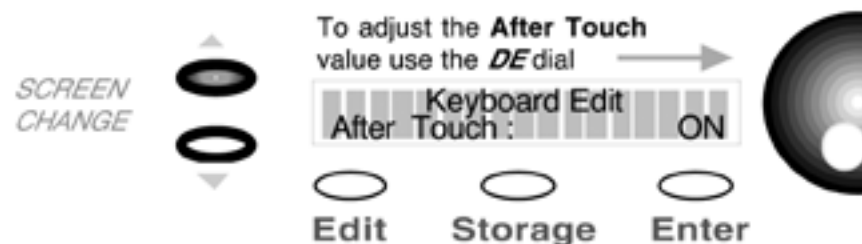
6)PRESS PAGE UP

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



7)PRESS PAGE UP

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

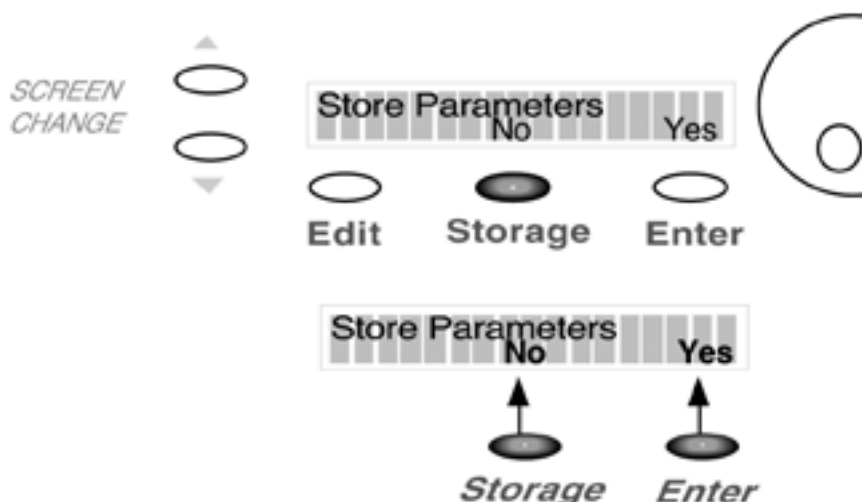


6)PRESS STORAGE

You are now going to save your Keyboard Assignments to a user preset.

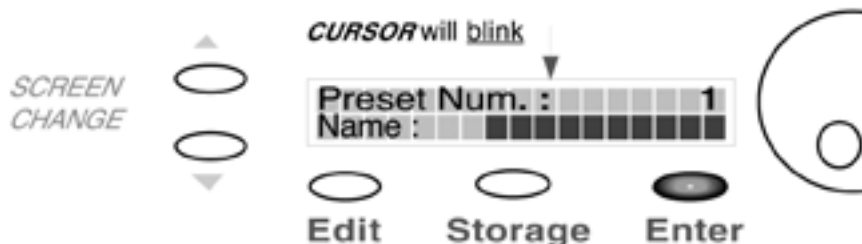
NOTE:

Storage and Enter buttons now function as No or Yes buttons.



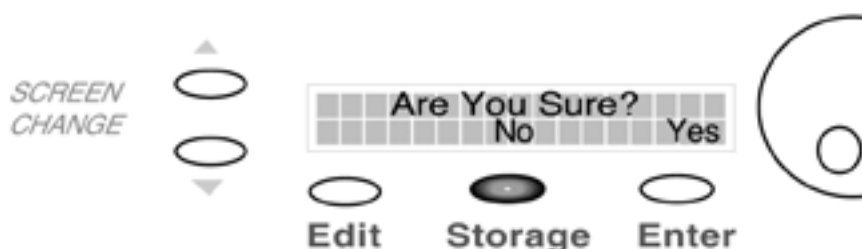
7)PRESS ENTER(Yes)

In this example we'll choose Yes.



8)PRESS STORAGE

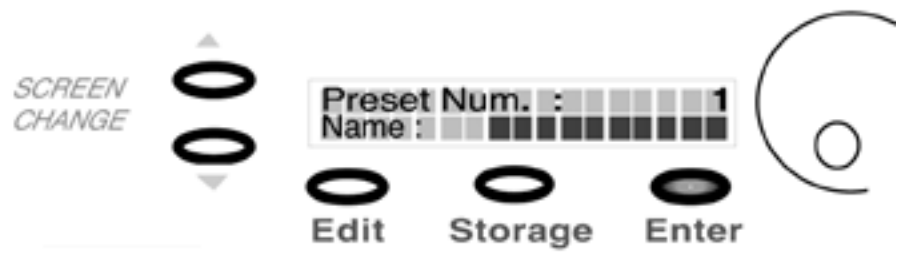
The blinking cursor indicates preset number selection.



9)PRESS ENTER(Yes)

*Wait for the keyboard to
Scan Controls.*

*You will now return to the
Preset page.*



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. Programing KNOBS follows the Exact same procedure.

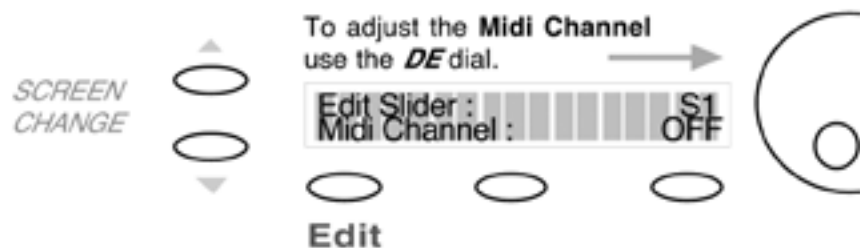
TIP: Unlike an analog mixer you might not want your minimum volume to be 0 (no sound). You may just want a track to "sit" in the mix. Therefore you should choose a value greater than 0. For example, you may want to "ride" a guitar part and not want its volume to dip below a certain level in the mix. 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



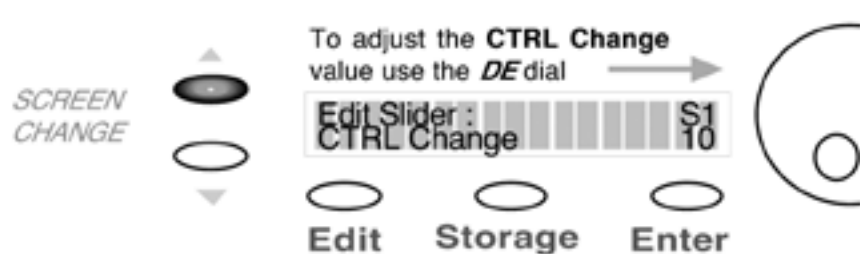
2)MOVE SLIDER (KNOB)

In this example Move SLIDER 1 w/Bank A Selected



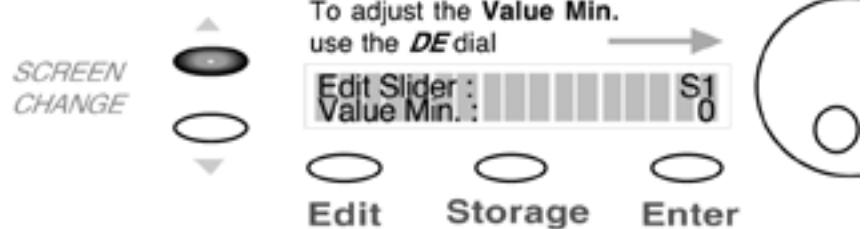
3)PRESS PAGE UP

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



4)PRESS PAGE UP

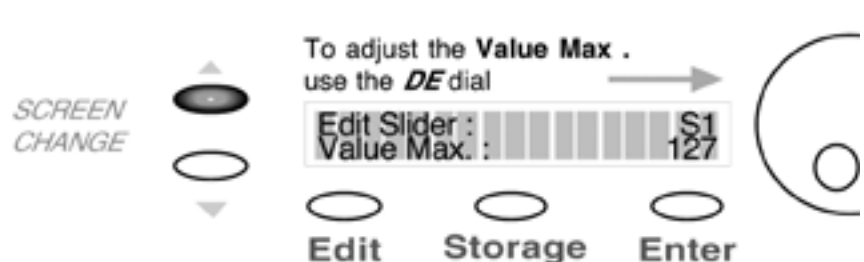
Set the Value Min. to 0



5)PRESS PAGE UP

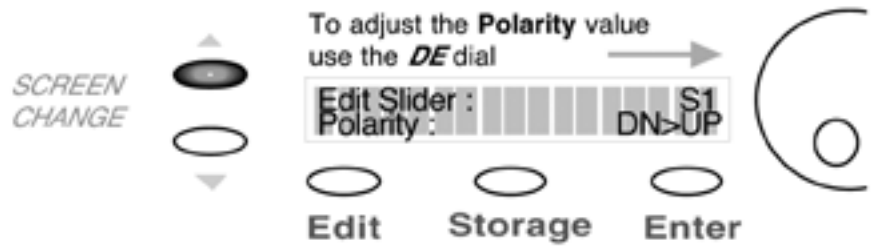
Set the Value Max. to 127

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



6)PRESS PAGE UP

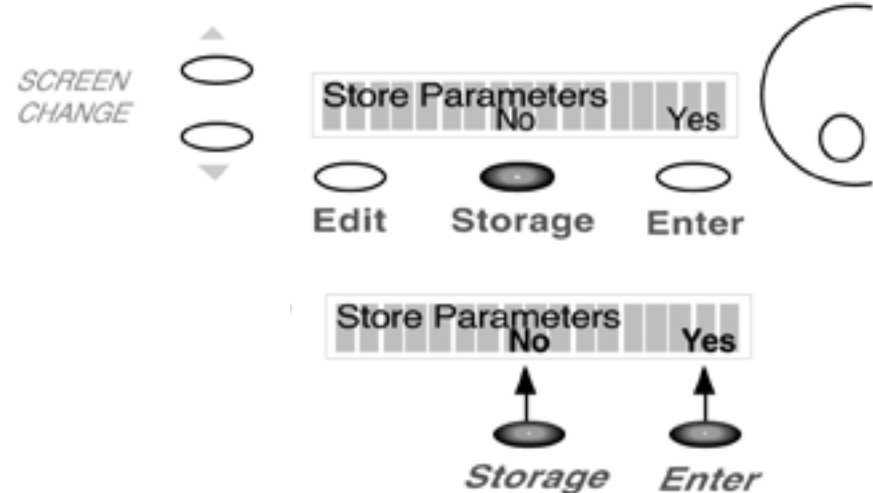
In this example select **DN>UP**
When the Slider is in the DOWN position it will send a Value of 0.
when UP a Value of 127.

**7)PRESS STORAGE**

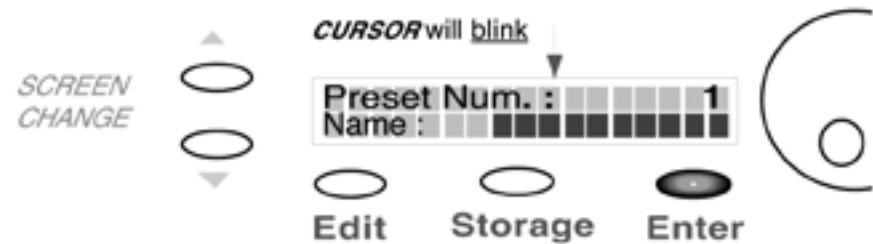
You are now going to save your program to a user preset.

NOTE:

Storage and Enter buttons now function as **No** or **Yes** buttons

**8)PRESS ENTER(Yes)**

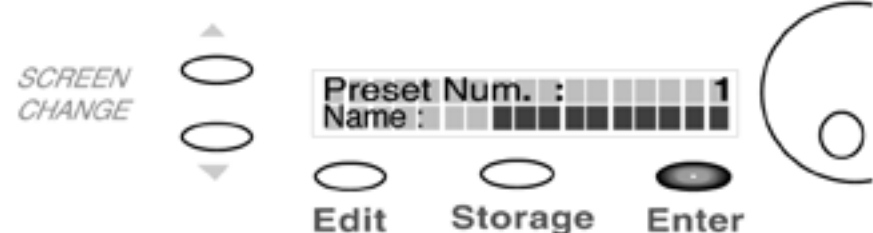
In this example we'll choose **Yes**.

**9)PRESS STORAGE**

The blinking cursor indicates preset number selection.

**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.

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.

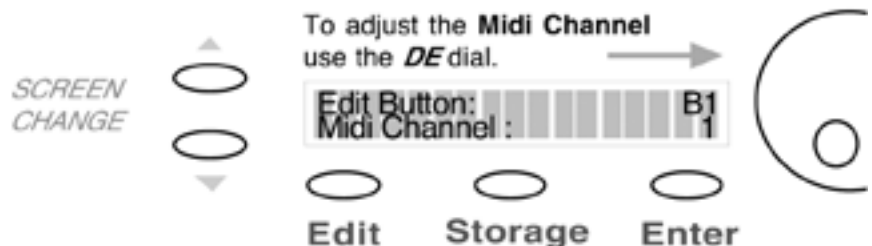
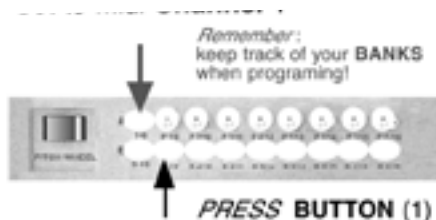
TIP: This can be very useful to control the Mutes on your Audio/Sequencing program. Most Pro and Semi Pro Audio/Sequencing programs will allow you the option to control various functions of the program from an external controller, in this example, controlling the Mutes on your virtual mixer. (See your 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



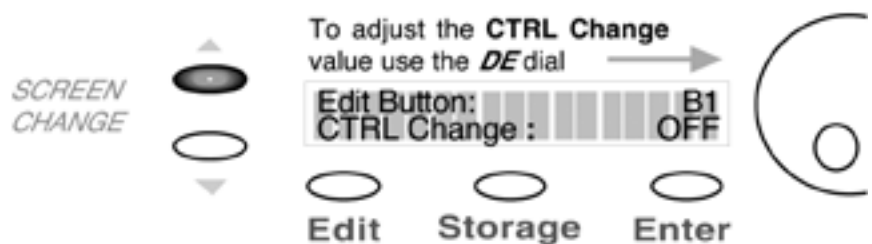
2)PRESS BUTTON

In this example, PRESS **BUTTON 1** with **Bank A** Selected. Set to **Midi Channel 1**



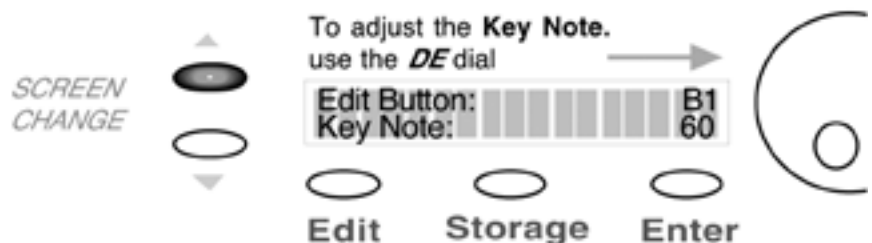
3)PRESS PAGE UP

In this example, we'll set **CTRL Change** to **OFF**. You may adjust this to any **CTRL** number you desire.



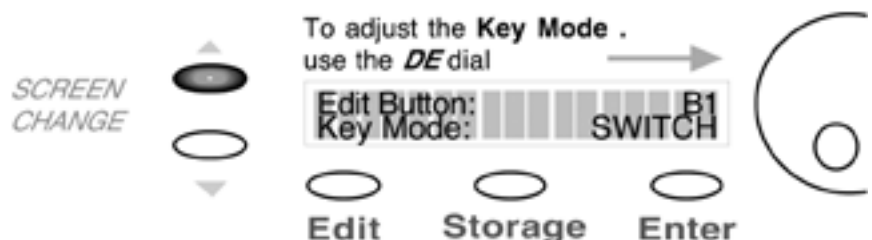
4)PRESS PAGE UP

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



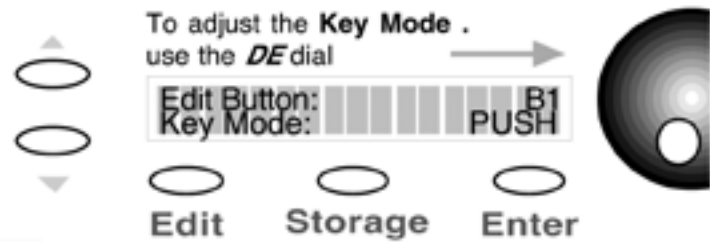
5)PRESS PAGE UP

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.



5) continued...

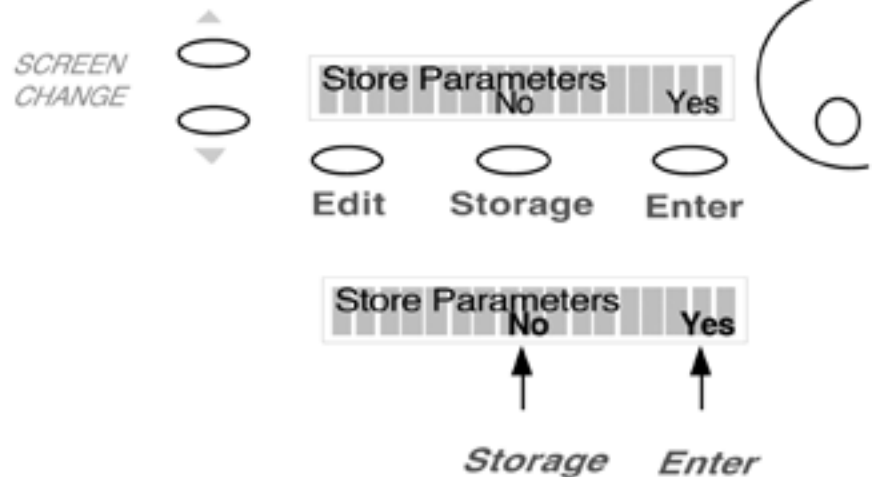
PUSH: will send a **Note on** Message when pushed down. When you release the button, a **Note off** Message will be sent. The **BUTTON** will only work when you are actually Pushing it down.



6)PRESS STORAGE

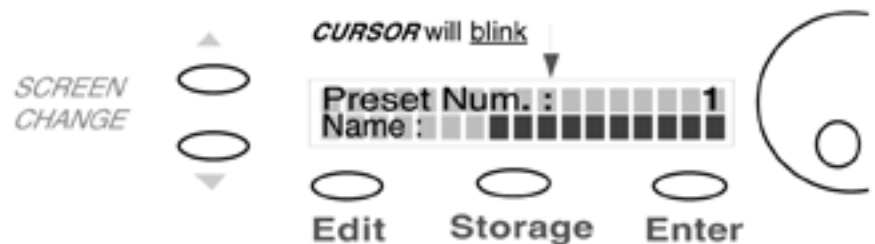
You are now going to save your program to a user preset
NOTE:

Storage and **Enter** buttons now function as **No** or **Yes** button's



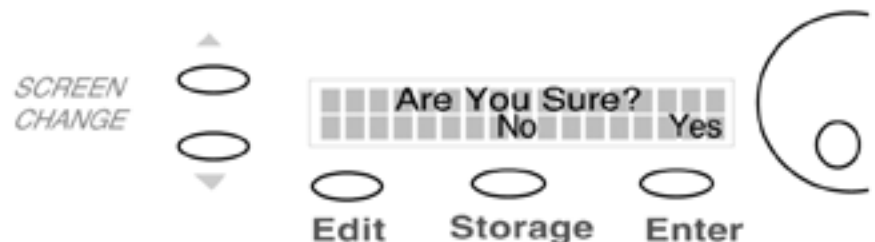
7)PRESS ENTER(Yes)

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



8)PRESS STORAGE

The blinking cursor indicates preset number selection.

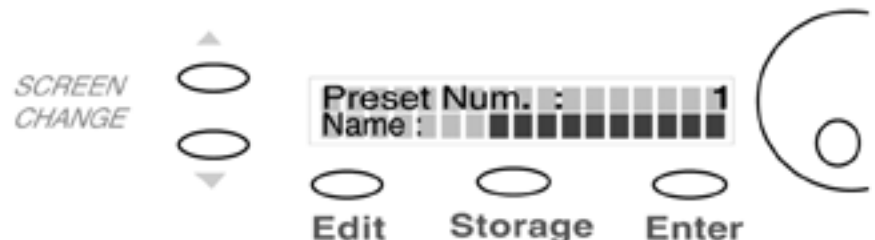


9)PRESS ENTER(Yes)

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.



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 four **PEDAL INPUTS** may be programed 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 four **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 it's 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.

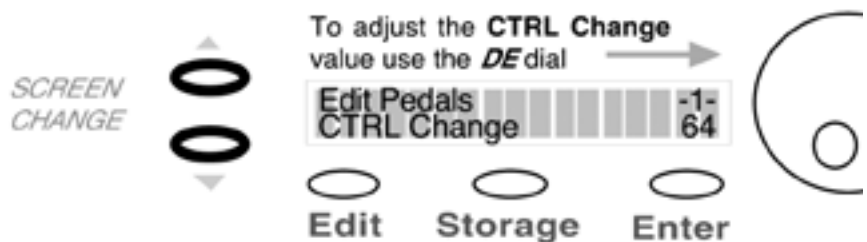
1)PRESS EDIT**2)PRESS PEDAL**

In this example set the **Midi Channel** to 1

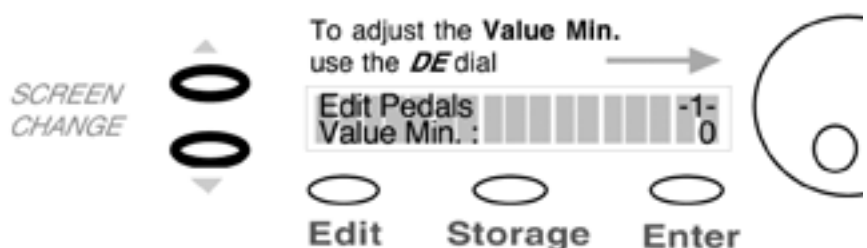
Remember the sustain Pedal must be plugged into PEDAL INPUT 1

**3)PRESS PAGE UP**

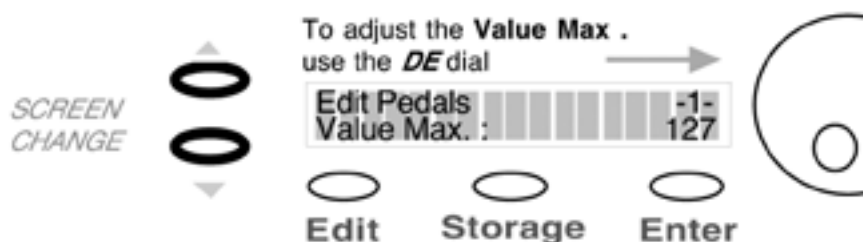
We need to set the **CTRL Change** to 64
That's the Midi Spec for Sustain Pedal.

**4)PRESS PAGE UP**

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

**5)PRESS PAGE UP**

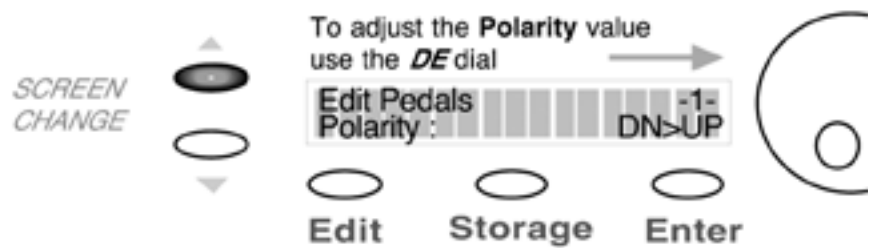
Set the **Value Max.** to 127
In this case any Value above >64 will transmit an on Message



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.

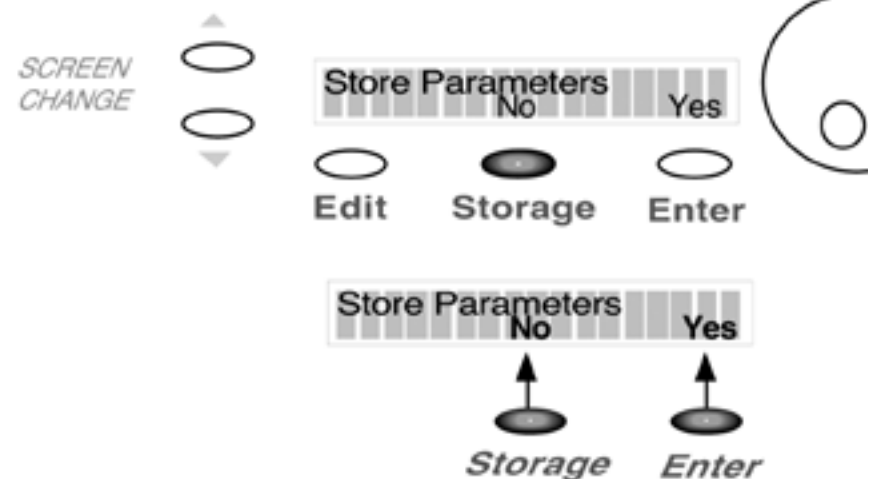


7)PRESS STORAGE

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

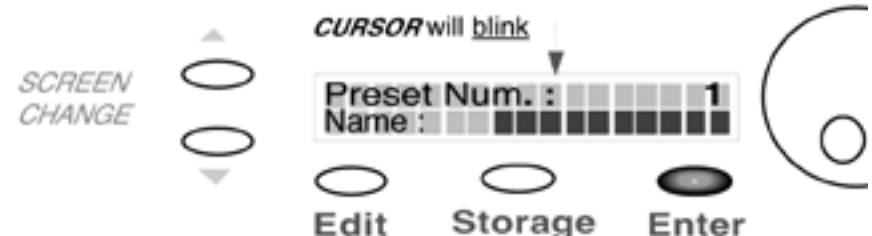
NOTE:

Storage and Enter buttons now function as **No** or **Yes** buttons.



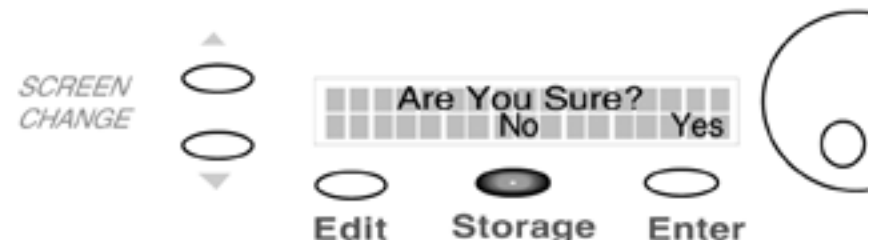
8)PRESS ENTER(Yes)

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



9)PRESS STORAGE

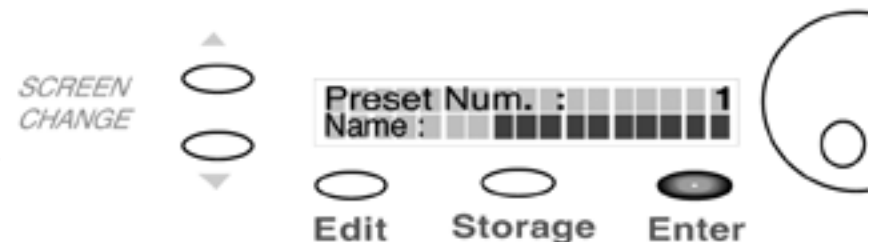
The blinking cursor indicates preset number selection.



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.

