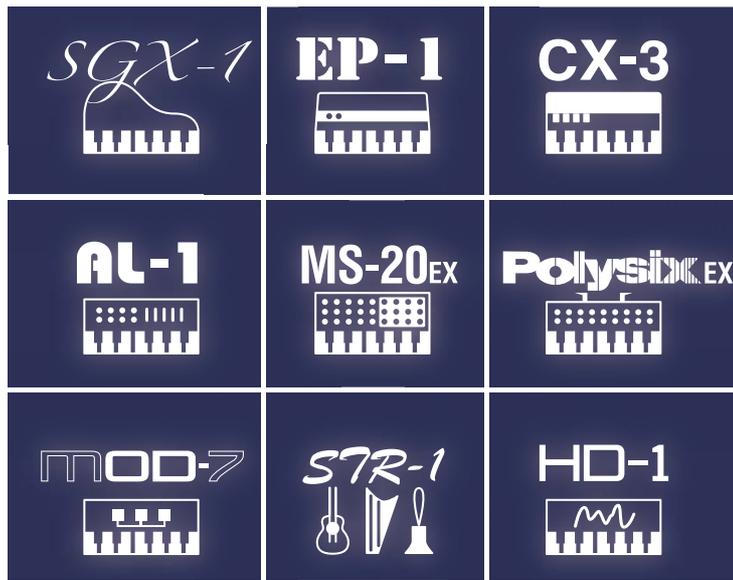


KRONOS

? S` gS^VW GegSd[a



SONDIUS-XG

GENERAL
MIDI


KARMA

KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) and the KARMA Logo are registered trademarks representing patented technology licensed from Stephen Kay, Karma Lab LLC, www.karma-lab.com.


Multi-Dimensional
Synthesis

SST
Smooth Sound
Transitions

CMT

REMS

 TouchView
Graphical User Interface

KORG

Gracias por adquirir Korg KRONOS. Para ayudarle a sacar el máximo partido de su nuevo instrumento, lea detenidamente este manual.

Acerca de este manual

Guía de inicio rápido

Lea esto en primer lugar. Presenta todas las funciones básicas del KRONOS y está diseñado para empezar a utilizarlo.

Manual de Usuario

Es el presente Manual.

Describe las funciones para utilizar correctamente KRONOS.

Voice Name List (VNL)

Voice Name List lista todos los sonidos y configuraciones del KRONOS cuando sale de fábrica, incluyendo Programas, Combinaciones, Multimuestras, Muestras de percusión, Grupos de percusión, KARMA GEs, Secuencias de onda, Patrones de pistas de percusión, Canciones de plantilla y Efectos predefinidos.

Sistema de ayuda incorporado*

El botón HELP le permite acceder a los manuales de usuario sensibles al contexto, desde el panel frontal.

Para más información acerca de cualquier botón, mando, deslizador o controlador a tiempo real del panel frontal, mantenga pulsado el botón HELP y luego pulse el botón o mueva el controlador en cuestión.

Para más información acerca de la página LCD actual, pulse y suelte el botón HELP.

Mientras la página de ayuda aparece en pantalla, puede tocar cualquier enlace en pantalla (resaltado en azul) para obtener más información. Puede desplazarse a través del texto con las barras de desplazamiento que aparecen en pantalla, pulsando los botones Inc y Dec o girando el dial Value.

Al principio de la página "Help" aparecen enlaces "breadcrumb", que muestran la jerarquía de las páginas situadas encima de la actual. Toque cualquiera de estos enlaces para pasar a la página correspondiente. Los botones de avance y retroceso funcionan como los botones de un navegador web estándar. Si cambia de página a través de los enlaces, entonces puede utilizar los botones de avance y retroceso para desplazarse a través de las páginas que ya ha visitado.

La página "Contents" le permite acceder a cualquier parte del sistema de ayuda. El índice incluye una lista de enlaces para acceder a los artículos importantes. Para cerrar la pantalla de ayuda, sólo tiene que pulsar de nuevo el botón HELP o pulsar el botón en pantalla [Done].

*La ayuda sólo está disponible en inglés.

Convenciones de este manual

Referencias al KRONOS

El KRONOS está disponible en los modelos de 88, 73 y 61 teclas. Los manuales hacen referencia a todos los modelos sin hacer distinciones como en "el KRONOS".

Las ilustraciones del panel frontal y del panel posterior del manual muestran el modelo de 61 teclas, pero son igualmente aplicables a los otros modelos.

Símbolos , , Nota, Consejos

Estos símbolos indican respectivamente una precaución, una explicación relacionada con MIDI, una nota adicional o un consejo.

Ejemplos de visualización en pantalla

Los valores de los parámetros mostrados en las pantallas de ejemplo de este manual se incluyen a modo explicativo, y pueden no coincidir con los valores que aparecen en la pantalla LCD del instrumento.

Explicaciones relacionadas con MIDI

"CC#" es la abreviatura para Número de Cambio de Control.

En las explicaciones de los mensajes MIDI, los números entre corchetes [] siempre indican números hexadecimales.

Índice

Panel Frontal y Posterior	1	Ajuste de volumen, Pan, EQ, y envíos a Efectos	41
Panel Frontal	1	Edición de sonidos y Efectos con los botones en tiempo real	42
1. Control VOLUME (PRINCIPAL/AURICULAR) ..	1	Edición de sonidos HD-1	42
Información Básica	14	Cambio de la asignación de Parámetros	43
Los Modos de KRONOS	14	Edición de sonidos EXi	43
Memoria PCM de KRONOS	17	Guardar un Programa	44
La Polifonía en KRONOS	17	Edición detallada de Programas HD-1	45
Funcionamiento Básico	18	Estructura Básica HD-1	45
1. Selección de Modo	18	OSCILLATOR MODE	45
2. Páginas	18	Polifonía	45
3. Ajuste de Parámetros	19	VOICE ASSIGN MODE	45
4. Seleccionar y ejecutar comandos de menú de página	21	Copy Oscillator	45
5. Guardar datos	21	Seleccionar Multimuestras	46
Configuración	22	LFO Parámetros de LFO	47
Encendido y Apagado	22	Generadores de Envolvente EG	48
1. Conecte el cable de alimentación	22	Modulación Alternativa	48
Encendido	22	Uso de los mezcladores AMS	49
Apagado	22	PITCH Parámetros de tono	50
Aviso importante	22	PITCH MOD	50
Conexiones	23	PITCH	50
2. Conexiones de entrada de audio (analógica) ..	24	PITCH EG	50
3. Conexiones Digitales (entrada/salida)	24	Portamento	50
4. Conexión de pedales	25	PITCH EG	50
5. Conexión de dispositivos USB	26	FILTER Parámetros de Filtro	51
6. Conexión MIDI con ordenador	27	Filtro: especifica el timbre	51
7. Conexión mediante USB	28	Configuración de filtros	51
Controlador KORG USB-MIDI driver	28	FILTER TYPE: selecciona el tipo de filtro:	52
Instalación del controlador Korg USB-MIDI Driver	28	FILTRO PASA BAJOS: LOW PASS	52
		FILTRO PASA ALTOS: HIGH PASS	52
		Filtro Pasa Banda: Band Pass	52
		Filtro Quita Banda: Band Reject	52
		RESONANCIA: RESONANCE	53
		Modulación de filtros	53
		ENVOLVENTE DE FILTRO: FILTER EG	53
		Modulación por LFO MOD	53
		SEGUIMIENTO DE TECLADO: KEYBOARD	
		TRACK	54
		AMP Parámetros de Amplificador	55
		PAN	55
		AMP MODULATION	56
		AMP EG	56
		Uso de EXi	58
		Nueve motores de Síntesis, juntos en un único Instrumento	59
		SGX-1 Premium Piano Motor de sonido de Piano	59
		EP-1 MDS Piano Eléctrico Motor de sonido de Piano Eléctrico	59
		CX-3 Órgano Tonewheel Motor de sonido de órgano de barras armónicas (Tonewheel)	60
		AL-1 Sintetizador Analógico Motor de sonido de Modelado Analógico de alta fidelidad	61
		MS-20EX Legacy Analog Collection	61
Tocar y editar Programas	29		
Otras formas de seleccionar Programas	31		
Utilizar controladores para modificar el sonido ...	32		
Descripción general de la Superficie de control ..	32		
Recuperar el estado original del sonido	33		
Reajustar controladores individuales	34		
Joystick	34		
Ribbon	35		
SW1, SW2	35		
Función de Bloqueo	35		
Uso de los Parches de Acorde en pantalla	36		
Descripción	36		
Botón Enable Pad Play	36		
Asignación de notas y acordes a los parches	36		
Velocidad Fija: Fixed Velocity	37		
Disparar los parches desde MIDI o desde el teclado	37		
Uso del Modo de Acordes	38		
Chord Sw	38		
Activación del modo acorde	38		
Edición Rápida de Programa	39		
Edición Rápida con botones y deslizantes	39		
Ajuste de volumen, Pan, EQ, y envíos a Efectos	40		

PolysixEX Legacy Analog Collection Motor de sonido de Modelado Analógico	62	Archivos WAVE en la carpeta TEMP	97
MOD-7 Sintetizador Waveshaping VPM	62	Los datos de audio guardados en el disco	98
STR-1 Sintetizador de cuerda percutida	62	Archivos de audio y .SNG	98
Síntesis Vectorial	63	Ajustes de entrada de Audio y Selección de origen de Grabación	98
Efectos	64	Mezclador de Pista de audio: Audio Track Mixer	100
Tocar y editar Combinaciones.....	65	Procedimiento de Grabación	101
Modo de Combinación.....	65	Configuración de Grabación: RECORDING SETUP, pestaña PREFERENCE.....	101
Selección de Combinaciones	65	Configuración de Grabación: Recording Setup (Audio Track).....	102
Selección de Combinación mediante una lista....	66	HDR Bit Depth	102
Selección de Combinación mediante Categoría ..	66	Automation Only	102
Cambiar los Programas de una Combi	67	Auto Input.....	102
Ajuste de la mezcla.....	68	Source Direct Solo	102
Superficie de Control: Mezclador y Modulación ..	68	Rehearsal.....	102
Edición rápida KARMA	69	Nivel de Grabación de Pista de audio: Audio Track Recording Level	103
Edición detallada de Combinación	70	Recording Level 1, 2, 3, 4	103
Timbres: Superposición, División, Conmutación por velocidad	71	Level Meter 1, 2, 3, 4	103
Teclados Divididos (split).....	72	Ejemplos de Grabación de Pista de audio.....	104
Conmutación por Velocidad	73	Grabación de una fuente externa en la Pista de audio 1	104
Página de Parámetros MIDI de Timbre	74	Grabación de una fuente de audio externa mientras escucha lo grabado en la Pista 1	106
MIDI FILTER Filtro MIDI	75	Aplicar un Efecto de inserción mientras realiza la Grabación.....	107
MIDI FILTER Filtro MIDI	75	Grabación por pinchazo de una fuente de audio externa en una Pista de audio	108
Parámetros de Timbre: OSC	76	Volcado de Pistas de audio	110
Parámetros de Timbre: TONO (PITCH)	77	Grabación de eventos de automatización para panorama, Ecuador, volumen, etc., en una Pista de audio	111
Efectos	78	Importar un archivo WAVE en una Pista de audio	113
Importar una Combinación automáticamente al Modo de Secuenciador.....	78	Edición de canción.....	115
Guardar una Combinación	79	Copy From Song.....	115
Modo de Secuenciador: crear canciones 81		Pistas MIDI.....	115
Reproducción.....	82	Step Recording	115
Reproducción de canción	82	Event Edit.....	115
FUNCIÓN MUTE/SOLO	83	Bounce Track.....	115
Reproducción en bucle: Loop.....	83	Patrón: Pattern.....	116
Superficie de Control: Mezclador y Modulación ..	84	Step Recording (Loop Type).....	116
Grabación MIDI.....	86	Event Edit.....	116
Preparación para la Grabación.....	86	Pattern Parameter.....	116
Ajustes de Pista	86	Erase Pattern	116
Plantillas de canción.....	88	Copy Pattern	116
Configuración de Grabación.....	88	Bounce Pattern	116
Regrabación: OVERDUB.....	89	Get From MIDI Track	116
Grabación por Pinchazo Manual: MANUAL PUNCH IN	89	Put To MIDI Track.....	116
Grabación por Pinchazo: AUTO PUNCH IN	89	Pistas MIDI y Pistas de Audio.....	117
Grabación continua: LOOP ALL TRACKS	90	Pistas de Audio	118
Ejemplo de Grabación paso a paso	91	Función RPPR	119
Grabación MIDI paso a paso.....	92	Reproducción RPPR.....	120
Función de configuración automática: Auto Song Setup	93	Grabación en Tiempo Real de una interpretación RPPR	121
Función de copia: Copy From Combination/Copy From Program.....	93	Guardar canción	122
Grabación de varias Pistas MIDI desde un Secuenciador externo.....	94	Estado de Pistas	123
Grabación de Sistema Exclusivo.....	95		
Grabación en Tiempo Real en un Patrón.....	96		
Grabación de Audio.....	97		
Eventos de Audio y regiones en una Pista de audio	97		

SET LISTS	125
Seleccionar Set Lists	126
Seleccionar Ranuras	126
Seleccionar fuera del grupo actual de 16	127
Seleccionar un sonido para una Ranura	127
Guardar sus ediciones.....	128
Acceso directo: Actualización mediante SEQUENCER REC/WRITE.....	128
Añadir elementos a la Set List desde.....	128
Utilizar controladores para modificar el sonido .	129
Descripción general de la Superficie de control	129
Utilizar los controles para variar el timbre	130
Utilizar Tone Adjust.....	130
Recuperar el estado original del sonido	131
Reajustar controladores individuales.....	131
Transición Suave de Sonido.....	132
Uso de Transiciones Suaves de Sonidos	132
Uso Hold Time	132
Parar notas sostenidas	133

Sampling (Open Sampling System) 135

Sampling y RAM	135
Frecuencia de muestreo y resolución en bits	136
Muestras y Multimuestras.....	136
MUESTRAS: SAMPLES.....	136
MULTIMUESTRAS: MULTISAMPLES	136
USO DE MULTIMUESTRAS	136
Grabación de una muestra	137
Preparación para la Grabación.....	137
Páginas Input / Audio Input en cada Modo	137
Bus Select (IFX/Indiv.).....	137
Recording Level [dB]	138
Source Bus	138
Inicio de sampling: TRIGGER	138
Configuración Rec SAMPLE Setup	139
Guardar en: Save to	139
Sample Mode.....	139
Sample Time.....	139
Parámetro "Auto +12 dB On".....	139
Optimize RAM.....	139
Páginas del Modo SAMPLING	140
Creación de Índices	141
Asignar muestras a los parches de pantalla.....	141
Preparación	142
Conexiones para una fuente mono	142
Uso de un Efecto de Inserción	144
Muestreo mediante SPDIF	145
P2: LOOP EDIT	145
Ajustes de Bucle	145
La retícula	147
Time Slice	148
Edición de Muestra	150
Edición de Multimuestra	151
Modificación de los valores de un Índice.....	151
Extracción Digital: AUDIO CD	152
Guardar multimuestras y muestras	153
Conversión de una Multimuestra en un Programa.....	153
Convert MS To Program.....	153
Resampling de una frase generada por la función KARMA	154

Muestrear una guitarra mientras escucha frases generadas por la función KARMA	155
Grabación de una fuente de audio externa durante la Reproducción de canción, y Muestreo simultáneo.....	156
Remuestreo de la Reproducción de canción para crear un archivo WAVE en el disco duro	157

Modo Global, Wave Seq., Drum Kits..... 159

Modo Global.....	159
Global: Basic Setup	160
Basic	160
Master Tune.....	160
Transpose	160
Velocity.....	160
After Touch.....	160
Power On Mode	161
Beep Enable.....	161
Memory Protect.....	161
Ajuste del brillo, contraste y color de la pantalla LCD	162
Ajustes de audio Global: Ajustes de entrada de audio para todos los Modos excepto Sampling .	162
Global: MIDI	163
Canal MIDI Global.....	163
Sincronización MIDI CLOCK.....	163
Control Externo	163
Plantillas de control externo.....	163
Global: Controller / Scales	164
Controller.....	164
Foot Switch Assign	164
Foot Pedal Assign	164
User Scale.....	165
User Scale.....	165
Global: Category Name	166
Cargar automáticamente RAM y Exs	167
Añadir un KSC a la lista	167
Seleccionar el KSC que será cargado.....	167
Aplicar cambios inmediatamente	167
Cargar en memoria RAM o memoria Virtual.....	168
Crear y guardar archivos .KSC	169
Uso de secuencias de ondas: Wave Sequences.....	170
Programación Básica.....	170
Longitud de la secuencia	171
Ajuste del bucle: loop.....	171
Ajuste del sonido de cada paso	171
Uso de Insert / Cut / Copy / Paste	172
Modulación de pasos individuales con el mezclador AMS Mixer	173
Uso de secuencias de ondas rítmicas	174
Parámetro Swing	175
Sincronización.....	175
Quantize Triggers	176
Creación de sonidos suaves y evolutivos.....	177
Expandir o comprimir la secuencia	177
Modulación de secuencias de ondas Wave Sequences	178
Modulación de posición	178
Modulación de duración.....	178
Modulación de Paso Inicial	178

Note-On Advance	178	Write FX Preset.....	212
Guardar secuencias de ondas Wave Sequences	179	Karma	213
Creación de un conjunto de batería: DRUM KIT	180	Estructura de la función KARMA	214
Edición de Batería	181	Módulo KARMA	214
Creación de fundido por velocidad	181	GE (Efecto Generado).....	214
EXCLUSIVE GROUP	182	Parámetros GE RTP	214
Control de Efectos para cada Tecla	182	Modelo RTC.....	215
Control de panorama para cada Tecla.....	182	Parámetros del módulo KARMA.....	216
Guardar: Write Drum Kits	182	Parámetros en Tiempo Real: GE RTP	216
Guardar y Cargar Datos y creación de CDs. 183		DYNAMIC MIDI.....	216
Tipos de datos que se pueden guardar.....	183	Controladores KARMA en Tiempo Real.....	216
GUARDAR DATOS EN MEMORIA INTERNA ..	183	ON/OFF.....	216
GUARDAR EN DISCO, CD y USB.....	184	LATCH	216
VOLCADO DE DATOS MIDI	184	CHORD ASSIGN	216
Guardar un Programa o Combinación.....	185	MODULE CONTROL.....	216
Guardar baterías y secuencias de ondas.....	186	SCENE.....	216
Usando el comando de menú de página.....	186	Uso de la función KARMA en modo de Programa	217
USANDO LA TECLA REC/WRITE	186	Tecla KARMA ON/OFF.....	217
El búfer de Edición.....	186	Selección de Programa.....	217
Edición de nombres.....	187	Ajuste de Tempo.....	217
Protección de memoria.....	187	Comprobación de notas y zonas	218
Guardar datos globales	188	Modificación de la frase o patrón generado.....	218
Memoria de datos GLOBALES.....	188	Para Restaurar el estado de los controles y	
Guardar en disco, USB o CDs.....	189	botones	219
Disco duro interno.....	190	Selección de un Efecto Generado: GE.....	219
Guardar datos.....	191	Uso de la función KARMA en modo de	
FORMATO: Format	192	Combinación	220
Cargar datos	193	Tecla KARMA ON/OFF.....	220
Cargar Archivos .PCG, .SNG, y .KSC	193	Ajuste de Tempo.....	220
Cargar bancos individuales desde un Archivo		Comprobación de notas y zonas	221
.PCG	195	Uso de controladores KARMA.....	221
Creación de un CD audio a partir de archivos		Parámetros Karma: RUN y SOLO	222
Wave del disco duro	196	Ajustes MIDI de los módulos KARMA	222
Parte 1.	196	Selección de un Efecto Generado: GE.....	222
Parte 2. Creación del CD de Audio.	196	Ajustes de la función KARMA.....	223
Guardar una lista de Pistas	198	Función KARMA en Modo de Programa	223
Reproducción de CD audio	199	Selección de un Efecto Generado: GE.....	224
Ajuste de fecha y hora.....	200	Selección de un Efecto Generado: GE.....	224
Efectos	201	Copiar módulo: COPY KARMA MODULE	225
Los Efectos en cada Modo	202	Filtros MIDI del Módulo KARMA	226
Rutas y Efectos.....	203	Parámetros del Módulo KARMA.....	227
Efectos de Inserción	204	Parámetros GE	228
Efectos Principales: MASTER.....	205	Parámetros en Tiempo Real: PERF RTP	229
Efectos Totales	206	Dar nombre a los deslizantes KARMA RTC 1-8 y	
Efectos en modos de Combinación y canción ..	207	teclas 1-8.....	230
Efectos en Modo Sampling.....	208	Vincular KARMA a un Programa	230
Efectos para las entradas AUDIO INPUT.....	209	Uso de la función KARMA en modo de	
Modulación Dinámica: DMOD	210	Combinación	231
USO DE DMOD PARA CAMBIAR EL RETARDO		Ajustes de la función KARMA.....	231
CON EL JOYSTICK.....	210	Selección de un Efecto Generado: GE.....	232
USO DE DMOD PARA MODIFICAR LA		Ajustes MIDI de los módulos KARMA	232
REGENERACIÓN CON LA TECLA SW1.....	210	Ajustes de Parámetros para cada Módulo KARMA	233
Sincronización MIDI / Tempo	211	Parámetros GE	233
Uso de la función MIDI / Tempo Sync para		Parámetros en Tiempo Real: PERF RTP	234
sincronizar el tiempo de retardo con los cambios		Dar nombre a los deslizantes KARMA RTC 1-8 y	
de Tempo KARMA.....	211	teclas 1-8.....	234
LFO de Efectos: Common FX LFO	212	Aleatoriedad de Parámetros	235
LFO de Efectos: Common FX LFO	212	Uso de la función KARMA en modo de	
		secuenciador.....	236

Grabación en Tiempo Real usando la función KARMA (Grabación en una pista)	236
Grabación Multipista en Tiempo Real usando la función KARMA	238
Sincronización de la función KARMA	239
Parámetro Quantize Trigger	239
Sincronización de los Módulos KARMA A, B, C, D	239
Sincronización de canciones, Patrones, y RPPR en modo de secuenciador	239
Sincronización con comandos START/STOP de canción	239
Sincronización con una canción o Patrón en modo de secuenciador	239
Sincronización con un dispositivo MIDI externo	239
Sincronización con reloj MIDI externo y comandos de tiempo real MIDI	239

Función Drum Track 241

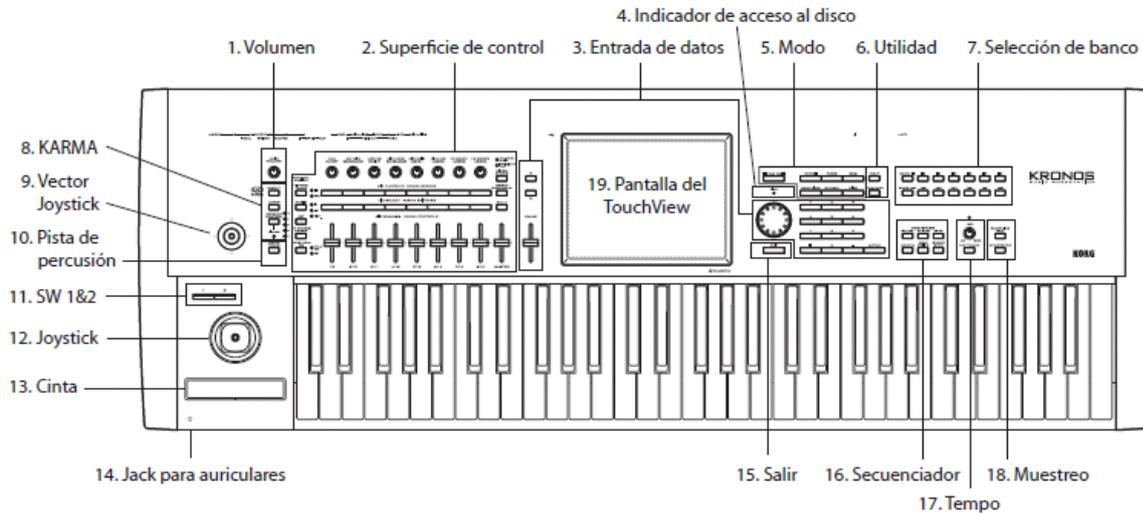
Activar Drum Track	242
Ajuste de Tempo	242
Vincular con la función KARMA	243
Superficie de Control	243
Uso de la función Drum Track en Modo de Combinación	244
Ajuste de Tempo	244
Selección de Patrón y Programa Drum Track	244
Ajustes Drum Track en Modo de Programa	245
Parámetro Trigger Mode	245
Modo de Combinación	245
Modo de Secuenciador	245
Uso de KARMA y Drum Track conjuntamente ..	246
Especificar si Drum Track está activo para cada escena KARMA	246
Uso de KARMA y Drum Track conjuntamente en Combinación y Secuenciador	246
Sincronización de Drum Track	247
Sincronización con comandos START/STOP de canción	247
Sincronización con un dispositivo MIDI externo ..	247
Creación de un Patrón Drum Track	248
Conversión en un Patrón Drum Track	248

APÉNDICES	249
Solución de Problemas	249
La pantalla no se enciende al pulsar POWER	249
No aparece nada en la pantalla	249
KRONOS se enciende pero la pantalla no es normal, aparece un Mensaje de error o el funcionamiento de KRONOS no es normal	249
Problemas con la pantalla táctil	249
No hay sonido bip al pulsar la pantalla	249
No hay sonido	249
Se escucha ruido u oscilación	250
El sonido no se para	250
No se puede cargar un Archivo WAVE	250
No se puede cambiar de Modo o Página	250
La unidad externa USB no es reconocida	250
KRONOS se apaga automáticamente	250
Fecha y hora incorrectas	250
Mensajes	251
TIPOS DE DISPOSITIVOS QUE SE PUEDEN USAR	256
Restaurar los ajustes de fábrica	258
Restaurar los sonidos originales	258
Cargar desde el disco duro interno	258
Cargar desde el Accessory Disk 2	259
Especificaciones de KRONOS	260

Introducción a KRONOS

Panel Frontal y Posterior

Panel Frontal



1. Control VOLUME (PRINCIPAL/AURICULAR)

Ajusta el volumen de las salidas de audio principales L/R, así como el volumen del jack para auriculares. No afecta ninguna de las otras salidas, incluyendo la S/P DIF, las salidas individuales 1~4 o la salida USB.

2. Superficie de control

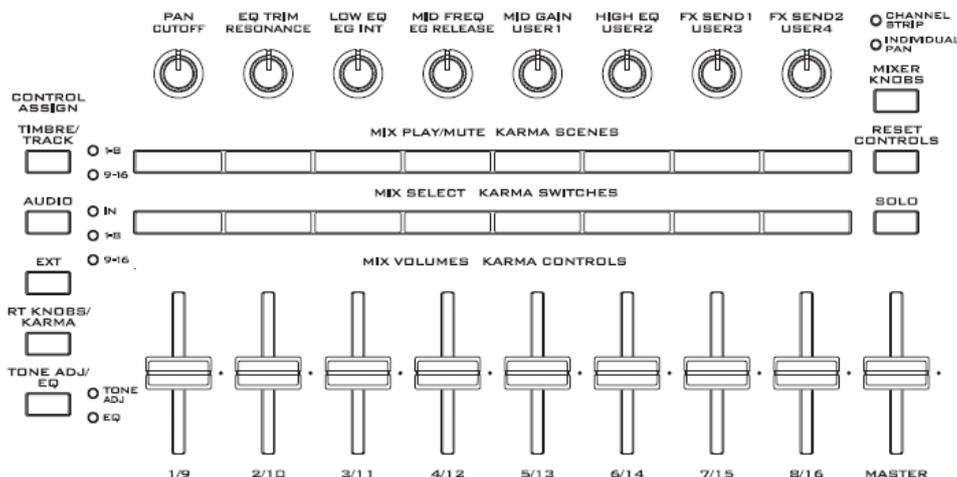
La superficie de control es el conjunto de 9 deslizadores, 8 mandos y 16 conmutadores situados a la izquierda de la pantalla LCD. Parece un mezclador, pero también puede realizar una variedad de cosas como editar sonidos, controlar la función KARMA y enviar mensajes MIDI a dispositivos externos. Puede cambiar las distintas funciones con toda libertad sin perder las ediciones. Los nombres y valores de los controles aparecen en la página "Control Surface".

Botones CONTROL ASSIGN

Tal y como se explica más adelante, puede utilizar los botones CONTROL ASSIGN del panel frontal para cambiar las distintas funciones de la superficie de control.

TIMBRE/TRACK

El TIMBRE/TRACK le permite utilizar la superficie de control para ajustar el volumen, el panorama, el ecualizador y los niveles de envío para el OSC 1/2 o EXi 1/2 en el modo Programa (además de los controles similares para la pista de percusión, exceptuando el panorama), las multimuestras actuales en el modo Sampling y cada uno de los 16 timbres o pistas en los modos Combinación y Secuenciador. Los LEDs de la parte derecha del conmutador muestran si está editando los timbres (o pistas) 1~8 o los 9~16; pulse el botón TIMBRE/TRACK para cambiarlos.



AUDIO

El **AUDIO** le permite utilizar la superficie de control para ajustar el volumen, el estado play/silenciado, los solos, el panorama y los niveles de envío de las entradas S/P DIF y USB analógicas. En el modo Sequencer, puede escoger si quiere controlar las pistas de audio 1~8 (HDR 1~8) o las 9~16 (HDR 9~16).

EXT

El **EXT** (externo) le permite utilizar la superficie de control para transmitir mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos.

RT KNOBS/KARMA

Con el **RT KNOBS/KARMA** puede modular los sonidos y efectos con los mandos y controlar el KARMA con los deslizadores y los conmutadores.

TONE ADJ/EQ

TONE ADJ (El Tone Adjust) le proporciona un acceso rápido a la edición de sonido, a través de los deslizadores, los mandos y los conmutadores. En los modos Combinación y Sequencer, también puede editar Programas en el contexto de la Combinación o la Canción, sin cambiar los datos de Programa originales.

El **EQ** está disponible sólo en las Set Lists. Se trata de un ecualizador gráfico de nueve bandas aplicado al sonido después del TFX2, que adapta el sonido de las salidas estéreo (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF y USB).

Botón MIXER KNOBS

Esto sólo se aplica cuando el "**CONTROL ASSIGN**" se ajusta al "**TIMBRE/TRACK**" o al "**AUDIO**". Selecciona los mandos según si ha de controlar el panorama de todos los canales o el panorama, el ecualizador y los envíos del canal seleccionado.

Botón RESET CONTROLS

Esta función le permite reajustar el Vector Joystick a la posición central o reajustar cualquiera de los deslizadores de la superficie de control, los mandos o los conmutadores a su valor guardado.

Para reajustar un único control, mantenga pulsados los

RESET CONTROLS y luego mueva un deslizador o mando de la superficie de control, pulse uno de los botones de control de superficie o mueva el Vector

Joystick.

Para reajustar toda la superficie de control de forma simultánea, mantenga pulsado **RESET CONTROLS** y luego toque el botón **CONTROL ASSIGN** cuyo LED esté iluminado ([**TIMBRE/TRACK**] – [**TONE ADJ/EQ**]).

También puede reajustar todos los deslizadores y conmutadores del módulo KARMA si mantiene pulsado

RESET CONTROLS y a continuación pulsa el botón

KARMA MODULE CONTROL. Del mismo modo, para reajustar una única escena KARMA, mantenga pulsado **RESET CONTROLS** y pulse cualquier botón

SCENE.

Finalmente, puede eliminar todos los solos manteniendo pulsado **RESET CONTROLS** y luego pulsando el botón **SOLO**.

Botón SOLO

Esto sólo se aplica cuando el "**CONTROL ASSIGN**" se ajusta al "**TIMBRE/TRACK**" o al "**AUDIO**". Cambia los botones **SELECT** (la línea inferior de 8) para seleccionar el oscilador, el timbre, la pista o la entrada de audio (cuando el **SOLO** está desactivado) actuales o la activación "solo" del canal (cuando el **SOLO** está activado).

3. Controladores de Valor VALUE

Si ha seleccionado un parámetro en la pantalla

TouchView, puede editarlo a través de cualquier de los controles de entrada de información del panel frontal: el deslizador de valor **VALUE**, los botones Inc ▲ y

Dec ▼, el dial de valor **VALUE** y el teclado numérico.

El deslizador VALUE

Utilícelo para editar el valor del parámetro seleccionado. Este control es útil para hacer grandes cambios del valor, como mover rápidamente el ajuste mínimo o máximo.

En dos casos especiales, el deslizador de valor envía MIDI CC18 y puede utilizarse como una fuente de modulación y no para la entrada de información:

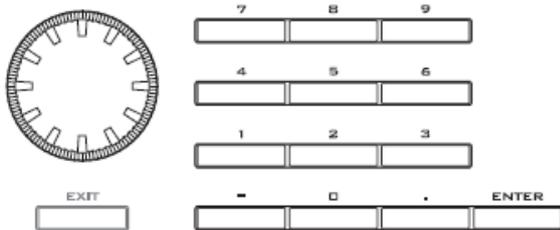
- En la página "P0-Main" del modo Programa, cuando se ha seleccionado el nombre del Programa principal, o
- En la página "P0- Prog Select/Mixer" del modo Combinación, cuando se ha seleccionado el nombre de la combinación.

Los botones Inc ▲ y Dec ▼

Estos suelen aumentar o disminuir el valor del parámetro en incrementos individuales. Son útiles para ajustar los parámetros correctamente.

Dial VALUE

Utilice este dial para editar el valor del parámetro seleccionado. Este control es útil para recorrer una lista muy larga de selecciones.



Los botones 0~9, -, . y ENTER

Estos botones son útiles cuando sabe el valor exacto que desee. Utilice los botones 0~9, - y los botones decimales (.) para entrar el valor y luego pulse el

botón ENTER para confirmar la entrada.

El botón - invierte el signo (+/-) del valor del parámetro; el botón decimal (.) inserta un decimal, para introducir valores fraccionados.

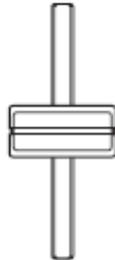
El botón ENTER también se utiliza para un número de combinaciones de comandos, descritos en esta guía.

Por ejemplo, si un parámetro especifica un número de nota o una velocidad, puede utilizar ENTER para editar el valor directamente desde el teclado:

1. **Seleccione un número de nota o un parámetro de velocidad.**
2. **Mantenga pulsada la tecla ENTER.**
3. **Mientras pulsa ENTER, toque una nota del teclado.**



VALUE



4. Indicador de acceso DISK

Este LED se ilumina cuando la unidad interna está guardando o leyendo información.

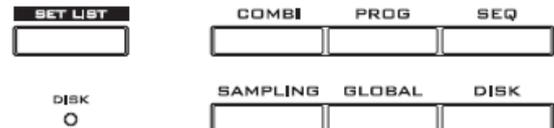
Nunca desactive la alimentación mientras el LED esté iluminado. Esto podría provocar que se perdiera una parte o la totalidad de los datos del disco duro, o podría provocar un funcionamiento incorrecto, como por ejemplo daños en el disco duro.

5. Botones MODE

El KRONOS está organizado en siete modos diferentes, cada uno de ellos optimizado para una finalidad distinta.

Set List, Programa, Combinación, Sequencer, Sampling,

Global y Disk. Cada modo dispone de su correspondiente botón en el panel frontal, con un LED que indica cuál está seleccionado.



SET LIST

Selecciona el Modo Set List.

COMBI: selecciona el modo de Combinación.

PROG: selecciona el modo de Programa.

SEQ: selecciona el modo de secuenciador.

SAMPLING: selecciona el modo SAMPLING o muestreo en el que podrá grabar y utilizar sus propios sonidos.

GLOBAL: selecciona el modo GLOBAL.

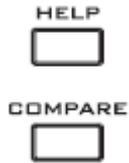
DISK: selecciona el modo de DATOS.

Conexión de dispositivos USB, creación de audio CD, etc.

6. Botones UTILITY

Botón HELP

El botón HELP le permite acceder a los manuales de usuario sensibles al contexto, desde el panel frontal. No todos los idiomas están disponibles.



Botón COMPARE

Utilice este botón para comparar el sonido del Programa o Combinación que está editando actualmente con la versión del sonido guardada y sin editar. También puede utilizar este botón para realizar comparaciones “antes y después” cuando esté grabando o editando en el modo Sequencer.

7. Botones BANK SELECT

Utilice estos botones para cambiar los bancos cuando seleccione Programas o Combinaciones. Los LEDs de los botones se iluminan para mostrar el banco actual.



Hay catorce botones de banco, divididos en dos grupos:

Los internos (I-A...G) y los de usuario (U-A...G).

En el modo Programa, estos botones seleccionan el banco de Programa. Sólo están activados en las páginas

“Play”. Para más detalles acerca del contenido de los bancos de Programa, consulte “Contenido del banco de programa”.

En el modo Combinación, estos botones tienen dos funciones:

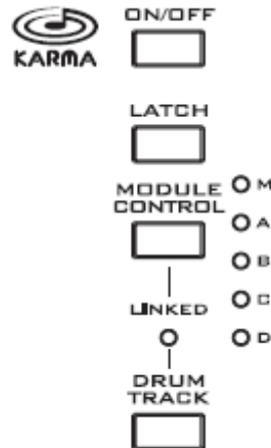
- Cuando selecciona combinaciones, seleccionan el banco de combinación.
 - Cuando asigna un Programa a un timbre dentro de la Combinación, seleccionan el banco de Programa.
- En el modo Sequencer, cuando se selecciona el nombre de Programa de la pista, estos botones cambian el banco de Programa.

Bancos “General MIDI”

La selección de bancos de Programa General MIDI es un poco diferente de la selección de otros bancos.

Cada vez que pulse el botón I-G, el banco pasará al siguiente banco GM (2) o banco de percusión GM en el siguiente orden: G, g (1), g (2) ~g (8), g (9), g (d), G, g (1) etc.

8. Botones KARMA



Botón ON/OFF

Activa y desactiva el KARMA. Como en los otros botones KARMA, el LED del botón se iluminará para indicarle que está activado.

Botón LATCH

Cuando LATCH está activado, KARMA continuará reproduciéndose incluso cuando haya dejado de pulsar las notas en el teclado o MIDI In.

Esto es útil cuando, por ejemplo, desea tocar por encima de un groove producido por la función KARMA.

Botón MODULE CONTROL

En los modos Combinación y Sequencer, el KARMA tiene cuatro módulos independientes, cada uno de los cuales puede generar un efecto musical diferente.

Cuando se utilizan para controlar el KARMA, los deslizadores y conmutadores de la superficie de control tienen cinco capas de profundidad: una para cada módulo (A~D) y una Master Layer que controla simultáneamente parámetros seleccionados de todos los módulos.

El botón **MODULE CONTROL** selecciona si los deslizadores, conmutadores o las escenas KARMA controlan un sólo módulo o la Master Layer.

Observe que los módulos A~D sólo se pueden seleccionar para combinaciones y canciones. Los programas sólo utilizan un único programa, controlado por la Master Layer.

9. Vector Joystick

El Vector Joystick es un potente controlador a tiempo real. Dependiendo del Programa, Combinación o Canción en concreto, puede modular parámetros del Programa o de efectos o ajustar los volúmenes de distintos componentes del sonido.

10. Drum Track

La pista de percusión es una unidad de percusión integrada, impulsada por los sonidos de percusión de alta calidad del KRONOS. Este botón activa y desactiva la pista de percusión.

Dependiendo de varios ajustes, la Pista de percusión puede empezar a reproducirse inmediatamente o esperar a que empiece a tocar el teclado. Si el LED del botón parpadea, significa que está esperando a que toque.

LED LINKED

Si el LED LINKED del panel frontal y los conmutadores KARMA ON/OFF están iluminados, KARMA se iniciará y se detendrá junto con la pista de percusión.

11. SW1 y SW2

Estos conmutadores de activar/desactivar pueden realizar distintas funciones, como la modular los sonidos o bloquear los valores de modulación del joystick, de la cinta o del aftertouch. Cada uno tiene un LED que se ilumina cuando el conmutador está activado.

Además, cada uno puede funcionar en modo de alternancia o en modo momentáneo. En el modo de alternancia, cada vez que pulsa el botón, se va alternando entre activado o desactivado; en el modo momentáneo, el conmutador sólo cambia dependiendo del tiempo que mantenga el botón pulsado. Cada Programa, Combinación o Canción almacena sus propios según las funciones de los conmutadores, independientemente de si cada uno está encendido o apagado por defecto.

12. Joystick

El joystick se mueve en cuatro direcciones: izquierda, derecha, adelante (alejándose de usted) y atrás (hacia usted). Cada una de las cuatro direcciones se puede utilizar para controlar los distintos parámetros de programas o efectos.

Las asignaciones específicas pueden cambiar dependiendo del Programa, Combinación o Canción actuales.

Pero, generalmente, son parecidas a las funciones descritas a continuación:

Funciones estándar del Joystick

Mover el joystick...	Nombre del controlador	Normalmente controla...
Izquierda	JS-X	Pitch bend hacia abajo
Derecha	JS+X	Pitch bend hacia arriba
Hacia adelante (alejándose de usted)	JS+Y	Vibrato
Hacia atrás (hacia usted)	JS-Y	Filtro LFO (wah)

13. Controlador Ribbon

El controlador Ribbon le permite modelar los parámetros de Programa o de los efectos deslizando su dedo de izquierda a derecha por el deslizador táctil.

Como en los otros controladores, su función específica cambiará según el Programa, Combinación o Canción actual.

14. Jack para auriculares

Este jack para auriculares estéreo 1/4" envía la misma señal que las principales salidas L/R. El volumen se controla con el mando VOLUME.

15. Botón EXIT

Este botón permite volver a la página principal del modo actual de forma más fácil:

- Púlselo una vez para ir a la pestaña previamente seleccionada a la página principal "P0".
- Púlselo otra vez para ir a la primera pestaña de la página principal "P0".
- Púlselo una tercera vez para seleccionar el parámetro principal de la página "P0", como el nombre del Programa en el modo Programa.

Tanto si está en el modo Programa, Combi o Sequencer,

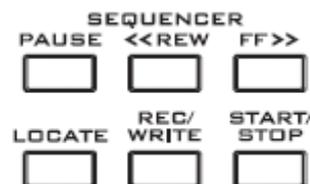
pulsando EXIT tres veces (menos), volverá a la selección de Programa/Combinación/Canción, donde puede utilizar el teclado numérico o los botones ▲ / ▼ para seleccionar un Programa, una Combinación o una Canción.

Cuando se abre un cuadro de diálogo, este botón cancela los ajustes realizados en él y lo cierra, como si pulsara el botón [Cancel]. Si se abre un menú emergente o un menú de página, podrá cerrarlos pulsando EXIT.

16. Botones SEQUENCER

La mayoría de botones de esta sección sólo se aplican al modo Sequencer y, en los modos Disk y Sampling, se aplican al CD de audio de una unidad de USB CD-R/RW conectada.

REC/WRITE es la excepción; tiene funciones especiales en los modos Programa, Combinación, Set List y Global, tal como se describe a continuación.



Botón PAUSE

En el modo Sequencer, este botón pausa la reproducción de la canción. Cuando esté en pausa, se iluminará el LED del botón. Pulse PAUSE de nuevo para reanudar la reproducción y el LED se apagará. En los modos Disk y Sampling, este botón pausa la reproducción del CD de audio.

Botón <<REW

En el modo Sequencer, cuando la canción se está reproduciendo o está en pausa, este botón rebobinará la canción.

Si mantiene pulsado el botón, se iluminará el LED y se rebobinará la reproducción. (El rebobinado se desactiva durante la grabación y cuando se detiene la canción).

En los modos Disk y Sampling, este botón rebobina el CD de audio.

Botón FF>>

En el modo Sequencer, cuando la canción se está reproduciendo o está en pausa, este botón avanzará la canción.

Si mantiene pulsado el botón, se iluminará el LED y avanzará la reproducción. (El avance se desactiva durante la grabación y cuando se detiene la canción).

En los modos Disk y Sampling, este botón avanza el CD de audio.

Botón LOCATE

En el modo Sequencer, este botón avanzará o rebobinará la canción al punto de colocación específico. Esto le permite saltar inmediatamente a cualquier punto de la canción actual. El punto de colocación por defecto es el primer compás del tiempo 1.

Para ajustar el punto de colocación a la posición actual, mantenga pulsado el botón ENTER y luego pulse LOCATE. También puede ajustar el punto de colocación a través del menú en pantalla.

Botón REC/WRITE

En el modo Sequencer, al pulsar este botón el sistema se coloca en modo preparado para grabar. Una vez esté en el modo preparado para grabar (indicado por el LED iluminado del botón), puede empezar a grabar pulsando el botón SEQUENCER START/STOP. REC/WRITE también proporciona dos combinaciones muy útiles. Para más información, consulte la sección "Auto Song Setup" en la página 22 y "Acceso directo: Actualización mediante SEQUENCER REC/WRITE" en la página 24.

Botón START/STOP

Inicia o detiene la grabación y la reproducción en el modo Sequencer.

En los modos Disk y Sampling, este botón inicia y detiene la reproducción de CDs de audio.

17. Controles TEMPO



Control TEMPO

Este mando ajusta el tempo del KRONOS en conjunto, incluyendo canciones, el KARMA, la pista de reproducción, LFOs con tempo sincronizado y retardos BPM y los secuenciadores paso a paso EXi. El LED se iluminará a intervalos de negras según el tempo actual.

Nota: Si el parámetro "MIDI CLOCK" de la página "GLOBAL MIDI" está ajustado a "External MIDI or

USB" o a "Auto" y se recibe una señal de reloj, entonces ni el mando de TEMPO ni el botón TAP TEMPO tendrán ningún efecto.

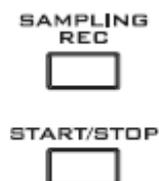
Botón TAP TEMPO

Este botón le permite entrar tempos con sólo tocar el botón con el dedo. Dos toques son suficientes para cambiar el tempo; para una mayor precisión, haga múltiples toques.

Observe que el "J =" en la esquina superior de la derecha de la pantalla LCD cambiará para indicar el nuevo tempo. También puede introducir tempos directamente en este campo utilizando los controles de entrada de datos, como el teclado numérico.

Nota: También puede marcar tempos con un conmutador de pedal.

18. Botones SAMPLING



Botón REC

En los modos Sampling, Programa, Combinación y Sequencer, al pulsar este botón el sistema se coloca en modo preparado para muestrear. Se iluminará el LED del botón.

Para continuar, pulse el botón SAMPLING START/STOP, tal y como se describe a continuación.

Nota: Los modos Programa, Combinación y Sequencer tienen una página "Audio Input/Sampling", con distintos ajustes relacionados con el muestreo. Estas páginas también tienen un comando de menú "Auto Sampling Setup", con opciones para definir distintos ajustes comunes en un único paso.

Botón START/STOP

En los modos Sampling, Programa, Combinación y Sequencer, si lo pulsa cuando el botón SAMPLING REC está iluminado realizará una de estas tres cosas, dependiendo del ajuste del parámetro "**Trigger**" (en la página "Recording - Audio Input" del modo Sampling):

- Si "**Trigger**" está ajustado a "**Sampling START SW**", el muestreo empezará inmediatamente.
- Si "**Trigger**" está ajustado a "**Note On**", el muestreo empezará cuando toque una nota del teclado.
- Si "**Trigger**" está ajustado a "**Threshold**", el muestreo empezará cuando la fuente de audio seleccionada alcance un nivel de volumen predefinido.

En la página "Sample Edit" del modo Sampling, al pulsar este botón se reproducirá la gama seleccionada de la muestra actual.

Además, siempre que visualice una lista de archivos en el disco, puede pulsar este botón para reproducir 44.1kHz o archivos 48kHz WAVE directamente desde el disco.

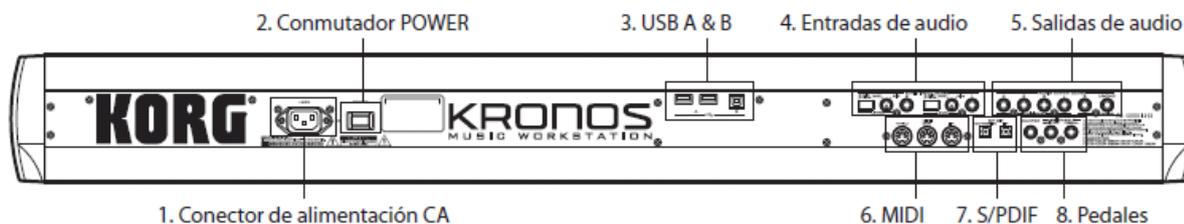
19. Pantalla táctil TouchView

El KRONOS incluye el exclusivo interfaz gráfico

TouchView de Korg, basado en una pantalla LCD táctil.

Si toca los elementos de la pantalla LCD, puede navegar por las páginas, ajustar valores de los parámetros a través de los menús en pantalla y de los botones, ejecutar comandos, etc.

Panel posterior



1. Conector AC

Conecte el cable de alimentación incluido aquí.

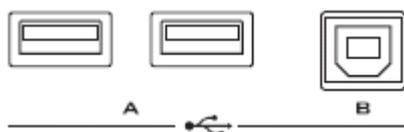
Recomendamos que primero conecte el cable de alimentación al KRONOS y luego conecte el otro extremo del cable a una toma de CA.

2. Conmutador POWER

Este conmutador activa o desactiva el equipo. Antes de desactivar el KRONOS, asegúrese de que ha guardado cualquier cambio en los Programas, las Combinaciones, las Canciones u otra información de usuario.

Después de desactivar el equipo, espere unos diez minutos antes de volver a activarlo.

3. Puertos USB 2.0 A & B



Hay dos puertos USB A de alta velocidad, para conectar soportes de almacenamiento como discos duros, unidades CD-R y flash media.

El puerto USB B de alta velocidad le permite conectarse a un Mac o un Windows PC para enviar y recibir MIDI y audio, así como para conectar el programa de edición del ordenador.

4. Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

Puede utilizar las entradas de audio para grabaciones, muestreos y mezclas en tiempo real a través de los efectos integrados.

Entradas de micro/línea 1 y 2



Las entradas TRS utilizan conectores 1/4" balanceados y pueden aceptar tanto señales de nivel de micrófono como señales de nivel de línea. Cada una de las dos entradas tiene un grupo de controles idéntico, tal como se describe a continuación.

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia. Utilice el ajuste "LINE" (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.

Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.

Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

Utilice el ajuste "MIC" (conmutador en posición de salida) sólo cuando conecte un micrófono. Observe que algunos micrófonos, como los condensadores, pueden requerir alimentación externa, que no va incluida con el KRONOS. En este caso, utilice un preamplificador de micro externo y luego conecte el preamplificador al KRONOS.

Controles LEVEL

Estos mandos te permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.

El ajuste "MIN" es la ganancia unidad; el ajuste "MAX" proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

5. Salidas de audio analógico AUDIO OUTPUTS

Todas las salidas de audio analógico utilizan conectores

TRS 1/4" balanceados y tienen una referencia de nivel de

la señal de +4dBu.



(MAIN) L/MONO, R

Estas son las principales salidas de estéreo; su volumen se controla con el mando de VOLUME. Todos los Programas y Combinaciones originales están programados para reproducirse a través de estas salidas.

Si no hay ningún cable conectado a la salida R, la salida L/MONO producirá una suma mono de la señal estéreo.

Utilízcela para conectarlo a dispositivos (como un amplificador de teclado) que solo tengan una única entrada mono.

(INDIVIDUAL) 1...4

Estas 4 salidas de audio adicionales le permiten aislar sonidos, entradas de audio o pistas de audio para grabar

o para configuraciones de sonidos en directo complejos.

Observe que estas salidas no están afectadas por el mando de VOLUME.

6. MIDI

MIDI le permite conectar el KRONOS a ordenadores u otros dispositivos MIDI, para enviar y recibir notas, gestos de control, ajustes de sonido, etc.



7. S/P DIF IN & OUT

Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.



Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.

Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro "System Clock" de la página "Global P0: Basic Setup".

8. Pedales

Jack DAMPER



Para el damper, (también conocido como pedal de sostenido) puede conectar un conmutador de pedal estándar o el medio pedal damper especial de Korg, el opcional DS-1H.

El DS-1H es un pedal continuo diseñado específicamente para el control de damper tipo piano, con el aspecto y la sensación de un pedal de sostenido de piano acústico. Proporciona un control más sutil del damper que un simple conmutador; cuanto más pise el pedal, más se sostiene el sonido.

También puede conectar un conmutador de pedal simple, que funcionará como un pedal damper activado/ desactivado.

Para asegurar que el pedal funciona correctamente, ajuste la polaridad del conmutador en la pestaña "Controller" de la página "Global P2: Controllers/Scales".

Cuando utilice un pedal half-damper:

1. Ajuste la polaridad.

Para el DS-1H, utilice el (–) KORG estándar.

2. Después de ajustar la polaridad, calibre el pedal con el comando de menú "Half Damper Calibration" de la página "Global P0: Basic".

Jack ASSIGNABLE SWITCH

Le permite conectar un conmutador de pie activado/desactivado, como el Korg PS-1 opcional.

El conmutador de pie puede realizar una amplia variedad de funciones, como sonidos modulados y efectos, control del tempo, inicio/detención de secuenciador, etc.

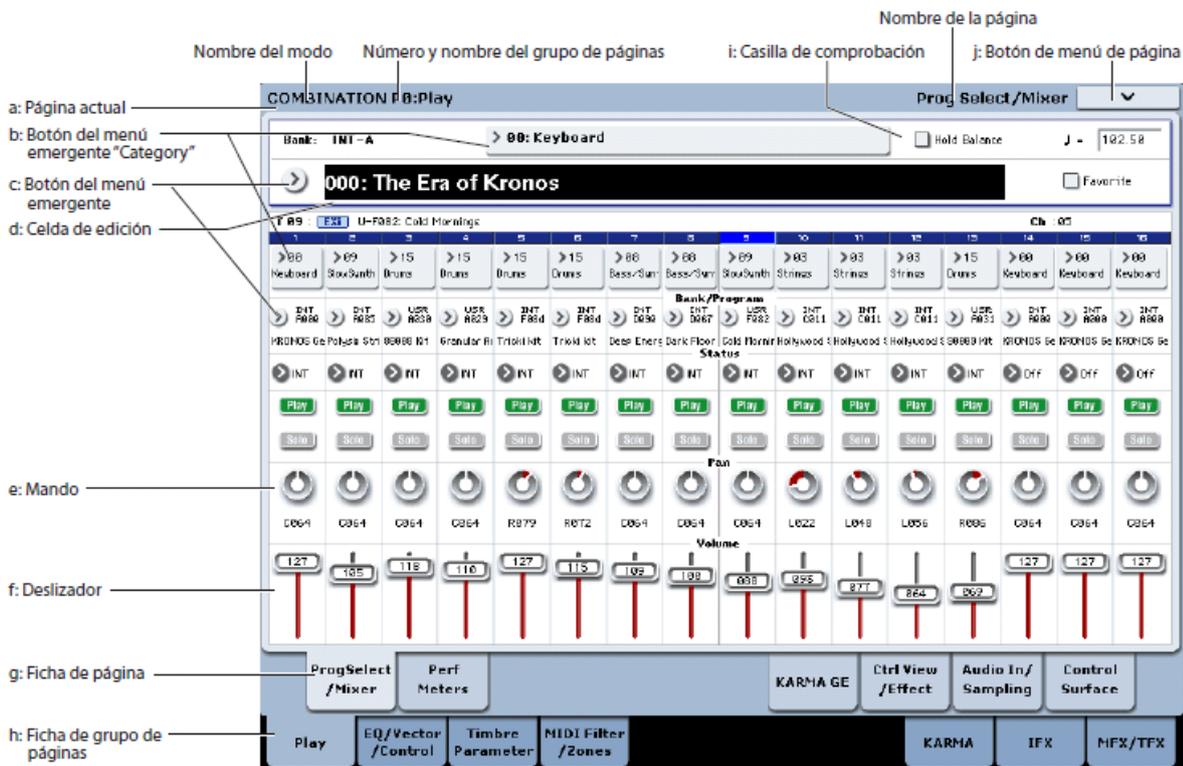
La función del conmutador se encuentra en la pestaña "Controller" de la página "Global P2: Controllers/Scales", de manera que siempre funciona igual sea cual sea el Programa, Combinación o Canción.

Jack ASSIGNABLE PEDAL

Esto le permite conectar un pedal controlador continuo, como el controlador de pedal Korg EXP-2 o el pedal Korg XVP-10 EXP/VOL, para utilizarlo como una fuente de modulación asignable.

Como el ASSIGNABLE SWITCH, la función del pedal se encuentra en la página "Global P2: Controllers/Scales".

Interfaz de usuario TouchView



El KRONOS utiliza el interfaz de usuario gráfico TouchView de Korg. Si toca los objetos que aparecen en la pantalla LCD, puede seleccionar páginas, ajustar valores de los parámetros, introducir texto, conectar cables de patch virtual y más.

a: Página actual

Empezando por la izquierda, la parte superior de la pantalla muestra el modo actual, el número y nombre del grupo de páginas y por último el nombre de la página.

b: Botón del menú emergente “Category”

Cuando pulsa este botón, aparecerá un menú emergente con lengüetas, que le permitirá seleccionar Programas, Combinaciones o GEs organizados por categorías.

c: Botón y menú emergente

Cuando se pulsa este botón, aparece un menú emergente, que muestra una lista de opciones. En algunos casos, serán valores de los parámetros. En otros, pueden ser listas de elementos, como multimuestras o FX predefinidos. Para introducir un valor del parámetro, toque el valor deseado.

Clip

La mayoría de menús emergentes tienen un “clip” en la parte superior izquierda. Controla lo que sucede después de seleccionar un valor. Toque el gráfico de clip para cambiar de abierto (desbloqueado) a cerrado (bloqueado).

Cuando está cerrado (clip bloqueado), el menú emergente permanecerá en pantalla incluso después de haber seleccionado un valor del parámetro. Para cerrar el menú emergente, desbloquee el clip o pulse EXIT.

Cuando está desbloqueado (clip abierto), el menú emergente se cerrará de inmediato cuando pulse un valor del parámetro o cuando toque la pantalla fuera del menú.



Clip

d: Celda de edición

Cuando toque un parámetro en la pantalla LCD, normalmente se seleccionará el parámetro o su valor (visualizado en video inverso). Esto se denomina la “celda de edición” y el elemento resaltada ahora está seleccionada para poder editarla.

El valor del parámetro de la celda de edición puede modificarse a través de los controladores VALUE.

e & f: Deslizantes y mandos en pantalla

Para modificar el valor de un deslizador o mando en pantalla, primero debe tocar el objeto y luego utilizar los controladores VALUE para modificar el valor.



g & h: Pestañas de páginas de grupo y pestañas de páginas

Pulse la fila inferior de pestañas para seleccionar el grupo de páginas y luego pulse la fila superior para seleccionar la página.

La parte superior de la pantalla muestra el nombre de la página y el grupo actual; consulte "a: Página actual".

i: Botón de menú de página

Cuando pulse este botón, aparecerá una lista de comandos de menú. Los comandos disponibles podrán variar según la página actual. Para seleccionar un comando, sólo tiene que tocarlo.

El menú de página se cerrará cuando pulse la pantalla LCD en un lugar distinto al menú de página o cuando pulse el botón EXIT.

Aunque cada página puede tener sus comandos de menú exclusivos, los menús se han estandarizado lo máximo posible. Por ejemplo, normalmente "WRITE" es el primer elemento de menú de los modos Programa, Combinación y Global.

Combinación de teclas para acceder al menú:

ENTER + teclado numérico

Puede utilizar una combinación de teclas para acceder a cualquiera de los diez primeros elementos de menú:

1. Mantenga pulsada la tecla ENTER.
2. Pulse un número (0~9) en el teclado numérico para seleccionar el comando de menú que desee (empieza en el 0).

Por ejemplo, pulse 0 para el primer comando de menú, 1 para el segundo, etc.

Si el comando de menú activa y desactiva una opción (como "Exclusive Solo"), habrá terminado. Si el comando visualiza un cuadro de diálogo, éste aparecerá en la LCD y podrá continuar del mismo modo que lo haría si hubiera seleccionado el comando desde la pantalla táctil.

Cuadro de diálogo

Muchos comandos de menú utilizan cuadros de diálogo para definir ajustes adicionales. El cuadro de diálogo que aparecerá dependerá del comando de menú seleccionado en dicho momento.

Para confirmar ajustes en un cuadro de diálogo, pulse el botón [OK]. Para salir sin realizar ningún cambio, pulse el botón [Cancel]. Después de pulsar [OK] o [Cancel], el cuadro de diálogo se cerrará.



Botón de edición de texto

Pulse este botón para visualizar un teclado en pantalla, para cambiar el nombre de Programas, Combinaciones, Canciones, Secuencias de onda, Grupos de percusión, etc.

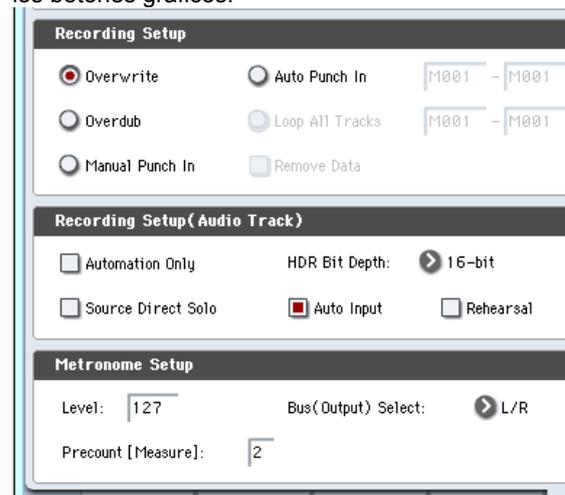
Otros objetos

Casilla de verificación (y botones de radio)

Las casillas de verificación activan o desactivan funciones

u opciones y los botones de radio seleccionan entre un grupo reducido de opciones.

Consejo: Puede seleccionar casillas de verificación y botones de radio tocando sus etiquetas con texto; no es necesario que toque exactamente encima de las cajas y los botones gráficos.



Paneles de patch

Los modelos MS-20EX y MOD-7 utilizan paneles de patch en pantalla para enviar señales de control y audio.

Para realizar una conexión entre dos puntos de patch:

1. Toque uno de los dos jacks (el de entrada o el de salida).

Aparecerá un cuadro amarillo alrededor del jack seleccionado.

2. Vuelva a tocar el mismo jack.

El cuadro amarillo parpadeará, lo que indica que está a punto de realizarse una conexión. Para cancelar y volver al estado de selección normal, vuelva a tocar el mismo jack por tercera vez.

3. Toque el otro jack.

Los dos jacks estarán ahora conectados mediante un cable de patch.

Para eliminar una conexión entre dos puntos de patch:

1. Toque el jack de entrada.

Nota: también puede seleccionar el jack de salida. No obstante, si la salida está conectada a más de una entrada, resultarán afectadas todas las conexiones de dicha salida.

2. Pulse el botón [Disconnect].

Se eliminará la conexión seleccionada.

Gráficos Overview/Jump de la página "Program Play"

La página principal "P0: Play" del modo Programa (consulte la sección "Seleccionar Programas por banco y número") presenta una descripción general interactiva de los parámetros más importantes, como osciladores, filtros, envolventes, LFOs, etc. Basta con tocar cualquiera de estas zonas de descripción general para ir a la página de edición correspondiente.

Información Básica

Los Modos de KRONOS

El KRONOS está organizado en siete modos diferentes, cada uno de ellos optimizado para una finalidad distinta.

Cada modo dispone de su correspondiente botón en el panel frontal, con un LED que indica cuál está seleccionado. A continuación hablaremos de cada uno de los modos.

Modo Set List

Las Set Lists facilitan la reproducción y organización de cualquiera de los sonidos cargados en el KRONOS, con independencia de si se trata de Programas, Combinaciones o incluso Canciones.

Puede:

- Utilizar los botones en pantalla de gran tamaño para seleccionar un sonido con rapidez
- Reordenar los sonidos utilizando cortar, copiar y pegar
- Crear grupos de sonidos para interpretaciones en directo, grabar proyectos o tener a mano sus favoritos

Modo de Programa

Los programas son los sonidos básicos del KRONOS. En el modo Programa, puede:

- Seleccionar y reproducir Programas
- Editar Programas

Definir ajustes detallados para osciladores, filtros, amplificadores, EGs, LFOs, efectos, KARMA, síntesis de vectores, Pistas de percusión, etc. Los parámetros específicos variarán según el motor de síntesis utilizado.

- Reproducir y controlar un módulo KARMA
- Muestrear audio externo o volver a muestrear el sonido del Programa

Modo de Combinación

Las combinaciones son grupos de hasta 16 Programas que pueden reproducirse simultáneamente, lo cual le permite crear sonidos más complejos que un solo Programa.

En el modo Combinación, puede:

- Seleccionar y reproducir Combinaciones
- Utilizar el KRONOS como un generador de tono multitímbrico de 16 canales
- Editar Combinaciones

Asignar Programas a cada uno de los 16 timbres, cada uno con un volumen, panorama, ecualizador, y zonas de velocidad y teclado independientes; defina ajustes para efectos, síntesis de vectores, Pistas de percusión y KARMA.

- Controlar y reproducir hasta cuatro módulos KARMA
- Muestrear o remuestrear

Modo de Secuenciador

El modo Sequencer permite grabar, reproducir y editar 16 pistas MIDI y 16 pistas de audio. Puede:

- Seleccionar y reproducir canciones
- Utilizar el KRONOS como un generador de tono multitímbrico de 16 canales
- Asignar Programas a cada una de las 16 pistas MIDI, cada uno con un volumen, panorama, ecualizador, y zonas de velocidad y teclado independientes;
- Definir ajustes para efectos, síntesis de vectores, Pistas de percusión y KARMA.
- Editar datos MIDI
- Grabar hasta 16 pistas MIDI y/o 4 pistas de audio simultáneamente
- Mezclar utilizando la automatización
- Controlar y reproducir hasta cuatro módulos KARMA

Muestrear o remuestrear

Muestrear entradas de audio durante la reproducción y utilizar "In-Track Sampling" para crear automáticamente

un evento de nota que dispare la muestra de la canción.

Remuestrear una canción entera y luego utilizar el modo Disk para crear un CD de audio.

