

K2661

Guía de Inicio

KURZWEIL
Music Systems

Todos los derechos reservados. Kurzweil es una línea de producto de Young Chang Co., Ltd. Young Chang, Kurzweil, VAST, KDFX, Pitcher, y LaserVerb, KSP8, K2661, K2600, K2500, y K2000 son marcas de Young Chang Co, Ltd. SmartMedia es una marca de Toshiba Corporation. ADAT es una marca registrada de Alesis Corporation. Todos los demás productos y nombres de marcas son marcas o marcas registradas por sus respectivas compañías. Las características de producto y especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

Puede imprimir legalmente hasta 2 copias de este documento para uso personal. El uso comercial de cualquier copia de este documento está prohibido. Young Chang Co. retiene la propiedad de la propiedad intelectual contenida en este documento.

Número de accesorio: 910388 Rev. A



El símbolo del rayo dentro del triángulo equilátero quiere advertir al usuario de la presencia de "voltajes peligrosos" no aislados dentro de la carcasa del producto que puedan ser de magnitud suficiente como para constituir un riesgo de descarga eléctrica a las personas.



El símbolo de exclamación dentro del triángulo equilátero quiere advertir al usuario de la presencia de instrucciones de uso y mantenimiento (reparaciones) importantes en los manuales que se adjuntan con este aparato.

INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD E INSTALACION

INSTRUCCIONES REFERENTES AL RIESGO DE INCENDIOS, DESCARGAS ELECTRICAS O DAÑOS A LAS PERSONAS

PRECAUCION: Cuando use aparatos eléctricos hay una serie de precauciones básicas que debe respetar, incluyendo las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones de instalación, seguridad y operativas y las explicaciones gráficas antes de usar el aparato.
2. No use este aparato cerca del agua - por ejemplo, cerca de una fregadera, piscina, en un sótano húmedo o sitios similares.
3. Este aparato solo debe ser usado con un soporte o montaje recomendado por el fabricante.
4. Este aparato, tanto por sí solo como junto con un amplificador y altavoces o auriculares, es capaz de producir niveles sonoros que pueden llegar a producir la pérdida permanente de capacidad auditiva. No use este aparato durante periodos largos de tiempo a niveles de volumen muy elevados o a un nivel que no le resulte cómodo. Si observa cualquier pérdida de oído o pitidos, consulte inmediatamente con un otorrino.
5. Instale este aparato de tal forma que su posición no impida una correcta ventilación.
6. Coloque este aparato lejos de fuentes de calor como radiadores, calentadores u otros productos que generen calor.
7. Conecte este aparato a una fuente de alimentación solo del tipo indicado en las instrucciones de manejo o que venga marcado en el propio aparato.
8. Este aparato puede estar equipado con un enchufe polarizado (un borne más ancho que el otro). Esto es una medida de seguridad. Si no puede introducir este enchufe en su salida, consulte con un electricista para que le cambie esa salida antigua. No elimine nunca este sistema de seguridad del enchufe del aparato.
9. Quite el cable de corriente de la salida cuando no vaya a usar el aparato durante periodos largos de tiempo. Cuando quite el cable de corriente, no tire del propio cable, sino que agarre del enchufe.
10. Evite el que se pueda introducir ningún objeto o se derramen líquidos dentro de la unidad a través de sus aberturas.
11. Deberá hacer que el servicio técnico oficial repare este aparato cuando:
 - A. El cable o el enchufe de corriente se hayan dañado;
 - B. Se hayan introducido objetos o líquidos dentro de la unidad;
 - C. El producto haya quedado expuesto a la lluvia;
 - D. El aparato no se comporte normalmente o de muestras evidentes de un cambio en su ejecución;
 - E. El aparato haya caído al suelo o la carcasa esté dañada.
12. Nunca intente hacer ningún mantenimiento aparte del indicado en estas instrucciones. Dirija siempre cualquier posible reparación al servicio técnico oficial.
13. **PRECAUCION:** No coloque objetos sobre el cable de corriente, ni coloque el aparato de forma que algún cable pueda ser pisado, aplastado o enredado. Nunca coloque este aparato aplastando cables de ningún tipo. Una instalación inadecuada de este tipo puede producir la posibilidad de un riesgo de incendios y/o daños físicos a las personas.

INTERFERENCIAS CON RADIO Y TELEVISION

PRECAUCION: Los cambios y modificaciones en este instrumento que no hayan sido expresamente autorizados por Young Chang pueden anular su autorización para usar este aparato.

IMPORTANTE: Cuando conecte este instrumento a accesorios y/o a otros aparatos use solo cables blindados de alta calidad.

NOTA: Se ha verificado que este aparato cumple con los límites de las unidades digitales de clase A, de acuerdo a la sección 15 de las normas FCC. Estos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas cuando se usa este aparato en un entorno no-profesional. Este aparato genera, usa y puede irradiar energía de frecuencia de radio y, si no es instalado y usado de acuerdo con el manual de instrucciones, puede producir interferencias dañinas en las comunicaciones de radio. El uso de este aparato en una zona no-profesional puede producir ese tipo de interferencias, en cuyo caso el usuario será el responsable de solucionar estos problemas.

Los cambios y modificaciones que no hayan sido aprobados

expresamente por el fabricante o el propietario legal de este instrumento pueden anular la autorización del usuario a usar este aparato de acuerdo a las normas de la comisión federal de comunicaciones.

De cara a seguir cumpliendo con las normas FCC, debe usar con este instrumento cables blindados. El uso de este aparato con cables no blindados o aparatos no aprobados puede dar lugar a interferencias dañinas en la recepción de la televisión y radio.

AVISO

Este aparato no sobrepasa los límites de la clase A para emisiones de ruido de aparatos digitales fijadas en las normas de interferencias de radio del departamento canadiense de comunicaciones.

AVIS

Le present appareil numerique n'émet pas de bruits radioélectriques dépassant les limites applicables aux appareils numeriques de la class A prescrites dans le Reglement sur le brouillage radioélectrique edicte par le ministere des Communications du Canada.

CONSERVE ESTAS INSTRUCCIONES

INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

Lea estas instrucciones.

Guarde estas instrucciones.

Haga caso de todos los avisos.

No use este aparato cerca del agua.

Limpie sólo con paños secos.

No bloquee ninguna entrada de ventilación.
Instale de acuerdo a las instrucciones del fabricante.

No instale cerca de fuentes de calor tales como radiadores, circuitos de calor, estufas u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que produzcan calor.

No retire el objetivo de seguridad de la conexión polarizada o de tierra. Una conexión polarizada tiene 2 clavijas con una más ancha que la otra. Una conexión de tierra tiene dos clavijas y una tercera de tierra. La clavija más ancha o tercera está provista para su seguridad. Si la conexión provista no entra en el enchufe de su instalación, consulte a un electricista para el cambio de la instalación obsoleta.

Proteja el cable de ser pisado o pellizcado, sobre todo en las clavijas, la conexión y el punto desde donde sale del aparato.

Use sólo accesorios y conexiones especificadas por el fabricante.

Use solamente con el carro, soporte y trípode, o tablas especificadas por el fabricante, o vendidas con el aparato. Cuando es usado un carro, tenga precaución al mover el aparato para evitar cualquier daño.

PORTABLE CART WARNING



S3125A

Desconecte este aparato durante tormentas de luz, o cuando no se use durante largos períodos de tiempo.

Repare el aparato por servicio técnico cualificado. Las reparaciones requeridas cuando el aparato sea dañado, tales como cable de conexión de corriente, conexión dañada, líquido derramado u objetos caídos dentro del aparato, el aparato ha sido expuesto a lluvia o humedad, no funciona normalmente, o se ha caído.

El aparato no debe ser expuesto a objetos que derramen o salpiquen líquido, u objetos con líquidos, tales como vasos no deberían colocarse sobre el aparato.

AVISO: Para reducir el riesgo de fuego o descarga eléctrica, no exponga este aparato a lluvia o humedad.



注意 : 感電の恐れあり キャビネットをあけるな
ATTENTION : R I S Q U E D E C H O C E L E C T R I Q U E N E P A S O U V R I R
WARNING : T O R E D U C E T H E R I S K O F F I R E O R E L E C T R I C S H O C K .
D O N O T E X P O S E T H I S A P P L I A N C E T O R A I N O R M O I S T U R E .



La etiqueta con el símbolo de la flecha entre un triángulo equilátero, indica que voltaje peligroso constituyente de riesgo de descarga eléctrica está presente en esta unidad.



La etiqueta con el signo de exclamación en un triángulo equilátero, indica que hay instrucciones importantes de funcionamiento y mantenimiento en el manual que acompaña

Kurzweil International Contacts

Contact the nearest Kurzweil office listed below to locate your local Kurzweil representative.

Kurzweil Co., Ltd.
Daerung Technotown 6th, 306
493-6 Gasan, Gumcheon, Seoul, Korea
Tel: (+82) 2-2108-5700
Fax: (+82) 2-2108-5729

A N D Music Corp.
P.O. Box 99995
Lakewood, WA 98499-0995, USA
Tel: (253) 589-3200
Fax: (253) 984-0245

Young Chang Canada Corp.
250 Victoria Park Ave. Suite # 105
Toronto, Ontario Canada M2H 3P7
Tel: (905) 948-8052

Team Kurzweil Europe
Gl. Donsvej 8
6000 Kolding
Phone: (+45) 75 56 96 44
Fax: (+45) 75 56 96 55

Official distributors in other countries are listed on the web site.