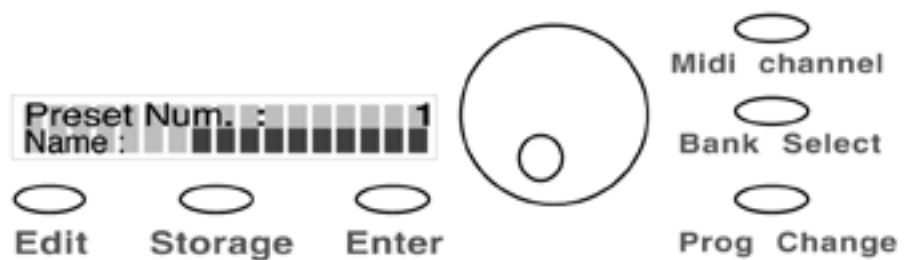


PROCEDURE: LIVE EDIT

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

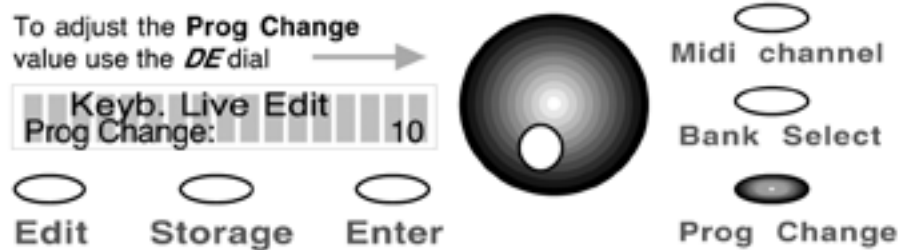
Start from a Program



1)PRESS Prog Change

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

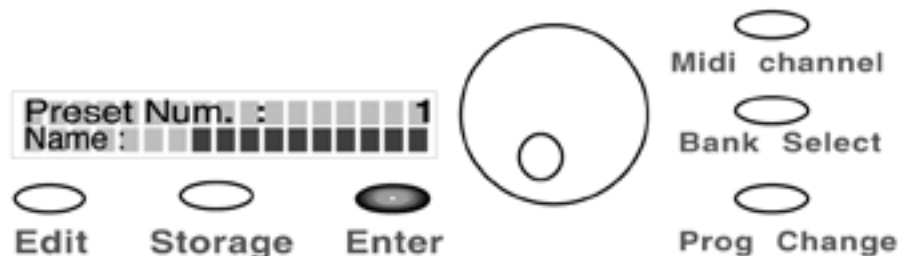
SCREEN
CHANGE



2)PRESS Enter

You will now return to the Preset page.

SCREEN
CHANGE



That's it! **Live Edit** is an extremely easy but powerful function of the VMK-88^{plus}.

INDICE

INTRODUZIONE	20
CONTINUOUS CONTROLLER	21
LAYOUT DELLA TASTIERA	22-24
COME CREARE UN PRESET	25

PROCEDURE

SELEZIONE DI UN PRESET E ASSEGNAZIONE DI UN NOME	26-27
PROGRAMMAZIONE DELLA TASTIERA	28-30
PROGRAMMAZIONE DI SLIDER E POTENZIOMETRI	31-32
PROGRAMMAZIONE DEI PULSANTI.....	33-34
PROGRAMMAZIONE DEI PEDALI	35-36
LIVE EDIT	37

VMK-88^{plus}

Benvenuti nel magnifico mondo della VMK-88^{plus}. La VMK-88^{plus} è una master keyboard multilivello programmabile con 88 tasti a dimensione pianoforte e azione semipesata. È dotata delle funzioni di pitch bend, aftertouch, live edit, potenziometri, pulsanti e slider assegnabili e 4 ingressi pedale totalmente programmabili. Il sogno di un pianista che diventa realtà. Un controller con un controllo a 3 pedali: sustain, damper e sostenuto. Con soli 6 kg di peso, la VMK-88^{plus} è uno strumento di lavoro ideale per ogni musicista.

La VMK-88^{plus} dispone dei controlli assegnabili elencati di seguito:

- 8 potenziometri programmabili x 2 banchi;
- 8 pulsanti programmabili x 2 banchi;
- 9 slider programmabili x 4 banchi;
- 5 pulsanti programmabili per la trasposizione;
- 4 ingressi pedale programmabili.

In totale, ben 77 controlli assegnabili.

La VMK-88^{plus} è una tastiera a dimensione professionale con superficie di controllo integrata. È una tastiera MIDI con superficie di controllo con 3 preset da software, 27 patch programmabili e una vastissima combinazione di potenziometri, pulsanti, slider e pedali assegnabili. La VMK-88^{plus} è la tastiera ideale per dare espressione ad ogni sessione musicale, senza mai perdere di vista l'aspetto economico.

VMK-88^{plus}

A Virtual Music Keyboard with fully programmable knobs, buttons, sliders and pedals

Technical Specifications

- 88 keys - TP9PIANO keybed with weighted keys for a piano feel
- Aftertouch
- LCD Display
- Data Entry Dial
- Modulation Wheel
- 3 Software Presets – Native Instrument B4 and PRO53, and Steinberg Cubase
- 27 User Programmable Presets
- 8 Programmable Knobs
- 9 Programmable Sliders
- 8 Programmable Buttons
- 5 Programmable Sequencer Buttons Section
- 3 Programmable Pedal Inputs
- Midi connectors: Out, USB
- Dimensions: in. 52.3 x 13.8 x 4.7
(cm. 138,8 x 35 x 58,5)
- Weight: lb. 17 (kg. 7,7)

The VMK-88^{plus} carton contains:

- VMK-88^{plus}
- 9VDC 500mA (Tip +) stabilized power adaptor
- PS 100 Foot-switch
- Instruction Manual

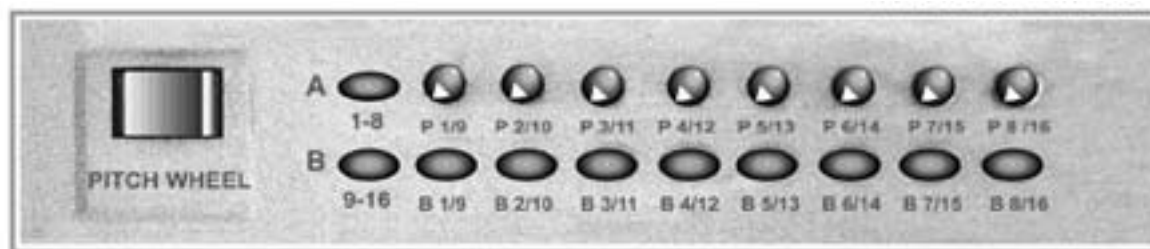
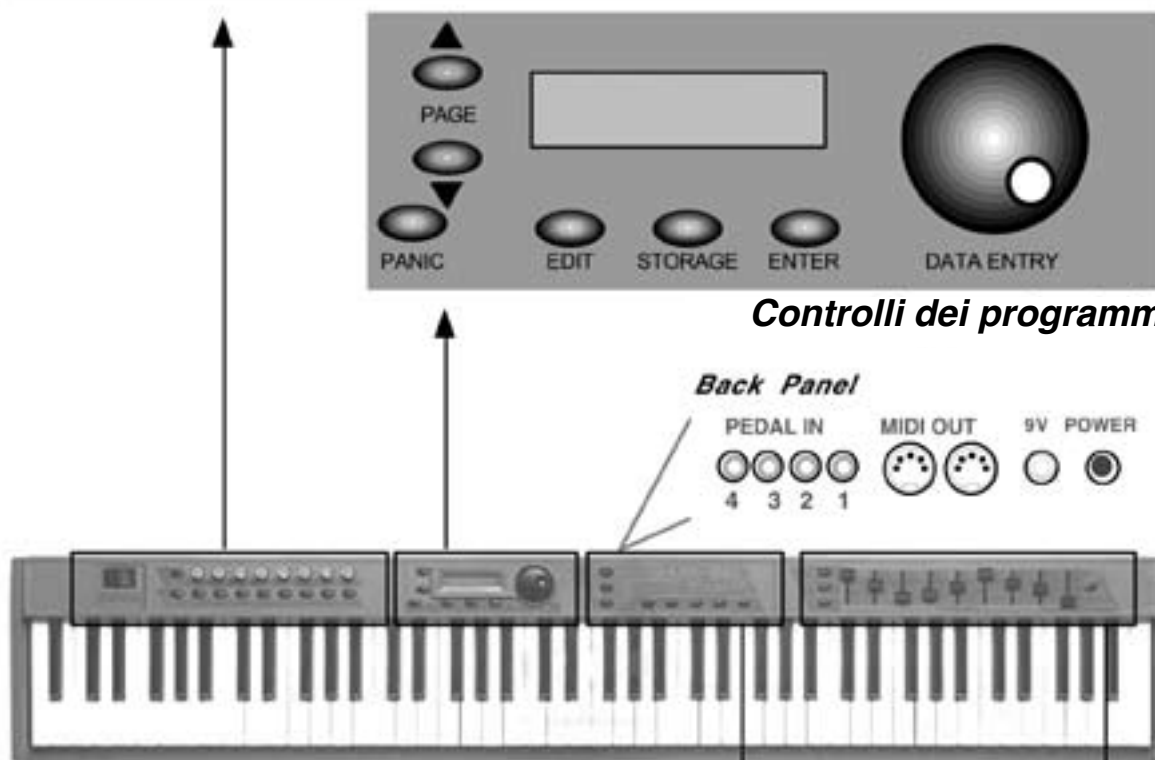
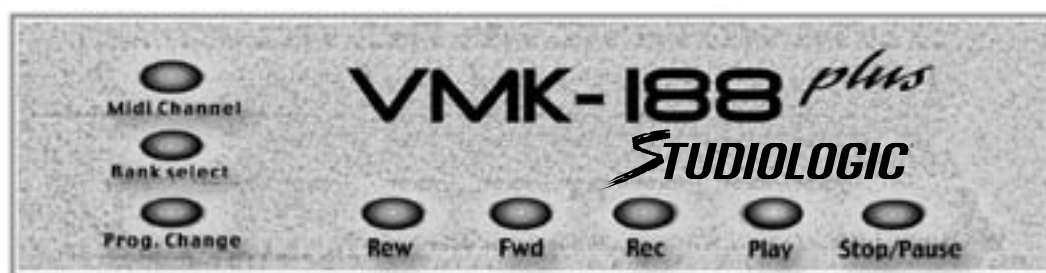
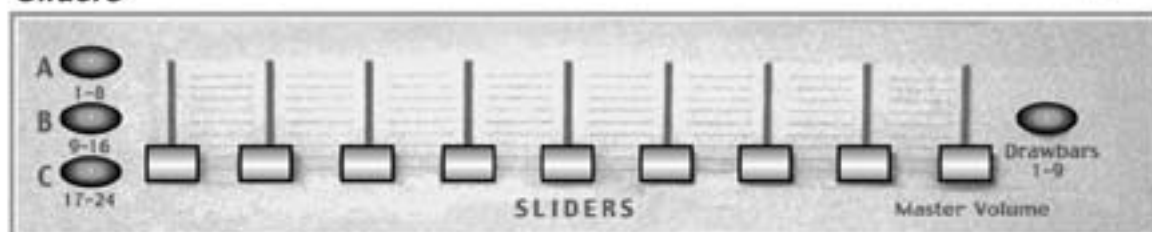
Controller

Tra i messaggi MIDI (anche il messaggio on/off è un messaggio MIDI) sono compresi 128 messaggi "continuous controller" (spesso abbreviato con "CC"). Questi messaggi vengono utilizzati principalmente per trasmettere i movimenti dei potenziometri, degli slider, dei pedali e così via. Ad esempio, la modulation wheel del sintetizzatore invia un messaggio CC che quasi sempre corrisponde a un CC numero 1 (vedi elenco sottostante). Ogni CC ha un intervallo possibile di 0-127, perciò riportando la modulation wheel alla posizione di riposo viene inviato un messaggio CC numero 1 con valore 0 mentre portandola al punto più alto viene inviato un messaggio CC numero 1 con valore 127. La VMK-88^{plus} assume questa capacità MIDI e ne lascia il controllo all'utente. Tutti i potenziometri, gli slider e gli ingressi per i pedali della VMK-88^{plus} possono essere programmati per trasmettere questi valori CC.

Alcuni dei numeri CC sono riservati a funzioni particolari. Ad esempio, CC64 corrisponde al pedale di sustain. Di fatto, molti dei controller (64, 65, 66, ecc.) sono definiti come interruttori on/off piuttosto che come controller continui. Il pedale di sustain invia un messaggio CC64 con valore 127 quando è premuto e un altro messaggio CC64 con valore 0 quando è rilasciato. Questa caratteristica deve essere tenuta in considerazione nella programmazione degli ingressi per i pedali. La combinazione tra la VMK-88^{plus} e un sequencer o un programma audio offre un numero quasi illimitato di possibilità di instradamento per controllare le diverse funzioni dei programmi utilizzati. Per informazioni più specifiche, consultare il manuale del software.

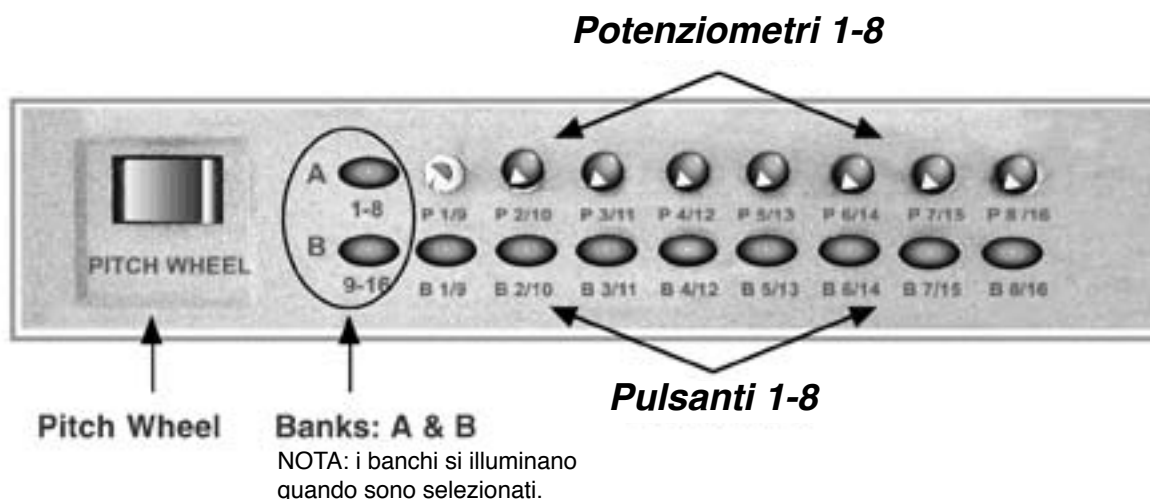
Common controller Numbers

1 Modulation Wheel (0-127)	67 Pedale soft (0 o 127)
2 Breath Controller (0-127)	69 Hold 2 (0 o 127)
4 Foot Controller (0-127)	80 Controlli generali num5 (0-127)
5 Portamento (0-127)	81 Controlli generali num6 (0-127)
6 Slider dati (0-127)	82 Controlli generali num7 (0-127)
7 Volume principale (0-127)	83 Controlli generali num8 (0-127)
8 Bilanciamento (0-127)	92 Tremolo Depth (0-127)
10 Pan (0-127)	93 Chorus Depth (0-127)
11 Espressione (0-127)	94 Celeste (Detune) Depth (0-127)
16 Controlli generali num1 (0-127)	95 Phase Depth (0-127)
17 Controlli generali num2 (0-127)	96 Incremento dati (0 o 127)
18 Controlli generali num3 (0-127)	97 Decremento dati (0 o 127)
19 Controlli generali num4 (0-127)	121 Reset di tutti i controller (0)
64 Pedale sustain (0 o 127)	122 Controllo locale On/Off (0 o 127)
65 Portamento On/Off (0 o 127)	123 Tutte le note Off (0)
66 Pedale sostenuto (0 o 127)	

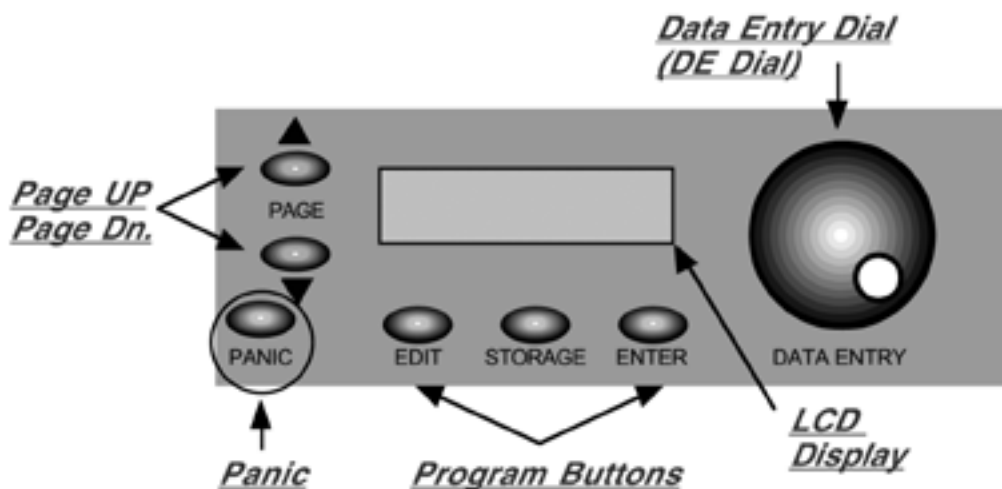
LAYOUT DELLA TASTIERA GENERALE**Potenziometri e pulsanti****Controlli dei programmi****Controlli trasposizione/Live Edit****Sliders**

KEYBOARD LAYOUT: DETAILS**Potenzimetri e pulsanti**

I potenziometri e i pulsanti possono essere programmati per controllare funzioni diverse, da un loop su un campionatore alla reverb depth in un modulo di suoni. 8 potenziometri, 8 pulsanti, 2 banchi ognuno, per un totale di 32 possibili combinazioni per ogni patch.

**Controlli programmi**

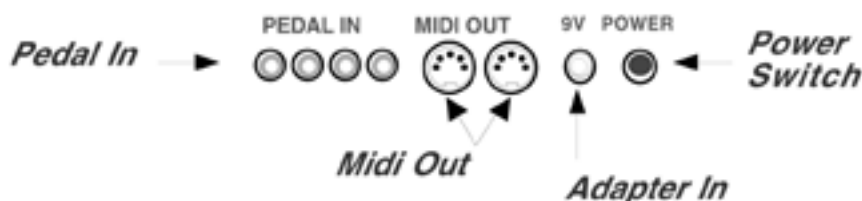
La sezione dei controlli per i programmi comprende: un display LCD 2 x 16; un comodo controllo rotativo per il data entry (controllo DE); pulsanti PAGE su e pagina giù per spostarsi tra le varie opzioni di parametri del controller che si sta programmando; pulsanti Edit, Storage e Enter, elementi fondamentali per la programmazione della tastiera; un pulsante Panic da utilizzare se gli altri non funzionano.



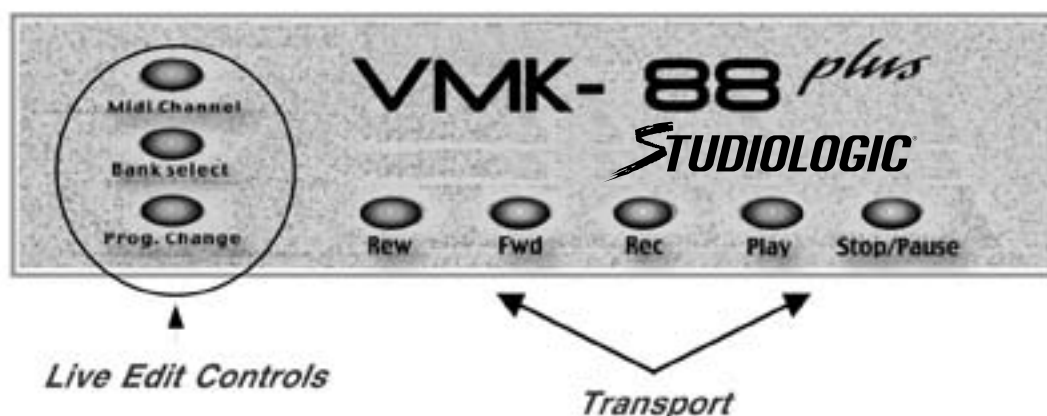
NOTA: il pulsante Panic trasmette un messaggio "Tutte le note spente"..

KEYBOARD LAYOUT: DETTAGLI**Back Panel**

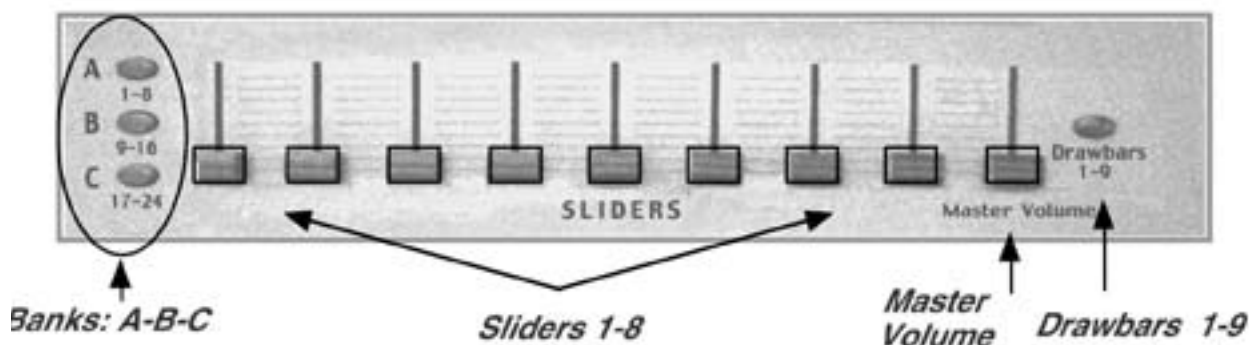
Il pannello posteriore contiene gli elementi di connessione della tastiera: 2 uscite MIDI e 4 ingressi indipendenti per i pedali. Gli ingressi per i pedali possono accettare pedali di sustain o di volume, che inviano messaggi controller completamente diversi. Gli ingressi per i pedali possono essere programmati per accettare pedali di quasi tutti i marchi produttori, indipendentemente dalla loro polarità. Si trovano nel pannello posteriore anche l'ingresso per l'adattatore e l'interruttore dell'alimentazione.

**Transport- Live Edit Controls**

I controlli per la trasposizione e per il Live Edit sono posizionati nella parte centrale per facilitarne l'accesso durante un'esibizione o in studio. Semplice ma molto utile, la trasposizione può essere programmata rapidamente per controllare un sequencer o una drum machine. La funzione Live Edit è indispensabile per cambiare rapidamente programma, bank select o canale MIDI.

**Sliders**

Gli slider sono probabilmente i controlli più utili in studio. Ognuno dei 9 slider può essere programmato in modo indipendente. Gli slider possono inviare messaggi specifici di comando, come il volume, a un modulo di suoni, oppure inviare un messaggio di controllo che può essere instradato attraverso un sequencer per controllare diverse funzioni del programma che si sta utilizzando. Per informazioni più specifiche consultare il manuale del programma. 4 banchi e 9 slider, per un totale di 36 controlli slider per ogni patch. Nota: anche la drawbar è un banco.



Come creare un preset

La creazione dei preset è un processo molto semplice che prevede l'uso dei controlli per la programmazione descritti nella sezione LAYOUT DELLA TASTIERA del presente manuale. Innanzitutto, scegliere un numero di preset utilizzando il controllo DE, quindi premere ENTER. Per non sovrascrivere i 3 preset del software scegliere un numero di preset superiore a 3. È possibile scegliere un numero ancora inutilizzato o sovrascrivere un preset esistente.

Dopo aver selezionato il numero di preset, premere il pulsante EDIT per iniziare a assegnare le funzioni ai controlli di volta in volta selezionati. Il display LCD chiederà di premere o muovere i controlli ("Press or move any controls").

È possibile muovere o premere i potenziometri, gli slider, i pulsanti, i tasti della tastiera o i pedali. Dopo aver spostato o premuto uno di questi controlli il display LCD indica il controllo che si sta programmando.

A questo punto, utilizzare i pulsanti Page (pagina) su o giù per scorrere i parametri che possono essere assegnati. Utilizzare il controllo DE per selezionare il valore del parametro desiderato. Dopo aver selezionato un valore, utilizzare i pulsanti Pagina su o giù per passare al parametro successivo. Una volta definiti tutti i parametri per il controllo che si sta programmando, premere il pulsante STORAGE. Il display LCD chiederà all'utente se vuole salvare i parametri selezionati. Scegliere NO o YES. Per scegliere selezionare i pulsanti in corrispondenza di YES e NO.

Nel caso fosse necessario programmare dei controlli supplementari per il preset, premere di nuovo il pulsante EDIT. Verrà chiesto nuovamente di premere o muovere un qualsiasi controllo. Ripetere la procedura sopra descritta per tutti i controlli che si desidera programmare per il preset che si sta creando.

Dopo aver assegnato a tutti i controlli le funzioni che devono svolgere, premere il pulsante STORAGE e selezionare YES dopo la programmazione dell'ultimo controllo. Il display LCD visualizzerà Preset Num seguito da un cursore lampeggiante. Assegnare al preset un nome (consultare la sezione "Assegnazione di un nome", pagina 7) o decidere di utilizzare soltanto il numero del preset (4-30). Se è sufficiente il numero, premere nuovamente STORAGE. Quando il display LCD chiede "Are you sure" (sei sicuro?), premere il pulsante sotto YES e il controller ritornerà alla pagina del preset con il numero appena confermato.

Se, invece, si decide di assegnare al preset un nome, seguire la procedura indicata nella sezione "Assegnazione di un" a pagina 7. Alla fine della procedura, premere il pulsante STORAGE. Quando il display LCD chiede di confermare l'operazione premere il pulsante sotto YES e il controller ritornerà alla pagina del preset con il nome e il numero del preset.

PER SALVARE LE IMPOSTAZIONI DEL PRESET È NECESSARIO PREMERE IL PULSANTE "STORAGE" DUE VOLTE. La prima volta viene chiesto se si desidera salvare i parametri ("Store parameters"). La seconda volta, quando il display LCD chiede di confermare l'operazione, premendo il pulsante YES viene salvato l'intero preset.

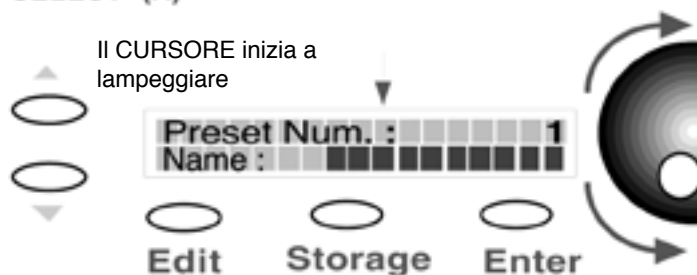
La sezione "Procedure" aiuterà l'utente a prendere dimestichezza con la flessibilità di programmazione della VMK-88^{plus}. Le procedure mostreranno, infatti, quanto sia semplice creare dei preset per controllare sia il programma per lo studio che quello per l'esibizione.

PROCEDURA: SELEZIONE DI UN PRESET

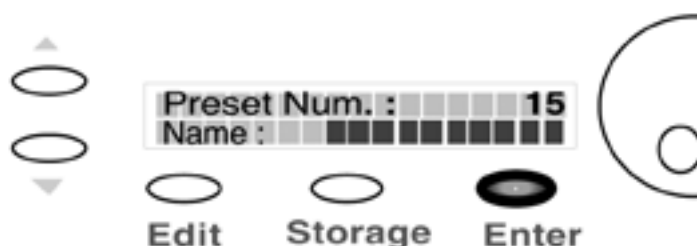
La VMK-88^{plus} dispone di 27 preset programmabili dall'utente. Di seguito vengono descritti i due modi in cui è possibile selezionare un preset.