- Grabar patrones y asignarlos a teclas, utilizando RPPR (reproducción/grabación de patrones a tiempo real)

Modo Sampling

El modo Sampling permite grabar y editar Muestras y Multimuestras de usuario. Por ejemplo, puede:

- Muestrear fuentes de audio externas, incluyendo efectos de muestreo total
- Editar Muestras RAM, ajustar puntos de bucle, etc.
- Crear y editar Multimuestras, que consisten en una o más Muestras repartidas por el teclado
- Convertir rápidamente Multimuestras en Programas
- Muestrear directamente desde un CD de Audio

Modo Global

El modo Global permite definir ajustes generales para todo el KRONOS y editar Secuencias de onda y Grupos

de percusión. Por ejemplo, puede:

- Definir ajustes que afecten a todo el KRONOS, como la afinación maestra y el canal MIDI global
- Configurar la carga automática de muestras (.KSC) al inicio y gestionar los datos de muestreo en la memoria
- Crear Grupos de percusión, Secuencias de onda y escalas de usuario
- Renombrar categorías de Programa, Combinación y KARMA GE
- Configurar los pedales y conmutadores asignables
- Transmitir los volcados de datos de MIDI System Exclusive

Modo de Disco

El modo Disk permite guardar, cargar y gestionar datos utilizando la unidad SSD interna y los dispositivos de almacenamiento USB 2.0 externos. Puede:

- Guardar y cargar Programas, Combinaciones, Canciones,

Set Lists, Grupos de percusión, Secuencias

de onda, Patrones de pista de percusión, GEs de usuario KARMA, Muestras y datos de configuración

Global

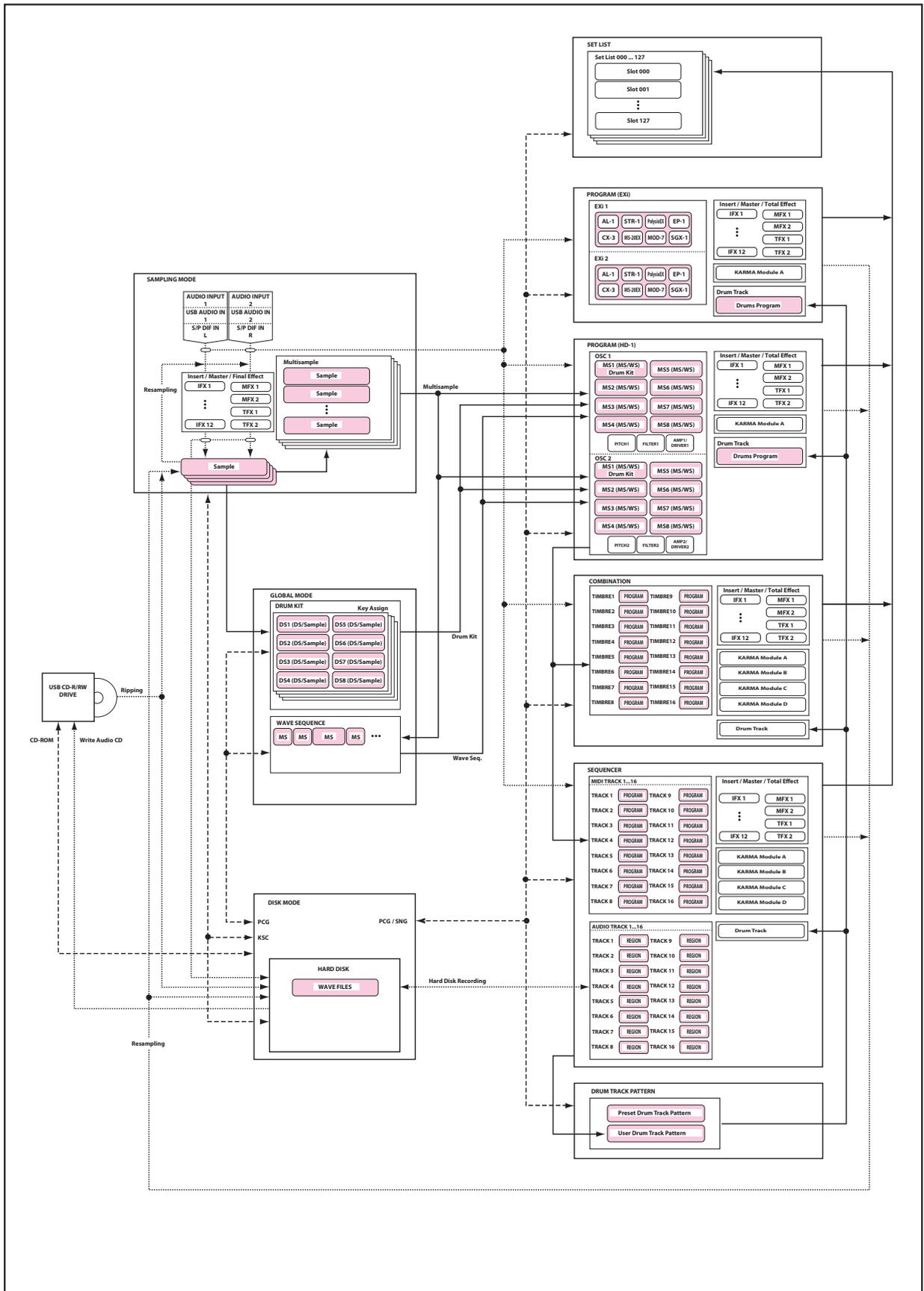
- Formatear discos y soportes de almacenamiento, copiar y renombrar archivos, etc.

- Cargar muestras AKAI, SoundFont 2.0, AIFF y WAVE, y exportar muestras RAM en formato AIFF o WAVE

- Exportar e importar secuencias a y desde SMF (archivos MIDI estándar)

- Guardar y cargar datos MIDI System Exclusive para otros dispositivos

- Crear y reproducir CDs de audio



Memoria PCM de KRONOS

“PCM” es una forma de decir ‘muestras’
KRONOS tiene 3 tipos de bancos PCM: ROM, EXs, y RAM.

ROM

La ROM de KRONOS contiene la multimuestras básicas y muestras, y siempre está cargado y disponible.

EXs

EXs significa muestras de expansión. Estos pueden cargarse o no, tal como desee.
El KRONOS viene con un número de bibliotecas EXs, incluyendo varios gigabytes de muestras.

RAM

Las Muestras RAM pueden ser las que cree usted mismo, o cargue de bibliotecas Akai o SoundFont 2.0 importadas o archivos WAV o AIFF.

Compresión sin pérdida

Cuando los datos EXs se cargan en la memoria RAM, el KRONOS utiliza una técnica de compresión sin pérdidas.
Esto produce una modesta reducción en el tamaño; por ejemplo, EXs1 utiliza 284 MB de RAM para 313 MB de datos. Observará que esto es mucho más leve que las reducciones de tamaño dramático de mp3, o la compresión de PCM de otros sintetizadores. Hay una importante ventaja sobre estos métodos, sin embargo: la compresión de KRONOS es completamente sin pérdidas y no causa absolutamente ninguna degradación en la calidad de audio.

Cargar EXs y muestras RAM al inicio

El KRONOS puede cargar automáticamente sus sonidos Favoritos EXs y muestras RAM automáticamente al inicio. Para obtener más información, consulte "Cargar automáticamente datos de muestras RAM y EXs".

Capacidad de usuario de muestras RAM

El KRONOS viene con 2 GB de RAM pre instalado. Esta memoria se comparte entre el sistema operativo, muestras de ROM y EXs y muestras RAM. En particular, el tamaño de las muestras EXs cargadas actualmente resta memoria disponible para muestras de RAM.
Cuantas más muestras sean utilizadas por las muestras de EXs, menos estará disponible para muestras de RAM, como se muestra a continuación.

La Polifonía en KRONOS

La mayoría de sintetizadores hardware ofrecen un método de síntesis fijo, un número predeterminado de voces, y una cantidad fija de procesamiento de Efectos.

KRONOS es diferente: no tiene un método fijo de síntesis y comparte los recursos de procesamiento entre las voces y los Efectos.

Esta flexibilidad significa que el sistema puede ofrecer procesamiento donde más se necesita.

Por ejemplo un Programa puede que necesite muchas voces pero no muchos Efectos; mientras que otro puede necesitar un complejo procesamiento de Efectos pero no tantas voces. En ambos casos, KRONOS dividirá automáticamente su potencia de procesamiento de la forma más eficiente.

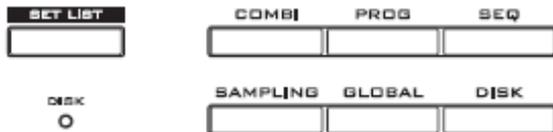
A diferencia de los sistemas basados en ordenador, KRONOS también controla la potencia de procesamiento total, para asegurar que nunca se producirán problemas de audio.

Funcionamiento Básico

1. Selección de Modo

Pulse la tecla que desee para seleccionar el modo correspondiente.

Le permiten seleccionar los distintos modos.



COMBI: selecciona el modo de Combinación.

PROGRAM: selecciona el modo de Programa.

SEQ: selecciona el modo de secuenciador.

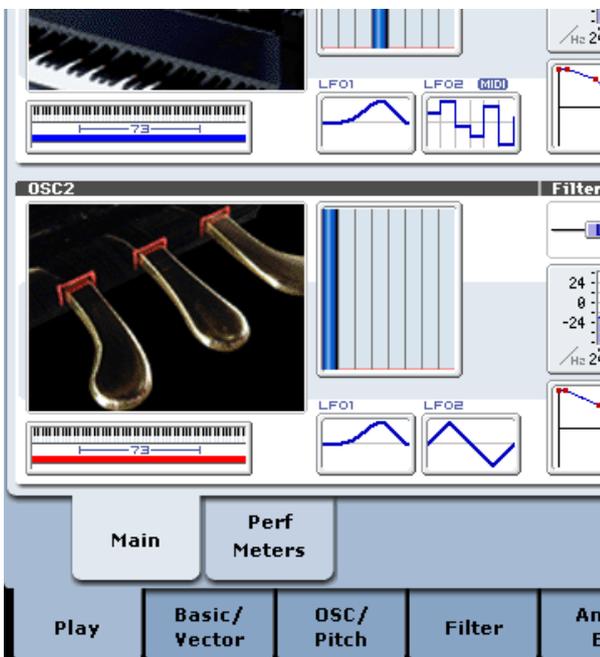
SAMPLING: selecciona el modo SAMPLING o muestreo en el que podrá grabar y utilizar sus propios sonidos.

GLOBAL: selecciona el modo GLOBAL.

DISK: selecciona el modo de DISCO.

2. Páginas

Cada modo está organizado en páginas.



Seleccione el Modo que desee.



Pulse una de las pestañas de la parte inferior. Las pestañas situadas en la parte más inferior de la pantalla son pestañas de grupo de Páginas. Las pestañas situadas encima de las anteriores son pestañas de Páginas y Seleccionan las distintas Páginas dentro de un grupo.



3. Ajuste de Parámetros

El valor del campo de Edición en la pantalla se puede cambiar mediante el Dial o las teclas +/-.

Puede pulsar COMPARE para restaurar los valores originales.

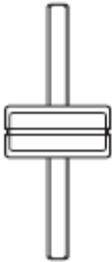
También puede pulsar un botón de pantalla y pulsar el valor deseado.

Deslizante VALUE

Use este control para cambiar el valor de un Parámetro.



VALUE

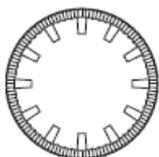


Teclas ▲/▼

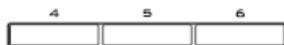
Permiten cambiar el valor en pasos de uno.

Dial VALUE

Use este control para cambiar el valor de un Parámetro.



EXIT



Teclado numérico 0-9

ENTER

Tecla -

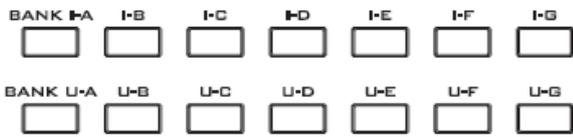
Use estas teclas para introducir un Parámetro numérico.

Use el teclado numérico para introducir el número y pulse ENTER.

La tecla - invierte el signo.

BANK

Seleccionan bancos de Programas o de Combinaciones.



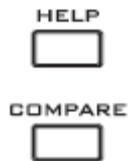
Introducción de notas mediante el teclado

Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

COMPARE

Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.



4. Seleccionar y ejecutar comandos de menú de página

El menú proporciona comandos específicos para cada página, como Write (Guardar) o copiar. Las funciones disponibles dependerán de la página actual. Por ejemplo, las funciones de utilidad en modo programa permiten Guardar, realizar operaciones de edición convenientes como copiar ajustes entre los osciladores o efectos, EGs "Sincronizar" para que pueda editar dos de ellos a la vez, y así sucesivamente.

1. En la parte superior derecha de la pantalla, pulse el botón de menú.

Aparecerá una lista de comandos de menú.

2. Seleccione un comando de menú presionando con el dedo.

Aparecerá un cuadro de diálogo para el comando de menú seleccionado.

Comandos de tipo de verificación no mostrarán un cuadro de diálogo; sino conmutadores, y cerrará la lista.

Pulsando el interruptor ENTER y presionando un N° 0 – 9 puede acceder al cuadro de diálogo para las diez primeras funciones de utilidad sin pasar por el menú.

- Para cerrar la lista sin seleccionar un comando, pulse la pantalla en algún lugar distinto de la lista, o presione el interruptor EXIT.

3. Para un parámetro en un cuadro de diálogo, selecciónelo pulsando con el dedo y utilice los controladores de valor VALUE (por ejemplo, VALUE o botones de Inc/Dec) para introducir su valor.

Al seleccionar un número de programa o combinación en un cuadro de diálogo, también puede utilizar el conmutador BANK SELECT para seleccionar el Banco como una alternativa al uso de los controladores de valor.

4. Para ejecutar, pulse el botón OK o el interruptor ENTER. Si no desea ejecutar, pulse el botón Cancel o el botón EXIT. Se cerrará el cuadro de diálogo.

5. Guardar datos

Después de cualquier Edición deber guardar los datos para evitar que éstos se pierdan al cambiar de Programa, Combinación, etc., o al apagar la unidad.

 Para más información consulte más adelante en este manual.

Configuración

Encendido y Apagado

1. Conecte el cable de alimentación

 Asegúrese que el conmutador de encendido está hacia arriba (el KRONOS está en espera).

Enchufe el cable de alimentación en una toma de corriente.

Asegúrese de que está insertado correctamente en el enchufe.

 Asegúrese de que el voltaje es el correcto para su instrumento.
Conecte primero el cable de alimentación a KRONOS y después al enchufe de red.

Encendido

Realice las conexiones tal como se ha descrito anteriormente.

Baje al mínimo el control de volumen VOLUME del KRONOS.

1. Pulse el interruptor POWER para encender la unidad.

La pantalla muestra el modelo y versión.



Nota adicional: la versión está sujeta a cambios sin previo aviso.

2. Encienda su mezclador y monitores.

3. Suba el control VOLUME a un nivel adecuado y ajuste el volumen del equipo conectado.

Apagado

1. Ponga todos los controles de volumen a 0.

2. Apague sus monitores y mezclador.

3. Pulse el interruptor POWER en el KRONOS para apagar la unidad.

Aviso importante

No apague nunca la unidad mientras se están guardando datos en memoria interna.

La pantalla indicará "Now writing into internal memory."

Los datos se guardan en las siguientes operaciones:

Guardar Programa, Combinación, global, baterías.

Cargar Programa, Combinación, baterías

Volcados de datos MIDI

Los comandos de sampling

Modo sampling en RAM en Programa, Combinación o Secuenciador

No apague nunca la unidad cuando se esté accediendo a algún dispositivo de almacenamiento externo, como disco duro, durante Grabación o Reproducción de Pistas, o sampling.

Si apaga la unidad mientras se está accediendo a un disco duro externo puede dañarlo sin posibilidad de reparación.

Conexiones

 Todas las conexiones se deben realizar con los aparatos apagados.

1. Conecte el cable de alimentación.

Primero conecte el cable de alimentación incluido a la entrada de corriente del KRONOS y luego a la toma de corriente.

2. Gire totalmente el mando VOLUME del panel frontal del KRONOS en el sentido contrario a las agujas del reloj, hasta el mínimo.

3. Conecte el KRONOS al mezclador o sistema de monitorización.

Conecte los jacks AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R del KRONOS al mezclador o a los altavoces monitores autoamplificados.

Si está monitorizando con los auriculares, conéctelos al jack para auriculares situado en el frontal izquierdo del KRONOS. Los auriculares ocupan las salidas principales de estéreo, como las salidas analógicas L/MONO y R, S/P DIF y USB.

4. Activar el conmutador de alimentación

Pulse el conmutador POWER del panel posterior para activar la unidad. Espere hasta que acabe de visualizarse la pantalla de inicio.

5. Active el amplificador estéreo o los monitores autoalimentados.

6. Toque el teclado y gire gradualmente el mando de VOLUME en el sentido de las agujas del reloj hasta que el volumen esté a un nivel adecuado.

Si conecta ciertos tipos de dispositivos USB, es posible que el KRONOS no se inicie. En este caso, desconecte el dispositivo USB del KRONOS, espere diez segundos y luego vuelva a activar el equipo. En algunos casos, el problema desaparecerá si utiliza el KRONOS para formatear el dispositivo USB.

Apagar KRONOS

Cuando haya acabado de utilizar el KRONOS, pulse el conmutador POWER del panel posterior para desactivarlo.

Cuando lo desactive, los Programas, los ajustes "Combinations", "Global", etc. volverán a un estado "no editado". Si quiere guardar los cambios, tendrá que guardarlos.

Del mismo modo, las canciones y las multimuestras y muestras de usuario desaparecerán cuando desactive

el equipo. Si quiere utilizar las canciones y las multimuestras y muestras de usuario la próxima vez que active el equipo, tendrá que cargarlas de nuevo.

Nota: Se pueden configurar las multimuestras y las muestras para que se carguen automáticamente al iniciar.

No desactive nunca el equipo mientras se está guardando la información en la memoria interna. La pantalla mostrará el mensaje "Now writing into internal memory" cuando esto esté en proceso.

Nunca desactive la alimentación mientras se está accediendo a soportes como el disco interno, como cuando se está grabando o se están reproduciendo pistas de audio o se muestrea en el disco. Si desactiva la alimentación mientras se está accediendo al disco puede provocar que el soporte quede inutilizable. El LED del DISK indica cuándo se está accediendo al disco.

Después de desactivar el equipo, espere unos diez minutos antes de volver a activarlo.

2. Conexiones de entrada de audio (analógica)

Se utilizan para el modo SAMPLING o cuando desee aplicar los Efectos del KRONOS a señales de audio externas.

AUDIO INPUT

Son entradas de audio que se utilizan para grabar sonidos mediante la función SAMPLING, o bien para aplicar los Efectos del KRONOS a fuentes externas de sonido.

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de entrada nominal.

Ajústelos de acuerdo con el tipo de instrumento conectado.

LINE: nivel nominal +4dBu, con 12dB de espacio libre.

MIC: solamente para micrófonos.

3. Conexiones Digitales (entrada/salida)

Salida de Audio Digital S/P DIF OUT:

Salida óptica en formato S/PDIF (IEC60958, EIAJ CP-1201).

Sonido digital igual a salidas audio OUTPUT (MAIN) L/MONO R.

Frecuencias de muestreo de 48 kHz o 96 kHz.

Use un cable óptico para conectar a DAT o MD.

El control VOLUME no afecta al nivel de salida S/PDIF.

Entrada de Audio Digital S/PDIF IN

Entrada óptica en formato S/PDIF (IEC60958, EIAJ CP-1201).

Sonido digital igual a salidas audio OUTPUT (MAIN) L/MONO R.

Frecuencias de muestreo de 48 kHz o 96 kHz. A 96 kHz será convertido a 48 kHz.

Use un cable óptico para conectar.

 Nota adicional: Para más información, consulte el Parámetro SYSTEM CLOCK.

4. Conexión de pedales

Conector DAMPER

Aquí se puede conectar un pedal de sostenido DS-1H de KORG.

Conector ASSIGNABLE SWITCH

Aquí puede conectar un interruptor de pedal como el PS-1 o PS-2 de KORG.

Conector ASSIGNABLE PEDAL

Aquí puede conectar un controlador de pedal como el XVP-10 o EXP-2 de KORG.

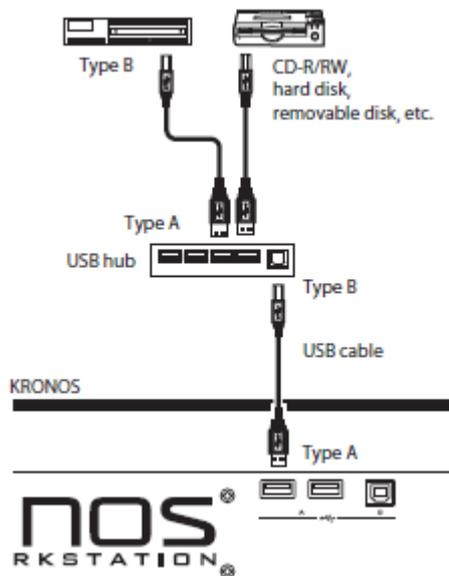
5. Conexión de dispositivos USB

Puede usar los conectores USB de KRONOS a un dispositivo de almacenamiento masivo USB (CD-R/RW, disco duro USB, etc.) y utilizarlo para guardar y cargar datos de KRONOS.

- Capacidad máxima del dispositivo externo con FAT32 (valor teórico): 2 Terabytes (2000 Gigabytes) por dispositivo
- Número de dispositivos que se pueden conectar: 8

Si conecta más de un dispositivo por favor use un dispositivo de toma múltiple USB con alimentación propia.

 Nota adicional: los conectores USB de KRONOS soportan conexión y desconexión en caliente; es decir se pueden conectar y desconectar con KRONOS encendido. Pero el dispositivo externo También debe de soportar este tipo de conexión.



1. Use un cable USB para conectar el dispositivo USB externo al conector USB de KRONOS.

Con las 2 unidades encendidas use el cable apropiado para conectar la unidad USB al conector USB de KRONOS.

Si la unidad no soporta conexión en caliente, conecte la unidad estando apagada y después enciéndala.

 Nota adicional: el conector USB de KRONOS soporta unidades alimentadas por bus USB, lo cual significa que obtienen la alimentación del bus USB. Algunas unidades no soportan este tipo de alimentación; en ese caso utilice el adaptador de red apropiado para su unidad USB.

 Nota adicional: para más información consulte el manual de la unidad USB.

Si el consumo total de las unidades conectadas excede de lo permitido aparece un mensaje de error "USB Hub Power Exceeded!"

Si se utiliza una unidad de conexiones USB, se pueden conectar hasta 8 dispositivos.

Use Drive Select de Modo de disco DISK para comprobar la conexión.

6. Conexiones MIDI con ordenador

MIDI OUT

El MIDI Out envía mensajes MIDI a otros aparatos.

MIDI IN

El conector MIDI In recibe mensajes MIDI desde otros aparatos.

MIDI THRU

El MIDI Thru retransmite la información que llega al MIDI In.

Conexiones con un ordenador

Utilice las tomas MIDI IN/OUT para conectar el KRONOS con un ordenador.

 Algunas interfaces USB-MIDI es posible que no puedan transmitir o recibir mensajes exclusivos KRONOS.

7. Conexión mediante USB

Puede usar las conexiones USB del KRONOS para conectarlo con un ordenador.

 La conexión USB sólo permite enviar y recibir datos MIDI.

 Debe instalar primero el controlador KORG USB-MIDI.

 Para más información consulte más adelante en este manual.

Controlador KORG USB-MIDI driver

Requisitos del sistema:

Windows

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional/x64 Edition Service Pack 2 o posterior Todas las ediciones de Microsoft Windows Vista / 7
Ordenador: puerto USB (USB Intel recomendado)

Macintosh

Mac OS X 10.3.9 o posterior
Ordenador: puerto USB

Instalación del controlador Korg USB-MIDI Driver

1. Instale el controlador MIDI USB de Korg desde el accesorio DVD 2, o desde el sitio Web de Korg.

2. Siga las instrucciones de pantalla para instalar KORG USB-MIDI driver.

Cuando termine la instalación salga del instalador.

3. Encienda KRONOS.

4. Conecte el puerto de USB B de KRONOS a uno de los puertos USB de su ordenador.

Tocar y editar Programas

Seleccionar Programas por banco y número

Los programas son los sonidos básicos del KRONOS.

1. Pulse el botón PROG del panel frontal (el LED se iluminará) para entrar en el modo Programa.

La parte superior izquierda de la pantalla LCD muestra el nombre de la página actual, "PROGRAM P0: Play".

Se trata de un buen punto de partida para reproducir Programas.

Observe los caracteres de gran tamaño en la parte superior de la pantalla LCD. Se trata del nombre y del número del Programa actual.

Cuando estén resaltados, puede pulsar los botones / para seleccionar el siguiente Programa o el anterior.

También puede girar el dial VALUE para moverse por los Programas en intervalos mayores, o entrar números de Programa directamente desde el teclado numérico.

2. Utilice los botones BANK SELECT I-A...G y UA... G para seleccionar Programas desde otros bancos.

Pulse repetidamente el conmutador I-G para recorrer los bancos GM, g(1)...g(9) y g(d).

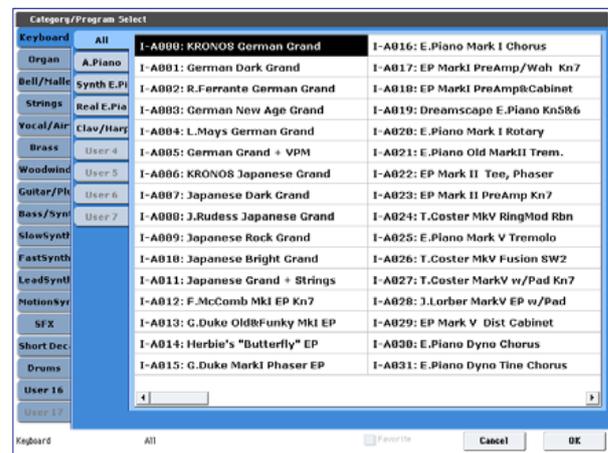
Seleccionar Programas por Categoría

Existen otras formas de seleccionar Programas, pero aquí explicaremos cómo seleccionar programas según su categoría, como sonidos de teclado, órgano, bajo o batería.

1. En la pantalla LCD, pulse el botón del menú emergente "Category".

Consulte la sección "b: Botón del menú emergente "Category".

Aparecerá el menú emergente "Category".



2. Utilice las pestañas de la parte izquierda para seleccionar una categoría.

El espacio de la derecha mostrará entonces todos los Programas de dicha categoría, en todos los bancos internos.

3. Si lo desea, pulse una de las pestañas internas para seleccionar una categoría secundaria y limitar la selección.

Si no puede seleccionar ninguna de las categorías o categorías secundarias, ello significa que no se ha asignado ningún Programa a dicha categoría.

4. Seleccione un Programa desde la lista.

Puede tocar el nombre de un Programa en la lista, pulse los botones / o utilice el dial Value. Puede reproducir el Programa resaltado desde el teclado sin salir de la ventana emergente.

5. Si no pueden mostrarse en pantalla todos los elementos de la lista, utilice las barras de desplazamiento para ver el resto de la misma.**6. Cuando haya encontrado el Programa deseado, pulse el botón [OK] para cerrar el cuadro de diálogo.**

¡Ya puede tocar!

Pruebe también todos los controladores.

Contenido del banco de programa

El KRONOS sale de fábrica con casi 1800 Programas cargados en la memoria.

Otras 128 ranuras de Programa se dejan abiertas ("inicializadas") para la programación personal o para añadir bibliotecas de sonidos adicionales.

Todos los Programas originales de fábrica pueden sobrescribirse con sus propias ediciones, si lo desea (excepto los bancos GM).

Contenido del banco de programa

Banco	Contenido	Tipo de banco
I-A	SGX-1, EP-1, "lo mejor" de todos los EXi	EXi
I-B...F	Programas HD-1	HD-1
GM (I-G)	Programas principales GM2	GM
g(1)...g(9)	Programas de variación GM2 *1	
g(d)	Programas de percusión GM2 *1	
U-A	HD-1, incluyendo percusión Ambiente	El tipo de banco puede ajustarse a "HD-1" o "EXi". Ajustes de fábrica: U-A, G: HD-1 U-B...F: EXi
U-B	AL-1	
U-C	AL-1 & CX-3	
U-D	STR-1	
U-E	MS-20EX & PolysixEX	
U-F	MOD-7	
U-G	Programas HD-1 inicializados	

Tipos de banco HD-1 y EXi

Los Programas EXi se utilizan para todos los motores de sintetizador excepto el HD-1, incluyendo los modelos AL-1, CX-3, STR-1, MS-20EX, PolysixEX, MOD-7, SGX-1 y EP-1.

Los bancos pueden contener Programas HD-1 o Programas EXi, pero no ambos. Esta asignación es fija para los bancos Internos, pero puede ajustarse por separado cada uno de los bancos de Usuario con el comando de menú "**Set Program User-Bank Type**" de la página "Global P0: Basic".

Otras formas de seleccionar Programas

- Mediante un interruptor de pedal conectado a la toma ASSIGNABLE PEDAL.
- Desde un dispositivo MIDI que transmita mensajes de cambio de Programa.

Utilizar controladores para modificar el sonido

Joysticks, cinta y conmutadores

Observe los distintos controladores situados en el lado izquierdo del panel frontal del KRONOS.

Puede utilizar todos estos controladores (incluyendo el joystick, el joystick vectorial, el controlador de cinta y los conmutadores SW1/SW2) para variar el sonido a medida que toca. Para más información acerca de estos controladores, consulte sus secciones en "Panel frontal".

El resultado será distinto para cada Programa o Combinación, de modo que puede probarlos todos para ver el efecto de cada controlador con el sonido seleccionado.

Descripción general de la Superficie de control

Observe la distribución (semejante a la de un mezclador) de deslizadores, mandos y conmutadores en el lado izquierdo del panel frontal. Esto se denomina la Superficie de control.

Puede utilizarlo de varias formas, como editar sonidos, controlar KARMA, mezclar o enviar mensajes MIDI a dispositivos externos.

Por ejemplo, si desea configurar la Superficie de control para editar sonidos rápidamente y controlar KARMA:

1. En la sección CONTROL ASSIGN, pulse el botón RT KNOBS/KARMA.

Se iluminará el LED del botón. Ahora puede utilizar los mandos para modificar los sonidos y efectos, así como para utilizar los deslizadores y conmutadores para controlar KARMA.

Puede utilizar estos controles sea cual sea la página mostrada en la pantalla LCD. No obstante, existe una página que ofrece más información acerca de las asignaciones y valores de la Superficie de control.

2. Vaya a la página "P0: Control Surface" pulsando la pestaña "Control Surface", situada en la parte inferior derecha de la pantalla LCD.

Esta página muestra todos los deslizadores, mandos y conmutadores de la Superficie de control, junto con sus asignaciones y valores actuales. Cuando mueva un controlador, el objeto correspondiente de la pantalla LCD también se moverá.

Utilizar los controles para variar el timbre

Cuando el botón RT KNOBS/KARMA está iluminado, los ocho mandos de la parte superior de la Superficie de control modulan varios aspectos de los sonidos y efectos.

Los mandos 1~4 tienen funciones específicas, como se indica en el panel frontal: "Filter Cutoff", "Filter Resonance", "Filter EG Intensity" y "Release Time".

Los mandos 5~8 pueden asignarse a una amplia variedad de funciones. A menudo (aunque no siempre), los mandos 5 y 6 modulan parámetros de síntesis, el mando 7 controla la profundidad de un coro u otro efecto de modulación y el mando 8 controla la profundidad de la reverberación.

Utilizar Tone Adjust

"Tone Adjust" permite utilizar todos los deslizadores, mandos y conmutadores de la Superficie de control para editar parámetros de Programa, como los mandos y deslizadores de un sintetizador analógico.

Cada control físico puede asignarse a cualquiera de los parámetros de Programa.

Los parámetros específicos disponibles en "Tone Adjust" dependerán del tipo de Programa. Los programas HD-1 son compatibles con un cierto grupo de parámetros; cada EXi también dispone de su propio grupo de parámetros.

El PolysixEX funciona especialmente bien con "Tone Adjust", de modo que vamos a echarle un vistazo.

1. En el modo Programa, pulse el botón para el Banco I-A.

2. Seleccione el Programa "074 Phunky Power Bass".

Utiliza el PolysixEX.

3. En CONTROL ASSIGN, pulse el botón TONE ADJ/EQ.

4. Toque el teclado mientras mueve los deslizadores 1~4 y los mandos 1~2.

Observe que los gráficos del mando en pantalla también se mueven. Los deslizadores 1~4 controlan la forma de la envolvente; los mandos 1~2 controlan el corte del filtro y la resonancia.

5. En la pantalla, pulse la pestaña "Control Surface".

Esta página muestra las asignaciones y los valores para todos los deslizadores, los mandos y los conmutadores.

6. Pulse la pestaña “Main” para volver a la página “Play” principal.

7. Toque el gráfico PolysixEX alrededor de los mandos “Cutoff” y “Resonance”.

La pantalla salta a la página principal “PolysixEX”.

8. Experimente con la interpretación mientras utiliza los deslizadores, mandos y conmutadores de la Superficie de control.

Observe también cómo responden los gráficos.

También puede seleccionar un control gráfico en la pantalla y editar su valor utilizando cualquiera de los controles de entrada de datos.

Recuperar el estado original del sonido

Cuando se está editando un Programa, puede comparar alternativamente las versiones editada y guardada.

1. Pulse el conmutador COMPARE del panel frontal.

Se iluminará el LED COMPARE y se recuperarán los ajustes guardados del Programa.

2. Vuelva a pulsar el conmutador COMPARE para volver a los ajustes editados.

El LED COMPARE se apagará y el sonido volverá a la versión editada. Puede alternar entre ambas versiones tantas veces como lo desee.

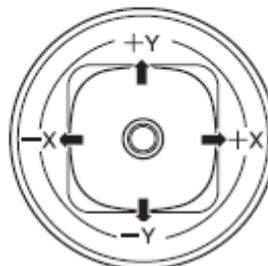
Reajustar controladores individuales

También puede reajustar los controladores individuales a sus valores guardados, como el joystick vectorial o cualquier deslizador, mando o conmutador de la superficie de control.

Para hacerlo:

- 1. Mantenga pulsado el conmutador RESET CONTROLS del panel frontal.**
- 2. Mientras mantiene pulsado el conmutador, mueva o pulse el control que le gustaría reajustar.**
- 3. Suelte el conmutador RESET CONTROLS.**
El controlador estará reajustado.

Joystick



Puede moverse arriba y abajo, a derecha y a izquierda para controlar el tono, la modulación u otros Parámetros.

JS +X: normalmente desplazamiento de tono hacia arriba.

JS -X: normalmente desplazamiento de tono hacia abajo.

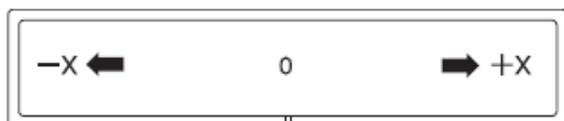
JS +Y: normalmente vibrato.

JS -Y: normalmente wah.

Puede usar la función de bloqueo LOCK que se describe a continuación.

Puede usarlo como una fuente de Modulación alternativa para controlar Parámetros de Programa o de Efectos.

Ribbon



Deslice su dedo para controlar el tono o la modulación.

Puede usar la función de bloqueo LOCK que se describe a continuación.

Puede usarlo como una fuente de Modulación alternativa para controlar Parámetros de Programa o de Efectos.

SW1, SW2



Puede usarlo como una fuente de Modulación alternativa para controlar Parámetros de Programa o de Efectos.

Puede especificar la forma en que responderán:

TOGGLE: la función será activada/desactivada cada vez que lo pulse.

MOMENTARY: la función será activada solamente mientras mantenga pulsada la tecla.

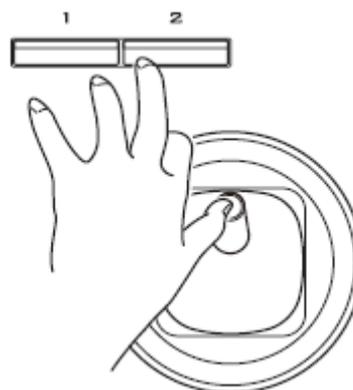
Al guardar un Programa o Combinación el estado de estas teclas será guardado también.

Función de Bloqueo JOYSTICK

1. Mueva el joystick hacia usted para modificar el sonido.

2. Mientras mantiene el joystick hacia usted pulse la tecla SW2 (se ilumina).

3. Al soltar el joystick el sonido no cambiará.



4. Para cancelar la función de bloqueo pulse SW2 de nuevo.

RIBBON

1. Pulse SW2 (se ilumina).

2. Deslice su dedo por el Ribbon para que el sonido cambie.

3. Al soltar el ribbon el sonido no cambiará.

4. Para cancelar la función de bloqueo pulse SW2 de nuevo.

Uso de los Parches de Acorde en pantalla

Descripción

Programas, combinaciones y canciones tienen una página Pads en la pestaña novena de P1:

Programas: Basic/Vector->Pads

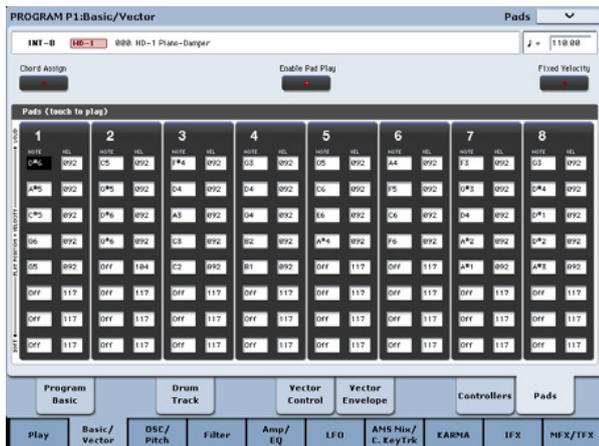
Combinaciones y canciones:
EQ/Vector/Controller->Pads

Puede utilizar estos parches para:

- almacenamiento y seleccionar acordes
- selección y disparo de acordes, especialmente para su uso con acordes KARMA.

Puede reproducir los acordes directamente con los parches de la pantalla. "Velocidad" "Velocity" está controlada por donde toca el parche, más abajo es más suave y más arriba es más fuerte.

Si las notas individuales en el acorde tienen diferentes velocidades almacenadas, se escalan por la velocidad general. (También puede activar el modo de velocidad fija; ver más adelante para obtener más detalles).



Los parches también pueden activarse por Notas MIDI entrantes o CCs, o notas desde el teclado.

Para evitar daños en la pantalla, tenga cuidado al tocar los parches.

No presione firmemente en la pantalla o golpee con fuerza; utilice un toque ligero y preciso. "Velocidad" "Velocity" es controlada por posición y no por la fuerza.

Botón Enable Pad Play

Los parches suenan cada vez que le toque dentro de los mismos.

Si está editando las notas almacenadas y velocidades manualmente, puede deshabilitar temporalmente esta característica.

Para hacerlo:

1. Pulse el botón Reproducir **Pad Play** del parche en la parte superior de la pantalla, para desactivarlo.
2. Pulse el botón **Pad Play** otra vez, para activarlo.

La Luz del botón se enciende para mostrar que está activado.

Nota: sólo se puede tocar un parche a la vez.

Asignación de notas y acordes a los parches

CHORD ASSIGN

1. Toque una nota o un acorde de hasta 8 notas.
2. Pulse CHORD ASSIGN.
3. Pulse el parche que desee.

Otro método

1. Pulse CHORD ASSIGN.
2. Toque una nota o un acorde de hasta 8 notas. Puede tocar una frase de notas siempre que sean legato y se grabarán como un acorde de hasta 8 notas.
3. Pulse el parche que desee.

Copiar notas de un parche en otro

1. Pulse y suelte el parche cuyas notas desea copiar.
2. Pulse CHORD ASSIGN.
3. Pulse el parche al cual desea copiar las notas.

Velocidad Fija: Fixed Velocity

Cada parche almacena un nivel de velocidad para cada una de sus 8 notas.

El botón de velocidad fija **Fixed Velocity**, en la pantalla por encima de los parches, controla si los parches responden o no responden a la ubicación de toque.

Cuando velocidad fija **Fixed Velocity** está activada, siempre utilizan su configuración de velocidad almacenada, independientemente de donde toque.

Cuando la velocidad fija **Fixed Velocity** está desactivada, tocando la parte superior del parche produce las velocidades preestablecidas.

Cuando toque la parte inferior, las velocidades preestablecidas serán reducidas.

Disparar los parches desde MIDI o desde el teclado

Puede configurar los parches para ser disparados desde una fuente externa MIDI, tal como padKONTROL de Korg.

Para hacerlo:

1. Vaya a Global P2: página **Controllers**.
2. En **MIDI CC# Assign —Vector Joystick / Pads**, ajuste **Pads** 1-8 las notas MIDI deseadas.

Uso del Modo de Acordes

El Modo acorde permite elegir uno de los acordes asignados a los parches, y luego tocarlo desde el teclado.

El acorde transpone de acuerdo a la nota tocada; la nota tocada especifica la nota más baja del acorde.

Chord Sw

Este control permite activar o desactivar el modo de acordes mediante SW1/2 o el conmutador de pedal o Foot Switch.

Asignar SW1/2 para controlar Chord on/off

Dentro de cada programa, Combi o canción, puede establecer SW1 o SW2 para activar y desactivar el modo acorde.

Para hacerlo:

1. En el programa, Combi o canción, vaya a la página de controladores **Set Up Controllers**.
2. Seleccione **Chord SW** como la asignación de SW1 o SW2.

Asignar el conmutador de pedal

también puede asignar el pedal para activar el modo acorde, por lo que no es necesario mover las manos del teclado. Esta configuración se aplicará a nivel global, independientemente del programa actual, Combi o canción.

Para hacerlo:

1. Vaya a la página **Global Foot Switch Assign**.
2. Seleccione **Chord SW** para **Assignable Foot Switch**.

Activación del modo acorde

Modo de programa

Para activar el modo de acorde para un programa:

1. Vaya a **Program Basic**
2. Establezca el parámetro acorde básico o avanzado **Basic o Advanced**.

Modos de combinación y secuenciador.

Para activar el modo de acorde para una pista en una canción o un Timbre en una Combi:

1. Vaya a la página 2-2 OSC (en **Timbre Parameters o Track Parameters**, respectivamente).
2. Definir el parámetro Timbre/pista acorde básico o avanzado **Basic o Advanced**.

Selección de acordes.

La función acorde utiliza los acordes asignados a los parches.

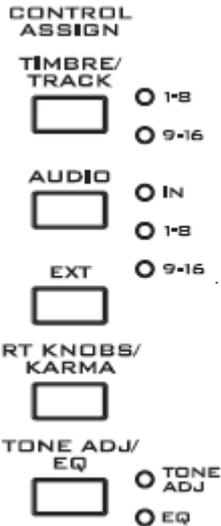
Para seleccionar un acorde desde el teclado (o a través de MIDI):

1. Seleccione el parche deseado en el menú emergente SOURCE

o: cuando está activado Chord, pulse un Pad de acorde.

Edición Rápida de Programa

Edición Rápida con botones y deslizantes



CONTROL ASSIGN

Puede usar estos botones para cambiar entre las diversas funciones que se pueden controlar con la Superficie de Control.

También puede ver y editar estos Parámetros en la Página P0- Control Surface de cada Modo.

TIMBRE/TRACK

TIMBRE/TRACK le permite usar la Superficie de Control para Ajustar el volumen, pan, EQ, y envíos de OSC 1/2 o EXi 1/2 en Modo de Programa.

Los LED a la derecha del conmutador indican si está editando Timbres 1-8 o 9-16; Pulse TIMBRE/TRACK para cambiar entre ambos.

R.TIME KNOBS/KARMA

R.TIME KNOBS/KARMA le permite modular sonidos y Efectos con los botones, y controlar KARMA con los deslizantes y conmutadores.

TONE ADJUST

TONE ADJUST permite un acceso rápido a la Edición de sonido usando deslizantes y conmutadores.

En Modos Combi y Sequence permite Edición de Programas en el contexto de Combinación o canción sin cambiar los datos originales del Programa.

Ajuste de volumen, Pan, EQ, y envíos a Efectos

TIMBRE/TRACK le permite usar la Superficie de Control para Ajustar el volumen, pan, EQ, y envíos de OSC 1/2 o EXi 1/2 en Modo de Programa.

Pulse TIMBRE/TRACK para que el LED se ilumine.



MIXER KNOBS: Sólo se aplica cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TIMBRE/TRACK o AUDIO.

Cambia los botones entre controlar el panorama de todos los Canales o controlar el panorama, Ecuador y envíos del Canal Seleccionado.



Pulse MIXER KNOBS para que se ilumine INDIVIDUAL PAN.

Ajuste de volumen, Pan, EQ, y envíos a Efectos

1. TIMBRE/TRACK le permite usar la Superficie de Control para Ajustar el volumen, pan, EQ, y envíos de OSC 1/2 o EXi 1/2 en Modo de Programa.

2. Pulse TIMBRE/TRACK para que el LED se ilumine.

3. MIXER KNOBS: Sólo se aplica cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TIMBRE/TRACK o AUDIO. Cambia los botones entre controlar el panorama de todos los Canales o controlar el panorama, Ecuilizador y envíos del Canal Seleccionado.



Pulse MIXER KNOBS para que se ilumine INDIVIDUAL PAN.

4. Use los deslizantes 1 y 2 para Ajustar el volumen de OSC1 y OSC2, respectivamente.

5. Use los botones 1 y 2 para Ajustar el panorama de OSC1 y OSC2.

6. Pulse MIXER KNOBS hasta que se ilumine CHANNEL STRIP LED.



7. Use los botones 2-6 para Ajustar el Ecuilizador de 3 bandas del Programa.

El Ecuilizador afecta a ambos osciladores.



8. Pulse el botón SELECT 1.

Esto Selecciona el OSC1.

9. Use los botones 7 y 8 para Ajustar los envíos a Efectos 1 y 2 del oscilador 1.

Edición de sonidos y Efectos con los botones en tiempo real

En Modo **R.TIME KNOBS/KARMA**, los botones 1-4 tienen funciones especiales que se corresponden con MIDI CCs.

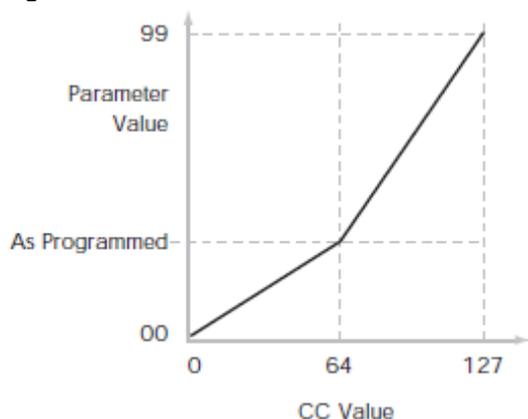
Los botones 5-8 pueden ser asignados a una gran variedad de funciones, incluyendo MIDI CCs.

A menudo, pero no siempre, los botones 5 y 6 modulan Parámetros de síntesis, el 7 controla la profundidad de chorus o Efecto de Modulación y el 8 controla la profundidad de Reverberación.

TONE ADJUST

TONE ADJUST permite un acceso rápido a la Edición de sonido usando deslizantes y conmutadores.

En Modos Combi y Sequence permite Edición de Programas en el contexto de Combinación o canción sin cambiar los datos originales del Programa.



Edición de sonidos HD-1

1. Seleccione Programa INT-C 115, "Smooth Operators."

2. Pulse TONE ADJUST.

3. Vaya a la pestaña Control Surface de la Página Play.

4. mire la asignación de los deslizantes 5, 6, y 8.

Slider 5 = **Amp EG Attack**

Slider 6 = **Amp EG Decay**

Slider 8 = **Amp EG Release.**

5. suba cada uno de los tres deslizantes hasta 4/5 del recorrido.

Acaba de cambiar el envolvente de amplificador.

6. toque unas notas.

7. vea la asignación de los botones 2 y 5.

Knob 2 = **Pitch LFO 1 Intensity**

Knob 5 = **LFO1 Speed.**

8. gire el 2 hacia la derecha para que muestre +01 o +02.

9. gire el 5 hacia la derecha para que la pantalla muestre 40.

10. toque unas notas.

Ha añadido Modulación de tono.

11. vea la asignación de **SELECT 1 y 2.**

Puede Ajustar un valor específico para la posición ON.

Cambio de la asignación de Parámetros

Los Programas de fábrica incluyen asignaciones de los Parámetros Tone Adjust.

Para cambiar dicha asignación:

1. vaya a la pestaña **Control Surface** de la **Página Play**.
2. Pulse el botón de **Selección** al lado de una de las asignaciones de **Parámetros**. Aparece una ventana con una lista de **Parámetros**.
3. Seleccione un **Parámetro** de la lista y quedará asignado.

Edición de sonidos EXi

El PolysixEX funciona especialmente bien con ajuste de tono Tone Adjust, así que vamos a echar un vistazo. 1. Seleccione el programa **USER-E 004 Phunky Power Bass**.

1. Esto utiliza el PolysixEX.
2. En **CONTROL ASSIGN**, pulse el botón **TONE ADJ./EQ**.
3. Toque el teclado mientras mueve los deslizantes 1-4 y botones 1-2.
4. En la pantalla, pulse la pestaña de la superficie de Control: **Control Surface**. Esta página muestra las asignaciones y los valores para todos los controles deslizantes, botones e interruptores.
5. Pulse la pestaña principal Main para volver a la página principal.
6. Toque el gráfico PolysixEX alrededor de los botones Cutoff y Resonance. La pantalla se salta a la página principal de PolysixEX.
7. Experimente mientras utiliza los controles deslizantes de la superficie de Control, botones e interruptores.

COMPARE

Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.

Guardar un Programa

Lleve a cabo este procedimiento para guardar un Programa.

USANDO UN COMANDO DE MENÚ DE PÁGINA PARA GUARDAR

1. Pulse el comando de página situado en la esquina superior derecha de la pantalla.

También puede Seleccionar este comando manteniendo pulsada ENTER y pulsando 0 en el teclado numérico.

Aparecerá un cuadro de diálogo.

2. Si desea modificar el nombre, pulse el botón de Edición de Texto.

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto.

3. Cuando haya introducido el nombre que desee pulse OK para volver al cuadro de diálogo.

4. Use TO: Pulse el botón de Selección para especificar el destino de guardado.

5. Especifique el destino de guardado.

Importante:

Programas HD-1 sólo pueden guardarse en bancos de HD-1, y Programas EXi sólo pueden guardarse en los bancos EXi. Para obtener más información sobre los tipos de banco predeterminados y cómo cambiarlos, consulte "contenido de bancos de programas y "cambiar el tipo de Banco de usuario ".

6. Pulse OK.

7. Pulse OK de nuevo para confirmar.

8. Pulse OK para guardar los datos.

Edición detallada de Programas HD-1

Use las páginas de pantalla P1-P9 para editar el Programa seleccionado en P0.

En esta sección se explica la forma de editar los Parámetros más representativos de cada página.

El sonido tiene tres aspectos: tono, timbre y volumen.

En el KRONOS el tono se controla con los Parámetros PITCH, el timbre con los Parámetros de FILTER y el volumen con los Parámetros AMPLIFIER.

Consulte las siguientes páginas de pantalla.

P0: PLAY	Reproducción y Parámetros básicos
P1: BASIC / VECTOR	Parámetros básicos y síntesis vectorial
P2: OSC / PITCH	Parámetros de tono
P3: FILTER	Parámetros de filtro
P4: AMP / EQ	Parámetros de amplificador
P5: COMMON LFO	Parámetros de LFO común
P6: AMS Mixer/ Common Key Track	Mezclador AMS
P7: KARMA	KARMA
P8: INSERT EFFECTS	Parámetros de Efectos de inserción
P9: MASTER / TOTAL EFFECTS	Parámetros de Efectos Master y Total

Estructura Básica HD-1

El sonido del HD-1 empieza con una o más multimuestras Multisamples.

Puede ser el sonido de un piano, bajo, guitarra, cuerdas, sintetizadores analógicos, etc., o bien sonidos puros digitales.

Puede usar estas multimuestras directamente o usarlas en secuencias de ondas Wave Sequences, que reproducen una serie de multimuestras a lo largo del tiempo para crear ritmos o timbres complejos y evolutivos.

OSCILLATOR MODE

Ajusta el modo de oscilador.

SINGLE: sólo se utiliza un oscilador. Polifonía máxima 140 notas.

DOUBLE: se utilizan 2 osciladores. Polifonía máxima 70 notas.

DRUMS: modo de batería. Polifonía máxima 140 notas.

Polifonía

Polifonía significa el número de notas que se tocan de forma simultánea.

Programas dobles usan el doble de polifonía que Programas sencillos.

Secuencias de ondas usan el doble de voces que las multimuestras.

Multimuestras estéreo usan el doble de voces que las multimuestras mono, y las secuencias de onda estéreo usan el doble de voces que las secuencias de onda mono.

Si se activa la Envolvente vectorial, el número de voces usadas aumenta ligeramente.

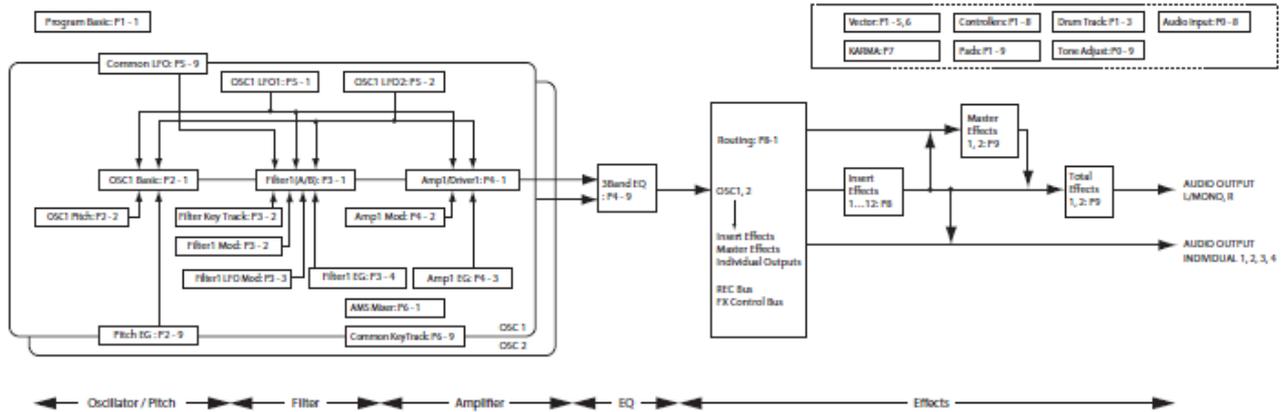
VOICE ASSIGN MODE

POLY: sonido polifónico.

MONO: sonido monofónico.

Copy Oscillator

Este comando copia los ajustes de un oscilador al otro oscilador.



Seleccionar Multimuestras

1. Vaya a la pestaña OSC1 Basic de la Página OSC/Pitch.

En esta página puede seleccionar la multimuestra (multisample) que será el sonido básico del oscilador.

2. Ajuste los Parámetros MS1 y MS2 a Multisample.

3. Ajuste MS3 y MS4 a Off.

4. Seleccione ROM Stereo como banco Multisample Bank para MS1 y MS2.

ROM son multimuestras de fábrica y siempre están disponibles.

RAM incluyen Akai, AIFF o WAV cargadas desde disco y las muestras del Modo Sampling.

EXs son conjuntos de expansión PCM creados para KRONOS.

5. Pulse el botón de Selección para Multisample MS1.

6. Seleccione una multimuestra tocando su nombre en la lista.

7. Pulse OK para confirmar.

8. Haga lo mismo con MS2.

9. Ajuste MS2 Bottom Velocity a 001, y Xfade Range a 0.

10. Ajuste MS1 Bottom Velocity a 80.

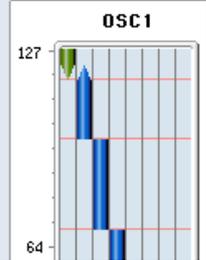
Ahora MS2 sonará al tocar suavemente y MS1 sonará al tocar con más fuerza.

11. Ajuste MS1 Xfade Range a 20, y Curve a Linear.

Ahora entre 80 y 100 se atenuarán cruzadamente ambas multimuestras.

12. Ajuste los niveles de ambas multimuestras.

MS	Multisample/Wave Sequence	Start Offset	Rev.	Level	Bottom Vel.	Xfade Range	Curve
1	Multis: ROM s 0002:Acoustic Piano 1 ff	Off	<input type="checkbox"/>	108	118	005	Linear
2	Multis: ROM s 0001:Acoustic Piano 1 f	Off	<input type="checkbox"/>	118	099	Off	Linear
3	Multis: ROM s 0000:Acoustic Piano 1 mf	Off	<input type="checkbox"/>	127	070	Off	Linear
4	Multis: EXs1 s 0000:Acoustic Piano 1 mp	Off	<input type="checkbox"/>	120	001	Off	Linear



LFO Parámetros de LFO

1. Seleccione la pestaña OSC1 LFO1 de la **Página LFO**.

Para cada oscilador puede usar 2 LFO: LFO1 y LFO2.

También existe un LFO común.

2. Seleccione el Parámetro **Waveform**.

3. Use las Teclas **▼ / ▲**.

OSC 1/2 LFO 1/2:

WAVEFORM: selecciona la forma de onda del LFO: TRIANGULAR, DIENTE DE SIERRA, etc.

Use las Teclas **▼ / ▲**.

4. Seleccione **Triangle**.

5. Seleccione el Parámetro **Shape** y use **VALUE** para cambiar el valor desde -99 a +99.

Vea como cambia la forma.

6. Seleccione el Parámetro **Start Phase** y use **VALUE** para cambiar el valor.

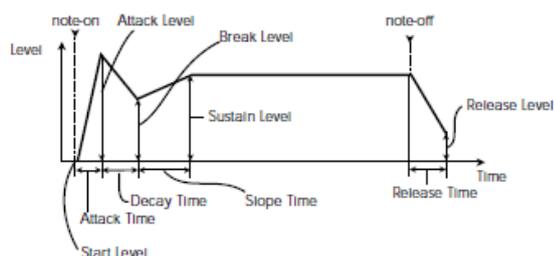
Vea el cambio.

7. Use el Parámetro **Frequency** para Ajustar la velocidad del LFO.

8. Use los Parámetro **Fade** y **Delay** para Ajustar la entrada gradual y el retardo inicial.



Generadores de Envolvente EG



Modulación Alternativa

La Modulación Alternativa le permite controlar aspectos del sonido en tiempo real.

AMS (Fuente de Modulación Alternativa)

Son varios controladores que se pueden asignar a un Parámetro de Modulación Alternativa.

Valores de Modulación Alternativa

Moviendo un AMS, puede controlar el destino especificado.

Aplicaciones de la Modulación Alternativa

- Si selecciona Tempo como fuente de Modulación, los Parámetros de tiempo de EG y LFO cambiarán de acuerdo con el tempo recibido en forma de mensajes MIDI Clock.
- Si selecciona Poly After como AMS, podrá aplicar una Modulación a notas específicas.
- Los Parámetros pueden ser controlados por distintos pedales, controles, joystick, etc.
- Puede controlar el panorama con el joystick o con un LFO aleatorio.
- Puede usar el EG de Filtro para controlar la frecuencia de corte y el tono, por ejemplo.
- Existen otras muchas aplicaciones de la Modulación Alternativa. Le recomendamos que primero se familiarice con los principales Parámetros del KRONOS antes de explorar las múltiples rutas de Modulación.

Fuentes de Modulación Dinámica

Operando una Fuente de Modulación Dinámica, definida en cada Efecto, puede aplicar Modulación a los Parámetros.

Los Parámetros que pueden ser controlados dependerán del tipo de Efecto.

El Parámetro INTENSITY determina la intensidad de Modulación.

Uso de los mezcladores AMS

Los mezcladores AMS combinan dos fuentes de Modulación AMS en una, o bien procesan una fuente de Modulación para convertirla en algo nuevo.

Incluso puede conectar en cascada dos mezcladores usando AMS Mixer 1 como entrada de AMS Mixer 2.

Mezclar dos fuentes de Modulación AMS

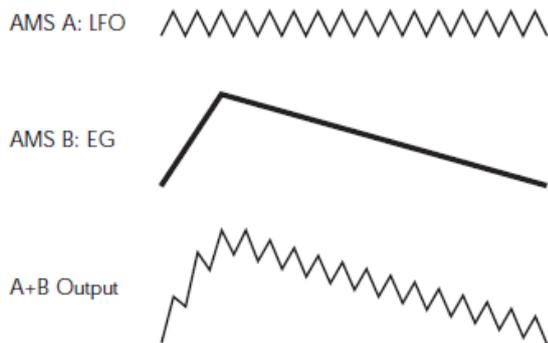
El Parámetro **A+B** suma dos fuentes de Modulación AMS en una.

Por ejemplo para añadir el LFO y EG:

1. Asigne el LFO a AMS A.

2. Asigne el AMS B.

3. Asigne el mezclador AMS Mixer como fuente de Modulación AMS para la resonancia de filtro Filter Resonance (AMS source).



Sugerencias para el uso de AMS

Cuando realice Ajustes para Modulación alternativa piense en el Efecto que desea producir.

Después Seleccione una fuente (**AMS**) y Ajuste el Parámetro **Intensity**.

Por ejemplo si desea controlar un sonido de guitarra para que se produzca feedback cuando mueva el joystick, debe Ajustar el joystick para que module la frecuencia de filtro y la resonancia.

PITCH Parámetros de tono

PITCH MOD

Modulación de tono.

PITCH

JS+X y JS-X: desplazamiento de tono mediante Joystick en semitonos.

PITCH RIBBON: desplazamiento de tono mediante RIBBON en semitonos.

PITCH EG

Intensidad producida por el envolvente de tono.

Portamento

ENABLE: si está activada se aplicará portamento.

TIME: especifica el Parámetro de tiempo.

PITCH EG

Aquí se programa el envolvente de tono.

Puede simular el ligero cambio de tono que se produce en ciertos instrumentos acústicos a lo largo de la nota.

FILTER Parámetros de Filtro

Filtro: especifica el timbre

El timbre varía entre unos instrumentos y otros.

Por ejemplo una flauta tiene un sonido más apagado que una trompeta.

Cuando utilice varios sonidos superpuestos en una Combinación, puede que algunos instrumentos sean excesivamente apagados o excesivamente brillantes.

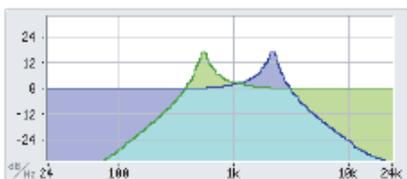
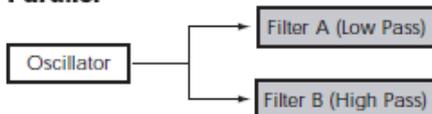
En tales casos, podrá modificar el timbre.

En el KRONOS puede modificar el timbre por medio del filtro.

Serial



Parallel



Configuración de filtros

Cada oscilador tiene 2 filtros: Filter A y Filter B.

El Parámetro Routing controla la configuración de los mismos y su conexión:

Single usa sólo el Filter A como 2 polos y 12dB/octava (6dB para Band Pass y Band Reject).

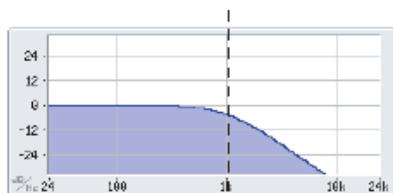
Serial usa ambos filtros en serie.

Parallel usa ambos filtros en paralelo.

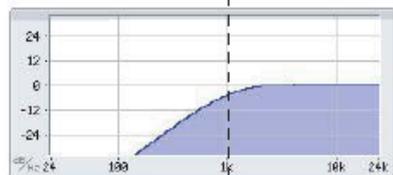
24dB/oct. mezcla ambos filtros para crear un sólo filtro de 4 polos y 24dB/octava (12dB para Band Pass y Band Reject). Esta configuración produce un sonido más incisivo y una resonancia más delicada. Es el típico filtro de sintetizadores analógicos clásicos.

FILTER TYPE: selecciona el tipo de filtro:

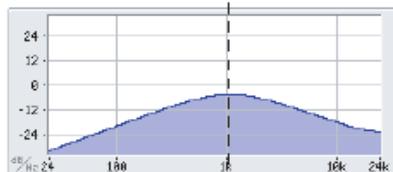
Low Pass



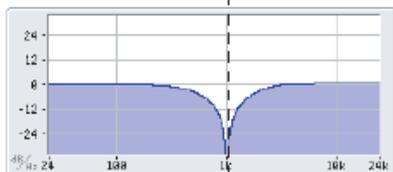
High Pass



Band Pass



Band Reject



Filtro Quita Banda: Band Reject.

Corta una banda de frecuencia determinada cuya frecuencia de corte se puede programar. Si modulamos la frecuencia de corte con un LFO obtenemos Efectos tipo fásér.

FILTRO PASA BAJOS: LOW PASS

12 dB por octava: filtro suave.

24 dB por octava: filtro drástico útil para sonidos típicos de 'sintetizador'.

FILTRO PASA ALTOS: HIGH PASS

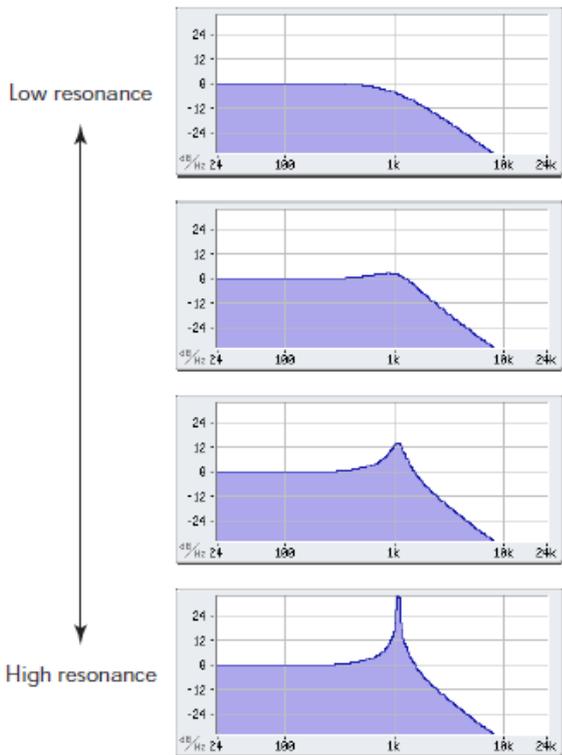
Corta las frecuencias graves. El sonido resulta más ligero.

Filtro Pasa Banda: Band Pass.

Corta todas las frecuencias menos una banda central cuya frecuencia de corte se puede programar. Produce Efectos nasales.

RESONANCIA: RESONANCE

Aplica un aumento de armónicos en las frecuencias situadas en el punto de corte produciendo un Efecto clásico de barrido.



Modulación de filtros

Puede usar controladores y envolvente para modular el filtro.

ENVOLVENTE DE FILTRO: FILTER EG

Ajusta el Efecto producido por el envolvente.

VELOCITY TO A, VELOCITY TO B: ajustan el Efecto que tendrá la velocidad de teclado en los envolventes de los filtros A y B.

INTENSITY TO A, INTENSITY TO B: ajustan la intensidad de los envolventes de los filtros A y B.

AMS: ajustan el Efecto que tendrá la fuente de Modulación alternativa en los envolventes de los filtros A y B.