World Wide Web Home Page:

<http://www.kurzweilmusicsystems.com>

Contenido

Contactos Kurzweil Internaciona
Página Web

iv
iv

Capítulo 1 Introducción

Vista inicial del K2661	1-1
Síntesis VAST	1-2
Emulación Rueda de tono KB3	1-2
Como funciona el K2661	1-3
Como usar este manual	1-3
Tengo todo?	1-3

Capítulo 2 Inicio

Lista de comprobación Inicio rápido	2-1
Inicio – los Detalles	2-2
Tocando los Presets	2-4
Los Otros Modos	2-8
Actualizaciones de Software	2-8

Capítulo 3 Interfaz de usuario Básico

Selección de Modo	3-1
Navegación	3-2
Entrada de datos	3-4
Entrada de datos intuitiva	3-6
Búsqueda	3-7
Renombrando objetos múltiples	3-7
Mixdown y Páginas de deslizadores MIDI	3-9
Grabación rápida de canción y reproducción	3-10

Capítulo 4 Los modos operativos

Cuales son los modos	4-1
Seleccionando los modos	4-1
Usando los modos	4-3

Capítulo 5 Editando eventos

Introducción a la edición	5-1
Nombre de objetos y ID	5-2
Grabando y nombrando	5-3
Borrando objetos	5-6
Bancos de memoria	5-7
Botones de funciones especiales	5-8

Capítulo 6 Modo de Programa

Estructura de programa VAST	6-2
Estructura de programa KB3	6-4
Página de Modo de programa	6-9

Capítulo 7 Modo Configuración

Capítulo 8 Modo de acceso directo

Capítulo 9 Modo básico de efectos

Introducción	9-1
Terminología	9-2
Página principal	9-5
Editor de bus de efectos	9-7
Página de envío de efectos	9-8
Página CTRL	9-9
Páginas de Bypass y Mute	9-11
Efectos en cadena	9-13
La estructura de los efectos digitales Kurzweil (KDFX)	9-14
Organización de Software	9-17
Controlando efectos	9-17

Capítulo 10 Modo MIDI

Página de transmisión	10-1
Página de recepción	10-4
Página de canales	10-7
Formatos de cambio de programa	10-9
Los botones blandos en modo MIDI	10-14

Capítulo 11 Modo Master

Página Modo Master	11-1
Página MAST2	11-4
Los botones blandos en Modo Master	11-11
Modo controlador Guitarra/viento	11-14
Utilidades de Objeto	11-15

Capítulo 12 Modo Canción

Inicio con el secuenciador	12-1
Tutorial: Arreglos	12-12
Pistas RAM	12-17
Usando el Modo canción	12-19
Grabando secuencias multitímbricas via MIDI	12-23
Modo canción: Página MAIN	12-24
Modo canción: Página MISC	12-32
Modo canción: Página MIX	12-39

Capítulo 13 Modo Básico Disk

Página Modo Disk	13-2
Terminación SCSI	13-3
Directorios	13-4
Diálogo lista de archivos	13-7
Creando directorios	13-11
Diálogo de selección de directorios	13-13
Funciones de Modo Disco	13-14
Diálogo carga de función	13-19
Grabando Archivos	13-24
Salvando objetos en los bancos de memoria	13-34
Página de selector múltiple de objetos	13-34

Capítulo 14 Sampleando y Modo Live

Preparándose para samplear	14-1
Entrando la muestra	14-1
Sampleando señales analógicas	14-2
Sampleando la salida del K2661	14-8
Sampleando salidas digitales	14-8
Modo Live	14-10

Capítulo 15 Salidas de audio

Configuraciones de Audio	15-1
Ruteo de audio: Programas a KDFX	15-2
Ruteo de audio: KDFX a Salidas de Audio	15-2
Usando las salidas digitales	15-3

Apéndice A K2661 Block de Inicio

Inicio del Block de inicio	A-1
Actualizando el software K2661	A-1
Ejecutando test de diagnóstico	A-3
Reseteando el K2661	A-3

Apéndice B Objetos ROM estándar K2661

Apéndice C Bloque de objetos Rom contemporáneos

Programas	C-2
Mapa de teclas	C-3
Control de programa de asignaciones	C-4
Asignación de controladores: Bloque de Rom contemporáneo	C-7

Apéndice D Bloque de objetos Rom orquestales

Programas	D-2
Mapa de teclas	D-3
Control de programa de asignaciones	D-4
Asignación de controladores: Bloque de Rom orquestal	D-7

Apéndice E General MIDI

Programas General MIDI	E-2
Asignaciones de controlador de Modo Estándar	E-3

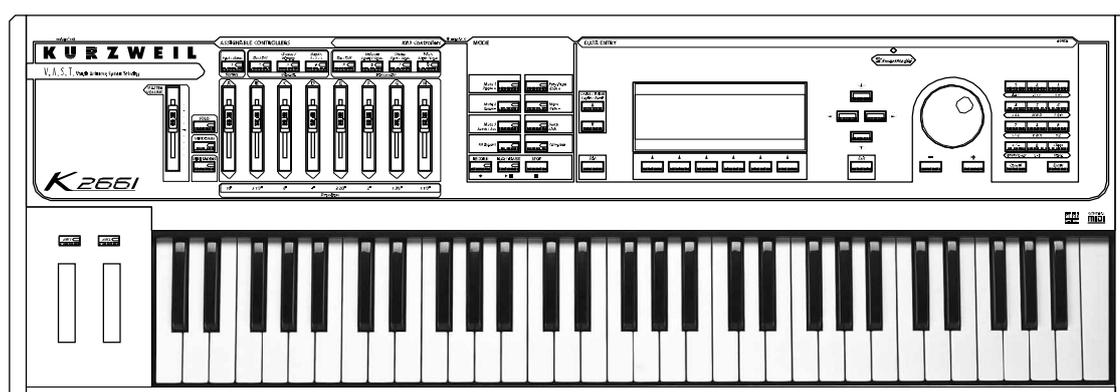
Capítulo 1

Introducción

Gracias por comprar un teclado K2661 de Kurzweil / Young Chang.

El K2661 viene envuelto con magníficos sonidos acústicos, eléctricos y sintetizados-combinados con algunos de las más avanzadas características de síntesis disponibles, las cuales puede usar para crear casi cualquier sonido imaginable. El K2661 incorpora la mayoría de las características del K2600, y proporciona también algunas características nuevas.

Este manual, a lo largo de la Guía de Músicos y Referencia de Músicos (proporcionado en el CD-ROM) le ayudará a iniciarse con su nuevo instrumento. A medida que se convierta en un usuario avanzado, querrá gastar más tiempo con su guía de Músico para sacar el máximo provecho a las muchas capacidades del K2661.



Vista inicial del K2661

El K2661 es un instrumento versátil y una herramienta de un valor incalculable para secuenciación y grabación multitímbrica. Su Tecnología de arquitectura de síntesis variable (V.A.S.T.) le permite construir sonidos desde muestras de instrumentos realistas y formas de onda sintetizadas sampleadas- luego modificar la naturaleza de esos sonidos a través de una muy amplia variedad de señal digital-procesando funciones (DSP). El K2661 también genera sus propias formas de onda sintetizadas, las cuales pueden ser combinadas con los samples o usadas por ellos mismos. La placa de sonidos ROM incluye los bloques de sonidos contemporáneos y orquestales, de la misma manera que un conjunto muy elaborado de sonidos General MIDI (GM). Puede añadir una o ambas de las dos opciones disponibles ROM (Piano estéreo dinámico y Pianos Electric Vintage), y puede cargar samplers desde el disco a la RAM.

Antes de que entremos a explicar VAST, aquí hay algunas de las características que por si mismas hacen el K2661 una máquina de estudio y directo impresionante. Es completamente multitímbrico-diferentes programas pueden ser interpretados en cada canal MIDI. Sus 48 notas de polifonía, para un sonido lleno no importa cuantas acordes toque. Hay un procesador de efectos digitales, proporcionando hasta 5 efectos simultáneos, incluyendo control de efectos a tiempo real, internamente o via MIDI.

Además del par de salidas de audio estéreo estándar, hay 4 salidas analógicas balanceadas y 8 salidas de canales digitales.

Introduction

VAST Synthesis

Para memoria de muestras, su K2661 tiene una SIMM (única, módulo de memoria en línea) instalada en un hueco que puede alcanzarse a través del panel de acceso de la parte trasera del instrumento. Si su K2661 no tiene ya el máximo de 128 Mb de RAM instalada, puede instalar una SIMM más grande usando las instrucciones en la guía de referencia. La cosa más importante que debe saber acerca de la memoria RAM, sin embargo, es que los samples son borrados de forma permanente de la memoria cuando apaga. Afortunadamente hemos hecho una grabación offline.

Hay una ranura para tarjeta SmartMedia de 3.3v, y también un puerto SCSI para conectar un disco duro o un disco CD-ROM. Encontrará todo este potencial de almacenamiento extremadamente útil para grabar y cargar samplers, los cuales pueden ser transferidos a y desde el K2661 usando el formato de envío de sampler estándar MIDI, o el más rápido formato de transferencia SMDI paralelo (SCSI intercambio de datos musicales). Vea la guía de referencia para información sobre transferencias de samplers MIDI y SMDI.

El programa RAM del K2661 puede grabar cientos de sus propios programas, o miles de notas grabadas en el secuenciador. Este secuenciador (Modo canción) le permite reproducir secuencias tipo 0 o 1, grabar y reproducir sus propias canciones, y grabar secuencias multitímbricas recibidas vía MIDI. La batería debería durar varios años; instrucciones para cambiarla están en la guía de referencia (proporcionada en el CD-ROM)

Una característica opcional de muestreo está disponible, permitiendo hacer sus samplers estéreo o mono usando las entradas analógicas o digitales. Con la opción de muestreo, puede también usar el modo Live, el cual le permite tomar una señal de entrada y rutearla a través de los algoritmos VAST.- para poder aplicar Kurzweil DSP y efectos a cualquier sonido.