SELEZIONE RAPIDA (A)**1) RUOTARE IL CONTROLLO DATA ENTRY**

Ruotando il controllo **DE**,
si scorrono i diversi Preset.
Il cursore inizia a lampeggiare.
Scorrere fino al preset desiderato.

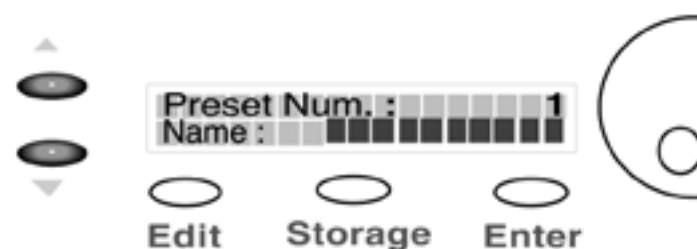
**2) PREMERE ENTER**

Attendere che il cursore smetta di lampeggiare. Il preset è stato selezionato.
NOTA: è possibile avere un'anteprima del preset anche senza selezionarlo.
Se non viene premuto il tasto Enter, la VMK88 tornerà all'ultimo preset selezionato.

**SELEZIONE RAPIDA (B)****PREMERE PAGE Up/Dn.**

I preset possono anche essere scelti in modo sequenziale utilizzando i pulsanti Page su o giù.

NOTE: (1) per completare la selezione, la VMK88 deve eseguire una scansione dei controlli; (2) è possibile spostarsi soltanto di un preset per volta.

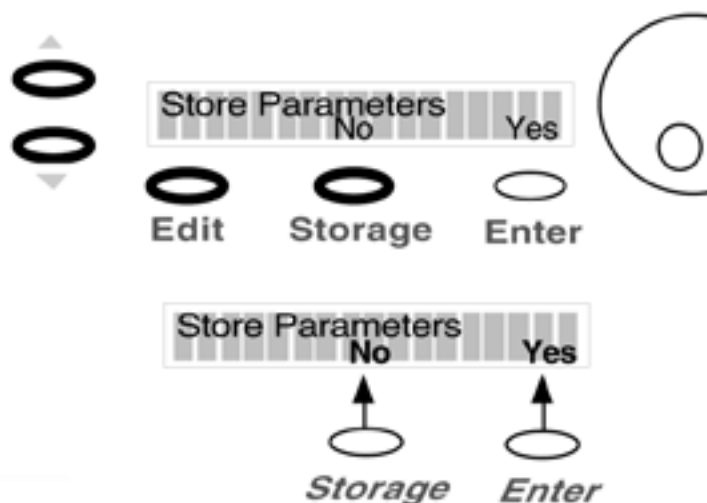
**PROCEDURA: ASSEGNAZIONE DI UN NOME**

La VMK-88^{plus} dispone di 27 preset programmabili dall'utente. Ad ogni preset può essere assegnato un nome della lunghezza massima di 10 caratteri. Ogni nome può essere composto da una combinazione di lettere e numeri a scelta. Per questo esempio verrà utilizzato un preset che è già stato programmato. Al preset può essere assegnato un nome durante il processo di modifica. Dopo aver apportato tutte le modifiche e essere arrivati alla fase che richiede di premere il pulsante **STORAGE** (fase 6 in "Programmazione dei pulsanti", fase 7 in "Slider/potenzimetri/pedali, fase 8 in "Tastiera"), seguire la procedura seguente:

1) PREMERE STORAGE

Il programma verrà salvato in un preset utente.

CAMBIO
SCHERMO



In questa fase i pulsanti Storage e Enter funzionano come pulsanti No o Yes.

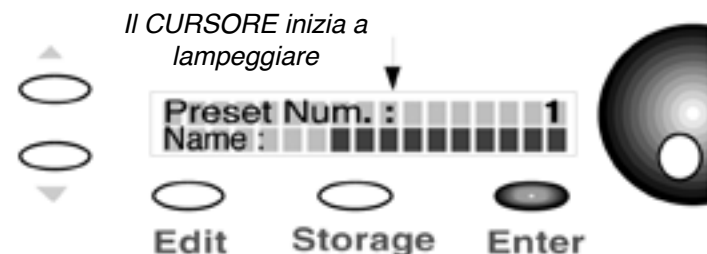
NOTA: se si seleziona No, si ritorna alla pagina "Press or move any Control".

2) PREMERE ENTER(Yes)

In questo esempio viene scelto Yes. NOTA: per passare a una memoria di preset diversa utilizzare il controllo DE.

TUTTI I DATI DEL PROGRAMMA VERRANNO SALVATI NELLA NUOVA MEMORIA DI PRESET.

CAMBIO
SCHERMO

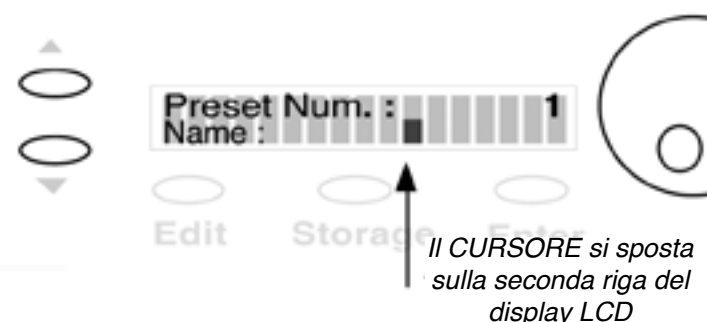


Il CURSORE inizia a lampeggiare

3) PREMERE PG UP/ PG DN

I pulsanti Page Su o Page Giù consentono di spostare il cursore fino al campo "Name" del display LCD.

Page Up
Page Dn



Il CURSORE si sposta sulla seconda riga del display LCD

4) ASSEGNARE UN NOME AL PRESET

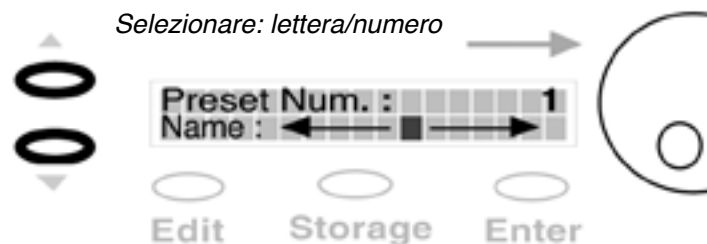
Assegnare un nome al preset utilizzando i pulsanti Page e il controllo DE. Si tenga presente che si possono utilizzare al massimo 10 caratteri.

Page SU: sposta il cursore verso destra

Page GIÙ: sposta il cursore verso sinistra

Controllo DE: seleziona Lettera o Numeri

Selezionare: lettera/numero

**5) PREMERE STORAGE**

Viene salvato il programma e il nome ad esso assegnato.

CAMBIO
SCHERMO

**6) PREMERE ENTER (YES)**

Ritorna alla pagina del preset con il nome appena assegnato.

PROCEDURA: PROGRAMMAZIONE DELLA TASTIERA

La VMK-88^{plus} può memorizzare fino a 27 patch programmabili dall'utente. Ogni patch non contiene soltanto le informazioni sulla programmazione dei pulsanti, degli slider, dei potenziometri e dei pedali; infatti, anche la TASTIERA stessa, come controller, può essere personalizzata. Ogni patch può contenere inoltre le informazioni su canale MIDI, aftertouch, trasposizione, Program Change e Bank Select.

1)PREMERE EDIT**2)PREMERE UN TASTO**

Premere un qualsiasi tasto della tastiera.

**3)PREMERE PAGE UP**

Per ogni patch è possibile inviare un messaggio Bank Select High. Per informazioni più specifiche consultare il manuale fornito dal produttore della fonte di suono.

**4)PREMERE PAGE UP**

Per ogni patch è possibile inviare un messaggio Bank Select Low. Per informazioni più specifiche consultare il manuale fornito dal produttore della fonte di suono.

**5)PREMERE PAGE UP**

È possibile inviare dal patch un messaggio Program Change.



6)PREMERE PAGE UP

La trasposizione (transpose) può essere regolata da 0 a +24 o da 0 a -24.

CAMBIO
SCHERMO

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per **Transpose**

Keyboard Edit
Transpose : + 0

Edit Storage Enter

7)PREMERE PAGE UP

Per ogni patch è possibile programmare After Touch su on o off.

CAMBIO
SCHERMO

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per **After touch**

Keyboard Edit
After Touch : ON

Edit Storage Enter

6)PREMERE STORAGE

Le impostazioni della tastiera verranno salvate in un preset utente.

NOTA:

In questa fase i pulsanti Storage e Enter funzionano come pulsanti No o Yes.

CAMBIO
SCHERMO

Store Parameters
No Yes

Edit Storage Enter

Store Parameters
No Yes

Storage Enter

7)PREMERE ENTER(Yes)

In questo esempio viene scelto **Yes**.

CAMBIO
SCHERMO

II CURSORE inizia a lampeggiare

Preset Num. : 1
Name :

Edit Storage Enter

8)PRESS STORAGE

Il cursore lampeggiante indica il numero di preset selezionato.

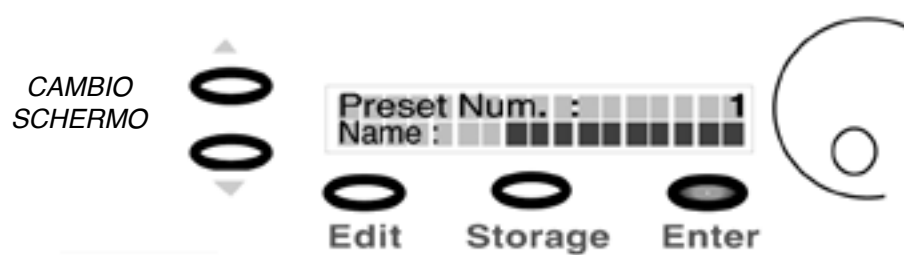
CAMBIO
SCHERMO

Are You Sure?
No Yes

Edit Storage Enter

9)PREMERE ENTER(Yes)

*Attendere che la tastiera
abbia completato la
scansione dei controlli.
Il display torna alla
pagina del **Preset**.*



PROCEDURA: PROGRAMMAZIONE DI SLIDER E POTENZIOMETRI

Di seguito viene descritto come configurare uno **SLIDER** in modo tale che funzioni come fader di un mixer analogico. Fader giù > volume minimo. Fader su > volume massimo. La programmazione dei **POTENZIOMETRI** segue la stessa identica procedura.

SUGGERIMENTO: diversamente da quanto accade per i mixer analogici, in questo caso è possibile impostare il volume minimo a un valore diverso da 0 (assenza di suono), in modo tale che una traccia rimanga in sottofondo nel mix. A questo proposito, è sufficiente scegliere un valore maggiore di 0. Ad esempio, per "eseguire" una pezza con l'effetto chitarra evitando di far scendere il volume al di sotto di un determinato livello nel mix è necessario impostare Min. su un valore appropriato. In questo modo, anche abbassando il fader si continua a sentire la chitarra e non è necessario preoccuparsi della posizione del fader stesso. La procedura descritta in questo esempio può essere applicata anche al valore Max.

1)PREMERE EDITCAMBIO
SCHERMOPress or Move
Any Controls

Storage

Enter

2)MUOVERE LO SLIDER (POTENZIOMETRO)

In questo esempio muovi lo **SLIDER 1** dopo aver selezionato il banco A.

NB: tenere sempre traccia dei **BANCHI** durante la programmazione.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per regolare il canale **MIDI**.Edit Slider : S1
Midi Channel : OFF

Storage

Enter

3)PREMERE PAGE UP

In questo esempio per **CTRL Change** viene selezionato il numero 10. Questo valore può essere impostato su qualsiasi numero CTRL.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per **CTRL Change**Edit Slider : S1
CTRL Change : 10

Storage

Enter

4)PREMERE PAGE UP

Impostare **Value Min.** su 0.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per **Value Min.**Edit Slider : S1
Value Min. : 0

Storage

Enter

5)PRESS PAGE UP

Impostare **Value Max.** su 127. In questo modo, quando lo slider viene alzato al massimo sarà eseguito il al valore massimo consentito.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per **Value Max.**Edit Slider : S1
Value Max. : 127

Storage

Enter

6)PREMERE PAGE UP

Per questo esempio
selezionare **DN>UP**.

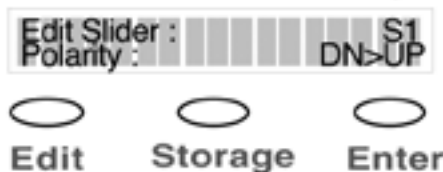
Quando lo slider è in posizione
GIÙ invia un valore 0.

Quando invece è SU invia un valore 127.

CAMBIO
SCHERMO



Utilizzare il controllo **DE** per regolare
il valore per **Polarity**

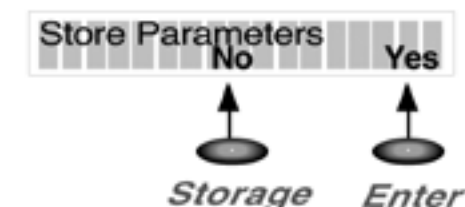
**7)PREMERE STORAGE**

Il programma verrà salvato
in un preset utente.

CAMBIO
SCHERMO

**NOTA:**

In questa fase i pulsanti Storage e
Enter funzionano come pulsanti No o Yes.

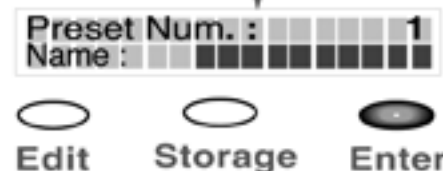
**8)PREMERE ENTER(Yes)**

In questo esempio viene scelto Yes.

CAMBIO
SCHERMO



Il CURSORE inizia
a lampeggiare

**9)PREMERE STORAGE**

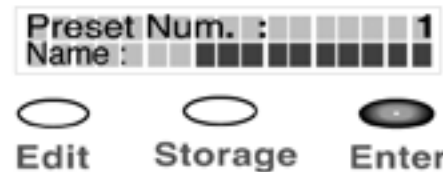
Il cursore lampeggiante indica il
numero di preset selezionato.

CAMBIO
SCHERMO

**10)PREMERE ENTER(Yes)**

Il display torna alla pagina del Preset.

CAMBIO
SCHERMO



La prima sessione di
programmazione è stata appena
completata. Per programmare
altri slider e potenziometri
è sufficiente ripetere
i passaggi descritti sopra.

PROCEDURA: PROGRAMMAZIONE DEI PULSANTI

In questa procedura viene descritto come configurare un **PULSANTE** in modo che funzioni come un **semplice interruttore** ON/OFF o un interruttore bistabile. Premendo il **PULSANTE** una volta l'interruttore sarà ON. Premendo il **PULSANTE** una seconda volta l'interruttore sarà OFF.

La programmazione dei pulsanti per la **TRASPOSIZIONE** segue la stessa **identica** procedura.

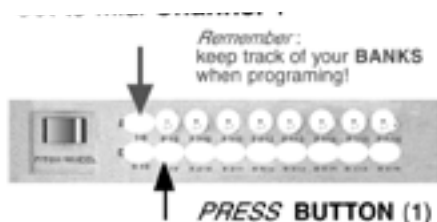
SUGGERIMENTO: questa funzione è molto utile per controllare le funzioni “mute” del programma di audio/sequencing. Molti programmi Pro e Semi Pro di audio/sequencing consentono di controllare diverse funzioni del programma da un controller esterno. In questo esempio mostreremo come controllare i “mute” di un mixer virtuale (per informazioni più specifiche consultare il manuale del programma). Ogni **PULSANTE** può funzionare come un interruttore bistabile, come in questo esempio di “mute” (**MODO INTERRUETTORE**), o come interruttore *momentaneo* (**MODO IMPULSO**). Un interruttore *momentaneo* funziona soltanto quando il **PULSANTE** viene tenuto premuto. Questa funzione è molto utile per i **PULSANTI Fwd e Rew** nella sezione della *trasposizione*.

1)PREMERE EDITCAMBIO
SCHERMOPress or Move
Any Controls

Edit Storage Enter

2)PREMERE BUTTON

In questo esempio, PREMERE il **PULSANTE 1** dopo aver selezionato il **banco A**. Impostare su **Canale MIDI 1**.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per
regolare il canale MIDIEdit Button: B1
Midi Channel: 1

Edit Storage Enter

3)PREMERE PAGE UP

In questo esempio **CTRL Change** viene impostato su **OFF**. Questo valore può essere impostato su qualsiasi numero CTRL.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per regolare il
valore per CTRL ChangeEdit Button: B1
CTRL Change: OFF

Edit Storage Enter

4)PREMERE PAGE UP

Impostare **Key Note** su 60. L'intervallo dei pulsanti è 0-127.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per regolare il
valore per Key NoteEdit Button: B1
Key Note: 60

Edit Storage Enter

5)PREMERE PAGE UP

SWITCH (interruttore): se si preme il pulsante una volta viene trasmesso un messaggio **NOTE ON**.

L'interruttore è ON.

Se si preme il pulsante una seconda volta viene trasmesso un messaggio **NOTE OFF**.

L'interruttore è OFF.

CAMBIO
SCHERMOUtilizzare il controllo **DE** per regolare
il valore per Key ModeEdit Button: B1
Key Mode: SWITCH

Edit Storage Enter

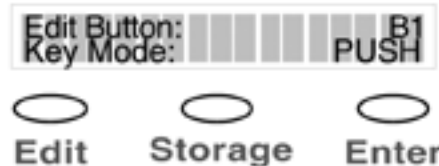
5) continua...

PUSH: (Impulso): se premuto invia un messaggio **Note on**.

Quando invece il pulsante è allo stato rilasciato, viene trasmesso un messaggio **Note off**.

Il PULSANTE è attivo soltanto
allo stato premuto.

Utilizzare il controllo DE per regolare il valore per Polarity



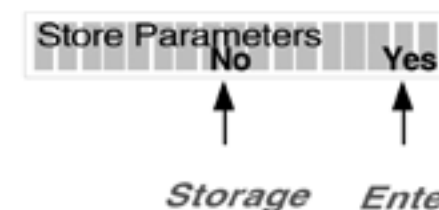
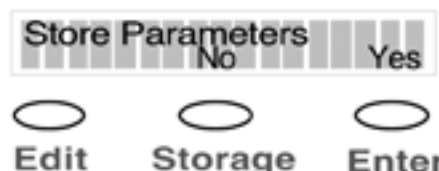
6)PREMERE STORAGE

*Il programma verrà salvato
in un preset utente.*

NOTA:

In questa fase i pulsanti Storage e Enter funzionano come pulsanti No o Yes.

*CAMBIO
SCHERMO*

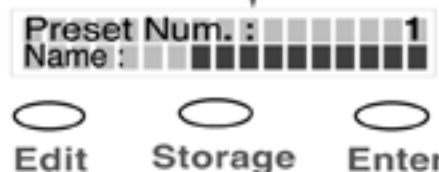


*Utilizzare il controllo DE per regolare
il valore per Polarity*

7)PREMERE ENTER(Yes)

In questo esempio
viene scelto **Yes**.

*CAMBIO
SCHERMO*



8)PREMERE STORAGE

Il cursore lampeggiante indica il numero di preset selezionato.

*CAMBIO
SCHERMO*



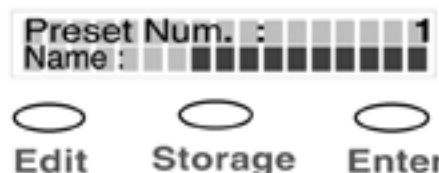
9)PREMERE ENTER(Yes)

*Attendere che la tastiera abbia
completato la scansione
dei controlli.*

Il display torna alla pagina del preset.

*Per programmare altri pulsanti
è sufficiente ripetere i passaggi descritti sopra.*

*CAMBIO
SCHERMO*



PROCEDURA: PROGRAMMAZIONE DEI PEDALI

In questo esempio l'**INGRESSO PEDALE 1** verrà programmato per permettere una funzione sustain. Per questa procedura è quindi necessario disporre di un pedale di sustain. Si possono utilizzare pedali di qualsiasi polarità.

SUGGERIMENTO: i 4 **INGRESSI PEDALI** possono essere programmati per trasmettere qualsiasi funzione, dal sustain, al volume, alla modulazione. Un **INGRESSO PEDALE**, se collegato a un pedale volume, può trasmettere gli stessi valori CTRL degli **SLIDER** o dei **POTENZIOMETRI**. Si tenga presente sono disponibili quattro **INGRESSI PEDALE**. Ad esempio, per una configurazione da utilizzare dal vivo possono essere configurati due pedali volume che controllino due suoni diversi. In questo caso, il **PEDALE 1** potrebbe essere programmato con polarità DN>UP (giù>su) e il **PEDALE 2** con polarità UP>DN (su>giù). Se si premono contemporaneamente entrambi i pedali volume, si ottiene un effetto di fade out su un suono e di fade in sull'altro, il tutto evitando strani movimenti del piede.

1)PREMERE **EDIT**

CAMBIO
SCHERMO

Press or Move
Any Controls

Edit Storage Enter

2)PREMERE **PEDAL**

In questo esempio **Midi Channel** viene impostato su 1.
Assicurarsi che il pedale di sustain sia collegato all'**INGRESSO PEDALE 1**.

CAMBIO
SCHERMO

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il canale MIDI

Edit Pedals
Midi Channel : -1- OFF

Edit Storage Enter

3)PREMERE **PAGE UP**

Impostare **CTRL Change** su 64.
È questa infatti la specifica MIDI per il pedale di sustain.

CAMBIO
SCHERMO

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per CTRL Change

Edit Pedals
CTRL Change -1- 64

Edit Storage Enter

4)PRESS **PAGE UP**

Impostare **Value Min.** su 0.
In questo caso, qualsiasi valore minore di 64 trasmetterà un messaggio OFF.

CAMBIO
SCHERMO

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per Value Min.

Edit Pedals
Value Min. : -1- 0

Edit Storage Enter

5)PRESS **PAGE UP**

Impostare **Value Max.** su 127.
In questo caso, qualsiasi valore superiore a 64 trasmetterà un messaggio ON.

CAMBIO
SCHERMO

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per Value Max.

Edit Pedals
Value Max. : -1- 127

Edit Storage Enter

6)PREMERE PAGE UP

Questa funzione dimostra la flessibilità della VMK. La VMK consente infatti di regolare la **polarità** del pedale utilizzato. Se si verifica un effetto di sustain senza premere il pedale, adattare la **polarità** della VMK al pedale.

CAMBIO
SCHERMO

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per Polarity

Edit Pedals
Polarity : -1- DN>UP

Edit Storage Enter

7)PREMERE STORAGE

Il programma verrà salvato in un preset utente.

NOTA:

In questa fase i pulsanti **Storage** e **Enter** funzionano come pulsanti **No** o **Yes**.

CAMBIO
SCHERMO

Store Parameters
No Yes

Edit Storage Enter

Store Parameters
No Yes

Storage Enter

8)PREMERE ENTER(Yes)

In questo esempio viene scelto **Yes**.

CAMBIO
SCHERMO

Il **CURSORE** inizia a lampeggiare

Preset Num. : 1
Name :

Edit Storage Enter

9)PREMERE STORAGE

Il cursore lampeggiante indica il numero di preset selezionato.

CAMBIO
SCHERMO

Are You Sure?
No Yes

Edit Storage Enter

10)PREMERE ENTER(Yes)

Il display torna alla pagina del **Preset**.

Per programmare altri pedali è sufficiente ripetere i passaggi descritti sopra.

CAMBIO
SCHERMO

Preset Num. : 1
Name :

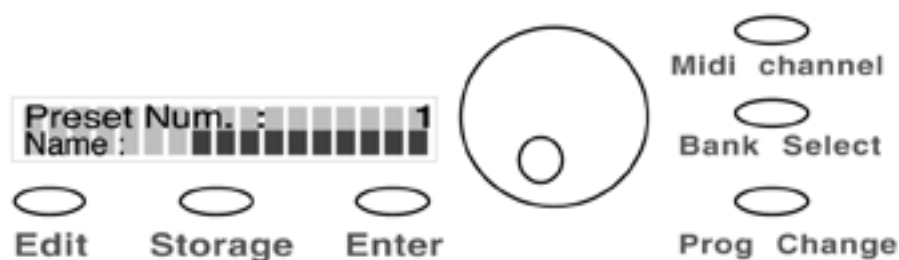
Edit Storage Enter

PROCEDURA: LIVE EDIT

Per Live Edit si intende la capacità di inviare rapidamente un **Program Change** o un cambiamento **Bank Select** o di cambiare il **canale MIDI** senza modificare il programma preset originale.

In questo esempio verrà inviato un rapido **Program Change** alla fonte di suono. Per inviare un cambio di banco o del canale MIDI è sufficiente seguire la stessa **IDENTICA procedura**, scegliendo però l'opzione pertinente nella **fase 1**.

Avvio da un programma



1)PREMERE **Prog Change**

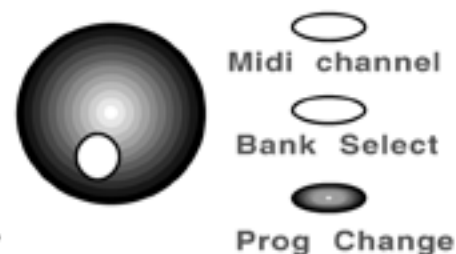
Per inviare un messaggio Canale MIDI o Bank Select premere il pulsante pertinente.

Utilizzare il controllo **DE** per regolare

il valore per Progr Change

CAMBIO
SCHERMO

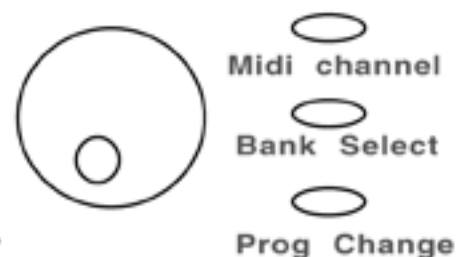
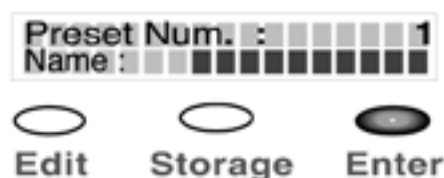
Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per Progr Change



2)PREMERE **Enter**

Il display torna alla pagina del **Preset**.

CAMBIO
SCHERMO



Operazione completata.

Live Edit è una funzione della VMK-88^{plus} estremamente semplice ma molto utile.

INHALT

EINLEITUNG	39
KONTINUIERLICHE STEUERUNGEN	40
LAYOUT DES KEYBOARDS.....	41-43
ERSTELLUNG DER VOREINSTELLUNGEN: ÜBERSICHT	44

VORGEHENSWEISEN

AUSWAHL EINER VOREINSTELLUNG UND NAMENSZUTEILUNG	45-46
PROGRAMMIERUNG DES KEYBOARDS	47-49
PROGRAMMIERUNG DER SCHIEBEREGLER UND DER DREHKNÖPFE	50-51
PROGRAMMIERUNG DER DRUCKTASTEN	52-53
PROGRAMMIERUNG DER PEDALE	54-55
LIVE EDIT	56

STUDIOLOGIC®

VMK-88^{plus}

Willkommen in der großartigen Welt des VMK-88^{plus}. Das VMK-88^{plus} ist ein programmierbares Multi-Level-Keyboard-Steuergerät mit 88 halbgewichteten Tasten in Klavierformat. Es ist ausgestattet mit den Funktionen Tonlagenbeugung, After Touch, Live Edits während des Spiels, bestimmbaren Drehreglern, Drucktasten und Schieberegler und 4 vollständig programmierbaren Pedaleingängen. Ein Traum eines Klavierspielers ist Wirklichkeit geworden - ein Steuergerät mit einer 3-fachen Pedalkontrolle: Verstärkung, Dämpfer und Sostenuto. Mit einem Gewicht von nur 6 kg ist das VMK-88^{plus} das ideale Werkzeug für jeden Musiker.