Modulación por LFO MOD

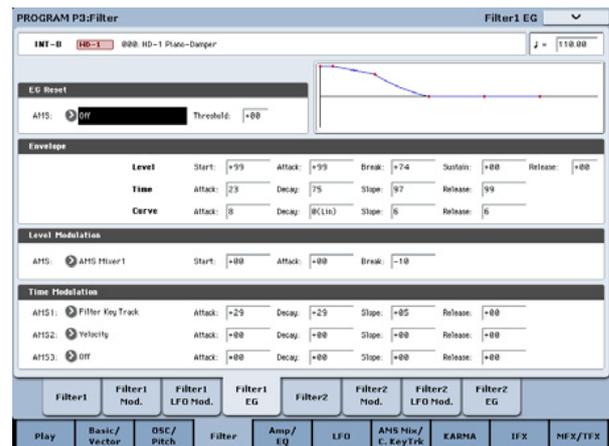
Parámetros que modulan el filtro con el LFO produciendo un Efecto 'wah'.

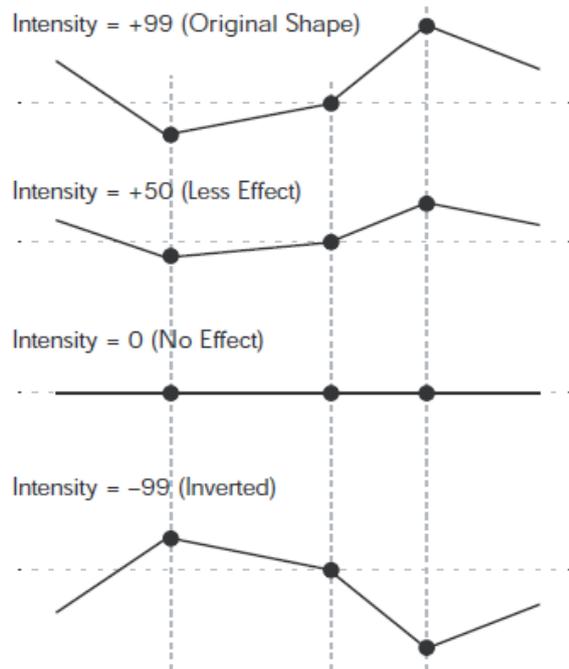
LFO INTENSITY TO A, LFO INTENSITY TO B: Modulación de tono.

JS-Y INTENSITY TO A, JS-Y INTENSITY TO B: especifican la intensidad al mover el Joystick hacia -Y.

AMS: nivel de Modulación al mover la fuente de Modulación alternativa.

Por ejemplo, ajuste AMS a AFTER TOUCH y aplique presión al teclado para escuchar el Efecto wah.





SEGUIMIENTO DE TECLADO: KEYBOARD TRACK

Varía la frecuencia de corte dependiendo de la nota que toque.

INTENSITY TO A, INTENSITY TO B: ajustan el Efecto que tendrá el seguimiento de teclado en los filtros A y B.

AMP Parámetros de Amplificador

Amplificador: especifica los cambios de volumen

Estos Parámetros determinan la forma en cambia el volumen a lo largo del tiempo.

Por ejemplo, una nota tocada en un piano comienza con un volumen fuerte y luego se atenúa gradualmente.

Por otro lado, una nota tocada en un órgano mantiene el mismo volumen mientras está pulsada la tecla, y una nota tocada en un violín puede cambiar durante la nota tal como desee el intérprete.

PAN

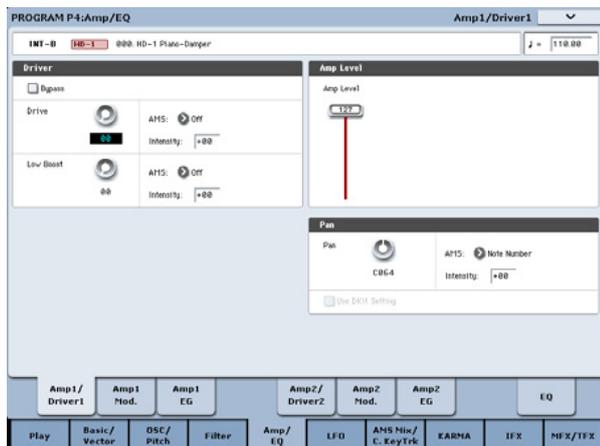
Ajusta el panorama.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

RND: posición aleatoria.



AMP LEVEL: Ajusta el volumen del sonido.

AMS INTENSITY

Ajusta la intensidad de la fuente de Modulación sobre el panorama.

NOTE NUMBER: el panorama será regulado por el nº de nota.

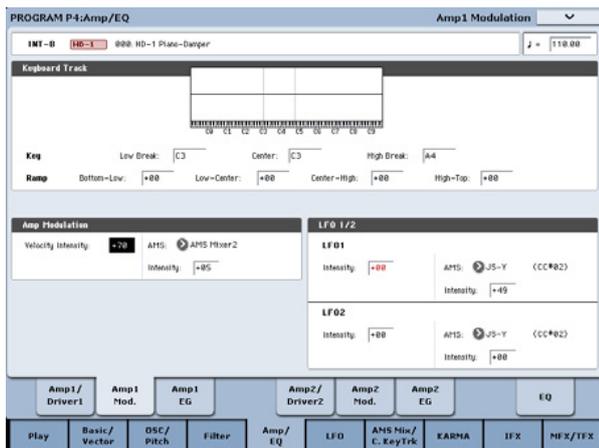
LFO 1/2: será regulado por el LFO seleccionado.

Casilla USE DKIT SETTING

Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

Si está seleccionada se usará el panorama programado con la batería.

AMP MODULATION



SEGUIMIENTO DE TECLADO: KEYBOARD TRACK

Varía el volumen dependiendo de la nota que toque.

AMP MODULATION: VELOCITY INTENSITY

Permite usar la velocidad para controlar el volumen.

LFO 1/2

El LFO aplica una Modulación cíclica, creando un Efecto de Trémolo.

LFO INTENSITY: intensidad de Trémolo.

AMS INTENSITY: intensidad de trémolo mediante una fuente de Modulación alternativa.

AMP EG

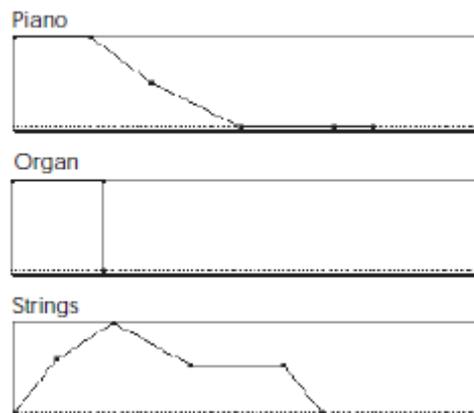
Aquí se programan los envolventes de volumen.

Estos Parámetros determinan la forma en cambia el volumen a lo largo del tiempo.

Por ejemplo, una nota tocada en un piano comienza con un volumen fuerte y luego se atenúa gradualmente.

Por otro lado, una nota tocada en un órgano mantiene el mismo volumen mientras está pulsada la tecla, y una nota tocada en un violín puede cambiar durante la nota tal como desee el intérprete.

Este tipo de cambio de volumen es el creado por el VDA.



Drive

Un nuevo Parámetro de saturación 'Drive' añade armónicos que van desde la saturación más suave hasta la más salvaje.

Este Efecto procesa cada voz de forma individual.

Parámetros:

Drive controla la brillantez del timbre. Valores altos crean mayor distorsión.

 Nota adicional: aunque el Parámetro Drive esté a 0, el circuito Drive afectará al timbre. Si lo que desea es un sonido completamente claro use el control Bypass.

Low Boost es un Ecuilizador de graves especial que añade carácter al sonido. La frecuencia de Ecuilizador varía con el Parámetro Drive.

Uso de EXi

En programas EXi, puede seleccionar uno o dos EXi y dividirlos o asignarlos por capas.

Cada EXi tiene su propio carácter sonoro y diferentes páginas de parámetros.

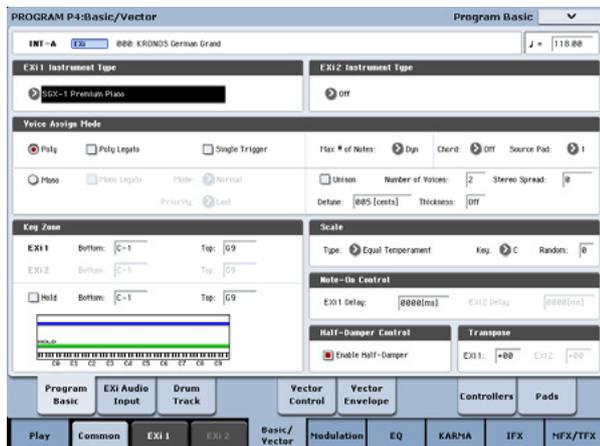
Para seleccionar un EXi:

1. Seleccione un programa EXi.

Nota: Los programas EXi se almacenan en los bancos EXi, aparte de los programas HD-1. INT-A siempre es un banco EXi; dependiendo de la configuración, de USER-A a G pueden ser también EXi bancos.

2. Presione el botón **Common**.

3. Pulse la pestaña Basic/Vector.



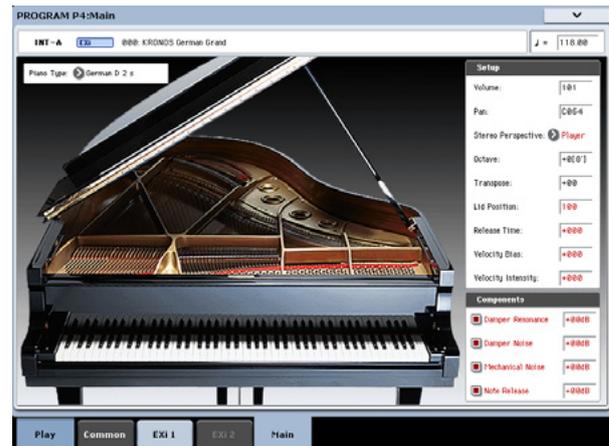
Aparece la página básica del programa P4: Basic/Vector Program Basic.

4. En **EXi 1 Instrument Type**, en la parte superior izquierda de la pantalla, seleccione cualquier EXi.

También puede seleccionar un segundo EXi bajo tipo de instrumento de EXi 2: EXi 2 Instrument Type, pero por ahora vamos a concentrarnos en EXi 1.

5. Pulse el botón EXi 1 en la parte inferior de la pantalla.

Las pestañas cambiarán para mostrar las páginas de la EXi seleccionado. ¡A explorar!



Nueve motores de Síntesis, juntos en un único Instrumento

KRONOS contiene nueve motores distintos de sintetizador/sonido. Aunque cada uno de ellos ya representa un producto separado, KRONOS los junta todos ellos en un único instrumento musical integrado. La asignación dinámica de voces y las nuevas tecnologías permiten que todos los motores de sonido compartan a la perfección una plataforma estable de hardware. Los resultados no pueden ser más espectaculares.

SGX-1 Premium Piano Motor de sonido de Piano

Nunca has escuchado pianos como estos en ningún Workstation.

Para capturar con precisión el rico carácter de un piano de concierto, Korg ha dejado a un lado las limitaciones de los métodos de muestreo existentes y ha utilizado su tecnología Virtual Memory Technology (VMT), capaz de reproducir muestras de gran tamaño directamente desde el Disco Duro Interno de alta capacidad (SSD). El motor de sonido de Piano Premium SGX-1 ofrece dos extraordinarios pianos de concierto; un excelente piano de alemán D y un sólido modelo C japonés. Cada uno utiliza magníficas muestras estéreo, sin bucles y muestreadas a ocho niveles de velocidad para cada una de las teclas. La atención al detalle permite conservar el realismo y la calidez del sonido de piano; este procedimiento también se aplica a la grabación de muestras y a la reproducción de las resonancias de la caja del piano, así como el ruido mecánico que se produce cuando se tocan las teclas, o cuando se pulsa y se suelta el pedal Damper. La base de cualquier instrumento de teclado es el piano; el motor SGX-1 permite a KRONOS ofrecer el más realista e impactante sonido de piano.



EP-1 MDS Piano Eléctrico Motor de sonido de Piano Eléctrico

Nuestro nuevo motor de sonido EP-1 está diseñado para recrear fielmente seis de los más populares pianos eléctricos clásicos.

La tecnología MDS (síntesis multidimensional) elimina las transiciones entre muestras conmutadas por velocidad y suprime el comportamiento poco natural de los bucles de muestras.

También proporciona al usuario un excelente control sobre los elementos mecánicos y de ruido que componen el carácter esencial de estos clásicos y codiciados instrumentos electromecánicos.

Los sonidos MDS responden suavemente a las sutilezas de la interpretación. Esta tecnología también ofrece un asombroso rango dinámico – muy superior a lo cabría esperar de la tecnología digital– para preservar el impacto y energía de los pasajes culminantes.

Cada uno de los seis modelos de pianos eléctricos proporciona realistas simulaciones de amplificador, caja acústica, altavoz e, incluso, de los efectos clásicos que daban a los instrumentos originales su personal sonido.

Desde el sonido, pasando por la interpretación, hasta los efectos, cada elemento ha sido recreado para ofrecer la mejor experiencia de piano eléctrico.



CX-3 Órgano Tonewheel Motor de sonido de órgano de barras armónicas (Tonewheel)

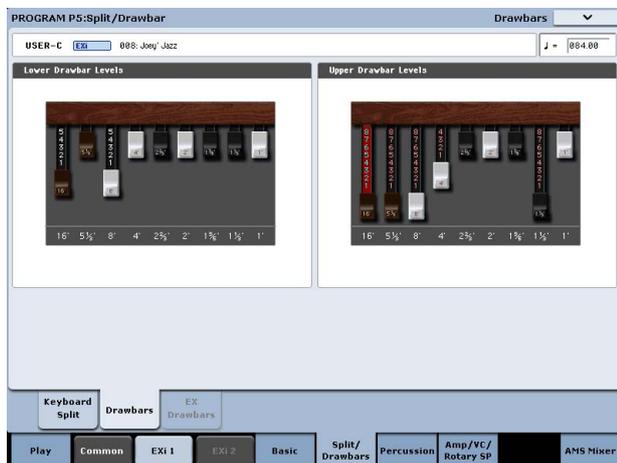
El órgano combo Korg CX-3 original salió a la venta en 1980. Aclamado por músicos de todo el mundo, este órgano clásico reapareció en el año 2000 como un nuevo producto con el mismo nombre, pero utilizando la tecnología más avanzada para modelar fielmente el sonido de órgano de barras.

En KRONOS, el motor de sonido CX-3 modela fielmente este instrumento clásico.

La tecnología patentada de Korg ha sido utilizada para reproducir perfectamente las válvulas de Amplificador y efectos tales como vibrato/chorus y el imprescindible altavoz rotatorio. Incluso se han modelado Parámetros como inestabilidad, repliegue, fugas y ruido de las barras armónicas para recrear todas las características del instrumento original.

Para sacar todo el partido del exclusivo Modo EX de Korg se han ampliado los registros de 9 a 18 (13 registros más 5 adicionales para definir la percusión) para ofrecer sonidos todavía más ricos y detallados.

Los sonidos de órgano que puedes escuchar en interpretaciones legendarias (algunos recreados aquí por los artistas originales) están ahora a tu disposición. Prepárate para interpretar estos clásicos sonidos de órgano, ahora a tu alcance.



HD-1 Sintetizador de Alta Definición

Motor de sonido PCM, Sampling y Wave Sequencing de última generación

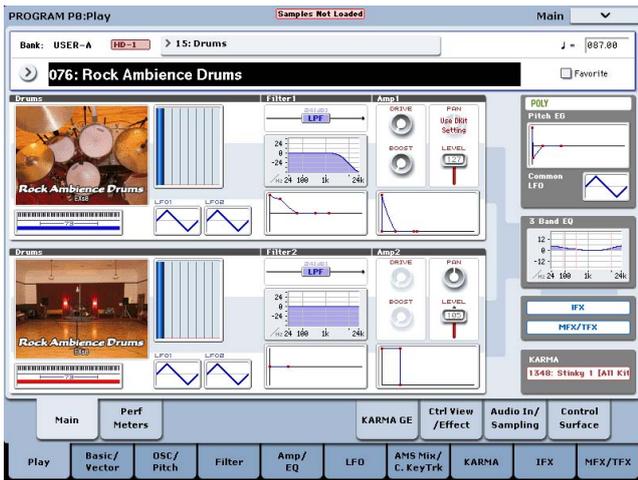
Lo llamamos HD-1 "Alta definición" debido a su extraordinario sonido, empezando por los osciladores exclusivos de Korg de última generación, filtros resonantes multimodo, envolventes y LFOs extraordinariamente rápidos. El SSD y la tecnología de memoria virtual (VMT) permiten a HD-1 acceder a muestras de mayor tamaño (en gigabytes) que el que podría almacenarse normalmente utilizando la memoria interna. El HD-1 cubre todos los sonidos esenciales con exquisito detalle; sonidos orquestales, rock clásico o hip-hop, todo a tu disposición. La gran variedad de muestras que ofrece KRONOS no ha estado nunca disponible con anterioridad ni en sintetizadores hardware ni en samplers, y resulta excepcional para bandas sonoras de cine, o proyectos de vídeo y efectos de sonido.

Wave Sequencing (Secuencias de Ondas)

Presentada por primera vez en Korg WAVESTATION, y usada aquí como parte de HD-1, las Secuencias de Ondas reproducen una serie de ondas a lo largo del tiempo, creando timbres rítmicos o bien sonidos suaves y complejos que evolucionan continuamente. Además, las salidas de paso de secuencia permiten a las Secuencias de Ondas modular cualquier Parámetro de Programa susceptible de ello.

Ambient Drums

El motor HD-1 también incluye nuestros "Ambient Drums". Disfruta de esta gran librería para crear partes de batería increíblemente realistas. Ambient Drums dispone de dos kits. Cada uno proporciona tres distintas posiciones de micros, capturando cada detalle (con o sin caja), además de los golpes individuales. La arquitectura de voz HD-1 permite diseñar la mezcla perfecta entre el sonido directo y el ambiental, añadiendo un toque de calidad a la pista.



AL-1 Sintetizador Analógico Motor de sonido de Modelado Analógico de alta fidelidad

Todo un universo sonoro, el AL-1 es el mismo motor de síntesis de modelado analógico avanzado que se presentó por primera vez en Korg OASYS, Open Architecture Synthesis Studio en 2005. Sus patentados osciladores ultra-baja-aliasing (usando una tecnología completamente diferente de HD-1) recrean todo el poder y la gloria de la síntesis verdaderamente analógica, sin los artefactos que están presentes en instrumentos de inferior calidad.

El cambio de ondas permite transformar la forma de onda del oscilador en tiempo real.

El modelado de resonancia te permite elegir filtros clásicos, y el extraordinariamente flexible MultiFiltro te permite crear tus propias formas de filtros híbridos.

Las funciones Hard Sync, FM de estilo analógico, Drive, aumento de graves y Modulación en Anillo ofrecen un increíble potencial sonoro.



MS-20EX Legacy Analog Collection

Motor de sonido de Modelado Analógico

Presentado en 1978, el MS-20 disponía de un teclado de 37-notas con un panel de control vertical y fue inmediatamente apreciado por los amantes de los grandes sintetizadores modulares. Con su sonido grueso y sólido, filtros agresivos y conexiones modulares, la personalidad del MS-20 cautivó a innumerables fans del sintetizador. Mediante la tecnología Korg CMT (Component Modeling Technology) el MS-20EX reproduce fielmente el MS-20, a la vez que expande en gran medida la capacidad de conexiones del panel. Modula los filtros con los osciladores; convierte las entradas de audio en señales de control; controla todos los botones originales con fuentes de Modulación, incluyendo envolventes adicionales, LFOs y controladores en tiempo real. Es el sueño de cualquier fan del sintetizador, pero incluso sin el panel de conexiones, el MS-20EX haría maravillas con su sonido único, agresivo, debido en gran parte a sus exclusivos filtros, que son completamente diferentes a los de AL-1 o del PolysixEX. Y por supuesto, la versión de KRONOS es ahora polifónica.



PolysixEX Legacy Analog Collection Motor de sonido de Modelado Analógico

El Polysix apareció en 1981, ofreciendo polifonía de seis voces, memoria de programa y un precio sorprendentemente competitivo. Con su filtro de cuatro polos auto-oscilante, su suave oscilador analógico con sub-oscilador, y un impactante efecto de Chorus/Ensemble, el PolysixEX extiende las capacidades del original de muchas maneras creativas. Las cuerdas y colchones sonoros que fueron una importante característica del Polysix son imprescindibles cuando necesitas sonidos de principios de los '80. También se incluye el clásico arpegiador incorporado en el Polysix original. Hemos añadido modulación de cada control en el panel frontal, para crear un mundo de sonidos que no eran posibles en el original. Resulta también muy útil usar la función Tone Adjust de KRONOS; con un botón, Deslizante o conmutador puedes controlar todos los Parámetros del Polysix original. Además, también disfrutarás de una polifonía extremadamente alta.

MOD-7 Sintetizador Waveshaping VPM Motor de sonido VPM/Waveshaping/procesado PCM

Combina la modulación de fase Variable (VPM), Waveshaping, modulación en anillo, muestras, y síntesis sustractiva, además de un sistema modular de conexiones y tendrás el MOD-7. Extraordinariamente versátil, ofrece desde el clásico sonido de teclado FM, campanas y bajos (incluida la capacidad para importar sonidos de los clásicos sintetizadores DX), hasta paisajes sonoros rítmicos e impresionantes Pads. Sus enormes capacidades de sampling, con una increíble flexibilidad y potencia, te permiten crear entornos de procesamiento intensamente ricos: combina múltiples etapas de filtrado, waveshaping y modulación en anillo (incluso puedes utilizar muestras como moduladores de FM); todo ello conectado tal como desees.

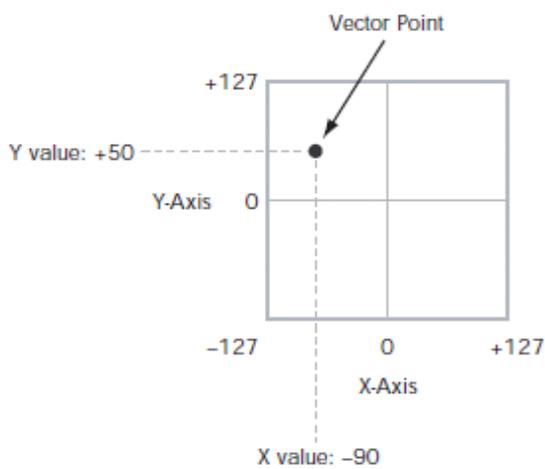
STR-1 Sintetizador de cuerda percutida

Motor de sonido de Modelado Físico

Basado en el modelado físico que Korg ha desarrollado a lo largo de muchos años, este motor de modelado físico de cuerda percutida/pulsada saca todo el partido de la tecnología de última generación. El STR-1 ofrece sonidos de gran precisión interpretativa, cuyo tono responde a tu toque de una forma que es difícil de replicar para un motor de sonido PCM. Estos sonidos incluyen la guitarra acústica, guitarra eléctrica, clavecín, clavinet, arpas, campanas e instrumentos étnicos. A continuación, el STR-1 va todavía más allá, permitiendo la creación de sonidos que obedecen las leyes físicas, pero que no existen en la realidad. Reproducir armónicos en una barra de metal "percutida" por un piano o hacer cantar a una cuerda de guitarra; con el STR-1, todo es posible. También puedes procesar muestras o la entrada de audio a través del modelo físico — ¡incluyendo el audio de cualquiera de los efectos de KRONOS! Mientras que algunos de los motores KRONOS miran hacia el pasado, este es un motor de sonido del futuro, que permite al programador de sintetizador construir sonidos verdaderamente nuevos.

Síntesis Vectorial

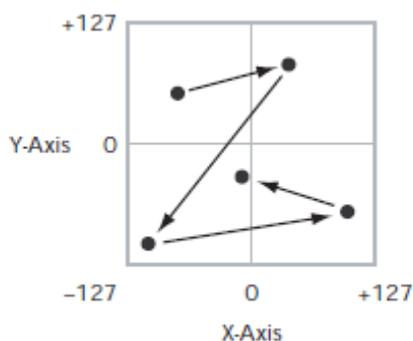
Es el modo de Combinación donde la Síntesis Vectorial Avanzada cobra todo su poder, pudiendo mezclar libremente cuatro sonidos para crear timbres evocativos y evolutivos. Se pueden definir hasta cinco posiciones de Vector, y se puede usar un valor rítmico (del reloj interno o externo), o un tiempo absoluto para especificar el cambio entre las posiciones. Esta compleja Envolvente de Vector puede tener un bucle continuo para sonidos que están en movimiento continuo. El control vectorial también ofrece una interesante modulación definible por el usuario de muchos de los Parámetros del sistema HD-1.



Además de mover el punto directamente con Vector Joystick, También puede usar la envolvente de vector para moverlo de forma automática a lo largo del tiempo:

Vector Joystick y Vector Envelope

Puede mover el punto de vector usando la Combinación del Vector Joystick y la envolvente Vector Envelope.



Las dos se pueden mezclar o ser usadas por separado.

Cuando Vector Joystick está en el centro, la envolvente tiene un control completo del punto.

 Nota adicional: para inicializar el Vector Joystick a su posición central, mantenga pulsado Control Reset y mueva el joystick.

Control de Volumen Vector y control CC

El Vector realiza dos funciones principales: puede controlar el volumen relativo de dos osciladores en Modo de Programa (o hasta 16 Programas a la vez en Modo COMBI), y puede generar mensajes MIDI CC para controlar Parámetros de Programa o Efectos.

Vector y MIDI

El Vector interactúa con MIDI en dos formas distintas: mediante el Vector Joystick, y mediante control CC.

Vector Joystick envía y recibe dos controladores MIDI: uno para el eje X y otro para el Y.

En Modo Global se pueden asignar estos controladores como desee.

Los valores por defecto son CC#118 para el eje X y CC#119 para el eje Y.

Vector CC Control, se genera por la posición del Vector. Normalmente afecta a los sonidos y Efectos internos pero también se pueden enviar a dispositivos MIDI externos mediante un Parámetro Global.

Efectos

 Nota adicional: Para más información consulte el capítulo de Efectos.

KRONOS amplía la cantidad y calidad de los Efectos incorporados a un nuevo nivel, ofreciendo nada menos que 12 Efectos de Inserción, 2 Master y 2 Efectos Totales.

Efectos de Calidad Profesional: hasta 16 simultáneamente

KRONOS proporciona 16 efectos internos para tus creaciones musicales. Cada uno de los 12 efectos de inserción puede aplicarse a uno o múltiples timbres de una combinación, o a una o varias pistas del secuenciador.

Además pueden aplicarse dos efectos Master a los envíos 1/2, y puedes aplicar dos efectos totales a todas las pistas en la etapa final del sonido.

Cada efecto ofrece 185 tipos distintos, cubriendo cualquier necesidad sonora. Algunos ejemplos incluyen reverberación de alta resolución, chorus, retardo, modelado de caja acústica y amplificador de guitarra, incluso Vocoder.

Cada efecto proporciona hasta 72 parámetros ajustables, así como numerosas posibilidades de modulación en tiempo real, ofreciendo una excepcional versatilidad.

Un Ecuilizador de tres bandas independiente está disponible para cada timbre, pista de secuenciador y pista de audio para que puedas ajustar un sutil equilibrio tonal, o para modificar de forma creativa el sonido en general.

Importar un Programa automáticamente al Modo de Secuenciador

La función de configuración automática copia el Programa o Combinación a una canción y pone KRONOS en Modo de listo para Grabación.

1. Mantenga pulsada la tecla ENTER y Pulse la Tecla SEQUENCER REC/WRITE.

La pantalla le pregunta “Are you sure?”

2. Pulse OK.

Entrará en Modo de Secuenciador listo para Grabación.

3. Pulse la Tecla START/STOP para iniciar la Grabación.

Tocar y editar Combinaciones

Modo de Combinación

Las Combinaciones constan de una serie de Programas llamados TIMBRES, y crean colores tímbricos más complejos que los que son posibles utilizando Programas por sí solos. Resultan ideales para directo y para trabajo con Secuenciador.

Una vez que haya seleccionado una Combinación, puede usar el Modo de Edición de Combinación para seleccionar los Programas, panorama, volumen, etc.

Una Combinación consiste en hasta dieciséis Programas que se dividen y/o superponen entre sí. También puede utilizar simultáneamente hasta cuatro módulos KARMA (un Programa sólo puede utilizar un módulo KARMA), lo cual permite crear unos sonidos mucho más complejos que un Programa. Para seleccionar Combinaciones:

1. Pulse el botón COMBI para entrar en el modo Combinación.

Se iluminará el LED COMBI.

Una vez se encuentre en el modo Combi, puede seleccionar y reproducir Combinaciones por banco/número o categoría, de la misma forma que con los Programas.

BANCOS DE COMBINACIONES

INT-A...INT-D 000...095: Combinaciones precargadas

INT-D 96-127 INT-G, USER A...G: Combinaciones de usuario

Selección de Combinaciones

1. Pulse la tecla COMBI.

El LED se ilumina y entrará en el modo de Combinación.

2. Asegúrese de que está seleccionada la página P0: PLAY.

3. Pulse el campo de nombre y nº de Combinación para seleccionar la Combinación.

4. Use el teclado numérico 0-9 para introducir el nº de Combinación y pulse ENTER.

También puede usar el dial VALUE.

También puede usar las Teclas ▼ / ▲

5. Pulse una de las teclas BANK para seleccionar un BANCO.

Cambiar los Programas de una Combi

Cambiar los programas asignados a los 16 Timbres es una forma rápida de alterar drásticamente el sonido de la combinación.

Hay dos formas de seleccionar programas para un Timbre:

- Selección de programas desde el panel frontal y LCD, Banco o por categoría
- Selección de programas a través de mensajes de cambio de programa MIDI

Nota: mensajes de cambio de programa MIDI sólo funciona para Timbres cuyo estado se establece como INT.

- 1. Vaya a la pestaña Prog Select/Mixer de la Página Play.**
- 2. Toque el botón de selección de la parte superior de Timbre 1.**
- 3. Seleccione un Programa y Pulse OK.**
- 4. Pulse el botón de selección debajo del botón Category.**
- 5. Seleccione un Programa distinto y Pulse OK.**
- 6. Pulse uno de los botones Bank del panel frontal.**
- 7. Use Inc/Dec, VALUE dial, o el Teclado numérico para Seleccionar el Programa.**

Ajuste de la mezcla

Puede usar la pantalla o la superficie de control.

Ajuste mediante la pantalla

1. Vaya a la pestaña Prog Select/Mixer de la Página Play.
2. Seleccione el deslizador de pantalla Volume para el Timbre 1.
3. Use Inc/Dec, VALUE o el teclado numérico para Ajustar el volumen.
4. Seleccione el botón de pantalla Pan del Timbre 1, y Ajuste el panorama.

Si Ajusta C064 se aplicará el panorama del Programa. Otros valores ajustan el panorama como desee.

Superficie de Control: Mezclador y Modulación

La Superficie de Control consta de deslizantes, botones y conmutadores.

CONTROL ASSIGN

Puede usar estos botones para cambiar entre las diversas funciones que se pueden controlar con la Superficie de Control.

También puede ver y editar estos Parámetros en la Página P0– Control Surface de cada Modo.

LEDs de botones y deslizantes

Cada botón tiene una serie de LEDs que muestran el valor actual del Parámetro. Lo mismo ocurre con los deslizantes.

MIXER KNOBS

Cambia los botones entre controlar el panorama de todos los Canales o controlar el panorama, Ecualizador y envíos del Canal Seleccionado.



Edición rápida KARMA

Aquí vamos a explicar la funcionalidad R.TIME KNOBS/KARMA.

Pulse CONTROL ASSIGN R.TIME

KNOBS/KARMA. El LED se ilumina.

Puede acceder a la Página de superficie de control pulsando la pestaña Control Surface en la parte inferior derecha de la pantalla.

Al mover un controlador También se moverá el objeto correspondiente en la pantalla.

Uso de los controladores para la función KARMA

1. Si R.TIME KNOBS/KARMA está

Seleccionado mediante los botones CONTROL ASSIGN los deslizantes y conmutadores controlarán la función KARMA.

2. KARMA CONTROLS 1–8, KARMA SWITCH 1–8 (fila de abajo), y SCENE 1–8 (fila superior) controlan Parámetros que varían la frase KARMA asignada.

Pulse KARMA SCENE 1–8 para cambiar la escena KARMA de forma radical.

Edición detallada de Combinación

Puede realizar una Edición básica en la página P0: PLAY.

Use las páginas de pantalla P1-P9 para editar la Combinación seleccionada en P0.

Para más detalles sobre los Parámetros consulte la Guía de Parámetros.

Puede hacer solista un Timbre usando el botón SOLO de la superficie de control.

 Si desea guardar la Combinación debe llevar al cabo el procedimiento de guardado.

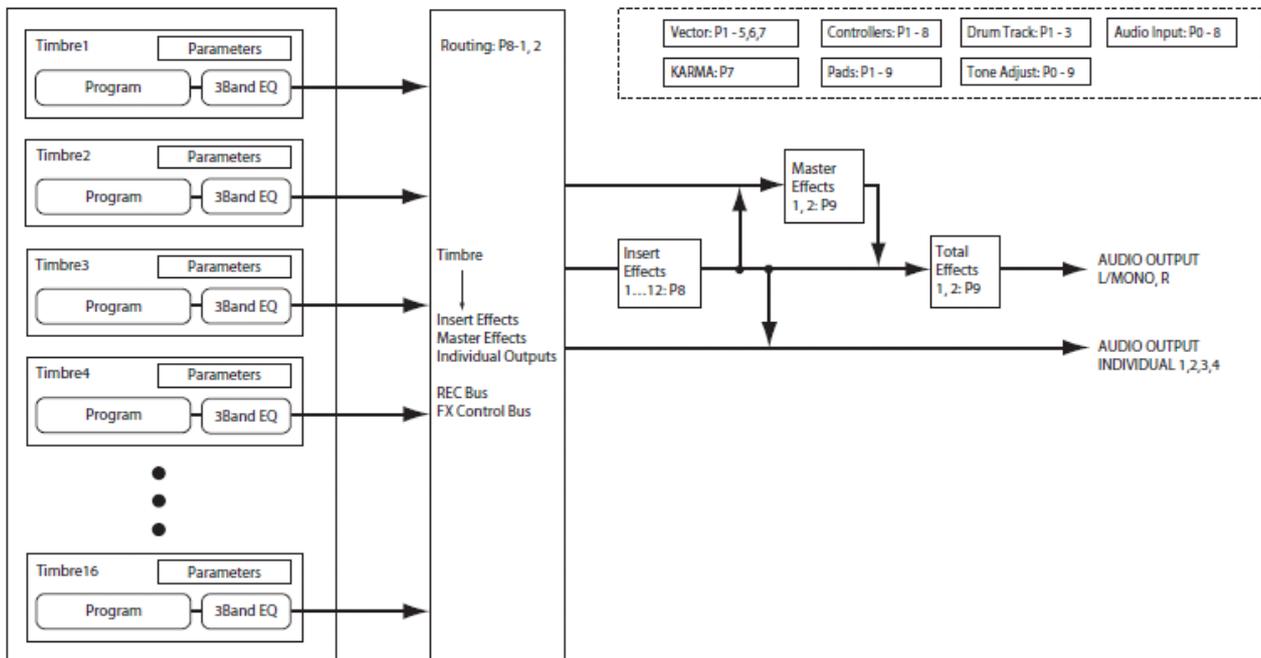
COMPARE

Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.

Consulte las siguientes páginas de pantalla.

P0: PLAY	Reproducción y Parámetros básicos
P1: EQ / VECTOR / CONTROL	Parámetros de Ecuador, síntesis vectorial y controladores
P2: TIMBRE	Parámetros de Timbre
P3: MIDI FILTER / ZONE	Parámetros de filtro MIDI y zonas de Teclado
P7: KARMA	KARMA
P8: INSERT EFFECTS	Parámetros de Efectos de inserción
P9: MASTER / TOTAL EFFECTS	Parámetros de Efectos Master y Total



Timbres: Superposición, División, Conmutación por velocidad

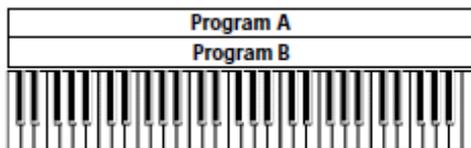
En una Combinación los Programas asignados a cada Timbre pueden tocarse de tres formas: Superposición, División y Conmutación por Velocidad.

Ajuste el canal MIDI de los timbres que desea tocar al mismo canal MIDI que el teclado.

El canal MIDI de cada timbre se puede ajustar en el modo de Edición de Combinación.

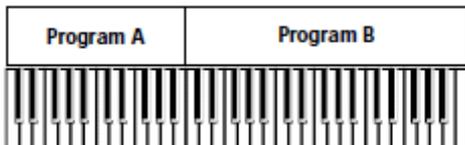
Superposición: LAYER

Puede hacer que suenen varios Programas simultáneamente.



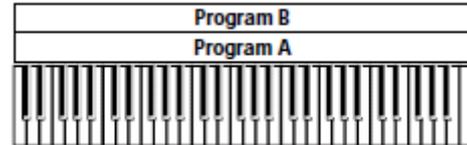
División: SPLIT

También puede hacer que suenen distintos Programas en áreas diferentes del teclado.

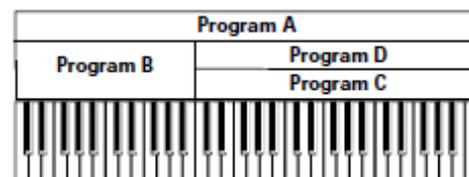


Conmutación por Velocidad: VELOCITY SWITCH

Puede hacer que los sonidos se seleccionen dependiendo de la velocidad del teclado.



En el KRONOS puede combinar los métodos anteriores en una Combinación para crear configuraciones muy complejas.

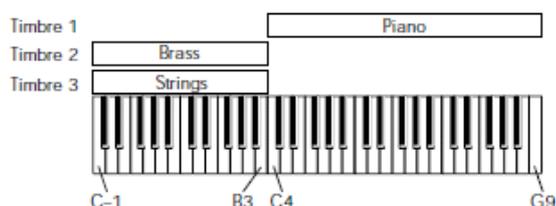


Teclados Divididos (split)

Ajustando la nota superior e inferior puede definir un rango de teclado en el que sonará el Timbre.

Si dos o más Timbres superponen sus rangos, obtendrá una Superposición.

Si los Timbres no se superponen, puede obtener teclados divididos.



Los valores de notas se pueden introducir sujetando ENTER y pulsando dicha nota.

Si el Parámetro Slope se superpone podrá hacer que los sonidos se atenúen gradualmente dependiendo de la zona del teclado.

1. Para crear una Combinación como la de la figura, use la Página Prog Select /Mixer para seleccionar un Programa para los timbres 1-3.

1: piano

2: metales

3: cuerdas

2. En la pestaña MIDI de la Página P2: Timbre Parameters seleccione lo siguiente:

MIDI CHANNEL STATUS: INT

MIDI CHANNEL: Gch

3. En la pestaña Keyboard Zones de la Página MIDI Filter/Zones.

KEY ZONE TOP

KEY ZONE BOTTOM

Top es la nota superior

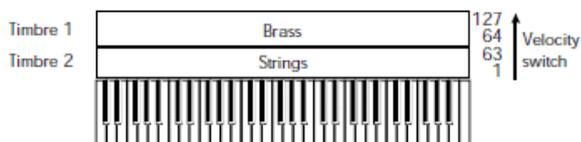
Bottom es la nota inferior

Timbre 1 TOP = G9 y BOTTOM = C4

Timbres 2 y 3 TOP = B3 y BOTTOM = C-1

Conmutación por Velocidad

Puede crear teclados con conmutación por velocidad.



Los valores de notas se pueden introducir sujetando ENTER y pulsando dicha nota.

Si el Parámetro Slope se superpone podrá hacer que los sonidos se atenúen gradualmente.

1. Para crear una Combinación como la de la figura, use la Página Prog Select /Mixer para seleccionar un Programa para los timbres 1-2.

1: metales

2: cuerdas

2. En la pestaña MIDI de la Página P2: Timbre Parameters seleccione lo siguiente:

MIDI CHANNEL STATUS: INT

MIDI CHANNEL: Gch

3. En la pestaña Velocity Zones de la Página MIDI Filter/Zones.

TOP VELOCITY

BOTTOM VELOCITY

Top VELOCITY es la VELOCIDAD superior

Bottom VELOCITY es la VELOCIDAD inferior

Timbre 1 TOP = 127 y BOTTOM = 64

Timbres 2 y 3 TOP = 63 y BOTTOM = 1

Página de Parámetros MIDI de Timbre

STATUS

INT: sonará el generador de tono del KRONOS.

EXT y EX2: el timbre controla un generador de tono externo.

OFF: timbre desactivado.

BANK SELECT (cuando STATUS = EX2)

Especifica el mensaje de selección de banco que será transmitido por el KRONOS.

MIDI CHANNEL

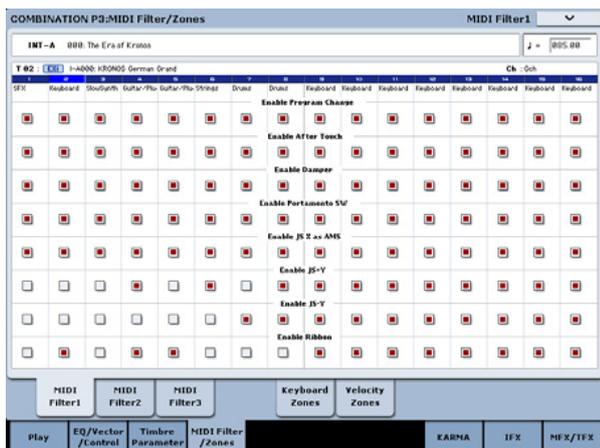
Selecciona el canal MIDI.

GCh: canal MIDI global. Seleccione este canal cuando desee que el timbre suene al tocar el teclado del KRONOS.

MIDI FILTER Filtro MIDI

Para cada elemento puede seleccionar los mensajes que serán transmitidos y recibidos.

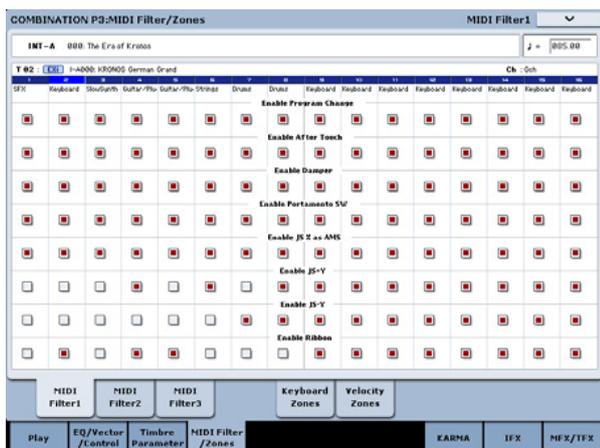
Los elementos con marca de verificación serán transmitidos y recibidos.



Por ejemplo puede seleccionar ENABLE DAMPER para el timbre 1 y no seleccionarlo en el 2.

Así los timbres responderán de forma diferente a un pedal.

Parámetros de Timbre: OSC



FORCE OSC MODE

Normalmente seleccione PRG.

Si desea forzar un Programa para que suene monofónico seleccione MN (mono) o LGT (legato).

POLY: un Programa mono sonará polifónico.

OSC SELECT

BTH: ambos (modo normal).

Si el Programa es DOUBLE y desea que suene sólo un oscilador seleccione OSC1 u OSC2.

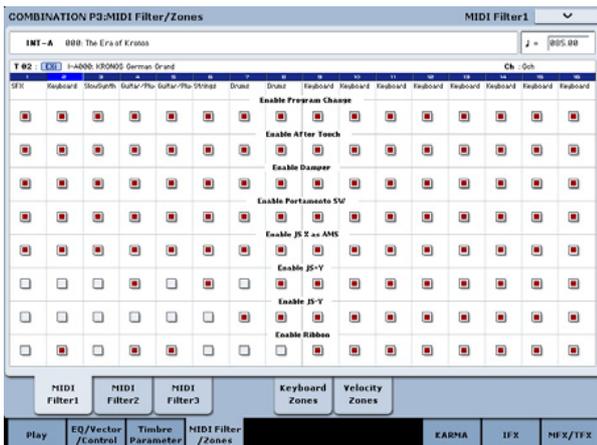
PORTAMENTO

PRG: programado a nivel de Programa (modo normal).

OFF: desactivado.

001-127: valor de portamento.

Parámetros de Timbre: TONO (PITCH)



TRANPOSE, DETUNE

Ajustan el tono del timbre.

TRANPOSE: transposición.

DETUNE: Desafinación.

Detune BPM Adjust

Este comando modifica el valor BPM (tiempos por minuto) modificando el tono.

Al ejecutar el comando se modificará el Parámetro DETUNE.

Use Program's Scale

Seleccionada: se usará la escala del Programa.

NO Seleccionada: No se usará la escala del Programa.

DELAY ms

Especifica un retardo antes de que suene el timbre.

KEYOFF: el timbre sonará al soltar la tecla.

TONE ADJUST

TONE ADJUST permite un acceso rápido a la Edición de sonido usando deslizantes y conmutadores.

En Modos Combi y Sequence permite Edición de Programas en el contexto de Combinación o canción sin cambiar los datos originales del Programa.

Efectos



Nota adicional: Para más información consulte el capítulo de Efectos.

Importar una Combinación automáticamente al Modo de Secuenciador

La función de configuración automática copia el Programa o Combinación a una canción y pone KRONOS en Modo de listo para Grabación.

- 1. Mantenga pulsada la tecla ENTER y Pulse la Tecla SEQUENCER REC/WRITE.**

La pantalla le pregunta "Are you sure?"

- 2. Pulse OK.**

Entrará en Modo de Secuenciador listo para Grabación.

- 3. Pulse la Tecla START/STOP para iniciar la Grabación.**

Guardar una Combinación

Lleve a cabo este procedimiento para guardar una Combinación.

8. Pulse OK para guardar los datos.

USANDO UN COMANDO DE MENÚ DE PÁGINA PARA GUARDAR

1. Pulse el comando de página situado en la esquina superior derecha de la pantalla.

También puede Seleccionar este comando manteniendo pulsada ENTER y pulsando 0 en el teclado numérico.

Aparecerá un cuadro de diálogo.

2. Si desea modificar el nombre, pulse el botón de Edición de Texto.

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto.

3. Cuando haya introducido el nombre que desee pulse OK para volver al cuadro de diálogo.

4. Use TO: Pulse el botón de Selección para especificar el destino de guardado.

5. especifique el destino de guardado.

6. Pulse OK.

7. Pulse OK de nuevo para confirmar.

Modo de Secuenciador: crear canciones

El secuenciador incorporado ofrece 16 Pistas MIDI + 16 Pistas de Audio (con calidad de grabación de 24-bit, 48kHz)

Secuenciador MIDI de 16-Pistas / Grabador de Audio de 16-Pistas

KRONOS incorpora una sección de secuenciador / grabación que ofrece 16 pistas MIDI más 16 pistas de audio; fantástico para una deslumbrante interpretación o una brillante producción musical. Las secuencias MIDI facilitan la captura de ideas, inspirando tu música con calidad profesional gracias a las funciones KARMA, Drum Track, o RPPR (Reproducción / Grabación de Patrón en tiempo real). El grabador de audio de 16 pistas captura hasta cuatro pistas simultáneas a 16/24 bits sin comprimir, con una frecuencia de muestreo de 48 kHz. Interpreta junto con las canciones grabadas, añade efectos y, a continuación, remuestrea el resultado en KRONOS, y coloca los archivos WAVE remuestreados directamente en una pista. Cuando completes las pistas, podrás usar la automatización del mezclador y funciones de edición como copiar, pegar y normalizar para obtener los resultados que deseas. ¡Conecta una grabadora de CD USB y produce tu nuevo álbum desde la pantalla TouchView!

Consulte las siguientes páginas de pantalla.

P0: PLAY / REC	Reproducción, Grabación y Parámetros básicos
P1: EQ / VECTOR / CONTROL	Parámetros de Ecuador, síntesis vectorial y controladores
P2: TRACK	Parámetros de Pista
P3: MIDI FILTER / ZONE	Parámetros de filtro MIDI y zonas de Teclado
P4: TRACK EDIT	Edición de Pista
P5: PATTERN / RPPR	Parámetros de patrón Parámetros RPPR
P7: KARMA	KARMA
P8: INSERT EFFECTS	Parámetros de Efectos de inserción
P9: MASTER / TOTAL EFFECTS	Parámetros de Efectos Master y Total



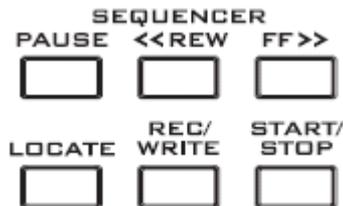
Los datos de canción, patrones y listas del modo de secuenciador y las muestras del modo SAMPLING deben guardarse antes de apagar la unidad. De lo contrario se perderán.

Reproducción

Reproducción de canción

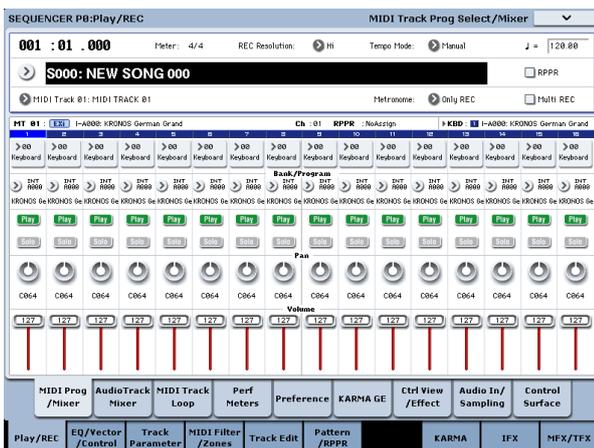
Lo primero que debe hacer es cargar la canción desde disco, etc.

Primero vamos a iniciar las canciones de demostración.



1. Pulse la Tecla **MODE SEQ** para entrar en **Modo de Secuenciador**.

Aparece la Página: modo de secuenciador **P0: PLAY/REC**.



2. Pulse **SONG SELECT** para Seleccionar la canción que desee.

3. Pulse la tecla **START/STOP**.

Se iniciará la Reproducción.

Si pulsa **PLAY/STOP** en la Página **RPPR** se iniciará la Reproducción de patrón, etc.

4. Pulse **START/STOP** de nuevo para parar la Reproducción.

Pulse **LOCATE** para ir a una posición preseleccionada. Consulte la Guía de Parámetros.

5. **PAUSE**: tecla de pausa.

<<REW / FF>>: rebobinado y avance rápido.

6. Para ajustar el tempo, gire el botón **TEMPO**.



FUNCIÓN MUTE/SOLO



En P0: PLAY/REC utilice MUTE y SOLO ON/OFF para escuchar o silenciar una pista.

Asegúrese de que se encuentra en la página P0: PLAY/REC.

1. Pulse START/STOP para iniciar la Reproducción.
2. Pulse el botón TRACK 1 PLAY/MUTE/REC.

La pista 1 será silenciada.

Silencie otras pistas si lo desea.

3. Pulse el botón SOLO de la pista 1.



La pista 1 será solista. Es decir escucharemos solamente esta pista.

Haga solistas otras pistas si lo desea.

Para desactivar la función solista pulse SOLO de nuevo.

Exclusive Solo

Use el comando de menú de Página **Exclusive Solo**.

Exclusive Solo off: podrá hacer solista más de una Pista.

Exclusive Solo on: al pulsar Solo On/Off sólo será solista esa Pista.

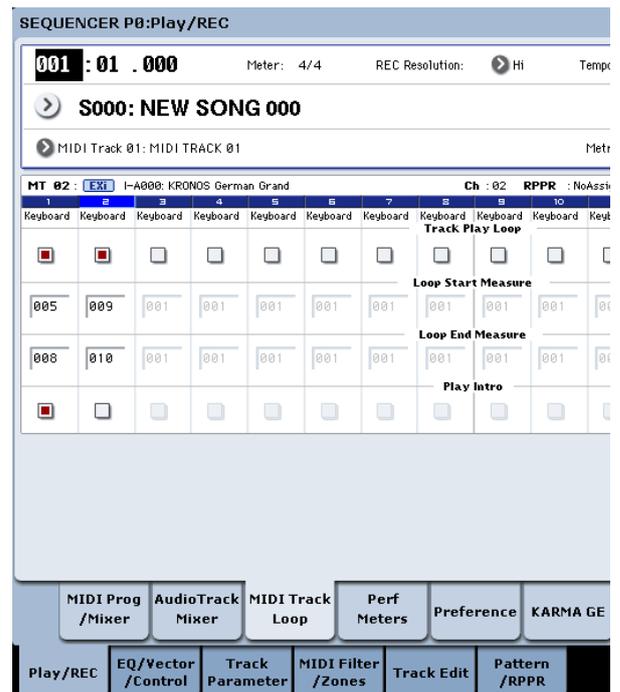
Reproducción en bucle: Loop

Vaya a la Página P0-1: Play/REC- Play Loop T01-08 o T09-16, y active **Track Play Loop** para las Pistas que desee que se reproduzcan en bucle.

Loop Start Measure: compás inicial del bucle.

Loop End Measure: compás final del bucle.

Si activa **Play Intro**, los compases anteriores al bucle se reproducen como una introducción antes del bucle.



Superficie de Control: Mezclador y Modulación

La Superficie de Control consta de deslizantes, botones y conmutadores.

CONTROL ASSIGN

Puede usar estos botones para cambiar entre las diversas funciones que se pueden controlar con la Superficie de Control.

También puede ver y editar estos Parámetros en la Página P0– Control Surface de cada Modo.

TIMBRE/TRACK

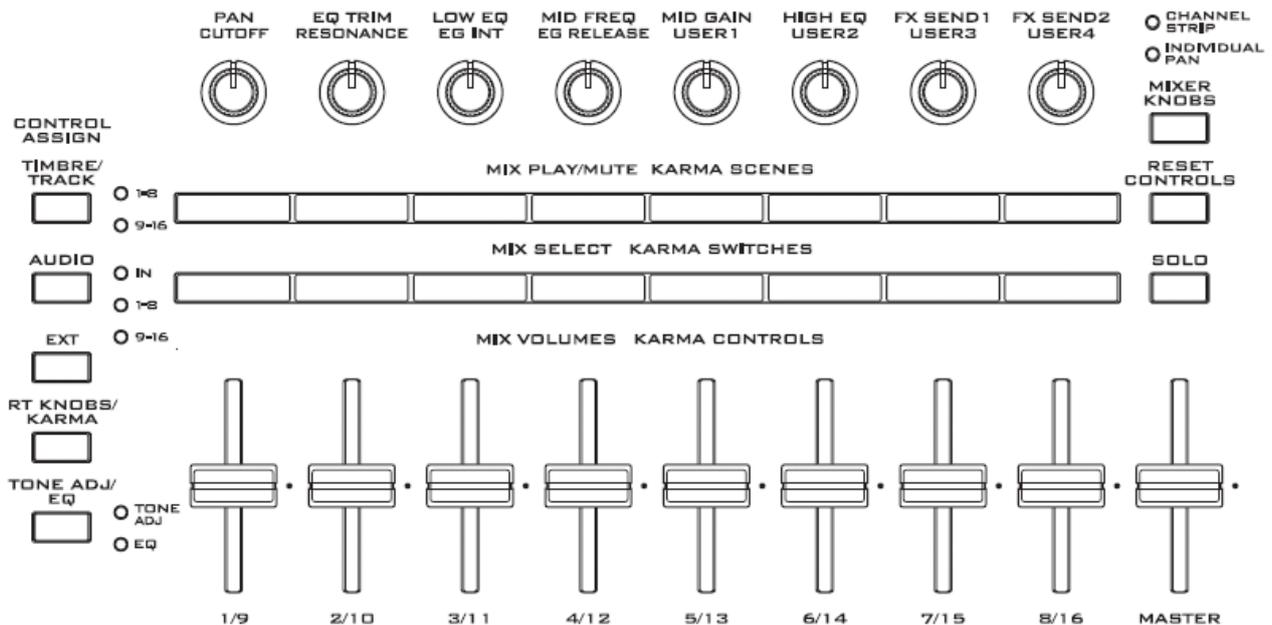
TIMBRE/TRACK le permite usar la Superficie de Control para Ajustar el volumen, pan, EQ, y envíos de OSC 1/2 o EXi 1/2 en Modo de Programa, la multimuestra actual en Modo

Sample y cada uno de los 16 Timbres o Pistas en Modos Combi y Sequence.

Los LED a la derecha del conmutador indican si está editando Timbres 1-8 o 9-16; Pulse TIMBRE/TRACK para cambiar entre ambos.

1. Vaya a la pestaña de la superficie de Control de la página **P0: Play**.
2. Establecer **CONTROL ASSIGN** a **TIMBRE/TRACK**, mediante el botón del panel frontal o la pestaña en la pantalla
3. Marque la casilla en el lado derecho de la pantalla, con la etiqueta Link KBD/REC Trk a **Ctrl Surface**.

Ahora, podrá cambiar la pista de teclado/Rec directamente desde la superficie de Control.



AUDIO

AUDIO le permite usar la Superficie de Control para Ajustar el volumen, estado play/mute, solo, pan, y envíos.

EXTERNAL

EXTERNAL le permite usar la Superficie de Control para transmitir Mensajes MIDI a otros aparatos MIDI.

R.TIME KNOBS/KARMA

R.TIME KNOBS/KARMA le permite modular sonidos y Efectos con los botones, y controlar KARMA con los deslizantes y conmutadores.

TONE ADJUST

TONE ADJUST permite un acceso rápido a la Edición de sonido usando deslizantes y conmutadores.

En Modos Combi y Sequence permite Edición de Programas en el contexto de Combinación o canción sin cambiar los datos originales del Programa.

Grabación MIDI

- Máximo de 400.000 eventos, 200 canciones y 999 compases por canción.
- Función RPPR de Reproducción de patrones.
- Resolución máxima de tempo 1/480.
- 16 pistas.
- Función de bucle de Reproducción.
- 697 patrones preset.
- Grabación en tiempo real y paso a paso.
- Reproducción sincronizada mediante MIDI.

Protección de Memoria

Antes de grabar una canción o Patrón debe desactivar el Parámetro de protección de memoria en modo GLOBAL.

Preparación para la Grabación



Asegúrese de desactivar el Parámetro de protección de Grabación del modo Global.

1. Pulse MODE SEQ para entrar en Modo de Secuenciador.
2. Elija "Song Select" P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer.
3. Seleccione la canción que desea grabar.
4. Pulse OK para crear la canción.

Ajustes de Pista

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista que desea grabar.
2. Ajuste el panorama y volumen de cada Pista MIDI.
3. especifique el generador de tono y Canal MIDI de cada Pista MIDI.

P2: Track Parameters– Página MIDI, "Status":

MT 01 : [EX1] I-A000: KRONOS German Grand										Ch : 01	RPPR : No
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard		
Status											
▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH		
MIDI Channel											
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10		
Bank Select MSB (When Status=EX2)											
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000		
Bank Select LSB (When Status=EX2)											
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000		
Track Priority											
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Estado de pistas en modo de secuenciador

INT: sonará el generador de tono del KRONOS.

EXT y EX2: la pista controla un generador de tono externo.

BTH: controla el generador interno y el externo.

4. Realice Ajustes de Efectos.

P8: Insert Effect y P9: Master/Total Effect.

5. Ajuste TEMPO MODE a MANUAL y use el símbolo de nota negra para ajustar el TEMPO.

METER ajusta el compás.

6. Si es necesario ajuste el Parámetro de resolución: RESOLUTION.



Plantillas de canción

1. En P0: Play/REC Seleccione el comando de menú de Página Load Template Song

Este comando carga una de las 16 plantillas de canción existentes.



2. En FROM seleccione la plantilla de canción que desee.

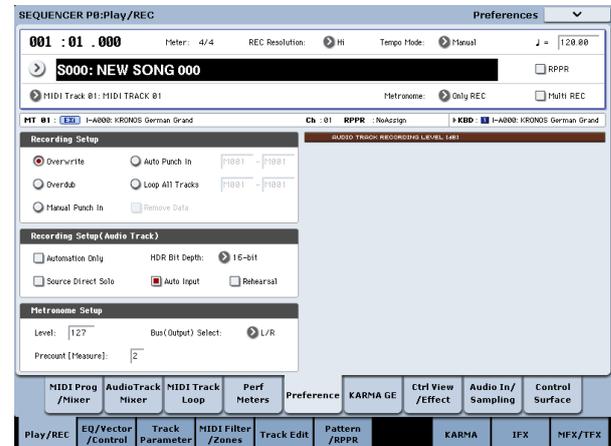
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.



Configuración de Grabación

En P0: Play/REC– Preference “Recording Setup,” Seleccione el método de Grabación según los siguientes Parámetros:

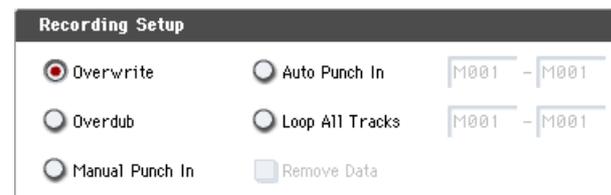


Reemplazar: OVERWRITE

En el modo de grabación OVERWRITE, los datos existentes en la pista seleccionada son reemplazados a partir del compás en el que empiece la grabación.

1. Use TRACK SELECT para Seleccionar la Pista que se va a grabar.

2. En RECORDING SETUP, seleccione OVERWRITE.



3. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Con los ajustes de fábrica sonará el metrónomo y después de 2 compases comenzará la Grabación.

Toque el teclado y mueva los controladores.

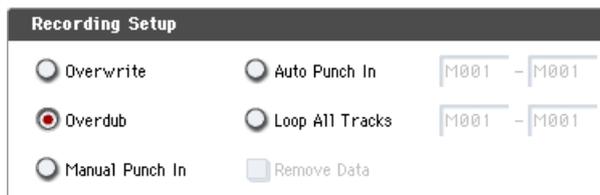
4. Cuando haya terminado pulse START/STOP.

Regrabación: OVERDUB

En el modo de grabación OVERDUB, los datos existentes en la pista seleccionada serán combinados con los nuevos datos.

1. Use TRACK SELECT para Seleccionar la Pista que se va a grabar.

2. En RECORDING SETUP, seleccione OVERDUB.



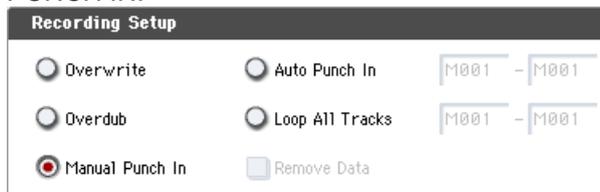
3. El resto del procedimiento es igual que el anterior.

Grabación por Pinchazo Manual: MANUAL PUNCH IN

Este Modo de Grabación es similar a la grabación por pinchazo, salvo que se utiliza la tecla [REC] o un interruptor de pedal para iniciar y finalizar el pinchazo.

1. Use TRACK SELECT para Seleccionar la Pista que se va a grabar.

2. En RECORDING SETUP, seleccione MANUAL PUNCH IN.



3. En LOCATION especifique un lugar varios compases antes del lugar en el que desea comenzar la Grabación.

4. Pulse la tecla START/STOP.

5. En el momento en que desee iniciar la Grabación pulse REC/WRITE.

6. Cuando haya terminado pulse REC/WRITE.

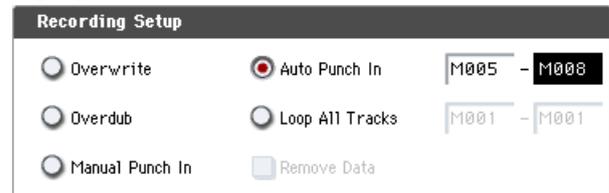
7. Pulse START/STOP.

Grabación por Pinchazo: AUTO PUNCH IN

En este modo de Grabación, puede regrabar un compás (o compases) específico en una pista que ya contiene datos. Los datos anteriores serán borrados.

1. Use TRACK SELECT para Seleccionar la Pista que se va a grabar.

2. En RECORDING SETUP, seleccione AUTO PUNCH IN.



3. En M_-M_ especifique los compases en los cuales desea grabar.

4. En LOCATION especifique un lugar varios compases antes del lugar en el que desea comenzar la Grabación.

5. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Se iniciará la Reproducción.

Al llegar al punto inicial de la Grabación ésta comenzará.

Al llegar al punto final la Grabación finalizará.

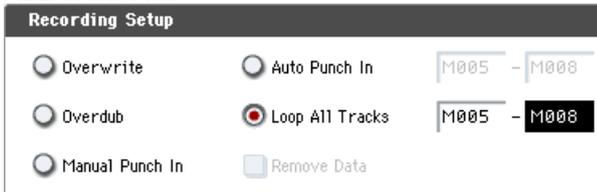
6. Pulse la tecla START/STOP.

Grabación continua: LOOP ALL TRACKS

Los datos se graban en varias pasadas.

1. Use TRACK SELECT para Seleccionar la Pista que se va a grabar.

2. En RECORDING SETUP, seleccione LOOP ALL TRACKS.



3. En M_-M_ especifique los compases en los cuales desea grabar.

4. En LOCATION especifique un lugar varios compases antes del lugar en el que desea comenzar la Grabación.

5. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Se iniciará la Reproducción.

Al llegar al punto inicial de la Grabación ésta comenzará.

Al llegar al punto final la Grabación volverá al punto inicial y podrá continuar grabando.

5. Durante la Grabación puede pulsar REC/WRITE o activar la casilla REMOVE DATA para borrar los datos musicales especificados.

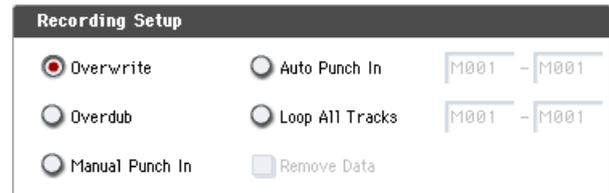
7. Cuando desee terminar pulse la tecla START/STOP.

Multi

Grabación multipista en el que se graban varias pistas en diferentes canales.

Este modo también puede usarse para grabar una serie de pistas directamente desde un Secuenciador MIDI externo.

1. En la esquina superior derecha de la pantalla active "Multi REC."



2. Realice los Ajustes "Recording Setup".

Seleccione: Overwrite, Overdub, Manual Punch In, o Auto Punch In.

3. En LOCATION especifique el lugar en el que desea comenzar la Grabación.

4. en la Pista que desee grabar Pulse PLAY/REC/MUTE para que indique REC.

5. Pulse la tecla REC/WRITE.

6. Inicie el secuenciador externo.

7. Cuando la canción termine pare el secuenciador externo.

Ejemplo de Grabación paso a paso



1. Especifique un Programa de batería para la pista MIDI 01.

Use "Track Select" para Seleccionar la Pista 1 y verifique que tiene un Programa de batería.

2. Vaya a la página de preferencias P0: Play/REC- Preference.

En la configuración de grabación Recording Setup, especifique "Loop All Tracks" y establézcalo en M001-M001.