También hay entradas/salidas digitales (I/O) en formato ADAT, el cual proporciona 8 canales de entrada/salida para audio digital, de la misma forma que una salida digital estéreo formato AES/EBU o S/PDIF.

Y por supuesto, hay el incomparable sonido Kurzweil. El K2661 viene con cientos de programas (llamados patches, presets, voces, etc. en otras síntesis). Hay también unas 200 setups multizona. Muchos de estos setups usan disparos de notas para reproducir canciones granadas de fábrica que proporcionan ritmos y arpegios que consiguen fantásticas plantillas para tocar y grabar.

Síntesis VAST

VAST da al K2661 una flexibilidad sin precedentes. Mientras muchos otros sintetizadores ofrecen un conjunto fijo de herramientas DSP (normalmente filtrado, pitch, y modulación de amplitud) el VAST del K2661 le permite arreglar una combinación de 5 funciones cualquiera de una larga lista de opciones. Las funciones que escoge definen el tipo de síntesis que usa.

Cada capa de cada programa tiene su propia arquitectura DSP, la cual llamamos algoritmo. Entre cada algoritmo, puede seleccionar de una amplia variedad de funciones DSP. Cada función puede ser controlada independientemente por una variedad de fuentes incluyendo LFO, ASR, envolvente, un conjunto de funciones únicas programables (FUN), de la misma manera que cualquier mensaje de control MIDI. Las muy diferentes funciones DSP y la riqueza de las fuentes de control independiente le brindan una extremadamente flexible, verdaderamente basta colección de herramientas para creación y modificación de sonido. Cuando esté listo a saltar dentro y a empezar creando programas, vaya al capítulo 6.

Emulación de rueda de tono KB3

A parte de la síntesis VAST, el K2661 ofrece muchos programas basados en osciladores que dan un clásico sonido de órgano de rueda de tono como el Hammond B3. Modo KB3, como le llamamos, es completamente independiente de VAST, y tiene su propio conjunto de procedimientos de edición. Encontrará detalles en el capítulo 6.

Como funciona el K2661

El K2661 integra 3 componentes MIDI: un controlador MIDI (el teclado, o un controlador externo, un motor de sonido, y un procesador de efectos global (KDFX). El motor de sonido responde a los eventos MIDI generados por el controlador MIDI, y lo vuelve en sonido que es procesado en la arquitectura variable del algoritmo-o mediante osciladores para los programas KB3. El sonido resultante puede entonces ser ruteado a través KDFX y a las salidas de audio.

Como usar este Manual

Este manual describe como conectar y encender su K2661, pasea por el panel frontal, y da una breve descripción de los modos de operación. Para información de cómo editar y programar características avanzadas, refiérase a la guía de referencia (proporcionada en el CD-ROM).

La Guía de referencia también contiene breves descripciones de la mayoría de las características que operan en el K2661 y todo tipo de listas útiles-programas, mapas de notas, algoritmos, efectos, fuentes de control, así como especificaciones completas para el K2661.

El mejor modo de leer este manual es con su K2661 antes usted. Probando con los ejemplos que damos para ilustrar varias funciones, puede tener una fácil comprensión de las básicas, para después moverse a las características más avanzadas.

¿Tengo todo?

La caja de su K2661 debería incluir lo siguiente además de su instrumento:

Cable de corriente
Pedal de sustain
Manual de Inicio
Tarjeta SmartMedia

Compact Disc con documentación y archivos accesorios

Tarjeta de garantía

Si no tiene todos estos componentes, por favor llame a su distribuidor de Kurzweil.

Los archivos accesorios

Los archivos accesorios incluidos con su K2661 (en la SmartMedia y Compact Disc) incluyen lo siguiente. Pueden ser incluidos archivos adicionales; vea el README apropiado para ello.

K2661 Objetos ROM básicos

Estos proporcionan una restauración de los objetos ROM instalados en el K2661 de fábrica.

Normalmente no necesitará usarlos, sin embargo debería guardarlos en lugar seguro en caso de que necesitara reinstalar esta versión de sistema operativo. Por ejemplo, si ha instalado un versión más nueva de sistema operativo (nosotros hacemos nuevas versiones disponibles para descargar desde nuestra web) y se encuentra con problemas, puede necesitar volver a instalar la versión de la SmartMedia y el CD-ROM.

OBJKB contiene todos los objetos en el K2661 sin samplear. OBJKL contiene los objetos del modo Live, los cuales están incluidos en una unidad sin la opción de sampler instalada.

Introduction

Do I Have Everything?

Quando instale una nueva versión de sistema operativo, necesitará cargar todos los archivos objeto para las opciones que tiene. Esto incluye los archivos objeto para el Piano SD y el bloque de Piano Vintage Electric, si los tiene. Cargue primero los archivos de sistema, después todos los archivos de objeto, después salga del cargados de inicio presionando el botón blando "Run System". Vea el apéndice A si necesita ayuda con las operaciones del cargador de inicio.

K2661 Demos

Esto incluye varios directorios de archivos de canciones demo, las cuales muestran algunas de las capacidades del K2661. Además, KDFXTUTR.K26 contiene objetos usados en el tour de modo de efectos que empieza en la página 9-22.

La mayoría de canciones demo pueden ser simplemente cargadas en el K2661 y ser tocadas desde el Modo Song. Sin embargo, dos archivos demo requieren que su K2661 tenga la opción de sampler instalada. Los archivos demo LMFBDMO1.K26, y LMFBDMO2.K26 demuestran loops internos usando una cadena de VAST-KDFX-sampler-VAST-KDFX-conocido como Modo Live. Porque una tabla maestra es incluida, la configuración de sus Modo de Sampler será programado automáticamente cuando cargue el archivo demo.



Precaución: Los programas que causan retroalimentación interna pueden ser extremadamente altos, así es importante ser cuidadoso después de cargar esos objetos. Los programas del modo Live son inherentemente inestables cuando está en Modo Live y la fuente de sampleo (el parámetro src en la página Samplemode) es colocada en Int. Estos programas son capaces de producir sonido tremendamente alto con la retroalimentación con un incremento relativamente pequeño de ganancia. En modos donde el estudio proporcionado no es el activo, el compresor que mantiene esas cadenas de retroalimentaciones bajo control no está operando, y el loop puede salir de control muy rápidamente. Si intenta sólo escuchar la demo, y no examina los programas, recomendamos que borre el archivo de la canción (y sus objetos dependientes) desde el K2661 cuando ya la ha escuchado. También recomendamos que vaya a la página de Modo de Sampleo y configure el parámetro src a Ext o el parámetro de Modo a cualquier otro de LiveIn, para ayudar a evitar cualquier feedback indeseado. Si quiere mirar las configuraciones de programa, baje el volumen en su instrumento, y lea la descripción más detallada de empezando en Modo Live en la página 14-41.

K2661 granja y extras.

Esto incluye alrededor de 1000 programas extra y efectos, todos cultivados desde la "granja" donde producimos nuestros efectos y programas.

El directorio K2500FRM contiene sobre 1000 programas extra, organizados en archivos por tipo de sonido. Este conjunto de programas fue originariamente desarrollado por el K2500, de ahí el nombre.

El directorio KDFXFARM contiene dos subdirectorios. LIVEMODE contiene un conjunto de archivos que contienen programas extra usando el modo Live (el cual requiere tener la opción de sampler en su K2500). MOREKDFX contiene algunos Presets FX y un número de programas que usa KDFX.

PIANOFRM contiene programas extra que usan específicamente el piano estéreo de 4 Mb.

VOCODER contiene programas y setups que son diseñados para ser usados con la característica de Vocoder.

El directorio MOREPRGS contiene diversos archivos de programas extra.

Archivos de compatibilidad K2600/K2500/K2000

Estos archivos incluyen todos los objetos ROM en los originales K2600, K2500 o K2000. Debería usar uno de los archivos compatibles si tiene canciones creadas por uno de aquellos conjuntos antiguos de objetos. Vea Carga de Configuraciones de versiones anteriores en la página 7-2 para información de cómo usar objetos antiguos con el K2661.

Capítulo 2 Inicio

Si cambiar de marcha te es familiar, y quieres continuar, aquí hay una descripción rápida de todas las cosas básicas que necesita cubrir para empezar con su K2661. Si necesita más información, siguen detalladas descripciones de cada paso. En cualquier caso, consulte Tocando los Presets en la página 2-4.

Lista de comprobación Inicio rápido

1. Coloque el teclado en una superficie dura y plana. Asegúrese de dejar suficiente espacio para ventilación.
2. Se proporcionan 4 adhesivos de goma con su K2661. Si quiere engancharlos en la parte trasera del K2661, cuidadosamente gire el teclado, quite el papel de atrás de la goma adhesiva y engánchelas. Hay 4 pares de agujeros en la parte trasera del teclado – un par en cada esquina – mostrando los mejores lugares para enganchar los pies de goma.
3. Conecte el cable de corriente.
4. Este seguro que su sistema de sonido esté en un nivel de volumen seguro.
5. Conecte un par de auriculares estéreo o conecte en modo estándar (jack de 1/4) desde su amplificador o mezclador a las salidas de audio MIX en el K2661. (Use el MIX L para la salida mono).

¡Empiece a tocar!

1. Encienda su K2661 y compruebe algunos de los programas y setups. El K2661 empieza en cualquier modo de Programa o modo de Setup – cualquiera de los dos modos que estuviera activado la última vez que se apagó el aparato (o dada una restauración de software). Presione el botón etiquetado como Program o Setup para intercambiar entre ambos modos.
2. Si oye alguna distorsión, reduzca la ganancia de su mezclador.
3. Deslícese a través de la lista de programas con la rueda Alpha.
4. Presione botón de acceso directo y use los botones alfanuméricos para seleccionar desde los bancos programables de 10 programas o setups.
5. Si no oye nada, revise estos pasos, o compruebe la sección de solución de problemas en la guía de referencia.