Das VMK-88^{plus} verfügt über folgende bestimmbare Steuerelemente:

- 8 programmierbare Drehregler x 2 Schaltbänke;
- 8 programmierbare Drucktasten x 2 Schaltbänke;
- 9 programmierbare Schieberegler x 4 Schaltbänke;
- 5 programmierbare Druckknöpfe für den Transport;
- 4 programmierbare Pedaleingänge.

Insgesamt, sage und schreibe 77 bestimmbare Steuerungen.

Das VMK-88^{plus} ist ein Keyboard mit Profi-Abmessungen und einer integrierten Schaltfläche. Es handelt sich um ein MIDI-Keyboard mit einer Steuerfläche mit 3 Software-bestimmten Voreinstellungen, 27 programmierbaren Einsatzstücken und einer reichhaltigen Auswahl an Drehreglern, Drucktasten, Schieberegler und bestimmbaren Pedalen. Das VMK-88^{plus} ist das ideale Keyboard, um jede Ihrer Musikdarbietungen zu optimieren, und verliert dabei nicht die Wirtschaftlichkeit aus den Augen.

VMK-88^{plus}

A Virtual Music Keyboard with fully programmable knobs, buttons, sliders and pedals

Technical Specifications

- 88 keys - TP9PIANO keyed with weighted keys for a piano feel
- Aftertouch
- LCD Display
- Data Entry Dial
- Modulation Wheel
- 3 Software Presets – Native Instrument B4 and PRO53, and Steinberg Cubase
- 27 User Programmable Presets
- 8 Programmable Knobs
- 9 Programmable Sliders
- 8 Programmable Buttons
- 5 Programmable Sequencer Buttons Section
- 3 Programmable Pedal Inputs
- Midi connectors: Out, USB
- Dimensions: in. 52.3 x 13.8 x 4.7
(cm. 138,8 x 35 x 58,5)
- Weight: lb. 17 (kg. 7,7)

The VMK-88^{plus} carton contains:

- VMK-88^{plus}
- 9VDC 500mA (Tip +) stabilized power adaptor
- PS 100 Foot-switch
- Instruction Manual



Steuerungen

Unter den MIDI-Meldungen (auch die Meldung an/aus ist eine MIDI-Meldung) befinden sich 128 „Kontinuierliche Steuerungs“-Meldungen (oft mit „CC“ für continuous controller abgekürzt). Diese Meldungen werden hauptsächlich für die Übertragung der Bewegungen der Drehregler, der Schieberegler, der Pedale usw. verwendet. Zum Beispiel, der Modulationsregler eines Tonsynthesizers sendet eine CC-Meldung, die fast immer einem CC Nummer 1 entspricht (*siehe untenstehende Aufstellung*). Jedes CC besitzt ein mögliches Intervall von 0 bis 127, wenn also der Modulationsregler in Ruhestellung gebracht wird, sendet er eine CC-Meldung Nr. 1 mit dem Wert 0, auf der höchsten Regelstufe eine CC-Meldung Nr. 1 mit dem Wert 127. Das VMK-88^{plus} macht sich dieses MIDI-Merkmal zu eigen und überlässt dessen Kontrolle dem Benutzer. Alle Drehregler, die Schieberegler und die Pedaleingänge des VMK-88^{plus} können zur Übertragung dieser CC-Werte programmiert werden.

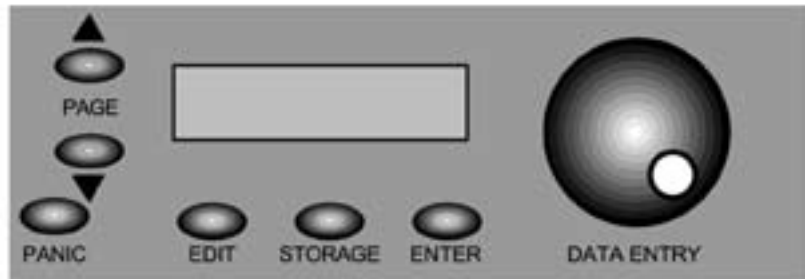
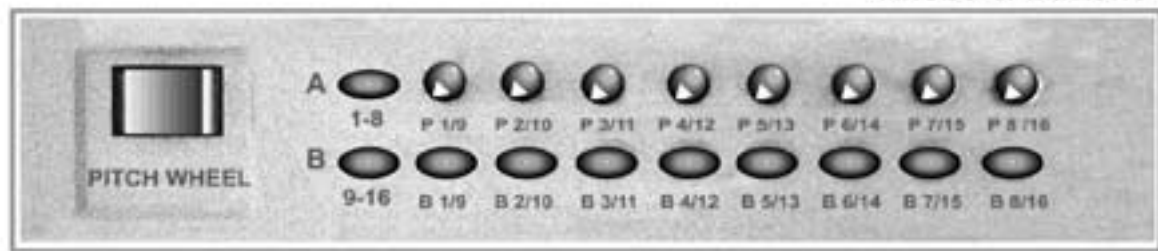
Einige CC-Meldungs-Nummern sind besonderen Funktionen vorbehalten. Zum Beispiel, CC64 entspricht dem Verstärkungspedal. Tatsächlich sind viele der Controller (64,65,66, usw.) als An/Aus-Schalter, statt als kontinuierliche Steuerungen definiert. Das Verstärkungspedal sendet eine Meldung CC64 mit Wert 127, wenn es gedrückt wird und eine weitere Meldung CC64 mit Wert 0, wenn es losgelassen wird. Diese Eigenschaft muss bei der Programmierung der Pedaleingänge berücksichtigt werden. Die Kombination des VMK-88^{plus} mit einem Ablaufsteuerungsgerät oder einem Audio-Programm bietet eine fast unbegrenzte Anzahl von Steuerungsmöglichkeiten, um die verschiedenen Funktionen der verwendeten Programme zu kontrollieren. Vergleichen Sie Ihr Software-Handbuch für spezifische Nutzenanwendungen.

Die gängigen CC-Nummern

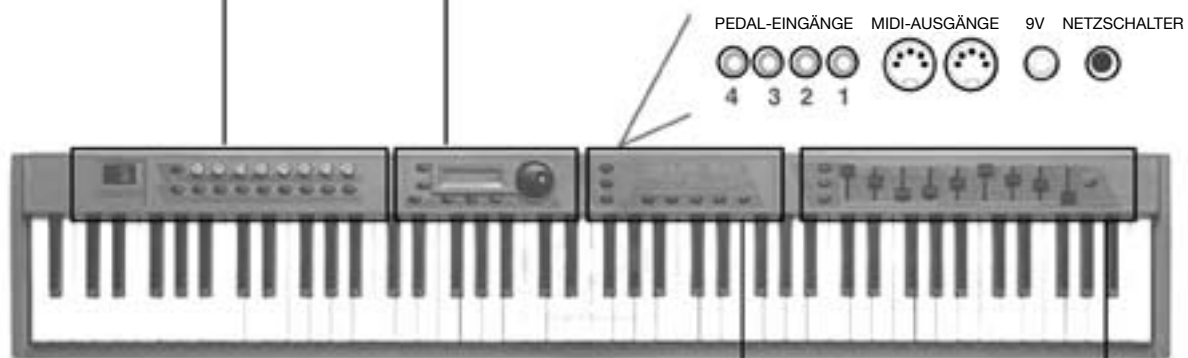
1 Modulationsregler (0-127)	
2 Atmungssteuerung (0-127)	
4 Fußsteuerung (0-127)	
5 Portament-Zeit (0-127)	
6 Daten-Schieberegler (0-127)	
7 Haupt-Lautstärkeregelung (0-127)	
8 Balance (0-127)	
10 Pan-Flöte (0-127)	
11 Ausdruck (0-127)	
16 Allgemeiner Zweck Nr. 1 (0-127)	
17 Allgemeiner Zweck Nr. 2 (0-127)	
18 Allgemeiner Zweck Nr. 3 (0-127)	
19 Allgemeiner Zweck Nr. 4 (0-127)	
64 Verstärkungspedal (0-127)	
65 Portament an/aus (0 oder 127)	
66 Sostenuato-Pedal (0 oder 127)	
	67 Gedämpftes Pedal (0 oder 127)
	69 Anhalten 2 (0 oder 127)
	80 Allgemeiner Zweck Nr. 5 (0-127)
	81 Allgemeiner Zweck Nr. 6 (0-127)
	82 Allgemeiner Zweck Nr. 7 (0-127)
	83 Allgemeiner Zweck Nr. 8 (0-127)
	92 Tremolo-Tiefe (0-127)
	93 Chor-Tiefe (0-127)
	94 Coelestis (Abklingen) -Tiefe (0-127)
	95 Ausblend-Tiefe (0-127)
	96 Datenerhöhung (0 oder 127)
	97 Datenverringern (0 oder 127)
	121 Rückstellung aller Steuerungen (0)
	122 Lokale Steuerung an/aus (0 oder 127)
	123 Alle Noten Aus (0)

LAYOUT DES KEYBOARDS ALLGEMEIN

Drehregler und Druckknöpfe

Rückwärtige
Schalttafel

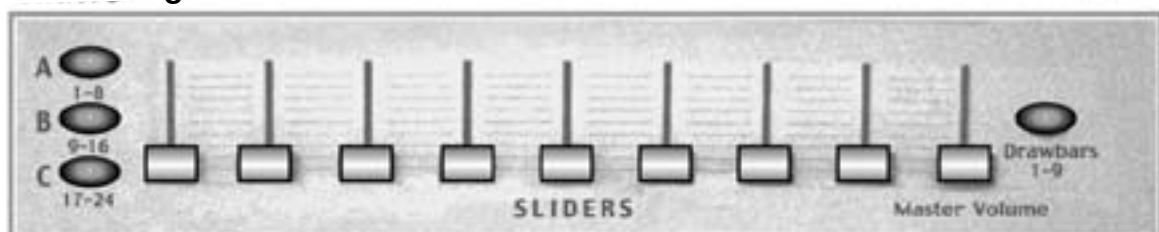
Programmsteuerungen



Transport/Live Edit-Steuerungen

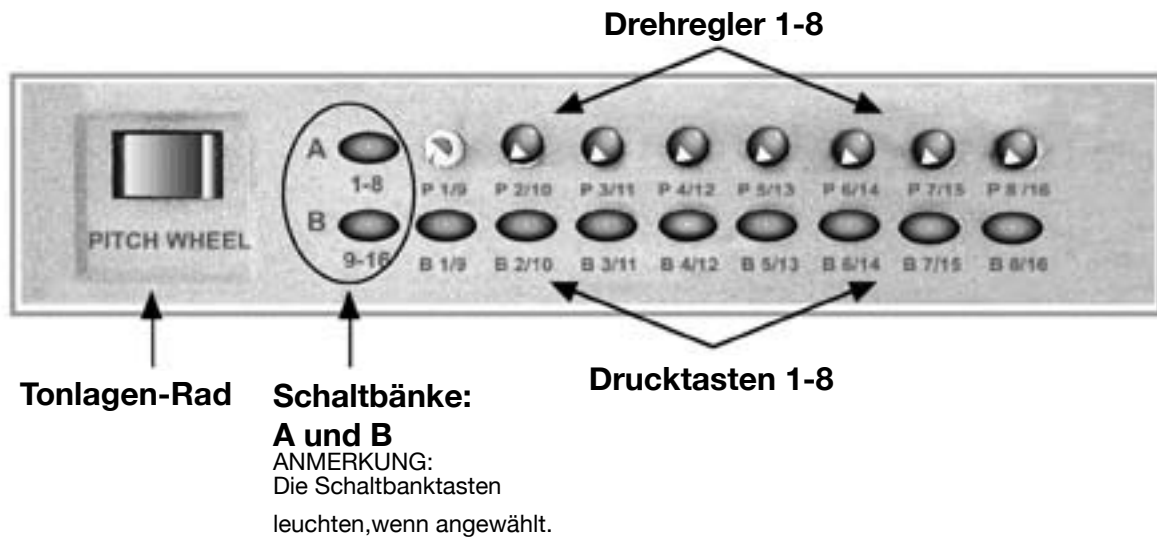


Schieberegler

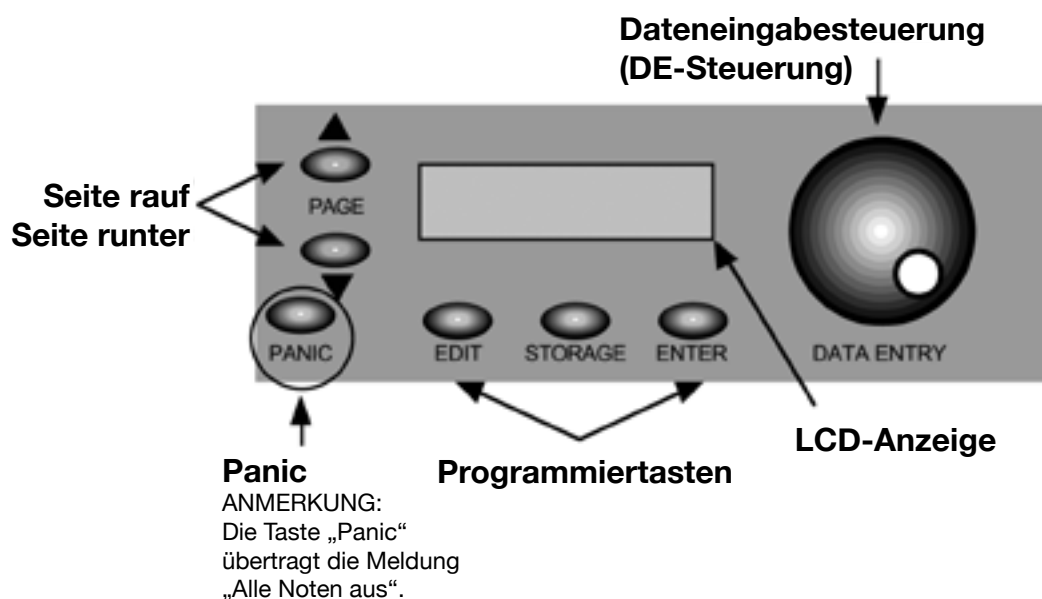


LAYOUT DES KEYBOARDS DETAILS**Drehregler und Drucktasten**

Die Drehregler und die Drucktasten können zur Steuerung verschiedener Funktionen programmiert werden, von einem Loop auf einem Modell bis zur Nachhalltiefe in einem Klangmodul. 8 Drehregler, 8 Drucktasten, jeweils 2 Schaltbänke, insgesamt 32 mögliche Kombinationen für jedes Einsatzstück.

**Programmsteuerungen**

Der Abschnitt der Programmsteuerungen umfasst: Eine LCD-Anzeige 2x16; eine bequeme Drehscheibe für die Dateneingabe (DE-Wähler), Tasten PAGE (Seite rauf und Seite runter), um sich zwischen den diversen Parameteroptionen der jeweils zu programmierenden Steuerung zu bewegen, Tasten Edit, Storage (Speichern) und Enter (Eingabe), wesentlich für die Programmierung des Keyboards, eine „Panic“-Hilfs-Taste, falls die anderen Tasten nicht funktionieren.



LAYOUT DES KEYBOARDS DETAILS

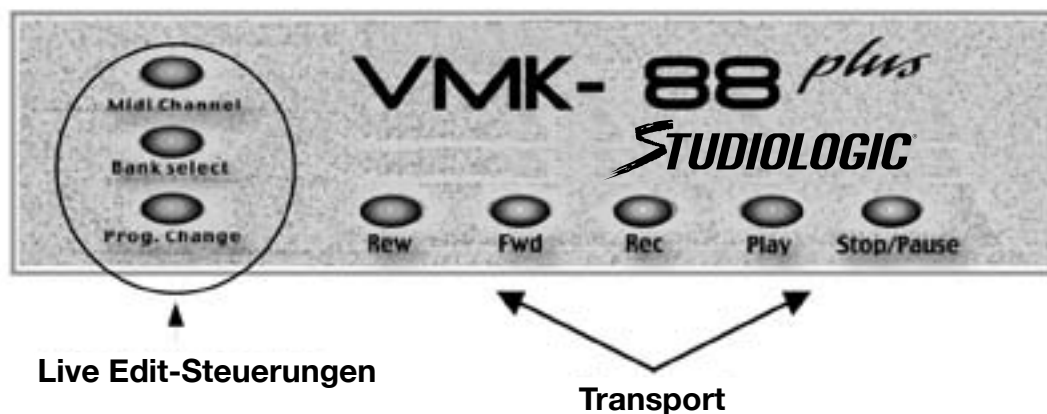
**Rückwärtige
Schalttafel**

Die rückwärtige Schalttafel enthält die Verbindungselemente des Keyboards: 2 MIDI-Ausgänge und 4 unabhängige Pedaleingänge. An die Pedaleingänge können Verstärkungs- oder Lautstärkepedale angeschlossen werden, die vollkommen unterschiedliche Steuersignale übertragen. Die Pedaleingänge können für den Anschluss fast aller Herstellermarken programmiert werden, unabhängig von ihrer Polarität. Auf der rückwärtigen Schalttafel befinden sich auch der Netzteiladaptereingang und der Netzschalter.

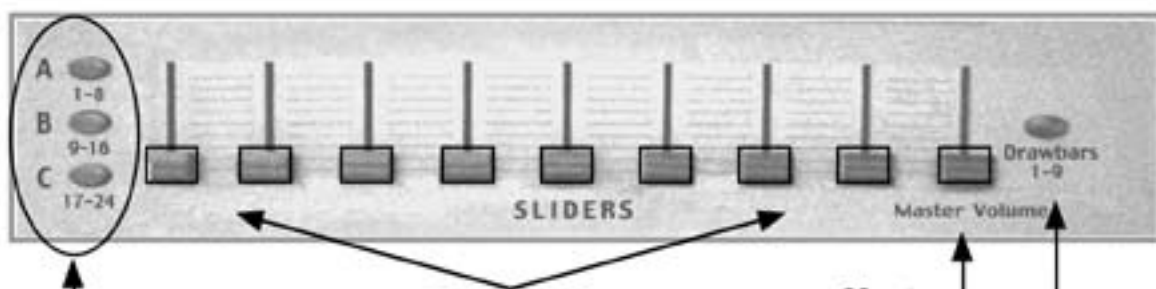
**Transport/Live
Edit-Steuerungen**

Die Bedienungen für den Transport und für Live Edit befinden sich im Mittelteil, um deren Zugriff während einer Darbietung oder im Tonstudio zu erleichtern. Einfach, aber sehr nützlich: Der Transport kann schnell programmiert werden, um ein Ablaufsteuerungsgerät oder eine Drum-Machine zu steuern.

Die Funktion Live Edit ist unumgänglich, um schnell Programm, Schaltbank oder MIDI-Kanal zu wechseln.

**Schieberegler**

Die Schieberegler sind wahrscheinlich die am meisten gewünschten Regler in einer Studioumgebung. Jeder der 9 Schieberegler kann unabhängig voneinander programmiert werden. Die Schieberegler können spezifische Steuersignale, wie die Lautstärke, an ein Klangmodul senden oder ein Steuersignal, das über ein Ablaufsteuergerät verschiedene Funktionen des gerade verwendeten Programms steuert. *Vergleichen Sie Ihr Software-Handbuch für spezifische Nutzenwendungen.* 4 Schaltbänke und 9 Schieberegler: insgesamt 36 Schiebereglersteuerungen für jedes Einsatzstück. Anmerkung: Auch die Drawbars ist eine Schaltbank



Schaltbänke:
A-B-C

Schieberegler
1-8

Lautstärke

Drawbars
1-9

Erstellung der Voreinstellung

Die Erstellung der Voreinstellungen ist ein sehr einfacher Vorgang, der die Verwendung der in dem Abschnitt LAYOUT DES KEYBOARDS des vorliegenden Handbuchs beschriebenen Bedienelemente vorsieht. Zunächst ist mit Hilfe des DE-Wählers eine Zahl für die Voreinstellung zu wählen und mit der ENTER-Taste einzugeben. Um die 3 Voreinstellungen der Software nicht zu überschreiben, ist eine Zahl höher als 3 zu wählen. Es ist möglich, eine bisher noch nicht verwendete Zahl zu wählen oder eine bestehende Voreinstellung zu überschreiben.

Nach der Eingabe der Voreinstellungszahl die Taste EDIT betätigen um mit der Zuweisung der Funktionen an die jeweils gewählten Regler zu beginnen. Die LCD-Anzeige wird auffordern, die Regler zu bewegen oder die Tasten zu betätigen (Press ore move any controls).

Man kann die Drehregler, die Schieberegler, die Drucktasten, die Tastatur oder die Pedale bewegen oder betätigen. Nach dem Bewegen oder Drücken eines dieser Elemente zeigt die LCD-Anzeige das zu programmierende Element an.

Nun sind die Page-Tasten rauf und runter zu betätigen, um die Parameter zu sichten, die zugewiesen werden können. Mit der DE-Wählscheibe den Wert des gewünschten Parameters markieren. Nach der Auswahl eines Wertes, die Page-Tasten betätigen, um zum nächsten Parameter zu gelangen. Wenn alle Parameter für den zu programmierenden Regler definiert worden sind, die Taste STORAGE betätigen. Die LCD-Anzeige fragt den Benutzer, ob er die ausgewählten Parameter speichern möchte. NO oder YES wählen. Dazu die unter den Worten YES und NO befindlichen Tasten betätigen.

Sollten für die Voreinstellung zusätzliche Bedienungen programmiert werden müssen, erneut die Taste EDIT betätigen. Es wird wiederum aufgefordert, eine beliebige Bedienung zu betätigen. Die oben beschriebene Vorgehensweise für alle Bedienungen wiederholen, die für die zu erstellende Voreinstellung programmiert werden sollen.

Nach der Zuordnung der Funktionen aller Bedienungen, die Taste STORAGE betätigen und nach der Programmierung der letzten Bedienung YES bestätigen. Das LCD-Display wird nun PresetNum, gefolgt von einem blinkendem Cursor, anzeigen. Der Voreinstellung einen Namen zuweisen (siehe den Abschnitt "Zuweisung eines Namens", Seite 7) oder entscheiden, nur die Zahl der Voreinstellung zu verwenden (4-30). Reicht die Angabe der Zahl aus, erneut die Taste STORAGE betätigen. Wenn der LCD-Display fragt „Are you sure“ (Sind Sie sicher?), die Taste unter dem Wort YES betätigen und die Steuerung kehrt zur Seite der gerade bestätigten Voreinstellungszahl zurück.

Will man stattdessen der Voreinstellung einen Namen geben, ist die im Abschnitt "Zuweisung eines Namens" auf Seite 7 aufgeführte Vorgehensweise zu befolgen. Nach Beendigung des Vorgangs, die Taste STORAGE betätigen. Wenn die LCD-Anzeige zur Bestätigung der Operation aufruft, die Taste unter dem Wort YES betätigen: Das Steuergerät kehrt zur Seite der Voreinstellung mit deren Namen und deren Zahl zurück.

ZUR SPEICHERUNG DER EINGABEN DER VOREINSTELLUNG MUSS DIE TASTE „STORAGE“ ZWEIMAL GEDRÜCKT WERDEN. Das erste Mal wird gefragt, ob die Parameter gespeichert werden sollen ("Store parameters"). Das zweite Mal, wenn die LCD-Anzeige zur Bestätigung auffordert, wird durch das Drücken der Taste YES die gesamte Voreinstellung gespeichert.

Der Abschnitt "Vorgehensweisen" wird dem Benutzer helfen, sich mit der Programmier-Flexibilität des VMK-88^{plus} vertraut zu machen. Die Vorgehensweisen zeigen, wie einfach es ist, Voreinstellungen für die Steuerung sowohl des Studio- als auch des Darbietungsprogramms zu gestalten.

vorgehensweise: AUSWAHL EINER VOREINSTELLUNG

Das VMK-88^{plus} verfügt über 27 vom Benutzer programmierbare Voreinstellungen (presets). In der Folge werden die beiden bestehenden Möglichkeiten der Voreinstellungsauswahl beschrieben.

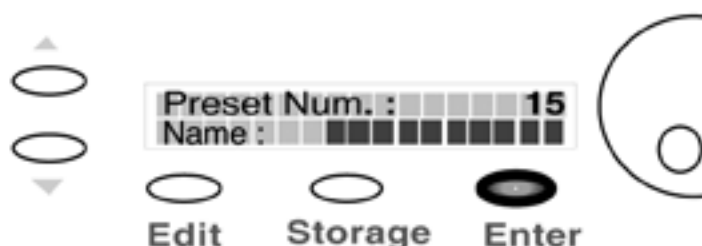
SCHNELLAUSWAHL (A)**1) DIE SCHEIBE DER DATENEINGABEN DREHEN**

Durch *Drehen* der **DE**-Scheibe durchläuft man die verschiedenen Voreinstellungen.
Der **KURS**OR beginnt zu blinken.
Bis zur gewünschten Voreinstellung gelangen.

**2) ENTER BETÄTIGEN**

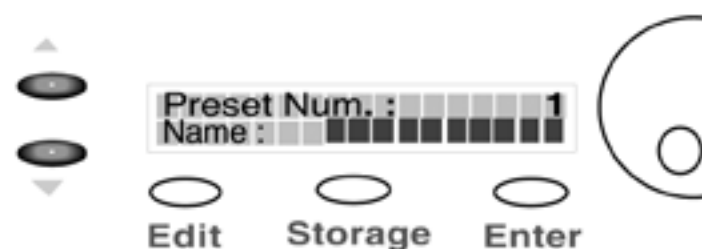
Das Ende des Blinkens des Cursors **abwarten**.
Die Voreinstellung ist ausgewählt worden.

ANMERKUNG: Eine Vorschau der Voreinstellung ist auch ohne Auswahl möglich.
Falls die Enter-Taste nicht betätigt wird, kehrt das VMK-88^{plus} zur letzten ausgewählten Voreinstellung zurück.

**SCHNELLAUSWAHL (B)****Die PAGE-Tasten rauf/runter BETÄTIGEN**

Die Voreinstellungen können auch sequentiell durch Betätigen der Tasten *Page rauf* oder *runter* ausgewählt werden.

ANMERKUNG: (1) Um die Auswahl abzuschließen, muss das VMK-88^{plus} eine Abfrage der Regler ausführen;
(2) man kann sich nur von einer zur nächsten Voreinstellung bewegen

**VORGEHENSWEISE: ZUTEILUNG EINES NAMENS**

Das VMK-88^{plus} verfügt über 27 vom Benutzer programmierbare Voreinstellungen. Jeder Voreinstellung kann ein Name mit einer Höchstlänge von 10 Zeichen zugeteilt werden. Jeder Name kann aus einer Kombination von Buchstaben und Ziffern nach Wahl bestehen. Für dieses Beispiel wird eine bereits programmierte Voreinstellung benutzt. Der Voreinstellung kann während des Änderungsvorgangs ein Name zugeteilt werden. Nach der Vornahme aller Änderungen und zur Phase der Aufforderung gelangt, die STORAGE-Taste zu betätigen (Phase 6 in „Programmierung der Drucktasten“, Phase 7 in „Schieberegler/Drehregler/Pedale“, Phase 8 in „Tastatur“), wie folgt vorgehen:

Fortsetzung auf Seite 8

5) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN

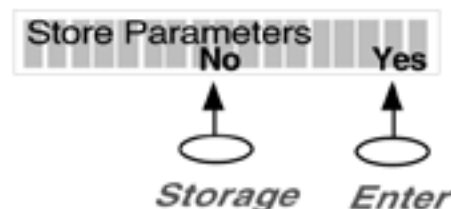
Das Programm und der diesem zugeteilte Namen wird gespeichert.

BILDSCHIRMWECHSEL



In dieser Phase funktionieren die Tasten **Storage** und **Enter** als Tasten **No** oder **Yes**.

ANMERKUNG: Wird *No* gewählt, kehrt man zur Seite „Press or move any Control“ zurück.

**2) ENTER(Yes) BETÄTIGEN**

In diesem Beispiel wird *Yes* gewählt.