3. Establecer "REC Resolution" a x.

4. Presione el interruptor SEQUENCE REC/WRITE y luego el conmutador de inicio/parada START/STOP. El metrónomo sonará con una cuenta regresiva de dos-compases y, a continuación, comenzará la grabación.

5. Como se indica en el ejemplo musical impreso anteriormente, empezar tocando la nota C3 del teclado para grabar el bombo en un compás.

6. A continuación, toque la nota E3 del teclado para grabar la caja en un compás y, a continuación, F # 3 Nota para grabar el hi-hat.

7. Presione el interruptor SEQUENCER START/STOP para detener la grabación.

8. Reproducir el resultado y escuchar lo grabado. Presione el interruptor SEQUENCER START/STOP. Cuando haya terminado de escuchar, presione el interruptor de iniciar o detener una vez más para detener la reproducción.

9. Si no está satisfecho con el resultado, presione el interruptor de comparar COMPARE para volver al estado anterior a la grabación y, a continuación, vuelva a grabar desde el paso 4.

Grabación MIDI paso a paso

Ejemplo de procedimiento



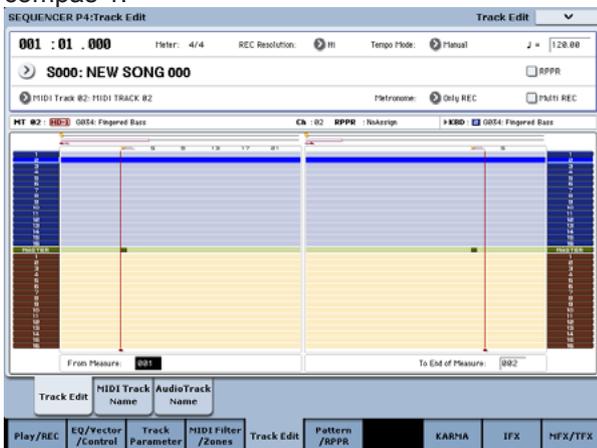
1. Especifique un Programa para la Pista MIDI 01.

Use el campo de Selección de Pista para Seleccionar la Pista MIDI 02 y elija el Programa.

2. Vaya a la Página P4: Track Edit– Track Edit.

3. Ajuste “From Measure” a 001.

La Grabación paso a paso se iniciará desde el compás 1.



4. Pulse el botón de menú de Página, y Pulse el comando “MIDI Step Recording.”



5. STEP TIME: especifique el valor de nota.

La siguiente tabla muestra la forma en que son afectadas las notas normales por tresillos o puntillos.

NOTE DURATION: Especifique la duración de la nota de 1 a 100%.

Una duración de 80% es lo normal.

Una duración de 50% hace que una nota sea staccato.

Una duración del 100% hace que sea tenuto.

NOTE VELOCITY: Especifique la velocidad de la nota.

6. Introduzca las notas tal como se describe a continuación.

Pulse una tecla, o toque un acorde para insertar las notas correspondientes. Cuando toque un acorde, no es necesario poner atención al tiempo, ya que mientras una nota permanezca pulsada, todas las notas siguientes serán insertadas en el paso actual. Cuando se sueltan todas las teclas, se selecciona el siguiente paso automáticamente.

7. INTRODUCCIÓN DE SILENCIOS

Para introducir un silencio en el paso actual, especifique el tipo de nota y la longitud, y pulse el botón REST. La posición actual se moverá hacia adelante en la cantidad especificada en STEP TIME.

INTRODUCCIÓN DE LIGADURAS

Para ligar la nota anterior, pulse el botón TIE. La longitud de nota será aumentada en la cantidad especificada en STEP TIME.

Para introducir una nota más larga que el tipo de nota especificado, puede cambiar el tipo de nota, o utilizar una ligadura.

Las ligaduras también pueden ser introducidas mientras se introducen notas. Pulse y sujete una tecla, y pulse el botón TIE. La duración de nota aumentará tal como especifique en el tipo de nota.

Escuchar la nota antes de introducirla
Pulse PAUSE podrá escuchar la nota sin introducirla.

8. Cuando haya terminado la Grabación Paso a Paso pulse el botón DONE.

Función de configuración automática: Auto Song Setup

Ejemplo de procedimiento.

- 1. Entre en Modo de Combinación.**
- 2. Si realiza cambios debe guardar la Combinación:** "Update Combination" o "Write Combination."
- 3. Mantenga pulsada la tecla ENTER y Pulse SEQUENCER REC/WRITE.**

Aparece "Setup to Record".

- 4. Pulse OK para ejecutar Auto Song Setup.**

KRONOS entra en Modo de Secuenciador y los Ajustes de Combinación se aplican a la nueva canción.

- 5. Entrará en Modo de listo para Grabación.**
- 6. Pulse SEQUENCER START/STOP y se iniciará la Grabación en tiempo real.**

Función de copia: Copy From Combination/Copy From Program

En Modo de Secuenciador use esta función para copiar los Ajustes de Combinación o Programa a la canción actual.



Nota adicional: el Canal MIDI global debe estar en 01.

- 1. Cree una nueva canción.**
- 2. Seleccione el comando de menú de Página "Copy From Combi."**

Seleccione el Programa o Combinación que desee copiar.

- 3. Inicie la Grabación.**
- 4. Cuando termine Pulse SEQUENCER START/STOP.**

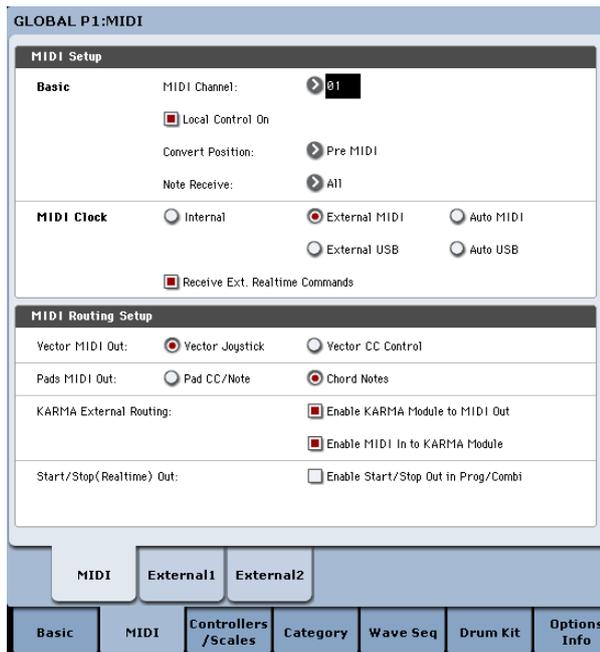
Grabación de varias Pistas MIDI desde un Secuenciador externo

1. Conecte MIDI OUT del Secuenciador externo al MIDI IN de KRONOS.

Realice las conexiones con los aparatos apagados.

2. Vaya a la Página P1: MIDI– MIDI, Ajuste MIDI Clock a External MIDI.

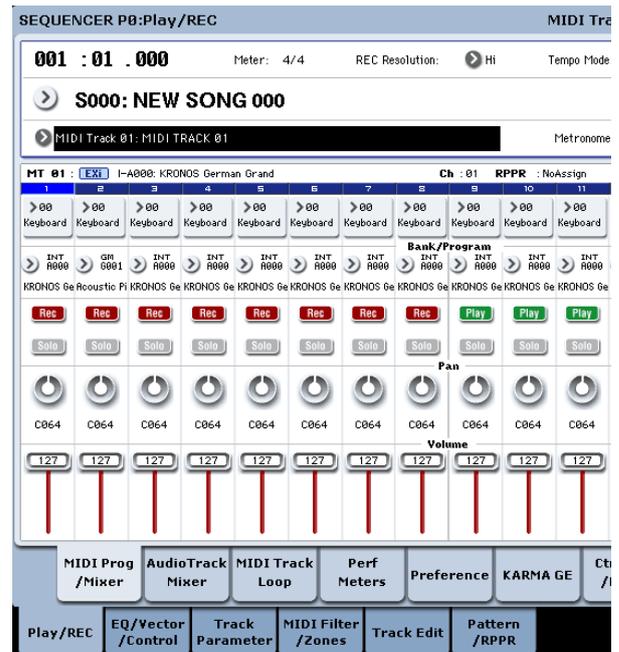
El Secuenciador debe transmitir Mensajes MIDI clock.



3. Cree una nueva canción y en P0–1: Play/REC–Preference, active la casilla Multi REC. Ajuste Recording Setup a Overwrite.



4. En las Pistas que desee grabar Pulse PLAY/REC/MUTE para que indique REC.



5. En P3: Track Param– MIDI T01–08 y T09–16 use MIDI Channel para especificar el Canal MIDI de cada Pista que debe coincidir con el Canal MIDI de cada Pista del Secuenciador. Ajuste Status a INT o BTH.

6. Pulse LOCATE y Ajuste 001:01.000.

7. Pulse SEQUENCER REC/WRITE.

8. Inicie el secuenciador externo.

9. Cuando la canción termine pare el secuenciador externo.

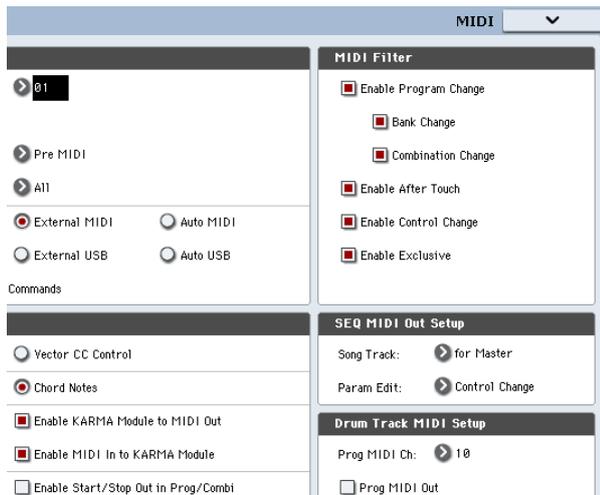
10. Ahora en Global P1: MIDI– MIDI Basic Ajuste MIDI Clock a Internal.

Ajuste Tempo Mode a Auto en Seq P0–1: Play/REC–Program T01–08.

Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción.

Grabación de Sistema Exclusivo

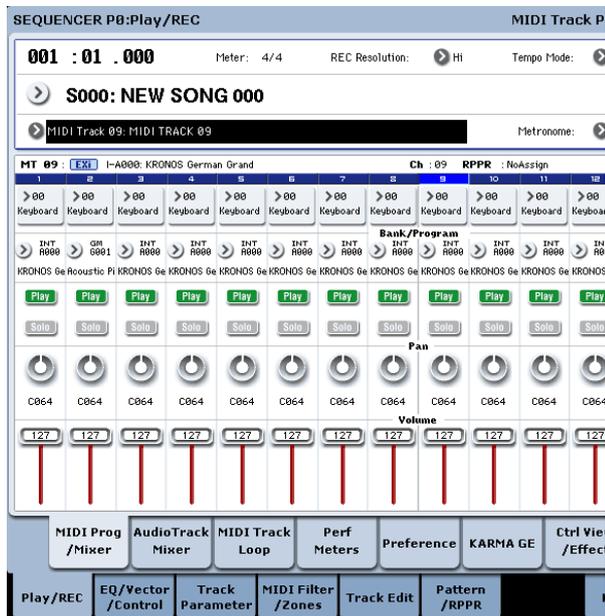
Ejemplo de procedimiento.



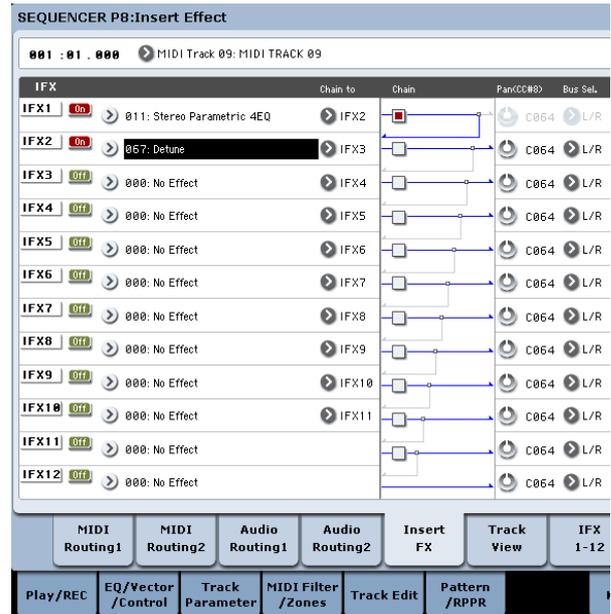
1. Seleccione el Programa que desee para la Pista MIDI 1, y envíelo a IFX1.

Grabe una frase de 16 compases.

2. Seleccione la Pista MIDI 09 y grabe los cambios de Parámetros que desee.



• Mientras esté grabando Ajuste los Parámetros que desee tiempo real.

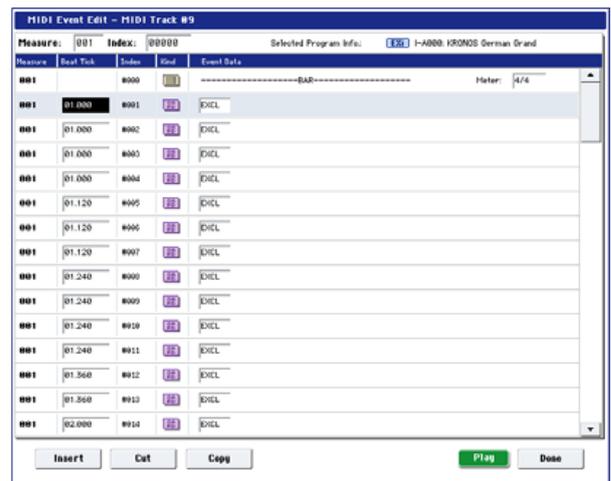


Por ejemplo edite los Parámetros de Efectos o use P0-2: Play/REC– Control Surface para Ajustar los controles mediante Tone Adjust en tiempo real.

3. Pare la Grabación.

Los eventos de sistema exclusivo serán grabados en la Pista actual.

Los eventos de sistema exclusivo no se pueden cambiar a otros tipos de eventos.



4. Si va a la Página en la que ha cambiado los Parámetros en tiempo real, podrá ver como cambian durante la Reproducción de canción.

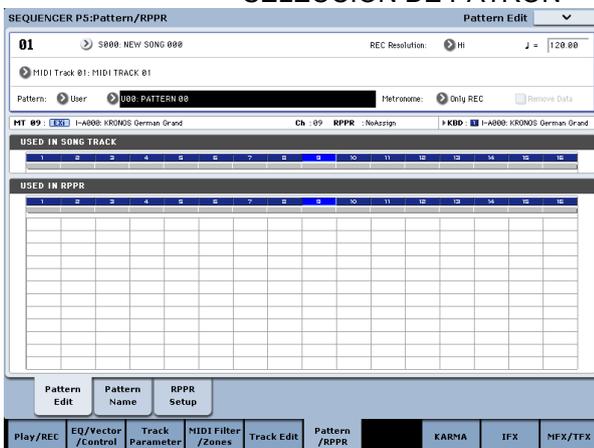
Grabación en Tiempo Real en un Patrón

Antes de grabar una canción o Patrón debe desactivar el Parámetro de protección de memoria en modo GLOBAL.

En la Grabación en tiempo real de un Patrón se producirá una Reproducción continua permitiéndole seguir añadiendo datos musicales.

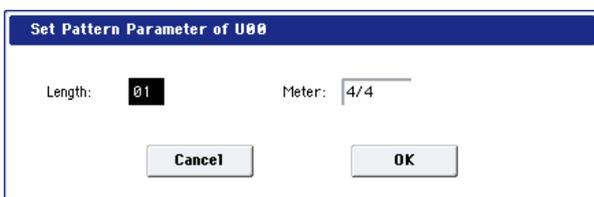
1. cree una nueva canción.
2. En modo de secuenciador P5: PATTERN/RPPR seleccione la pestaña PATTERN EDIT.

SELECCIÓN DE PATRÓN



3. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.
4. En PATTERN seleccione el Patrón USER y en Selección de Patrón U00.
5. Seleccione el comando de menú de página PATTERN PARAMETER.

Aparecerá lo siguiente:



6. En LENGHT especifique la longitud del Patrón.

En METER seleccione el compás.

Pulse OK.

7. Si es necesario ajuste el Parámetro REC RESOLUTION.

8. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse START/STOP.

Se iniciará la Grabación de Patrón.

9. Durante la Grabación de patrón puede pulsar REC/WRITE o activar la casilla REMOVE DATA para borrar los datos musicales especificados.

10. Pulse START/STOP.

La Grabación terminará.



Nota adicional: Puede grabar datos de controladores en un patrón.

Para evitar que los controladores produzcan Efectos no deseados, los siguientes controladores serán inicializados.

Grabación de Audio

Potente Grabación de Audio: KRONOS también ofrece un sin igual Estudio de Grabación de Audio de 16 Pistas, perfectamente integrado con las Pistas MIDI del secuenciador.

Se pueden grabar simultáneamente hasta cuatro Pistas de audio a 16 ó 24 bits sin comprimir, en el disco duro interno. Todos los Efectos de KRONOS están disponibles para el grabador, permitiendo seleccionar cualquiera de los modelos de micro o amplificador de calidad de estudio, realizar ajustes dinámicos o Efectos espaciales, etc.; todo un arsenal virtual de equipo de audio, para grabar fuentes externas.

El grabador de Audio ofrece una superficie de control de mezcla con columnas de canal, y automatización junto con funciones de Edición de Pista y canción.

De nuevo, la gran pantalla en color TouchView proporciona una gran ventaja para la Edición y Mezcla de las Pistas, que se realiza de forma sencilla e intuitiva. El grabador digital de 16 Pistas puede importar y exportar Pistas en formato estándar WAV para una máxima compatibilidad. Desde una composición de canciones sencilla hasta las más complejas producciones, KRONOS proporciona todas las herramientas necesarias para cualquier necesidad de audio.

Eventos de Audio y regiones en una Pista de audio

Cuando grabe en una Pista de audio, los datos de audio se graban directamente en el disco duro como Archivo WAVE.

También se crea una región que contiene información sobre la porción del Archivo que se reproducirá.

Además se crea un evento de audio que asigna dicha región y que especifica el punto de Reproducción del audio.

Es decir el audio no se reproducirá si no existe el Archivo, o no existe la región o no existe el evento de audio.

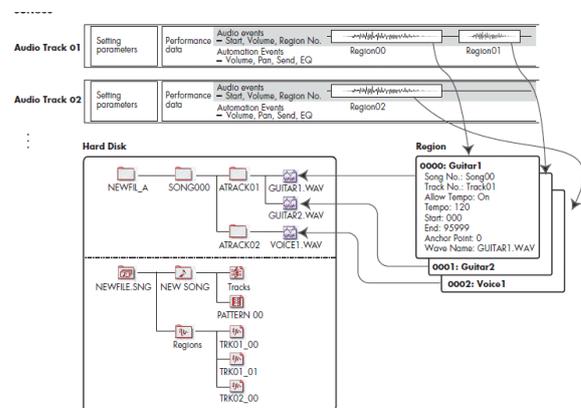
Si solamente queda el Archivo de audio en el disco duro, puede que esté ocupando un espacio innecesario.

Archivos WAVE en la carpeta TEMP

Si graba Pistas de audio en Modo de Secuenciador y apaga la unidad sin guardar la canción, los Archivos WAVE quedarán en la carpeta TEMP del disco duro interno. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo la próxima vez que encienda KRONOS, y que le pregunta si desea restaurarlos RESTORE o eliminarlos DELETE.

**There are un-saved audio files from your previous recording session.
Do you want to restore these files, or delete them from the disk?
[Restore] [Delete]**

Para eliminarlos Pulse DELETE.
Si desea usar estos Archivos Pulse RESTORE.



Los datos de audio guardados en el disco

Al guardar una canción en el disco, se guarda en un Archivo .SNG.

Dicho Archivo .SNG contiene todos los datos del Modo de Secuenciador, incluyendo todas las canciones en memoria, excepto los Archivos de audio relacionados.

Al guardar un Archivo.SNG, los Archivos de audio relacionados se guardan en un directorio separado.

Este directorio se crea en el mismo directorio que el Archivo .SNG.

El nombre de directorio consta de los primeros seis caracteres del nombre de archivo .SNG con el sufijo "_A".

La canción WAMOZART.SNG, tendrá el directorio de audio WAMOZA_A.

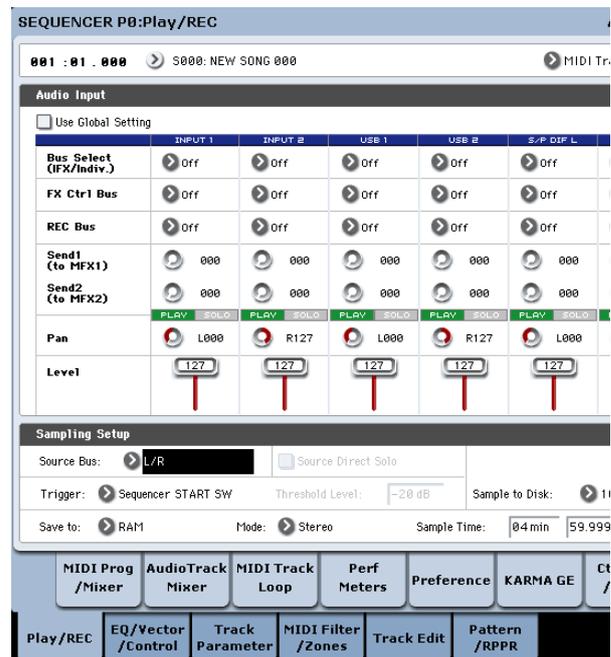
Este directorio contiene subdirectorios para cada canción SONG000, SONG001, etc.

Dentro de este directorio existen subdirectorios para las Pistas de audio ATRACK01, ATRACK02, etc. Y cada toma de audio se guarda como un Archivo WAVE.

Archivos de audio y .SNG

Si mueve o cambia el nombre de un Archivo .SNG, deberá mover o cambiar el nombre a su directorio de audio.

Ajustes de entrada de Audio y Selección de origen de Grabación



Use Global Setting

Si activa este Parámetro se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en Global P0: Basic Setup– Audio.

Si no lo activa se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, Input3, Input4, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en esta Página.

Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R

Input 1...2: Entradas de audio analógicas INPUT 1–2.

Son entradas de audio que se utilizan para grabar sonidos mediante la función SAMPLING, o bien para aplicar los Efectos del KRONOS a fuentes externas de sonido.

Entradas Mic/Line Inputs 1 y 2: Entradas 1 y 2. Puede usarlos para micros o señales de línea.

SPDIF L, R: Conexiones ópticas S/P DIF. Asegúrese de usar cables ópticos para audio digital de alta calidad. Para más información, consulte el Parámetro SYSTEM CLOCK.

Bus Select (IFX/Indiv.)

Especifica el bus de salida de cada señal de audio.

Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún bus.

Pero puede grabar la señal de audio usando P0: Play/REC– Audio Track Mixer, Parámetro “REC Source”: Audio Input 1–4, S/P DIF L, S/P DIF R.

L/R: la señal de entrada de audio se envía al bus L/R.

Permite grabar los sonidos internos de KRONOS junto con la **entrada de audio**.

Ajuste “REC Source”: L/R.

IFX1...12: la señal de entrada de audio se envía al bus IFX1–12.

Elija esta opción cuando desee aplicar un Efecto de inserción durante la Grabación.

Ajuste “REC Source” para que coincida con el Ajuste de post-IFX “Bus Select”.

1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía en mono a INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4.

1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía en estéreo mediante el Parámetro “Pan” a INDIVIDUAL 1 / 2, 3 / 4.

Ajuste “REC Source” al valor INDIV. correspondiente.

 Si cambia “Bus Select (IFX/Indiv.)” desde Off a L/R o IFX, el nivel de volumen puede subir abruptamente. Tenga precaución.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.

Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.

Debe elegir un REC bus como “Source Bus.”

Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.

Es el Ajuste normal.

1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.

El Parámetro PAN se ignora.

1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro “Pan”.

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

Especifican el nivel al cual la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.

“Send1 (to MFX1)” envía la señal al Efecto MASTER 1.

“Send2 (to MFX2)” envía la señal al Efecto MASTER 2.

Si “Bus Select (IFX/Indiv.)” se Ajusta a IFX1–12, los niveles de envío a los Efectos MASTER son especificados por los Ajustes “Send1” y “Send2” que siguen IFX1–12.

PLAY/MUTE

Reproducción o silencio.

SOLO On/Off

Entrada de audio solista.

Pan

Panorama.

Level

Especifica el nivel de la entrada de audio.

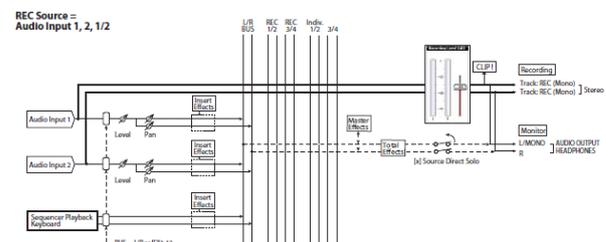
Normalmente debe estar en 127.

Si no está usando las entradas de audio Ajuste

“Bus Select (IFX/Indiv)” a off, o Ajuste “Level” to 0, para evitar cualquier ruido residual.

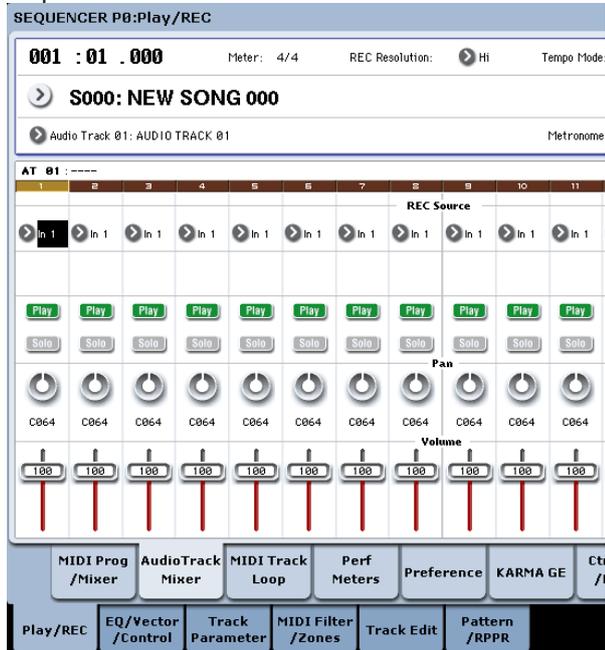
También debe Ajustar **REC Bus y “FX Control Bus”** a OFF si no los está usando.

Si no usa las entradas de audio, debe ponerlas en LINE, y su Ajuste de nivel 'level' a MIN.



Mezclador de Pista de audio: Audio Track Mixer

En esta Página puede especificar el origen de Grabación, Play/Mute, SOLO, pan, y volumen de Reproducción.



REC Source

Selecciona el origen de Grabación de la Pista. En el campo de Selección de Pista puede Seleccionar una Pista de audio y podrá monitorizar la señal "REC Source" de dicha Pista.

Audio Input 1...2, Audio Input 1/2, S/P DIF L, R, S/P DIF L/R: elija esta opción si desea grabar directamente el audio de las entradas AUDIO INPUT 1–2 o S/P DIF.

La señal se graba directamente sin tener en cuenta los Parámetros "Pan," "Level," "Solo," y "Play/Mute."

Si activa "Stereo Pair" y Selecciona Audio Input 1/2, AUDIO INPUT 1 se envía a la Pista impar y AUDIO INPUT 2 se envía a la Pista par.

L, R, L/R: se grabará el bus L/R después de pasar por TFX 1 y 2. Permite la Grabación de señales externas así como del sonido interno del KRONOS.

Si activa "Stereo Pair" L se envía a la Pista impar y R se envía a la Pista par.

REC 1, 2, 1/2, REC 3, 4, 3/4: Se grabarán los buses REC 1/2 o REC 3/4.

Puede mezclar varias entradas de audio a los buses REC, junto con Efectos de inserción. Si activa "Stereo Pair" y REC BUS 1 ó 3 se envía a la Pista impar y REC BUS 2 ó 4 se envía a la Pista par.

Indiv.1...4, Indiv.1/2, Indiv.3/4: se grabarán los buses Indiv.1/2–Indiv.3/4.

Play / Rec / Mute

Selecciona el estado de la Pista.

PLAY: Reproducción

REC: Grabación

MUTE: Silencio

En Grabación en una Pista sólo una Pista puede estar en Grabación
En Grabación multi Pista, varias Pistas pueden estar en Grabación

Solo On/Off

Modo Solista

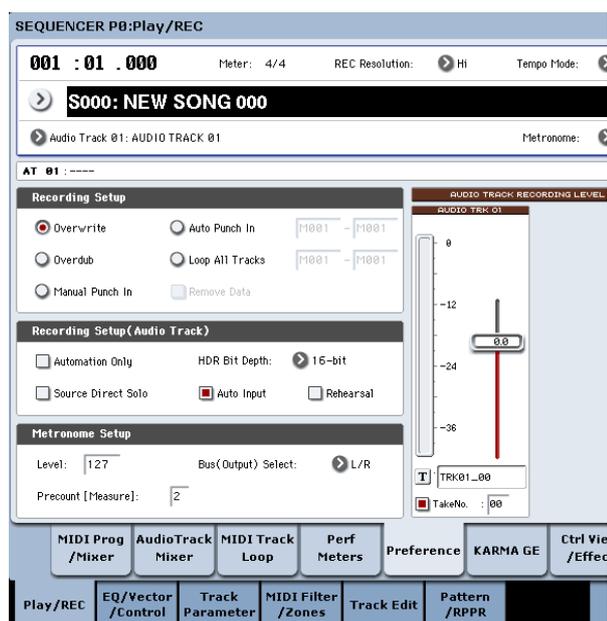
Pan

Panorama

Volume

Volumen de las Pistas de audio 1–16.

Procedimiento de Grabación



Configuración de Grabación: RECORDING SETUP, pestaña PREFERENCE

Estos Parámetros especifican la forma en que se grabarán las Pistas de audio. Consulte También el procedimiento de Grabación de Pistas MIDI explicado anteriormente.

Reemplazar: OVERWRITE

En el modo de grabación OVERWRITE, los datos existentes en la pista seleccionada son reemplazados a partir del compás en el que empiece la grabación.

Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Cuando haya terminado pulse START/STOP.

EVENTOS DE AUDIO: solamente serán reemplazados los compases que grabe, los demás compases quedarán sin cambios.
EVENTOS DE AUTOMATIZACIÓN: todos los datos siguientes al compás de inicio de Grabación serán borrados.

Regrabación: OVERDUB

Seleccione OVERDUB, si desea añadir datos de automatización a una Pista de audio ya grabada.

Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Cuando haya terminado pulse START/STOP.
EVENTOS DE AUDIO: solamente serán reemplazados los compases que grabe, los demás compases quedarán sin cambios.
EVENTOS DE AUTOMATIZACIÓN: los datos existentes no cambian y los nuevos datos se sumarán a ellos.

Grabación por Pinchazo Manual: MANUAL PUNCH IN

Este Modo de Grabación es similar a la grabación por pinchazo, salvo que se utiliza la tecla [REC] o un interruptor de pedal para iniciar y finalizar el pinchazo.

Grabación por Pinchazo: AUTO PUNCH IN

En este modo de Grabación, puede regrabar un compás (o compases) específico en una pista que ya contiene datos. Los datos anteriores serán borrados.

PARA Manual Punch In y Auto Punch In:
EVENTOS DE AUDIO y EVENTOS DE AUTOMATIZACIÓN: solamente serán reemplazados los compases que grabe, los demás compases quedarán sin cambios.

Grabación continua: LOOP ALL TRACKS

Los datos se graban en varias pasadas. Solamente se pueden grabar datos de automatización. Por tanto si Ajusta "Track Select" a Audio Track, y Selecciona "Automation Only" Off, no podrá iniciar la Grabación.

Configuración de Grabación: Recording Setup (Audio Track)

HDR Bit Depth

Elija 16bit o 24bit. 24bit ofrece mayor fidelidad pero ocupa más espacio en disco.

Automation Only

Normalmente grabará con esta casilla desactivada, de modo que se grabarán eventos de audio y eventos de automatización a la vez. Si la activa sólo se grabarán eventos de automatización. Se usa para añadir la automatización después de la Grabación de audio.

Auto Input

Este Parámetro controla la monitorización durante la Grabación.

Automáticamente cambia todas las Pistas listas para Grabación entre monitorizar la entrada de Grabación, y la Reproducción de Pista, de acuerdo con si la Grabación está o no activa. Normalmente debe estar activada.

Source Direct Solo

Si está desactivada las señales L/R (post-TFX) y bus de línea especificadas en "REC Source" se enviarán desde las tomas L/R tal como esté especificado en Audio Input "Bus Select (IFX/Indiv.)" y post-IFX "Bus Sel.". este es el Ajuste normal.

Si la activa monitorizará solamente la señal que está siendo grabada.



Nota adicional: si "REC Source" es L/R, este Ajuste es ignorado.

Rehearsal

Seleccione esta casilla si desea ensayar antes de la Grabación real en Pista de audio.

Nivel de Grabación de Pista de audio: Audio Track Recording Level

Indica el nivel de entrada de la Pista de audio Seleccionada en el campo de Selección de Pista "Track Select" (en Grabación en una Pista), o en las Pistas cuyo estado es REC en Grabación multi Pista.

Recording Level 1, 2, 3, 4

Level Meter 1, 2, 3, 4

Ajusta la etapa final de nivel de señal de cada "REC Source" que será grabado en las Pistas de audio.

Ajuste el nivel al máximo posible pero sin que llegue a "CLIP!".

El Ajuste por defecto es 0 dB.



Nota adicional: los Ajustes realizados hasta este momento son iguales que si Selecciona el comando de menú de Página "Auto HDR/Sampling Setup" con HDR (Audio Track Recording) para Ajuste automático de "Audio Input," "REC Source," "Track Select," y "Overwrite".

Ejemplos de Grabación de Pista de audio

Grabación de una fuente externa en la Pista de audio 1

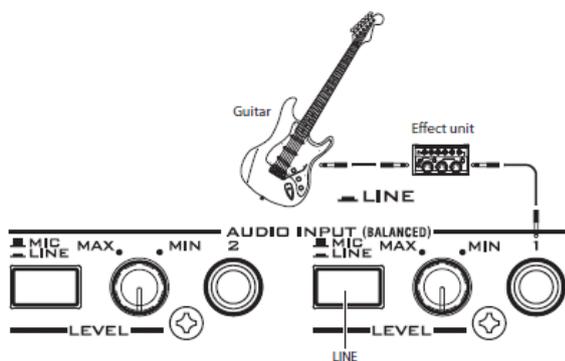
Vamos a realizar la Grabación de una guitarra conectada a Audio Input 1, y la vamos a grabar en la Pista de audio 1.



Nota adicional: la Grabación máxima es de 80 minutos.

Conexión de la guitarra

1. Conecte la guitarra a **AUDIO INPUT 1**.
AUDIO INPUT MIC/LINE: en posición **LINE**
LEVEL en el centro.



Si la guitarra tiene una pastilla pasiva debe usar un preamplificador.

2. En **P0: Play/REC– Audio Input Sampling** Ajuste los Parámetros “Audio Input” de la siguiente forma:

Use Global setting Off

– **INPUT 1** –

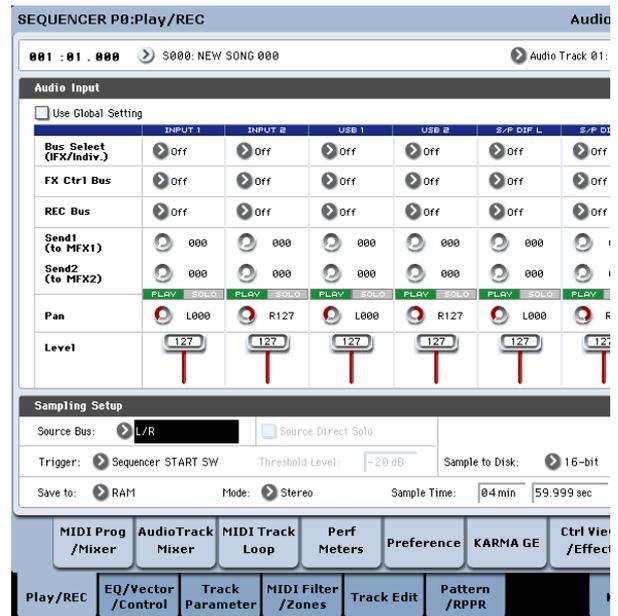
“Bus Select (IFX/Indiv.)”: Off

“Pan”: L000

“Level”: 127

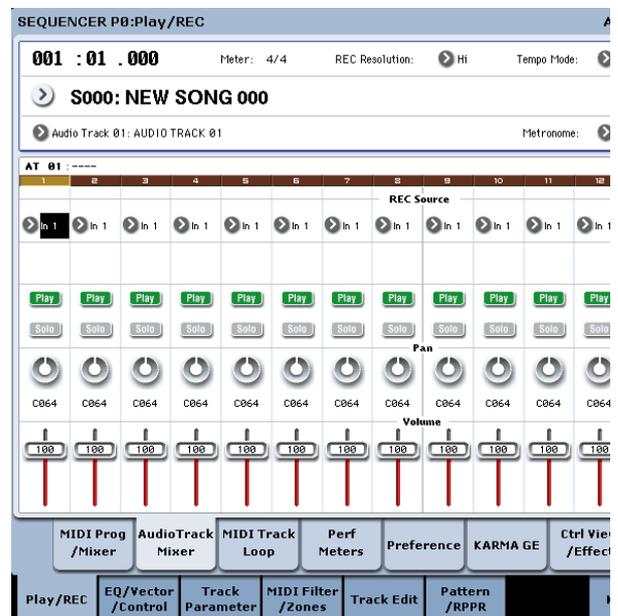
REC Bus: Off

Estos son los valores por defecto.



En **P0: Play/REC– Audio Track Mixer**, use “REC Source” para Seleccionar Audio Input 1 (Aln 1), para que Audio Input 1 se grabe directamente en la Pista de audio 1.

Audio Track 1 “REC Source”: Audio Input 1 (Aln 1)

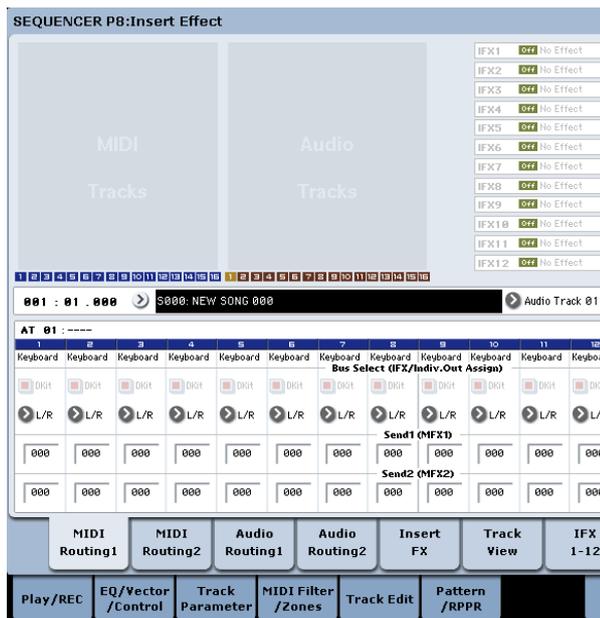


En **P8: Insert Effect– Audio Routing1**:

“Audio Track 1,” especifique la salida de la Pista de audio 1.

“Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: L/R

“Send1 (MFX1),” “Send2 (MFX2)”: 000



3. En P0: Play/REC– Preference, Ajuste “Track Select” a Audio Track 01.



Aparecen AUDIO TRK 01 (“Level Meter 1,” “Recording Level 1,” “Name 1,” “Take,” “Take No.”).

Use “Name 1” para especificar un nombre para la región y Archivo WAVE que se crearán.

Si va a realizar varias tomas active la casilla “Take”.

4. Especifique el método de Grabación en “Recording Setup” y “Recording Setup (Audio Track).”

“Overwrite”: Seleccionada

“Automation Only”: desactivada
 “Source Direct Solo”: desactivada
 “Auto Input”: activada
 “Rehearsal”: desactivada

Ajuste del nivel de Grabación

5. Toque su guitarra con el volumen con que grabará.

Si “ADC OVERLOAD !” aparece baje el control LEVEL del panel posterior hacia MIN para Ajustar el nivel.

El nivel debe ser tan alto como sea posible pero sin que aparezca “ADC OVERLOAD !”.

6. Use RECORDING LEVEL para Ajustar el nivel de Grabación.

Ajusta la etapa final de nivel de señal de cada “REC Source” que será grabado en las Pistas de audio.

Ajuste el nivel al máximo posible pero sin que llegue a “CLIP !”.

El Ajuste por defecto es 0 dB.

Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción de canción y compruebe el volumen.

Grabación

7. En P0: Play/REC– Preference, use “Location” para especificar la posición de inicio de Grabación.

Inicio de canción: 001:01.000.

8. Pulse SEQUENCER REC/WRITE

9. Pulse SEQUENCER START/STOP. La Grabación se iniciará en “Location.”

10. Para parar la Grabación, Pulse SEQUENCER START/STOP.

Reproducción

11. Vaya a P0: Play/REC– Audio Track Mixer.

En “Audio Track 1,” Ajuste los siguientes

Parámetro para audio track 1.

“Play/Rec/Mute”: Play

“Solo On/Off”: Off

“Pan”: C064

“Volume”: 100

12. Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción de canción.

Grabación de una fuente de audio externa mientras escucha lo grabado en la Pista 1

Vamos a grabar una nueva guitarra en la Pista de audio 2, mientras escuchamos lo grabado en la Pista de audio 1.

1. En P0: Play/REC– Audio Track Mixer, Ajuste Audio Input 2 “REC Source” a Audio Input 1

(Aln 1).

AUDIO TRACK 2 “REC Source”: Audio Input 1
(Aln 1)

2. Ajuste “Track Select” a Audio Track 02.

3. Realice la Grabación tal como se ha explicado en los pasos 8 y siguientes del procedimiento anterior.

Aplicar un Efecto de inserción mientras realiza la Grabación

Vamos a aplicar un Efecto de inserción a la guitarra conectada a Audio Input 1, y grabaremos el sonido con Efecto en la Pista de audio 1.

1. Conecte su guitarra tal como se ha explicado anteriormente

2. En P0: Play/REC– Audio Input/Sampling, Ajuste los Parámetros “Audio Input” tal como se explica para que la señal AUDIO INPUT 1 se envíe a IFX1.

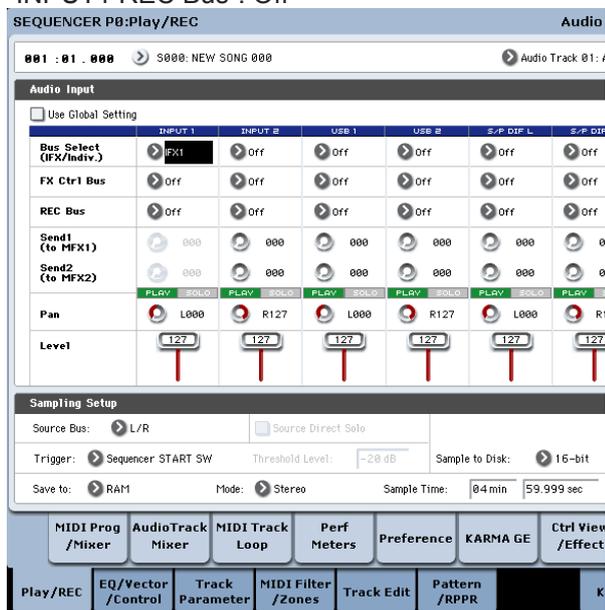
“Use Global Setting”: Off

“Bus Select (IFX/Indiv.)”: IFX1

“INPUT1 Level”: 127

“INPUT1 Pan”: L000

“INPUT1 REC Bus”: Off



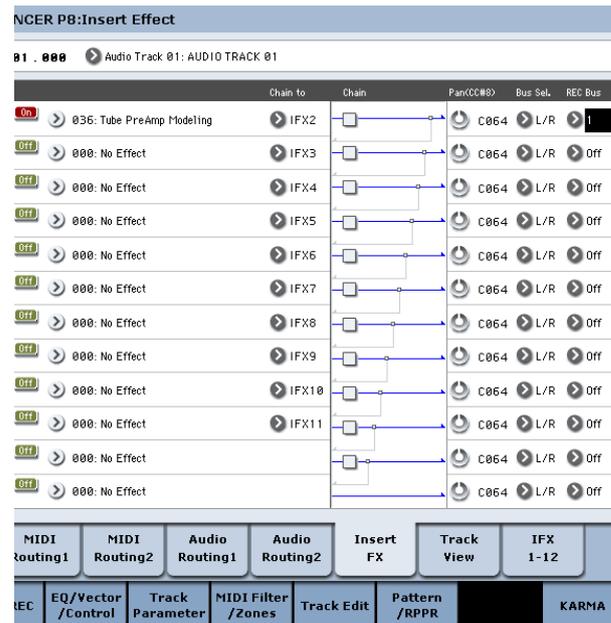
3. En P8: Insert Effect– Insert FX, Seleccione el Efecto que desee y envíelo a REC bus 1.

“IFX1 On/Off”: On

“IFX1”: el Efecto que desee

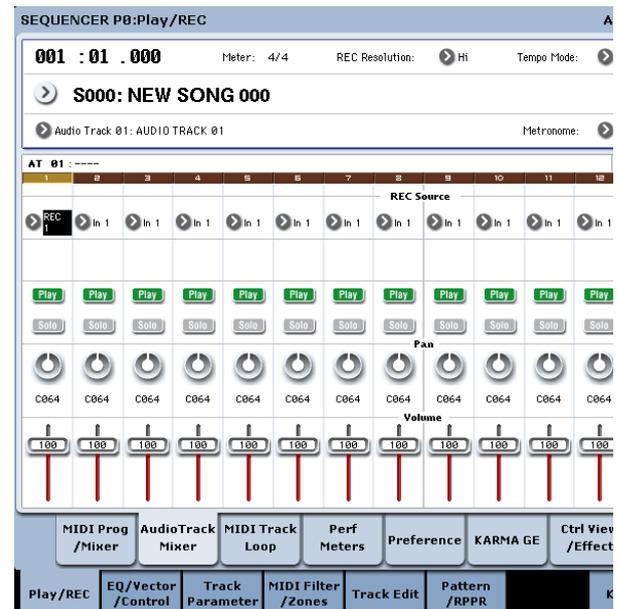
Bus Sel.: Off

REC Bus: 1



4. En P0: Play/REC– Audio Track Mixer, Ajuste “REC Source” a REC1 para que la señal del REC bus sea grabada en la Pista de audio 1.

Audio Track 1 “REC Source”: REC1



5. En P0: Play/REC Preference, Ajuste “Track Select” a Audio Track 01.

Los pasos restantes son los mismos que el paso 3 y siguientes del procedimiento de Grabación de una fuente de audio externa en la Pista de audio 1.

Grabación por pinchazo de una fuente de audio externa en una Pista de audio

Vamos a realizar un pinchazo en una porción de la Pista que hemos grabado en el procedimiento de Grabación de una fuente de audio externa en la Pista de audio 1.

No cambie P0: Play/REC– Audio Input/Sampling, Ajustes “Audio Input”, ni P0: Play/REC– Preference, Ajustes “Recording Setup (Audio Track)”, ni “P0: Play/REC– Audio Track Mixer Ajustes “REC Source”. Los usaremos como están.

1. En P0: Play/REC– Preference, asegúrese que Audio Track 01 está Seleccionada en el Parámetro “Track Select”.

2. Use “Recording Setup” para especificar el inicio de Grabación.

“Auto Punch In”: on

“M***–M***”: especifique los compases que desea grabar.

AUDIO TRK 01 “Name,” “Take,” “Take No.”: especifique la región y nombre de archivo.

Ensayo: Rehearse

3. En “Recording Setup (Audio Track),” active “Rehearsal”.

4. Use “Location” para especificar la posición de inicio de Grabación. Seleccione unos cuantos compases antes del valor especificado en “M*–M***”.**

5. Pulse SEQUENCER REC/WRITE.

Estará listo para Grabación.

6. Pulse SEQUENCER START/STOP.

Se iniciará la Reproducción desde el compás especificado en “Location,” y se iniciará una

Grabación simulada en el rango de compases “M***–M***”.

Después seguirá la Reproducción hasta el final de canción.

7. Pulse SEQUENCER START/STOP para parar el ensayo de Grabación.

8. en “Recording Setup (Audio Track),” desactive “Rehearsal”.

Grabación real

9. Use “Location” para especificar la posición de inicio de Grabación. Seleccione unos cuantos compases antes del valor especificado en “M*–M***”.**

10. Pulse SEQUENCER REC/WRITE.

Estará listo para Grabación.

11. Pulse SEQUENCER START/STOP.

Se iniciará la Reproducción desde el compás especificado en “Location,” y se iniciará la Grabación en el rango de compases “M***–M***”.

Después seguirá la Reproducción hasta el final de canción.

12. Pulse SEQUENCER START/STOP para parar la Grabación.

13. Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción de canción.

Realice los Ajustes de salida de Pista de audio que se explicaron anteriormente.

14. Pulse SEQUENCER START/STOP para parar la Reproducción.

Comparación

- Pulse COMPARE (COMPARE LED se ilumina), e inicie la Reproducción.

Se escuchará la Pista de audio anterior a la Grabación por pinchazo.

- De nuevo Pulse COMPARE (COMPARE LED se apaga), e inicie la Reproducción.

Se escuchará la Pista de audio con la Grabación por pinchazo.

Volcado de Pistas de audio

Este procedimiento le permite combinar dos o más Pistas en una Pista mono o en un par estéreo.

Antes de seguir debe tener grabadas la Pista 1 y 2.

Para grabar en la Pista 2, es igual que la Grabación en la Pista 1 pero P0: Play/REC– Audio Track Mixer, Ajuste Audio Track 2 “REC Source” a REC1, y en P0: Play/REC– Preference Ajuste “Track Select” a Audio Track 02.

1. En P0: Play/REC– Audio Track Mixer Ajustes las Pistas de este modo:

– Audio Track 1 –
 “Play/Rec/Mute”: Play
 “Solo On/Off”: On
 “Pan”: L000
 “Volume”: 127
 – Audio Track 2 –
 “Play/Rec/Mute”: Play
 “Solo On/Off”: On
 “Pan”: L000
 “Volume”: 127



Nota adicional: al ajustar “Solo On/Off” a

On para AUDIO 1 y AUDIO 2, está especificando que sólo se grabarán estas Pistas.

2. En P8: Insert Effect– Audio Routing 1, especifique la salida de las Pistas 1 y 2.

– Audio Track 1 –
 “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: L/R
 “Send 1 (MFX1),” “Send 2 (MFX2)”: 000
 – Audio Track 2 –
 “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: L/R
 “Send 1 (MFX1),” “Send 2 (MFX2)”: 000



Nota adicional: También puede aplicar un Efecto de inserción: “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)” elija IFX1–IFX12. y elija L/R para “Bus Select” (P8: Insert Effect– Insert FX).

3. Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción de canción y Ajuste los niveles de las Pistas 1 y 2.

P0: Play/REC Audio Track Mixer, Parámetro “Volume”.

Cuando termine, pare la Reproducción.

4. En P0: Play/REC– Preference, use “Track Select” para Seleccionar Audio Track 03.

5. En Recording Setup, Recording Setup (Audio Track), especifique el método de Grabación.

– Recording Setup –
 “Overwrite”: on
 – Recording Setup (Audio Track) –
 “Automation Only”: desactivada
 “Source Direct Solo”: desactivada
 “Auto Input”: activada
 “Rehearsal”: desactivada
 – Audio TRK 03 –
 “Name,” “Take,” “Take No.”: especifique el nombre de región y Archivo WAVE.

6. En P0: Play/REC– Audio Track Mixer, Ajuste “REC Source” a L será grabada en la Pista de audio 3.

Audio track 3 “REC Source”: L



Nota adicional: los Ajustes realizados hasta este momento son iguales que si Selecciona el comando de menú de Página “Auto HDR/Sampling Setup” con Bounce Audio Track.

“Mode”: Mono
 “From”: Audio Track 01: activada
 Audio Track 02: activada
 “To”: Audio Track 03

Metronome Setup “Sound”: Off

7. Ajuste “Location” a 001:01.000.

8. Pulse SEQUENCER REC/WRITE.

Estará listo para Grabación.

9. Pulse SEQUENCER START/STOP.

Se iniciará la Reproducción y También se iniciará la Grabación de volcado de Pistas.

Escuchar lo grabado

10. en P0: Play/REC– Audio TRACK Mixer, silencie la Reproducción de las Pistas 1 y 2.

– Audio Track 1 –
 “Play/Rec/Mute”: Mute
 “Solo On/Off”: Off
 – Audio Track 2 –
 “Play/Rec/Mute”: Mute
 “Solo On/Off”: Off

11. Pulse **SEQUENCER START/STOP** para iniciar la Reproducción de canción.
Ajuste la Reproducción de la Pista 3 como se ha explicado para Reproducción de Pistas.

12. Pulse **SEQUENCER START/STOP** para parar la Reproducción.

Grabación de eventos de automatización para panorama, Ecualizador, volumen, etc., en una Pista de audio

Todos los Parámetros de Pista de audio (“Pan,” “Volume,” “Send 1,” “Send 2,” y EQ) se pueden grabar en tiempo real.

Ahora vamos a grabar cambios de panorama y volumen en la Pista de audio 3.

Vaya a P0: Play/REC– Audio Track Mixer y use “Track Select” para Seleccionar Audio Track 03 como Pista de Grabación.

1. Vaya a **P0: Play / REC – Preference.**

2. En **Recording Setup, Recording Setup (Audio Track)**, elija el método de Grabación.

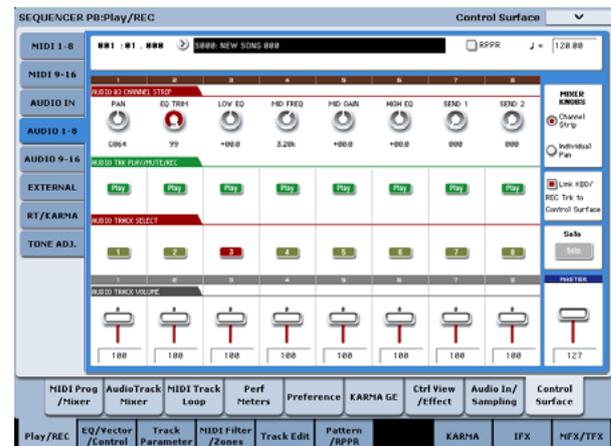
– Recording Setup –

“Overdub”: on

– Recording Setup (Audio Track) –

“Automation Only”: activada. Al activarla sólo se pueden grabar eventos de automatización y no eventos de audio.

3. Vaya a **P0: Play/REC– Control Surface.**



4. Pulse **CONTROL ASSIGN AUDIO** varias veces para que el **HDR1–8 LED** situado a la derecha del conmutador esté iluminado.

5. A la derecha de la pantalla active “**Link KBD REC Trk to Ctrl Surface.**”

Si la activa y Pulsa el conmutador **MIX SELECT**

3, cada botón controlará la Pista de audio 3.

Pulse **SEQUENCER START/STOP** para iniciar la Reproducción y mueva los botones y deslizantes para ensayar la mezcla.

Si MIXER KNOB se Ajusta a CHANNEL STRIP, el botón 1 controla pan, botones 2–6 controlan EQ, y los botones 7 / 8 controlan nivel de envío.

Use el deslizador 3 para Ajustar el volumen de la Pista de audio 3.

Cuando haya terminado el ensayo Pulse SEQUENCER START/STOP para parar la Reproducción.

Pulse LOCATE.

6. Pulse SEQUENCER REC/WRITE.

Sonará el metrónomo y estará listo para Grabación.

7. Pulse SEQUENCER START/STOP.

Después de la cuenta atrás se inicia la Grabación.

Use los deslizantes, etc., para controlar el panorama.

8. Cuando haya terminado la Grabación, Pulse SEQUENCER START/STOP para parar la Grabación.

9. Escuche el resultado.

Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción.

También puede usar la función COMPARE.

10. Si desea añadir más eventos de automatización, repita el procedimiento de Grabación desde el paso 6.

Importar un archivo WAVE en una Pista de audio

Puede realizar la Reproducción de un Archivo WAVE importándolo en una región de una Pista de audio.

Importante: sólo se pueden importar Archivos WAVE desde el disco duro interno. Si el Archivo está en un dispositivo USB, o CD deberá primero copiarlo al disco duro interno.

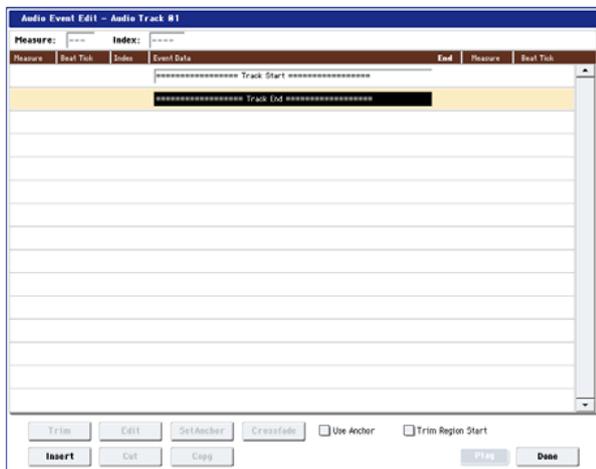


Nota adicional: sólo se pueden importar Archivos WAVE de 48kHz, monaural, y más cortos de 80 minutos.

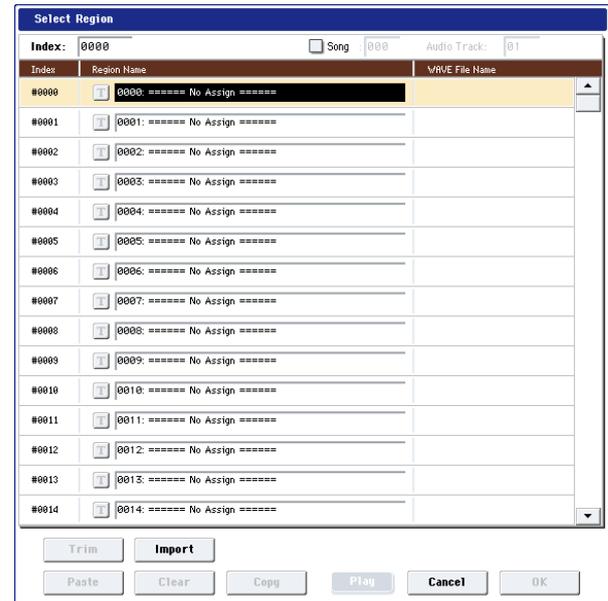
1. Seleccione P4: Track Edit.

2. Use “Track Select” para Seleccionar la Pista de audio en la que desea importar el Archivo WAVE.

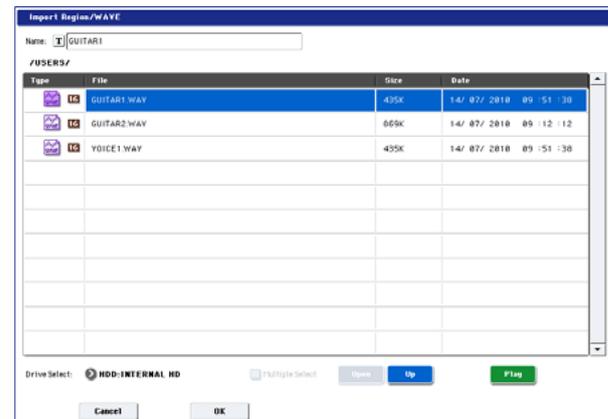
3. Elija el comando de menú de Página “Audio Event Edit”.



4. Seleccione el evento en el que desea insertar una región y Pulse Insert.

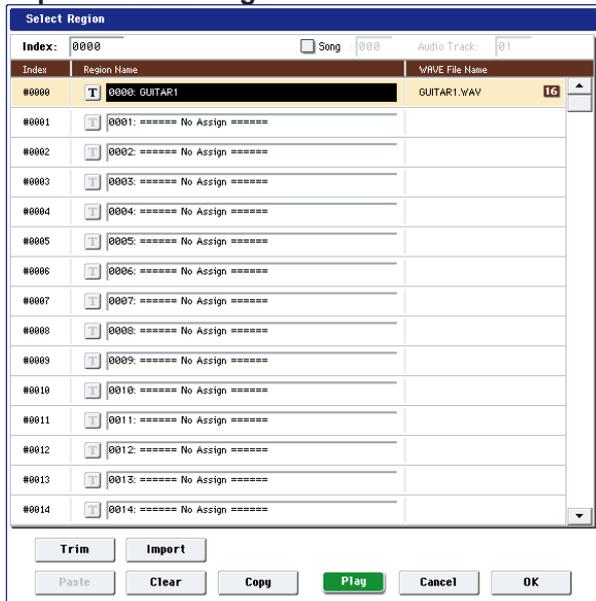


5. Seleccione la región en la que desea importar el Archivo WAVE y Pulse Import.



6. Use “Drive Select,” “Open,” y “Up” para ir al directorio.

Seleccione el Archivo WAVE y Pulse OK para importarlo en la región.

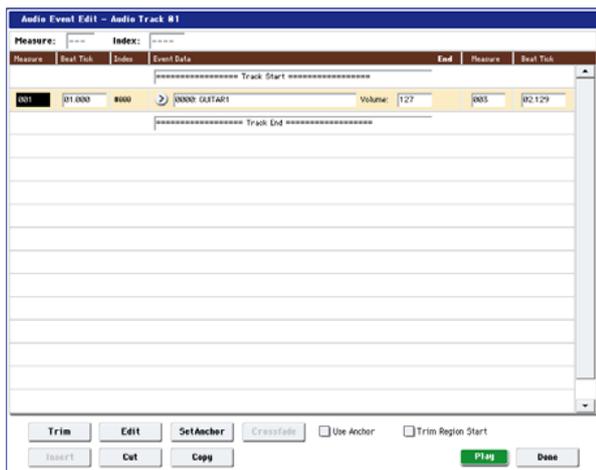


Play: inicia la Reproducción.

El botón OK sólo está disponible si el Archivo de WAVE de 48kHz, monaural, y más cortos de 80 minutos.

⚠ La Edición de región afectará a la Pista de audio. Tenga precaución si la región se está usando en una Pista de audio.

7. Pulse OK y la región Seleccionada será asignada a la Pista de audio.



8. Seleccione el evento que desea editar y use “Measure” y “Beat Tick” para editar la posición del evento.

9. Pulse Done.

10. Pulse SEQUENCER START/STOP y asegúrese de que se inicia la Reproducción del Archivo WAVE.

También puede usar la función COMPARE.

Edición de canción

Copy From Song

Este comando copia los datos musicales y ajustes desde la canción especificada a la canción actual.

Tenga en cuenta que los datos existentes en la canción actual serán reemplazados con los nuevos.

FF/REW Speed

Este comando permite ajustar la velocidad de avance rápido y rebobinado de las teclas FF y REW.

GM INITIALIZE

Transmite un comando de inicialización GM.

Auto HDR/Sampling Setup: este comando realiza Ajustes automáticos para distintas funciones como Grabación en disco duro, sampling o creación de CD audio.

Initialize: inicialización de Parámetros a sus valores por defecto.

HDR (Audio Track Recording): Ajustes para Grabación de Pistas de audio desde entradas externas.

Bounce Audio Track: volcado de Pistas de audio.

2ch Mix to Disk: Ajustes de RESAMPLING para creación de Archivo WAVE estéreo en el disco duro.

Resample SEQ Play: Ajustes de RESAMPLING de la interpretación de Teclado en Modo Secuenciador.

In-Track Sampling: Ajustes para SAMPLING de la señal de audio externa usando la función In-Track Sampling.

Set Song Length

Ajusta la longitud de la canción seleccionada.

 Tenga en cuenta que si acorta la canción se perderán datos de las demás Pistas que no sean la Pista Master.

Pistas MIDI

Step Recording

Permite usar Grabación Paso a Paso.



Tenga en cuenta que los datos existentes serán reemplazados por los nuevos.

Event Edit

Aquí puede llevar a cabo Edición de Eventos ya grabados.

Bounce Track

Esta Función permite combinar datos de dos pistas (origen y destino) en una pista (destino).

Nota: Si las pistas origen y destino contienen ambas datos de Controlador MIDI, los datos de controlador resultantes probablemente no serán utilizables. En este caso, utilice la Función Borrar Compás para borrar los datos de Controlador MIDI antes de llevar a cabo la combinación.

Quantize

Esta Función le permite mejorar el tiempo de los datos grabados en una pista.

Esta Función de cuantización no afecta a la duración de las notas.

Si la resolución de cuantización es HI, los datos serán cuantizados con la misma resolución que se ha seleccionado para la canción. En este caso, los datos de nota no serán afectados. Esto le permite descargar datos de Controlador y liberar memoria de Secuenciador.

La grabación de datos de control que varían continuamente como la Presión y el joystick requieren mucha memoria.

Puede reducir la cantidad de memoria requerida cuantizando.

No obstante, compruebe que la resolución de cuantización no es demasiado baja, de lo contrario los datos de control podrían ir a saltos o resultar poco naturales.

Shift/Erase Note

Este comando transpone o borra las notas especificadas.

Modify Velocity

Esta Función le permite modificar la velocidad de nota dentro de unos determinados compases.

Esto resulta útil para crear efectos de crescendo.

Patrón: Pattern

Step Recording (Loop Type)

Aquí puede realizar una Grabación paso a paso en un Patrón.

Está disponible si se ha seleccionado un Patrón de usuario.

Event Edit

Aquí puede llevar a cabo Edición de Eventos ya grabados.

Pattern Parameter

Este comando especifica Parámetros del Patrón.

Erase Pattern

Este comando borra datos musicales del Patrón seleccionado.

Copy Pattern

Este comando copia datos musicales del Patrón origen al Patrón destino.

Los datos del Patrón destino serán reemplazados por los nuevos.

Bounce Pattern

Este comando combina los datos musicales del Patrón origen y Patrón destino en el Patrón destino.

Los datos del Patrón destino serán reemplazados por los nuevos.

Get From MIDI Track

Este comando carga datos musicales desde una pista en un Patrón.

Put To MIDI Track

Esta Función le permite asignar Patrones a pistas.

A diferencia de la Función Copiar a Pista, la pista no contiene los datos de Patrón, sólo el número. En terminología de ordenador, esto recibe el nombre de vincular.

Le permite compartir patrones comunes en distintas pistas y canciones sin tener que duplicar (copiar) sus datos, lo cual requeriría más memoria de Secuenciador.

Esto puede usarse, por ejemplo, con un Patrón de batería que se utiliza varias veces.

Puede copiar los datos, hacer un Patrón, y poner ese Patrón en la pista en los tiempos que sea necesario.

Cualquier cambio que realice en el Patrón será reflejado en todas las pistas en las cuales haya sido puesto.