Inicio – los Detalles

Esta sección le lleva a través de su K2661. Echaremos un vistazo al panel trasero, después describe el encendido, audio y otras conexiones de cable.

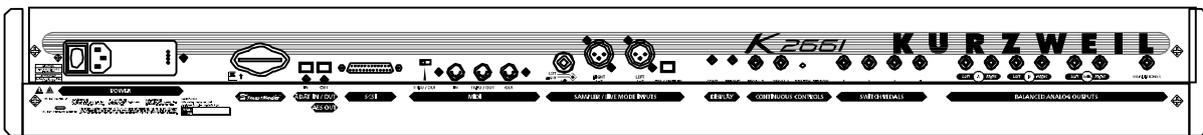
Antes de empezar

No conecte nada hasta que esté seguro que su K2661 esté situado de forma segura y adecuada. También, si su K2661 ha estado fuera en frío, déle tiempo a calentarse a la temperatura de la habitación antes de encenderlo, ya que se puede haber formado condensación dentro del aparato. Nunca bloquee las entradas de ventilación en las partes traseras o frontales del aparato, haciéndolo puede causar sobrecalentamientos y daños serios. Para proporcionar una ventilación adecuada, el panel trasero debería por lo menos tener 10 centímetros desde cualquier superficie vertical.

Conectando el cable de corriente

El K2661 funciona con corriente AC: 100, 120, 230, o 240 voltios a 50-60 Hz. Su distribuidor arreglará el interruptor de voltaje para tener el voltaje en su área. El nivel de voltaje es seleccionado con el selector en la parte trasera del K2661. A no ser que esté seguro que necesita ser cambiado, no debería ajustar esto.

Cuando haya conectado el cable al final del K2661 (tal como mira desde atrás el K2661, la conexión de corriente queda a la izquierda) conéctelo en el enchufe. Si su fuente de potencia no tiene una conexión estándar de 3 clavijas, debería tomarse el tiempo de instalar un sistema de tierra adecuado. Esto reducirá el riesgo de descarga.



Conectando los cables de audio

Después de haber bajado los niveles de sonido de su sistema, conecte las salidas de audio analógico de su sistema de sonido usando un par estéreo de cables o uno mono. Los cables mono funcionarán siempre, pero si está trabajando con entradas de audio balanceadas, use cables estéreo para un mejor ratio señal-ruido. Las salidas analógicas del K2661 son balanceadas, y generan una señal “más caliente” que los anteriores instrumentos Kurzweil.

Encontrará 6 entradas de jack de ¼ cerca del final del panel trasero. Por ahora, conecte el extremo de cada cable de audio a la entrada de su mezclador o sistema de PA, y conecte el otro extremo a los Jacks marcados MIX L y R en la parte trasera del K2661. Si tiene sólo una entrada disponible, use la salida del K2661 MIX L para conseguir la señal completa mono. Encontrará más sobre configuraciones de audio – incluyendo salidas digitales – en el capítulo 15.

Conectando el MIDI

La configuración más simple MIDI usa un cable simple MIDI: ya sea desde el MIDI out del K2661 al puerto MIDI in de otro instrumento, o desde el puerto MIDI out de su controlador MIDI al puerto MIDI in de su K2661. Hay todo tipo de posibles configuraciones, incluyendo sintes adicionales, ordenadores, procesadores de efectos MIDI, y bahías de puertos MIDI (patch bays). Dependiendo de su sistema, puede querer usar el K2661 MIDI Thru para pasar información MIDI de un controlador MIDI al K2661 y en el siguiente dispositivo de su sistema. Puede también conectarse dispositivos MIDI al puerto MIDI out del K2661, el cual puede enviar canalizada información MIDI desde el teclado o a través del K2661 desde el controlador MIDI. Vea la discusión de parámetros de canal de teclado local en la página 10-6.

Conectando SCSI

Usted puede no tener un disco duro u otro dispositivo SCSI para conectar a su K2661, pero si lo tiene, puede conectarlo al puerto SCSI. Por favor lea la siguiente información cuidadosamente; es muy importante. También, hay una colección de trucos SCSI en el capítulo 6 de la guía de referencia.



Nota: SCSI en el K26611 está siempre terminado. Cambie al capítulo 13 y lea la sección llamada Terminación SCSI si requiere más información. Puede perder datos no acaba adecuadamente.

Encendiendo la corriente

El interruptor de encendido está en el panel trasero. Si está mirando de frente el teclado, está justo a la derecha de la conexión de corriente.

Cuando lo enciende, la pantalla muestra brevemente alguna información de inicio. El modo de programa entonces aparecerá en pantalla. Es como el diagrama inferior (los programas mostrados en el diagrama no existen necesariamente).

```

ProgramMode XPose:0ST <>Channel:2
KB3 Program 751 (Prog Rock Organ)
Mellow Vox 752 (Syn Rock Organ)
753 (Dirty Syn B)
KB3Chan is Ch 1 754 (CleanFullDrawba)
755 (Loun9in)
756 (Mild Grunge)
Octav- Octav+ Panic SamPle Chan- Chan+

```

La primera vez que enciende el aparato (o después de restaurarlo), su instrumento se colocará para operar en el canal MIDI 1 (tal como se muestra en la línea superior del diagrama). Después de eso, se encenderá en cualquier canal que estuviera la última vez que apagara el aparato. Si prefiriera tener el K2661 reseteado con ciertos parámetros a sus valores por defecto cuando se encienda, puede hacer eso, también. Vea Modo de encendido en la página 10-7.

Coloque el volumen en un nivel confortable. Conseguirá el mejor ratio de señal ruido si mantiene el K2661 a pleno volumen, y ajustar el nivel desde la mesa de mezclas. Puede también querer ajustar el contraste y el brillo de la pantalla. Hay dos potenciómetros pequeños en el panel trasero del K2661 para este propósito.

SmartMedia

Puede usar tarjetas SmartMedia de 3.3v (4 Mb o superior) para volcados, archivar, y compartir su trabajo. La ranura SmartMedia está en la parte trasera del K2661, pero es fácilmente accesible desde la parte frontal del instrumento. Los contactos dorados en la tarjeta deben estar hacia arriba cuando la inserte; el K2661 no puede leer una tarjeta cuando es insertado boca abajo.



Precaución: No saque la tarjeta SmartMedia mientras la luz azul esté encendida. Sacar la tarjeta mientras el Led azul parpadea puede corromper datos.

Tocando los Presets

Hay tres cosas que querrá comprobar ahora mismo: programas, setups y bancos de accesos directos. En situaciones de interpretación, estará seleccionando sus sonidos usando uno de estos tres métodos. Hay un modo (y un modo de botón) correspondiendo a cada botón.

Dando una vuelta

En todos estos tres métodos, la línea principal de la pantalla identifica la función de cada uno de los botones debajo de la pantalla. Llamamos a esos botones “botones blandos”, porque hacen diferentes cosas dependiendo en que se está mostrando en la pantalla.

En los modos Programa y Acceso directo, puede cambiar los canales MIDI con los botones Chan- y Chan+ bajo la pantalla. En modo Programa, puede también cambiar canales usando los botones Chan/Bank a la izquierda de la pantalla. (En modo de Acceso Directo, los botones Chan/Bank cambian los bancos de Acceso Directo; más sobre eso en la página 2-7.) Hay dos botones blandos más que aparecerán en estos modos: Panic y Simple.

El botón Panic envía mensaje de todas las notas Off y un mensaje de todos los controladores Off- ambos al K2661 y sobre los 16 canales MIDI. No lo necesitará a menudo, pero es bueno tenerlo.

El botón Simple le lleva al Modo de Muestreo (la página de modo muestreo), la cual, como probablemente habrá adivinado, es donde hace sus propias muestras-si tiene la opción de muestreo en su instrumento.

Programas

El K2661 se enciende en Modo programa, donde puede seleccionar y tocar programas grabados en ROM o RAM. Los programas son sonidos predeterminados compuestos de hasta 32 capas de samplers o formas de onda. Si abandona el modo Programa, sólo presione el botón de modo Programa o el botón de Exit para volver.

Tómese un minuto para familiarizarse con la pantalla de modo programa. Le dará alguna información básica, como la transposición MIDI, en que canales MIDI está, y cual es el programa seleccionado actualmente.

Hay un cuadro en la parte izquierda de la pantalla. El cuadro de información, es como se le llama, muestra información sobre los programas actuales (hay también un cuadro de información en el modo Setup). Los siguientes diagramas muestran como la información difiere dependiendo en el tipo de programa que tiene seleccionado.

Programas VAST

Primero hay un programa VAST “normal”, el cual es lo que son la mayoría de programas de fábrica. Tiene de una a tres capas. En este caso, hay dos. Para programas de más de tres capas, el cuadro de información contiene una línea por capa, indicando el mapa de notas usando en esa capa. La línea bajo el mapa de notas indica el rango de capas del teclado. En este caso, ambas capas se extienden a través del teclado completo (A 0 a C 8).