ANMERKUNG: Um zu einer anderen Voreinstellungsspeicherstelle zu gelangen, die DE-Wählscheibe verwenden. SÄMTLICHE PROGRAMMDATEN WERDEN IN DIE NEUE VOREINSTELLUNGSSPEICHERSTELLE KOPIERT.

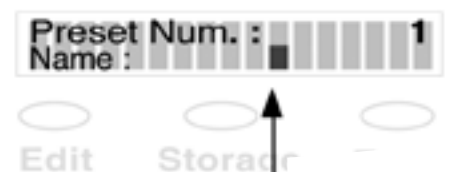
BILDSCHIRMWECHSEL

**3) PG rauf/runter BETÄTIGEN**

Die Tasten *Page rauf* oder *runter* ermöglichen das Verschieben des Cursors auf das Feld „Name“ der LCD-Anzeige.

seite rauf

seite runter



Der KURSOR bewegt sich auf die zweite Zeile der LCD-Anzeige

4) DER VOREINSTELLUNG EINEN NAMEN ZUTEILEN

Teilen Sie der Voreinstellung durch Betätigen der Tasten *Page* und der DE-Wählscheibe einen Namen zu. Dabei ist zu beachten, dass maximal 10 Zeichen verwendet werden dürfen.

Page rauf: Bewegt den Cursor nach rechts

Page runter: Bewegt den Cursor nach links

DE-Wählscheibe: Wählt aus Buchstabe oder Ziffer

Auswahl: Buchstabe/Ziffer

**5) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN**

Das Programm und der diesem zugeteilte Namen wird gespeichert.

BILDSCHIRMWECHSEL

**6) ENTER(Yes) BETÄTIGEN**

Kehrt zur Seite der Voreinstellung mit dem soeben zugeteilten Namen zurück.

VORGEHENSWEISE: PROGRAMMIERUNG DES KEYBOARDS

Das **VMK-88^{plus}** kann bis zu 27 vom Benutzer zu programmierende Einfügestellen speichern. Jede Einfügestelle enthält nicht nur die Informationen über die Programmierung der Drucktasten, der Schieberegler, der Drehregler und der Pedale; tatsächlich kann auch das **KEYBOARD** selbst, als *Steuergerät*, individualisiert werden. Jede Einfügestelle kann darüber hinaus Informationen über *Midi-Kanal*, *Aftertouch*, *Transport*, *Programmwechsel* und *Schaltbankwahl* enthalten.

1) EDIT-TASTE BETÄTIGEN



2) EINE TASTE BETÄTIGEN

Eine beliebige Taste der Tastatur betätigen.



3) PAGE rauf BETÄTIGEN

Für jede Einfügestelle kann eine Bank Select High-Meldung gesendet werden.

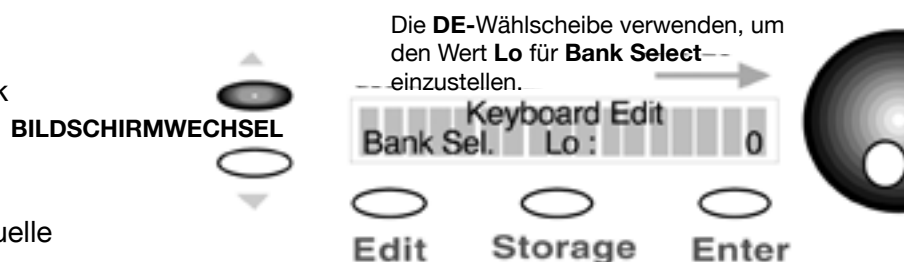
Für genauere Informationen, siehe das vom Hersteller der Klangquelle gelieferte Handbuch.



4) PAGE rauf BETÄTIGEN

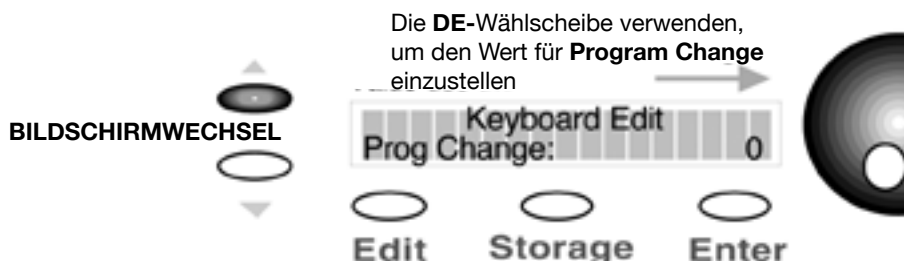
Für jede Einfügestelle kann eine Bank Select High-Meldung gesendet werden.

Für genauere Informationen, siehe das vom Hersteller der Klangquelle gelieferte Handbuch.



5) PAGE rauf BETÄTIGEN

Es besteht die Möglichkeit, innerhalb des Einsatzstückes eine Programmwechsel-Meldung zu versenden.



6) PAGE rauf BETÄTIGEN

Die **Transposition** (transpose) kann von 0 bis +24 oder von 0 bis -24 eingestellt werden.

BILDSCHIRMWECHSEL



Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Transpose** einzustellen.

Keyboard Edit
Transpose : + 0

Edit Storage Enter

**7) PAGE rauf BETÄTIGEN**

Für jede Einfügestelle kann **After Touch** auf *on* (an) oder *off* (aus) programmiert werden.

BILDSCHIRMWECHSEL



Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **After Touch** einzustellen.

Keyboard Edit
After Touch : ON

Edit Storage Enter

**6) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN**

Die Einstellungen des Keyboards werden in einer Benutzer-Voreinstellung gespeichert.

BILDSCHIRMWECHSEL



Store Parameters
No Yes

Edit Storage Enter



ANMERKUNG: In dieser Phase funktionieren die Tasten **Storage** und **Enter** als Tasten **No** oder **Yes**.

Store Parameters
No Yes

Storage Enter

7) PAGE rauf BETÄTIGEN

In diesem Beispiel wird Yes gewählt.

BILDSCHIRMWECHSEL



Der **KURSOR** beginnt zu blinken

Preset Num. : 1
Name :

Edit Storage Enter

**8) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN**

Der blinkende Cursor zeigt die Zahl der ausgewählten Voreinstellung an.

BILDSCHIRMWECHSEL



Are You Sure?
No Yes

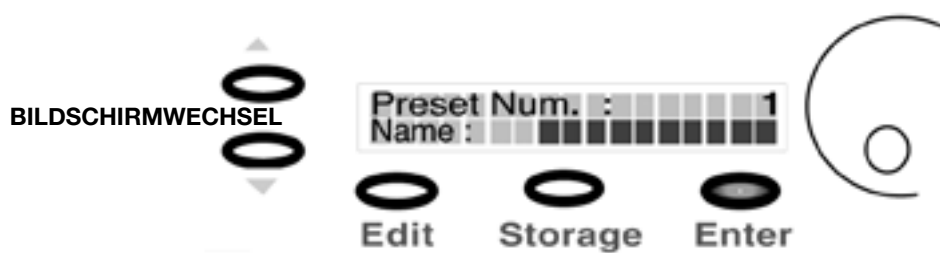
Edit Storage Enter



9) ENTER(Yes) BETÄTIGEN

Abwarten, bis das Keyboard die Abfrage der Steuerelemente beendet hat.

Die Anzeige kehrt zur Seite Voreinstellungen zurück.



VORGEHENSWEIßE: PROGRAMMIERUNG DER SCHIEBEREGLER UND DER DREHKNÖPFE

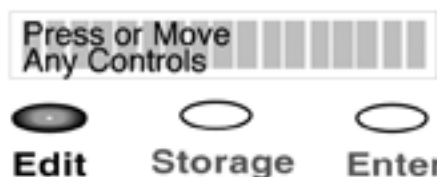
In der Folge wird beschrieben, wie ein SCHIEBEREGLER so konfiguriert werden kann, dass er als Blendregler eines analogen Mischpults funktioniert. Blendregler nach unten > kleinste Lautstärke. Blendregler nach oben > höchste Lautstärke.

Die Programmierung der DREHREGLER erfolgt auf die gleiche Weise.

EMPFEHLUNG: Anders als bei einem analogen Mischpult, möchten Sie wahrscheinlich nicht, dass die Mindestlautstärke gleich 0 ist (kein Ton). Sie möchten, dass eine Tonspur seinen Platz im Mix hat. Deshalb sollten Sie einen höheren Wert als 0 wählen. Sie möchten zum Beispiel einen Gitarren-Part begleiten und nicht wünschen, dass dessen Lautstärkepegel unter einen gewissen Wert im Mix sinkt. In diesem Fall stellen Sie das Minimum auf einen Wert ein, der gut klingt. Wenn Sie den Blendregler herabsetzen, können Sie dann immer noch die Gitarre hören, ohne sich um die Reglerstellung zu kümmern. Das in diesem Beispiel beschriebene Vorgehen ist auch auf den Maximal-Wert anwendbar.

1) PRESS EDIT

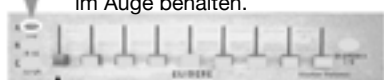
BILDSCHIRMWECHSEL



2) DEN SCHIEBEREGLER (DREHREGLER) BETÄTIGEN

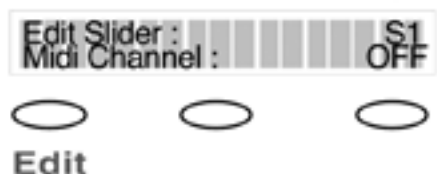
In diesem Beispiel bewegen Sie den **Schieberegler 1** nach Wahl der **Schaltbank A**.

NB: Während des Programmierens stets die Wahl der SCHALTBÄNKE im Auge behalten.



Den SCHIEBEREGLER (1) bewegen

BILDSCHIRMWECHSEL

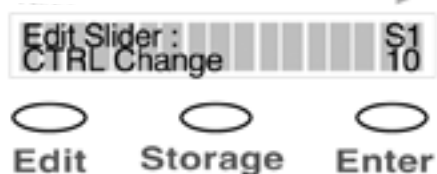


Die DE-Wählscheibe verwenden, um den **MIDI-Kanal** einzustellen.

3) PAGE rauf BETÄTIGEN

In diesem Beispiel wird für **CTRL Change** die Zahl 10 gewählt. Dieser Wert kann auf jede CTRL-Zahl eingestellt werden.

BILDSCHIRMWECHSEL



Die DE-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **CTRL Change** einzustellen

4) PAGE rauf BETÄTIGEN

Value Min. auf 0 einstellen.

BILDSCHIRMWECHSEL



Die DE-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Value Min. (Mindestwert)** einzustellen

5) PAGE rauf BETÄTIGEN

Value Max. auf 127 einstellen.

Wenn der Schieberegler nach oben geschoben wird, ermöglicht er in diesem Beispiel die Ausgabe des höchstmöglichen Wertes.

BILDSCHIRMWECHSEL



Die DE-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Value Max. (Höchstwert)** einzustellen

6) PAGE rauf BETÄTIGEN
In diesem Beispiel DN>UP wählen. Befindet sich der Schieberegler in der Stellung **DN** (unten), sendet er einen Wert gleich 0. Befindet er sich dagegen in der Stellung **UP** (oben), sendet er einen Wert von 127.

BILDSCHIRMWECHSEL

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Polarity** einzustellen

Edit Slider : S1
Polarity : DN>UP
Edit Storage Enter

7) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN
Das Programm wird in eine Benutzer-Voreinstellung gespeichert.

BILDSCHIRMWECHSEL

Store Parameters No Yes
Edit Storage Enter

ANMERKUNG:

In dieser Phase funktionieren die Tasten **Storage** und **Enter** als Tasten **No** oder **Yes**.

Store Parameters No Yes
Storage Enter

8) ENTER(Yes) BETÄTIGEN
In diesem Beispiel wird Yes gewählt.

BILDSCHIRMWECHSEL

Der **KURSOR** beginnt zu blinken

Preset Num. : 1
Name :
Edit Storage Enter

9) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN
Der blinkende Cursor zeigt die Zahl der ausgewählten Voreinstellung an.

BILDSCHIRMWECHSEL

Are You Sure? No Yes
Edit Storage Enter

10) ENTER(Yes) BETÄTIGEN
Die Anzeige kehrt zur Seite Voreinstellungen zurück.

BILDSCHIRMWECHSEL

Preset Num. : 1
Name :
Edit Storage Enter

Die erste Programmier-Stunde ist gerade abgeschlossen worden. Um weitere Schiebe- oder Drehregler zu programmieren, genügt es, die soeben beschriebenen Schritte zu wiederholen.

VORGEHENSWEISE: PROGRAMMIERUNG DER DRUCKTASTEN

Wir legen eine Drucktaste als einen schlichten AN/AUS-Schalter oder Federschalter an. Wird die Taste ein Mal gedrückt, ist sie in AN-Stellung. Ein nochmaliges Drücken der TASTE bewirkt das AUS.

Dier Programmierung der **Drucktasten für den TRANSPORT** erfolgt auf die gleiche Weise.

EMPFEHLUNG: Diese Funktion ist für die Steuerung der „Mute“-Funktionen des Audio/Sequencing-Programms sehr nützlich. Viele Pro- und Semi-Pro-Audio/Sequencing-Programme ermöglichen die Steuerung verschiedener Programmfunktionen durch einen externen Kontroller. In diesem Beispiel zeigen wir, wie die „Mutes“ eines virtuellen Mischgeräts (für genauere Informationen, siehe das Handbuch des Programms) zu steuern sind. Jede **TASTE** kann wie ein Federschalter, wie in diesem Beispiel von „Mute“ (An/Aus-Modus) oder wie in momentaner Schalter (Impuls-Modus) funktionieren. Der momentane Schalter funktioniert nur, solange die **TASTE** gedrückt bleibt. Diese Funktion ist für die **TASTEN Fwd (Vorlauf)** und **Rew (Rücklauf)** des Abschnitts *Transport* sehr nützlich.

1) EDIT-TASTE BETÄTIGEN

BILDSCHIRMWECHSEL

Press or Move
Any Controls

Edit Storage Enter

2) DIE DRUCKTASTE BETÄTIGEN

In diesem Beispiel DRÜCKEN Sie die **DRUCKTASTE 1** nach Wahl der **Schaltbank A**.

Auf **MIDI Channel 1** einstellen.

NB: Während des Programmierens stets die Wahl der SCHALTBÄNKE im Auge behalten.



DIE **DRUCKTASTE (1)** BETÄTIGEN

BILDSCHIRMWECHSEL

Edit Button:
Midi Channel :

B1
1

Edit Storage Enter

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den **MIDI-Kanal** einzustellen

3) PAGE rauf BETÄTIGEN

In diesem Beispiel wird **CTRL Change auf OFF** eingestellt. Dieser Wert kann auf jede CTRL-Zahl eingestellt werden.

BILDSCHIRMWECHSEL

Edit Button:
CTRL Change :

B1
OFF

Edit Storage Enter

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **CTRL Change** einzustellen

4) PAGE rauf BETÄTIGEN

Key Note auf den Wert 60 einstellen. Das Intervall der Drucktasten beträgt 0-127.

BILDSCHIRMWECHSEL

Edit Button:
Key Note :

B1
60

Edit Storage Enter

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Key Note** einzustellen

5) PAGE rauf BETÄTIGEN

SWITCH (An/Aus-Schalter): Wird die Drucktaste ein Mal gedrückt, sendet sie die Meldung **NOTE ON**. Der Schalter befindet sich in ON (AN)-Stellung. Wird die Drucktaste ein zweites Mal gedrückt, sendet sie die Meldung **NOTE OFF**. Der Schalter befindet sich in OFF (AUS)-Stellung.

BILDSCHIRMWECHSEL

Edit Button:
Key Mode :

B1
SWITCH

Edit Storage Enter

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Key Mode** einzustellen

5) (Fortsetzung)

PUSH (Impuls): Solange die Taste gedrückt wird, sendet sie die Meldung **Note ON**. In Ruhestellung wird dagegen die Meldung **Note OFF** übertragen. Die **DRUCKTASTE** ist nur in gedrücktem Zustand aktiv.

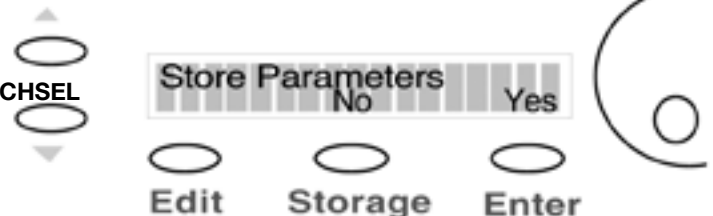
Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Key Mode** einzustellen



6) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN

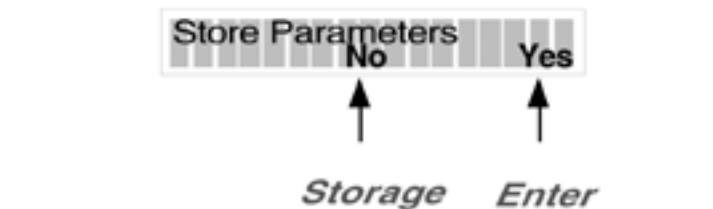
Das Programm wird in eine Benutzer-Voreinstellung gespeichert.

BILDSCHIRMWECHSEL



ANMERKUNG:

In dieser Phase funktionieren die Tasten **Storage** und **Enter** als Tasten **No** oder **Yes**



7) ENTER(Yes) BETÄTIGEN

In diesem Beispiel wird **Yes** gewählt.

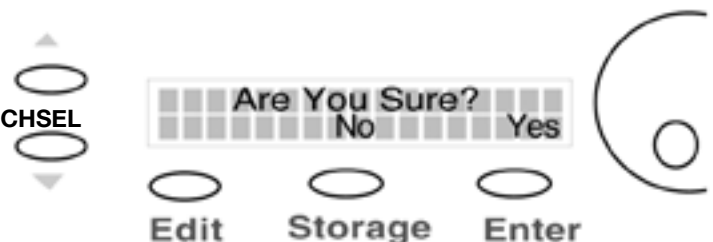
BILDSCHIRMWECHSEL



8) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN

Der blinkende Cursor zeigt die Zahl der ausgewählten Voreinstellung an.

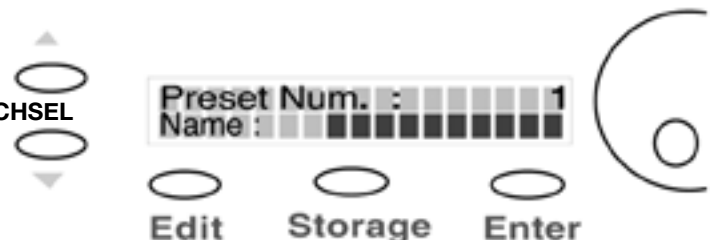
BILDSCHIRMWECHSEL



9) ENTER(Yes) BETÄTIGEN

Abwarten, bis das Keyboard die Abfrage der Steuerelemente beendet hat. Die Anzeige kehrt zur Seite Voreinstellungen zurück. Um weitere Schiebe- oder Drehregler zu programmieren, genügt es, die soeben beschriebenen Schritte zu wiederholen.

BILDSCHIRMWECHSEL



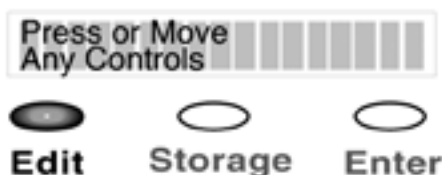
VORGEHENSWEISE: PROGRAMMIERUNG DER PEDALE

In diesem Beispiel wird der **PEDALEINGANG 1** für die Funktion Verstärkung (sustain) programmiert. Für diese Prozedur muss man daher über ein Verstärkungspedal verfügen. Es können Pedale gleich welcher Polarität verwendet werden.

EMPFEHLUNG: Die 4 **PEDALEINGÄNGE** können für die Übertragung jeder beliebigen Funktion programmiert werden, von der Verstärkung, zur Lautstärke bis zur Modulation. Ein **PEDALEINGANG**, an den ein *Lautstärke-Pedal* angeschlossen ist, kann die selben CTRL-Werte der **SCHIEBEREGLER** oder der **DREHREGLER** übertragen. Erinnern Sie sich, dass Sie über vier Pedaleingänge verfügen, mit denen Sie arbeiten können! In einer Live-Aufführungs-Konfiguration können zwei Lautstärkepedale so eingerichtet werden, dass sie zwei verschiedene Klänge steuern. In diesem Fall könnte das **PEDAL 1** mit der Polarität DN>UP und das **PEDAL 2** mit der Polarität UP>DN programmiert werden. Werden beide Lautstärkepedale gleichzeitig gedrückt, erhält man die Ausblendung eines Klanges und die Einblendung des anderen, ohne sich dabei die Füße verrenken zu müssen.

1) EDIT-TASTE BETÄTIGEN

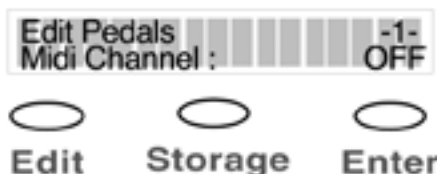
BILDSCHIRMWECHSEL

**2) EIN PEDAL BETÄTIGEN**

In diesem Beispiel wird **Midi Channel** auf 1 eingestellt. Vergewissern Sie sich, dass das Sustain (Verstärkungs)-Pedal an den **PEDALEINGANG 1** angeschlossen ist.

BILDSCHIRMWECHSEL

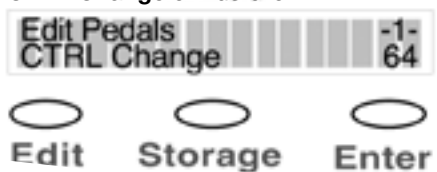
Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den **MIDI-Kanal** einzustellen

**3) PAGE rauf BETÄTIGEN**

CTRL Change auf den Wert 64 einstellen. Dies ist nämlich die MIDI-Angabe für ein Sustain-Pedal.

BILDSCHIRMWECHSEL

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **CTRL Change** einzustellen

**4) PAGE rauf BETÄTIGEN**

Value Min. auf 0 einstellen. In diesem Fall wird jeder Wert, der kleiner ist als 64, eine OFF(AUS)-Meldung übertragen.

BILDSCHIRMWECHSEL

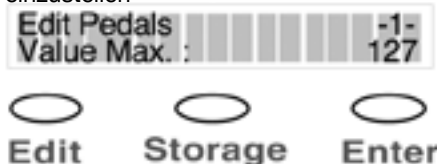
Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Value Min. (Mindestwert)** einzustellen

**5) PAGE rauf BETÄTIGEN**

Value Max. auf 127 einstellen. In diesem Fall wird jeder Wert, der größer ist als 64, eine ON(AN)-Meldung übertragen.

BILDSCHIRMWECHSEL

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Value Max. (Höchstwert)** einzustellen

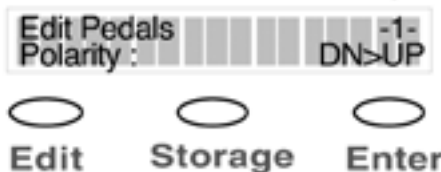


6) PAGE rauf BETÄTIGEN

Diese Funktion ist ein weiterer Beweis für die Flexibilität des **VMK88^{plus}**. Das **VMK88^{plus}** ermöglicht nämlich die Einstellung (Änderung) der **Polarität** des verwendeten *Pedals*. Sollte ein Verstärkungseffekt auftreten, ohne dass das Pedal gedrückt ist, einfach die **Polarität** des VMK dem Pedal anpassen.

BILDSCHIRMWECHSEL

Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Polarity** einzustellen.

**7) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN**

Das Programm wird in eine Benutzer-Voreinstellung gespeichert.

BILDSCHIRMWECHSEL

**ANMERKUNG:**

In dieser Phase funktionieren die Tasten **Storage** und **Enter** als Tasten **No** oder **Yes**.

**8) ENTER(Yes) BETÄTIGEN**

In diesem Beispiel wird **Yes** gewählt.

BILDSCHIRMWECHSEL

**9) STORAGE-TASTE BETÄTIGEN**

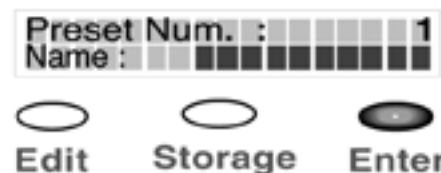
Der blinkende Cursor zeigt die Zahl der ausgewählten Voreinstellung an.

BILDSCHIRMWECHSEL

**10) ENTER(Yes) BETÄTIGEN**

Die Anzeige kehrt zur Seite Voreinstellungen zurück. Um weitere Pedale zu programmieren, genügt es, die soeben beschriebenen Schritte zu wiederholen.

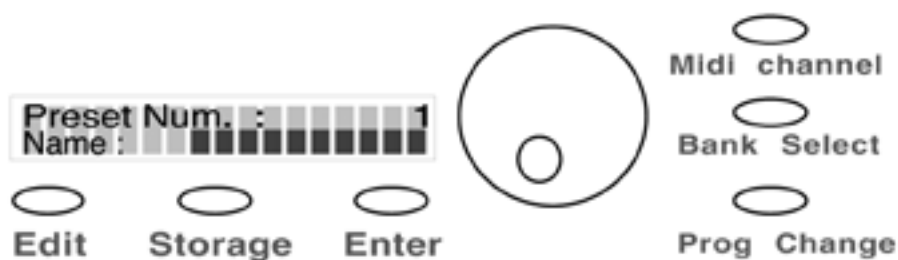
BILDSCHIRMWECHSEL



VORGEHENSWEISE: LIVE EDIT

Live Edit bezeichnet die Fähigkeit, *schnell* eine **Program Change**-Meldung zu übertragen oder einen **Bank Select**- oder MIDI-Kanal-Wechsel vorzunehmen, ohne das ursprüngliche Voreinstellungsprogramm abzuändern.

In diesem Beispiel wird der Klangquelle eine schnelle **Program Change**-Meldung übertragen. Um einen Schaltbank- oder MIDI-Kanal-Wechsel vorzunehmen, ist genau die **GLEICHE** Prozedur zu befolgen, jedoch muss in der **Phase 1** die entsprechende Option gewählt werden.

Start aus einem Programm**1) DRÜCKEN Prog Change**

Um eine MIDI-Kanal- oder Bank Select-Meldung zu versenden, ist die entsprechende Taste zu betätigen.

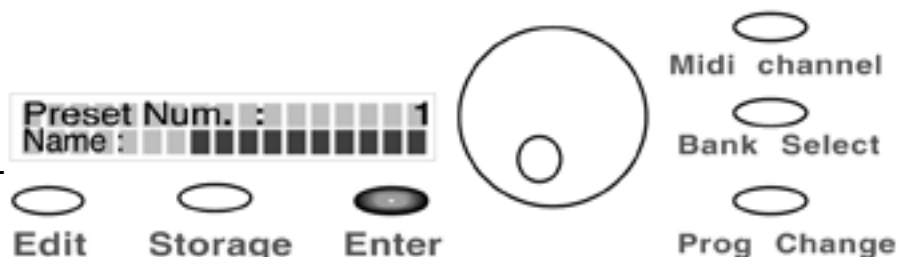
Die **DE**-Wählscheibe verwenden, um den Wert für **Prog Change** einzustellen

BILDSCHIRMWECHSEL

**2) DRÜCKEN Enter**

Die Anzeige kehrt zur Seite **Voreinstellungen** zurück.

BILDSCHIRMWECHSEL



Das war's! **Live Edit** ist eine außerordentlich einfache, aber leistungsfähige Funktion des VMK-88^{plus}.