Copy To MIDI Track

Esta Función le permite copiar Patrones a pistas. El procedimiento es el mismo que PUT TO TRACK.

Pistas MIDI y Pistas de Audio

Erase Track / Borrar Pista

Esta Función permite borrar una pista.

Move Measure

Este comando mueve compases desde el origen al destino.

Copy Track

Esta Función permite COPIAR una pista.

Erase Measure

Este comando borra el tipo especificado de datos musicales dentro de un intervalo de compases.

Delete Measure

Esta Función le permite eliminar compases. Esta Función elimina los compases y mueve los compases siguientes hacia adelante.

Insert Measure

Este comando borra inserta los compases especificados en la pista seleccionada.

Repeat Measure

Este comando inserta el compás un número de veces especificado.

Copy Measure

Este comando copia compases desde el origen al destino.

Pistas de Audio

Audio Event Edit: Edición de eventos de audio.

Audio Automation Edit: Edición de datos de automatización.

Region Edit: Edición de regiones usadas en una Pista de audio.

Volume Ramp: permite modificar el volumen del área especificada para realizar un fundido, ya sea entrada gradual o salida gradual.

Copy Song's Tempo to Region: cambia el tempo de la región para que el tempo del evento coincida con el tempo de la localización de la región.

Adjust Song's Tempo to Region: crea eventos de tempo en la Pista MASTER para que coincidan con el tempo de las regiones usadas por los eventos de audio del rango especificado.

Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch): crea nuevos Archivos WAVE y regiones de manera que su tempo coincida con el tempo de la canción.

Función RPPR

	Assign	Bank	Pattern Name	Track Name	Mode	Shift	Sync	Info.
C#2	<input checked="" type="checkbox"/>	➤ Preset	➤ P001: Pop & Ballad 1 [Std]	➤ T01: MIDI TRACK 01	➤ Manual	+00	➤ Measure	I-F078: Studio Standard Kit
D2	<input checked="" type="checkbox"/>	➤ Preset	➤ P002: Pop & Ballad 2 [Std]	➤ T01: MIDI TRACK 01	➤ Manual	+00	➤ Measure	I-F078: Studio Standard Kit
D#2	<input checked="" type="checkbox"/>	➤ Preset	➤ P003: Pop & Ballad 3 [Std]	➤ T01: MIDI TRACK 01	➤ Manual	+00	➤ Beat	I-F078: Studio Standard Kit

Interpretación/Grabación de Patrón en Tiempo Real (RPPR)

Este modo le permite asignar un patrón de secuenciador a una tecla específica del teclado, y a continuación tocar o grabar datos de patrón pulsando dicha tecla.

Puede usted tocar una frase diferente con cada nota, o tocar varias teclas simultáneamente para que suenen diferentes frases a la vez.

1. Cree una canción nueva y asigne una

Programa de batería a la Pista MIDI 1.

2. En el modo de secuenciador P5: PATTERN/RPPR seleccione la pestaña RPPR SETUP.

En esta página la función RPPR estará automáticamente activada.

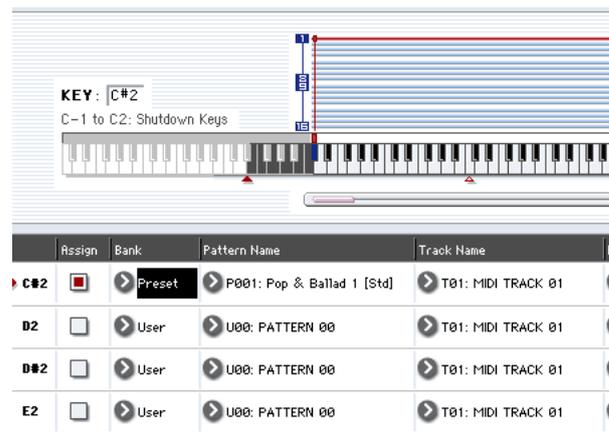


3. Use KEY para seleccionar la nota a la cual desea asignar un Patrón.

Los valores de notas se pueden introducir sujetando ENTER y pulsando dicha nota.

4. Active la casilla ASSIGN.

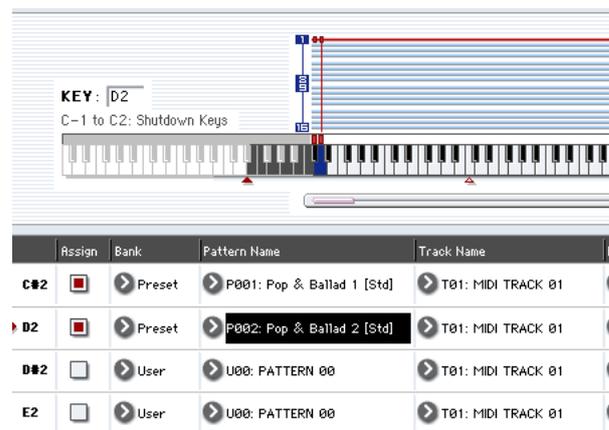
5. Ajuste “Bank” a Preset, y Ajuste “Pattern Name” a P00.



6. Ajuste “Track Name” a T01.

7. con el Parámetro C#2 Seleccionado, Pulse el botón Copy.

8. Asigne patrones a otras Teclas.



9. Modifique solamente “Pattern Name.” Seleccione “Pattern Name,” y Pulse ▲ para Seleccionar P01.

10. Seleccione el Parámetro D#2 y Pulse el botón Paste.

11. Asigne otros patrones como P03 y posteriores.

12. Pulse la Tecla C#2. El Patrón asignado será reproducido.

13. Para parar la Reproducción, Pulse la misma Tecla de nuevo o bien Pulse C2 o una Tecla más grave que ésta.

Reproducción RPPR

1. En modo de secuenciador seleccione P0: PLAY/REC.

2. Seleccione la casilla RPPR.

La función RPPR será activada.

El estado de esta casilla se memoriza para cada canción.

3. Toque el teclado y los patrones sonarán de acuerdo con los ajustes RPPR.

Las teclas que no tienen asignados patrones se pueden usar normalmente.

4. Para desactivar la función RPPR desactive la casilla RPPR.

PARÁMETRO SYNC

BEAT o MEASURE: la Reproducción de Patrón se sincroniza con la Reproducción de Patrón de la primera nota.

SEQ: la Reproducción de Patrón se sincroniza con la Reproducción de la canción.

Grabación en Tiempo Real de una interpretación RPPR

Grabación Multipista



Puede grabar la interpretación de varias pistas con la función RPPR.

Consulte el Parámetro SYNC descrito anteriormente.

Region	Bank	Pattern Name	Track Name	Mode	Shift	Sync	Info
P001	Pop & Ballad 1 [Std]	T01: MIDI TRACK 01	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I=F7B: Studio Standard Kit
P002	Pop & Ballad 2 [Std]	T01: MIDI TRACK 01	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I=F7B: Studio Standard Kit
P003	Pop & Ballad 3 [Std]	T01: MIDI TRACK 01	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I=F7B: Studio Standard Kit

1. Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

2. En P0: PLAY/REC pulse la pestaña RECORDING SETUP.

Ajuste RECORDING SETUP to OVER WRITE.



Puede usar otros modos de Grabación si lo desea.

3. Active la casilla MULTI REC.

4. Seleccione REC en las pistas en las cuales desee grabar datos.

6. En LOCATION especifique el lugar en el que desea comenzar la Grabación.

7. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse START/STOP.

Comenzará la Grabación.

Toque una tecla con un Patrón asignado.

PARÁMETRO SYNC: SEQ: la Reproducción de Patrón se sincroniza con la Reproducción de la canción.

8. Pulse la tecla START/STOP.

9. Para cancelar la Grabación multipista desactive la casilla MULTI REC en el paso 3.

Guardar canción

Este procedimiento permite guardar la canción en el disco duro interno.

1. Le recomendamos que use siempre “Save All” para guardar toda la canción.

2. Pulse **MODE DISK** para entrar en Modo de disco.

3. Seleccione la **Página Disk-Save**. Pulse la pestaña **File** y después la pestaña **Save**.

4. Asegúrese de que “**Drive Select**” está en **HDD:INTERNAL HD**.

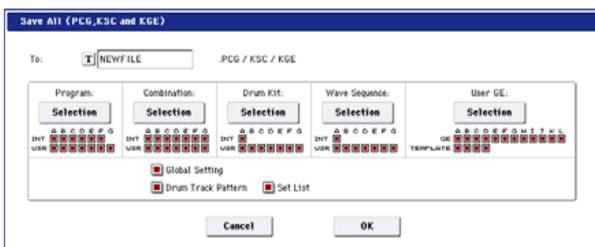
5. Seleccione el directorio en el que desea guardar los datos.

Use Open y Up para navegar.

Si desea crear un directorio use el comando de menú de **Página Utility** “**Create Directory**.”

6. Pulse el botón de menú de **Página**, y Pulse “**Save All**.”

Se guardarán Archivos **.PCG**, **.SNG**, y **.KSC**.



7. Use el botón de texto para introducir el nombre de archivo.

8. Pulse **OK** para ejecutar la operación de guardado.

9. Cuando haya terminado la pantalla mostrará el Archivo guardado.

Archivo **.PCG**

Programas, Combinaciones, baterías, secuencias de ondas y Ajustes globales

Archivo **.SNG**

Datos de canción de Secuenciador

Si existen Pistas de audio se guardarán con la estructura:

Al guardar un Archivo.SNG, los Archivos de audio relacionados se guardan en un directorio separado.

Este directorio se crea en el mismo directorio que el Archivo .SNG.

El nombre de directorio consta de los primeros seis caracteres del nombre de archivo .SNG con el sufijo “_A”.

La canción WAMOZART.SNG, tendrá el directorio de audio WAMOZA_A.

Este directorio contiene subdirectorios para cada canción SONG000, SONG001, etc.

Dentro de este directorio existen subdirectorios para las Pistas de audio ATRACK01, ATRACK02, etc. Y cada toma de audio se guarda como un Archivo WAVE.

Archivo **.KSC**

Multimuestras y muestras

Estado de Pistas STATUS INT, OFF, EXT, EX2

INT: sonará el generador de tono del KRONOS.

EXT y EX2: el timbre controla un generador de tono externo.

OFF: timbre desactivado.

EX2 se diferencia de EXT en que serán transmitidos los números de banco seleccionados en el Parámetro BANK SELECT.

BTH: sonarán ambos (el externo y el interno).

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ BTH	▶ EXT	▶ EX2	▶ BTH
STATUS							
01	02	03	04	05	06	07	08
MIDI CHANNEL							
000	000	000	000	000	000	000	000
Bank Select MSB (MIDI)							
000	000	000	000	000	000	001	000
Bank Select LSB (MIDI)							

SET LISTS

Descripción general

Las Set Lists facilitan la reproducción y organización de cualquiera de los sonidos cargados en el KRONOS, con independencia del banco donde están almacenados o de si se trata de Programas, Combinaciones o incluso Canciones.

El gran tamaño de los botones en pantalla permite seleccionar los sonidos de forma rápida e infalible, y se pueden utilizar las asignaciones de conmutador de pedal "Program Up" o "Down" para realizar cambios de sonido sin manos. Las herramientas de cortar, copiar, pegar e insertar permiten reordenar en un momento.

La función "Smooth Sound Transition" (SST) permite que el sonido anterior y sus efectos resuenen de forma natural, facilitando el cambio de sonidos durante una interpretación en directo. SST está activa en todos los modos de KRONOS, no sólo en las Set Lists.

Existen 128 Set Lists y cada Set List dispone de 128 Ranuras, cada una de las cuales puede asignarse a cualquier Programa, Combinación o Canción. Una forma de interpretarlo es considerar que una Set List es un "banco" de Ranuras.

La pantalla Set List proporciona una selección con un solo toque, independientemente del modo

La nueva pantalla Set List te permite seleccionar al instante tus programas favoritos, combinaciones o datos de canción con un solo toque, independientemente del modo. Hay 128 posiciones Set List, y cada una puede tener 128 asignaciones.

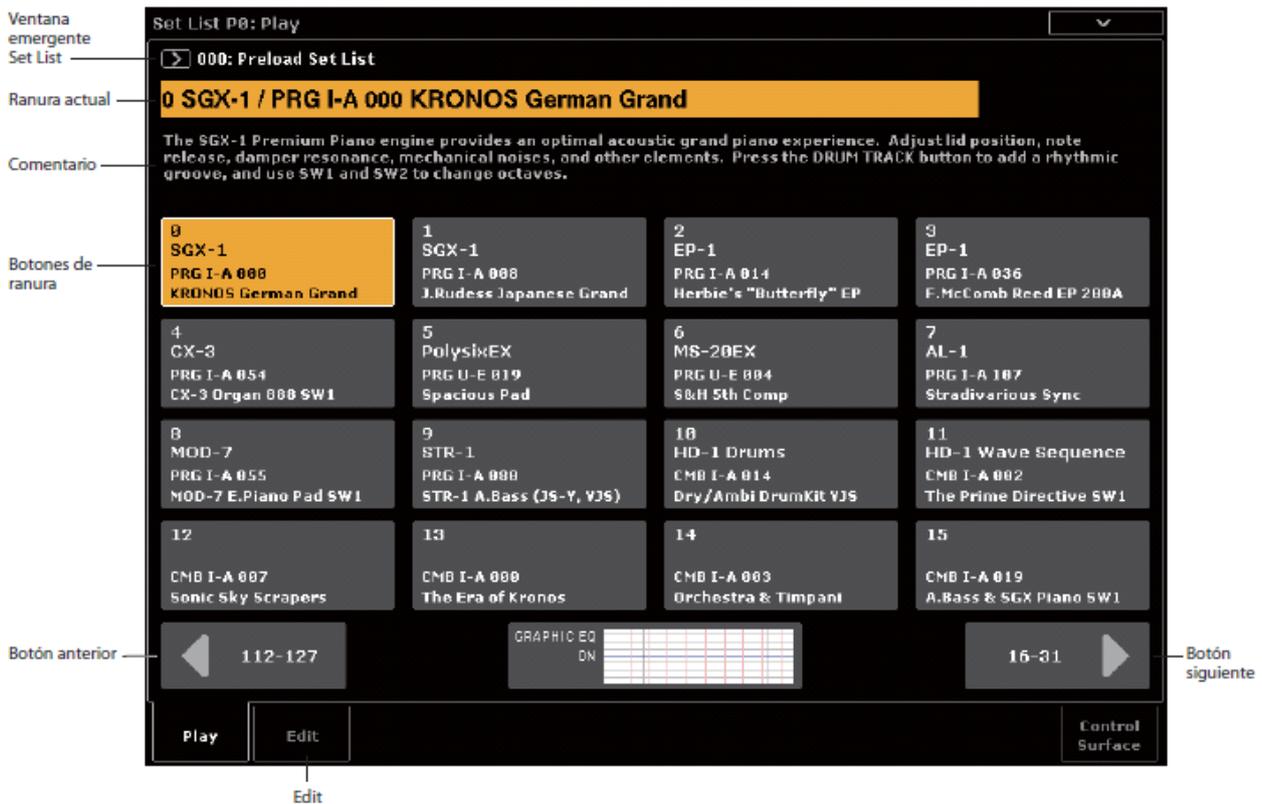
Dieciséis de estas asignaciones aparecen como botones en la pantalla TouchView, codificadas por colores para garantizar la visibilidad incluso con luz tenue.

Se trata de una función muy cómoda durante una actuación en directo o para el trabajo de producción.

También puedes escribir notas para ti mismo utilizando la página Set List; para recordar la clave de una canción, por ejemplo.

Set List también proporciona un Ecuador gráfico estéreo en la etapa final de la salida de audio principal, que puede utilizarse para compensar el carácter acústico de la sala de interpretación.

Reproducir los sonidos de las Set Lists



Seleccionar Set Lists

El nombre de gran tamaño en la pantalla de Set List es el nombre de la Ranura actual, de modo que puede ver fácilmente el sonido que se está reproduciendo. El nombre de Set List aparece en texto de menor tamaño en la esquina superior izquierda de la pantalla. Con los ajustes de fábrica, aparecerá Set List 000 al activar el equipo.

Para seleccionar Set Lists:

1. Pulse el botón SET LIST para entrar en el modo Set List.
2. Pulse el botón del menú emergente "Set List" (a la izquierda del nombre Set List). Aparece el cuadro de diálogo "Set List".
3. Pulse uno de los nombres de la lista para seleccionar una Set List. La Set List seleccionada quedará resaltada y el teclado cambiará inmediatamente a la primera Ranura de la Set List.
4. Si lo desea, toque unas cuantas notas para escuchar el sonido de la primera Ranura de la Set List.
5. Cuando esté satisfecho con la Set List seleccionada, pulse el botón [OK] para cerrar el menú emergente. También puede pulsar el botón [Cancel] para volver a la Set List seleccionada anteriormente.

Seleccionar Ranuras

Seleccionar dentro del grupo actual de 16
Se muestran 16 Ranuras en pantalla de forma simultánea, cada una de ellas representada por un botón.

Para seleccionar una de las 16 Ranuras mostradas en pantalla:

1. Pulse el botón de la Ranura.

El botón queda resaltado y el número/nombre de Ranura de la parte superior de la pantalla se actualizan. Tenga en cuenta también que el área de comentarios, encima de los botones de Ranura, se actualiza para mostrar el contenido de la Ranura seleccionada.

Seleccionar fuera del grupo actual de 16

Para seleccionar una nueva Ranura fuera del grupo actual de 16:

1. Utilice los botones de flecha siguiente y anterior de la parte inferior de la pantalla para navegar por los grupos de 16.

Las etiquetas para siguiente/anterior variarán según el grupo actual de 16; por ejemplo, si el grupo actual es 0~15, los botones mostrarán 112~127 y 16~31, respectivamente.

Mientras navega, la selección actual no cambia hasta que se pulsa uno de los 16 botones.

Nota: Si navega fuera de la Set List actual, se perderá cualquier edición de la Set List. Guarde siempre sus ediciones primero.

2. Cuando observe la Ranura deseada, pulse el botón de la Ranura.

El botón queda resaltado y los comentarios y el número/ nombre de Ranura de la parte superior de la pantalla se actualizan.

Otras formas de seleccionar Set Lists y Ranuras

También puede seleccionar Set Lists y Ranuras utilizando los botones Inc/Dec del panel frontal, el dial VALUE o el teclado numérico, o recorrer las Ranuras utilizando el conmutador de pedal asignable.

Seleccionar un sonido para una Ranura

1. Pulse la pestaña “Edit” para ir a la página “Set List Edit”.

2. Seleccione la Ranura que desee editar.

Observe los parámetros que aparecen encima de los botones de las 16 Ranuras. Permiten configurar la Ranura actual.

3. En la parte superior izquierda del cuadro de parámetros, seleccione el Tipo deseado: “Program”, “Combination o Song”.

Cada Ranura puede reproducir un Programa, una Combinación o una Canción. Cuando cambie el Tipo, los parámetros “Bank & Number” y “Category” o “Track” se actualizarán en consecuencia. “Category” aparece para Programas y Combinaciones; “Track” aparece para Canciones.

4. Utilizando los menús emergentes “Bank & Number” o “Category”, seleccione el Programa, Combinación o Canción deseados.

Tenga en cuenta que puede utilizar el mismo sonido en varias Ranuras dentro de la misma Set List.

Por ejemplo, quizás tenga un sonido de piano favorito que utiliza en varias canciones diferentes.

Puede crear cualquier número de Ranuras que utilicen este mismo sonido de piano, cada uno con distintos nombres y comentarios.

Guardar sus ediciones

Cuando haya terminado de añadir sonidos, guarde siempre sus ediciones Set List:

1. Seleccione “Write Set List” desde el menú de página.

Aparecerá el cuadro de diálogo “Write Set List”.

2. Si lo desea, edite el nombre pulsando el botón de edición de texto [T].

3. Si lo desea, puede utilizar el menú emergente “Set List” para escribir la Set List en un número de memoria diferente.

4. Pulse [OK] para escribir la Set List o [Cancel] para

salir sin guardar.

Si desea más información acerca del comando “Write”, consulte la sección “Guardar las ediciones”.

Acceso directo: Actualización mediante SEQUENCER REC/WRITE

También puede utilizar el botón SEQUENCER REC/ WRITE para actualizar rápidamente la Set List actual, utilizando el nombre y el número ya existentes.

Para hacerlo:

1. Pulse el botón [SEQUENCER REC/WRITE].

Aparecerá el cuadro de diálogo “Update Set List”.

2. Pulse OK para escribir la Set List.

Añadir elementos a la Set List desde otros modos

Los modos Programa, Combinación y Sequencer disponen de un comando “Add to Set List” en sus menús de página “P0”.

Cuando se utiliza el comando “Add to Set List”, se inserta el Programa, Combinación o Canción actual en la Ranura actual de la Set List actual, de manera similar a cuando se utiliza el comando “Insert” de la página “Set List Edit”.

Utilizar controladores para modificar el sonido

Además de los parámetros accesibles directamente desde la pantalla TouchView, KRONOS también ofrece una gran cantidad de controladores en tiempo real para mejorar cualquier interpretación.

Un joystick de cuatro direcciones, un controlador Ribbon y dos conmutadores asignables se han colocado a la izquierda del teclado.

Cerca de ellos encontramos un Joystick de Vector adicional. En el panel de control, tenemos nueve deslizantes, ocho botones y una serie de conmutadores que proporcionan un completo control del impresionante sonido de KRONOS.

La entrada de pedal Damper soporta medio pedal, proporcionando mayor nivel de realismo de piano. Además de la toma de pedal Damper, hay también dos entradas asignables de pedal, una para pedal tipo continuo y otra para conmutador de pedal.

Joysticks, cinta y conmutadores

Observe los distintos controladores situados en el lado izquierdo del panel frontal del KRONOS.

Puede utilizar todos estos controladores (incluyendo el joystick, el joystick vectorial, el controlador de cinta y los conmutadores SW1/SW2) para variar el sonido a medida que toca. Para más información acerca de estos controladores, consulte sus secciones en "Panel frontal".

El resultado será distinto para cada Programa o Combinación, de modo que puede probarlos todos para ver el efecto de cada controlador con el sonido seleccionado.

Descripción general de la Superficie de control

Observe la distribución (semejante a la de un mezclador) de deslizadores, mandos y conmutadores en el lado izquierdo del panel frontal.

Esto se denomina la Superficie de control. Puede utilizarlo de varias formas, como editar sonidos, controlar KARMA, mezclar o enviar mensajes MIDI a dispositivos externos.

Por ejemplo, si desea configurar la Superficie de control para editar sonidos rápidamente y controlar KARMA:

1. En la sección CONTROL ASSIGN, pulse el botón RT KNOBS/KARMA.

Se iluminará el LED del botón. Ahora puede utilizar los mandos para modificar los sonidos y efectos, así como para utilizar los deslizadores y conmutadores para controlar KARMA.

Puede utilizar estos controles sea cual sea la página mostrada en la pantalla LCD. No obstante, existe una página que ofrece más información acerca de las asignaciones y valores de la Superficie de control.

2. Vaya a la página "P0: Control Surface" pulsando la pestaña "Control Surface", situada en la parte inferior derecha de la pantalla LCD.

Esta página muestra todos los deslizadores, mandos y conmutadores de la Superficie de control, junto con sus asignaciones y valores actuales.

Cuando mueva un controlador, el objeto correspondiente de la pantalla LCD también se moverá.

Utilizar los controles para variar el timbre

Cuando el botón RT KNOBS/KARMA está iluminado, los ocho mandos de la parte superior de la Superficie de control modulan varios aspectos de los sonidos y efectos.

Los mandos 1~4 tienen funciones específicas, como se indica en el panel frontal: "Filter Cutoff", "Filter Resonance", "Filter EG Intensity" y "Release Time".

Los mandos 5~8 pueden asignarse a una amplia variedad de funciones. A menudo (aunque no siempre), los mandos 5 y 6 modulan parámetros de síntesis, el mando 7 controla la profundidad de un coro u otro efecto de modulación y el mando 8 controla la profundidad de la reverberación.

Utilizar Tone Adjust

"Tone Adjust" permite utilizar todos los deslizadores, mandos y conmutadores de la Superficie de control para editar parámetros de Programa, como los mandos y deslizadores de un sintetizador analógico. Cada control

físico puede asignarse a cualquiera de los parámetros de Programa.

Los parámetros específicos disponibles en "Tone Adjust" dependerán del tipo de Programa. Los programas HD-1 son compatibles con un cierto grupo de parámetros; cada EXi también dispone de su propio grupo de parámetros. El PolysixEX funciona especialmente bien con "Tone Adjust", de modo que vamos a echarle un vistazo.

1. En el modo Programa, pulse el botón para el Banco I-A.

2. Seleccione el Programa "074 Phunky Power Bass".

Utiliza el PolysixEX.

3. En CONTROL ASSIGN, pulse el botón TONE ADJ/EQ.

4. Toque el teclado mientras mueve los deslizadores 1~4 y los mandos 1~2.

Observe que los gráficos del mando en pantalla también se mueven. Los deslizadores 1~4 controlan la forma de la envolvente; los mandos 1~2 controlan el corte del filtro y la resonancia.

5. En la pantalla, pulse la pestaña "Control Surface".

Esta página muestra las asignaciones y los valores para todos los deslizadores, los mandos y los conmutadores.

6. Pulse la pestaña "Main" para volver a la página "Play" principal.

7. Toque el gráfico PolysixEX alrededor de los mandos "Cutoff" y "Resonance".

La pantalla salta a la página principal "PolysixEX".

8. Experimente con la interpretación mientras utiliza los deslizadores, mandos y conmutadores de la Superficie de control.

Observe también cómo responden los gráficos. También puede seleccionar un control gráfico en la pantalla y editar su valor utilizando cualquiera de los controles de entrada de datos.

Recuperar el estado original del sonido

Cuando se está editando un Programa, puede comparar alternativamente las versiones editada y guardada.

1. Pulse el conmutador COMPARE del panel frontal.

Se iluminará el LED COMPARE y se recuperarán los ajustes guardados del Programa.

2. Vuelva a pulsar el conmutador COMPARE para volver a los ajustes editados.

El LED COMPARE se apagará y el sonido volverá a la versión editada.

Puede alternar entre ambas versiones tantas veces como lo desee.

Reajustar controladores individuales

También puede reajustar los controladores individuales a sus valores guardados, como el joystick vectorial o cualquier deslizador, mando o conmutador de la superficie de control.

Para hacerlo:

1. Mantenga pulsado el conmutador RESET CONTROLS del panel frontal.

2. Mientras mantiene pulsado el conmutador, mueva o pulse el control que le gustaría reajustar.

3. Suelte el conmutador RESET CONTROLS.

El controlador será reajustado.

Transición Suave de Sonido

Esta demandada característica permite que las notas pulsadas o sostenidas sigan sonando al cambiar de sonido o modo

KRONOS cuenta con nuestra nueva tecnología de transición suave de sonido Smooth Sound Transition. Esta potente y nueva función ha sido diseñada para mantener las notas que estén pulsadas o que estén sonando (con sus efectos), ayudando a prevenir cambios bruscos al cambiar de sonido, o al cambiar de modo programa a modo Combi. Se ha aplicado la tecnología más avanzada para ofrecer finalmente esta función muy solicitada por muchos músicos.

Uso de Transiciones Suaves de Sonidos

Uso Hold Time

El KRONOS tiene dos parámetros de tiempo **Hold Time**.

Como se señaló anteriormente, controlan el tiempo que se mantiene el sonido anterior después de que todas sus notas se han soltado.

Uno de estos parámetros está en la página Global Basic, y controla el tiempo de mantenimiento para todo lo que esté fuera de la lista de conjunto Set List, incluidos los modos de Programa, combinación y secuenciador.

El otro, está en los parámetros de la ranura Set List Slot, controla el tiempo de espera para cada ranura individual.

Veamos cómo funciona éste.

1. **Vaya a Set List Edit.**
2. **Seleccione Set List 127.**
3. **Seleccione Slot 1, y ajuste Program a U-E075 CX3/MS20 Lead Split.**
4. **Ajuste Slot 1 Hold Time a 10 segundos.**
5. **Con Slot 1 seleccionada, pulse Copy.**
6. **Seleccione Slot 3.**
7. **Pulse Paste para pegar lo copiado.**

8. **Ajuste Set Slot 3 Hold Time a 0 segundos.**

9. **Toque una frase breve en el sintetizador del lado derecho del teclado y, a continuación, haga una pausa para escuchar.**

Observe cómo se repite la demora durante mucho tiempo, y como el sonido gradualmente desaparece. Tiempo de espera Hold Time no afecta al sonido.

10. **Al tocar la frase de nuevo, esta vez pase inmediatamente a Slot 2.**

Esta vez, el sonido desaparece rápidamente.

El tiempo Hold Time entra en juego cuando se cambia entre diferentes sonidos.

Tenga en cuenta que es el tiempo Hold Time de la ranura antigua (3 ranura en este caso) el que determina la velocidad de la transición.

Además, observe que aunque mantenga el tiempo Hold Time en 0 segundos, todavía hay una transición suave; siempre hay una transición medio segundo más o menos.

11. **Seleccione Slot 1.**

Recuerde, **Hold Time** de esta ranura se establece en 10 segundos.

12. **Repita la frase y cambie inmediatamente a Slot 2.**

Observe cómo se repite durante mucho tiempo.

13. **Toque algo brevemente con el sonido de piano de Slot 2 y, a continuación, haga una pausa para escuchar.**

Parar notas sostenidas

A veces, puede que desee parar inmediatamente voces, por ejemplo, si un sonido está configurado para mantenerse indefinidamente.

Para hacerlo:

1. Seleccione un sonido diferente, incluyendo cualquier programa, combinación, canción o **Set List Slot**.
2. Vuelva a seleccionar un sonido diferente.

Por ejemplo, dentro de una lista **Set List Slot** con Slot 1 seleccionado, seleccione Slot 2 y, a continuación, vuelva a la ranura 1.

O, en el programa A000e, pulse el botón COMBI de panel frontal (que selecciona una combinación) y presione el botón PROG de panel frontal (para volver a seleccionar el programa anterior).

En el segundo cambio, todas las notas sostenidas serán reemplazadas.

Sampling (Open Sampling System)

Se puede realizar muestreo y remuestreo en cualquier Modo de operación, remuestrear las interpretaciones KARMA, muestrear con Efectos, y mucho más. Las herramientas más avanzadas incluyen división en tiempo, expansión de tiempo, bucle con entrecruzamiento, cambio de muestreo y normalización. Una sencilla función de configuración automática realiza todos los Ajustes con sólo pulsar un botón.

Se pueden usar muestras en formato KORG nativo, AIFF, WAV y AKAI (S-1000/3000 con avanzada conversión de Parámetros de Programa), y las muestras internas se pueden exportar como WAV o AIFF.

Sampling y RAM

KRONOS dispone de 2 GB de RAM pre-instalada.

Esta memoria está compartida entre el sistema operativo, muestras ROM y EXs y muestras RAM.

Memoria RAM y tiempos aproximados de Grabación Sampling

	Mono	Stereo
16 MB	2:54	1:27
64 MB	11:39	5:49
128 MB	23:18	11:39
256 MB	46:36	23:18
512 MB	93:12	46:36

Sampling en disco

Puede realizar Sampling directamente a disco, creando un Archivo WAVE.

Puede grabar hasta 80 minutos de audio mono o estéreo.

Modo Sampling

1) señales de audio analógicas conectadas a las entradas AUDIO INPUT.

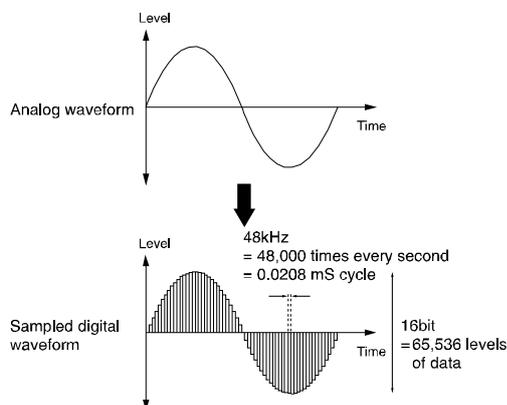
2) señales de audio Digital conectadas a la entrada S/P DIF.

3) extracción de audio Digital desde un CD audio (USB CDR/ RW opcional).

4) las muestras pueden ser procesadas mediante Efectos y muestreadas de nuevo, lo que recibe el nombre de RESAMPLING.

Frecuencia de muestreo y resolución en bits

El proceso de muestreo o sampling consiste en tomar una serie de muestras digitales a intervalos determinados de tiempo con objeto de obtener una representación numérica del sonido que pueda guardarse en un medio digital.



La frecuencia a la cual tomamos estas muestras recibe el nombre de FRECUENCIA DE MUESTREO.

El KRONOS tiene una frecuencia de muestreo de 48 kHz.

Esto significa que en cada segundo de sonido se toman 48.000 muestras o 'fotografías' del sonido.

Cuanto mayor es la frecuencia de muestreo mayor es la fidelidad.

Otro aspecto importante es la resolución en bits.

Las muestras son una representación de la amplitud de una onda a lo largo del tiempo.

La resolución en bits representa la cantidad de números o pasos con los que podemos representar esta amplitud.

Una resolución de 16 bits significa que tenemos un total de 65.536 pasos distintos para representar la amplitud en cada muestra.

La frecuencia de muestreo de 48 kHz con una resolución de 16 bits, que es la misma que aparatos profesionales como DAT. El estándar CD audio ofrece 44.1 kHz y 16 bits.

Muestras y Multimuestras

MUESTRAS: SAMPLES

El proceso de muestreo o sampling consiste en tomar una serie de muestras digitales a intervalos determinados de tiempo con objeto de obtener una representación numérica del sonido que pueda guardarse en un medio digital.

Puede editar diversos Parámetros tales como bucles, etc., tanto de muestras grabadas por usted como de las que cargue desde disco, CD-ROM, etc.

El KRONOS permite utilizar una misma onda para varias muestras, programando distintos índices de Reproducción.

De esta forma se puede ahorrar memoria.

MULTIMUESTRAS: MULTISAMPLES

Puede asignar muestras al teclado para crear una multimuestra. Estas multimuestras pueden ser convertidas en Programas.

USO DE MULTIMUESTRAS

Las multimuestras son especialmente útiles para reproducir sonidos de instrumentos acústicos con un gran rango de tonos (por ejemplo un piano acústico).

Se puede grabar una muestra del sonido original digamos cada tres tonos naturales.

Cada una de estas grabaciones es una muestra.

Ahora asignamos cada tono a su correspondiente nota y le asignamos un rango de Reproducción o zona.

Hemos creado una multimuestra que reproducirá fielmente el sonido original.

Máximo de 1000 multimuestras.

Grabación de una muestra

Preparación para la Grabación

Páginas Input / Audio Input en cada Modo

Cada Combinación, Programa y canción También puede tener sus propios Ajustes de entrada. Para activar este Ajuste use el Parámetro "Use Global Setting" OFF en las siguientes Páginas.

Modo	Página
Sampling	P0: Recording– Audio Input
Combination	P0: Play– Audio Input/Sampling
Program	P0: Play– Audio Input/Sampling
Sequencer	P0: Play/REC– Audio Input/Sampling
Global	P0: Basic Setup– Audio

Audio Input

Input 1 & 2, USB 1 & 2, S/P DIF L & R
Consulte estas entradas en la sección de panel posterior
Input 1 & 2.
USB 1 & 2.
S/P DIF L & R

Bus Select (IFX/Indiv.)

Use BUS SELECT IFX INDIV para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la señal de entrada de audio.

L/R: se envía al bus L/R con lo que podrá muestrear la interpretación de KRONOS.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1, 2, 3, 4: se enviará al bus de audio seleccionado.

1/2 ... 3/4, la entrada se controla con panorama.

Off: no se enviará a ningún bus.

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.

Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.

En Modo SAMPLING puede mezclar varias entradas de audio en un REC BUS, etc.

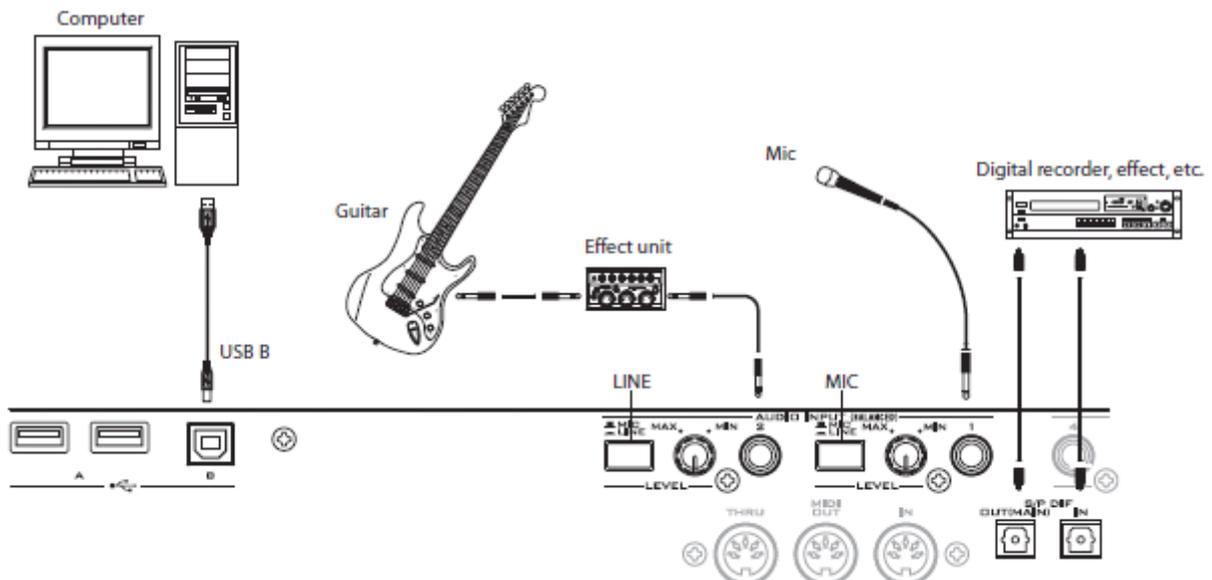
Send 1 000-127

Send 2 000-127

Especifica en nivel de envío de cada entrada a los Efectos principales 1 y 2.

Si "Bus Select (IFX/Indiv.)" se Ajusta a IFX1-12, los niveles de envío a los Efectos MASTER se Ajustan mediante post-IFX1-12 "Send1" y "Send2".

Utilice MUTE y SOLO ON/OFF para escuchar o silenciar una entrada.



Recording Level [dB]

Ajusta el nivel de Grabación.

Debe ajustar el nivel de manera que sea el máximo posible pero sin que aparezca el mensaje de saturación CLIP!.

Source Bus

Aquí se Selecciona la señal que será muestreada.

L/R: se muestrea el bus L/R a continuación de TFX1 y 2.

Es el Ajuste normal.

REC1/2, REC3/4: se muestrea el bus REC1/2 o REC3/4.

Puede usar para tocar el Teclado mientras muestrea solamente las entradas de audio, etc.

Audio Input 1/2, Audio Input 3/4, S/P DIF L/R, USB 1/2: permite muestrear directamente las entradas de audio AUDIO INPUT 1–4, S/P DIF o USB.

Indiv.1/2, Indiv.3/4: se muestrean los buses Indiv.1/2–Indiv.3/4.

Source Direct Solo

Si está desactivada las señales L/R (post-TFX) y bus de línea especificadas en “REC Source” se enviarán desde las tomas L/R tal como esté especificado en Audio Input “Bus Select (IFX/Indiv.)” y post-IFX “Bus Sel.”. Este es el Ajuste normal.

Si la activa monitorizará solamente la señal que está siendo grabada.



Nota adicional: si “REC Source” es L/R, este Ajuste es ignorado.

Inicio de sampling: TRIGGER

Sampling START SW: al pulsar SAMPLING REC, entrará el Modo listo para Grabación. El Sampling se inicia cuando Pulse SAMPLING START/STOP.

Note On: Pulse SAMPLING REC y después Pulse SAMPLING START/STOP para entrar en listo para Grabación. Sampling se iniciará al tocar el Teclado.

Configuración Rec SAMPLE Setup

Guardar en: Save to

Especifica el destino de guardado de Sampling.

RAM: la muestra se grabará en memoria RAM.

DISK: la muestra se grabará en disco.

Puede Seleccionar el disco destino usando el comando de menú de Página "Select Directory".

Sample Mode L-Mono, R- Mono, Stereo

Selecciona los canales en los que se realizará el muestreo.

L-Mono: se grabará el canal izquierdo.

R-Mono: se grabará el canal derecho.

Stereo: se creará una muestra o multimuestra estéreo.

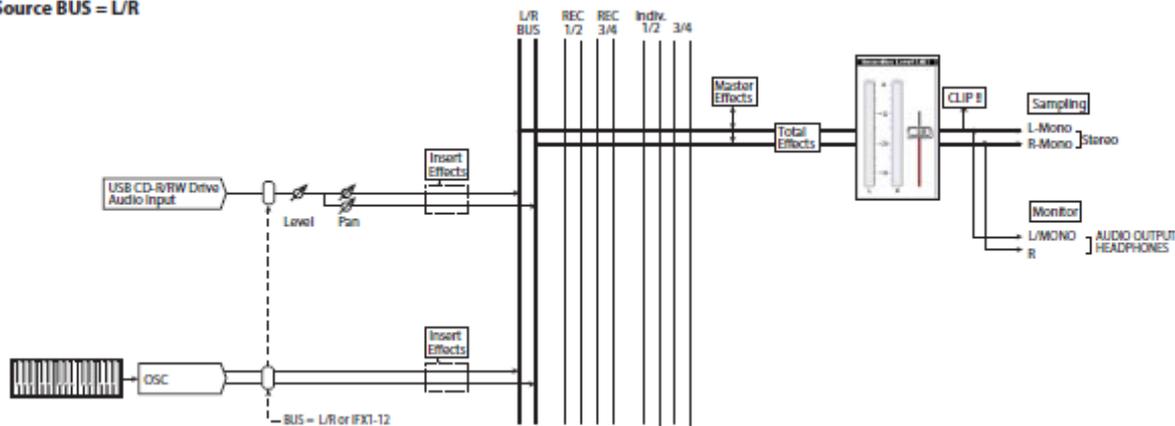
Sample Time

Especifica el tiempo de muestreo.

Si el Parámetro "Save to" es DISK, se calcula el espacio libre en disco.

El tiempo máximo no puede exceder de 80 minutos.

Source BUS = L/R



Parámetro "Auto +12 dB On"

Si selecciona este Parámetro, la muestra será amplificada +12dB, tras ser grabada.

Sample to Disk (Bit Depth)

Cuando **Save To** es **DISK**: 16-bit o 24-bit.

Cuando **Save To** es **RAM**: está fija en 16-bit.

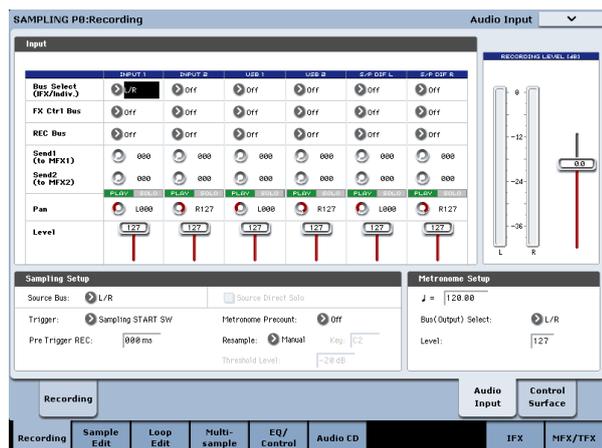
Optimize RAM

Este comando optimiza la memoria de muestra RAM.

1 Seleccione "Optimize RAM".

2 Pulse **OK** para ejecutar la operación.

Si "Auto Optimize RAM" (Global P0: 0-3b) está activado esta función se llevará a cabo automáticamente.



Páginas del Modo SAMPLING

Consulte las siguientes páginas de pantalla.

P0: RECORDING	Grabación y Parámetros básicos
P1: SAMPLE EDIT	Parámetros de Edición de muestra
P2: LOOP EDIT	Parámetros de Edición de bucles
P3: MULTISAMPLE EDIT	Parámetros de Edición de multimuestra
P4: EQ / CONTROLLER	Parámetros de Ecuador y controladores
P5: AUDIO CD	Parámetros de EXTRACCIÓN DIGITAL
P8: INSERT EFFECTS	Parámetros de Efectos de inserción
P9: MASTER / TOTAL EFFECTS	Parámetros de Efectos Master y Total

Creación de Índices

1. En P0: RECORDING, seleccione la pestaña RECORDING.

2. Seleccione “Multisample Select,” y cree una multimuestra.

Pulse “Multisample Select”.

Pulse un nº de multimuestra.

Aparece un cuadro de diálogo.

Si desea una multimuestra estéreo active “Stereo” y Pulse OK.

3. Pulse el botón CREATE para crear un índice.

Este índice se crea de acuerdo con el Parámetro CREATE ZONE PREFERENCE.

Si ajusta ZONE RANGE a 1KEY se creará un índice para cada nota del teclado y se asignará una muestra.

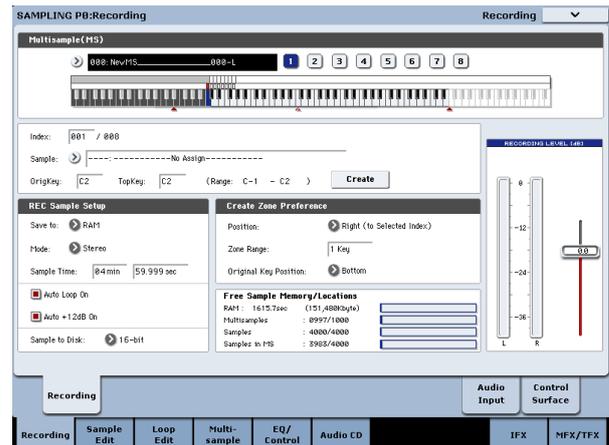


4. Seleccione INDEX.

Introducción de notas mediante el teclado: Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

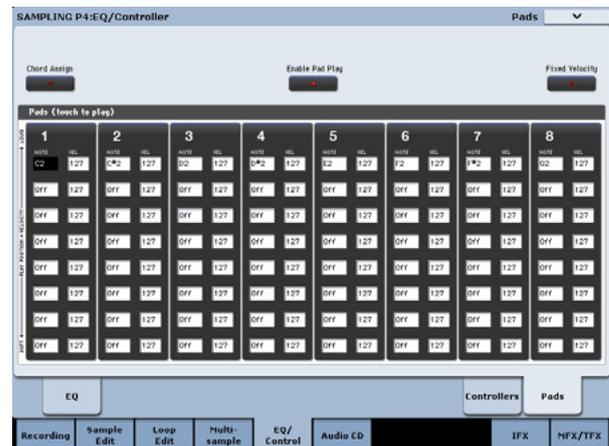
5. Si ya existen muestras use SAMPLE SELECT para seleccionar la muestra que desea asignar.

Repita estos pasos para asignar varias muestras.



Asignar muestras a los parches de pantalla

Los parches de pantalla están en P4:EQ/Controls del Modo Sampling. Por defecto, los parches en pantalla 1–8 corresponden a las teclas C2–G2.



Preparación

Conexiones para una fuente mono

Cuando utilice una fuente mono como un micrófono, etc., utilice AUDIO INPUT 1.

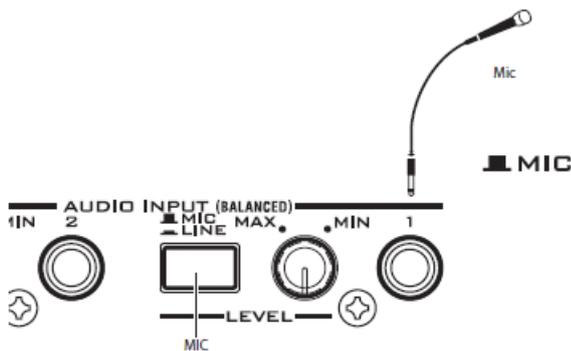
1. Conecte el micro o fuente de audio a la toma AUDIO INPUT 1.

Ajuste el conmutador AUDIO INPUT MIC-LINE de acuerdo con el tipo de instrumento conectado.

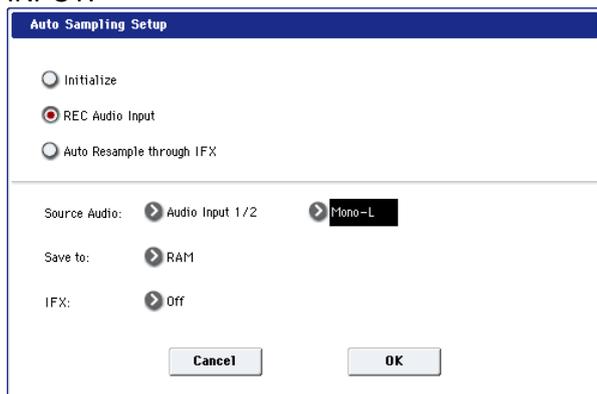
MIC: micrófono.

LINE: nivel de línea.

Por ahora deje el control AUDIO INPUT LEVEL en el centro.



2. En modo SAMPLING P0: RECORDING AUDIO INPUT.



3. Ajuste los distintos Parámetros.

LEVEL: ajusta el volumen. Normalmente debe estar en 127.

PAN: panorama. Normalmente en L000.

SOURCE BUS (IFX) SELECT: selecciona si desea aplicar Efectos de inserción.

Para este ejemplo seleccione L/R.

– Sampling Setup –
 “Source Bus”: L/R
 “Trigger”: Threshold
 “Threshold Level”: -30 dB
 “Pre Trigger REC”: 005ms

4. Pulse la pestaña Recording P0: Recording–Recording

– REC Sample Setup –
 “Save to”: RAM
 “Mode”: L–Mono

5. Use el control AUDIO INPUT LEVEL para ajustar el nivel de entrada de audio.

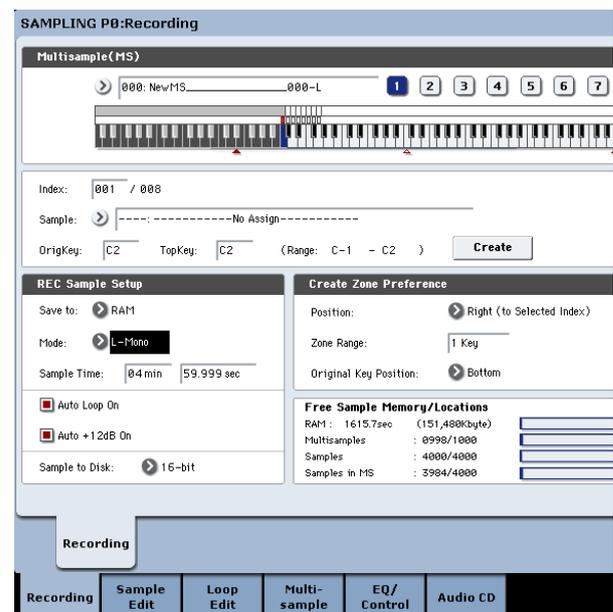
Vigile que la pantalla no muestre ADC OVERLOAD.

Ajuste el volumen al máximo posible sin que aparezca este mensaje.

6. Pulse la tecla SAMPLING REC.

Use RECORDING LEVEL DB para ajustar el nivel.

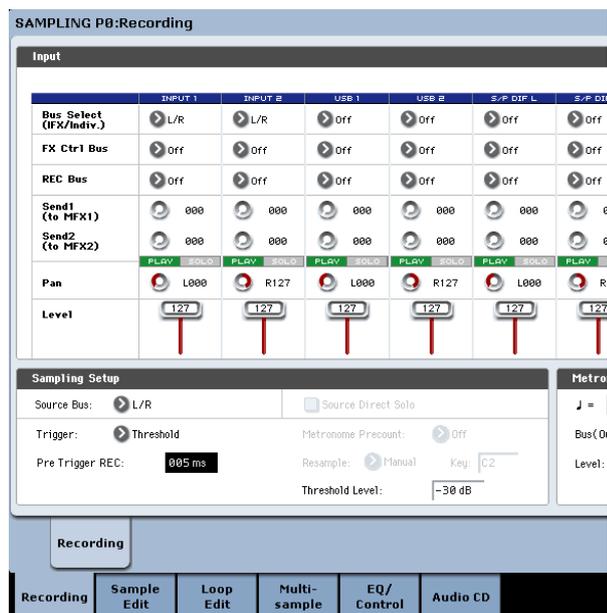
Para este ejemplo seleccione 0.0.



7. Hable en el micro.

Como el muestreo es automático en este ejemplo, se iniciará cuando la señal supere -30dB.

8. Cuando desee parar el muestreo pulse la tecla SAMPLING START/STOP.

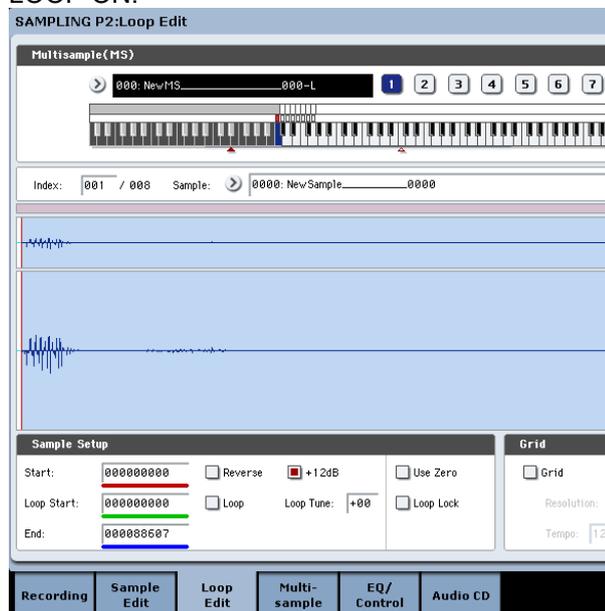


9. Toque la nota C2 (Do 2) en el teclado.

La muestra será reproducida.

Repita el procedimiento para otras muestras.

Con los ajustes de fábrica se asignará a las muestras un bucle automáticamente: AUTO LOOP ON.



Uso de un Efecto de Inserción

Puede grabar una muestra aplicándole Efectos.

1. Realice el paso 1 del procedimiento anterior.

2. P0: Recording– Audio Input:

– INPUT1 –

Bus Select (IFX/Indiv.): IFX1

Pan: C064

Level: 127

– Sampling Setup –

Source Bus: L/R

Trigger: Threshold

Threshold Level: –30 dB

Pre Trigger REC: 005ms

Input	INPUT 1	INPUT 2	INPUT 3	INPUT 4	S/P DIF L	S/P DIF R
Bus Select (IFX/Indiv.)	IFX1	Off	Off	Off	Off	Off
FX Ctrl Bus	Off	Off	Off	Off	Off	Off
REC Bus	Off	Off	Off	Off	Off	Off
Send1 (to IFX1)	000	000	000	000	000	000
Send2 (to IFX2)	000	000	000	000	000	000
Pan	L000	R127	L000	R127	L000	R127
Level	127	127	127	127	127	127

Sampling Setup

Source Bus: L/R Source Direct Solo

Trigger: Threshold Metronome Precount: Off

Pre Trigger REC: 005 ms Resample: Manual Key: C2

Threshold Level: -30 dB

Recording | Sample Edit | Loop Edit | Multi-sample | EQ/Control | Audio CD

3. En P8: INSERT EFFECT seleccione la pestaña INSERT FX.

Realice los ajustes que desee.

IFX	Chain to	Chain	Pan/CC#00	Bus Sel.
IFX1	101: Reverb Hall	IFX2	C064	L/R
IFX2	000: No Effect	IFX3	C064	L/R
IFX3	000: No Effect	IFX4	C064	L/R
IFX4	000: No Effect	IFX5	C064	L/R
IFX5	000: No Effect	IFX6	C064	L/R
IFX6	000: No Effect	IFX7	C064	L/R
IFX7	000: No Effect	IFX8	C064	L/R
IFX8	000: No Effect	IFX9	C064	L/R
IFX9	000: No Effect	IFX10	C064	L/R
IFX10	000: No Effect	IFX11	C064	L/R
IFX11	000: No Effect	IFX12	C064	L/R
IFX12	000: No Effect		C064	L/R

Routing | Insert FX | Track View | IFX 1-12

Recording | Sample Edit | Loop Edit | Multi-sample | EQ/Control | Audio CD

Muestreo mediante SPDIF

Source Bus: S/P DIF L/R

Resample: Manual

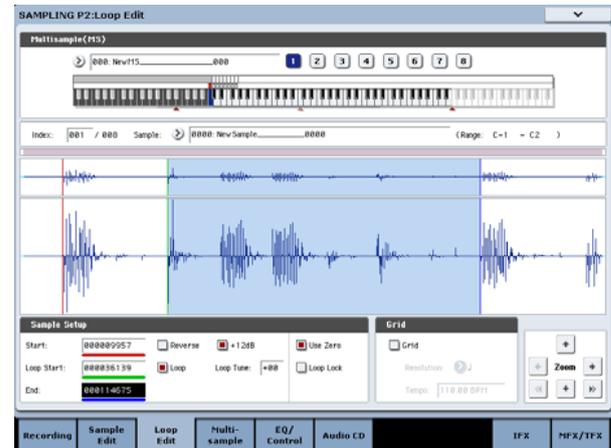
Recording Level [dB]: COMO DESEE

Mode: Stereo

 Nota adicional: Para más información, consulte el Parámetro SYSTEM CLOCK.

**P2: LOOP EDIT
Ajustes de Bucle**

Con los ajustes de fábrica se asignará a las muestras un bucle automáticamente: AUTO LOOP ON.

1. Seleccione P2: LOOP EDIT.

Aparecerá la onda seleccionada.



Las muestras estéreo aparecerán en dos canales: superior e inferior.

2. Especifique los siguientes Parámetros:

START: punto inicial de Reproducción.

LoopS: punto inicial de bucle.

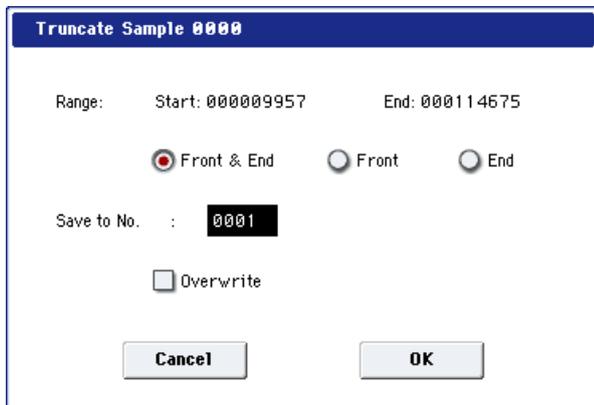
END: punto final.

Use ZOOM para cambiar la resolución gráfica.

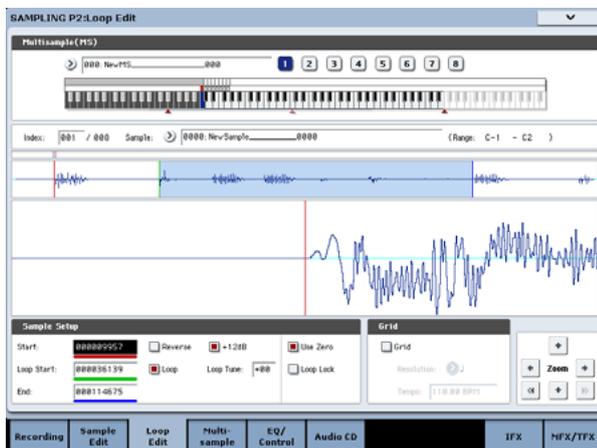
Si USE ZERO está activado se buscarán automáticamente los puntos de cruce a cero lo cual asegura bucles sin ruidos.

**3. Use LOOP para activar o desactivar la Reproducción del Bucle.**

4. Si es necesario use el comando de menú de página TRUNCATE para eliminar los datos de audio que están fuera de los puntos iniciales y final.



Ajuste los Parámetros y pulse OK.



La retícula

El comando de menú de página GRID hace que aparezca una retícula en la pantalla basada en el tempo BPM (tiempos por minuto).

También puede usar la retícula en Edición de muestra.

1. Seleccione GRID.

Active ON, ajuste RESOLUTION como desee y pulse OK.

2. Ajuste GRID al valor de tempo BPM que desee.

3. Ajuste el punto final END para que coincida con una línea de la retícula.

Si el bucle está activado la retícula estará basada en el Parámetro LoopS.

4. Para cancelar la retícula, seleccione GRID, desactive las casillas y pulse OK.

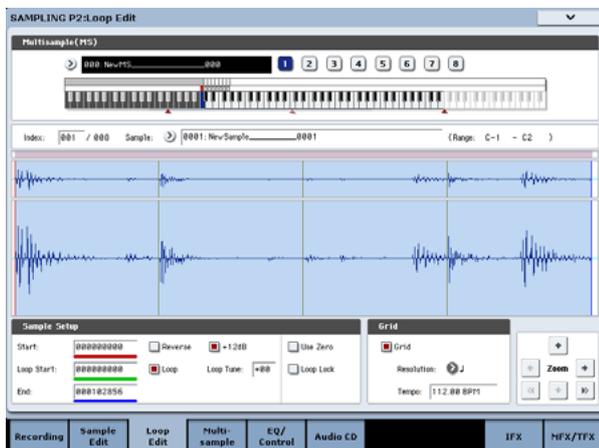
Time Slice

Time Slice detecta los ataques de una muestra rítmica y la divide automáticamente en notas individuales de percusión. Estas notas individuales forman muestras individuales y son asignadas a una multimuestra y un Programa.

A partir de ese momento podrá cambiar el tempo del bucle sin cambiar el tono. Los datos creados utilizan notas D2 y superiores.

También podrá cambiar el tono del bucle sin afectar al tempo.

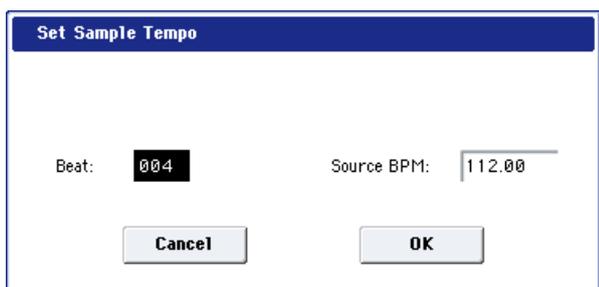
Este comando también se puede ejecutar en muestras estéreo.



Como alternativa a "Time Slice", el comando "Time Stretch" permite cambiar el tempo de un bucle rítmico.

1 Seleccione la muestra en la que quiera ejecutar Time Slice.

2 Seleccione Time Slice del Menú de utilidad.



3 Especifique el número de notas negras y el tempo de la muestra.

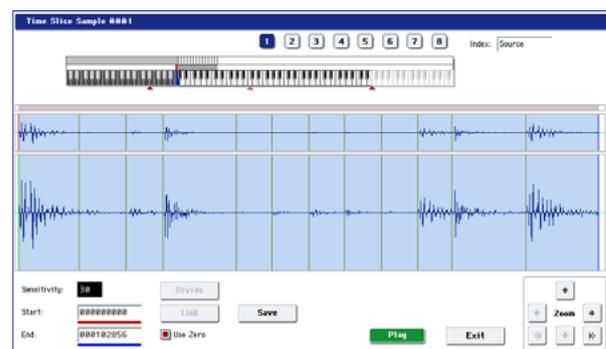


Si conoce el Parámetro BPM de la onda ajuste "Source BPM.". De lo contrario especifique "Beat" y se calculará el valor BPM.



Beat: Especifica el número de notas negras. Si desea modificar el valor ajuste "Source BPM".

Source BPM: Especifique el tempo en la nota original.



4. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

5. Pulse SAVE para guardar. Volverá al cuadro de diálogo del paso 4.

6. Pulse Exit.

7. Pulse MODE SEQ para entrar en Modo de Secuenciador y Seleccione 000 en “Song Select.”

- P0: Play/REC

Song: 000, Meter: 4/4, Tempo: 112

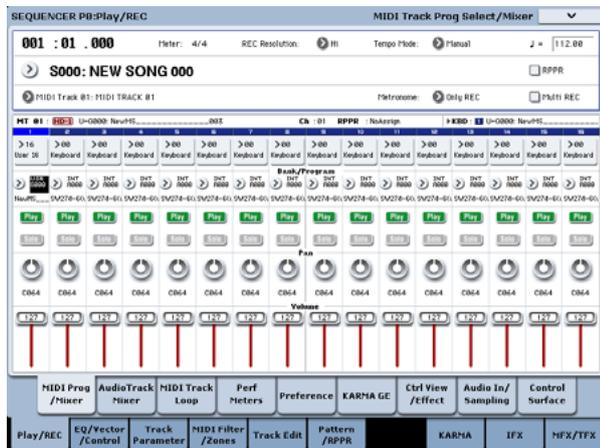
- P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer

Track01 Program: como desee (U-B000)

- P5: Track Edit, Track Edit

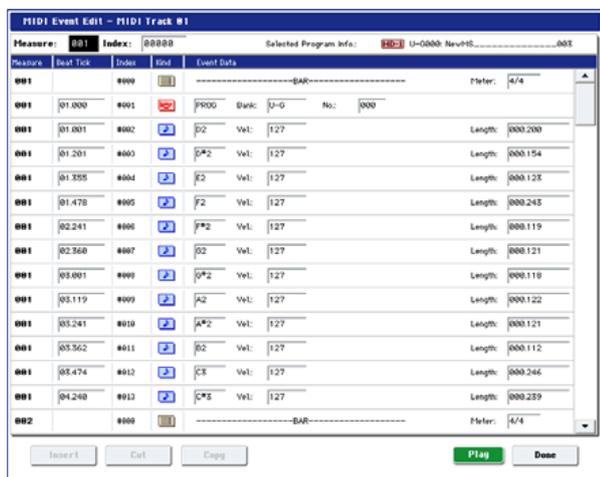
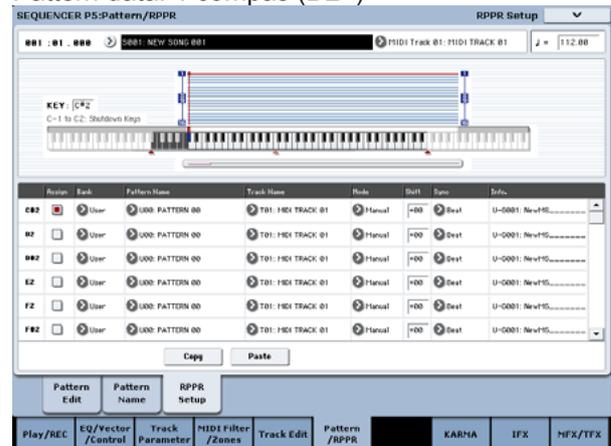
Track01: datos de Pista: 8 compases (D2–)

Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción.



Pattern: User, U00, Track: Track01

Pattern data: 1 compás (D2–)



8. En “Song Select,” elija 001.

- P0: Play/REC

Song: 001, Meter: 4/4, Tempo: 112, RPPR: On

- P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer

Track01 Program: como desee (U-B001)

- P5: Pattern/RPPR, RPPR Setup

Key: C#2, Assign: On,

Edición de Muestra

La Edición de onda se realiza en P1: SAMPLE EDIT.