Los programas VAST con más de tres capas son conocidos como programas de batería, tal como se muestra en el siguiente diagrama. Los programas de batería pueden usar cualquier sonido que le guste, pero los más comunes para programas con más de 3 capas es crear un número de diferentes sonidos a través del teclado-lo cual es perfecto para combinaciones de sonidos de percusión (de ahí el nombre). Par programas de batería, el cuadro de información simplemente indica el número de capas en el programa- en este caso, 26.

```

ProgramMode XPose:05T <>Channel:1
48 Ug
49 Lowdown Bass
50 SquashStudio Kit
51 Retro Skins MW
52 2 Live Kits 2 MW
53 Garage Kit II MW
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chan+

```

Programas KB3

La arquitectura de los programas KB3 es diferente de los programas VAST. Los programas KB3 no tienen capas; confían en osciladores que imitan las ruedas de tono usadas en muchos órganos populares. Consecuentemente, el cuadro de información muestra sólo la forma de onda usada en este programa.

```

ProgramMode XPose:05T <>Channel:1
151 Fro9 Rock Organ
152 Sky Rock Organ
153 Dirty Sun B
154 CleanFullDrawbar
155 Loungin
156 MildGrunge
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chan+

```

Por su estructura, los programas KB3 requieren procesamiento diferente en el K2661, y no funcionan en canales regulares. Requieren un canal especial para manejar los programas de voces del KB3. Puede escoger cualquiera de los 16 canales MIDI para el canal de KB3, pero puede tener sólo un canal KB3, y los programas KB3 suenan sólo en ese canal (los programas VAST trabajan bien en el canal KB3).

Por defecto, el canal 1 está designado para el canal KB3 (puede cambiarlo en modo Master). Si el canal actual no es el mismo que el canal KB3, y puede seleccionar un programa KB3, no tendrá ningún sonido, porque un canal no KB3 no puede manejar un programa KB3.

Startup

Playing the Presets

En el siguiente diagrama, el Canal 2 es el canal actual, pero el canal 1 es el canal KB3. El cuadro de información con buen sentido le hace saber cual es el canal KB3, y aparecen paréntesis alrededor de los nombre de todos los programas KB3, para más recordatorio de que los programas KB3 no están disponibles en el canal actual. Para obtener el programa 753 para trabajar en este caso, tendría que cambiar el canal actual al canal 1, o ir al modo Master y cambiar el canal KB3 al canal 2.

```
ProgramMode XPose:051 <>Channel:2
KB3 Program 751 (Prog Rock Organ)
Mellow Vox 752 (Syn Rock Organ)
KB3Chan is Ch 1 753 (Dirty Syn B)
754 (CleanFullDrawba)
755 (Loun9in)
756 (Mild Grunge)
Octav+ Octav+ Panic Sample Chan- Chan+
```

Programas Modo directo

Los programas 740-749 están designados expresamente para el modo directo, una característica que permite llevar una señal desde la entrada de muestreo analógica (esto requiere la opción de sampler, por supuesto), y rutearla a través de los algoritmos DSP. Los programas 740-749 no sonarán a no ser que esté recibiendo una señal desde la entrada de muestreo analógica. Vea la página 14-10 para más información sobre el modo Directo, "Live Mode".

Seleccionando programas

Cuando quiere cambiar los programas, tiene varias opciones.

El modo más fácil es la rueda Alfa. Girándola a la izquierda o a la derecha se desplazará a través de la lista de programas. Puede también cambiar los programas usando los botones de cursor (los botones de flecha a la derecha de la pantalla), o los botones Mas/Menos bajo la rueda Alfa. Para ahorrar tiempo, puede introducir el número de programa directamente sobre el teclado alfanumérico a la derecha de la rueda Alfa, presionando el botón Enter para completar la selección. Si se equivoca, presione Clear, y empiece de nuevo.

El K2661 tiene varias configuraciones para responder a los comandos de cambio de programa MIDI desde fuentes externas. Estos están explicados en el capítulo 10, así que no entraremos más. Debería ser capaz de cambiar programas enviando comandos de cambio de programa desde su controlador MIDI.

Si no escucha nada, vea la sección de solución de problemas en la Guía de referencia. Cuando esté listo para empezar a hacer su propia programación, mire el capítulo 6.

Setups

Los Setups son combinaciones de programas predefinidos. Los Setups pueden tener hasta 8 zonas, cada una de las cuales puede ser asignado a cualquier rango del teclado (sobreponiéndose o una en cada parte). Cada zona puede tener su propio programa, canal MIDI, y asignaciones de control MIDI.

Presione el botón de modo Setup a la izquierda de la pantalla. Su LED se iluminará, diciéndole que está en modo Setup. Observe que la pantalla de modo Setup es similar a la pantalla de modo Programa. Si el modo Setup tiene 3 zonas o menos, el cuadro a la izquierda le muestra los programas asignados a cada una de las tres zonas de setup, y que canal MIDI es usado por cada programa. Si el Setup está compuesto de más de tres zonas, entonces la pantalla del cuadro muestra una serie de líneas horizontales ilustrando el rango aproximado de notas de las zonas. Vea la página 7-1 para una descripción más detallada.

```

SetupMode           XPose:0ST
201*Friday Gig
202*Bob Rock Reaggae
1 Jazz Trio
2 Hit Percussion
3 Heavy Metal
4 To Sequencer
Octav- Octav+ Panic Sample

```

Muchos setups incluyen arpegiación y canciones con disparos de notas para crear algunos grooves sorprendentes que puede usar tal como están, o como plantillas para su propio material. Cuando toque con estos setups, experimenta con los deslizadores y otros controladores para un rango amplio de efectos. Algunos de estos grooves siguen tocando después de haber soltado las notas que hacen que suene. Cuando quiere pararlos, seleccione otro setup, o presione el botón de modo Setup.

Acceso Directo

Un modo conveniente realmente de seleccionar los programas y setups es usar el modo de acceso directo, donde selecciona un banco de acceso directo desde una lista de presets de fábrica o bancos de usuario programados. Cada banco contiene diez ranuras de memoria, o entradas, donde puede grabar cualquier combinación de programas o setups. Mientras esté en modo de acceso directo, puede seleccionar cualquier programa o setup en el banco con los botones 0 hasta 9.

El K2661 viene con unos pocos bancos de accesos directos ya programados para que pueda tener una idea de cómo trabajan. Probablemente usted creará sus propios bancos de accesos directos para ayudarse a seleccionar programas y setups con la mínima búsqueda. Presione el botón de modo Quick Access a la izquierda de la pantalla. Su LED se ilumina, para decirle que está en Modo de Acceso directo. Verá una pantalla que se mostrará como esto:

```

QuickAccessMode   <>Bank:1 For Show 1
Silk Rhodes      FULL TOUCH   Voice+String
NastyTrombone    SINK MONSTA   Waterflute
Soon              Jazz Trio 2    Fretless Bas
VELVETEEN
XPose:0ST        SINK MONSTA      Char:1
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chan+

```

La línea principal de la pantalla le dice que banco de acceso directo está seleccionado. Use los botones Chan/Bank (a la izquierda de la pantalla) para desplazarse a través de los bancos. Muchos de sus nombres se abreviarán. La entrada completa que está seleccionada se muestra cerca del principio del final de la pantalla. La cantidad de transposición es mostrada a la izquierda del nombre de la entrada. Si la entrada actual es un programa, verá el canal actual del teclado (MIDI) mostrado a la derecha de la entrada del nombre. Si es un setup, verá la palabra Setup.

Las entradas en la página de accesos directos están preparadas para corresponder esquema de los botones numéricos en el teclado alfanumérico. En la página superior, por ejemplo, el programa SINK MONSTA es la entrada 5, y puede ser seleccionado presionando 5 en el teclado alfanumérico.

Cuando esté listo para crear sus propios bancos de acceso directo, cambie al Capítulo 8 para aprender sobre el Editor de Accesos Directos.

Los Otros Modos

Hay 6 modos más, cinco de los cuales tiene botones de modo en el panel frontal (el modo simple no tiene botones de panel frontal). Vea la página 3-1 y capítulo 4 para descripciones más detalladas de cada modo.

Effects mode - Crea y modifica presets de efectos, y define como son aplicados al K2661 los programas y los setups.

Midi mode - Configura el K2661 para enviar y recibir información MIDI.

Master mode - Define configuraciones de interpretación y control.

Song mode - Graba y edita secuencias (canciones); reproduce secuencias tipo 0 y tipo 1.

Disk mode - Carga y graba programas, setups, samples, y otros objetos.

Sample mode - Edita samples ROM; crea y edita samples RAM (definidos por el usuario).

Actualizaciones de Software

Parte de la belleza del K2661 es lo fácil que puede actualizar sus sistema operativo y los objetos (programas, setups,etc.) usando el disco cargador para instalar actualizaciones en Flash ROM.

En Kurzweil y Young Chang, tenemos una larga historia de soporte para nuestros instrumentos; el K250, K1000, K2000, y K2500 han sido repetidamente enriquecidos, y estas mejoras han sido siempre disponibles para los dueños de aparatos Kurzweil en forma de actualizaciones de software.

Actualizar su K2661 es fácil, y -generalmente-gratis. A medida que una actualización está disponible, puede obtener los archivos ya sea de un distribuidor de Young Chang o descargarlos desde la Web.