TABLE DES MATIERES

VMK-88 ^{plus} INTRODUCTION	58
CONTROLEURS	59
ORGANISATION DU CLAVIER	60-62
CREATION DE PRESET : EN RESUME	64
PROCEDURES	
SELECTION ET CHOIX DU NOM DE PRESET	65-66
PROGRAMMATION DU CLAVIER	67-68
PROGRAMMATION DES CURSEURS/POTENTIOMETRES	69-70
PROGRAMMATION DES BOUTONS	71-72
PROGRAMMATION DES PEDALES	73-74
EDITION EN DIRECT.....	75



VMK-88^{plus}

Bienvenue dans le monde merveilleux du VMK-88^{plus}. Le VMK-88^{plus} est un clavier de commande programmable à de multiples niveaux avec 88 touches piano semi-lestées. Il dispose du pitch bend, de l'aftertouch, de l'édition en direct "à la volée", de potentiomètres, boutons et curseurs affectables, et de 4 entrées indépendantes et programmables pour pédale. Un rêve de pianiste devenu réalité – 3 pédales de commande: pédale forte (sustain), de sourdine (damper) et tonale (sostenuto)! Pesant seulement 6,5 kg, le VMK-88^{plus} est à l'aise partout.

Regardez juste ce que le VMK-88^{plus} vous permet d'affecter:

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

Cela fait au total 77 commandes affectables !

Le VMK-88^{plus} est un clavier de taille professionnelle faisant office de surface de contrôle. C'est un clavier MIDI de commande avec 3 presets de logiciels, 27 patches programmables par l'utilisateur et une combinaison imbattable de potentiomètres, boutons, curseurs et pédales affectables. Il vous permet de préparer vos sessions selon vos désirs. Et tout cela pour un studio à budget raisonnable.

VMK-88^{plus}



A Virtual Music Keyboard with fully programmable knobs, buttons, sliders and pedals

Technical Specifications

- 88 keys - TP9PIANO keyed with weighted keys for a piano feel
- Aftertouch
- LCD Display
- Data Entry Dial
- Modulation Wheel
- 3 Software Presets – Native Instrument B4 and PRO53, and Steinberg Cubase
- 27 User Programmable Presets
- 8 Programmable Knobs
- 9 Programmable Sliders
- 8 Programmable Buttons
- 5 Programmable Sequencer Buttons Section
- 3 Programmable Pedal Inputs
- Midi connectors: Out, USB
- Dimensions: in. 52.3 x 13.8 x 4.7
(cm. 138,8 x 35 x 58,5)
- Weight: lb. 17 (kg. 7,7)

The VMK-88^{plus} carton contains:

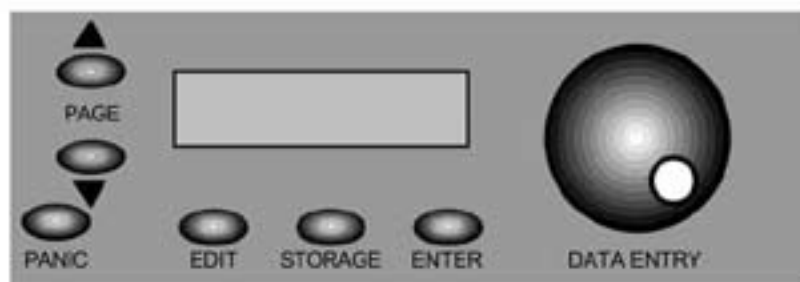
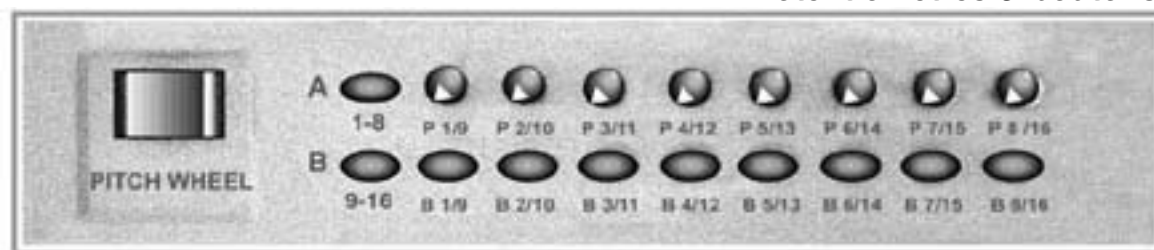
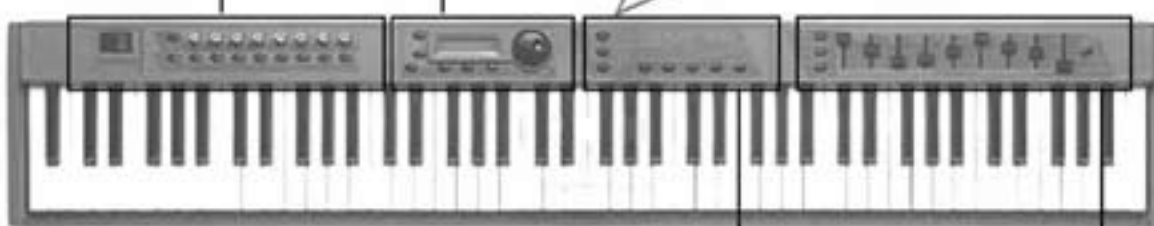
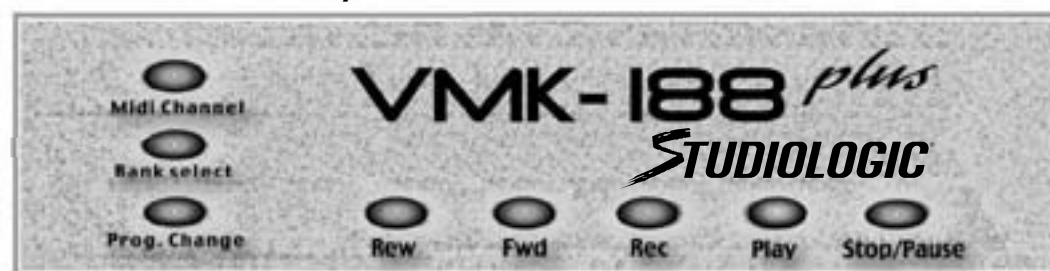
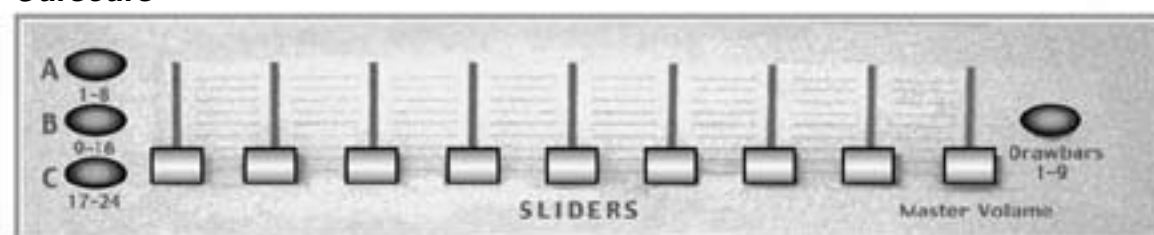
- VMK-88^{plus}
- 9VDC 500mA (Tip +) stabilized power adaptor
- PS 100 Foot-switch
- Instruction Manual

Contrôleurs

Parmi les messages MIDI (note on/off est un message MIDI) existe un jeu de 128 messages de “contrôleurs” ou “commandes” (souvent abrégés “CC”). Ils sont surtout employés pour envoyer les mouvements de potentiomètres, curseurs, pédales, etc. Par exemple, la molette de modulation d’un synthé envoie un message CC qui est quasiment toujours le CC numéro 1 (*voir ci-dessous*). Chaque CC a une plage de 0 –127, aussi quand vous réglez une molette Mod en position de repos, elle doit envoyer un message CC 1 d’une valeur 0, et quand vous la montez au maximum, elle envoie un message CC 1 d’une valeur de 127. Le VMK-88^{plus} exploite ces possibilités MIDI et place l’utilisateur aux commandes. Tous les potentiomètres, curseurs et entrées pour pédale du VMK-88^{plus} peuvent être programmés pour transmettre ces valeurs de CC.

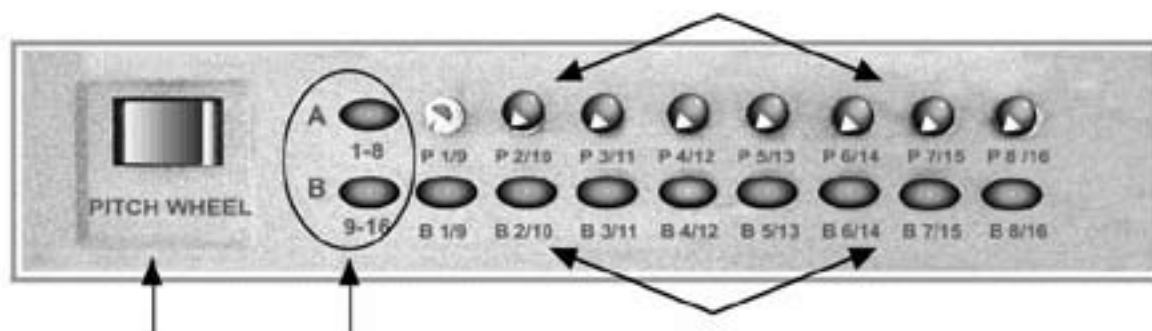
Certains numéros de CC sont réservés dans des buts particuliers. Par exemple, CC64 correspond à la pédale de sustain. En fait, plusieurs des commandes ou “contrôleurs” (64, 65, 66, etc.) sont définis comme des commutateurs on/off plutôt que comme commandes continues: votre pédale de sustain enverra sans doute un message CC64 de 127 si elle est *pressée*, et un autre message CC64 de 0 si elle est *relâchée*. Cela intervient dans la programmation des entrées de pédale. Le VMK-88^{plus} et un séquenceur ou programme audio peuvent vous donner un nombre quasi illimité de possibilités d’adressage pour piloter les diverses fonctions du ou des programmes que vous employez. Voyez dans le manuel de votre logiciel les détails concernant vos besoins spécifiques.

Numéros communs de commande

ORGANISATION DU CLAVIER: SURVOL***Potentiomètres & boutons******Commandes de programme******Panneau arrière******Commandes de transport/édition en direct******Curseurs***

ORGANISATION DU CLAVIER: DETAILS***Potentiomètres & boutons***

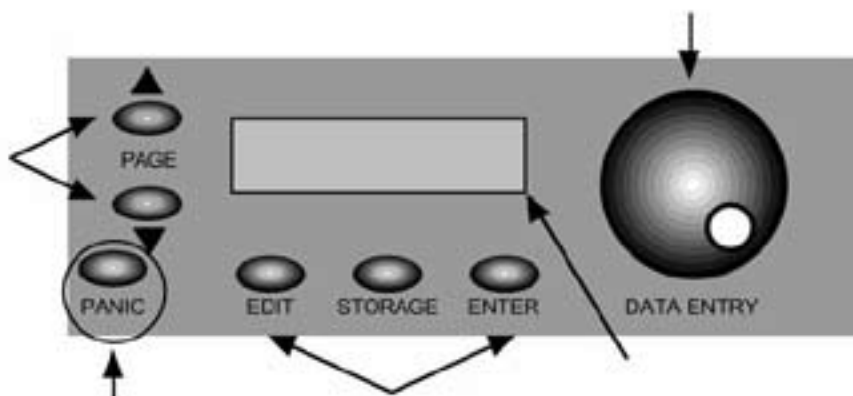
Les potentiomètres et boutons peuvent être programmés pour tout contrôler, de la boucle d'un échantillonneur à l'intensité de reverb d'un module de sons. 8 boutons, 8 potentiomètres, 2 banques pour 32 combinaisons possibles par patch.



NOTE: La banque sélectionnée est allumée

Commandes de programme

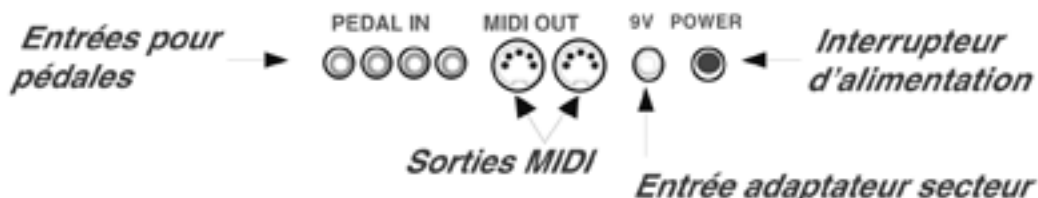
La section des commandes de programme contient: un écran LCD 2 x 16; une utile molette d'entrée de données (Data Entry ou DE); des boutons Page > (supérieure) et Page < (inférieure) pour naviguer dans les options de réglage du contrôleur que vous programmez; des boutons Edit (édition), Storage (mémorisation) et Enter (entrée ou validation), essentiels pour programmer votre clavier; et un bouton Panic au cas où plus rien ne fonctionnerait.



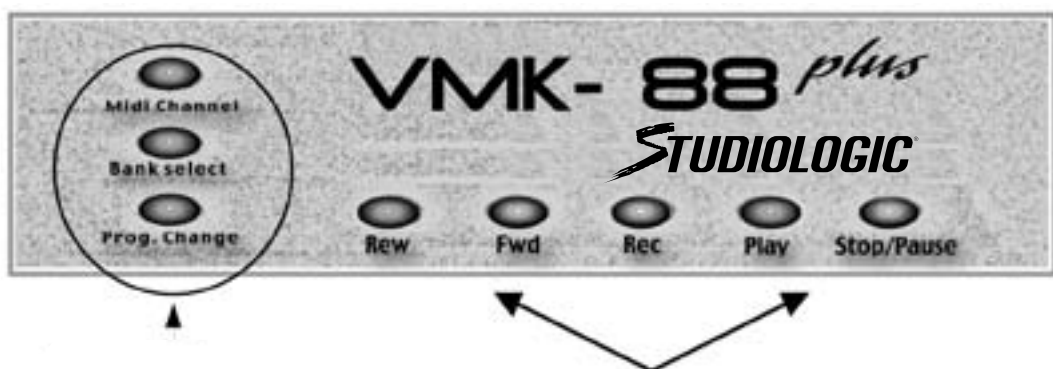
NOTE: Panic transmet un message global de relâchement des notes ou "All notes off".

ORGANISATION DU CLAVIER: DETAILS***Face arrière***

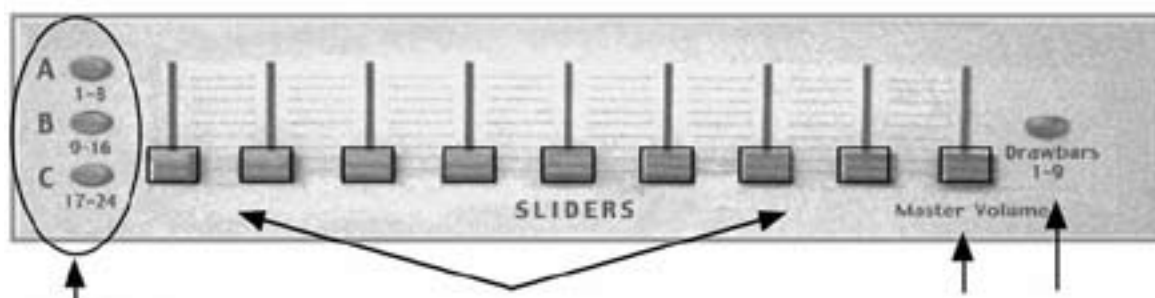
La face arrière recèle la connectique du clavier: une double sortie MIDI et 4 entrées indépendantes pour pédales. Les entrées de pédales acceptent des pédales de sustain ou de volume, chacune pouvant envoyer un message de commande complètement différent. Ces entrées peuvent être programmées pour accepter quasiment toute marque de pédale quelle que soit sa polarité. L'entrée pour adaptateur secteur et l'interrupteur d'alimentation sont aussi situés en face arrière.

***Commandes de transport et d'édition en direct***

Les commandes de transport et d'édition en direct sont placées au centre pour un accès rapide sur scène ou en studio. Simples mais performantes, les commandes de transport se programment facilement pour piloter un séquenceur ou une boîte à rythmes. L'édition en direct est indispensable pour un changement rapide de programme, banque ou canal MIDI.

***Curseurs***

Les curseurs sont sans doute les commandes les plus utiles en studio. Chacun des 9 peut être programmé indépendamment pour envoyer des messages de commande tels que le volume à un module de sons, ou des messages qui seront transférés à un séquenceur pour piloter diverses fonctions du programme que vous utilisez. Cf le manuel de votre programme pour des détails. 4 banques x 9 curseurs font 36 commandes par patch.



Note. Drawbars ("tirettes") est aussi une banque.

Création de Preset: en résumé

La création de Preset est une procédure aisée à l'aide des commandes de programmation présentées en section ORGANISATION DU CLAVIER. Vous commencez par choisir un numéro de Preset avec la molette DE puis en pressant le bouton ENTER. Choisissez un numéro supérieur à 3 pour ne pas remplacer les Presets de logiciels. Vous pouvez soit choisir un numéro vierge soit remplacer un Preset existant.

Une fois le numéro de Preset sélectionné, vous pressez le bouton EDIT pour assigner les tâches aux commandes sélectionnées. L'écran LCD vous demande de presser ou bouger une commande – "Press or Move Any Controls" – (potentiomètre, curseur, bouton, touche de clavier ou pédale). La commande employée s'affichera, et elle pourra être programmée.

Ensuite, vous emploierez les boutons Page > ou < pour afficher les paramètres affectables. Utilisez la molette DE pour sélectionner la valeur de paramètre voulue. Quand la valeur est sélectionnée, accédez au paramètre suivant avec les boutons Page > ou <. Quand tous les paramètres de commande ont été définis, pressez le bouton STORAGE et l'afficheur vous demandera si vous désirez mémoriser vos réglages – NO (non) ou YES (oui). Avec les boutons situés sous YES ou NO, faites votre choix.

Si vous avez besoin d'autres commandes pour le Preset, pressez le bouton EDIT et il vous sera à nouveau demandé de presser ou bouger une commande. Répétez la procédure ci-dessus pour toutes les commandes à programmer dans le Preset que vous créez.

Quand toutes les commandes ont été affectées aux tâches voulues, pressez le bouton STORAGE et choisissez YES après programmation de la dernière commande. Un curseur clignotant s'affiche après Preset Num ("numéro de Preset"). Vous pouvez alors nommer votre Preset (voir la section correspondante en page 7) ou décider de vous contenter du numéro de Preset (4 – 30). Si le numéro vous suffit, pressez à nouveau STORAGE et "Are You Sure?" (Etes-vous sûr?) s'affichera. Pressez le bouton sous YES et vous reviendrez à la page Preset avec votre numéro de Preset.

Si vous décidez de nommer le Preset, suivez la procédure de la section correspondante en page 7. La dernière étape consiste à presser le bouton STORAGE. Quand "Are You Sure?" (Etes-vous sûr?) s'affiche, pressez le bouton sous YES et vous reviendrez à la page Preset avec votre nom et numéro de Preset.

Il est essentiel de rappeler qu'IL FAUT DEUX FOIS LE BOUTON STORAGE POUR ENREGISTRER LES REGLAGES DE VOTRE PRESET ! La première fois, il vous sera demandé si vous voulez enregistrer les paramètres ("Store Parameters"). La seconde fois, quand "Are You Sure?" est affiché, pressez le bouton YES pour enregistrer le Preset.

Les procédures suivantes vous aideront à vous familiariser avec la souplesse de programmation du VMK-88^{plus}. Elles vous montreront les étapes pour affecter des paramètres aux commandes programmables du clavier. Les procédures démontreront la facilité avec laquelle vous pouvez créer des Presets pour piloter votre logiciel en studio et sur scène.

PROCEDURE: SELECTION DE PRESET

Le VMK-88^{plus} a 27 Presets programmables par l'utilisateur. Voyons les deux façons de *sélectionner* un Preset.

1) TOURNEZ LA MOLETTE DE

Le **CURSEUR** clignotera

Tourner la molette **DE** fera défiler les *Presets*.

Le *curseur* clignotera.

Faites défiler jusqu'au *Preset* voulu.

Preset Num. : **1**
Name :

2) PRESSEZ ENTER

Attendez que le *curseur* **cesse** de clignoter. Le *Preset* est alors sélectionné.

Preset Num. : **15**
Name :

PRESSEZ PAGE >/<

Vous pouvez aussi appeler les *Presets* séquentiellement avec les boutons *Page >* ou *Page <*.

Preset Num. : **1**
Name :

PROCEDURE: NOMMER UN PRESET

Le VMK-88^{plus} a 27 Presets programmables par l'utilisateur. Chacun peut avoir un nom de 10 caractères. Chaque nom peut être toute combinaison des lettres ou chiffres de votre choix. Dans cet exemple, nous partirons d'un Preset déjà programmé. Vous avez l'option de nommer votre Preset durant l'édition. Quand vos éditions sont finies et que vous avez atteint l'étape *Pressez STORAGE* (*Etape 6 de la programmation de bouton, Etape 7 pour les curseurs/pédales/potentiomètres, Etape 8 pour le clavier*), suivez cette procédure:

A suivre en Page 8

1) PRESSEZ STORAGE

Vous enregistrerez votre programme dans un Preset utilisateur.

Store Parameters
No Yes

Les boutons **Storage** et **Enter** deviennent des boutons **No** et **Yes**.

Si vous sélectionnez *No*, vous reviendrez à la page "Press or move any Control".

Store Parameters
No Yes

2) PRESSEZ ENTER(Yes)

Ici, nous choisirons *Yes*.

Si vous voulez accéder à un autre emplacement de Preset, employez la molette DE. CELA COPIERA TOUTES LES DONNEES DANS LE NOUVEAU PRESET.

Le **CURSEUR** clignotera

Preset Num. : 1
Name :

3) PRESSEZ PG >/PG <

En pressant le bouton *Page >* ou *<*, vous amènerez le curseur sur le champ Name ("nom") dans l'afficheur.

Page >

Page <

Preset Num. : 1
Name :

Le **CURSEUR** passe sur la seconde ligne

4) NOMMEZ LE PRESET

Nommez le Preset en utilisant à la fois les boutons Page et la molette DE. Rappelez-vous que le nom a une longueur maximale de 10 caractères.

Page >: Déplace le curseur à *Droite*

Page <: Déplace le curseur à *Gauche*

Molette Data Entry : Sélectionne les lettres et les chiffres

Sélection : Lettre / Chiffre

Preset Num. : 1
Name :

5) PRESSEZ STORAGE

Vous enregistrerez votre programme et son nom.

Are You Sure?
No Yes

6) PRESSEZ ENTER(Yes)

Vous retournerez à la page Preset avec votre Preset nommé.

MODE D'EMPLOI VMK88 _____ CLAVIER

PROCEDURE: PROGRAMMATION DU CLAVIER

Le **VMK-88** peut mémoriser 27 Patches programmables par l'utilisateur. Chaque Patch contient non seulement les programmations de boutons, curseurs, potentiomètres et pédales, mais aussi du **CLAVIER** lui-même, qui peut être personnalisé comme contrôleur. Chaque Patch contient des informations de *canal MIDI (MIDI Channel)*, *pression (Aftertouch)*, *transposition (Transpose)*, *changement de programme (Program Change)* et *sélection de banque (Bank Select)*.

1) PRESSEZ EDIT

Press or Move
Any Controls

Edit

2) PRESSEZ une touche

Vous pouvez *presser* n'importe quelle touche du clavier.

Réglez le canal MIDI (**Midi Channel**) avec la molette **DE**.

Keyboard Edit
Midi Channel : OFF

3) PRESSEZ PAGE >

Dans chaque Patch un message *Bank Select High* peut être envoyé (octet fort de sélection de banque).

Réglez la valeur **Bank Select Hi** avec la molette **DE**.

Keyboard Edit
Bank Sel. Hi : 0

4) PRESSEZ PAGE >

Dans chaque Patch un message *Bank Select Low* peut être envoyé (octet faible de sélection de banque).

Réglez la valeur **Bank Select Lo** avec la molette **DE**.

Keyboard Edit
Bank Sel. Lo : 0

5) PRESSEZ PAGE >

Vous avez l'option d'envoyer un message *Program Change* ou "changement de Programme" dans le Patch.

Réglez la valeur **Program Change** avec la molette **DE**.

Keyboard Edit
Prog Change: 0

6) PRESSEZ PAGE >

Transpose (transposition) peut se régler de 0 à +24 ou 0 à -24.

Réglez la valeur **Transpose** avec la molette **DE**.

Keyboard Edit
Transpose : + 0

7) PRESSEZ PAGE >

Vous avez l'option de programmer la pression ou "**After Touch**" sur *on* ou sur *off* pour chaque Patch.

Réglez la valeur **After Touch** avec la molette **DE**.

Keyboard Edit
After Touch : ON

6) PRESSEZ STORAGE

Vous allez maintenant enregistrer vos réglages de clavier dans un Preset utilisateur.

Store Parameters
No Yes

NOTE:

Les boutons **Enter** et **Storage** deviennent des bouton **No** et **Yes**.

Store Parameters
No Yes

7) PRESSEZ ENTER(Yes)

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

Le **CURSEUR** clignotera

Preset Num. : 1
Name :

8) PRESSEZ STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection de numéro de Preset.

Are You Sure?
No Yes

9) PRESSEZ ENTER(Yes)

Attendez que le clavier *passe en revue* les commandes.

Vous retournerez alors à la page

Preset.

Preset Num. : **1**
Name :

PROCEDURE: PROGRAMMATION DES CURSEURS/POTENTIOMETRES

Nous programmerons un curseur (**SLIDER**) pour qu'il se comporte en fader de mixer analogique. Fader baissé -> Vol. min..
Fader monté -> Vol. max. La procédure de programmation des potentiomètres (**KNOBS**) est **exactement** la même.

TRUC: Contrairement à un mixer analogique, vous ne voulez pas un volume minimum à 0 (pas de son). Vous voulez juste "tasser" votre piste dans le mixage. Vous devez donc choisir une valeur supérieure à 0. Par exemple, vous pouvez vouloir mettre en avant une partie de guitare sans que le volume redescende ensuite en dessous d'un certain niveau. Dans ce cas, réglez le minimum voulu pour le fader (**Min.**) sur une valeur qui sonne bien. Quand vous baisserez le fader, vous entendrez toujours la guitare sans vous soucier de la position du fader. Vous pouvez inverser cet exemple pour le valeur **Max**.

1) PRESSEZ EDIT

Press or Move
Any Controls

Edit**2) BOUGEZ un curseur/potentiomètre**

Dans cet exemple, bougez le **SLIDER 1**
(curseur) avec **Banque A** sélectionnée

Réglez le canal MIDI (**Midi Channel**)
avec la molette **DE**.

Edit Slider : S1
Midi Channel : OFF



▲ Bougez le curseur ou "SLIDER" (1)

3) PRESSEZ PAGE >

Dans cet exemple, nous utiliserons
la commande (**CTRL Change**) n°10.
Vous pouvez choisir le numéro de
commande de votre choix.

Réglez la valeur **CTRL Change**
avec la molette **DE**.

Edit Slider : S1
CTRL Change : 10

4) PRESSEZ PAGE >

Réglez la valeur minimale
(**Value Min.**) sur 0.

Réglez la valeur **Value Min.**
avec la molette **DE**.

Edit Slider : S1
Value Min. : 0

5) PRESSEZ PAGE >

Réglez la valeur maximale
(**Value Max.**) sur 127.

Dans cet exemple, quand on monte
le curseur, la valeur augmente
jusqu'à la limite maximale fixée ici.

Réglez la valeur **Value Max.**
avec la molette **DE**.

Edit Slider : S1
Value Max. : 127

6) PRESSEZ PAGE >

Dans cet exemple, optez pour **DN>UP** (basse>haute). Quand le curseur est en position *Basse*, il envoie une valeur 0, en position *haute* une valeur 127.

Réglez la valeur **Polarity** (polarité) avec la molette **DE**.

Edit Slider : S1
Polarity : DN>UP

7) PRESSEZ STORAGE

Vous allez enregistrer votre programme dans un Preset utilisateur.