1. Seleccione P1: SAMPLE EDIT.
Aparecerá la onda seleccionada.

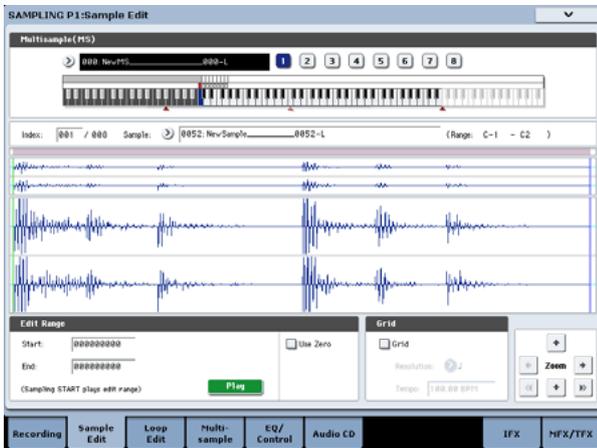


Las muestras estéreo aparecerán en dos canales: superior e inferior.

2. Ajuste los siguientes Parámetros.

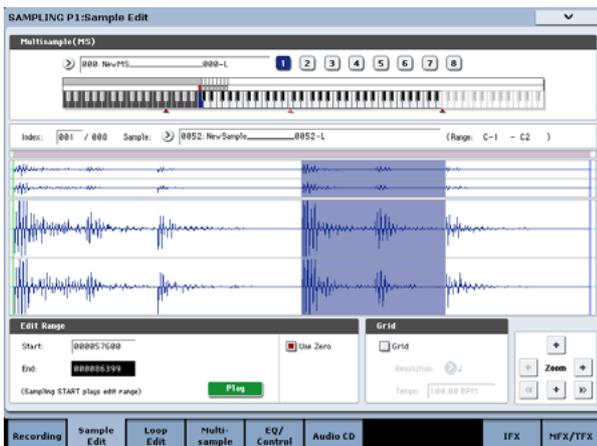
EDIT RANGE START: edita el inicio del rango.

EDIT RANGE END: edita el final del rango.



Use ZOOM para cambiar la resolución gráfica.

3. De la lista de comandos de menú de página seleccione el comando que desee.



Realice los ajustes que desee y pulse OK.

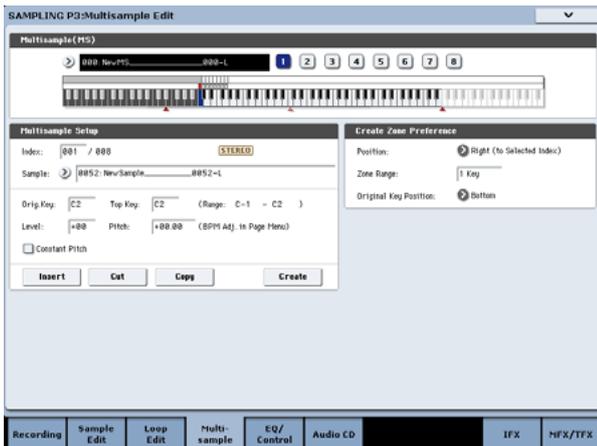
Edición de Multimuestra

La Edición de Multimuestra consiste en crear índices y asignar muestras a cada uno de ellos.

Edición de Índices

Para cambiar el número u orden de los índices use los botones INSERT, CUT, COPY, CREATE.

1. Pulse P3: MULTISAMPLE EDIT.



2. Seleccione la multimuestra (MS) tal como se ha descrito.

3. Seleccione el índice INDEX.

Introducción de notas mediante el teclado:
Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

4. Pulse los botones para modificar el número u orden de los índices y para editarlos.

CUT: cortar.

INSERT: insertar.

COPY: copiar.

CREATE: crear.

Modificación de los valores de un Índice

1. Realice los pasos 1-3 del procedimiento anterior.
2. Ajuste los Parámetros para el índice seleccionado.

Extracción Digital: AUDIO CD

Esta función permite la extracción de audio digital de un CD insertado en una unidad CD-R/RW conectada a la toma USB.

Extracción digital desde un CD Audio en forma de Muestra

1. Vaya a **SAMPLING P5: AUDIO CD**.

2. Inserte el CD audio en CDRW.

3. Asegúrese de que puede monitorizar el audio que será extraído. Aunque ello no afectará a la extracción.

4. En DRIVE seleccione la unidad en la que está el CD, y use TRACK para seleccionar la Pista que desea extraer.

Suba VOLUME.

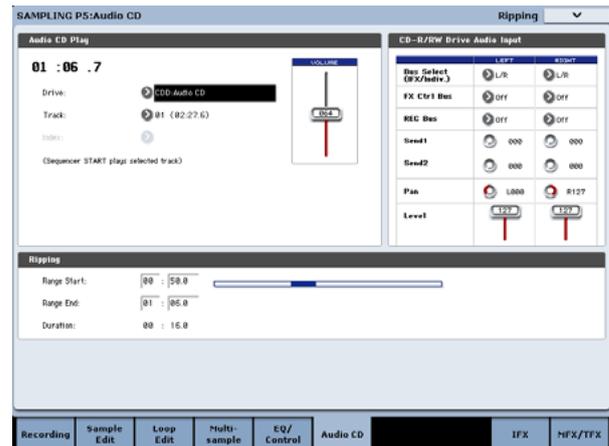
5. Pulse **SEQUENCER [START/STOP]** para iniciar la Reproducción del CD.

6. Durante la Reproducción Pulse ENTER en los puntos inicial y final de la extracción, respectivamente.

Cuando termine de realizar estos ajustes, Pulse **SEQUENCER [START/STOP]** para parar la Reproducción.

7. Verifique la región que será extraída.

Puede usar VALUE para ajustar los puntos inicial START y final END.



8. Cuando haya terminado seleccione el comando de menú de página **“Destination.”**

Especifique el destino de la extracción.

Seleccione RAM si desea cargar la muestra en RAM.

Seleccione DISK si desea guardar la muestra en disco.

Especifique un nombre para el archivo WAVE que será creado.

9. Pulse OK para ejecutar la extracción (o Pulse Cancel para cancelar).

Aparece un aviso sobre COPYRIGHT. Pulse OK para aceptar.

Guardar multimuestras y muestras

Si desea guardar las muestras y multimuestras que cree debe guardarlas en el disco duro interno o en un dispositivo externo USB.

Ejecute el comando de menú de Página "Save Sample Data" en la Página Disk– Save.

Si ha creado Programas o usa el Modo de Combinación o Secuenciador le recomendamos que use el comando "Save All".

Conversión de una Multimuestra en un Programa

En las páginas P0-P4 puede seleccionar y ejecutar el comando de menú de página CONVERT MS TO PROGRAM para convertir la multimuestra actual en un Programa.

Convert MS To Program

Este comando convierte la multimuestra seleccionada en un Programa. Si desea usar una multimuestra en modo de Programa, Combinación, o secuenciador primero debe convertirla en un Programa.

1. Seleccione CONVERT MS TO PROGRAM.



2. Pulse el botón de texto para abrir el cuadro de diálogo de texto. Asigne un nombre que será el nombre de Programa.

3. Si NO selecciona USE DESTINATION PARAMETERS la multimuestra del Programa será reemplazada por la actual y se inicializarán los Parámetros de Programa con lo que el Programa sonará igual que en el modo Sampling.

Una multimuestra mono usará un oscilador SINGLE.

Una multimuestra estéreo usará un oscilador DOUBLE.

Si selecciona USE DESTINATION PARAMETERS la multimuestra del Programa será reemplazada por la actual pero NO se inicializarán los Parámetros de Programa, por lo que se pueden producir conflictos entre el origen y el destino.

Lo más recomendable es NO seleccionar USE DESTINATION PARAMETERS.

4. En TO PROGRAM seleccione el Programa destino.

Le recomendamos que use el Banco E.

5. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

6. Vaya a Modo de Programa y pruebe el nuevo Programa.

Resampling de una frase generada por la función KARMA

1. Pulse MODE PROG.

Seleccione el Programa que desee.

2. Active la función KARMA (KARMA ON/OFF iluminado).

Toque el Teclado.

3. Vaya a la Página P0: Play– Sampling/Audio In.

4. Si “Use Global Setting” está activado al ejecutar “Auto Sampling Setup” se usarán los Parámetros globales.

Desactive este Parámetro.

5. Seleccione el comando de menú de Página “Auto Sampling Setup”.

6. Realice los siguientes Ajustes.

Resample Program Play: On

Save to: RAM

Program: como desee

7. Pulse OK.

Bus: Off

Desactive entradas externas.

RECORDING LEVEL

Recording Level: 0.0

Sampling Setup

Source Bus: L/R

Trigger: Note On

Save to: RAM

Mode: Stereo

8. Ajuste el nivel de Grabación.

Evite que aparezca “CLIP !”

Pulse KARMA ON/OFF para desactivar KARMA.

9. Pulse KARMA ON/OFF para activar KARMA.

Pulse SAMPLING REC.

Pulse SAMPLING START/STOP.

Toque el Teclado.

Pulse SAMPLING START/STOP para parar la Grabación.

10. toque la Tecla C2 en el Teclado.

Muestrear una guitarra mientras escucha frases generadas por la función KARMA

1. Pulse MODE PROG.

Seleccione el Programa que desee.

2. Active la función KARMA (KARMA ON/OFF iluminado).

Toque el Teclado.

Active LATCH (iluminado).

Ajuste tempo “ _ ” como desee.

3. Pulse KARMA ON/OFF para desactivar KARMA.

4. Conecte por ejemplo una guitarra a la entrada AUDIO INPUT 1

Ajuste los niveles como se ha explicado.

5. Vaya a la Página P0: Play– Sampling/Audio In.

6. Si “Use Global Setting” está activado al ejecutar “Auto Sampling Setup” se usarán los Parámetros globales.

Desactive este Parámetro.

7. Seleccione el comando de menú de Página “Auto Sampling Setup”.

8. Realice los siguientes Ajustes.

REC Audio Input: On

Mono-L/Mono-R/Stereo: Mono-L

Save to: RAM

Convert to Program: On

Program: como desee.

9. Pulse OK.

Analog INPUT1

AUX Bus: 1/2

Otros Bus: Off

RECORDING LEVEL

Recording Level: 0.0

Sampling Setup

Source Bus: L/R

Trigger: Sampling START SW

Save to: RAM

Mode: L-Mono

10. Realice los siguientes Ajustes.

Metronome Precount: 4

11. Toque la guitarra y Ajuste el nivel de Grabación tal como se explicó anteriormente. Evite que aparezca “ADC OVERLOAD !”

12. Pulse SAMPLING REC.

Evite que aparezca “CLIP !”

13. Pulse SAMPLING REC.

Pulse KARMA ON/OFF para desactivar KARMA.

14. Pulse KARMA ON/OFF para activar KARMA.

Pulse SAMPLING REC.

15. Pulse SAMPLING START/STOP para iniciar la Grabación.

16. Cuando termine Pulse SAMPLING START/STOP.

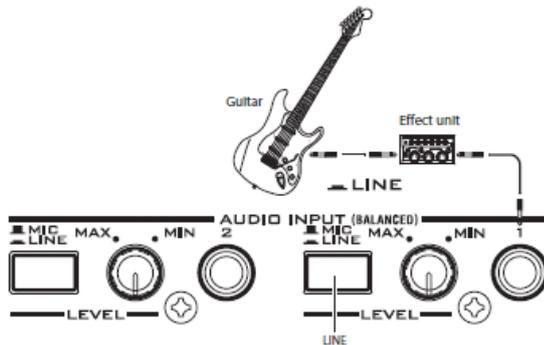
17. Pulse KARMA ON/OFF para desactivar KARMA.

18. Toque C2 en el Teclado y escuchará lo grabado.

Grabación de una fuente de audio externa durante la Reproducción de canción, y Muestreo simultáneo

Como ejemplo, vamos a añadir a la canción el sonido de una guitarra conectada a AUDIO INPUT 1.

Realice las conexiones necesarias.



1. En modo Secuenciador, seleccione la canción a la cual desea añadir la guitarra.

2. Conecte la guitarra a AUDIO INPUT 1.

Realice los Ajustes AUDIO INPUT [MIC/LINE] y [LEVEL] necesarios.

3. Vaya a Sequencer P0: Play/REC, Sampling.

4. Desactive "Use Global Setting".

5. Vaya al comando de menú de Página "Auto HDR/Sampling Setup".

6. Elija "In-Track Sampling."

7. Realice estos Ajustes:

"Source Audio": Audio Input 1/2

"Mono-L/Mono-R/Stereo": Stereo

"To": como desee

"Program": como desee

8. Pulse OK.

– Audio Input –
INPUT1

"Bus Select (IFX/Indiv.)": Off

"Pan": L000

"Level": 127

REC Bus: 1/2

– RECORDING LEVEL–

"Recording Level": 0.0

– Sampling Setup –

"Source Bus": REC 1/2

"Trigger": Sampling START SW

Pulse SAMPLING REC para entrar en espera de Grabación.

Pulse SAMPLING START/STOP para iniciar la Grabación.

"Save to": RAM

"Mode": L-Mono

9. Realice los siguientes Ajustes:

"Pan": C64

"Trigger": Threshold,

"Threshold Level": como desee

"Sample Time": como desee

10. Ajuste el nivel de Grabación tal como se ha descrito.

11. Pulse SAMPLING [REC].

Y Ajuste el nivel de Grabación.

Evite que aparezca "CLIP!!".

12. Cuando haya terminado, Pulse SAMPLING [REC].

13. Pulse SAMPLING [REC], y después SAMPLING [START/STOP] para entrar en espera de muestreo.

Pulse [LOCATE] para ir al principio de la canción, y Pulse SEQUENCER [START/STOP] para iniciar la Reproducción.

Comience a tocar cuando desee y el muestreo se iniciará el superar el nivel umbral.

14. En el punto en que desee parar, Pulse SAMPLING [START/STOP].

Pulse SEQUENCER [START/STOP] para parar la Reproducción.

15. Pulse [LOCATE] para ir al inicio de la canción.

Pulse sequencer [START/STOP].

Escuchará el audio muestreado junto con la canción.

Remuestreo de la Reproducción de canción para crear un archivo WAVE en el disco duro

Esta es la forma de crear un archivo WAVE en el disco duro a partir de una canción que haya creado.

1. En modo de Secuenciador, seleccione la canción que desee pasar a archivo WAVE.

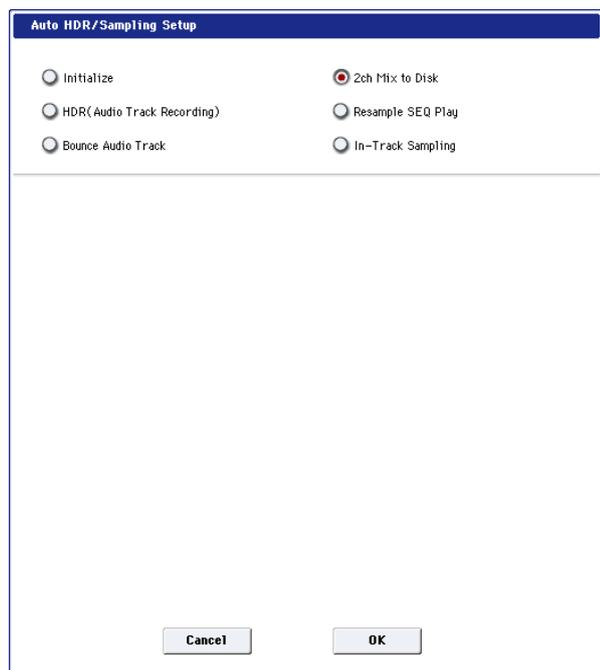
Puede grabar un máximo de 80 minutos mono o estéreo (mono: 440 Mbytes, estéreo: 880 Mbytes).

2. Vaya a **Sequencer P0: Play/REC, Sampling**.

3. Desactive **“Use Global Setting”**.

4. Vaya al comando de menú de **Página “Auto HDR/Sampling Setup”**.

5. Elija **“2ch Mix to Disk.”**



6. **Pulse OK.**

– Audio Input –
INPUT1–4, S/P DIF L, R
“Bus Select (IFX/Indiv.)”: Off

REC Bus: Off

– RECORDING LEVEL–

“Recording Level”: 0.0

– Sampling Setup –

“Source Bus”: L/R

“Trigger”: Sequencer START SW

Pulse SAMPLING REC para entrar en espera de Grabación.

Pulse SAMPLING START/STOP para iniciar la Grabación.

“Save to”: DISK

“Mode”: Stereo

7. Seleccione el comando de menú de página **“Select Directory”** y especifique el destino del archivo WAVE.

Pulse TEXT para dar un nombre al archivo.

“Take No.”, activado (representa el n° de toma).

Cuando termine Pulse DONE para cerrar el cuadro.

8. Ajuste **“Sample Time”** a la longitud que desee muestrear.

Seleccione un valor algo superior a la longitud de la canción.

9. Ajuste el nivel de Grabación tal como se ha explicado anteriormente.

Cuando haya terminado, Pulse [LOCATE] para volver al inicio.

10. Inicie el muestreo.

Pulse SAMPLING [REC] y después SAMPLING [START/STOP] para entrar en espera de muestreo.

Pulse SEQUENCER [START/STOP] para iniciar la Reproducción de canción.

El muestreo se iniciará a la vez.

11. Cuando la canción termine, Pulse **SAMPLING** [START/STOP] para parar el muestreo.

Use el comando de menú de página "Select Directory" para verificar que se ha creado el archivo WAVE.

Seleccione dicho archivo y Pulse SAMPLING [START/STOP] para escucharlo.

Modo Global, Wave Seq., Drum Kits

Modo Global

El modo Global le permite realizar los siguientes ajustes y operaciones que afectan a la funcionalidad de todo el KRONOS.

Página	Explicación
P0: Basic Setup	Ajustes básicos de todo el KRONOS
P1: MIDI	Ajustes de entrada de audio Ajustes MIDI de todo el KRONOS Ajustes de controlador MIDI en Modo External Ajustes de pedales Ajustes CC Karma
P2: Controller / Scale	Ajustes de escala de usuario
P3: Category Name	Edición de nombres de categorías
P4: Wave Sequence	Edición de secuencia de ondas
P5: Drum Kit	Edición de baterías
P6: Options	Opciones



Los ajustes del modo Global se perderán al apagar la unidad. Asegúrese de guardar los datos tal como se describe en este capítulo.



El modo Global no tiene función de Comparación.

Global: Basic Setup

Basic

Master Tune-50...+50

Ajuste este Parámetro cuando necesite afinar el KRONOS con otro instrumento.

El tono estándar es La=440Hz.

Valores positivos (+) subirán el tono.

Valores negativos (-) bajarán el tono.

0 = Afinación estándar La=440Hz.

Transpose -12...+12

Ajuste este Parámetro cuando desee transponer el tono de una canción.

Puede transponer en pasos de 1 semitono.

Valores positivos (+) subirán el tono.

Valores negativos (-) bajarán el tono.

Velocity

Este Parámetro le permite ajustar la respuesta de velocidad.

Con un valor bajo, es necesario tocar fuerte para alcanzar el valor máximo.

Con un valor alto, el valor máximo será alcanzado con un toque suave (sensible).

After Touch

Este Parámetro le permite ajustar la respuesta de Presión.

Con un ajuste bajo, el teclado debe presionarse fuertemente para activar la Presión (insensible).

Con un valor alto, una presión suave activará la Presión (sensible).

Insert FX Off

Especifica si los Efectos de Inserción estarán desactivados.

Activada: todos los Efectos de inserción estarán desactivados.

Desactivada: los Efectos de inserción tendrán el estado definido en cada Modo.

MFx Off

Especifica si los Efectos Principales estarán desactivados.

Activada: Efecto desactivado.

Desactivada: Efecto activado.

TFx Off

Especifica si los Efectos Totales estarán desactivados.

Activada: Efecto desactivado.

Desactivada: Efecto activado.

Desactivar KARMA

Si la casilla “All KARMA Off” está activada, todas las funciones KARMA quedarán desactivadas. KARMA no funcionará aunque el conmutador KARMA ON/OFF esté activado.

Power On Mode Reset, Memorize

Especifica la condición al encender el KRONOS.

RESET: se seleccionará modo de Combinación P:0.

MEMORIZE: aparecerá el estado antes de apagar la unidad.



Este comando no memoriza ningún tipo de Edición. Asegúrese de guardar los cambios antes de apagar el KRONOS.

Beep Enable

Si está activado sonará un sonido al pulsar la pantalla.

Memory Protect

Este Parámetro protege el contenido de la memoria.

Activada: la memoria estará protegida y no se podrán guardar datos.

Desactivada: se podrán guardar datos.

Ajuste del brillo, contraste y color de la pantalla LCD

- 1. Pulse GLOBAL para entrar en Modo Global.**
- 2. Pulse la pestaña Basic y después la pestaña Basic situada encima. Aparece la Página P0: Basic Setup–Set Up Controllers.**
- 3. En el menú de Página elija “LCD Setup”.**
- 4. Ajuste los Parámetros.**
- 5. Pulse el botón OK para ejecutar los cambios o Cancel si desea cancelar.**

Ajustes de audio Global: Ajustes de entrada de audio para todos los Modos excepto Sampling

Los Ajustes de la pestaña AUDIO Seleccionan la entrada de audio, nivel, bus y envíos a Efecto MASTER para todos los Modos excepto para el Modo Sampling.

Si desea usar estos Ajustes, active la opción “Use Global Setting” en el Modo correspondiente.

Global: MIDI

Canal MIDI Global

El canal MIDI Global es el valor más importante MIDI.

Determina el principal canal de MIDI utilizado para los modos de combinación y de programa, por ejemplo.

1. Vaya a Global P1: MIDI.

2. En MIDI Setup, Ajuste el Canal MIDI que desee.

Sincronización MIDI CLOCK

En MIDI Setup, Ajuste el Parámetro MIDI Clock como desee.

Internal: tempo interno.

External MIDI: sincronización con mensajes MIDI clock de un dispositivo externo.

Auto: si se reciben mensajes MIDI CLOCK se sincroniza con los mismos, si no se reciben se usa el tempo interno.

Control Externo

Esta función le permite usar la superficie de control del KRONOS con sus Deslizantes, conmutador y pads para controlar dispositivos MIDI externos.

Existen varias Plantillas. Por ejemplo puede controlar sintes software como KORG Legacy Collection.

Otras Plantillas permiten controlar Parámetros de su Software DAW (Digital Audio Workstation) en tiempo real.

Plantillas de control externo

 Para que sus Ajustes no se pierdan use el comando de menú de Página **Write Global Setting** (o **Update Global Setup**).

1. Pulse **MODE GLOBAL** para ir a Modo Global.

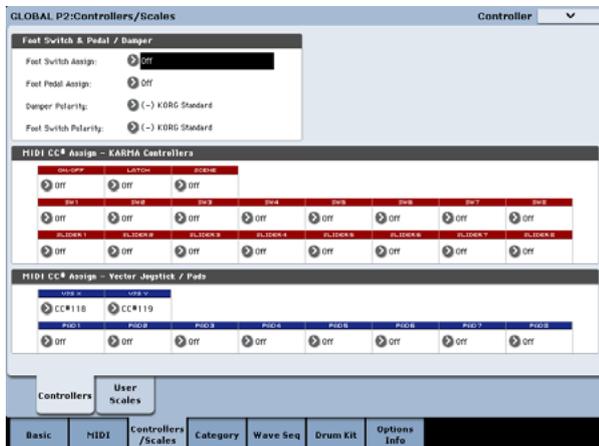
2. Vaya a la Página Global P1: MIDI– External Mode 1.

3. En “Setup”, Seleccione la Plantilla que desea editar.

4. En la Página External Mode 1 realice los Ajustes que desee.

Global: Controller / Scales

Controller



Foot Switch Assign

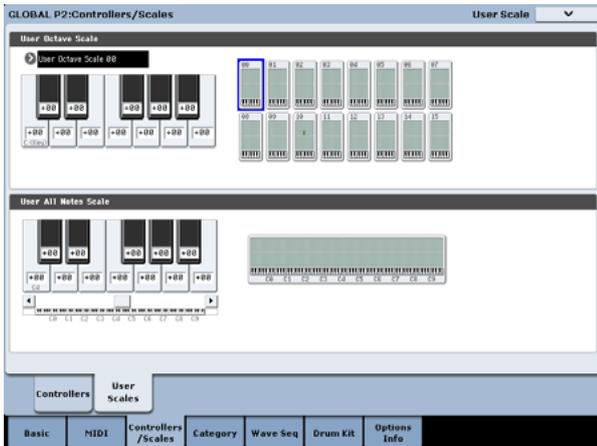
Selecciona la función que será controlada por un pedal opcional PS-1 que se vende por separado.

Foot Pedal Assign

Selecciona la función que será controlada por un pedal opcional XVP-10 o EXP-2 que se venden por separado.

User Scale

Parámetros de Escala de usuario.



User Octave Scale00-15

Le permite crear su propia escala especificando el tono de cada nota de la octava (C-B).

Tune-99...+99

Ajusta el tono en centésimas.

-99: bajará el tono un semitono.

+99: subirá el tono un semitono.

User All Note Scale

Le permite crear su propia escala especificando el tono de cada una de las 128 notas (C-1 a G9).

Tune-99...+99

Ajusta el tono en centésimas.

-99: bajará el tono un semitono.

+99: subirá el tono un semitono.

Global: Category Name

Program Category

Combi Category

Karma Category

Aquí puede asignar nombres a categorías de Programas, Combinaciones y Karma.

The screenshot displays the 'GLOBAL P3:Category Name' configuration window. At the top, there are two tabs: 'GLOBAL P3:Category Name' and 'Program Category'. The window is organized into two main sections: 'Main Category' and 'Sub Category'.

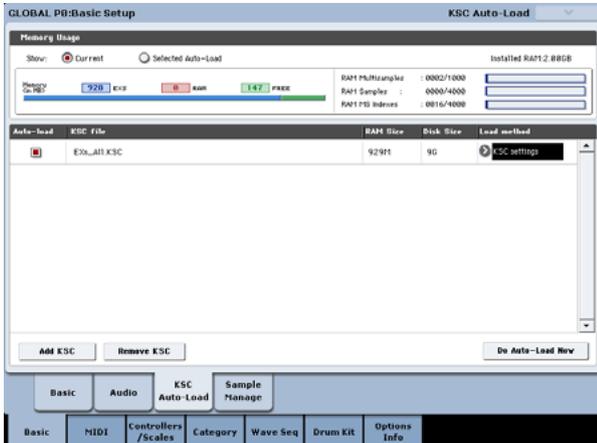
Main Category: This section contains a 3x5 grid of input fields. Each field has a small icon to its left and a numerical ID to its right. The categories listed are: Keyboard (08), Woodwind/Reed (06), Station Synth (12), Organ (01), Guitar/Plucked (07), SFX (13), Bell/Mallet (02), Bass/Synth Bass (00), Short Decay/Hit (14), Strings (03), Steel Synth (09), Drums (15), Vocal/Airy (04), Fast Synth (10), User 16 (16), and Brass (05), Lead Synth (11), User 17 (17).

Sub Category: This section has a 'Main Category' dropdown menu currently set to 'Keyboard'. Below it is a 4x2 grid of input fields with numerical IDs: A. Piano (00), User 4 (04), Synth E. Piano (01), User 5 (05), Real E. Piano (02), User 6 (06), and Clav/Harpici (03), User 7 (07).

At the bottom of the window, there are three tabs: 'Program Category', 'Combi Category', and 'KARMA Category'. Below these tabs is a row of seven buttons: 'Basic', 'MIDI', 'Controllers / Scales', 'Category', 'Wave Seq', 'Drum Kit', and 'Options Info'.

Cargar automáticamente RAM y Exs

Añadir un KSC a la lista



1. Vaya a la página **Global Basic—KSC Auto-Load**.
2. Presione el botón de agregar KSC **Add KSC**. Aparece el cuadro de diálogo de agregar archivo KSC, permitiéndole seleccionar archivos KSC del disco.
3. Seleccione los archivos KSC deseados. Puede utilizar selección múltiple para elegir más de un archivo, si lo desea.
4. Pulse Agregar **Add**.

Seleccionar el KSC que será cargado

1. Active o desactive Auto-load junto al nombre del KSC en la lista.

Aplicar cambios inmediatamente

Normalmente, la configuración de cargar automáticamente afectan tras el próximo reinicio.

También puede cargar y Descargar KSCs inmediatamente.

Importante: esto borrará todos los datos RAM y EXs en memoria. Si usted tiene cualquier edición sin guardar en RAM o datos, asegúrese de guardar los cambios antes de continuar

1. Pulse **Do Auto-load Now**. Aparece un cuadro de diálogo de confirmación.
2. Haga clic en OK.

Cargar en memoria RAM o memoria Virtual

El método de carga **Load Method** establece la forma preferida para cargar muestras del KSC: cargar en la memoria RAM, o utilizar la memoria Virtual.

Estos valores se aplican sólo a los datos de EXs; las muestras de usuario siempre se cargan en la memoria RAM.

RAM: Las muestras se cargarán en la memoria RAM. Esto tiene la ventaja de permitir la reproducción inversa de muestra.

Memoria virtual: Las muestras son cargadas en la memoria Virtual.

KSC Settings: KSCs pueden almacenar la configuración de método de carga **Load method** separadas para cada multimuestra o muestra de batería, en función de la configuración cuando se guardó el KSC.

Establecer el método de carga **Load method** KSC utiliza estos valores individuales.

Crear y guardar archivos .KSC

Puede crear fácilmente sus propios Archivos KSC. Por ejemplo, puede cargar unos Multisamples de un KSC existente y, a continuación, guardar el resultado.

Importante: ¡este ejemplo eliminará cualquier muestra o Multisamples en RAM! Asegúrese de que guarda todos los datos que desea conservar.

1. Vaya a la página Disk Load.
2. Seleccione un .KSC del disco.
3. Pulse Open.
4. Seleccione una de las carpetas y pulse Abrir Open para ver el interior.

Datos de muestras o de usuario contendrán una o dos carpetas, para Multisamples y muestras.

Por lo general, habrá dos.

Datos de muestras EXs incluirá una carpeta para cada EXs utilizado por el KSC.

Dentro de cada una de estas carpetas habrá una o dos carpetas, para Multisamples y muestras de batería.

5. Seleccione una carpeta de Multisamples y pulse Abrir Open para mirar dentro.
6. Toque la casilla de selección múltiple Multiple Select en la parte inferior de la pantalla, para que esté activada.
7. Toque unas cuantas Multisamples para seleccionarlas.
8. Pulse el botón Cargar Load.
9. Un mensaje Are You Sure aparece, para confirmar que desea cargar varios archivos; Haga clic en OK. Aparece el cuadro de diálogo de carga.
10. Ajuste Set Sample & MS Allocation a Clear RAM & EXs.

Cuando guarde el Archivo KSC, podrá incluir todas las muestras cargadas. Esta opción permite comenzar con un estado limpio.

- 11 Si está cargando datos EXs, defina el método de carga Load Method como desee.

Consulte "carga en memoria RAM o memoria Virtual" anteriormente.

12. Pulse OK para cargar los Multisamples.

Ahora, sólo los Multisamples seleccionados se cargan.

13. Desactive la casilla Multiple Select.

14 Presione el botón arriba varias veces, hasta que esté en el nivel raíz del disco.

- 15 Vaya a la página de guardar Save.

16. En el menú, seleccione el comando Save Sampling Data.

- 17 Ajuste Include a Both User and EXs.

18 Establecer User Save Data Options a All.

- 19 Pulse OK para guardar el archivo.

Uso de secuencias de ondas: Wave Sequences

¿Qué es una secuencia de ondas?

Las Secuencias de Ondas reproducen una serie de ondas a lo largo del tiempo, creando timbres rítmicos o bien sonidos suaves y complejos que evolucionan continuamente. Incluso se puede especificar la nota de reproducción de cada paso. Nuevas adiciones a esta tecnología clásica incluyen una sincronización con tiempo muy mejorada, efecto 'swing' y modulación de la duración en tiempo real. Adicionalmente, dos salidas integradas de modulación del secuenciador permiten a las secuencias de onda controlar prácticamente cualquier Parámetro de Programa como corte del filtro, panorama, Drive, velocidad de LFO y más. Por otro lado las múltiples fuentes de modulación alternativa AMS de KRONOS pueden usarse para manipular los Parámetros de Secuencia de Ondas.

Bancos Wave Sequence

Las Wave Sequences del banco Internal (I-000 a I-139) son sonidos de fábrica.

Puede modificarlos, pero si lo hace cambiará los sonidos de los Programas y Combinaciones. U-B a U-G son bancos de usuario. Puede usarlos para guardar sonidos que cree, o bancos de usuario de KORG, o librerías de sonidos comerciales.

Cada banco de usuario contiene 32 Wave Sequences.

INT 000...139
INT 140...149
USER-A 00...24
USER-A 25...31
USER-B00...G31

Programación Básica

Los Parámetros Wave Sequence están divididos en 2 Páginas.

La Página Seq Parameters tiene controles generales.

La Página Step Parameters permite la Edición de cada uno de los 64 pasos.

¿Qué es un paso (step)?

Wave Sequences tienen 64 pasos, aunque no tiene que usarlos todos.

Estos son los principales Parámetros de cada paso:

- "type" tipo de paso que permite la Reproducción de una multimuestra, establecer ligadura o un silencio musical.
- La multimuestra Multisample, que es el sonido del paso.
- Multisample Reverse y Start Offset: reverso y compensación inicial.
- Volumen, transposición, y afinación.
- Duración: duration, que controla la duración del paso.
- Crossfade: que establece un fundido con el siguiente paso.
- Fade-in / fade-out: establece la forma del fundido.
- Dos valores de salida AMS que se pueden usar la controlar los Parámetros de Programa.



Longitud de la secuencia

Puede usar una secuencia de 1 a 64 pasos.

1. **Vaya a la Página Seq Parameters.**
2. **Ajuste el paso inicial Start Step como desee.**

También se puede modular este Parámetro en tiempo real.

3. **Ajuste el paso final End Step como desee.**

Ajuste del bucle: loop

Las secuencias Wave Sequences pueden tener una Reproducción continua o bucle.

1. **Ajuste el punto inicial del bucle: Loop Start y el punto final: End Step.**
2. **Ajuste la dirección: Loop Direction.**

Forwards: hacia adelante.

Backwards/Forwards: hacia delante y hacia atrás de forma continua.

Backwards: hacia atrás.

3. **Ajuste las repeticiones de bucle: Loop Repeats.**

Puede Ajustar entre 1 y 127.

INF: se repetirá de forma indefinida.

Off: no se repetirá.

Ajuste del sonido de cada paso

1. **Vaya a la Página Step Parameters.**
2. **Para Ajustar un paso para que suene, Ajuste el Parámetro Type a Multi (Multisample).**
3. **Seleccione una Multisample usando los botones de Selección Bank y Multisample.**
4. **Ajuste el Parámetro de volumen: Level.**
5. **Ajuste los Parámetros de transposición Transpose y afinación Tune.**
6. **Use los Parámetro de reverso Reverse y compensación inicial Start Offset si lo desea.**

Uso de Insert / Cut / Copy / Paste

Puede usar las funciones de insertar, cortar, copiar y pegar.

1. Seleccione el paso que desea copiar.

Para ello Pulse cualquiera de los Parámetros del paso.

El paso Seleccionado aparece con una flecha roja en el gráfico.

2. Pulse el botón Copy.

3. Seleccione el paso que desea que sea el siguiente del nuevo paso.

4. Pulse el botón Insert.

El paso será insertado en la posición Seleccionada.

Alternate Modulation S	
Off	JS+Y (CC)
AMS Mixer 1	JS-Y (CC)
AMS Mixer 2	JS+Y & AT/2
WawSEQ AMS Out 1	JS-Y & AT/2
WawSEQ AMS Out 2	Foot Pedal (CC)
Pitch EG	Ribbon (CC)

Para eliminar un paso:

1. Seleccione el paso que desea eliminar.

2. Pulse el botón Cut.

Modulación de Parámetros de Programa por cada paso

Cada paso tiene dos valores AMS Output.

Esto permite modular prácticamente cualquier Parámetro del Programa para cada paso.

Por ejemplo para Ajustar el Parámetro de frecuencia de corte del filtro para cada paso:

1. Seleccione le Programa que usará para la secuencia Wave Sequence.

2. Vaya a la pestaña Filter Mod 1 de la Página Filter.

3. En Filter A Modulation, Ajuste uno de los AMS sources a Wave Seq AMS Out1.

4. Ajuste Intensity como desee.

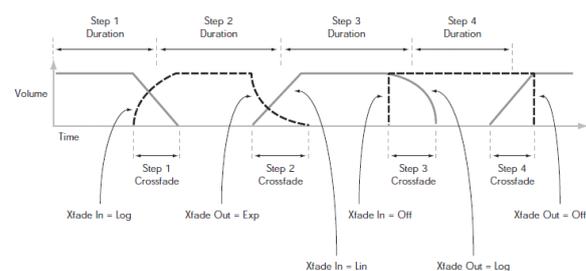
5. Vaya a la Página Wave Sequence Step Parameters.

6. Para cada paso, Ajuste el valor que desee para AMS Out1.

7. Vaya a la pestaña OSC1 Basic de la Página OSC / Pitch.

8. Ajuste MS1 para que use la secuencia Wave Sequence que ha editado en el paso 5.

La frecuencia de corte del filtro cambiará ahora en cada paso.



Modulación de pasos individuales con el mezclador AMS Mixer

Por ejemplo puede Ajustar SW1 para que silencie un paso determinado.

Ajuste OSC1 para que reproduzca la secuencia Wave Sequence.

- 1. En la Página Wave Sequence Step Parameters Ajuste step 1 AMS Out1 a 127.**
- 2. Ajuste AMS Out1 de los demás pasos a 0.**
- 3. Vaya a la pestaña AMS Mix 1 de la Página AMS Mix / Common KTrack.**
- 4. En AMS Mixer 1, Ajuste Type a Amt A x B.**
- 5. En AMS A, Seleccione Wave Seq AMS Out 1.**
- 6. Ajuste AMS A Amount a 00.**
- 7. En AMS B, Seleccione SW 1 Mod (CC#80).**
- 8. Ajuste AMS B Amount a +99.**
- 9. Vaya a la pestaña Amp 1 Mod de la Página Amp/EQ.**
- 10. En Amp Modulation, Ajuste AMS source a AMS Mixer 1.**
- 11. En AMS source selection, Ajuste Intensity a -99.**

SW1 silenciará y activará el paso 1.

Puede usar este mismo procedimiento para otros Parámetros.

Uso de secuencias de ondas rítmicas

Creación de secuencias de ondas rítmicas

1. En la Página Seq Parameters, Ajuste el Parámetro Mode a Tempo.

Esto sincroniza la secuencia con el tempo del sistema, ya sea con el control TEMPO o bien MIDI

Clock.

2. Ajuste Run a On.

3. Seleccione las Multisamples que desee y Ajuste los Parámetros Start, End, y Loop Start / End.

4. Ajuste Loop Repeats a INF.

5. En la Página Step Parameters, use Base Note y Multiply (“x”) para Ajustar el valor rítmico de cada paso.

6. Ajuste los Parámetros Step Xfade a valores bajos: 0–5 ms.

7. para crear pausas Ajuste Step Type a Rest (silencio musical).

Control del ritmo

Pulse el botón **/2** para cortar la nota a la mitad.

Pulse el botón **x2** para hacer que la nota dure el doble.



Nota adicional: sólo aparecen cuando Mode se Ajusta a Tempo.

Ajuste del tempo

1. Pulse GLOBAL.

2. Seleccione la pestaña MIDI.

3. En MIDI Setup, Ajuste el Parámetro MIDI Clock como desee.

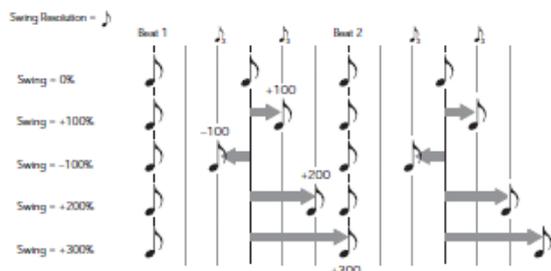
Internal: tempo interno.

External MIDI: sincronización con mensajes MIDI clock de un dispositivo externo.

Auto: si se reciben mensajes MIDI CLOCK se sincroniza con los mismos, si no se reciben se usa el tempo interno.

Parámetro Swing

Swing añade un cierto desplazamiento al ritmo que lo hace menos exacto.



1. Cree o Seleccione una secuencia con un ritmo de notas corcheas (1/8).
2. En la Página Seq Parameters asegúrese que Swing Resolution está en una nota corchea 8th.
3. Cree o Seleccione el Programa que va a usar la secuencia Wave Sequence.
4. Vaya a la pestaña OSC1 Basic de la Página OSC / Pitch.
5. Ajuste MS1 para que use la secuencia Wave Sequence que ha Seleccionado en el paso 1.
6. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.
7. En Wave Sequence, Ajuste el Parámetro Swing a +100%.

Sincronización

Utilice los Parámetros: **Key Sync Off**, y **Quantize Triggers**.

Key Sync Off

Cuando KEY SYNC está activado cada secuencia progresa de forma independiente, de forma que cada una puede estar en un paso distinto, etc.

Cuando KEY SYNC está desactivado todas las secuencias estarán sincronizadas en el mismo paso.

Para Seleccionar Key Sync Off en un Programa:

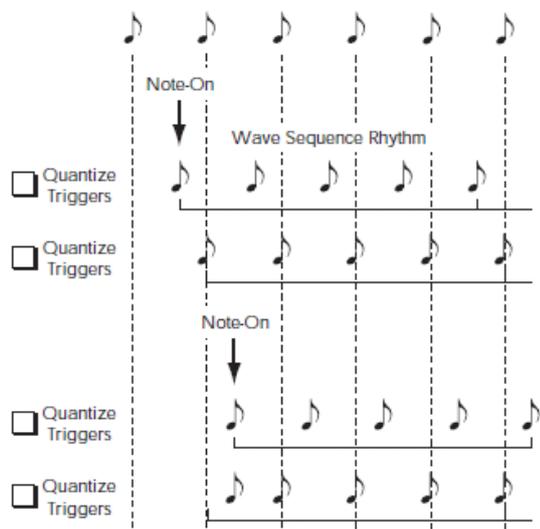
1. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.
2. Asegúrese que el Parámetro Key Sync NO está activado.

Para Seleccionar Key Sync Off en una Combinación o canción:

1. Vaya a la pestaña Wave Sequence / KARMA de la Página Timbre Parameters en combi, o a la Página Track Parameters en canción.
2. Ajuste las casillas Key Sync como desee.

Quantize Triggers

Quando el Parámetro Quantize Trigger está activado, el inicio de nota se cuantiza a nota corchea usando la referencia de tempo actual.



Para activar Quantize Triggers en un

Programa:

1. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.
2. Active la casilla Quantize Triggers.

Para activar Quantize Triggers en una

Combinación o canción:

1. Vaya a la pestaña Wave Sequence / KARMA de la Página Timbre Parameters en combi, o a la Página Track Parameters en canción.
2. Ajuste las casillas Quantize Triggers como desee.

Creación de sonidos suaves y evolutivos

1. En la Página Seq Parameters, Ajuste Mode a Time.
2. Ajuste Run a On.
3. Seleccione las Multisamples que desee y Ajuste los Parámetros Start, End y loop.
4. En la Página Step Parameters Ajuste Duration a valores altos de 500ms o más.
5. Ajuste los Parámetros Xfade a valores altos. Incluso puede Ajustar este Parámetro al mismo valor que el anterior.
6. Ajuste Levels a valores que eviten percibir diferencias de volumen.
7. Ajuste los Parámetros Fade-In y Fade-Out como desee.

Expandir o comprimir la secuencia

1. En la Página Step Parameters Pulse el botón Exp/Comp.
2. En el cuadro de diálogo Ajuste el Parámetro Expand/Compress % como desee.

Valores de 99 y por debajo comprimen la secuencia

Valores de 101 y por encima expanden la secuencia

3. Pulse el botón OK.



Nota adicional: el botón Exp/Comp sólo aparece cuando Mode se Ajusta a Time.

Modulación de secuencias de ondas Wave Sequences

Modulación de posición

Le permite modular la secuencia desde el paso actual.

Por ejemplo para crear el sonido distintivo de un famoso sintetizador alemán:

1. Ajuste Run a Off.

La secuencia se queda en el paso actual hasta que module la posición.

2. En Modulation y Position, Seleccione un origen AMS como ribbon o EG.

3. Ajuste Intensity a un valor positivo para moverse hacia adelante en los pasos, o a un valor negativo para moverse hacia atrás.

Modulación de duración

Le permite controlar dinámicamente la duración del paso y los tiempos de fundido.

Por ejemplo para que la secuencia se mueva más deprisa al tocar con velocidades más altas:

1. Vaya a la Página Sequence Parameters.

2. En Modulation y Duration, Seleccione Velocity como AMS source.

3. Ajuste Intensity a un valor menor de 100%, como 90%.

Los valores por debajo del 100% acortan las duraciones.

Modulación de Paso Inicial

Puede usar por ejemplo la velocidad para seleccionar un paso inicial distinto para cada nota.

Por ejemplo:

1. Asegúrese que Note-On Advance está en Off.

2. Ajuste Start Step a 10, y End Step a 25.

3. Ajuste Loop Start y Loop End a los mismos puntos -10 y 25.

El bucle estará entre 10 y 25.

4. Ajuste Start Step AMS a Velocity.

5. Ajuste Intensity a -9.

Note-On Advance

Permite avanzar el punto inicial de la secuencia un paso por cada nota pulsada.

Guardar secuencias de ondas Wave Sequences

1. Seleccione el comando Write Wave Sequence del menú de Página en la esquina superior derecha de la pantalla.

Aparece un cuadro de diálogo.

2. Pulse el botón “T” para dar un nombre a la secuencia.

3. Cuando termine Pulse OK.

4. Pulse el botón de Selección junto a WaveSeq y aparecerá el cuadro de diálogo de destino de guardado.

5. Seleccione un destino de guardado de la secuencia. Use uno de los bancos de usuario.

6. Pulse OK.

7. Pulse OK para confirmar el guardado.

8. Si está seguro de que desea guardar la secuencia en esta posición, Pulse OK de nuevo.

Creación de un conjunto de batería: DRUM KIT

El KRONOS dispone de 161 conjuntos de batería (DRUM KIT).

Para usar un conjunto de batería el modo de oscilador debe estar en DRUMS.

Lo mejor es seleccionar un Programa de batería en modo de Programa y después editarlo en el modo Global.

Banco	Drum Kit No.	Contenido
INT	00...39	Drum Kits de fábrica
USER A...G	00...31	Drum Kits de usuario
GM	0...8	GM2 Drum Kits

Parámetro OSC1/Basic Octave

Para que los mapas de notas sean correctos el Parámetro Octave tiene que estar en +0 [8'].

1. Vaya a la pestaña OSC1/Basic de la Página OSC/Pitch.
2. Compruebe que el Parámetro Octave está en +0 [8'].

Edición de Batería

Desactive el Parámetro de protección de memoria tal como se ha explicado.

1. En modo de Programa P0: PLAY seleccione el Programa de batería que desea editar.



Ajuste el Parámetro OCTAVE +0[8].



Cuando edite una batería todos los Programas que la usen se verán afectados.

2. Pulse GLOBAL para entrar en Modo global.

3. En DRUM KIT seleccione la pestaña SAMPLE SETUP.

4. En DRUM KIT SELECT seleccione el conjunto de batería que desea editar.

5. Pulse KEY.

6. Seleccione el número de nota que desea editar.

Use ASSIGN para especificar si será asignada a una nota.

Creación de fundido por velocidad

Ejemplo:

1. En la izquierda asegúrese de que DS1 y DS2 están en On.

2. Asegúrese de que DS3 y DS4 están en Off.

3. Seleccione ROM Stereo como Bank para DS1 y DS2.

4. Pulse el botón de Selección Drum Sample para DS1.

5. Seleccione una muestra de batería Drum Sample tocando su nombre en la lista.

6. Pulse el botón OK para confirmar la Selección.

7. Haga lo mismo para DS2.

8. Ajuste DS2 Bottom Velocity a 001, y Xfade Range a 0.

9. Ajuste DS1 Bottom Velocity a 80.

Ahora DS2 sonará al tocar suave y DS1 sonará al tocar fuerte.

10. Ajuste DS1 Xfade Range a 20, y Curve a Linear.

EXCLUSIVE GROUP

Este Parámetro permite agrupar sonidos de batería.

Por ejemplo si KEY está en el mismo grupo puede hacer que un sonido de platillos abiertos sea cancelado al pulsar los platillos cerrados.

Control de Efectos para cada Tecla

Para usar distintos Ajustes de bus para cada Tecla:

1. En Modo de Programa vaya a la pestaña **Routing** de la **Página IFX**.
2. Asegúrese que la casilla **Use DKit Setting** está activada.
3. En Modo Global vaya a la pestaña **Voice Mixer** de la **Página Drum Kit**.
4. Use el **Parámetro Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)** para enviar los sonidos de batería a sus propios **Efectos de inserción** o a las salidas individuales.

Por ejemplo puede enviar todos los sonidos de caja a **IFX1**, los de bombo a **IFX2**, y los restantes a **L/R**.

5. Use **“Send1 (MFX1)”** y **“Send2 (MFX2)”** para que **Ajusten** los envíos a los **Efectos MASTER**.

Control de panorama para cada Tecla

1. En **Modo de Programa** vaya a la pestaña **Amp1/Driver1** de la **Página Amp/EQ**.
2. En **Pan**, asegúrese que la casilla **Use DKit Setting** está activada.
3. En **Modo Global** vaya a la pestaña **Voice Mixer** de la **Página Drum Kit**.
4. Use el **Parámetro Pan** para especificar el **panorama**.

Guardar: Write Drum Kits

Comando de menú de **Página**.

Este comando guarda los conjuntos de batería de usuario.

Para ejecutar el comando pulse **OK**.

Guardar y Cargar Datos y creación de CDs

Tipos de datos que se pueden guardar

En el KRONOS hay varias formas de guardar datos:

- Guardar datos en memoria
- Guardar datos en disco duro interno
- Guardar en unidades externas USB
- Volcado de datos MIDI

GUARDAR DATOS EN MEMORIA INTERNA

Se pueden guardar los siguientes datos:

- Programas.
- Combinaciones.
- Datos globales.
- Secuencias de ondas.
- Baterías de usuario.
- Plantillas de canciones.



Tenga en cuenta que las muestras almacenadas en RAM se perderán al apagar el KRONOS. Deberá guardarlas en disquete, etc., antes de apagar la unidad.



Los datos de secuenciador o SAMPLING no se pueden guardar en memoria interna con la operación de guardado.

GUARDAR EN DISCO, CD y USB

Se pueden guardar los siguientes datos:

- Programas, Combinaciones, Datos globales, Baterías de usuario, secuencia de ondas de la memoria interna.
- Canciones.
- Datos de Efectos
- Muestras y multimuestras del modo SAMPLING.
- Archivos MIDI Estándar (SMF). Las canciones de secuenciador se pueden guardar como SMF.
- Datos exclusivos.
- Archivos WAV y AIF
- Listas de Pistas de CD audio.

VOLCADO DE DATOS MIDI

Se pueden guardar los siguientes datos en dispositivos externos:

- Programas, Combinaciones, Datos globales, Baterías de usuario, secuencias de ondas.
- Canciones.

Guardar un Programa o Combinación

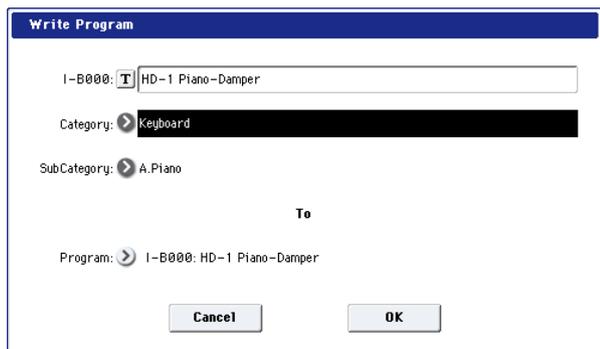
Lleve a cabo este procedimiento para guardar un Programa o Combinación.

Hay dos formas de guardar.

 Antes de guardar debe desactivar el Parámetro de protección de memoria tal como se describe más adelante.

USANDO UN COMANDO DE MENÚ DE PÁGINA PARA GUARDAR

1. Pulse el comando de página WRITE PROGRAM o WRITE COMBINATION. Aparecerá un cuadro de diálogo.



Si desea reemplazar los datos antiguos con los nuevos en la misma posición de memoria pulse OK.

2. Si desea modificar el nombre, pulse el botón de Edición de Texto.

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto.

Cuando haya introducido el nombre que desee pulse OK para volver al cuadro de diálogo.

3. En el campo CATEGORY especifique la categoría del Programa o Combinación.

4. Use TO PROGRAM y TO COMBINATION para especificar el destino de guardado. Use VALUE etc., para seleccionar el destino.

5. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Al pulsar OK la pantalla preguntará ARE YOU SURE?. Pulse OK para guardar los datos.

USANDO LA TECLA SEQUENCER REC/WRITE

Este método sólo se puede usar para guardar en el número de Programa/Combinación seleccionado.

1. Pulse la tecla REC/WRITE.

Aparece la siguiente pantalla.



2. Para guardar los datos pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

Guardar baterías y secuencias de ondas



Antes de guardar debe desactivar el Parámetro de protección de memoria tal como se describe más adelante.

Usando el comando de menú de página

1. Use los siguientes comandos:

WRITE DRUM KIT: Guardar conjunto de batería.

WRITE WAVE SEQUENCE: Guardar secuencia de ondas.

Aparece la página de guardado.

2. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

USANDO LA TECLA REC/WRITE

1. Pulse la tecla REC/WRITE.

2. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

El búfer de Edición

Cuando edite un Programa o Combinación los datos editados se guardan temporalmente en el llamado búfer de Edición.

Si guarda estos datos el búfer de Edición se guarda en la posición indicada.

Si usa la función de comparación cambiará entre los datos originales y los del búfer de Edición.

Edición de nombres

Pulse el botón de edición de texto [T] e introduzca un nombre

Piano 01										Symbol
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p	
a	s	d	f	g	h	j	k	l	;	
z	x	c	v	b	n	m	,	.	/	
←	→	Space				Delete		Shift		
Clear					Cancel		OK			

Protección de memoria

Para evitar errores existe un Parámetro que permite proteger la memoria contra grabaciones accidentales.

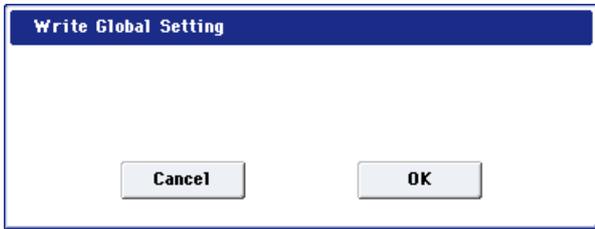
Para poder guardar deberá desactivar la protección.

1. Pulse GLOBAL para entrar en el modo Global.
2. Vaya a la Página Global P0: Basic Setup–Basic, pestaña Basic.

3. Pulse la casilla MEMORY PROTECT para el tipo de memoria en que desea guardar datos de manera que dicha casilla no tenga marca de verificación.

Guardar datos globales

1. Use el comando de menú de Página "Write Global Setting" en Global P0–P3.



2. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Memoria de datos GLOBALES

Si modifica los datos globales deberá guardarlos antes de apagar la unidad.

De lo contrario los nuevos datos se perderán.

Guardar en disco, USB o CDs



Los datos de canción del modo de secuenciador y las muestras del modo SAMPLING deben guardarse en dispositivos antes de apagar la unidad.

Puede guardarlos en disco o en un dispositivo USB o CD.



Todos los dispositivos y unidades externas son opcionales y debe comprarlos usted por separado.

TIPOS DE DISPOSITIVOS QUE SE PUEDEN USAR

Disco duro Interno SSD

30 GB DISCO DE ESTADO SÓLIDO SSD.

Unidades CD-R/RW

Formato UDF CD-R/RW

Formato CD-DA (audio CD)

Lectura de formato ISO9660 (level 1)

Dispositivos Externos USB

- **Discos duros**

- **Discos extraíbles**

Formato MS-DOS FAT16 o FAT32.

Capacidades reconocidas:

FAT32: hasta 2 terabytes = 2,000 Gigabytes (GB)

FAT16: hasta 4 GB

- **CD-R/RW**

Formato UDF CD-R/RW

Formato CD-DA (audio CD)

Lectura de formato ISO9660 (level 1)

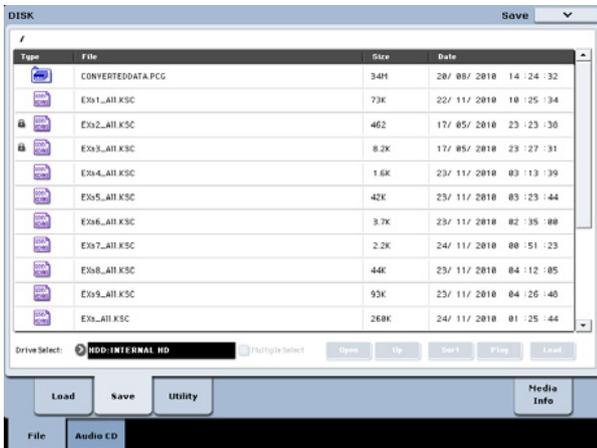
- **Disquetes**

Formato MS-DOS 3.5" 2HD y 2DD

1.44 MB (18 sectores/track) para 2HD, y 720 KB (9 sectores/track) para 2DD.

Disco duro interno

1. Pulse la tecla MODE DISK para entrar en el modo de DISCO.



2. Use DRIVE SELECT para Seleccionar HDD: INTERNAL HARD DISC.

Configuración para usar un dispositivo USB

1. Use un cable USB para conectar el conector USB 2.0 de KRONOS al conector USB de su dispositivo externo opcional: disco duro, disco extraíble, o CD-R/RW.

2. Encienda el KRONOS.

3. Si el dispositivo USB acepta conexión en caliente encienda el dispositivo.

⚠ Mientras KRONOS está accediendo al dispositivo no conecte o desconecte esta unidad USB ni conecte otra unidad USB, si lo hace podría dañar los datos.

4. Pulse MODE DISK para entrar en Modo de disco.

5. Pulse la pestaña Media Info y ejecute el comando de menú de Página "Scan device."

6. Use Drive Select para Seleccionar el dispositivo.

7. Si el medio de almacenamiento necesita ser formateado, ejecute la función de formato.

Guardar datos

1. Inserte el medio de almacenamiento (CD-R, etc.).
2. Pulse la tecla DISK para entrar en el modo de DISCO.

3. Pulse la pestaña DISK SAVE.

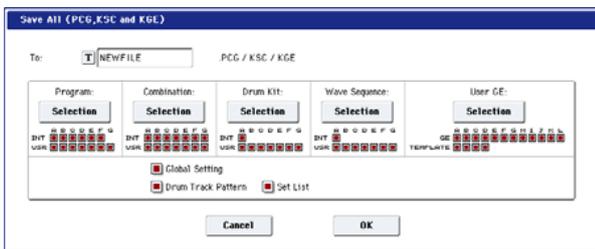
4. Use DRIVE SELECT para Seleccionar el destino de guardado.

5. Si existen directorios, seleccione el directorio en el que desea guardar los datos.

Use los botones OPEN (abrir) y UP (directorio superior) para navegar.

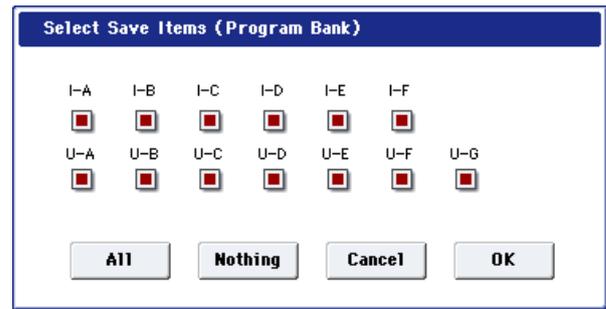
6. Pulse el botón de menú de página, y pulse SAVE ALL.

Aparece un cuadro de diálogo.



El contenido depende de los datos que vaya a guardar.

7. Use el botón de texto para introducir un nombre.
8. Use las casillas de verificación para desactivar los elementos que no desee guardar.



9. Pulse OK.

Los datos serán guardados.

Si ya existe un archivo con el mismo nombre se le preguntará si desea reemplazarlo.

.PCG

Contiene Programas, Combinaciones y datos globales

.SNG

Canción.

.KSC

Un archivo que lista las muestras y multimuestras usadas.

Otras formas de guardar

Use los comandos que aparecen al pulsar el botón de menú de página.

FORMATO: Format

Este comando da formato al disco seleccionado:
USB externo o CD-R/RW.

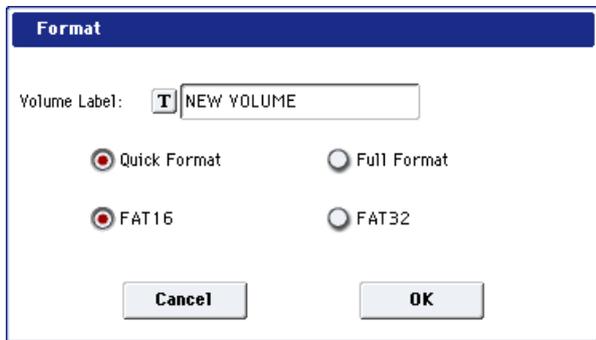


Nota adicional: para CD-audio no es necesario dar formato al CD antes de usarlo.



Todos los datos existentes en el disco serán borrados sin posibilidad de recuperación.

1. Para dar formato, inserte el medio que desee en la unidad correspondiente.
2. Pulse la tecla DISK para entrar en el modo de DISCO.
3. Seleccione la Página Disk–Utility. Pulse la pestaña File, y después la pestaña Utility.
4. En DRIVE SELECT seleccione la unidad.
5. Pulse el comando de menú de Página y Pulse FORMAT.



6. En VOLUME LABEL seleccione la etiqueta del disco.
7. QUICK FORMAT: seleccione este formato si el disco ya ha sido formateado anteriormente.

FULL FORMAT: seleccione este formato si el disco no ha sido formateado anteriormente.
8. Especifique el sistema de Archivos.

FAT16 para un máximo de 4 Gigabytes (GB).
Use FAT32 para tamaños mayores.
Use FAT16 para dar formato a Compact Flash de 4 GB o menos.

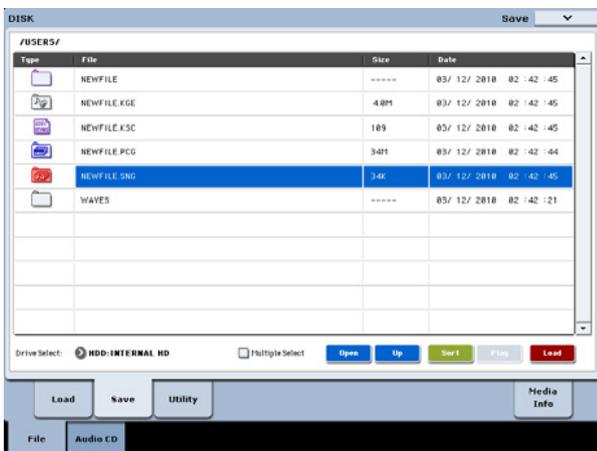
9. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

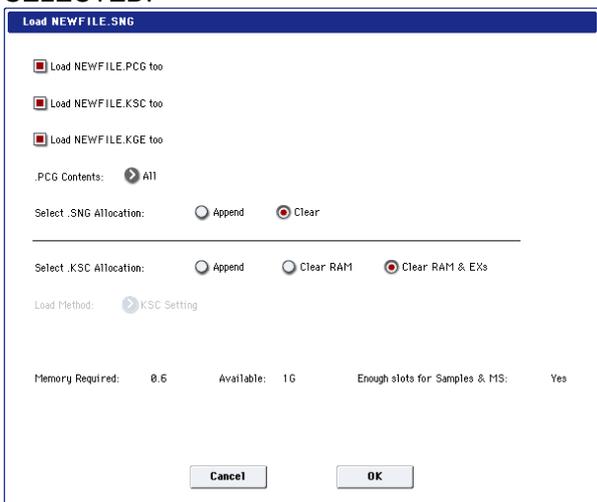
Cargar datos

Cargar Archivos .PCG, .SNG, y .KSC

1. Si es necesario: Inserte el medio de almacenamiento (CD-R, etc.) .
2. Pulse la tecla DISK para entrar en el modo de DISCO.
3. Pulse la pestaña DISK LOAD.
4. Use DRIVE SELECT para Seleccionar el lugar donde está el Archivo.



5. use el comando de menú de Página LOAD SELECTED.



6. Si el directorio contiene además un archivo SNG o KSC con el mismo nombre:

Si selecciona LOAD *****.SNG TOO se cargará el archivo SNG.

Si selecciona LOAD *****.KSC TOO se cargará el archivo KSC.

Si el directorio contiene además un archivo SNG o KSC con el mismo nombre:

Si selecciona LOAD *****.SNG TOO se cargará el archivo SNG.

Si selecciona LOAD *****.KSC TOO se cargará el archivo KSC.