Para estar al tanto, compruebe nuestra web:

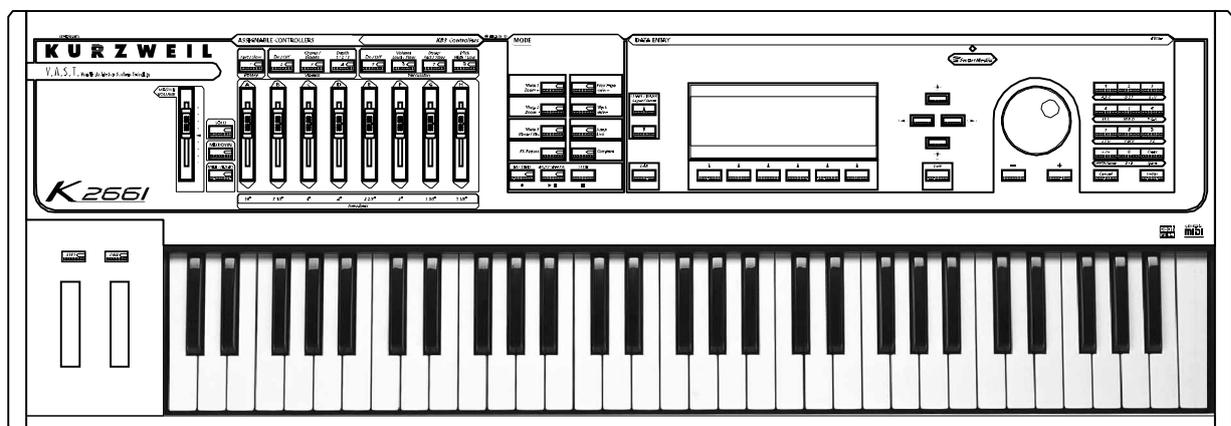
<http://www.kurzweilmusicsystems.com/>

Cuando adquiera una actualización, puede instalarla por si mismo en cuestión de unos minutos. Vea el apéndice A para más detalles

Capítulo 3

Interfaz de usuario Básico

Este capítulo le mostrará como moverse por el panel frontal de su K2661. Sus interacciones pueden ser divididas en tres operaciones primarias: selección de modo, navegación, y entrada de datos. Hay también una sección de control asianable



Selección de Modo

El K2661 está siempre en uno de 8 modos de operación primarios. Seleccione un modo presionando uno de los botones de modo—están a la izquierda de la pantalla. Cada botón de modo tiene un LED que se ilumina para indicar el modo actual. Sólo puede seleccionar un modo a la vez.

Program mode Selecciona y reproduce programas, y los modifica con el Editor de programa. Rearregla y modifica los samples en los editores de mapa de notas y sample.

Setup mode Selecciona y reproduce setups (8 zonas del teclado con canales, programas y asignaciones de control independientes MIDI), y los modifica con el editor de setup.

Quick Access mode Selecciona de una lista de bancos de presets, cada uno conteniendo una lista de 10 programas y/o setups que pueden ser vistos en la pantalla para fácil selección. Modifica los bancos de presets y crea su propio con el editor de accesos directos.

Effects mode Define el comportamiento de los efectos en placa. Modifica los efectos predefinidos y crea sus propios con el editor de efectos.

Midi mode Define como su K2661 envía y recibe información MIDI, y configura cada canal para recibir mensajes independientes de programa, volumen y panorámica que se sobrescriben sobre las configuraciones normales de modo programa.

Master mode Define las características de interpretación y control para todo el K2661.

User Interface Basics

Navigation

Song mode Use el secuenciador del K2661 para grabar y reproducir su interpretación en el teclado, reproducir secuencias MIDI tipo 0 y 1, y grabar secuencias multitímbricas recibidas via MIDI.

Disk mode Interconexiona el disco SmartMedia del K2661, o un disco externo SCSI para cargar y grabar programas, setups, samples y más.

Hay dos modos más que no tienen dedicados botones en el panel frontal: El modo de muestreo y un modo de directo. En modo de Muestreo, puede crear y editar samples (si tiene la opción de muestreo). Para acceder al modo de muestreo, presione el botón blando Sample in los modos Program, Setup, Quick Access o Master. Vea capítulo 14 para los detalles.

El modo directo le deja rutear una señal de entrada a través de los algoritmos DSP del K2661. Vea la página 14-10.

Botones de Modo

Los botones de modo son etiquetas en blanco. Cuando presiona un botón de modo, se iluminará su LED para indicar que el modo ha sido seleccionado. Si al presionar un botón de modo no se ilumina su LED, presione el botón de Exit una o más veces, después intente de nuevo.

Navegación

La sección de navegación del panel frontal consiste en la pantalla y los botones que lo rodean. Estos botones de navegación le llevarán a cada uno de los parámetros de programación del K2661.

La pantalla

La primera interconexión con el K2661 es la pantalla gráfica. A medida que se presionan varios botones, esta pantalla fluorescente refleja los comandos que introduce y los cambios de edición que realiza. La medida de anchura de la pantalla (240 por 64 pixels) le permite ver cantidades de información a la vez.

Páginas

En cada modo, las funciones y parámetros son organizados en grupos más pequeños realizados que aparecen juntos en la pantalla. Cada uno de estos grupos de parámetros es llamado página. Cada modo tiene lo que llamamos página de inicio; es la página que aparece cuando selecciona ese modo con uno de los botones de modo. Dentro de cada modo y sus editores, las páginas son seleccionadas mediante los botones de navegación. Hay muchas páginas, pero hay unas pocas características comunes a cada página. El diagrama inferior muestra la página de inicio para el modo de programa.

```
ProgramMode XPose:0ST <>Channel:1
200*Analog Jam
202*Heart Strings
1 Righteous Piano
2 Mondo Bass
3 Killer Drums
4 Weeping Guitar
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chan+
```

La línea superior

En la línea superior de la mayoría de páginas, hay un recordatorio de en que modo está y en que página. Muchas páginas muestran información adicional en la línea superior. La página de modo programa anterior, por ejemplo, le muestra la cantidad actual de transposición MIDI y el canal MIDI seleccionado actualmente. La línea superior casi siempre se muestra invertida-esto es, que tiene un fondo blanco con caracteres azules.

La línea inferior

La línea inferior está dividida en seis (a veces menos) grupos de caracteres invertidos que sirven como etiquetas para los seis botones que hay directamente debajo de la pantalla. Estas etiquetas-y las funciones de los botones-cambian dependiendo de la página seleccionada actualmente. Consecuentemente los botones que seleccionan esas funciones son llamados botones blandos.

Los botones blandos

Los botones blandos son llamados así porque sus funciones cambian dependiendo del modo seleccionado. Algunas veces son funciones específicas, como cambio de canales MIDI en modo programa. En el editor de programa y otros editores, también son usados para moverse a diferentes páginas de los parámetros de programación. Si la etiqueta de botón blando está en mayúsculas (KEYMAP, por ejemplo), presionar el correspondiente botón blando le lleva a una página de parámetros. Si el botón blando está etiquetado en minúsculas (Save, por ejemplo), el botón blando tiene algún tipo de función.

Los botones de cursor

A la derecha de la pantalla hay cuatro botones puestos en forma de rombo. Estos son llamados los botones de cursor. Mueven el cursor alrededor de la página seleccionada actualmente, en la dirección indicada por sus etiquetas. El cursor es iluminado con un rectángulo (algunas veces es subrayado). Marca el valor del parámetro seleccionado actualmente.

Programar el K2661 implica seleccionar varios parámetros y cambiar sus valores. Selecciona los parámetros iluminando sus valores con el cursor, Puede cambiar el valor marcado con cualquiera de los métodos para entrar datos descritos en la sección de entrada de datos inferior.

Los botones de canal/banco.

A la izquierda de la pantalla hay dos botones etiquetas Chan/Bank. Sus funciones tienen relación a las dos flechas pequeñas -< >- que aparecen en la línea superior de la pantalla cuando hay varias de la página actual-por ejemplo, la página LAYER en el editor de programa. Cuando vea estas flechas, puede usar los botones Chan/Bank para desplazarse a través de los valores de los parámetros que aparecen a la derecha de las flechas. En modo Programa, por ejemplo, cambian a través de los canales MIDI, mostrando los programas asignados a cada canal.

Cuando está en el editor de programa, los botones de Chan/Bank le permiten ver cada capa del programa. Puede ver los parámetros correspondientes de cada capa mediante el desplazamiento a través de las capas con estos botones. En el editor de mapa de notas, moverse con los botones Chan/Bank a través de los rangos de notas del mapa actual. En el editor de Setup, le permite desplazarse a través de las zonas del setup actual. En modo Acceso directo, le permite moverse a través de los bancos de accesos directos, y en modo Song se moverá a través de las pistas de grabación.

Botón de edición

El botón de edición activa cada uno de los editores del K2661, y actúa como atajo a muchas páginas dentro del editor de programa. Presionar el botón Edit le dice al K2661 que quiere cambiar algún aspecto del objeto marcado por el cursor. Por ejemplo, cuando un programa es seleccionado y presiona Edit, entra al editor de programa. Si un setup está seleccionado, entra al editor de Setup.

Hay editores accesibles desde cada modo operativo. Para entrar a un editor, escoja uno de los modos (selección de modo), y presione edit. Una página de edición para ese modo aparecerá. Puede entonces seleccionar parámetros (navegación) y cambiar sus valores (entrada de datos). Si el valor del parámetro seleccionado tiene su propia página de edición, presionar el botón Edit le llevará a esa página. Por ejemplo, en el editor de programa, en la página PITCH, puede ver LFO1 asignado como valor para la fuente de control de afinación 1. Si selecciona este parámetro (el cursor iluminará su valor-LFO1 en este caso), después presione el botón Edit, saltará a la página donde puede editar los parámetros de LFO1. Naturalmente, puede encontrar cada página en el editor actual usando los botones blandos, pero a menudo es más fácil usar el atajo de botón edit.

Botón Exit

Presione Exit para salir del editor actual. Si ha cambiado el valor de cualquier parámetro mientras estaba en ese editor, el K2661 le preguntará si quiere grabar los cambios antes de salir del editor. Vea la página 5-3 para información de grabar y nombrar. El botón exit también le lleva al modo programa si está en la página de inicio de unos de los otros modos. Si en algún punto no consigue llegar a donde desea, presione Exit una o más veces para volver al modo Programa, después intente de nuevo.

Entrada de datos

La sección de entrada de datos del panel frontal incluye la rueda Alfa, los botones Más/Menos, y el teclado alfanumérico de 14 botones.
the 14-button alphanumeric pad.