Store Parameters
No Yes

NOTE:

Les boutons **Storage** et **Enter** deviennent des boutons **No** et **Yes**.

Store Parameters
No Yes

8) PRESSEZ ENTER (Yes)

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

Le **CURSEUR** clignotera

Preset Num. : 1
Name :

9) PRESSEZ STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection de numéro de Preset.

Are You Sure?
No Yes

10) PRESSEZ ENTER (Yes)

Vous retournerez à la page Preset.

Preset Num. : 1
Name :

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

PROCEDURE: PROGRAMMATION DES BOUTONS

Nous allons programmer un **BOUTON** pour qu'il se comporte comme un simple commutateur ON/OFF, ou interrupteur à verrouillage. Pressez une fois le **BOUTON** et le commutateur sera sur On. Pressez encore le **BOUTON** et il sera sur off. La programmation des **BOUTONS** de *Transport* suit exactement la même procédure.

TRUC: Cela peut être très utile pour gérer les coupures ou "Mutes" de votre programme audio/séquenceur. La plupart des programmes audio/séquenceur Pro et Semi Pro vous permettent de piloter diverses fonctions du programme depuis un contrôleur externe, ici les Mutes de votre mixer virtuel (voir le manuel de votre programme pour des détails). Chaque **BOUTON** peut se verrouiller, comme dans l'exemple pour *Mute (SWITCH)*, ou agir fugitivement (*PUSH*). Un commutateur *fugitif* n'agit que lorsque le **BOUTON** est gardé pressé. C'est très utile pour les boutons d'avance et retour rapides (**Fwd** et **Rew**) en section de *Transport*.

1) PRESSEZ EDIT

Press or Move
Any Controls

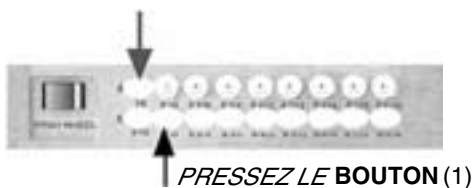
Edit

2) PRESSEZ le BOUTON

Dans cet exemple, pressez le **BOUTON 1** avec la **Banque A** sélectionnée. Réglez le canal MIDI sur 1.

Réglez le canal MIDI (**Midi Channel**) avec la molette **DE**.

Edit Button: B1
Midi Channel : 1



3) PRESSEZ PAGE >

Dans cet exemple, nous réglerons la commande (**CTRL Change**) sur **OFF**. Vous pouvez choisir le numéro de commande de votre choix.

Réglez la valeur **CTRL Change** avec la molette **DE**.

Edit Button: B1
CTRL Change : OFF

4) PRESSEZ PAGE >

Réglez le n° de note (**Key Note**) sur 60. La plage des notes va de 0 à 127.

Réglez la valeur **Key Note** avec la molette **DE**.

Edit Button: B1
Key Note: 60

5) PRESSEZ PAGE >

SWITCH: Pressez une fois le bouton et un message **NOTE ON** sera transmis. Le commutateur (Switch) est sur ON. Pressez à nouveau le bouton et un message **NOTE OFF** sera transmis. Le commutateur (Switch) est sur OFF.

Réglez la valeur **Key Mode** avec la molette **DE**.

Edit Button: B1
Key Mode: SWITCH

5) suite...

PUSH: Un message **Note on** est envoyé à l'enfacement. Au relâchement du bouton, un message **Note off** Message est envoyé. Le **BOUTON** n'agit que quand vous le *pressez*.

Réglez la valeur **Key Mode** avec la molette **DE**.

Edit Button: B1
Key Mode: PUSH

6) PRESSEZ STORAGE

Vous allez enregistrer votre programme dans un Preset utilisateur.

Store Parameters
No Yes

NOTE:

Les boutons **Storage** et **Enter** deviennent des boutons **No** et **Yes**.

Store Parameters
No Yes

7) PRESSEZ ENTER (Yes)

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

Le **CURSEUR** clignotera

Preset Num. : 1
Name :

8) PRESSEZ STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection de numéro de Preset.

Are You Sure?
No Yes

9) PRESSEZ ENTER (Yes)

Attendez que le clavier passe en revue les commandes (*Scan Controls*).

Vous retournerez à la page Preset.

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

Preset Num. : 1
Name :

PROCEDURE: PROGRAMMATION DES PEDALES

Nous programmerons l'entrée de pédale 1 (**PEDAL INPUT 1**) pour transmettre le *Sustain*. Pour cela, il vous faudra une *pédale de sustain*. N'importe quelle pédale fera l'affaire.

TRUC: Les quatre entrées **PEDAL** peuvent être programmées pour tout transmettre, du *Sustain* au Volume en passant par la Modulation. Une entrée **PEDAL IN**, si connectée à une *pédale de volume*, peut transmettre des valeurs de commande (CTRL) comme les curseurs et potentiomètres. Vous avez 4 entrées **PEDAL IN**. Imaginez une configuration de scène avec 2 pédales de volume réglées pour piloter 2 sons *différents*. Vous programmeriez la polarité (*Polarity*) de **PEDAL 1** sur DN>UP, et celle de **PEDAL 2** sur UP>DN. Ainsi en enfonçant les deux, vous feriez baisser un son et monter l'autre ! Tout cela sans manoeuvre complexe.

1) PRESSEZ EDIT

Press or Move
Any Controls

Edit

2) PRESSEZ PEDAL

Réglez le canal MIDI (**Midi Channel**) avec la molette **DE**.

Dans cet exemple, réglez le canal MIDI (**Midi Channel**) sur 1

Edit Pedals
Midi Channel : -1-
 OFF

3) PRESSEZ PAGE >

Nous devons régler la valeur de **CTRL Change** sur **64**.

C'est la valeur MIDI pour la pédale de sustain.

Réglez la valeur **CTRL Change** avec la molette **DE**.

Edit Pedals
CTRL Change -1-
 64

4) PRESSEZ PAGE >

Réglez la valeur mini (**Value Min.**) sur 0. Dans ce cas, toute valeur inférieure à 64 transmettra un message Off.

Réglez la valeur **Value Min.** avec la molette **DE**.

Edit Pedals
Value Min. : -1-
 0

5) PRESSEZ PAGE >

Réglez la valeur maxi (**Value Max.**) sur 127. Dans ce cas, toute valeur supérieure à 64 transmettra un message On.

Réglez la valeur **Value Max.** avec la molette **DE**.

Edit Pedals
Value Max. : -1-
 127

6) PRESSEZ PAGE >

C'est ici qu'entre en jeu la flexibilité du VMK. Vous pouvez régler la polarité (**Polarity**) de la pédale utilisée. Si vous notez du sustain alors que la pédale n'est pas enfoncée, changez le réglage **Polarity** du VMK en fonction.

Réglez la valeur **Polarity** (polarité) avec la molette **DE**.

Edit Pedals
Polarity : -1-
 DN>UP

7) PRESSEZ STORAGE

Vous allez enregistrer votre programme dans un Preset utilisateur.

Store Parameters
 No Yes

NOTE:

Les boutons **Storage** et **Enter** deviennent des boutons **No** et **Yes**.

Store Parameters
 No Yes

8) PRESSEZ ENTER (Yes)

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

Le **CURSEUR** clignotera

Preset Num. : 1
Name :

9) PRESSEZ STORAGE

Le curseur clignotant indique la sélection de numéro de Preset.

Are You Sure?
 No Yes

10) PRESSEZ ENTER (Yes)

Vous retournerez à la page Preset.

Preset Num. : 1
Name :

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

PROCEDURE: EDITION EN DIRECT

C'est la possibilité de *rapidement* envoyer un message de **changement de programme** ou **sélection de banque** ou encore de changer de **canal MIDI** sans *altérer* le programme Preset d'origine.

Dans cet exemple, vous enverrez un **changement de programme** à votre source sonore. La procédure est exactement la même pour un changement de banque ou de canal MIDI, l'option devant être choisie à l'**étape 1**.

**Partez d'un
programme**

Preset Num. : **1**
Name :

**1) PRESSEZ
Prog Change**

Réglez la valeur **Prog Change**
avec la molette **DE**.

Keyb. Live Edit
Prog Change: **10**

**2) PRESSEZ
Enter**

Vous retournerez à
la page **Preset**.

Preset Num. : **1**
Name :

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	77
CONTINUOUS CONTROLLER	78
LAYOUT DEL TECLADO	79-81
CÓMO CREAR UN PRESET	82
 PROCEDIMIENTO	
SELECCIÓN DE UN PRESET Y ASIGNACIÓN DE UN NOMBRE	83-84
PROGRAMACIÓN DEL TECLADO.....	85-87
PROGRAMACIÓN DE SLIDERS Y POTENCIÓMETROS	88-89
PROGRAMACIÓN DE PULSADORES	90-91
PROGRAMACIÓN DE PEDALES	92-93
LIVE EDIT	94



VMK-88^{plus}

Bienvenidos al magnífico mundo de VMK-88^{plus}. VMK-88^{plus} es un master keyboard multinivel, programable, con 88 teclas con dimensión de piano y acción semipesada. Dispone de unciones de pitch bend, aftertouch, live edit, potenciómetro, pulsadores y slider asignables, y 4 entradas de pedal totalmente programables. El sueño de un pianista que se torna realidad. Un controller con un control a 3 pedales: sustain, damper y sostenido. Con sólo 6 Kg. de peso, VMK-88^{plus} es un instrumento de trabajo ideal para los músicos.

VMK-88^{plus} dispone de los controles asignables enumerados a continuación:

- 8 potenciómetros programables x 2 bancos;
- 8 pulsadores programables x 2 bancos;
- 9 sliders programables x 4 bancos;
- 5 pulsadores programables para transposición;
- 4 entradas pedal programables.

En total, 77 controles asignables.

VMK-88^{plus} es un teclado con dimensiones profesionales y superficie de control integrada. Es un teclado MIDI con superficie de control con 3 presets de software, 27 patches programables y una amplia combinación de potenciómetros, pulsadores, sliders y pedales asignables. VMK-88^{plus} es un teclado ideal para dar expresión a cada sesión de música, sin perder jamás de vista el aspecto económico.

VMK-88^{plus}



A Virtual Music Keyboard with fully programmable knobs, buttons, sliders and pedals

Technical Specifications

- 88 keys - TP9PIANO keybed with weighted keys for a piano feel
- Aftertouch
- LCD Display
- Data Entry Dial
- Modulation Wheel
- 3 Software Presets – Native Instrument B4 and PRO53, and Steinberg Cubase
- 27 User Programmable Presets
- 8 Programmable Knobs
- 9 Programmable Sliders
- 8 Programmable Buttons
- 5 Programmable Sequencer Buttons Section
- 3 Programmable Pedal Inputs
- Midi connectors: Out, USB
- Dimensions: in. 52.3 x 13.8 x 4.7
(cm. 138,8 x 35 x 58,5)
- Weight: lb. 17 (kg. 7,7)

The VMK-88^{plus} carton contains:

- VMK-88^{plus}
- 9VDC 500mA (Tip +) stabilized power adaptor
- PS 100 Foot-switch
- Instruction Manual

Controller

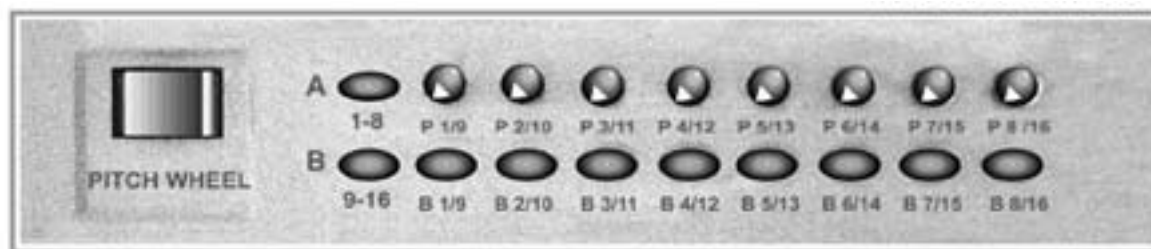
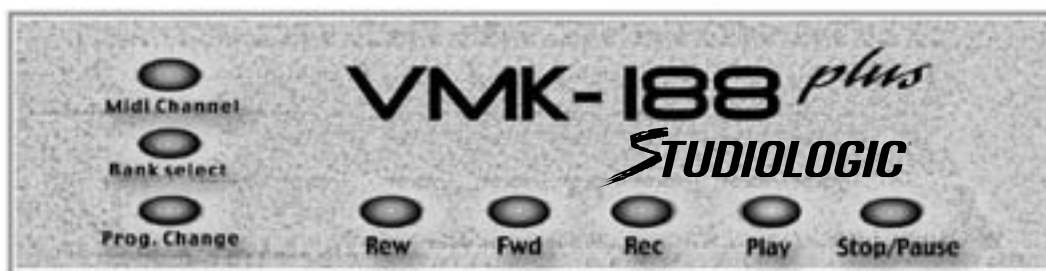
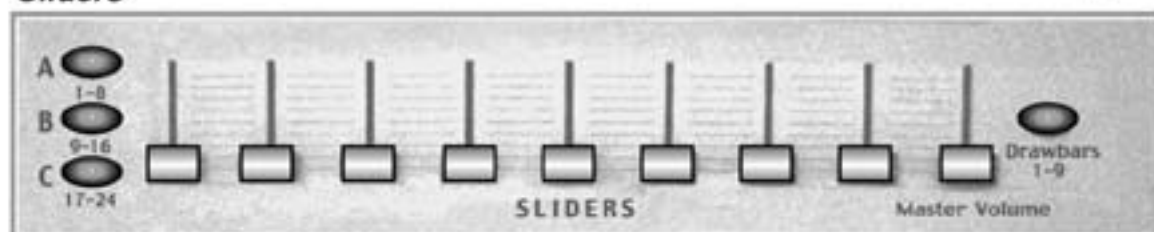
Entre los mensajes MIDI (también el mensaje on/off es un mensaje MIDI), se incluyen 128 mensajes "continuous controller" (a menudo abreviado como "CC"). Dichos mensajes se utilizan principalmente para transmitir los movimientos de los potenciómetros, de los sliders, de los pedales, etc. Por ejemplo, la modulation wheel del sintetizador envía un mensaje CC que casi siempre corresponde a un CC número 1 (ver lista inferior). Cada CC tiene un intervalo posible de 0-127; por ende, devolviendo la modulation wheel a la posición de reposo se envía un mensaje CC número 1 con valor 0, mientras llevándola al punto más alto se envía un mensaje CC número 1 con valor 127.

La VMK-88^{plus} asume esta capacidad MIDI y deja el control al usuario. Todos los potenciómetros, los sliders y las entradas para pedales de VMK-88^{plus} pueden programarse para transmitir estos valores CC.

Algunos de los números CC se reservan para funciones particulares. Por ejemplo, CC64 corresponde al pedal de sustain. De hecho, muchos controllers (64, 65, 66, etc.) se definen como interruptores on/off más que como controllers continuos. El pedal sustain envía un mensaje CC64 con valor 127 al pulsarlo y otro mensaje CC64 con valor 0 al soltarlo. Esta característica debe tenerse en cuenta al programar las entradas para los pedales. La combinación entre VMK-88^{plus} y un sequencer o un programa audio ofrece un número casi ilimitado de posibilidades de direcciones para controlar las diferentes funciones de los programas utilizados. Para obtener informaciones más específicas, consultar el manual del software.

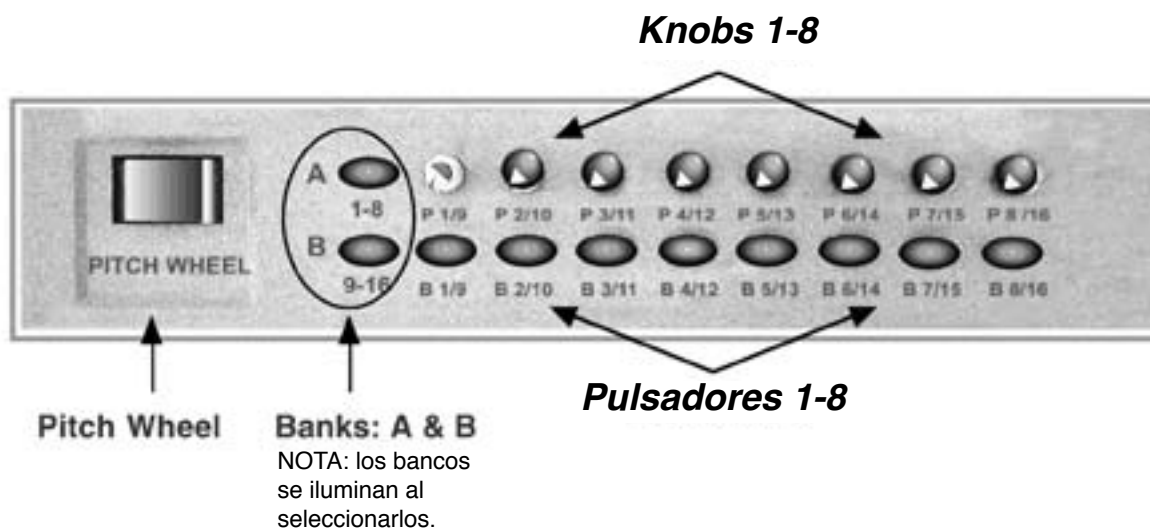
Números de controllers comunes

1 Modulation Wheel (0-127)	67 Pedale soft (0 o 127)
2 Breath Controller (0-127)	69 Hold 2 (0 o 127)
4 Foot Controller (0-127)	80 Controlli generali num5 (0-127)
5 Portamento (0-127)	81 Controlli generali num6 (0-127)
6 Slider dati (0-127)	82 Controlli generali num7 (0-127)
7 Volume principale (0-127)	83 Controlli generali num8 (0-127)
8 Bilanciamento (0-127)	92 Tremolo Depth (0-127)
10 Pan (0-127)	93 Chorus Depth (0-127)
11 Espressione (0-127)	94 Celeste (Detune) Depth (0-127)
16 Controlli generali num1 (0-127)	95 Phase Depth (0-127)
17 Controlli generali num2 (0-127)	96 Incremento dati (0 o 127)
18 Controlli generali num3 (0-127)	97 Decremento dati (0 o 127)
19 Controlli generali num4 (0-127)	121 Reset di tutti i controller (0)
64 Pedale sustain (0 o 127)	122 Controllo locale On/Off (0 o 127)
65 Portamento On/Off (0 o 127)	123 Tutte le note Off (0)
66 Pedale sostenuto (0 o 127)	

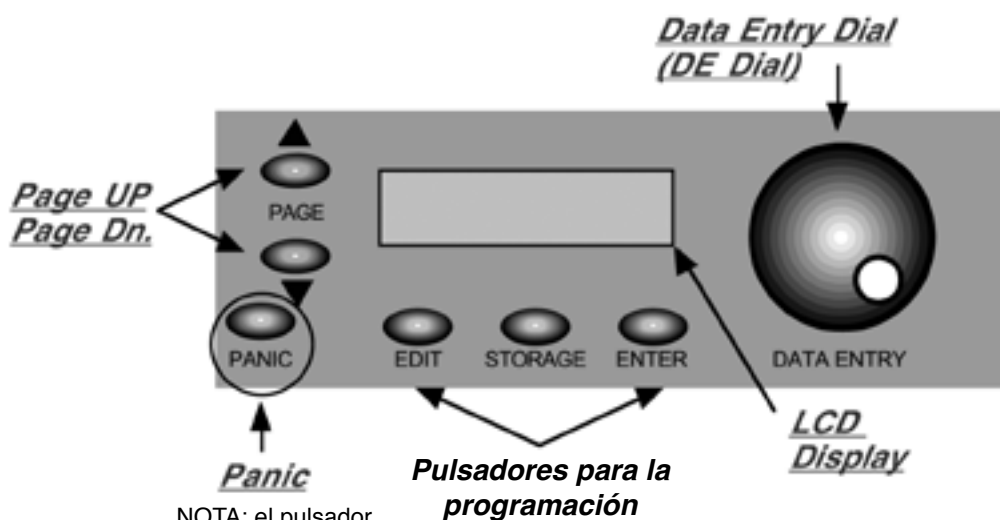
LAYOUT DEL TECLADO GENERAL**Potenciómetros y pulsadores****Controles de programas****Panel posterior****Controles transposición/Live Edit****Sliders**

LAYOUT DEL TECLADO DETALLES**Potenciómetros y pulsadores**

Los potenciómetros y los pulsadores pueden programarse para controlar funciones diferentes, desde un loop sobre un sampler hasta la reverb depth en un módulo de sonidos. 8 potenciómetros, 8 pulsadores, 2 bancos cada uno, un total de 32 combinaciones posibles para cada patch.

**Controles de programa**

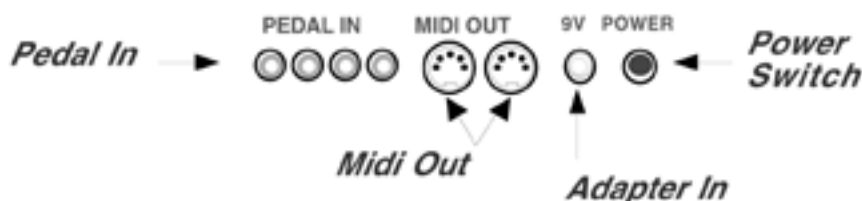
La sección de los controles para los programas comprende: un display LCD 2 x 16, un cómodo control rotativo para data entry (Control DE); pulsadores PAGE arriba y abajo para desplazarse entre las diferentes opciones de parámetros del controller que se esté programando; pulsadores Edit, Storage y Enter, elementos fundamentales para la programación del teclado; un pulsador Panic para utilizar cuando los demás no funcionan.



LAYOUT DEL TECLADO DETALLES

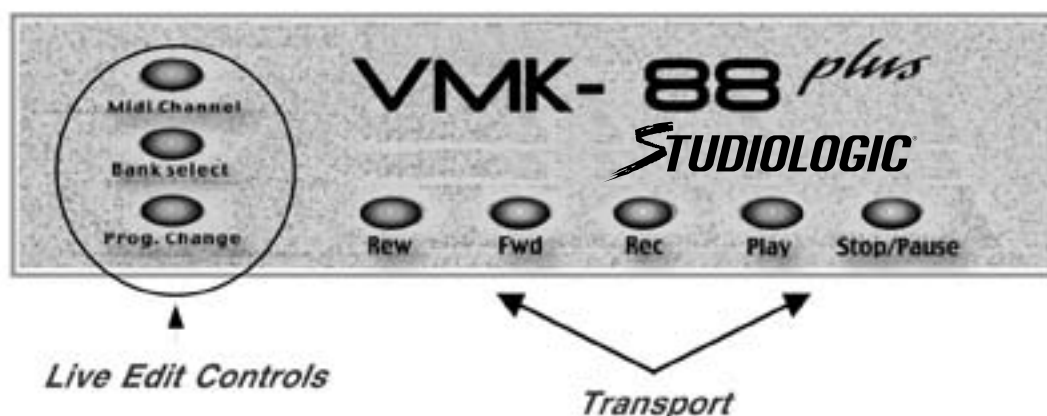
Panel posterior

El panel posterior contiene los elementos de conexión del teclado: 2 salidas MIDI y 4 entradas independientes para los pedales. Las entradas para los pedales admiten pedales sustain o de volumen, que envían mensajes controller completamente diferentes. Las entradas para los pedales pueden programarse para aceptar pedales de casi todas las marcas de productores, independientemente de la polaridad de los mismos. También se encuentran en el panel posterior la entrada para el adaptador y el interruptor de la alimentación.



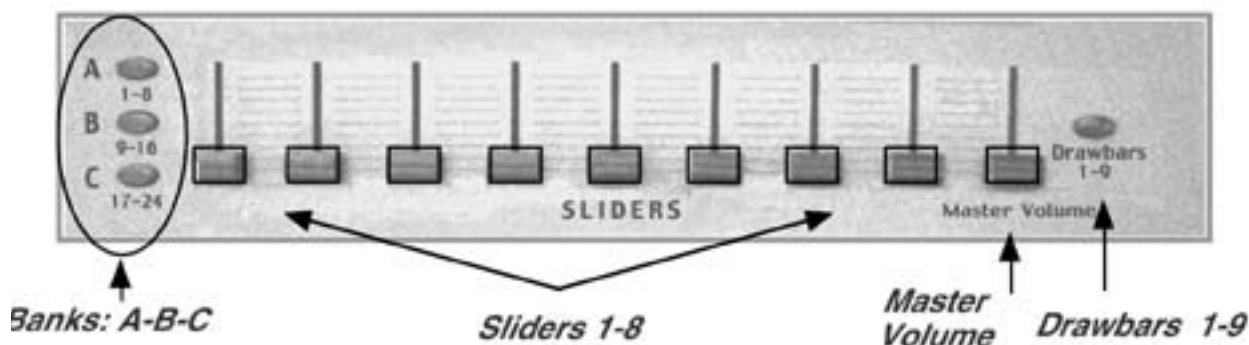
Controles transposición /Live Edit

Los controles para la transposición y para el Live Edit se encuentran en la parte central para facilitar el acceso durante los shows o en estudio. Simple y muy útil, la transposición puede programarse rápidamente para controlar un secuencer o una drum machine. La función Live Edit es indispensable para cambiar rápidamente de programa, bank select o canal MIDI.



Sliders

Los sliders son probablemente los controles más útiles en estudio. Cada uno de los 9 sliders puede programarse independientemente. Los sliders pueden enviar mensajes específicos, como el volumen, a un módulo de sonidos, o bien enviar un mensaje de control que puede encaminarse mediante un secuencer para controlar las diferentes funciones del programa que se utiliza en ese momento. Para obtener informaciones más específicas, consultar el manual del programa. 4 bancos y 9 sliders, por un total de 36 controles para cada patch. NOTA: también la drawbar es un banco.



Cómo crear un preset

La creación de los presets es un proceso muy simple que prevé el uso de los controles para la programación descritos en la sección LAYOUT DEL TECLADO de este manual. En primer lugar, elegir un número de preset mediante el control DE, luego pulsar ENTER. Para no sobrescribir los 3 presets del software, escoger un número de presets superior a 3. Es posible elegir un número aún no utilizado o sobrescribir un preset ya existente.

Luego de seleccionar el número de presets, pulsar el pulsador EDIT para comenzar a asignar las funciones a los controles que se seleccionan sucesivamente. El display LCD pedirá que presiones o muevas los controles ("Press or move any controls"). Es posible mover o pulsar los potenciómetros, los sliders, los pulsadores, las teclas del teclado o los pedales. Luego de desplazar o pulsar uno de estos controles, el display LCD indica el control que se está programando.

En este punto, usar los pulsadores Page (página) arriba y abajo para deslizar los parámetros que pueden asignarse. Usar el control DE para seleccionar el valor del parámetro deseado. Luego de seleccionar un valor, usar el pulsador Page arriba o abajo para pasar al parámetro sucesivo. Una vez definidos todos los parámetros para el control que se está programando, pulsar el pulsador STORAGE. El display LCD pregunta al usuario si quiere guardar los parámetros seleccionados. Elegir NO o YES. Para escoger, seleccionar los pulsadores de YES o NO.

Si fuera necesario programar los controles suplementarios para el preset, pulsar nuevamente el pulsador EDIT. Se solicitará nuevamente pulsar o mover cualquiera de los controles. Repetir el procedimiento descrito anteriormente con todos los controles que se desea programar para el preset que se está creando.

Luego de asignar a todos los controles las funciones que deben realizar, pulsar el pulsador STORAGE y seleccionar YES luego de programar el último control. El display LCD mostrará Preset Num seguido de un cursor que titila. Asignar al preset un nombre (ver sección "Asignación de un nombre", página 7) o decidir utilizar solamente el número del preset (4-30). Si es suficiente el número, pulsar nuevamente STORAGE. Cuando el visualizador LCD pregunta "Are you sure" (¿estás seguro?), pulsar el pulsador YES y el controller volverá a la página del preset con el número recién confirmado.