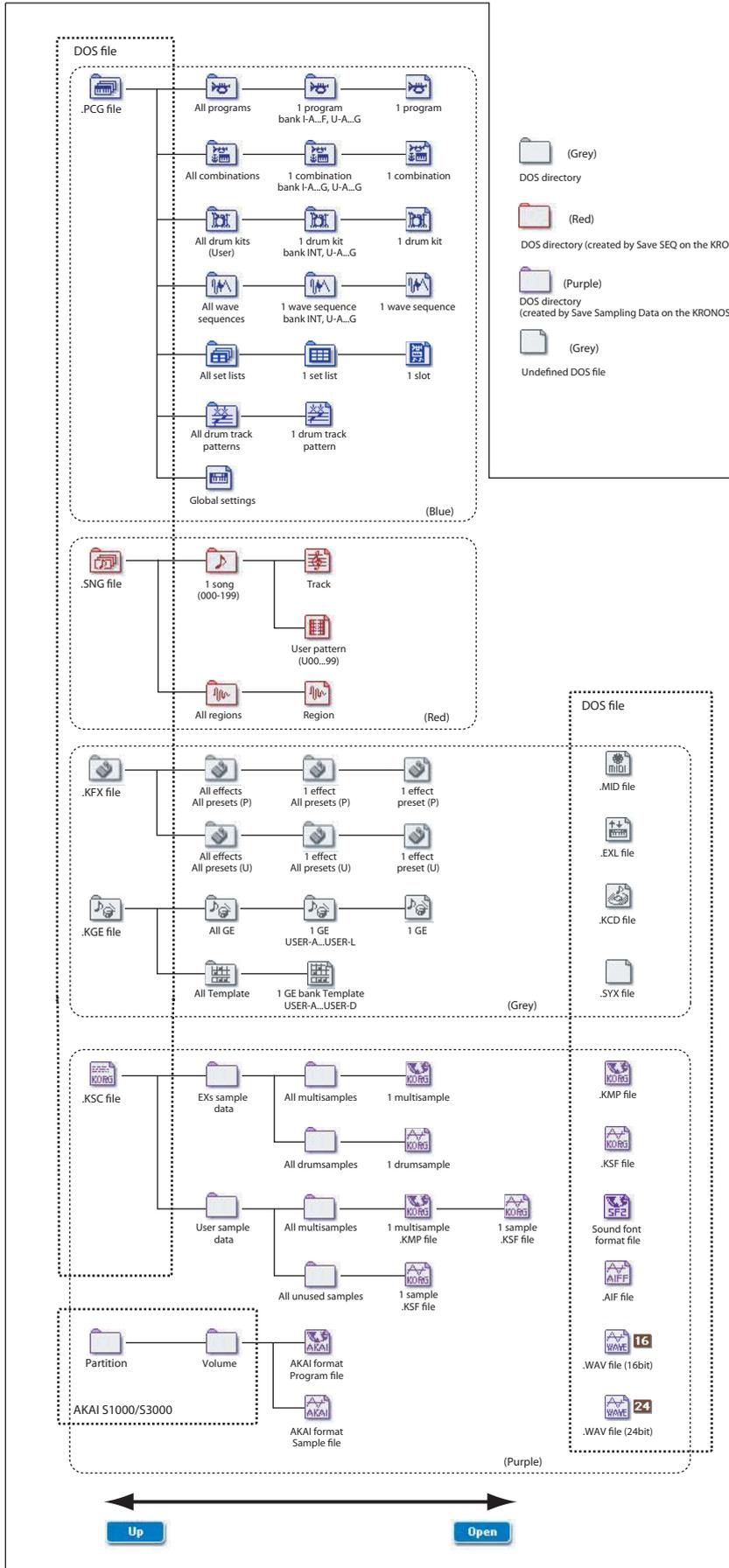
El Parámetro SELECT KSC ALLOCATION es válido si se ha seleccionado LOAD *****.KSC TOO.

APPEND: las muestras se cargarán a partir del primer número libre.

CLEAR: las muestras y multimuestras que estén en memoria serán borradas y las muestras serán cargadas con la misma configuración con la que fueron guardadas.

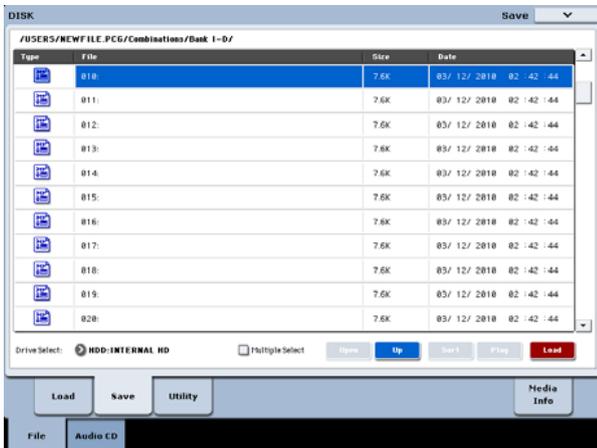
7. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.



Cargar bancos individuales desde un Archivo .PCG

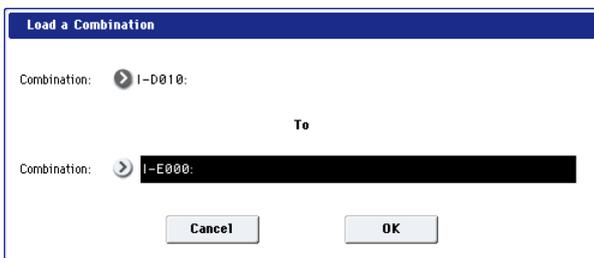
1. Seleccione el Archivo .PCG



2. Pulse el comando de menú de Página y elija “Load Selected.”

Cargue los bancos individuales usando
“.PCG Contents”

En “To” Seleccione el destino.



Creación de un CD audio a partir de archivos Wave del disco duro

Esta sección explica cómo crear un CD audio a partir de archivos WAVE creados en el disco duro o desde un disco USB externo.

Parte 1.

En Modo de Secuenciador vaya a **0-8: Audio In/Sampling**.

Seleccione el menú de **Página Bounce All Tracks To Disk**, para volcar todas las Pistas al disco.

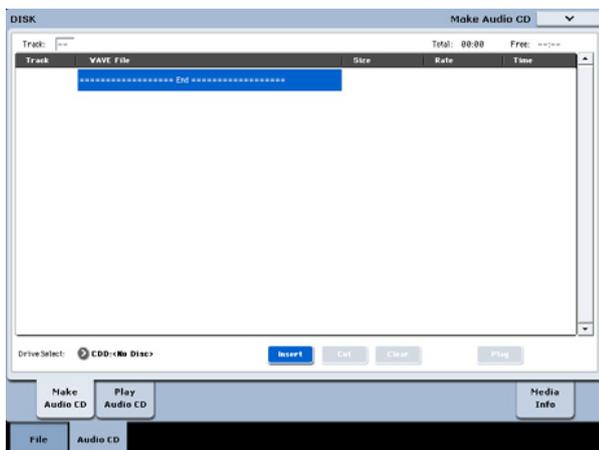
Asegúrese de que existe suficiente espacio en disco.

Parte 2. Creación del CD de Audio.

1. Vaya al modo de Disco, página **Make Audio CD**.

Al principio el área de archivo mostrará "====End====".

2. Seleccione "====End====" y Pulse el botón **Insert**.



Aparece el cuadro **Insert Track**.

Use el campo de selección de dispositivo y los botones **OPEN** y **UP** para ir al directorio que contiene el archivo WAVE, y seleccione el archivo que desea añadir.

Puede seleccionar archivos de 44.1 kHz o 48 kHz. Los de 48 kHz serán convertidos a 44.1 kHz al grabarlos en CD audio.

"Multiple Select" permite añadir varios Archivos en una única operación.

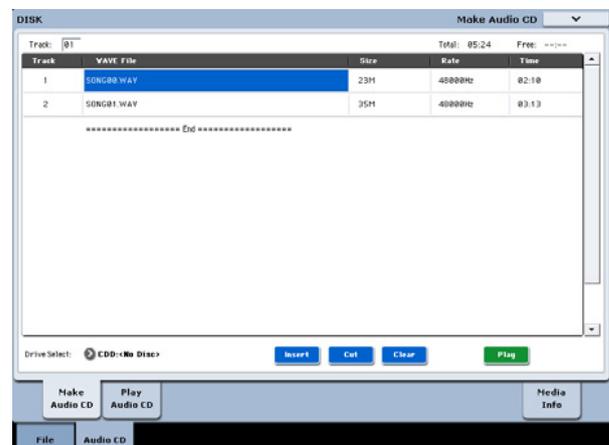
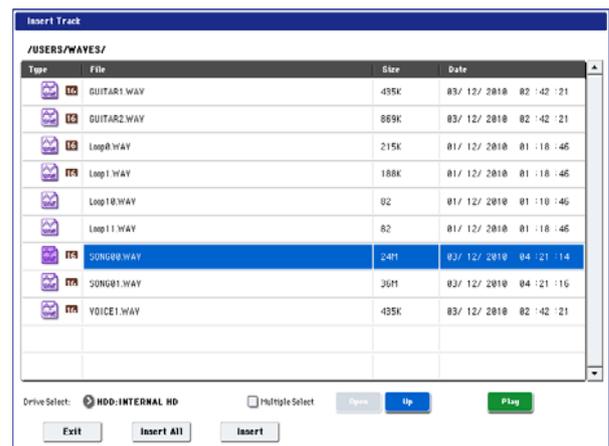
Para añadir el archivo Pulse el botón **INSERT**.

Siga añadiendo archivos del mismo modo.

Si desea eliminar un archivo de la lista, Pulse **CUT**.

3. Inserte un CD-R/RW vacío en el dispositivo CD-R/RW.

Le recomendamos que use CD-R para mayor compatibilidad con otros reproductores.



4. Seleccione el comando de menú de página **"Write to CD"** y especifique los Parámetros.

Use **“Speed”** para seleccionar la velocidad de Grabación.



En algunos sistemas se pueden producir errores con una velocidad de Grabación elevada.

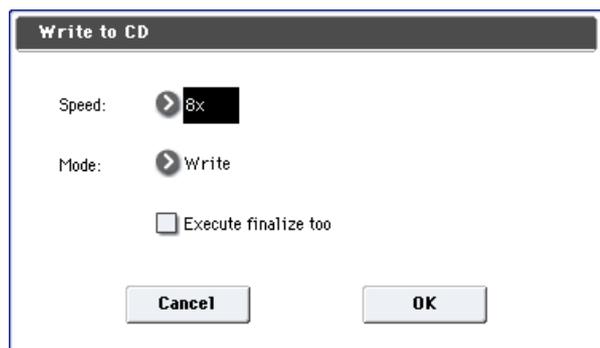
Use **“Mode”** para especificar el método de Grabación.

Puede seleccionar TEST para probar la Grabación antes de realizarla en firme.

Una vez que se ha llevado a cabo la prueba de Grabación, seleccione WRITE.

“Execute finalize too” especifica si el CD será finalizado para que pueda ser reproducido en otro reproductor.

5. Cuando desee iniciar la Grabación o la prueba, Pulse OK:



Pulse OK de nuevo para aceptar las normas de derechos de autor.



Evite cualquier golpe o vibración al CD-R/RW durante la Grabación.

6. Si el CD-R/RW ha sido finalizado, puede reproducirlo en la mayoría de reproductores CD.

Guardar una lista de Pistas

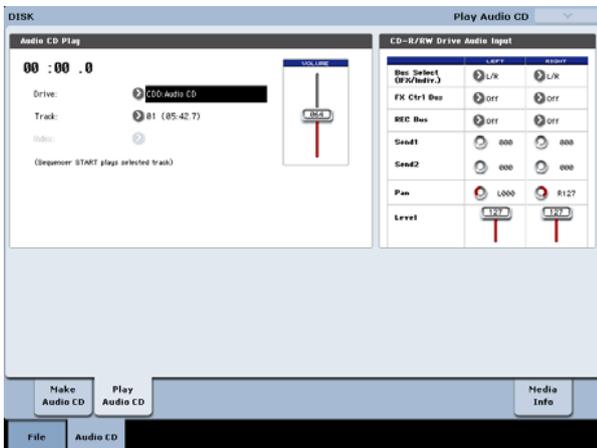
La lista se perderá al apagar el KRONOS.

Si desea guardar la lista:

1. En la página SAVE, seleccione el directorio en el que guardará la lista.
2. Seleccione el comando de menú de página **“Save Audio CD Track List”**.
3. Pulse OK para guardar los datos.

Reproducción de CD audio

1. Pulse la pestaña Play Audio CD.



2. En Drive Select, Seleccione la unidad CD-R/RW.

3. para permitir la monitorización, Ajuste CD-R/RW Audio Input de la forma siguiente.

LEFT "Bus (IFX/Indiv.)" L/R, "FX Ctrl Bus" Off,

"REC Bus" Off, "Send1/Send2" 000, Pan L000,

"Level" 127

RIGHT "Bus (IFX/Indiv.)" L/R, "FX Ctrl Bus" Off,

"REC Bus" Off, "Send1/Send2" 000, Pan R127,

"Level" 127

"Volume" 127

4. Use "Track" para Seleccionar la Pista y Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción.

Ajuste de fecha y hora

1. Pulse MODE DISK.

2. Seleccione la Página Disk–Utility.
Pulse la pestaña File, y después la pestaña Utility.

3. Comando de menú de Página: Set Date/Time
Este comando ajusta la Fecha y Hora que se usará para los archivos guardados.

Seleccione este comando.

Ajuste los Parámetros.

Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Efectos

Usa hasta 16 Efectos de alta calidad simultáneamente; los efectos individuales rivalizan con unidades de efecto independientes

- 12 Efectos de Inserción
- 2 Efectos Master
- 2 Efectos Totales

KRONOS proporciona 16 efectos internos para tus creaciones musicales.

Cada uno de los 12 efectos de inserción puede aplicarse a uno o múltiples timbres de una combinación, o a una o varias pistas del secuenciador.

Además pueden aplicarse dos efectos Master a los envíos 1/2, y puedes aplicar dos efectos totales a todas las pistas en la etapa final del sonido.

Cada efecto ofrece 185 tipos distintos, cubriendo cualquier necesidad sonora.

Algunos ejemplos incluyen reverberación de alta resolución, chorus, retardo, modelado de caja acústica y amplificador de guitarra, incluso Vocoder.

Cada efecto proporciona hasta 72 parámetros ajustables, así como numerosas posibilidades de modulación en tiempo real, ofreciendo una excepcional versatilidad.

Un Ecuilizador de tres bandas independiente está disponible para cada timbre, pista de secuenciador y pista de audio para que puedas ajustar un sutil equilibrio tonal, o para modificar de forma creativa el sonido en general.

Tipos de Efectos:

Dynamics: Efectos de dinámica 000...010

EQ/Filter: Efectos de Ecuilizador y filtro 011...026

OD/Amp/Mic: Efectos de saturación, amplificador y micros 027...039

Cho/FIn/Phs: Efectos de chorus, flanger y faser 040...054

Mod/P.Shift: Efectos de Modulación y cambio de tono 055...076

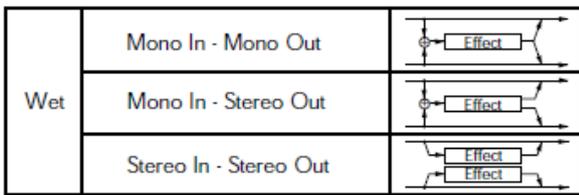
Delay: Efectos de retardo 077...099

Reverb/ER: Efectos de Reverberación 100...108

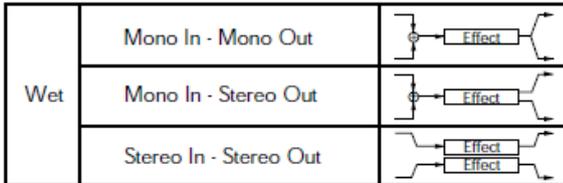
Mono-Mono: Efectos de cadena en serie Mono & Mono 109...140

Mono/Mono: Efectos de cadena en paralelo 141...185

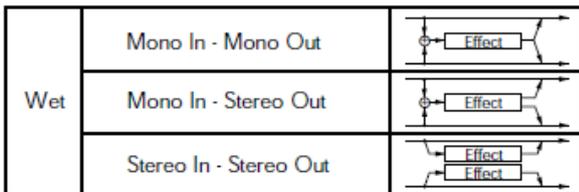
Efectos de inserción:



Efectos Master:

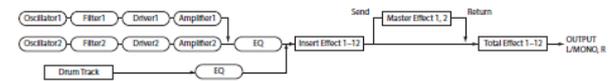


Efectos Totales:

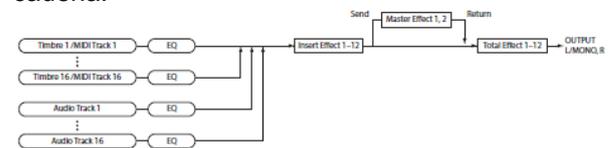


Los Efectos en cada Modo

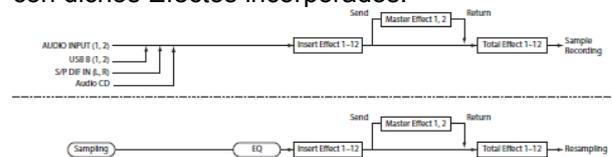
En MODO DE PROGRAMA: los Efectos de inserción se pueden usar como una parte más del proceso de creación de sonido. Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido. El Ecuador se suele situar al final de la cadena.



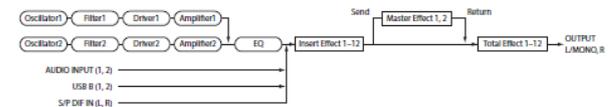
En modos de Combinación y secuenciador los Efectos de inserción se suelen usar para dar personalidad a cada timbre o pista. Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido. El Ecuador se suele situar al final de la cadena.



En MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.



Con las entradas de audio puede usar el KRONOS como una unidad de Efectos de 6 entradas (1-4 y SPDIF) y 6 salidas.



Rutas y Efectos

Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.

Efectos de un Programa

CONFIGURACIÓN

1. En PROGRAM P8: INSERT EFFECT seleccione la pestaña ROUTING.



2. Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos Totales.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1 - 8, 1/2 - 7/8: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

Para este ejemplo seleccione IFX1.

3. OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales MASTER.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

4. “FX Control Bus (All OSCs to)” envía la salida de los osciladores 1 y 2 a FX Control bus.

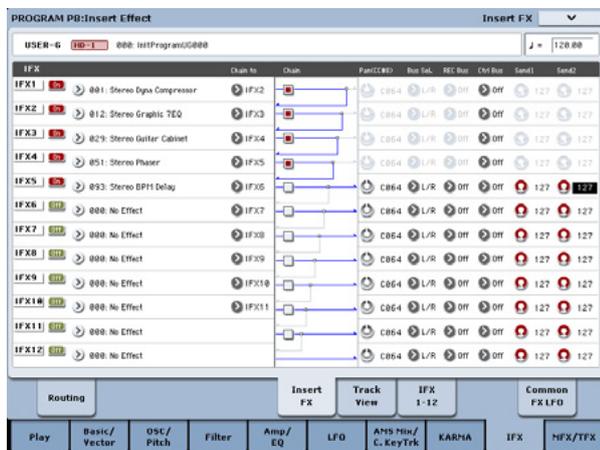
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

5. REC Bus envía la salida de los osciladores 1 y 2 a los buses de Grabación REC.

Normalmente debe Seleccionar OFF, ya que ajustará P0– Audio Input/Sampling “Source Bus” a L/R al muestrear la salida de los osciladores 1 y 2.

Efectos de Inserción

6. Seleccione la pestaña INSERT FX.



7. Para IFX 1-12 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

8. Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

9. Parámetro CHAIN.

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

10. Ajuste los Parámetros PAN, BUS SEL, SEND 1 y SEND 2.

PAN: Ajusta en panorama.

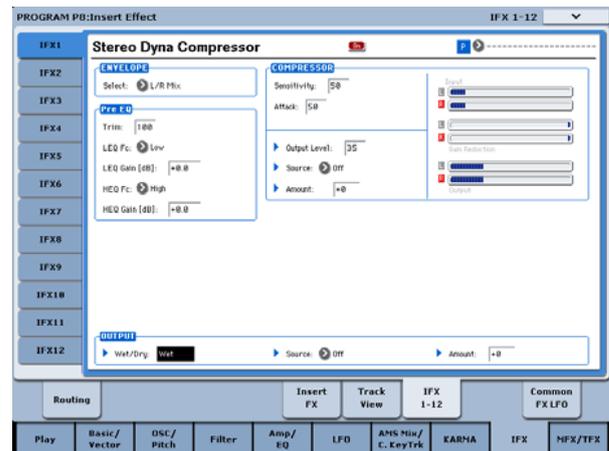
BUS SEL: selecciona el bus de salida.

SEND 1 y SEND 2: niveles de envío a los Efectos principales.

Para este ejemplo seleccione 127.

11. Seleccione P8: Insert Effect– Insert FX y ajuste los Parámetros.

P: EFFECT PRESET. Permite guardar Ajustes de Efectos para que pueda usarlos de forma fácil en otros Programas, etc.

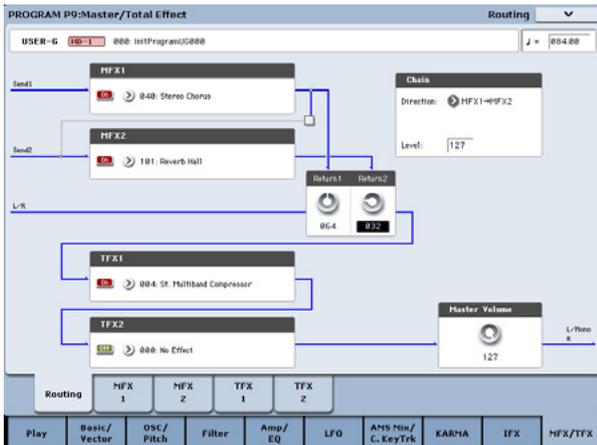


Efectos Principales: MASTER

12. La entrada de los Efectos principales está gobernada por los Parámetros SEND 1 y SEND 2 ajustados anteriormente.

SEND 1 corresponde a MFX1.

SEND 2 corresponde a MFX2.



13. Seleccione PROGRAM P9: MASTER / TOTAL EFFECT - ROUTING.

14. En MFX1 y MFX2 seleccione el tipo de cada Efecto principal.

El procedimiento es el mismo que para los Efectos de inserción.

15. Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

16. Use RETURN 1 y RETURN 2 para ajustar los niveles de salida de los Efectos principales.

17. Seleccione las pestañas MFX1 y MFX2 y ajuste los Parámetros.

Efectos Totales

18. Si usa “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” para elegir L/R como salida del oscilador, o si Ajusta post-IFX “Bus Select” a L/R, la señal entrará en el Efecto TOTAL.

19. Seleccione PROGRAM P9: MASTER / TOTAL EFFECT - ROUTING.

20. En TFX1 y TFX2 seleccione el tipo de cada Efecto principal.

El procedimiento es el mismo que para los Efectos de inserción.

21. Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

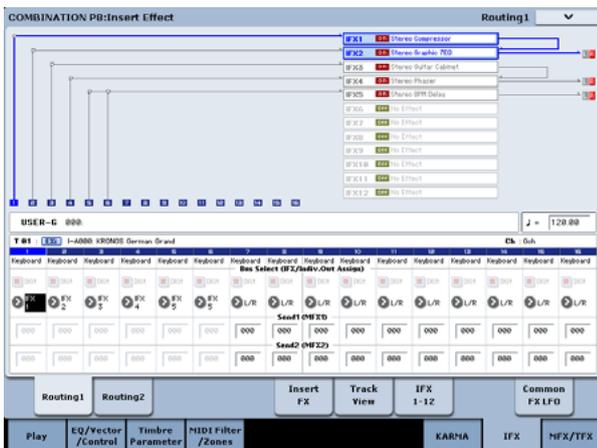
22. Seleccione las pestañas TFX1 y TFX2 y ajuste los Parámetros.

Efectos en modos de Combinación y canción

CONFIGURACIÓN

1. En COMBINATION P8: INSERT EFFECT

seleccione la pestaña ROUTING1.



2. Seleccione IFX INDIV.OUT SELECT para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

La configuración aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Ajuste los Parámetros SEND 1 y SEND 2.

El valor total se obtiene al multiplicar este Parámetro por SEND 1 y SEND 2 a nivel de Programa.

4. Acceda a Combination P8: Insert Effect–Routing2.

“FX Control Bus (All OSCs to)” envía la salida de los osciladores 1 y 2 a FX Control bus.

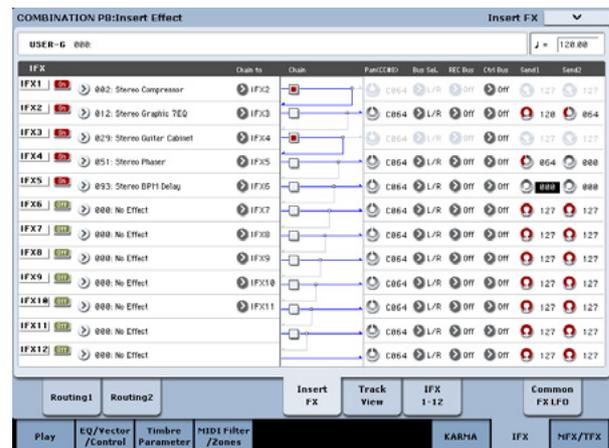
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la salida de los osciladores 1 y 2 a los buses de Grabación REC.

Se usa para muestrear el sonido de un Timbre específico.

Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX12 y ajuste los Parámetros como desee.



Efectos Principales

Efectos Totales

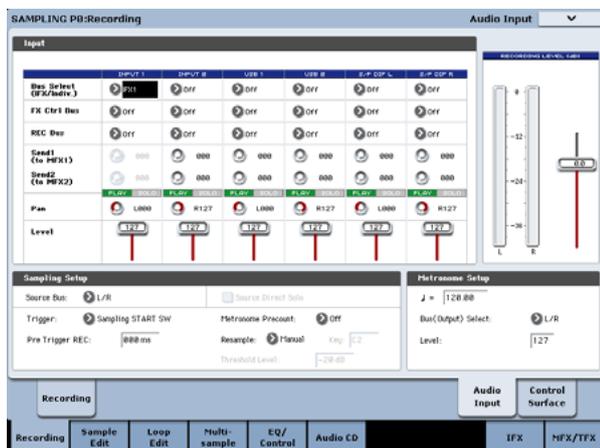
El procedimiento es el mismo que para un Programa.

Efectos en Modo Sampling

En MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.

CONFIGURACIÓN

1. En SAMPLING P0: RECORDING, seleccione la pestaña AUDIO INPUT.



Consulte el procedimiento de Grabación en modo SAMPLING descrito en este manual.

2. Seleccione IFX INDIV.OUT SELECT para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

La configuración aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Ajuste los Parámetros SEND 1 y SEND 2.

4. Ajuste “PLAY/MUTE” y “SOLO On/Off” como desee.

5. Use “Pan” para Ajustar el panorama de la entrada de audio.

“FX Control Bus” envía la salida del Timbre a FX Control bus.

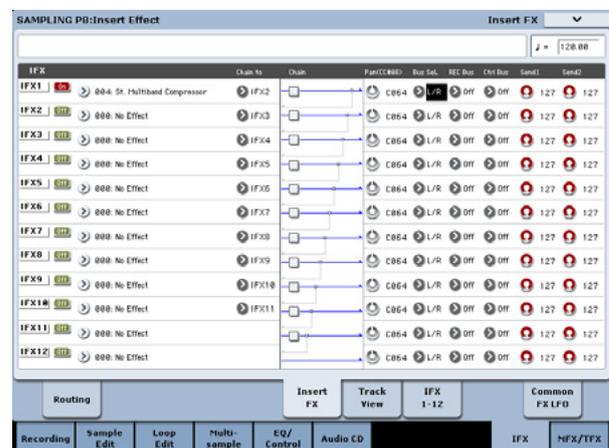
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la entrada de audio a los buses de Grabación REC.

Normalmente Seleccione OFF ya que SOURCE BUS estará en L/R.

Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX12 y ajuste los Parámetros como desee.



Efectos Principales

Efectos Totales

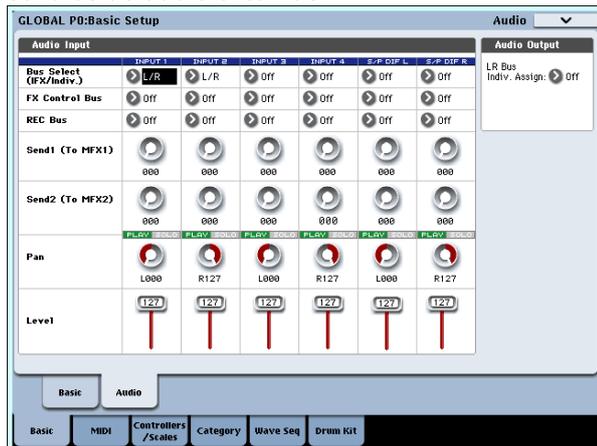
El procedimiento es el mismo que para un Programa.

Efectos para las entradas AUDIO INPUT

Con las entradas de audio puede usar el KRONOS como una unidad de Efectos de 6 entradas (1-4 y SPDIF) y 6 salidas.

1. Vaya a la Página Global P0: Basic Setup–Audio.

 Debe ir al Modo Global desde el Modo (excepto Sampling) en el que desea usar las señales de audio externas.



2. BUS IFX INDIV. SELECT: especifica el bus al cual será enviada la señal.

3. SEND 1 TO MFX1 y SEND 2 TO MFX2: especifican el nivel de envío a los Efectos principales. Sólo se puede ajustar si BUS IFX INDIV. SELECT está en L/R u OFF.

“FX Control Bus” envía la salida del Timbre a FX Control bus.

Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la entrada de audio a los buses de Grabación REC.

Normalmente Seleccione OFF ya que SOURCE BUS estará en L/R.

 Si no está usando las entradas de audio seleccione OFF en BUS IFX INDIV. SELECT.

4. Si desea usar los Ajustes de entrada del Modo Global active “Use Global Setting”.



Modulación Dinámica: DMOD

En el KRONOS se pueden controlar Parámetros específicos (como balance de Efectos, velocidad de Modulación, etc.) mientras toca. Esto recibe el nombre de Modulación dinámica.

Ejemplo

1. Tal como se ha descrito en selección de Efectos de un Programa ajuste IFX1 a 091: L/C/R BPM DELAY.

Verifique que se obtiene un Efecto de retardo.

2. Seleccione P8: Insert Effect – IFX1.

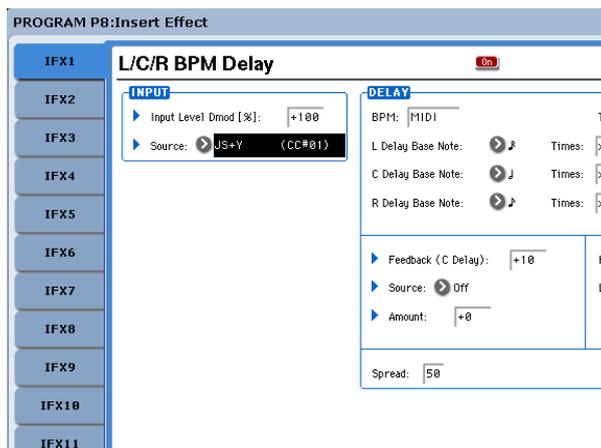
USO DE DMOD PARA CAMBIAR EL RETARDO CON EL JOYSTICK

1. Ajuste INPUT LEVEL DMOD a +100.

2. Ajuste SRC a JS+Y: CC#01.

El retardo desaparece.

Al mover el Joystick hacia delante el retardo aumentará.



USO DE DMOD PARA MODIFICAR LA REGENERACIÓN CON LA TECLA SW1

1. En P1: BASIC / VECTOR seleccione la pestaña CONTROLLER SETUP y ajuste la función de SW1 a SW1 MOD: CC#80.

Mode: TOGGLE.

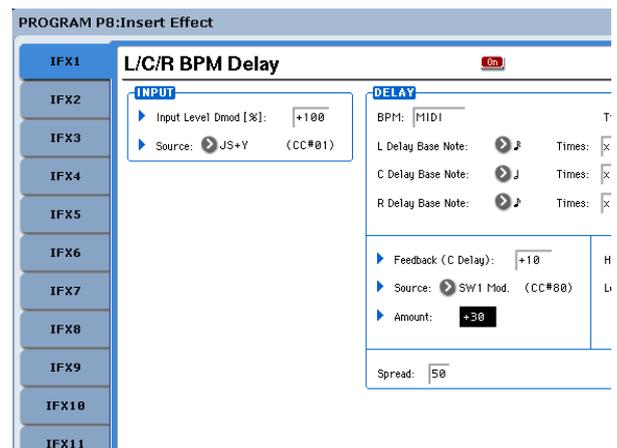
2. Vuelva a P8.

Ajuste FEEDBACK SOURCE A SW1: CC#80.

3. Ajuste AMOUNT a +30.

Al pulsar SW1 el nivel de regeneración aumentará.

Mueva el JOYSTICK hacia delante.



Sincronización MIDI / Tempo

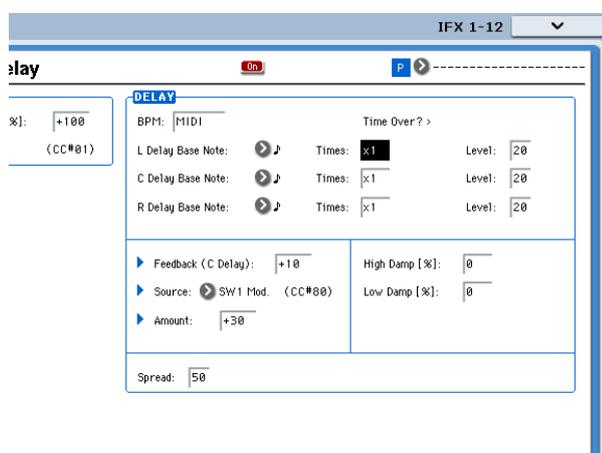
Esta función permite sincronizar los LFOs de Efectos y los tiempos de retardo con el Tempo.

Uso de la función MIDI / Tempo Sync para sincronizar el tiempo de retardo con los cambios de Tempo KARMA

1. Realice la Selección de Efectos y Ajustes que se ha descrito en el ejemplo anterior DMOD.

2. Ajuste BPM A MIDI.

3. Realice los Ajustes de la figura:



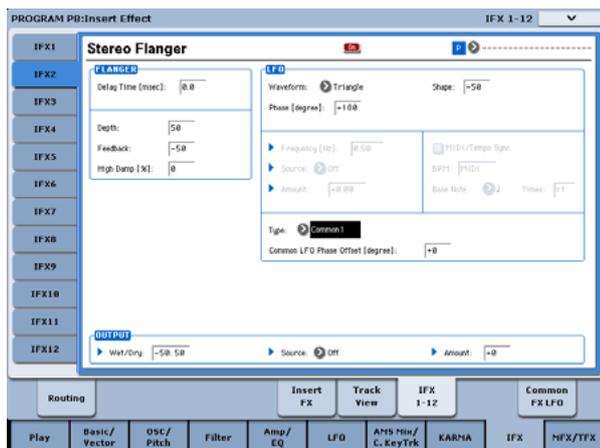
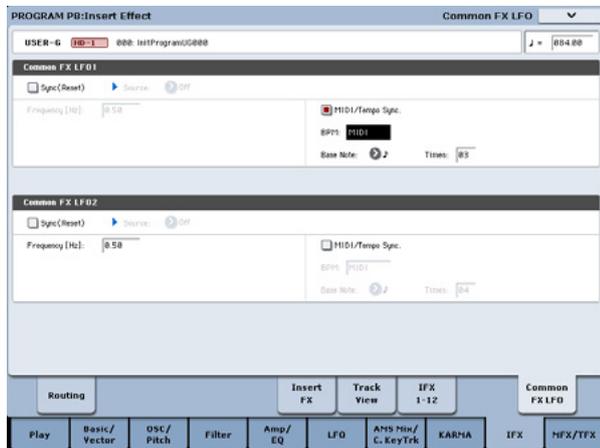
4. Gire el botón TEMPO y el tiempo de retardo cambiará.

5. Al pulsar KARMA ON/OFF se iniciará la Reproducción KARMA.

LFO de Efectos: Common FX LFO

Existen dos LFOs comunes para los Efectos de Modulación.

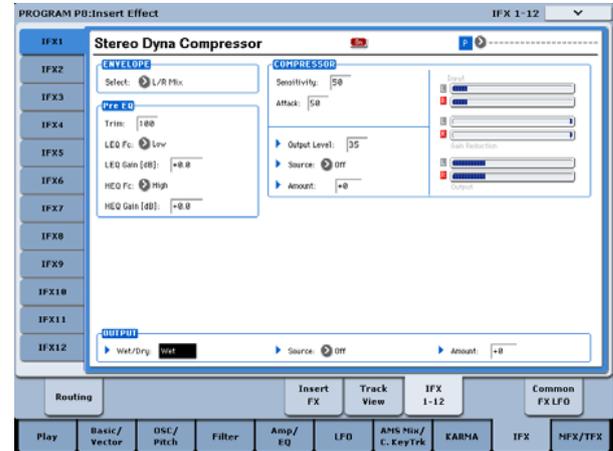
En las Páginas P8– Common FX LFO puede especificar los Parámetros Common FX LFO 1 y 2.



Write FX Preset

Write FX Preset está disponible en las Páginas IFX 1–12, MFX 1 y 2, y TFX 1 y 2.

Este comando guarda el Preset de Efectos actual.



Karma

KARMA – la nueva generación

KARMA es nuestra revolucionaria tecnología algorítmica que genera increíbles frases, patrones rítmicos y otros efectos musicales que se pueden alterar e introducir un factor aleatorio en tiempo real. KARMA continúa marcando el estándar por el cual son juzgados todos los demás arpegiadores, generadores de frases y efectos musicales.

KARMA ofrece el potencial de tocar imposibles cascadas de notas, arpegios tecno y efectos, densas texturas melódicas y rítmicas, glisandos naturales, portamentos y desplazamientos de tono, e intrincados rasgueos de guitarra, por nombrar sólo unos cuantos. Pero lo que realmente ofrece KARMA es inspiración. Esta tecnología permite a KRONOS improvisar con el intérprete, aumentando y potenciando tus ideas creativas.

Se han incorporado múltiples funciones nuevas que hacen que esta segunda generación de KARMA represente lo más avanzado. Las Secuencias de Ondas basadas en KARMA manipulan la reproducción de las muestras que crean cada sonido, permitiendo a cada nota acceder a una onda distinta a medida que se genera. El tener las Secuencias de Ondas disponibles para la tecnología KARMA significa que puede añadir este gran efecto a un timbre de forma rápida y sencilla, ¡sin tener que editar el Programa! La función de Mapa de Notas proporciona una potente herramienta para transformar patrones rítmicos en diferentes variaciones, sustituyendo de forma instantánea uno de los miles de sonidos de batería disponibles por cualquier otro. También se puede usar para transformar melódicamente notas generadas por KARMA, como por ejemplo cambiar todas las notas de mayor en sexta a mayor en novena.

En Modo de Programa puede asignar al sonido uno de los Efectos Generados KARMA (GE); mientras que los Modos de Combinación y Secuenciador ofrecen hasta cuatro GE's a la vez. En estos Modos cada uno de los cuatro módulos KARMA dispone de su propia 'Capa de Módulo', en la que los ocho deslizantes, conmutadores y botones de escena proporcionan control sobre el GE, como patrón rítmico, parte de acompañamiento, etc. Pulsa el botón de control de módulo y se selecciona una capa distinta, controlando por tanto un módulo KARMA distinto con los deslizantes y conmutadores. Además de las cuatro capas de módulos, existe una capa principal que se puede asignar a Parámetros de cualquiera de los módulos, incluso agrupándolos de manera que un deslizante puede controlar el 'swing' de los cuatro módulos al mismo tiempo, entre otras muchas posibilidades. Cada capa de módulos tiene 8 escenas que guardan los ajustes de los 16 deslizantes y conmutadores, lo cual permite recuperar de forma instantánea ajustes diferentes para cada capa. La capa principal también tiene 8 escenas que, además de guardar los ajustes de los 16 deslizantes y conmutadores, también controla la escena seleccionada para cada módulo. Con 8 escenas en cada módulo y 8 escenas principales las posibilidades son ilimitadas.

Hemos hecho que KARMA sea mucho más fácil de usar a la vez que hemos conseguido que sea todavía más flexible. Más de 2000 efectos generados por KARMA (GE) se han estandarizado en uno de los 13 distintos Modelos de Control en Tiempo Real (RTC). Un modelo RTC especifica los Parámetros del KARMA GE que están disponibles para su control en tiempo real, y la forma en que la superficie de control está asignada a los mismos. Con múltiples GEs compartiendo la misma configuración, lo que aprendes controlando un GE es aplicable a otros GE.

Estructura de la función KARMA

Karma en Modo de Programa:

Karma en Modos de Combinación y Secuenciador

Módulo KARMA

Por cada módulo se puede seleccionar un Efecto Generado: GE, que a su vez generará una frase o Patrón.

En modo de Programa puede usar un GE.

En modo de Combinación y Reproducción de canción podrá usar cuatro módulos GE: A, B, C, D.



En el modo de Programa los mensajes MIDI

KARMA se reciben y transmiten en el canal MIDI GLOBAL.

GE (Efecto Generado)

Las frases y patrones generadas por la función KARMA son producidas por un GE.

Basándose en la interpretación del teclado, el GE usa diversos Parámetros internos para controlar la forma en que serán desarrollados los datos de nota, y la forma en que el ritmo, la estructura de acordes, velocidad, etc., serán controlados para generar una frase o Patrón.

Parámetros GE RTP

Cada GE tiene unos 200 Parámetros internos.

De estos Parámetros cada GE proporciona hasta 32 Parámetros preset con los que podrá controlar la frase o Patrón.

Estos Parámetros reciben el nombre de Parámetros GE.

Modelo RTC

Todos los GE Preset tienen un modelo interno RTC.

Este modelo es una estandarización de más de 200 Parámetros internos del GE.

Cada GE está asignado a uno de los siguientes modelos:

- DP1 - Drum/Perc
- BL1 - Bass/Lead
- DM1 - Drum Melodic
- GV1 - Gated Vel/Pattern
- GC1 - Gated CCs
- CL1 - Comp/Lead
- WS1 - WaveSeq 1
- WS2 - WaveSeq 2
- EG1 - Dual Env Gen
- LF1 - Dual LFOs
- MR1 - Melodic Repeat
- MB1 - Mel Rpt/Bend
- RB1 - Real-Time Bend
- Custom (programable)

Auto RTC Setup

Esta función realiza Ajustes automáticos de KARMA CONTROLS y KARMA SWITCH de acuerdo con los Ajustes de modelo RTC.

Use el cuadro de diálogo Load GE Options para realizar estos Ajustes de forma automática.

Parámetros del módulo KARMA

Estos Parámetros controlan el Patrón o frase generada por el módulo KARMA.

Se utilizan para controlar aspectos que no son controlados por el GE.

Parámetros en Tiempo Real: GE RTP

Estos Parámetros realizan ajustes para los Controles KARMA en Tiempo Real.

DYNAMIC MIDI

DYNAMIC MIDI es una función que permite usar mensajes de Cambio de Control MIDI (CC) o bien los controladores del KARMA para controlar aspectos específicos de la función KARMA.

Controladores KARMA en Tiempo Real

Son los controladores del panel frontal que están dedicados a la función KARMA.

Sus ajustes se pueden guardar en Programa, Combinación o canción.

ON/OFF

Activa/desactiva la función KARMA.

LATCH

Hace que la función KARMA siga activa incluso al soltar las teclas.

CHORD ASSIGN

Pulse esta tecla cuando desee grabar un acorde en los parches PAD 1-8.

MODULE CONTROL

En Modos de Combinación o Secuenciador Selecciona el Modulo que será controlado por los deslizantes KARMA, conmutadores KARMA 1–8, y KARMA SCENE 1–8.

MASTER: elija este Ajuste si desea controlar los módulos A, B, C, y D simultáneamente.

A, B, C, D: elija uno de estos Ajustes si desea controlar cada módulo individual.



Nota adicional: en Modo de Programa sólo se puede Seleccionar MASTER que controla el Modulo A.

SCENE

Se pueden memorizar dos conjuntos de controles KARMA como escenas.

Cada vez que Pulse esta tecla alternará entre las dos Escenas.

Uso de la función KARMA en modo de Programa

En modo de Programa podrá usar un Módulo KARMA.

Tecla KARMA ON/OFF

Pulse esta tecla para Activar/desactivar la función KARMA.

Cuando el LED está iluminado la función KARMA está activada.

Cuando el LED está apagado la función KARMA está desactivada.

Selección de Programa

1. Pulse PROG para entrar en modo de Programa y seleccione un Programa como se ha descrito anteriormente.

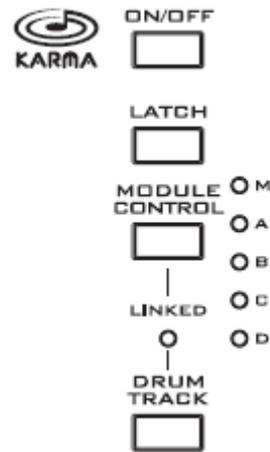


El LED KARMA está encendido para algunos Programas.

Seleccione un Programa en el que esté encendido.

Toque el teclado y se iniciará la función KARMA.

También puede activar la función KARMA pulsando la tecla KARMA ON/OFF.



Ajuste de Tempo

1. Gire el botón TEMPO para ajustar el tempo de la función KARMA.

Este ajuste se guardará al guardar el Programa.



El rango es 40-240.

También puede usar el control VALUE.

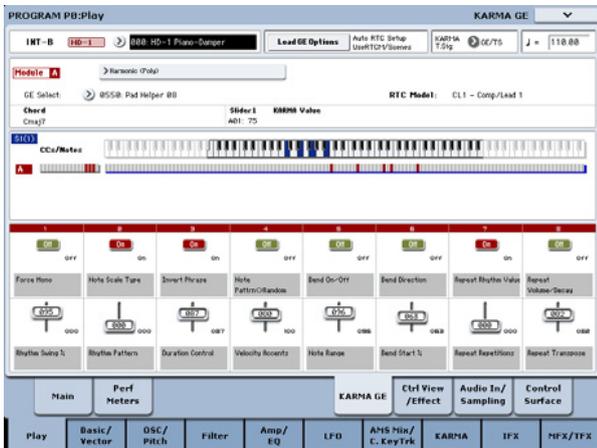
Este Parámetro se guarda junto con el Programa.



Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL la pantalla indicará EXT y el TEMPO será controlado por la unidad externa conectada.

Comprobación de notas y zonas

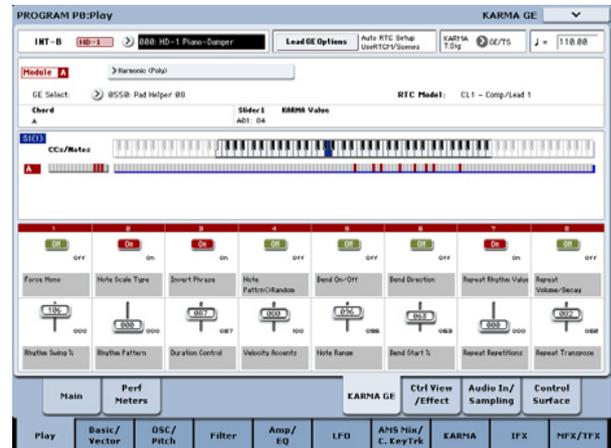
1. Vaya a la Página P0: Play- KARMA GE.



Modificación de la frase o patrón generado

Los Parámetros útiles para controlar la frase o patrón ya están asignados a los controladores KARMA.

1. Vaya a la Página Prog P0: Play- KARMA GE.

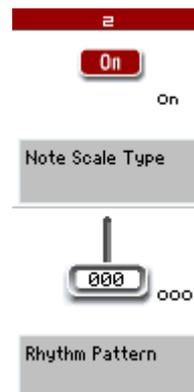


La parte inferior de la pantalla muestra los controladores asignados.

2. Mueva los controladores KARMA CONTROLS 1-8, KARMA SWITCHES 1-8 del panel frontal.

Slider 1 KARMA Value
A04: 84

El patrón o frase cambiará.



3. Use SCENE 1-8 para elegir una escena.

Para Restaurar el estado de los controles y botones

Restaurar todo el Programa: Pulse COMPARE.

Restaurar solamente los ajustes SCENE. Use RESET CONTROLS.

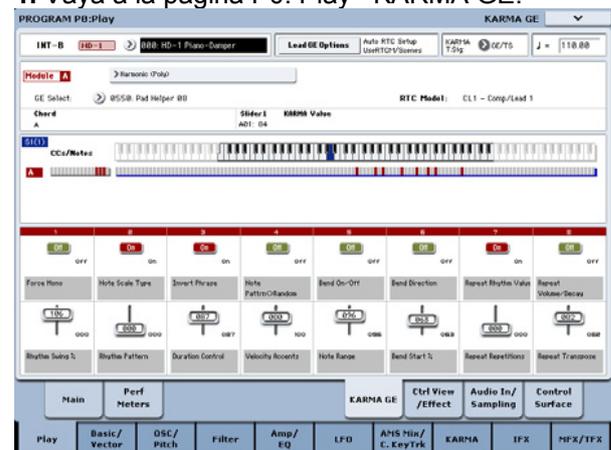
Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

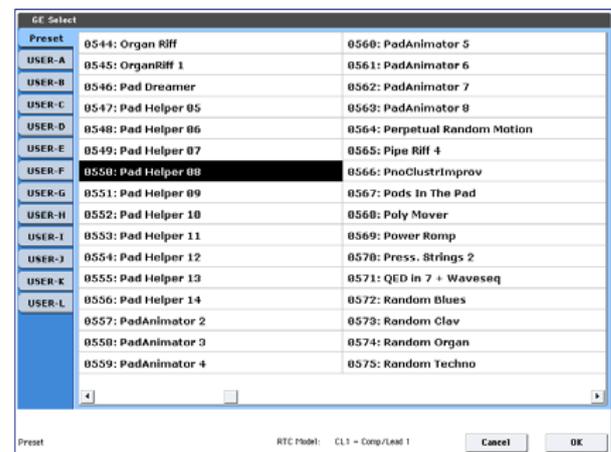
KRONOS contiene Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

1. Vaya a la página P0: Play– KARMA GE.



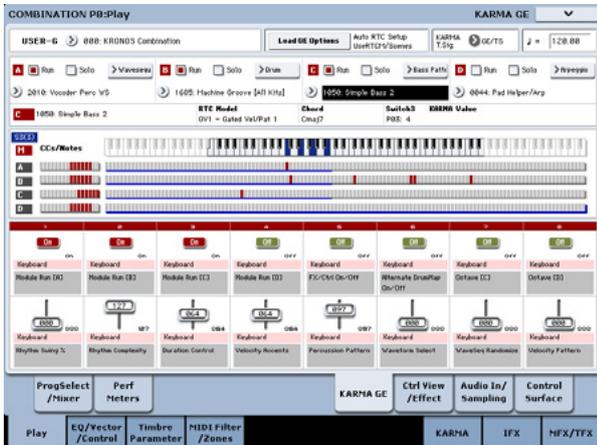
2. En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.



3. Pulse OK para cerrar el menú de Selección.

Comprobación de notas y zonas

1. Vaya a la Página Combination P0: Play–KARMA GE.



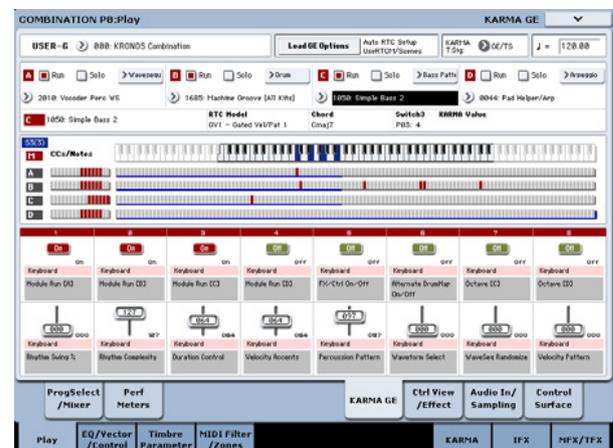
Uso de controladores KARMA

Puede usar los controladores KARMA para controlar la frase o patrón generado.

En Modo de Combinación puede elegir el módulo KARMA que desea controlar.

Nota adicional: el estado de los controladores KARMA se guarda al guardar la Combinación.

1. Vaya a la Página Combination P0: Play–KARMA GE.



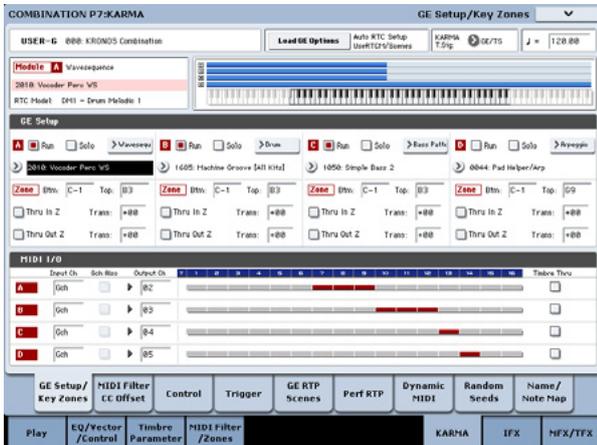
2. Use **MODULE CONTROL** para Seleccionar el módulo que desea controlar.

3. Mueva **KARMA CONTROLS 1–8** y **KARMA SWITCHES 1–8**.

4. Use **SCENE 1–8** para Seleccionar una escena.

Parámetros Karma: RUN y SOLO

1. Vaya a Combination P7: KARMA– GE Setup/Key Zones.



2. Use los Parámetros RUN y SOLO para especificar los módulos KARMA que operarán al activar la función KARMA.

Si activa RUN dicho módulo sonará al activar KARMA.

Si activa SOLO dicho módulo será el único que suene al activar KARMA.

 El Parámetro SOLO no se guardará junto con la Combinación.

Ajustes MIDI de los módulos KARMA

Los ajustes de canal MIDI I/O de KARMA y los ajustes MIDI de cada Timbre determinarán la ruta en la cual los módulos KARMA harán sonar los Timbres.

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

KRONOS contiene Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

Ajustes de la función KARMA

Función KARMA en Modo de Programa

En modo de Programa podrá usar un Modulo KARMA.

Tecla KARMA ON/OFF

Pulse esta tecla para Activar/desactivar la función KARMA.

Cuando el LED está iluminado la función KARMA está activada.

Cuando el LED está apagado la función KARMA está desactivada.

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

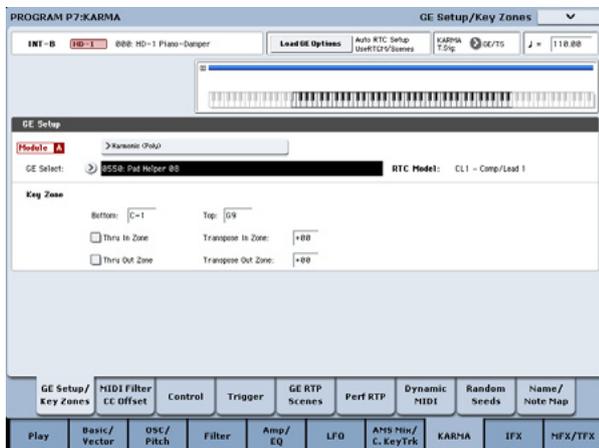
El KORG KARMA contiene unos mil Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

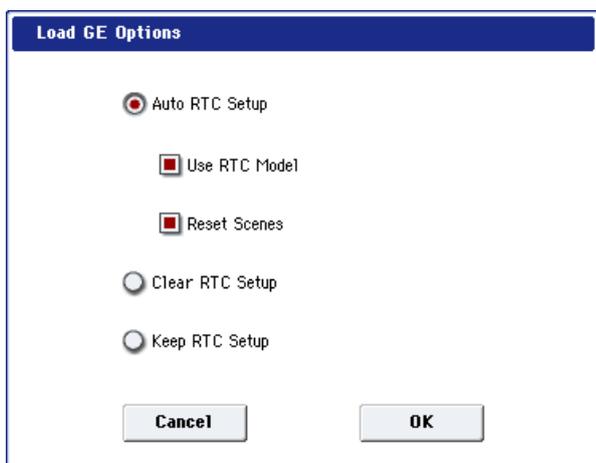
3. En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.

1. Vaya a la página P7: KARMA– GE Setup/Key Zones



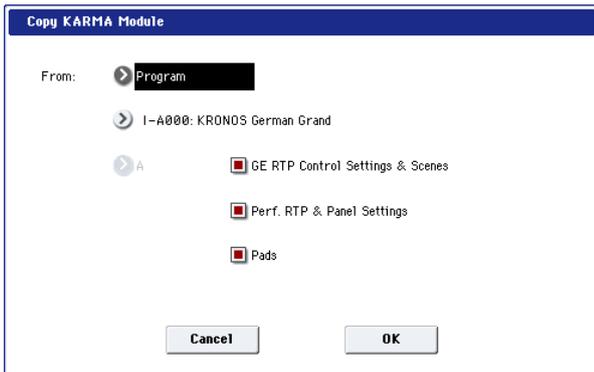
2. Pulse “Load GE Options” para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.



Copiar módulo: COPY KARMA MODULE

Este comando de menú de Página copia los ajustes del Módulo KARMA a otro Programa, Combinación, etc.

1. Seleccione COPY KARMA MODULE.



2. En FROM seleccione el origen de copia.

3. Si desea copiar los Parámetros GE en tiempo real y escenas active la opción “GE RTP Control Settings & Scenes”.

4. Para ejecutar Pulse OK.
Para cancelar Pulse CANCEL.

Especificar el rango de teclado en el que sonará la función KARMA

1. Seleccione la página P7: KARMA– GE Setup/Key Zones

2. Use KEY ZONE BOTTOM y KEY ZONE TOP para especificar la zona de teclado.

BOTTOM es el límite inferior.

TOP es el límite superior.

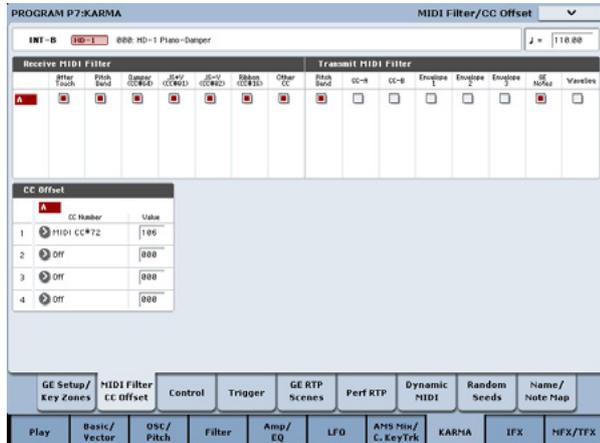


3. Si THRU IN ZONE y THRU OUT ZONE están seleccionadas, las notas que toque en el teclado sonarán al mismo tiempo que las frases o patrones generados por la función KARMA.

Este ajuste se puede realizar de forma separada para dentro IN y fuera OUT de la zona de teclado.

Filtros MIDI del Módulo KARMA

1. Seleccione la página P7: KARMA– MIDI Filter/CC Offset



FILTRO DE TRANSMISIÓN: TRANSMIT FILTER
Aquí puede especificar los filtros que se aplicarán a la transmisión de control MIDI de la función KARMA.

Si un elemento está seleccionado, puede ser transmitido.

FILTRO DE RECEPCIÓN: RECEIVE FILTER
Aquí puede especificar los filtros que se aplicarán a la recepción de control MIDI para la función KARMA.

Si un elemento está seleccionado, puede ser recibido.

CC OFFSET

Ajuste este Parámetro cuando desee controlar el sonido de Programa y Efectos cuando la función KARMA está activada.

Use CC OFFSET para especificar los CC MIDI correspondientes.

Parámetros del Módulo KARMA

Páginas: Program P7: KARMA- Module Parameters- Control / Trigger



Transpose

Ajusta la transposición en semitonos.



Quantize Trigger

Este Parámetro cuantiza el tiempo en el que será disparada la función KARMA.

Desactivada: sin cuantización.

Activada: con cuantización a notas semicorcheas (1/16).

Note Trigger

Puede especificar las condiciones de disparo del Patrón o frase generada por el GE.

ANY: el disparo ocurrirá cada vez que toque el teclado.

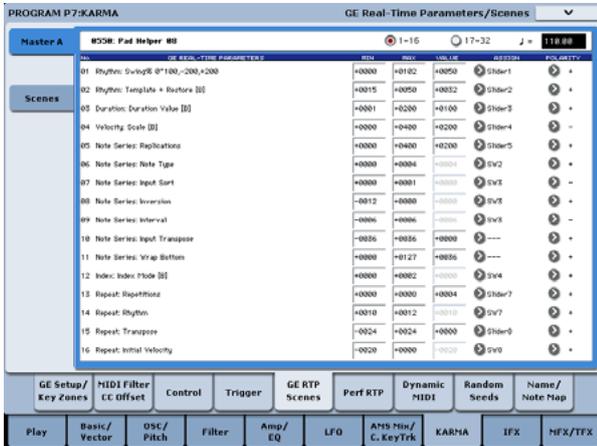
AKR: el disparo ocurrirá cuando toque el teclado, pero una vez que haya soltado todas las notas.

1 st: el disparo ocurrirá sólo para la primera nota pulsada una vez que se haya activado la función KARMA.

DYN: el disparo no se producirá con el teclado, sino mediante los controles especificados en DYNAMIC MIDI.

Parámetros GE

1. Seleccione la página P7: KARMA– GE Real-Time Parameters



Use “GE RTC Select” para Seleccionar el conjunto de Parámetros GE en tiempo real que desea ver.



2. Use VALUE, MIN y MAX para especificar los valores de los Parámetros GE.

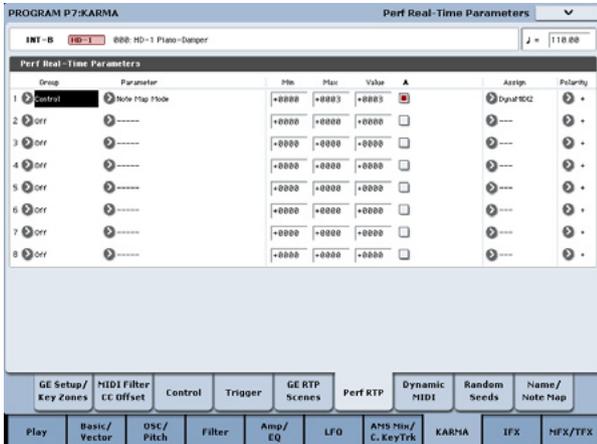
3. Use ASSIGN para asignar los Parámetros GE a controladores.

4. Use “POLARITY” para especificar la polaridad del control.

Parámetros en Tiempo Real: PERF RTP

1. Seleccione la página P7: Perf Real-Time

Parameters



2. Use GROUP y PARAMETER para seleccionar el Parámetro que desea controlar.

Por ejemplo, ajuste GRP a MIX, y PARAMETER a TRANSPOSE.

3. Especifique el RANGO del Parámetro en los campos MIN y MAX.

4. Use ASSIGN para asignar un controlador.

Por ejemplo SLIDER 1.

5. Use “Polarity” para especificar la polaridad del control.

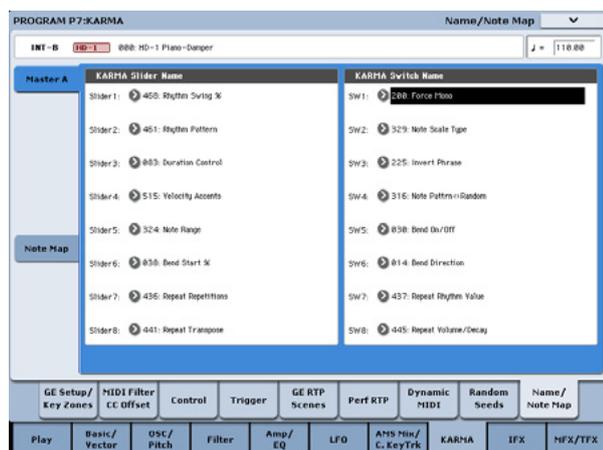
Ajustes DYNAMIC MIDI

Permiten ajustar parámetros MIDI dinámicos.

Dar nombre a los deslizantes KARMA RTC 1-8 y teclas 1-8.

1. Seleccione la página P7: KARMA– Name/Note Map

Seleccione un nombre para cada uno de los botones.



Vincular KARMA a un Programa

Seleccione GLOBAL BASIC.

Utilice la casilla “Load KARMA setting when changing”,

Si está seleccionada los ajustes de KARMA guardados con el Programa cambiarán al cambiar de Programa.

Si no está seleccionada no cambiarán.

Uso de la función KARMA en modo de Combinación

En modo de Combinación podrá usar cuatro Módulos KARMA: A, B, C, D.

Tecla KARMA ON/OFF

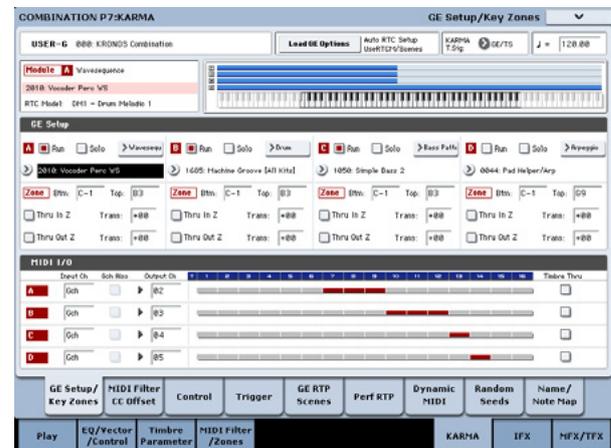
Pulse esta tecla para Activar/desactivar la función KARMA.

Cuando el LED está iluminado la función KARMA está activada.

Cuando el LED está apagado la función KARMA está desactivada.

Ajustes de la función KARMA

1. Seleccione la página P7: KARMA– GE Setup/Key Zones



2. Use los Parámetros RUN y SOLO para especificar los módulos KARMA que operarán al activar la función KARMA.

Si activa RUN dicho módulo sonará al activar KARMA.

Si activa SOLO dicho módulo será el único que suene al activar KARMA.

 El Parámetro SOLO no se guardará junto con la Combinación.

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

El KORG KARMA contiene unos mil Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

1. Vaya a la página **Combination P7: KARMA-GE Setup/Key Zones**

2. Pulse “Load GE Options” para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.

De esta forma al seleccionar un GE se inicializarán los controles KARMA en tiempo real a los valores guardados en dicho GE.

3. En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.

Ajustes MIDI de los módulos KARMA

Los ajustes de canal MIDI I/O de KARMA y los ajustes MIDI de cada Timbre determinarán la ruta en la cual los módulos KARMA harán sonar los Timbres.

1. Vaya a la página **Combination P7: KARMA-GE Setup/Key Zones**

2. Para cada módulo KARMA seleccione los canales MIDI.

INPUT: en una Combinación normalmente seleccionará Gch, de manera que la interpretación de teclado controlará el módulo KARMA.

OUTPUT: Ajuste este canal al canal MIDI del Timbre que desea controlar con el módulo KARMA.

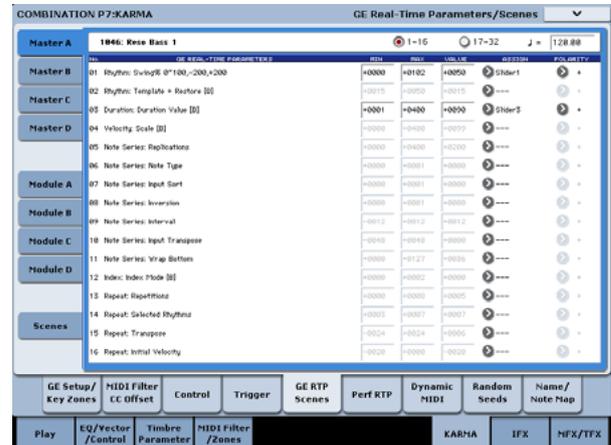
Si activa TIMBRE THRU los Timbres que no coincidan con el canal MIDI GLOBAL sonarán cuando la función KARMA no esté activa.

Ajustes de Parámetros para cada Módulo KARMA

Por favor consulte los Parámetros en las anteriores explicaciones KARMA para Programa.