La rueda Alfa

La rueda Alfa es especialmente útil porque puede entrar rápidamente grandes o pequeños valores. Si gira la rueda Alfa un clic hacia la derecha, incrementará el valor del parámetro seleccionado mediante un incremento. Un clic hacia la izquierda reduce el valor en un incremento. Si la gira rápidamente, saltará en incrementos superiores. Puede también usar la rueda Alfa para entrar nombres cuando está salvando objetos, you'll jump by several increments. You can also use the Alpha Wheel to enter names when you're saving objects.

Los botones Más/Menos

Estos botones están situados justos bajo la rueda Alfa. El botón Más incrementa el valor seleccionado en uno, y el botón Menos lo reduce en uno. Estos botones son muy útiles cuando se está desplazando a través de una lista corta de valores, o cuando quiere estar seguro de estar cambiando un valor en incrementos de uno. Una presión de botón Más o Menos corresponde a un clic a la derecha o a la izquierda de la rueda Alfa. Estos botones se repetirán si se presiona o se mantiene.

Presionar los botones Más y Menos simultáneamente le moverá a través de la lista actual de valores en largos pasos en lugar de uno en uno. A menudo son incrementos de múltiplos (10, 100, etc.). Este botón se usa primordialmente para entrar valores numéricos negativos y cambiar de mayúsculas a minúsculas (y viceversa).

El teclado alfanumérico

Como su nombre implica, este grupo de 14 botones le permite entrar valores numéricos, y entrar nombres. Dependiendo de donde esté, el K2661 automáticamente entra letras o números (no tiene que seleccionar entre entradas del alfabeto o números).

Cuando está introduciendo valores numéricos, presione los correspondientes valores numéricos, ignorando valores decimales si los hay (para entrar 1.16, por ejemplo, presione 1, 1, 6, Enter. Antes de presionar Enter, puede volver al valor original presionando Cancel. Presionando Clear es lo mismo que presionar 0 sin presionar Enter.

Cuando entra nombres, puede usar los botones de cursor Left/Right o los botones blandos <<< / >>>, y Enter es lo mismo que OK. El botón Clear reemplaza el carácter seleccionado actualmente con un espacio. El botón +/- cambia entre letras mayúsculas y minúsculas.

Hay también una característica conveniente llamada nombrado del teclado, el cual le deja usar el teclado para entrar caracteres en nombres. Vea la página 5-5.

Presión doble de botón

Si presiona dos o más botones a la vez ejecuta un número de funciones especiales dependiendo del modo seleccionado actualmente. Esté seguro de presionarlas exactamente a la vez.

En este modo o editor...	...presionando estos botones simultáneamente...hace esto:
Program Mode	Octav-, Octav+	Resetea transposición MIDI a 0 semitonos. Presión doble de nuevo para ir a la transposición anterior,
Master Mode	Canal-, Canal+	Configura el canal MIDI actual a 1
Song Mode	Plus/Minus	Pasa al siguiente banco de programa (100, 200, etc.)
	Chan/Bank	Permite modo controlador Guit/Viento
	Botones cursor Izq/Dec	Cambia entre Play y Stop
Disk Mode	Bot. cursor Arr/Abajo	Cambia entre Play y Pause
	Chan/Bank	Selecciona todas las pistas en cualquier página de pista en editor de canción
	2 Bot. Blandos izquierda	Extracción SCSI para dispositivo SCSI seleccionado
	Chan/Bank	Formateo dispositivo SCSI. Lista objetos seleccionados cuando se están grabando objetos
	Botones cursor Izq/Dec	Selecciona todos los ítems en una lista. Mueve el cursor al final del nombre en el cuadro de nombre.
	Bot. cursor Arr/Abajo	Borra todas las selecciones en una lista. Mueve le cursor al principio de nombre en diálogo de nombrar
Program Editor	Chan/Bank	Selecciona la capa 1

User Interface Basics

Intuitive Data Entry

En este modo o editor...	...presionando estos botones simultáneamente...hace esto:
Keymap editor	Más/Menos	Con el cursor en el parámetro de tono, cambia entre curso de tono predeterminado de la ruta de sampleo y transposición de ruteo de sampleo
Sample editor	2 botones de la izquierda	Cambia entre configuración de zoom predeterminado y actual
Cualquier editor	Botones Más/Menos	Determina el valor del parámetro seleccionado actualmente al siguiente paso de 0
	Más/Menos	Se desplaza a través de los valores de la lista de parámetros seleccionados en incrementos regulares o lógicos (varia con cada parámetro)
	2 botones de la izquierda	Resetea la transposición MIDI a 0 semitonos. Presionar dos veces para volver al estado anterior de transposición.
	Botones blandos centrales	Selecciona Menú de utilidades (MIDIScope, Stealer, etc).
	2 botones de la derecha	Envía mensaje de todas las notas/controladores off en todos los 16 canales (igual que el botón de Panic)
	Botones de cursor lzd/dec	Cambia entre Play y Stop de la canción actual
	Cursor arriba/abajo	Cambia entre Play y Stop de la canción actual
Diálogo grabar	Botones Más/Menos	Cambia entre la siguiente ID libre y la original ID

Entrada de datos intuitiva

Muchos parámetros tienen valores que corresponden a controladores físicos estándar. En muchos casos, puede seleccionar esos valores "intuitivamente", mejor que teniendo que desplazarse a través de la lista de control de fuente. Esto es hecho seleccionando el parámetro deseado, después manteniendo el botón ENTER mientras mueve el control físico deseado.

Por ejemplo, en la página LAYER en el editor de programa, puede configurar el rango de la capa seleccionada actualmente como sigue: use los botones de cursor para mover el cursor al valor para el parámetro de LoKey, presione (y mantenga) el botón Enter, después presione la nota que desea sea la nota más baja de la capa actualmente mostrada. La nota que dispara (tiene que ser entre C0-C8) aparecerá como el valor para el parámetro de LoKey. Repita el proceso para el parámetro HiKey.

Otro ejemplo: seleccione programa 199 mientras está en modo programa. Presione Edit para entrar en el editor de programa. Presione el botón blando PITCH para seleccionar la página PITCH. Mueva el cursor al parámetro de Src1. Mantenga le botón Enter, y mueva la rueda de Pitch. PWheel será seleccionado como el valor para Src1.

Puede también usar el teclado para escoger fuentes de control, como la mayoría de números de notas corresponden a un valor en la lista de fuentes de control. Si tiene una cierta fuente de control que usar una y otra vez (por ejemplo, LFO1), este puede ser el modo más rápido para entrar este valor. Para hacer esto: marque un parámetro que use un valor desde la lista de fuente de control, mantenga abajo Enter, después presione la tecla correspondiente a la fuente de control que quiere escoger. LFO1, por ejemplo, está asignada a B5. Encontrará un cuadro completo de estos atajos de teclado al final del capítulo 4 de la Guía de referencia.

También, para casi cualquier parámetro, puede mantener el botón Enter, y mover el deslizador de datos para moverse a través del rango de valores del parámetro seleccionado actualmente. Esto no es tan preciso como la rueda Alfa, pero mucho más rápido.

Cambiando la capa actual en programa multicapa

Cuando edita un programa multicapa (incluyendo programas de batería), puede cambiar capas rápidamente manteniendo el botón Enter, después presionando una tecla. El K2661 cambiará la capa actual a la capa del teclado.



Nota: Este método para cambiar la capa actual en programa multicapa no funcionará si el parámetro resaltado actualmente tiene un número de nota o fuente de control para este valor. En este caso, la tecla que presiona funcionará tal como se describe en Entrada de datos

Búsqueda

Hay un modo conveniente para encontrar cualquier cadena de caracteres dentro de la lista seleccionada, o rango de valores. Mantenga el botón Enter y presione cualquiera de los botones numéricos. Aparecerá un diálogo como el inferior.

```
<>KbdNaming:Off
```

```
Search string: Soul Rebels
```

```
Delete Insert << >> OK Cancel
```

Escriba la cadena de caracteres que quiere encontrar. Por ejemplo, si está buscando en la lista de programa y quiere encontrar todos los programas que contengan la palabra “Horn”, escribiría h-o-r-n. Esta función no es sensible al tipo de letra; encontrará mayúsculas o minúsculas independientemente de cómo lo escriba.

Cuando ha escrito la cadena de caracteres que quiere encontrar, presione Enter. El K2661 busca a través de la lista actual de objetos o valores, encuentra todos los ítems que coinciden la cadena de caracteres que ha escrito, y muestra el primero que encuentra. Mantenga Enter y presione uno de los botones Más/Menos para buscar por el siguiente más alto- o más bajo-objeto numerado que contenga la cadena de caracteres.

La cadena que selecciona permanece en memoria. Puede grabar y seleccionar una cadena de caracteres con cada uno de los botones numéricos. Mantenga Enter y presione uno de los botones numéricos en cualquier momento para seleccionar la cadena para una búsqueda. Cuando la cadena aparece, puede cambiarla, o presionar Enter para encontrar esa cadena.

Renombrando objetos múltiples

Puede automáticamente renombrar múltiples objetos RAM con una operación, sustituyendo una cadena de caracteres con otra.

1. Presione el botón de modo Master para entrar al
2. Presione el botón blando Object, después presione el botón blando Name. La página NAME aparece, mostrando una lista de todos los objetos RAM.