Si en cambio se decide asignar al preset un nombre, seguir el procedimiento indicado en la sección "Asignación de un" en página 7. Al final del procedimiento, pulsar el pulsador STORAGE. Cuando el display LCD solicita la confirmación de la operación, pulsar el pulsador debajo de YES y el controller volverá a la página del preset con el nombre y el número del preset.

PARA GUARDAR LAS CONFIGURACIONES DEL PRESET, ES NECESARIO PULSAR EL PULSADOR "STORAGE" DOS VECES. La primera vez se pregunta si se desea guardar las configuraciones ("Store parameters"). La segunda vez, cuando el display LCD solicita confirmar la operación, pulsando el pulsador YES se guarda todo el preset. La sección "Procedimientos" ayudará al usuario a adquirir práctica con la flexibilidad de programación de VMK-88^{plus}. Los procedimientos mostrarán, en efecto, cuán fácil es crear los presets para controlar tanto programas para estudio como para shows.

PROCEDIMIENTO: SELECCIÓN DE UN PRESET

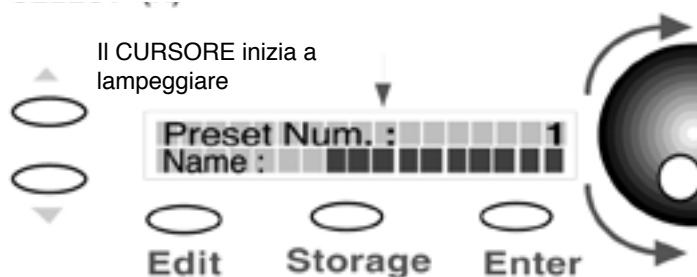
VMK-88^{plus} dispone de 27 preset programables por el usuario. A continuación se describen dos maneras posibles para seleccionar un preset.

SELECCIÓN RÁPIDA (A)**1) ROTAR EL DATA ENTRY DIAL**

Rotando el control **DE**, se deslizan diferentes Preset.

El cursor comienza a titilar.

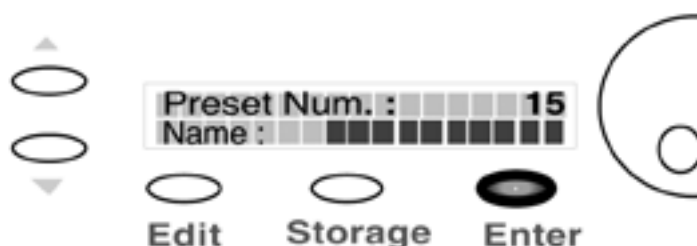
Deslizar hasta el preset deseado.

**2) PULSAR ENTER**

Esperar que el cursor deje de titilar.

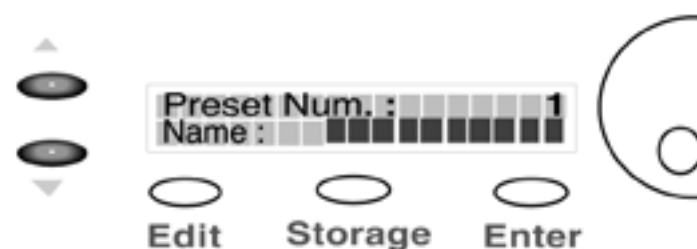
El preset ha sido seleccionado

NOTA: es posible obtener una presentación del preset aun sin seleccionarlo. Si no se pulsa la tecla ENTER, VMK-88^{plus} volverá al último preset seleccionado.

**SELECCIÓN RÁPIDA (B)**

PULSAR PAGE Up/Dn.

Los preset pueden escogerse también en modo secuencial mediante los pulsadores Page arriba o abajo.



NOTAS: (1) para completar la selección, VMK-88^{plus} debe ejecutar un scan de los controles; (2) es posible desplazarse solamente de a un preset a la vez.

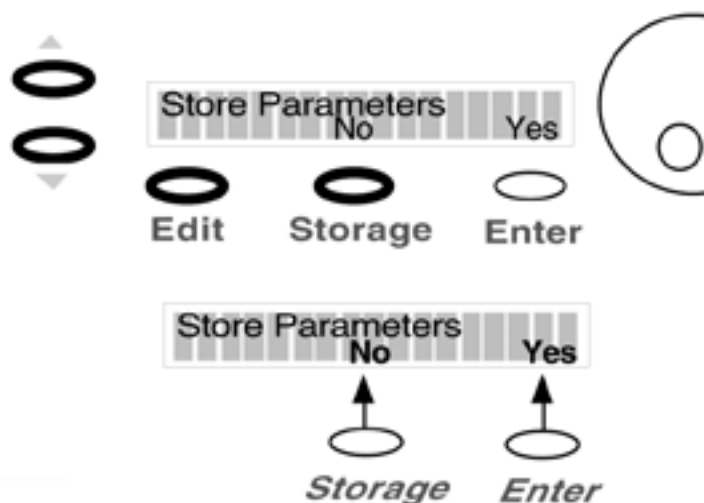
PROCEDURA: ASSEGNAZIONE DI UN NOME

VMK-88^{plus} dispone de 27 preset programables por el usuario. A cada preset puede asignarse un nombre con longitud máxima de 10 caracteres. Cada nombre puede formarse con una combinación de letras y números a elección. Para este ejemplo se utilizará un preset que ya ha sido programado. Es posible asignar el preset un nombre durante el proceso de modificación. Luego de haber realizado todas las modificaciones y de llegar a la fase que solicita pulsar el pulsador STORAGE (fase 6 en "Programación de los pulsadores", fase 7 en "Slider/potenciómetros/pedales, fase 8 en "Teclado"), seguir el siguiente procedimiento:

1)PULSAR STORAGE

El programa será guardado en un preset usuario.

CAMBIO
PANTALLA



En esta fase los pulsadores Storage y Enter funcionan como pulsadores NO y YES.

NOTA: si se selección No, se regresa a la página "Press or move any Control"

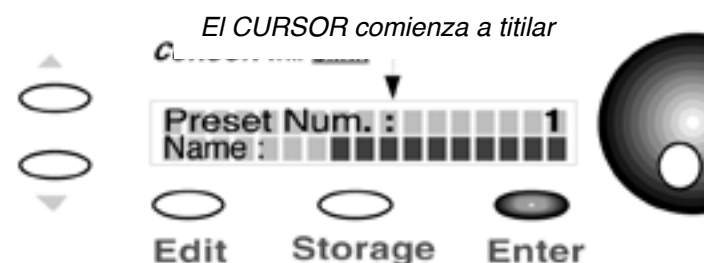
2)PULSAR ENTER(Yes)

En este ejemplo se elige YES

NOTA: para pasar a una memoria de preset diferente, utilizar el control DE.

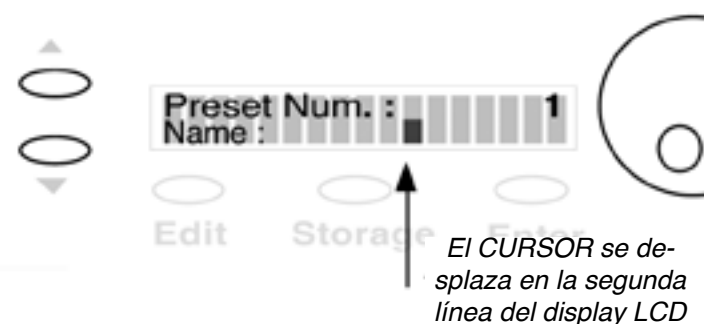
TODOS LOS DATOS DEL PROGRAMA SE GUARDARÁN EN LA NUEVA MEMORIA DE PRESET.

CAMBIO
PANTALLA

**3)PULSAR PG UP/ PG DN**

Los pulsadores Page arriba o Page abajo permiten desplazar el cursor hasta el campo "Name" del display LCD.

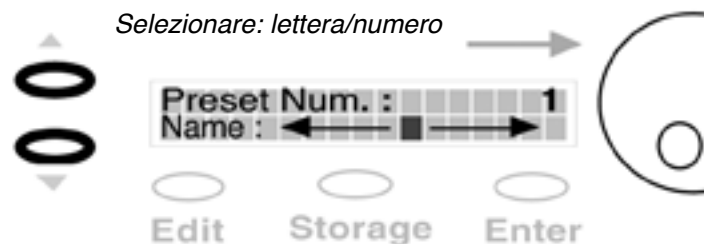
Page Up
Page Dn

**4)NAME PRESET**

Asignar un nombre al preset usando los pulsadores Page y el control DE. Recordar que es posible utilizar un máximo de 10 caracteres.

Page ARRIBA: desplaza el cursor hacia la derecha
Page ABAJO: desplaza el cursor hacia la izquierda
Control DE: seleccionar Letras o Números

Selezionare: lettera/numero

**5)PULSAR STORAGE**

Se guarda el programa y el nombre asignado al mismo.

CAMBIO
PANTALLA

**6)PULSAR ENTER (YES)**

Vuelve a la página del preset con el nombre apenas asignado.

PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DEL TECLADO

VMK-88^{plus} puede memorizar hasta 27 patch programables por el usuario. Cada patch contiene información sobre la programación de los pulsadores, de los sliders, de los potenciómetros y de los pedales y también el TECLADO mismo, como controller, puede personalizarse. Cada patch puede contener además la información sobre el canal MIDI, aftertouch, transposición, Program Change y Bank Select.

1)PULSAR EDIT**2)PULSAR TECLA**

Pulsar cualquier tecla del teclado

**3)PULSAR PAGE UP**

Para cada patch es posible enviar un mensaje Bank Select High

Para obtener mayor información, consultar el manual suministrado por el productor de la fuente de sonido.

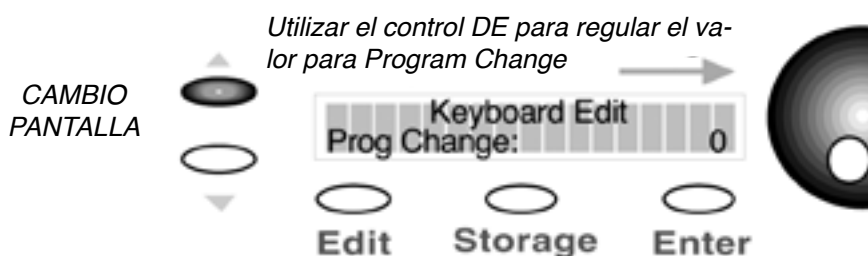
**4)PULSAR PAGE UP**

Para cada patch es posible enviar un mensaje Bank Select Low.

Para obtener mayor información, consultar el manual suministrado por el productor de la fuente de sonido.

**5)PULSAR PAGE UP**

Es posible enviar desde el patch un mensaje Program Change.



6)PULSAR PAGE UP

La transposición (transpose) puede regularse de 0 a +24 o de 0 a -24.

CAMBIO
PANTALLA

To adjust the **Transpose** value
use the **DE** dial

Keyboard Edit
Transpose : + 0

Edit Storage Enter

7)PULSAR PAGE UP

Para cada patch es posible programar After Touch en on o en off.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control DE para regular el
valor para After Touch

Keyboard Edit
After Touch : ON

Edit Storage Enter

6)PULSAR STORAGE

Las configuraciones del teclado se guardarán en un preset usuario.

CAMBIO
PANTALLA

Store Parameters
No Yes

Edit Storage Enter

Store Parameters
No Yes

Storage Enter

7)PULSAR ENTER(Yes)

En este ejemplo se elige **YES**.

CAMBIO
PANTALLA

Il **CURSORE** inizia a lampeggiare

Preset Num. : 1
Name :

Edit Storage Enter

8)PRESS STORAGE

El cursor que titila indica el número de preset seleccionado.

CAMBIO
PANTALLA

Are You Sure?
No Yes

Edit Storage Enter

9) PULSAR ENTER(Yes)

Esperar a que el teclado haya completado el scan de los controles. El display vuelve a la página del Preset.

CAMBIO
PANTALLA



Preset Num. : 1
Name :



PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DE SLIDERS Y POTENCIÓMETROS

A continuación se describe como configurar un SLIDER para que funcione como fader de un mixer analógico. Fader abajo > volumen mínimo. Fader arriba > volumen máximo. La programación de los POTENCIÓMETROS es un procedimiento idéntico.

SUGERENCIA: a diferencia de los mixers analógicos, en este caso es posible configurar el volumen mínimo a un valor diferente de 0 (ausencia de sonido), para que un rastro permanezca como fondo en el mix. Para realizar esto, es suficiente escoger un valor mayor que 0. Por ejemplo, para "ejecutar" una pieza con efecto guitarra evitando bajar el volumen por debajo de un determinado nivel en el mix, es necesario configurar Min. sobre un valor apropiado. De esta manera, se sigue escuchando la guitarra aún bajando el fader y no es necesario preocuparse por la posición del fader mismo. El procedimiento descrito en este ejemplo puede aplicarse también a un valor Max.

1)PULSAR EDITCAMBIO
PANTALLAPress or Move
Any Controls

Edit Storage Enter

2)MOVER EL SLIDER (POTENCIÓMETRO)

En este ejemplo, mover el SLIDER 1 luego de seleccionar el banco A.

NB: tenere sempre traccia dei BANCHI durante la programmazione.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizzare il controllo DE per regolare il canale MIDI.

Edit Slider : S1
Midi Channel : OFF

Edit Storage Enter

3)PULSAR PAGE UP

En este ejemplo, para **CTRL Change** se selecciona el número 10. Este valor puede configurarse sobre cualquier número CTRL.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizzare il controllo DE per regolare il valore per CTRL Change

Edit Slider : S1
CTRL Change : 10

Edit Storage Enter

4)PREMERE PAGE UP

Configurar **Value Min.** en 0.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizzare il controllo DE per regolare il valore per Value Min.

Edit Slider : S1
Value Min. : 0

Edit Storage Enter

5)PRESS PAGE UP

Configurar **Value Max** en 127.

Así, cuando el slider se levanta al máximo, se ejecutará en el valor máximo permitido.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizzare il controllo DE per regolare il valore per Value Max.

Edit Slider : S1
Value Max. : 127

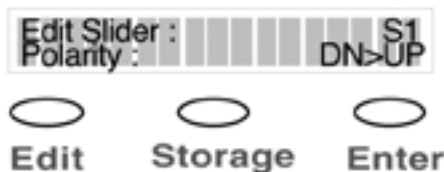
Edit Storage Enter

6)PULSAR PAGE UP

Para este ejemplo, seleccionar DN>UP. Cuando el slider se encuentra en posición GIÙ envía un valor 0. Cuando en cambio es ARRIBA, envía un valor 127.

CAMBIO
PANTALLA

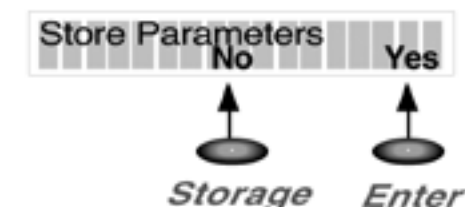
Utilizar el control **DE** para regular el valor para **Polarity**

**7)PULSAR STORAGE**

El programa será guardado en un preset usuario.

CAMBIO
PANTALLA**NOTA:**

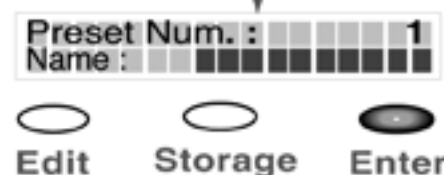
En esta fase los pulsadores Storage y Enter funcionan como pulsadores **NO** y **YES**.

**8)PULSAR ENTER(Yes)**

En este ejemplo se elige **YES**.

CAMBIO
PANTALLA

El **CURSOR** comienza a titilar

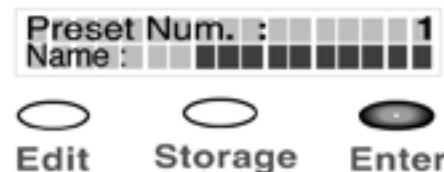
**9)PULSAR STORAGE**

El cursor que titila indica el número de preset seleccionado.

CAMBIO
PANTALLA**10)PULSAR ENTER(Yes)**

El display vuelve a la página del **Preset**.

La primera sesión de programación ha sido apenas completada. Para programar otros sliders y potenciómetros es suficiente repetir los pasajes descritos anteriormente

CAMBIO
PANTALLA

PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DE PULSADORES

En este procedimiento se describe cómo configurar un **PULSADOR** para que funciona como un simple interruptor ON/OFF o un interruptor biestable. Pulsando el **PULSADOR** una vez, el interruptor estará en ON. Pulsando el **PULSADOR** una vez, el interruptor estará en ON. La programación de los **pulsadores para la TRANSPOSICIÓN** es un procedimiento idéntico.

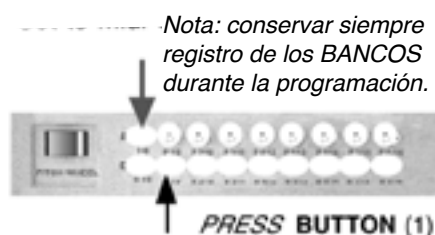
SUGERENCIA: esta función es muy útil para controlar las funciones “mudas” del programa de audio sequencing. Muchos programas Pro y Semi Pro de audio/sequencing permiten controlar las diferentes funciones del programa desde un controller externo. en este ejemplo mostraremos como controlar los “mute” de un mixer virtual (para mayor información, consultar el manual del programa). Cada **PULSADOR** puede funcionar como interruptor biestable, como en este ejemplo de “mute” (MODO INTERRUPTOR), o como interruptor momentáneo (MODO IMPULSO). Un interruptor momentáneo funciona solamente cuando el **PULSADOR** se mantiene presionado. Esta opción es muy útil para los **PULSADORES Fwd y Rew** en la sección de la transposición.

1)PULSAR EDIT

CAMBIO
PANTALLA

2)PULSAR BUTTON

En este ejemplo, mover el **PULSADOR**
1 luego de seleccionar el banco A.
Configurar en el CANAL MIDI 1.



CAMBIO
PANTALLA

Press or Move
Any Controls

Edit Storage Enter

Utilizar el control **DE** para regular el
canal MIDI.

Edit Button: B1
Midi Channel : 1

Edit Storage Enter

3)PULSAR PAGE UP

En este ejemplo CTRL Change
se configura en OFF.
Este valor puede configurarse
sobre cualquier número CTRL.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control **DE** para regular el
valor para **CTRL Change**

Edit Button: B1
CTRL Change : OFF

Edit Storage Enter

4)PULSAR PAGE UP

Configurar Key Note en 60.
El intervalo de los pulsadores
es 0-127.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control **DE** para regular el
valor para **Key Note**

Edit Button: B1
Key Note: 60

Edit Storage Enter

5)PULSAR PAGE UP

SWITCH (interruptore): si se
pulsa el pulsador una vez, se
transmite un mensaje
NOTE ON. El interruptor es
ON. Si se pulsa
el pulsador una segunda vez,
se transmite un mensaje
NOTE OFF. El interruptor es OFF.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control **DE** para regular el
valor para **Key Mode**

Edit Button: B1
Key Mode: SWITCH

Edit Storage Enter

PROCEDIMIENTO: PROGRAMACIÓN DE PEDALES

En este ejemplo, la **ENTRADA PEDAL 1** será programada para permitir una función sustain. Para realizar este procedimiento es entonces necesario disponer de un pedal de sustain. Es posible utilizar pedales de cualquier polaridad.

SUGERENCIA: las 4 **ENTRADAS PEDALES** pueden programarse para transmitir cualquier función, desde el sustain, al volumen y la modulación. Una **ENTRADA PEDAL**, si está conectado a un pedal volumen, puede transmitir los mismos valores **CTRL** de los **SLIDER** o de los **POTENCIÓMETROS**. Se debe recordar que se encuentran disponibles cuatro **ENTRADAS PEDALES**. Por ejemplo, para una configuración para utilizar en vivo, se pueden configurar dos pedales volumen que controlen dos sonidos diferentes. En este caso, el **PEDAL 1** podría programarse con polaridad **DN>UP** (abajo>arriba) y el **PEDAL 2** con polaridad **UP>DN** (arriba>abajo). Si se pulsan contemporáneamente ambos pedales volumen, se obtiene un efecto de fade out sobre un sonido y de fade in en el otro, todo esto evitando extraños movimientos del pie.

1) PULSAR **EDIT**

CAMBIO
PANTALLA

Press or Move
Any Controls

Edit Storage Enter

2) PULSAR **PEDAL**

En este ejemplo **Midi Channel** se configura en 1.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control **DE** para regular el canal MIDI.

Edit Pedals Midi Channel : -1- OFF

Edit Storage Enter

3) PULSAR **PAGE UP**

Configurar en el **CTRL Change** en **64**. Es esta, en efecto, la específica MIDI para el pedal de sustain.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control **DE** para regular el valor para **CTRL Change**

Edit Pedals CTRL Change -1- 64

Edit Storage Enter

4) PULSAR **PAGE UP**

Configurar **Value Min.** en 0. En este caso, cualquier valor menor a 64 transmitirá un mensaje OFF.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control **DE** para regular el valor para **Value Min.**

Edit Pedals Value Min. : -1- 0

Edit Storage Enter

5) PRESS **PAGE UP**

Configurar **Value Max.** en 127. En este caso, cualquier valor superior a 64 transmitirá un mensaje ON.

CAMBIO
PANTALLA

Utilizar el control **DE** para regular el valor para **Value Max.**

Edit Pedals Value Max. : -1- 127

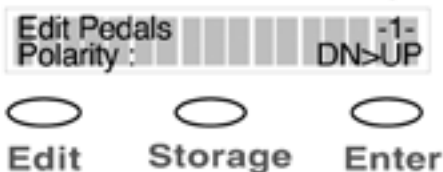
Edit Storage Enter

6)PULSAR PAGE UP

Esta función demuestra la flexibilidad del VMK. VMK permite, en efecto, regular la polaridad del pedal utilizado. Si se verifica un efecto de sustain sin presionar el pedal, adaptar la polaridad del VMK al pedal.

CAMBIO
PANTALLA

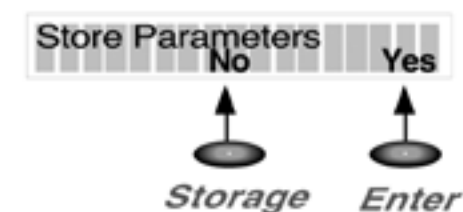
Utilizar el control **DE** para regular el valor para **Polarity**

**7)PULSAR STORAGE**

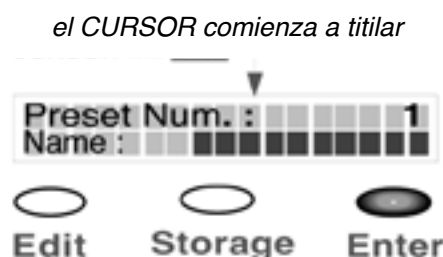
El programa será guardado en un preset usuario

CAMBIO
PANTALLA**NOTA:**

En esta fase los pulsadores **Storage** y **Enter** funcionan como pulsadores **NO** y **YES**.

**8)PULSAR ENTER(Yes)**

En este ejemplo se elige **YES**.

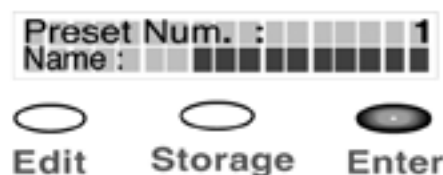
CAMBIO
PANTALLA**9)PULSAR STORAGE**

El cursor que titila indica el número de preset seleccionado.

CAMBIO
PANTALLA**10)PULSAR ENTER(Yes)**

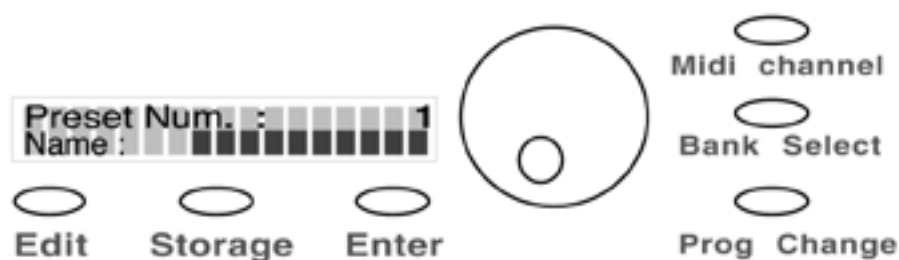
El display vuelve a la página del Preset.

Per programmare altri pedali è sufficiente ripetere i passaggi descritti sopra.

CAMBIO
PANTALLA

PROCEDIMIENTO: LIVE EDIT

Por Live Edit se entiende la capacidad de enviar rápidamente un **Program Change** o un cambio **Bank Select** o de cambiar el canal MIDI sin modificar el programa preset original. En este ejemplo se enviará un rápido Program Change a la fuente de sonido. Para enviar un cambio de banco o del canal MIDI, es suficiente seguir un procedimiento **IDÉNTICO**, escogiendo la opción correspondiente en la **fase 1**.

Ejecución de un programa**1) PULSAR Prog Change**

Para enviar un mensaje Canal MIDI o Bank Select, pulsar el pulsador correspondiente.

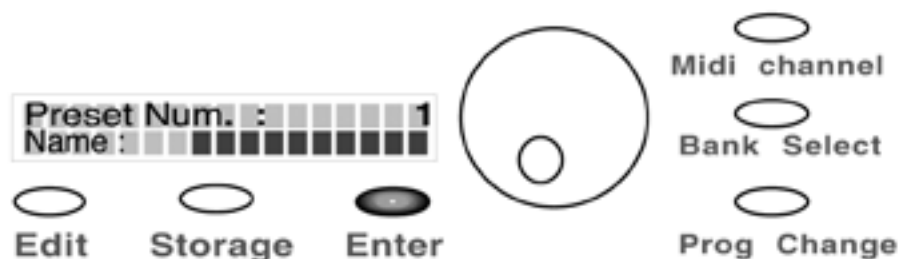
CAMBIO
PANTALLA

Utilizzare il controllo **DE** per regolare il valore per Progr Change →

**2) PULSAR Enter**

El display vuelve a la página del **Preset**.

CAMBIO
PANTALLA



Operación completada.

Live Edit es una función de VMK-88^{plus} extremadamente simple pero muy útil.

Warranty

Every Fatar Studiologic product has been carefully manufactured, calibrated and tested. All this enables a warranty of two years. Damages due to incorrect transport, mounting or handling are not covered by this warranty.

All this is based on general terms and condition of the local distributor / FATAR srl, Italy.

Compensation of more than the price of the device is excluded.

FATAR srl
Zona Ind.le Squartabue
62019 Recanati MC Italy

declares that this product complies with the European Directives:

- 73/23/EWG Low Voltage Directive
- 89/336/EWG EMC Directive
- DIN EN 55103-1&2 Electromagnetic compatibility of audio equipment

This declaration becomes invalid by modification on the device without approval.

This product is manufactured according to the 2002/95/EC directive.

The purpose of this EG Directive 2003/108/EG is, as a first priority, the prevention of waste electrical and electronic equipment (WEEE), and in addition, the reuse, recycling and other forms of recovery of such wastes so as to reduce the disposal of waste.
Please assist to keep our environment clean.

To ensure maximum audio quality all devices of Studiologic by Fatar are always engineered to be state-of-the-art products, therefore updates, modifications and improvements are made without prior notice. Technical specification and product appearance may vary from this manual.

All trademarks used in this manual belong to there respective owners.

No part of this manual may be reproduced or transmitted in any form or by any means without prior consent of the copyright owner.

Warranty

CE-Conformity



RoHS-Conformity



Disposal



State of the art

Trademarks

Copyright



VMK-88^{plus} is a product

FATAR_srl

Zona Ind.le Squartabue

62019 RECANATI (MC) Italy

Phone +39 071 7506078

Fax +39 071 7506142