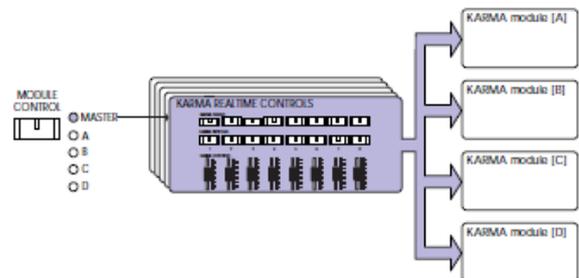
Parámetros GE

1. Seleccione la página P7: KARMA– GE Real-Time Parameters



2. En las pestañas de la izquierda Seleccione Master A.

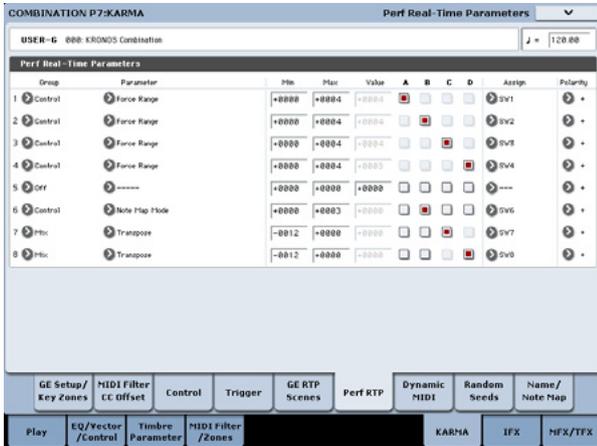
3. Use VALUE, MIN y MAX para especificar los valores de los Parámetros GE.



Use ASSIGN para asignar los Parámetros GE a controladores.

Parámetros en Tiempo Real: PERF RTP

1. Seleccione la página **Combination P7: KARMA- Perf Real-Time Parameters**



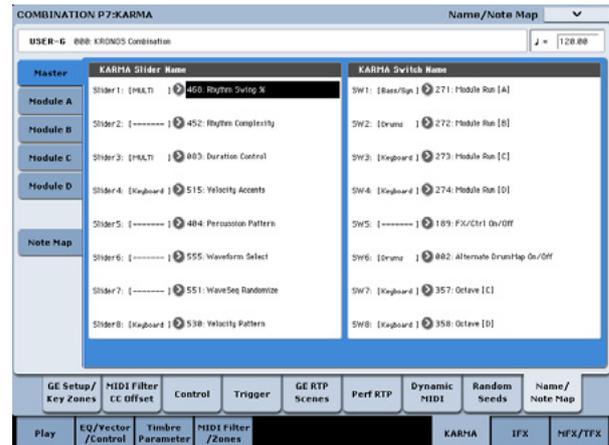
Use **GROUP** y **PARAMETER** para seleccionar el Parámetro que desea controlar.

La matriz A, B, C, D, le permite seleccionar los módulos KARMA para activarlos o desactivarlos.

Dar nombre a los deslizantes KARMA RTC 1-8 y teclas 1-8.

Puede dar nombre a KARMA RTC y teclas, de la misma forma que para un Programa.

Seleccione un nombre para cada uno de los botones.



En una Combinación aparece un nombre entre corchetes, por ejemplo [BASS] e indica la categoría.

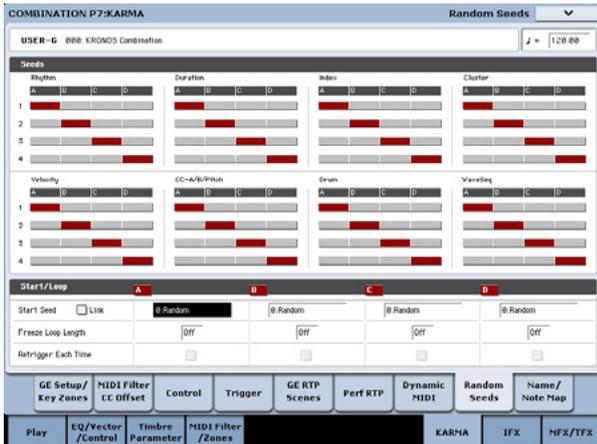
Cuando se controlan varios Timbres simultáneamente aparecerá la indicación [MLTI].

Aleatoriedad de Parámetros

Para cada GE normalmente podrá seleccionar el grado de aleatoriedad para varios Parámetros como ritmo, duración, velocidad etc.

El porcentaje de aleatoriedad se realiza en función de los valores iniciales.

1. Seleccione la página P7: KARMA–Random Seeds



Normalmente seleccionará distintos valores, tal como muestra la figura superior.

Vincular KARMA a una Combinación

Seleccione la Página GLOBAL BASIC.

Utilice la casilla “**Load KARMA setting when changing**”,

Si está seleccionada los ajustes de KARMA guardados con la Combinación cambiarán al cambiar de Combinación.

Si no está seleccionada no cambiarán.

Uso de la función KARMA en modo de secuenciador

En modo de secuenciador podrá usar cuatro Módulos KARMA: A, B, C, D.

El funcionamiento de KARMA en modo de secuenciador es muy similar al modo de Combinación.



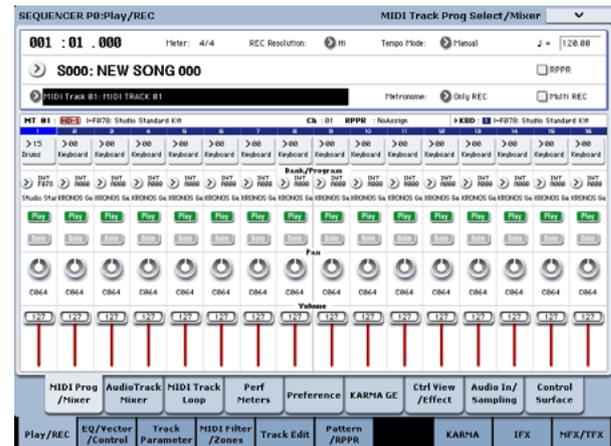
Por favor, consulte las explicaciones sobre Parámetros KARMA en el modo de Combinación descrito anteriormente.

Tenga en cuenta que en modo de secuenciador los datos del secuenciador interno no entrarán en los módulos KARMA. Tampoco podrá utilizar los datos de nota, etc., del secuenciador interno para disparar frases, etc., de la función KARMA.

Grabación en Tiempo Real usando la función KARMA (Grabación en una pista)

1. Tal como se ha descrito en Grabación de secuenciador anteriormente, seleccione un sonido de batería para la Pista 1.

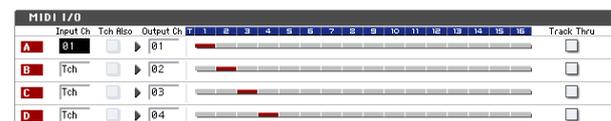
Ajuste TRACK SELECT a T01.



2. Seleccione la página P7: KARMA– GE Setup/Key Zones.

Ajuste el Módulo KARMA A para que interprete la Pista 1.

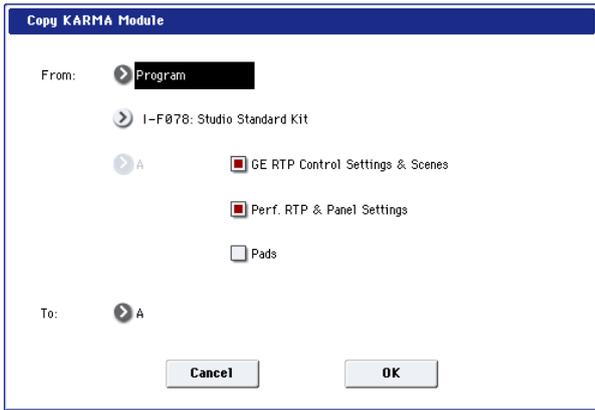
Ajuste los Parámetros de Módulo KARMA A INPUT CHANNEL y OUTPUT CHANNEL a 01 y 01 respectivamente.



3. Seleccione un GE para el Módulo KARMA A, y ajuste los Parámetros.

4. Use el comando de menú de Página COPY KARMA MODULE
 Seleccione el Programa origen.

Active “GE RTP Control Settings & Scenes” y “Perf. RTP & Panel Settings.”.
 Seleccione: A.



Pulse OK.

5. Pulse ON/OFF para activar la función KARMA.

Toque el teclado y escuchará el Patrón de batería.

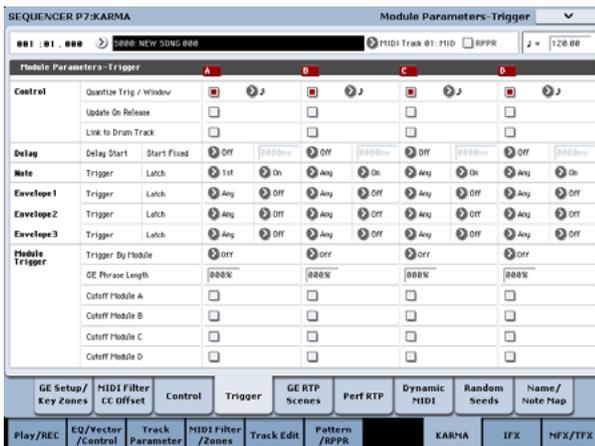
6. Pulse REC/WRITE y START/STOP para iniciar la Grabación en la Pista 1.

Puede utilizar los controles KARMA durante la Grabación.

 El TEMPO de la función KARMA no se puede ajustar de forma independiente.

7. Si desea que el secuenciador se sincronice con el Módulo KARMA mientras graba, active la casilla QUANTIZE TRIGGER.

Seleccione la página P7: KARMA– Module Parameters-Trigger



8. También puede sincronizar los Módulos KARMA con el inicio del secuenciador.

- Pulse START/STOP mientras el KARMA está operando para sincronizar la función KARMA con el secuenciador.
- Al pulsar START/STOP de nuevo, la función KARMA se parará junto con el secuenciador.
- Si desea que la función KARMA se inicie junto con el secuenciador al iniciar la Grabación, Pulse KARMA ON/OFF para activar la función KARMA, y toque el teclado durante la cuenta atrás que precede a la Grabación.
- El Módulo KARMA no será disparado inmediatamente sino al principio de la Grabación en sincronización con el secuenciador.

Grabación Multipista en Tiempo Real usando la función KARMA

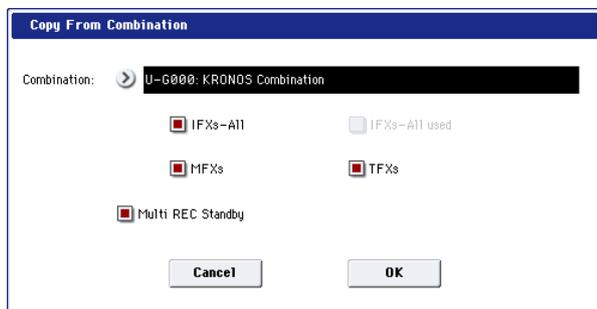
Muchas de las Combinaciones de fábrica hacen uso de la función KARMA.

Podrá usar estas Combinaciones como plantillas para sus propias composiciones.

1. Copie los ajustes de una Combinación a una canción.

Seleccione la página **Sequencer P0:Play/REC–MIDI Track Prog Select/Mixer**.

2. Use el comando de menú de Página “Copy From Combination.”



Seleccione la Combinación origen de copia.

Active “IFX-All,” “MFXs,” “TFXs,” y “Multi REC Standby”.

Pulse OK para ejecutar la copia.

3. Los ajustes de los Timbres 1-16 serán copiados a las Pistas 1-16.

Otros Parámetros como Efectos, etc., serán también copiados a la canción.

4. Ajuste TRACK SELECT a las Pista con igual canal MIDI que el canal MIDI GLOBAL.

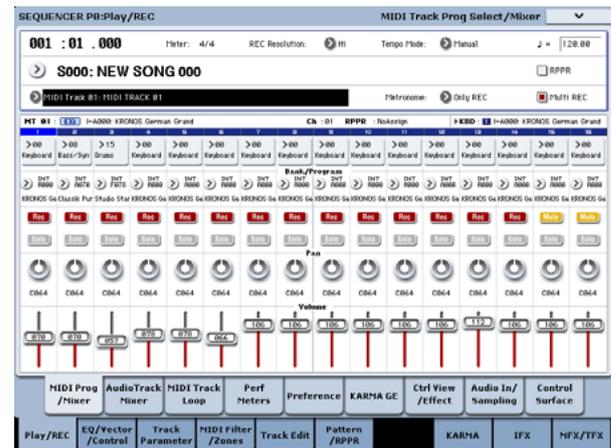
Pulse KARMA ON/OFF para activar la función KARMA.

Toque el teclado.

5. Lleve a cabo la Grabación multi Pista.

Lleve a cabo los procedimientos iniciales para Grabación descritos anteriormente en este manual.

Active la casilla MULTI REC.



Seleccione REC en la Pista que desea grabar.

No obstante, también puede dejar todas las Pistas en REC.

6. Pulse REC/WRITE y START/STOP para iniciar la Grabación en la Pista.

Puede utilizar los controles KARMA durante la Grabación.

 El TEMPO de la función KARMA no se puede ajustar de forma independiente.

Sincronización de la función KARMA

Parámetro Quantize Trigger

Este Parámetro cuantiza el tiempo en el que será disparada la función KARMA.

Desactivada: sin cuantización.

Activada: con cuantización a notas semicorcheas (1/16).

Sincronización de los Módulos KARMA A, B, C, D

Utilice el Parámetro QUANTIZE TRIGGER de forma independiente para cada Módulo.

Sincronización de canciones, Patrones, y RPPR en modo de secuenciador

Utilice el Parámetro QUANTIZE TRIG.
Parámetro Quantize Trig:

Este Parámetro cuantiza el tiempo en el que será disparada la función KARMA.

Desactivada: sin cuantización.

Activada: con cuantización a notas semicorcheas (1/16).

Sincronización con comandos START/STOP de canción

Sincronización con una canción o Patrón en modo de secuenciador

- Pulse START/STOP mientras el KARMA está operando para sincronizar la función KARMA con el secuenciador.
- Al pulsar START/STOP de nuevo, la función KARMA se parará junto con el secuenciador.
- Si desea que la función KARMA se inicie junto con el secuenciador al iniciar la Grabación, Pulse KARMA ON/OFF para activar la función KARMA, y toque el teclado durante la cuenta atrás que precede a la Grabación.
- El Módulo KARMA no será disparado inmediatamente sino al principio de la Grabación en sincronización con el secuenciador.

Sincronización con un dispositivo MIDI externo

Utilice el Parámetro MIDI CLOCK (GLOBAL 1-1A).

Si se ajusta a EXT la función KARMA se sincronizará con mensajes de reloj externo MIDI.

Sincronización con reloj MIDI externo y comandos de tiempo real MIDI

1. Vaya a la Página Global MIDI.

2. En MIDI Routing Setup, active "Enable Start/Stop Out in Prog/Combi."

Función Drum Track

La función Drum Track le permite tocar un Programa o Combinación junto con Patrones Drum Track para encontrar frases que van bien con la estructura de la canción.

Drum Tracks, los ritmos que necesitas

KRONOS también incorpora la función Drum Track de los Workstations M3 y M50.

Drum Tracks puede crear desde un sencillo ritmo de referencia, pasando por una pista rítmica básica, hasta una completa pista de batería para tus producciones musicales.

KRONOS ahora incluye interpretaciones de baterías profesionales como Ricky Lawson, para crear ritmos que reproducen la emoción interpretativa de un batería profesional.

A esta función se han añadido una serie de aplicaciones y extras para mayor control.

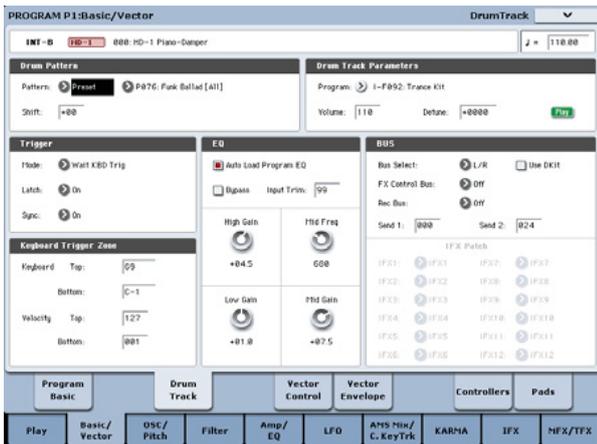
Drum Track va más allá de las cajas de ritmo, y es capaz de brillar por sí misma en cualquier composición.

Activar Drum Track

1. Seleccione Modo de Programa o Combinación.

Por ejemplo Pulse MODE PROG.

Pulse la pestaña Basic/Vector y después Drum Track.



2. Pulse el conmutador DRUM TRACK ON/OFF.

Si está iluminado Drum Track se inicia inmediatamente.

Si parpadea se inicia al tocar el Teclado.

3. Para cambiar el Patrón, use “Pattern Bank” y “Pattern No.”

4. Use “Drum Track Program” para Seleccionar el Programa que usará el Patrón Drum Track.



Sólo se pueden usar Programas de categoría (Drums).

Ajuste de Tempo

1. Gire el botón TEMPO para ajustar el tempo.

Este ajuste se guardará al guardar el Programa.

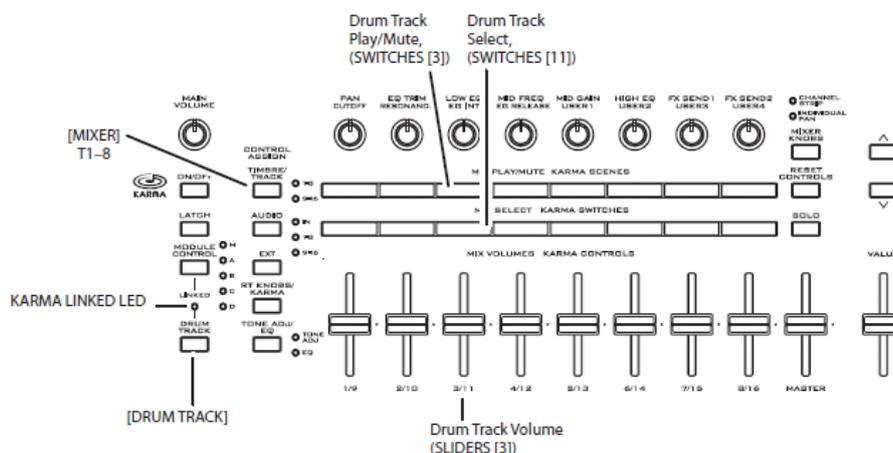
El rango es 40-300.



También puede usar el control VALUE.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL la pantalla indicará EXT y el TEMPO será controlado por la unidad externa conectada.



Vincular con la función KARMA

1. Vaya a la Página Prog P0: Play– KARMA Trigger.
2. Active la casilla Turn “Link To Drum Trk”.
KARMA LINKED LED se ilumina.
3. Active KARMA ON/OFF.
4. Active DRUM TRACK ON/OFF.
DRUM TRACK ON/OFF se ilumina.
KARMA se iniciará simultáneamente con el Patrón Drum Track.

Superficie de Control

1. Active la función Drum Track como se ha explicado
2. Pulse **CONTROL ASSIGN TIMBRE/TRACK**.
3. Pulse la pestaña PLAY y Vaya a la Página Control Surface.



Realice otros Ajustes como desee.

Uso de la función Drum Track en Modo de Combinación

1. Pulse **MODE COMBI** para entrar en Modo de Combinación.
2. Pulse **DRUM TRACK ON/OFF** para que se ilumine.

Ajuste de Tempo

1. Gire el botón **TEMPO** para ajustar el tempo.
El rango es 40-300.

Si **MIDI CLOCK** está en **EXTERNAL** la pantalla indicará **EXT** y el **TEMPO** será controlado por la unidad externa conectada.

Selección de Patrón y Programa Drum Track

1. Vaya a la Página **Combi Play**.

Seleccione el Timbre que desee usar para Drum Track.

Seleccione el Programa que desee usar para Drum Track.

2. Especifique el Canal MIDI del Timbre drum track.

3. Vaya a la Página **Combi EQ/Vector/Control**.
pestaña **Drum Track**.

Seleccione el Canal de salida MIDI.

Debe coincidir con el del paso 2.

4. Use los Parámetros "Pattern" para Seleccionar el banco y el Patrón.

5. Pulse **DRUM TRACK ON/OFF** para verificar los Ajustes.

Ajustes Drum Track en Modo de Programa

Cada vez que Pulse DRUM TRACK ON/OFF la función Drum Track alternará entre activada y desactivada.

Consulte el Parámetro **Trigger Mode**.

Parámetro Trigger Mode

1. Vaya a la Página Prog **Basic/Vector**.

2. “Trigger Mode” especifica el Modo de disparo del Patrón Drum Track.

Start Immediately: al pulsar DRUM TRACK ON/OFF el LED se ilumina y el Patrón Drum Track se inicia de acuerdo con el Ajuste Sync.

Wait KBD Trig: al pulsar DRUM TRACK ON/OFF el LED parpadea y el Patrón Drum Track se inicia al tocar el Tecla o al recibir un Mensaje de nota pulsada de acuerdo con el Ajuste Sync.

3. Ajuste el Parámetro Sync.

Off: el Patrón Drum Track no se sincroniza con KARMA.

On: el Patrón Drum Track se sincroniza con KARMA.

4. Si “Trigger Mode” está en Wait KBD Trig, especifique el Parámetro “Latch”.
Si está en ON el Patrón sigue sonando al retirar la mano del Teclado.

5. Si “Trigger Mode” está en Wait KBD Trig, especifique la zona del Teclado con los Parámetros Keyboard Zone y Velocity Zone.

Use “Volume” para especificar el volumen.

Use “Detune” para Ajustar la desafinación.

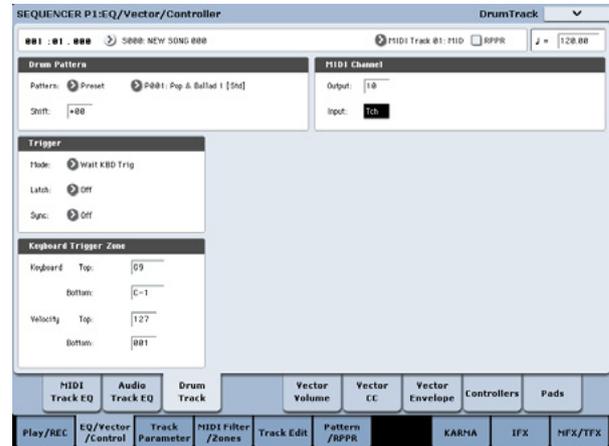
Ajuste el Ecuador de 3 bandas si lo desea.

Modo de Combinación

Puede asignar cualquiera de los Timbres a la función Drum Track.

Modo de Secuenciador

Consulte la siguiente Página de pantalla:



Uso de KARMA y Drum Track conjuntamente

1. Vaya a la Página **Program P7: KARMA Module Parameters– Trigger**.
2. Active la casilla Turn “Link To Drum Trk”. KARMA LINKED LED se ilumina.
3. Active KARMA ON/OFF.
4. Active DRUM TRACK ON/OFF. DRUM TRACK ON/OFF se ilumina. KARMA se iniciará simultáneamente con el Patrón Drum Track.

Especificar si Drum Track está activo para cada escena KARMA

1. Vaya a la Página **Prog P7: KARMA GE Real-Time Parameters/Scenes**.
2. En “DT Run”, desactive esta casilla para cada escena en la que no desea usar drum track.

Uso de KARMA y Drum Track conjuntamente en Combinación y Secuenciador

1. Vaya a la Página **Combi P7: KARMA Module Parameters– Trigger**.
2. Active la casilla Turn “Link To DT”. KARMA LINKED LED se ilumina.
3. Active KARMA ON/OFF.
4. Active DRUM TRACK ON/OFF.

DRUM TRACK ON/OFF se ilumina.

KARMA se iniciará simultáneamente con el Patrón Drum Track.

Ajuste los Parámetros LATCH y TRIGGER SYNC.

Ajuste el Parámetro Sync.

Off: el Patrón Drum Track no se sincroniza con KARMA.

On: el Patrón Drum Track se sincroniza con KARMA.

Especifique el Parámetro “Latch”.

Si está en ON el Patrón sigue sonando al retirar la mano del Teclado.

Sincronización de Drum Track

Ajuste el Parámetro Sync.

Off: el Patrón Drum Track no se sincroniza con KARMA.

On: el Patrón Drum Track se sincroniza con KARMA.

Parámetro Quantize Trigger

Este Parámetro cuantiza el tiempo en el que será disparada la función.

Desactivada: sin cuantización.

Activada: con cuantización a notas semicorcheas (1/16).

Sincronización de los Módulos KARMA A, B, C, D

Utilice el Parámetro QUANTIZE TRIGGER de forma independiente para cada Módulo.

Sincronización de canciones, Patrones, y RPPR en modo de secuenciador

Utilice el Parámetro QUANTIZE TRIG.

Parámetro Quantize Trig:

Este Parámetro cuantiza el tiempo en el que será disparada la función.

Desactivada: sin cuantización.

Activada: con cuantización a notas semicorcheas (1/16).

Sincronización con comandos START/STOP de canción

Sincronización con una canción o Patrón en modo de secuenciador

- Pulse START/STOP mientras está operando para sincronizar la función con el secuenciador.
- Al pulsar START/STOP de nuevo, la función se parará junto con el secuenciador.
- Si desea que la función se inicie junto con el secuenciador al iniciar la Grabación, Pulse DRUM TRACK ON/OFF para activar la función, y toque el teclado durante la cuenta atrás que precede a la Grabación.
- Se sincronizará al principio de la Grabación en sincronización con el secuenciador.

Sincronización con un dispositivo MIDI externo

Utilice el Parámetro MIDI CLOCK (GLOBAL).

Si se ajusta a AUTO la función KARMA se sincronizará con mensajes de reloj externo MIDI.

Creación de un Patrón Drum Track

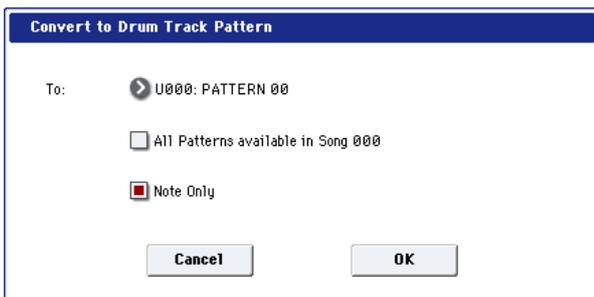
Consulte Sequencer P10: Pattern/RPPR– Pattern Edit.

Lo primero que debe hacer es crear o preparar un Patrón de usuario que será convertido en Patrón Drum Track.

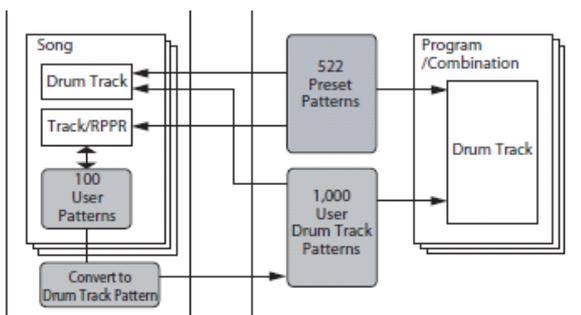
Conversión en un Patrón Drum Track

1. Pulse MODE SEQ para entrar en Modo de Secuenciador.
2. Vaya a la Página Seq Pattern/RPPR– Pattern Edit.
3. Seleccione el Patrón que desee convertir.
4. Seleccione el comando de menú de Página Convert to Drum Trk Pattern.

Aparece un cuadro de diálogo.



5. Use To para especificar el destino de guardado.
6. Si activa “All Patterns available in Song ***” todos los patrones de la canción serán convertidos.
7. Si Selecciona “Note Only” sólo se convertirán los eventos de nota.
8. Pulse OK para ejecutar.
9. Seleccione el nuevo Patrón para la función Drum Track tal como se ha explicado.



APÉNDICES

Solución de Problemas

La pantalla no se enciende al pulsar POWER

- ¿Está conectado correctamente a la red y sus cables?
- ¿Está el interruptor POWER en posición de encendido?

No aparece nada en la pantalla

- Compruebe el Parámetro CONTRAST. Lleve a cabo el siguiente procedimiento:

1. Pulse GLOBAL, y después Pulse la Tecla EXIT dos veces.
2. Mantenga pulsada la tecla ENTER y Pulse el nº 6 en el Teclado numérico.
3. Ajuste el parámetro Brightness.
4. Pulse la Tecla EXIT.

KRONOS se enciende pero la pantalla no es normal, aparece un Mensaje de error o el funcionamiento de KRONOS no es normal

Posible daño en el sistema. Use el CD de restauración incluido para restaurar los Ajustes de fábrica.

 Los datos que no haya guardado con anterioridad se perderán.

Problemas con la pantalla táctil

No puede funcionar correctamente la pantalla LCD

Vaya a Basic Setup de la Página Global P0 y use el comando **Touch Panel Calibration para calibrar la pantalla.**

Nota: Si no puede seleccionar comandos en el menú de la página, haga lo siguiente:

1. Pulse GLOBAL.
2. Pulse EXIT dos veces.
3. Mantenga pulsada la tecla ENTER y Pulse en el teclado numérico.

Aparecerá la página de calibración de Panel táctil. Siga las instrucciones para re-calibrar el panel táctil.

No hay sonido bip al pulsar la pantalla

Active la casilla "Beep Enable" en la Página Global P0: Basic Setup

No hay sonido

- ¿están conectados correctamente el ampli o auriculares?
- ¿está subido el volumen?
- Asegúrese que los Parámetros de nivel no están en 0
- En los modos de Programa y Combinación asegúrese de que coinciden los canales de transmisión y de recepción de ambos instrumentos.
- Seleccione otro Programa o Combinación.

Se escucha ruido u oscilación

- En algunos Efectos se puede producir una oscilación con algunos ajustes de Parámetros. Compruebe y corrija los Parámetros.
- Si usa la función BMP/MIDI SYNC es posible que se produzca ruido al cambiar el tiempo de retardo de un Efecto pero ello no representa un mal funcionamiento.

El sonido no se para

Program P1: Basic/Vector, Seleccione

Program Basic y asegúrese de que la casilla HOLD no está seleccionada.

- Compruebe el Parámetro de polaridad de pedal.

No se puede cargar un Archivo WAVE

- compruebe que el formato de Archivo cumple: 48 kHz o 44.1 kHz WAVE para Track CD List / Make Audio CD.

Sólo se pueden importar archivos Wav desde el disco duro interno. Si desea importarlos desde un dispositivo externo, deberá copiarlos primero al disco duro interno.

No se puede cambiar de Modo o Página

Si el sistema está en alguno de estos procesos no se puede cambiar de Modo o Página:

- Grabación o Reproducción de canción o patrón
- Sampling
- Reproducción de CD
- Reproducción de Archivo WAVE

La unidad externa USB no es reconocida

¿Está formateada?

¿Está conectada correctamente?

Ejecute el comando de menú de Página

“Scan device” (Disk– Media Information).

KRONOS se apaga automáticamente

Si la ventilación no es adecuada, se

puede producir un funcionamiento

inestable y la unidad puede apagarse.

Asegúrese de colocar la unidad en un

lugar con ventilación correcta y por lo

menos a 10 cm de una pared o similar.

Fecha y hora incorrectas

Ejecute el comando de menú de Página

“Set Date/Time” (Disk– Utility).

Mensajes

ADC Overload: saturación de entrada.

ARE YOU SURE?: le pide confirmación sobre un comando.

Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

BUFFER OVERRUN: error de disco.
Ejecute la función CHECK MEDIUM.

BUFFER UNDERRUN: error de disco.
Copie el archivo a otra carpeta y ejecute de nuevo la Reproducción.

CAN'T CALIBRATE: el proceso de calibración no se ha podido realizar correctamente.

Vuelva a ejecutar la calibración.

Can't execute Audio Track recording: No se puede ejecutar la Grabación en Pista de audio.

Compruebe los siguientes Parámetros: Sampling Setup no debe estar en Loop All Tracks, Global "MIDI Clock" no debe estar en External MIDI o Auto, Global Memory Protect no debe estar activado "Internal HDD Save".

Can't insert event in stereo track: el evento no se puede insertar en una Pista estéreo.

Can't load divided PCG file: no se puede cargar un Archivo PCG dividido.

CAN'T OPEN PATTERN: no hay suficiente memoria para abrir el Patrón.

CLIP !: distorsión de entrada.

CLOCK ERROR!: Error en la sincronía SP DIF.

COMPLETED: ejecución de un comando terminada.

Could not execute Capture Random Seed, because the selected Start Seed is assigned as an RTPParam: error en el parámetro Start Seed del módulo KARMA.

DESTINATION AND SOURCE ARE IDENTICAL: el origen y el destino son idénticos.

DESTINATION FROM MEASURE WITHIN THE LIMITS OF SOURCE: al ejecutar el comando mover el compás destino está dentro del rango origen.

DESTINATION IS EMPTY: el destino no contiene datos.

DESTINATION MEASURE IS EMPTY: el compás destino está vacío.

DESTINATION MULTISAMPLE ALREADY EXISTS: ya existe una multimuestra en el destino de guardado.

DESTINATION MULTISAMPLE AND SOURCE MULTISAMPLE ARE IDENTICAL: la multimuestra origen y destino son idénticas.

DESTINATION SAMPLE ALREADY EXISTS: ya existe una muestra en el destino de guardado.

DESTINATION SAMPLE DATA USED IN SOURCE SAMPLE: los datos en la muestra destino son usados también por la muestra origen.

DIRECTORY IS NOT EMPTY: no se puede eliminar el directorio debido a que no está vacío.

DISK FULL: el disco CD-R/RW está lleno.

DISK NOT FORMATED: el disco no tiene formato.

ERROR IN FORMATTING MEDIUM: se ha producido un error al dar formato al disco. Si el error persiste, use otro disco.

Error in mount process. Please backup Files: cambie de disco CD.

ERROR IN READING MEDIUM: se ha producido un error al leer datos de un disco. Si el error persiste es posible que el disco esté dañado.

ERROR IN WRITING TO MEDIUM: se ha producido un error al grabar datos en un disco. Si el error persiste es posible que el disco esté dañado.

Exceeded 16 Programs: en la conversión avanzada AKAI se han excedido 16 Programas.

Failed. Source device not found
Failed. Bad install.info - invalid SOURCE
Failed. Bad install.info - VERSION missing
Failed. Bad install.info - CRC fails

Error en la actualización del Sistema Operativo. Por favor, use otro medio para cargar el Sistema Operativo.

FILE ALREADY EXISTS: el archivo ya existe.

FILE CONTAINS UNSUPPORTED DATA: el archivo contiene datos no compatibles.

FILE IS READ-ONLY PROTECTED: el archivo es de sólo lectura.

File name conflicts: conflicto en el nombre del Archivo.

FILE UNAVAILABLE: el archivo no está disponible.

FILE/PATH NOT FOUND: el archivo/directorio no existe.

Front sample data used in rear sample, Can't overwrite: los datos son redundantes. No Seleccione "Overwrite," y especifique una muestra distinta como destino.

ILLEGAL FILE DESCRIPTION: el nombre de archivo o directorio que desea guardar contiene caracteres no válidos.

ILLEGAL SMF DATA: el archivo que intenta cargar no es SMF.

ILLEGAL SMF DIVISION: ha intentado cargar un SMF que está basado en código de tiempo.

ILLEGAL SMF FORMAT: ha intentado cargar un SMF en un formato distinto a 0 ó 1.

INCONVERTIBLE FILE EXISTS: archivo con formato no compatible.

INDEX NUMBER OVER LIMIT: demasiados índices de muestra.

HD Protected: el disco interno SSD está protegido, vaya a Global-Basic, en Memory Protect, quite la marca de verificación en **Internal HDD Save**.

Kronos system version ... update complete. Please restart the system. El Sistema operativo ha sido actualizado. Por favor apague Kronos, espere unos segundos y vuelva a encenderlo.

MASTER TRACK CAN'T BE RECORDED ALONE: la pista Master no puede ser grabada por sí sola.

MASTER TRACK IS EMPTY: la Pista maestra está vacía.

MEASURE NUMBER OVER LIMIT: se ha excedido el máximo número de compases.

MEASURE SIZE OVER LIMIT: Al cargar un SMF se ha excedido el número de eventos por compás.

MEDIUM CHANGED: el disco ha sido cambiado.

MEDIUM UNAVAILABLE: el disco no está disponible.

MEDIUM WRITE PROTECTED: el disco está protegido contra Grabación.

MEMORY FULL: se ha excedido la capacidad disponible de memoria.

MEMORY OVERFLOW: los datos exclusivos han rebasado la capacidad disponible de memoria.

MEMORY PROTECTED: la memoria interna está protegida.

MIDI DATA RECEIVING ERROR: error en recepción de datos MIDI exclusivos.

MOUNT ERROR: error al montar una unidad de disco USB.

MULTISAMPLE L AND R ARE IDENTICAL: los números destino para las multimuestras L y R son idénticos.

NO DATA: el archivo SMF no contiene datos.

NO MEDIUM: no hay disco en la unidad.

NO RECORDING TRACK SPECIFIED: no se ha especificado pista de Grabación.

No Selected Item: no se ha seleccionado un elemento.

NO SPACE AVAILABLE ON MEDIUM: no hay espacio suficiente en el disco seleccionado.

NO SPACE AVAILABLE ON MEDIUM, DO YOU WANT TO MAKE A DIVIDED FILE?: no hay espacio suficiente en el disco seleccionado, ¿desea crear un Archivo dividido?

Not enough empty slot to copy: no existen suficientes slots de Efectos libres para copiar.

NOT ENOUGH MEMORY: no hay suficiente memoria disponible.

NOT ENOUGH MEMORY TO LOAD: no hay suficiente memoria disponible para cargar.

NOT ENOUGH MEMORY TO OPEN PATTERN: no hay suficiente memoria disponible para abrir el Patrón.

NOT ENOUGH MULTISAMPLE MEMORY: no hay suficiente memoria disponible para Multimuestras.

Not enough region locations available: no hay suficientes posiciones de región disponibles.

Not enough relative parameter memory: memoria insuficiente para Parámetros relativos.

NOT ENOUGH SAMPLE MEMORY: no hay suficiente memoria disponible para muestras.

NOT ENOUGH SAMPLE/MULTISAMPLE LOCATIONS AVAILABLE: los datos que intenta cargar rebasarían las posiciones de muestra/multimuestra disponibles.

NOT ENOUGH SONG LOCATIONS AVAILABLE: no hay suficientes posiciones de canción.

NOT ENOUGH SONG MEMORY: no hay memoria de canción suficiente.

No unused WAVE files found: no se han encontrado Archivos WAVE sin usar.

OBEY COPYRIGHT RULES: mensaje que indica que debe cumplir las normas de derechos de autor al copiar datos procedentes de CD.

OSCILLATOR MODE CONFLICTS: el Parámetro OSCILLATOR MODE del origen y destino no coincide.

PATTERN CONFLICTS WITH EVENTS: no se ha podido ejecutar el comando debido a que el Patrón ha entrado en conflicto con eventos.

PATTERN EXISTS ACROSS DESTINATION TO-END-OF-MEASURE OR SOURCE FROM-MEASURE: al mover un compás no se ha podido ejecutar la operación debido a que existe un Patrón en el compás origen o destino.

PATTERN EXISTS IN DESTINATION OR SOURCE TRACK: existe un Patrón en la pista origen o destino.

PATTERN USED IN SONG: existe un Patrón en una pista.
Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

Program Bank Type conflicts: conflicto en el tipo de banco de Programa.

Program Type conflicts: conflicto en el tipo de Programa.

REAR SAMPLE IS EMPTY: la muestra posterior está vacía.

ROOT DIRECTORY IS FULL: el disco no puede contener más directorios.

SAMPLE DATA USED IN OTHER SAMPLES: otras muestras usan los datos de muestra que está editando.

Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

SAMPLE L AND R ARE IDENTICAL: los números destino para las muestras L y R son idénticos.

SAMPLE LENGHT IS SHORTER THAN MINIMUM: la operación de Edición no se puede llevar a cabo porque la longitud de muestra sería inferior al mínimo.

SAMPLE USED IN OTHER MULTISAMPLES: otras multimuestras usan la muestra que está editando. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

SELECTED FILE/PATH IS NOT CORRECT: el archivo KSF que está contenido en varios discos no se ha cargado en el orden correcto. Debe introducir los discos en el orden correcto.

SLICE POINT OVER LIMIT: el comando DIVIDE no se puede ejecutar ya que excede el máximo permitido.

SOURCE IS EMPTY: el origen está vacío.

SOURCE IS NOT 44100 o 4800HZ: la conversión sólo se puede llevar a cabo a partir de archivos de 44100 o 48000Hz.

Source IFX is all empty: no hay Efecto de inserción para copiar.

SOURCE SAMPLE IS EMPTY: la muestra origen no contiene datos.

The clock battery voltage is low. Please do the following. Batería baja. Por favor, póngase en contacto con su Distribuidor KORG.

The data on the medium will be lost. Are You Sure?: El formato destruirá los datos en la unidad.

THERE IS NO READABLE DATA: los datos del archivo no pueden ser cargados.

THIS FILE ALREADY LOADED: el archivo ya ha sido cargado.

TRACK IS FULL: Pista completa.

There are un-saved audio files from your previous recording session. Do you want to restore these files, or delete them from the disk? Si graba Pistas de audio en Modo de Secuenciador y apaga la unidad sin guardar la canción, los Archivos WAVE quedarán en la carpeta TEMP del disco duro interno. Aparecerá este Mensaje la próxima vez que encienda KRONOS, y que le pregunta si desea restaurarlos RESTORE o eliminarlos DELETE. Para eliminarlos Pulse DELETE. Si desea usar estos Archivos Pulse RESTORE.

This file is already loaded: el Archivo ya está cargado.

TRACK IS FULL: Pista completa.

UNABLE TO CREATE DIRECTORY: no se puede crear el directorio.

UNABLE TO SAVE FILE: el archivo no se puede guardar. Cambie el nombre de archivo.

USB HUB Power exceeded, Please disconnect USB device: la potencia consumida por los dispositivos USB es excesiva. Por favor, desconecte algunos dispositivos.

WAVE files on this external medium will not be played with sequencer audio track playback. Copy SNG and WAVE Directory to Internal HDD, and load SNG from internal HDD: el Archivo WAVE usado existe en un disco externo y no

será reproducido correctamente. Por favor copie los directorios SNG y WAVE al disco duro interno y cargue la canción desde el mismo.

WAVE file size over limit: el tamaño del Archivo WAVE es excesivo.

YOU CAN'T UNDO LAST OPERATION: no se puede deshacer la última operación. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

YOU CAN'T UNDO THIS OPERATION: no se puede deshacer esta operación. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar, pulse CANCEL.

TIPOS DE DISPOSITIVOS QUE SE PUEDEN USAR

Disco duro Interno SSD

30 GB DISCO DE ESTADO SÓLIDO
SSD.

Unidades CD-R/RW

Formato UDF CD-R/RW

Formato CD-DA (audio CD)

Lectura de formato ISO9660 (level 1)

Dispositivos Externos USB

- **Discos duros**

- **Discos extraíbles**

Formato MS-DOS FAT16 o FAT32.

Capacidades reconocidas:

FAT32: hasta 2 terabytes = 2,000

Gigabytes (GB)

FAT16: hasta 4 GB

- **CD-R/RW**

Formato UDF CD-R/RW

Formato CD-DA (audio CD)

Lectura de formato ISO9660 (level 1)

 Todos los dispositivos y unidades externas son opcionales y debe comprarlos usted por separado.

	Internal Disk	USB HD, Flash Drives, MO	USB Floppy Disks	USB CD-R/RW (UDF Packet Write)	USB CD-R/RW (ISO9660)	USB DVD-ROM (ISO9660, UDF)
Save	●	●	●	●	x	x
Load	●	●	●	●	●	●
Sampling/Resampling	●	●	x	_* ¹	_* ¹	x
WAVE File Play	●	●	x	x	x	●
Make Audio CD	● (source)	● (source)	x	●	● (source)	x
Convert to ISO9660 Format	–	–	–	●	–	x
Audio Track Recording	●	x	x	x	x	x
Audio Track Edit	●	x	x	x	x	x

● : Posible

✕ : No es posible

– : no aplicable

▲ : Soporte parcial

*1: CD-DA (audio CD) extracción digital en Modo Sampling

Escucha previa no es posible si el Archivo WAVE en medio externo tiene más de 8 caracteres. Primero debe copiarlos al disco duro interno.



Nota adicional: ante cualquier duda, Por favor consulte con su distribuidor KORG.

Restaurar los ajustes de fábrica

Restaurar los sonidos originales

Puede restablecer fácilmente los programas, combinaciones, Kits de batería, secuencias de onda, listas y EXs a su estado original de fábrica.

Para ello, cargue PRELOAD.PCG, que se incluye tanto en el disco accesorio 2 y en el disco interno.

Esta operación borrará todos los sonidos de KRONOS.

Si hay cualquier sonido que desee conservar, ¡guárdelos en el disco ahora! Para obtener más información, consulte "guardar datos".

Asegúrese que la protección de memoria está desactivada

1. Pulse GLOBAL del panel frontal.

2. Vaya a la pestaña Basic de la página Basic Setup.

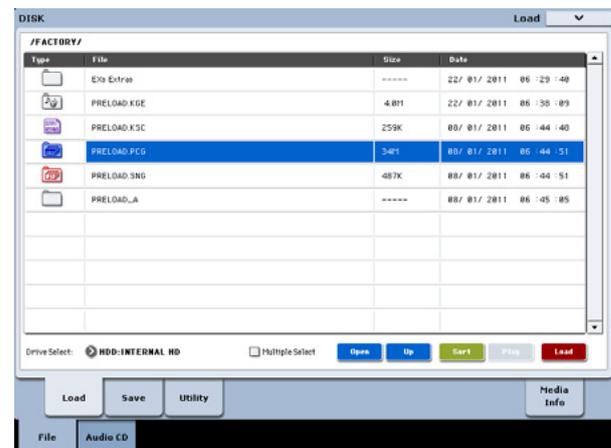
3. Asegúrese que ninguna de las casillas Memory Protect tengan marca de verificación.

Cargar desde el disco duro interno

En general, será más conveniente cargar sonidos desde el disco interno:

1. Pulse DISK para entrar en modo de disco.

2. Vaya a la pestaña Load de la página File.



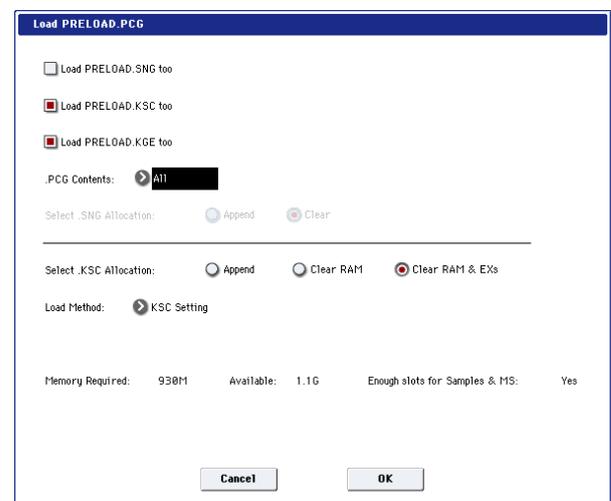
3. Use Drive Select para seleccionar HDD.

4. Toque la carpeta FACTORY para seleccionarla.

5. Pulse Open en la pantalla.

6. Seleccione el archivo PRELOAD.PCG.

7. Pulse el botón Load.



8. Use “.PCG Contents” para seleccionar los datos que desea cargar.

Para restaurar completamente los sonidos de fábrica, seleccione **All**.

“All” carga todos los sonidos de fábrica, incluyendo programas, combinaciones, listas, Kits de batería, secuencias de onda y patrones de pista de batería.

9. Ajuste “Select .KSC Allocation” a Clear RAM & EXs.**10. Ajuste Load Method a KSC Settings.****11. Pulse OK para cargar los datos.**

A continuación, para asegurarse de que el KSC se carga automáticamente en el inicio:

12. Vaya a la página Global Basic—KSC Auto-Load.**13. En la lista de KSCs, active Auto-load junto a PRELOAD.KSC.****14. Desactive todos los demás KSCs.**

Cargar desde el Accessory Disk 2

Si los sonidos han sido borrados de la unidad interna, también se puede cargar desde el disco de accesorio 2:

1. Inserte el disco accesorio 2 en una unidad de DVD USB conectada.
2. Presione el botón de disco DISK para entrar en modo de disco.
3. Espere unos segundos, para dar tiempo a KRONOS para reconocer el disco.
4. Vaya a la pestaña **Load** de la página File.
5. **Use Drive Select para seleccionar CDD.**

La pantalla LCD mostrará los archivos y carpetas en el disco.

6. Siga las instrucciones de los pasos 4 al 14 en "Carga desde el disco interno," explicado anteriormente.

Nunca intente retirar el medio de almacenamiento mientras se están cargando datos.

Especificaciones de KRONOS

[Sistema]

Sistema: KRONOS

Teclado:

88-teclas: RH3 (Real Weighted Hammer Action 3), acción real contrapesada

73-teclas: RH3 (Real Weighted Hammer Action 3), acción real contrapesada

61-teclas: Natural Touch, semi-contrapesado

[Generador de Sonido]

Tipos de Síntesis: 9

SGX-1	Premium Piano (Piano Acústico)
EP-1	MDS Electric Piano (Piano Eléctrico)
HD-1	High Definition Synthesizer, sintetizador de alta definición (Tecnología PCM Virtual Memory)
AL-1	Sintetizador Analógico (Modelado Analógico)
CX-3	Tonewheel Organ (Modelado de órgano Tonewheel)
STR-1	Plucked String (Modelado Físico de cuerda percutida)
MOD-7	Sintetizador Waveshaping VPM (Síntesis VPM)
MS-20EX	(Modelado Analógico CMT)
PolysixEX	(Modelado Analógico CMT)

Polifonía Máxima *1*2:

SGX-1:	100 voces*3
EP-1:	104 voces
HD-1:	140 voces
AL-1:	80 voces
CX-3:	200 voces
STR-1:	40 voces
MOD-7:	52 voces
MS-20EX:	40 voces
PolysixEX:	180 voces

*1 La Polifonía máxima depende del tipo de motores de síntesis y del número de efectos utilizados.

*2 KRONOS asigna voces dinámicamente para varios motores de síntesis cuando éstos se utilizan simultáneamente.

*3 100 notas dual-estéreo (corresponden a 400 voces máximo.)

Número de Programas/Combinaciones/Drumkits:

1.664 memorias de Programa de usuario
(1510 o más [760 o más HD-1+750 o más EXi] vienen precargadas)

1.792 memorias de Combinación de usuario
(448 o más vienen precargadas)

152 memorias de drumkits de usuario
(77 o más vienen precargadas)

256 GM Level2 Programas preset + 9 GM Level2 Programas de Batería preset

Preset PCM:

314 MB (ROM 1.505 multimuestras, 1388 muestras de Batería)

Librerías de Expansión PCM incorporadas:

EXs1 - ROM Expansión

EXs2 - Concert Grand Piano

EXs3 - Brass & Woodwinds

EXs4 - Vintage Keyboards

EXs5 - ROM Expansión 2

EXs6 - SGX-1 German D Piano

EXs7 - SGX-1 Japanese C Piano

EXs8 - Rock Ambience Drums

EXs9 – Jazz Ambience Drums

Capacidad de PCM RAM:

Aprox. 1GB^{*4}

**4 La memoria disponible para muestras RAM cambiará dependiendo del uso de librerías de expansión PCM.*

Alrededor de 273MB están disponibles cuando se envía desde fábrica (cuando se carga el Archivo "PRELOAD.KSC").

Wave Sequences:

374 memorias de usuario, 160 o más precargadas

[Programa SGX-1]

Premium Piano:

PCM:

EXs6 - SGX-1 Piano Alemán D; EXs7 - SGX-1 Piano Japonés C

Tipos de Piano:

32 o más

Control de oscilador:

Resonancia Damper, Ruido Damper, Ruido mecánico, Nota soltada

[Programa EP-1]

Piano Eléctrico MDS:

Tipos de Piano Eléctrico: 6

Tine EP I, Tine EP II, Tone EP V, Tine EP DMP, Reed EP200, Reed EP200A

Control de oscilador:

Nivel armónico, ruido de ataque, nivel, nivel de ruido de nota soltada, brillantez de ataque, amplitud de martillo

Control de Panel:

Tipo Tine: Volumen Preamp, Tono (Treble, Bass), Vibrate (On/Off, intensidad, velocidad), Amp/Cabinet (On/Off, Drive)*5

Tipo Reed: Volumen Preamp, Tono (Treble, Bass), Vibrate (intensidad, velocidad), Amp/Cabinet (On/Off, Drive) *5

**5 Cada tipo de piano eléctrico tiene su propio carácter de amplificador y caja acústica.*

Tipos de Efectos: 9

Small Phase, Orange Phase, Clack Phase, Vintage Chorus, Black Chorus, EP Chorus, Vintage Flanger, Red Comp, VOX Wah

[Programa HD-1]

Síntesis Vectorial Avanzada:

Control de volumen de oscilador y parámetros de síntesis y efectos mediante el Joystick de Vector y el envolvente de Vector sincronizados con tiempo.

Estructura:

Single: sólo OSC1, Doble: OSC1 y OSC2.

Modo doble que permite doble capa de voces de sintetizador completamente separadas, cada una con su propio oscilador con conmutación de velocidad, doble filtro, EGs, LFOs, etc. Dos Drumkits completamente separados.

Osciladores:

VMT (Virtual Memory Technology).

8 zonas de velocidad por oscilador, con conmutación, fundidos cruzados. Las capas de cada zona pueden Multisamples o Wave Sequences mono o estéreo.

Filtros:

Dos filtros multimodo por cada voz (paso bajo, paso alto, paso banda y rechazo de banda), cuatro rutas de Modo de filtro (single, serie, paralelo y 24dB)

Driver:

Por cada voz, circuito Driver no-lineal y aumento de graves

EQ:

3 bandas, con barrido en medios

Modulación:

Tres generadores de envolvente, dos LFOs por voz, LFO común, cuatro generadores de seguimiento de teclado, AMS (Alternate Modulation Source), dos mezcladores AMS

[Programa Exi, común]

Síntesis Vectorial Avanzada:

Control de volumen de oscilador y parámetros de síntesis y efectos mediante el Joystick de Vector y el envolvente de Vector sincronizados con tiempo.

Modulación:

Secuenciador por Pasos Común, AMS (Alternate Modulation Source), LFO común, dos generadores de seguimiento de teclado

EQ:

3 bandas, con barrido en medios

[Programa AL-1]

Osciladores:

OSC1, OSC2, Sub-oscilador y generador de ruido; modulación en anillo, FM y Sync

Entrada de Audio:

Permite procesar audio en tiempo real con el motor de síntesis

Filtros:

Dos filtro multimodo (paso bajo, paso alto, paso banda y rechazo de banda) con cuatro tipos de rutas de filtro (single, serie, paralelo y 24dB), Modo MultiFilter (sólo filtro-A; mezcla modulable de paso bajo, paso alto, pasa banda y entrada directa, para la creación de una amplia variedad de tipos de filtro y efectos)

Driver:

Por cada voz, circuito Driver no-lineal y aumento de graves

Modulación:

Cinco generadores de envolvente, cuatro LFOs por voz, dos mezcladores AMS, Secuenciador por Pasos por voz

[Programa CX-3]

Modelado de órgano de barras armónicas:

Tonewheels con fase sincrónica (modo limpio y vintage), percusión, clic de tecla, freno de rueda

Modo EX:

Cuatro controladores de barra adicionales y percusión ampliada.

Efectos Internos:

Altavoz rotatorio, vibrato/chorus, modelado de amplificador con saturación, Ecuador de 3 bandas

Controladores de Barras:

Mediante nueve deslizantes del panel frontal, en Modo de ajuste de tono

División:

Superior e inferior (incluso en Modo EX)

Modulación:

Dos mezcladores AMS

[Programa STR-1]

Modelado Físico de Cuerda:

Incluye modelado de amortiguación física, decaimiento, dispersión, no linealidad, armónicos, pastillas dobles y mucho más

Excitación de Cuerda:

Tres fuentes de excitación independientes que pueden utilizarse simultáneamente: en Pluck, ruido y PCM. 16 ajustes preestablecidos "en pluck", con ancho y asignación al azar modulables. Generador de tono con ruido y filtro de paso bajo dedicado

Oscilador PCM:

Tecnología de ultra baja-aliasing de Korg, introducida en HD-1; 4 zonas de velocidad por oscilador; Utiliza cualquier mono-muestra ROM, ESX o multisamples RAM; PCM que puede ser utilizado como una señal de excitación o en capas con la salida de la cuerda.

Filtro de Excitación:

Filtro multi-modo de 2 polos dedicado para dar forma a la excitación de la cuerda; El filtro puede ser habilitado o deshabilitado por separado para cada fuente de excitación. Paso bajo, paso alto, paso de banda, y rechazo de banda

Entrada de Audio Input y Feedback:

Enviar el audio en tiempo real a través de la cuerda, incluido el Feedback a través de efectos.

Filtros:

Dos filtros multimodo por voz; Single, serie y paralelo (con salida separada estéreo) y configuraciones de 24dB (4 polos). Modos de rechazo de banda, paso bajo, y paso alto

Modo Multi Filter (solamente Filtro A):

Mezcla modulable de paso bajo, paso alto, pasa banda y entrada directa, para la creación de una amplia variedad de tipos de filtro y efectos

Modulación:

Cinco generadores de envolvente, cuatro LFOs por voz, 2 generadores de seguimiento de teclado, generadores de seguimiento de cuerda, 4 mezcladores AMS.

[Programa MOD-7]

Sintetizador Waveshaping VPM:

Combina modulación de fase Variable (VPM), modulación de anillo waveshaping, reproducción de muestras PCM y síntesis sustractiva; Capaz de convertir-cargar archivos SYX.

Osciladores:

6 Osciladores VPM/Waveshaper/Ring Modulation:

Fase y tono modulable para cada oscilador; 101 tablas Waveshaper, además de Drive y Offset; Utilice como osciladores, o como Waveshapers o moduladores de anillo para otras señales.

Oscilador PCM:

Tecnología de ultra baja-aliasing de Korg, introducida en HD-1; 4 zonas de velocidad por oscilador; Utiliza cualquier mono-muestra ROM, ESX o multisamples RAM; PCM que puede ser utilizado como Modulador FM y/o con los osciladores VPM. Generador de ruido con filtro dedicado paso bajo.

Entrada de Audio:

Envíe el audio en tiempo real a través de los osciladores VPM y filtros.

Filtros:

Dos filtros multimodo por voz. Paralelo y 24 dB (4 polos); Paso bajo, paso alto, pasa banda, y rechazo de banda

Modo Multi Filter (solamente Filtro A):

Mezcla modulable de paso bajo, paso alto, pasa banda y entrada directa, para la creación de una amplia variedad de tipos de filtro y efectos

Panel de conexiones:

Admite tanto selección por algoritmo (selección de 78 tipos) y conexión libre; Tres mezcladores 2-in, 1-out para escalar y fundir audio, completamente modulable, con inversión de fase. Mezclador estéreo principal de 6 entradas, con pan modulable y volumen, más inversión de fase

Modulación:

10 Envolventes, 4 LFOs por voz, 9 generadores de seguimiento de teclado, Secuenciador por pasos para cada voz, 4 Mezcladores estándar AMS y 4 Mezcladores sencillos AMS.

[Programa MS-20EX]

Osciladores:

Osciladores de Ultra baja-aliasing; VCO1 VCO2, Ring Mod, y generador de ruido blanco y rosa

Entrada de Audio:

Envíe el audio en tiempo real a través del motor de sonido y del ESP (External Signal Processor)

Filtros:

Filtros Paso alto y paso bajo de 12dB/octava con resonancia

Sección ESP:

Filtros Paso alto y paso bajo de 24dB/octava por voz.

Panel de conexiones:

Audio y modulación

Puntos de Conexión:

Teclado:

Keyboard CV Out, Keyboard Trigger Out, VCO1+VCO2 CV In, VCO2 CV In

VCO:

VCO1+VCO2 External Frequency Control In, VCO1 Out, VCO2 Out

VCF:

External Signal In, External HP Filter Cutoff Frequency Control In, External LP Filter Cutoff Frequency Control In, HPF Out, LPF In, LPF Out

VCO+VCF:

Total External Modulation In

VCA:

External Initial Gain Control In, VCA In

EG:

EG1 Envelope Signal Normal Out, EG1 Envelope Signal Reverse Out, EG1+EG2 Trigger In, EG1 Trigger In, EG2 Envelope Signal Reverse Out

MG:

Triangle Out, Rectangle Out

Noise Generator:

Pink Noise Out, White Noise Out

Sample and Hold:

Clock Trigger In, Sample Signal In, S/H Out

Modulation VCA:

Control Voltage In, Signal In, Signal Out

Manual Controller:

Control Wheel Out, Momentary Switch

ESP:

Signal In, AMP Out, BPF In, BPF Out, F-V CV Out, Envelope Out, Trigger Out

Otros:

EXi Audio In, Mixer 1 In, Mixer 1 Out, Mixer 2 In, Mixer 2 Out

ESP (Procesador de Señal Externa):

Use el audio de entrada como fuente de disparo y/o CV.

Modulación:

EGs Originales DAR y HADSR 1 & 2, original MG (con MIDI sync), Sample-and- Hold, MVCA; 4 envolventes multi etapa adicionales, 4 LFOs adicionales por voz y 4 mezcladores AMS

[Programa PolysixEX]

Osciladores:

VCO:

Saw, Pulse, PWM

Sub Oscilador:

Off, 1 octava por debajo, 2 octavas por debajo

Filtro:

Filtro paso bajo 24dB/octava con resonancia

Efectos:

Polysix Chorus, Phase, y Ensemble

Arpegiador:

Arpegiador sincronizable con MIDI, con rango, modo y bloqueo ajustables

Modulación:

EG Original ADSR y MG (con MIDI sync); 2 envolventes multi etapa adicionales, 2 LFOs adicionales por voz y 4 mezcladores AMS

[Combinación]

Número de Timbres: 16 Máximo

Funcionalidad de Teclado Maestro: División de teclado y velocidad, capas y entrecruzamientos de hasta 16 Programas y/o aparatos MIDI externos

Síntesis Vectorial Avanzada: Control de volumen de oscilador, Parámetros de sintetizador, Parámetros de Efectos, mediante Vector joystick y Envolvente Vectorial sincronizada con tempo

[Drumkit]

Sistema:

Muestras asignables estéreo y mono con 8 zonas de velocidad por oscilador (con funciones de fundido cruzado)

[Sampling]

Sistema: Sistema de Sampling Abierto (con remuestreo y sampling en pista) 16bit/48kHz estéreo/mono, memoria máxima 512MB, 4000 muestras / 1000 multimuestras (128 índices por multimuestra), Sampling directo con extracción digital desde audio CD (CD-DA), permite cargar formatos KORG, SoundFont 2.0, AKAI S1000 / S3000 (con conversión avanzada de Parámetros de Programa), y formato WAVE. Funciones de expansión de tiempo, división de tiempo, entrecruzamiento de bucle y otras funciones de Edición estándar.

[Efectos]

Efectos de Inserción: 12 Efectos de inserción: entrada / salida estéreo

Efectos Master: Dos Efectos Master: entrada / salida estéreo

Efectos Totales: Dos Efectos Totales: entrada / salida estéreo

Ecualizador de Timbre: Ecualizador de 3 bandas.

Tipos de Efectos: 185 tipos (cada Efecto se puede usar como inserción, master o total)

Modulación Dinámica: Control en tiempo real de los Parámetros de Efectos

LFO común: LFO para Modulación sincronizada de múltiples Efectos

Buses de Control de Efectos: Dos cadenas estéreo

Presets de Efectos: 783

[KARMA]

Módulos KARMA: Un módulo en Modo de Programa; cuatro módulos en Modos de Combinación y Secuenciador

Efectos Generados (GE): 2048 presets

Controladores:

On/Off, Latch, Chord, Assign, Module, Control, KARMA Realtime Control [1] – [8], KARMA Scene [1] – [8], KARMA [1] – [8], KARMA Wave-Sequencing, GE Sub Category, Freeze Randomize, Time Signature Control, Tempo Synchronize, Auto RTC (Real Time Control)

[Pista de Batería]

Patrones:

697 preset

[Secuenciador / Grabación de Audio en Disco Duro]

Pistas: Secuenciador MIDI de 16 Pistas + grabador de 16 Pistas en disco duro + Pista maestra

Número de canciones: 200 canciones

Resolución: 1/480 ppq (partes por nota negra)

Tempo: 40.00 – 300.00 (resolución 1/100 BPM)

Memoria Máxima: 400.000 eventos MIDI o 300.000 eventos de audio

Pistas MIDI: 16 Pistas más Pista maestra, 697 patrones preset / 100 patrones de usuario (por canción), 18 plantillas preset / 16 plantillas de usuario, Formato: Korg (KRONOS, KRONOS), y SMF 0 y 1.

Pistas de Audio: Reproducción de 16 Pistas, Grabación simultánea de 4 Pistas; formato archivo WAV 16bit/24bit. Tiempo máximo de Grabación de archivo mono: 80 minutos; Automatización: Volumen, Panorámica, EQ, y envío ½, 5000 regiones (máx.), anclaje de Eventos, Ajuste BPM.

RPPR (Reproducción / Grabación de patrón en tiempo real): 1 conjunto de patrón por cada canción.

[General]

Pantalla:

TouchView, interfaz gráfica de usuario táctil, 8 pulgadas TFT, SVGA (800x600), con brillo ajustable

Disco:

30 GB SSD (2.5")

Consumo eléctrico:

60 W

Dimensiones:

88-teclas: 1455 x 411 x 145 mm

73-teclas: 1243 x 411 x 145 mm

61-teclas: 1052 x 362 x 134 mm

Peso:

88- teclas: 23.0 kg

73- teclas: 20.3 kg

61- teclas: 12.5 kg

Accesorios:

Cable AC, DVD Accesorio

(Para Restaurar Datos, KORG USB Driver, etc.)

[Opciones]

XVP-10: Pedal Expresión/Volumen

EXP-2: Controlador de pedal

DS-1H: Pedal Damper

PS-1: Conmutador de Pedal

PS-3: Conmutador de Pedal

**Sonido procesado con INFINITY.*

**Desarrollado bajo licencia de patentes de modelado físico (descritas en <http://www.sondius-xg.com>) propiedad de Stanford University, USA, y Yamaha Corporation.*

** Apariencia y especificaciones sujetas a cambios sin previo aviso, como consecuencia de mejoras en el producto.*

AVISO IMPORTANTE A LOS CONSUMIDORES

Este producto ha sido fabricado bajo estrictas especificaciones y voltajes requeridos en el país en el cual será vendido. Si ha comprado este producto por Internet, por correo y/o por venta telefónica, debe usted verificar que este producto está fabricado para ser usado en el país en el que usted reside.

AVISO: El uso de este producto en un país distinto para el cual está destinado puede resultar peligroso y puede invalidar la garantía del fabricante o del distribuidor. Por favor guarde siempre su recibo o factura como prueba de compra; de lo contrario su producto puede quedar fuera de la garantía del fabricante o del distribuidor.