User Interface Basics

Renaming Multiple Objects

3. Use la rueda Alfa o los botones Más/Menos para resaltar objetos. Cuando un objeto cuyo nombre quiere cambiar es resaltado, presione el botón blando Select para seleccionar el objeto. Nota el asterisco que aparece entre el ID de objeto y su nombre.
4. Cuando ha seleccionado todos los objetos que quiere renombrar, presione OK. El diálogo siguiente aparece. El nombre que ve es el nombre del último objeto que ha seleccionado.

```
<>KbdNaming:Off
```

```
Object Name:      Badname
```

```
Delete Insert <<< >>> OK Cancel
```

5. Use su método favorito para entrar un recorte (/), seguido de la cadena de caracteres que quiere reemplazar. Esta función es sensitiva al tipo de letra, así que puede entrar tanto mayúsculas como minúsculas. En este ejemplo, vamos a cambiar

```
<>KbdNaming:Off
```

```
Object Name:      /Bad
```

```
Delete Insert <<< >>> OK Cancel
```

6. Cuando ha entrado la cadena deseada de caracteres, presione OK, y el diálogo cambia a avisarle de cambiar la cadena reemplazada. Observe que hemos entrado sólo los caracteres B-a-d y no el nombre entero del objeto. Entre la nueva cadena, como se muestra en la parte inferior.

```
<>KbdNaming:Off
```

```
RePlace with:     Good
```

```
Delete Insert <<< >>> OK Cancel
```

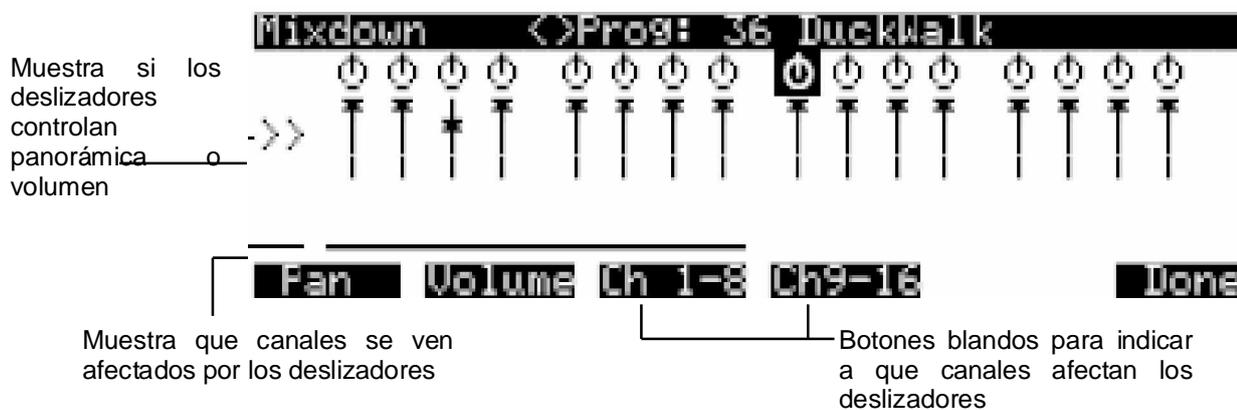
7. Presione OK. El K2661 pregunta si está seguro (a no ser que tenga confirmaciones apáguelo). Presione Yes. La página NAME reaparece. Cada objeto RAM cuyo nombre contenga Bad ahora en lugar de eso contiene Good.

Mixdown y Páginas de deslizadores MIDI

Hay dos botones debajo del botón Solo, etiquetados Mixdown y MIDI faders. Estas páginas que le dejan usar los deslizadores de páginas que le dejan usar los deslizadores para controlar la panorámica y el volumen MIDI, o cualquier controlador MIDI que escoja. Esto es útil para control a tiempo real sobre los setups.

Página Mixdown

Esta página vuelve temporalmente los 8 deslizadores del K2661 en controles de panorámica y controladores MIDI. Puede ir a esta página desde cualquier modo presionando el botón Mixdown, localizado bajo el botón de Solo. Presione Mixdown, y la pantalla se mostrará similar a lo que ve en la página modo canción MIX. Sin embargo, hay algunas diferencias. En la página Mixdown, los deslizadores se relacionan con los canales MIDI en lugar de las pistas. Si resalta por ejemplo 1-8, mover el deslizador D afectará al volumen o panorámica para el canal MIDI 4 mientras esté en esta página.



En la página Mixdown, los mensajes de panorámica y volumen son enviados a los sonidos internos del K2661, al MIDI Out, o a ambos. Todos los canales de la página Mixdown tienen el mismo destino (local, MIDI, o ambos), la cual es determinada por la página TRANSMIT en el modo MIDI por los parámetros de control. Pueden asignar los deslizadores para controlar ya o bien el volumen o bien la panorámica. Los botones blandos al final de la página Mixdown le permiten seleccionar controlar panorámica o volumen, en los canales 1-8 o 9-16, permitiendo temporalmente usar los 8 deslizadores como deslizadores de pan o volumen. Tenga en cuenta que el volumen MIDI es un mensaje específico de canal. Por lo tanto, si tiene más de una zona en un setup asignado al mismo canal, mover cualquier otro de los deslizadores afectará a las otras zonas también.

Deslizadores de página MIDI

El botón justo bajo Mixdown es llamado Midi deslizadores. Los deslizadores MIDI le permiten crear una configuración predeterminada de cualquier asignación para controlar cada deslizador, con un valor predeterminado inicial para ese controlador. Para cada deslizador, puede asignar el canal MIDI, número de controlador MIDI y un valor. Puede entrar el valor usando cualquier método de entrada de datos normal, o moviendo el deslizador correspondiente en los modelos de teclados. Puede también asignar varios deslizadores al mismo canal, pero asignar cada uno en diferentes números de controlador.

Hay 4 configuraciones (páginas 1-4), las cuales puede seleccionar con los botones blandos. Cada configuración recuerda el último valor que ha establecido para cada deslizador. Si quiere enviar esos valores sin mover el deslizador, presione el botón Send.

Los valores disponibles para los parámetros de canal en esta página son 1-16 (local y MIDI), 1I-16L (sólo local, no MIDI), y 1M-16M (sólo MIDI, no local).

MIDI Faders: Page1								
Chan :	9	10	11	12	13	14	15	16
Ctl :	6	6	6	6	6	6	6	6
Value:	50	0	50	0	50	0	50	0
	↓	↑	↓	↑	↓	↑	↓	↑
Page1	Page2	Page3	Page4	Send	Done			

Grabación rápida de canción y reproducción

Hay 3 botones- etiquetados Record, Play/Pause, y Stop – debajo de los botones de selección de modo. Controlan la grabación y reproducción de canciones desde cualquier modo; no tiene que estar en modo canción para grabar o reproducir.

Usar estos botones afecta a la pista actual de la canción actual- esa es, la canción y pista que fue seleccionada la última vez que estuvo en modo canción. Cuando graba, la pista de grabación y el modo de grabación son determinados por la configuración actual en modo canción; así mismo para el modo reproducción cuando está reproduciendo una canción.

Cuando el status del secuenciador es STOPPED (ni el LED del botón Record ni el LED del botón Play/Pause parpadearán), presione Record para poner el secuenciador en status REC. El LED del botón de grabación se iluminará (rojo). Después presione Play/Pause para empezar la grabación. El botón Play/Pause parpadea (verde) para indicar el tempo. Cualquier cuenta atrás es determinada por la configuración del modo canción para el parámetro CountOff. Presione Play/Pause o Stop para acabar la grabación e ir al diálogo Save, donde puede grabar la canción o borrarla.

Cuando el status del secuenciador es STOPPED, presione Play/Pause para empezar a grabar la canción actual. Presione Play/Pause de nuevo para pausar la reproducción, y de nuevo para empezar de nuevo. Presione Stop para acabar la reproducción.

Capítulo 4

Los modos operativos

En estos capítulos discutiremos la teoría detrás del concepto de modo, y describiremos las características básicas de funcionamiento de cada modo. Se proporcionan detalles completos de las características de edición de cada modo en la guía de referencia (en el CD-ROM).

Cuales son los modos

Los modos existen para hacer la forma de trabajar del K2661 lógica. Con muchas de las características de programación y reproducción que tiene el K2661, es útil partirlas en grupos. Estos grupos son llamados modos. Hay 8 modos primarios (más el modo de Sampleo y el modo directo); Son descritos brevemente en la sección llamada Cuando los modos en la página 4.3. De los capítulos 6 hasta el 13 se dedica a explicar cada modo primario. El capítulo 14 describe el modo Sampleo y el modo directo.

Cada modo es llamado para un tipo de operaciones mientras está en ese modo, y cada editor de modo (si lo hay) contiene todos los parámetros relacionados para editar el tipo de objeto encontrado en ese modo. En modo Setup, por ejemplo, usted selecciona setups (y sólo setups) para interpretar o editar. Todos los parámetros de edición de setup son agrupados juntos en la página de editor de Setup, los cuales son accesibles a través del modo Setup.

Seleccionando los modos

Cuando el K2661 está encendido, está casi siempre operando en uno de los 8 modos primarios representados por los LEDs de los botones resaltados bajo la pantalla-o en uno de los editores correspondientes al modo operativo actual. Hay dos excepciones: modo Sampleo (y el editor de Sampleo), y modo Directo. Presionar uno de los botones de modo selecciona el correspondiente modo. Este es el nivel de modo de entrada. A primer nivel, el LED del modo seleccionado se ilumina. Sólo puede seleccionar un modo a la vez.

Desde cualquier modo primario, puede ir a otro modo primario simplemente presionando los botones de modo. Si está en el editor, sin embargo, debe presionar Exit para volver al nivel de entrada de modo antes de seleccionar otro modo.

Todos los modos excepto el modo Disk y Directo le dan acceso a uno o más editores para cambiar los valores de los parámetros dentro de ese modo. Presione el botón Edit para entrar al editor del modo seleccionado actualmente. Cuando hace esto, el Led de modo desaparece.

Es posible entrar a otro editor de modo sin salir del modo seleccionado actualmente. Por ejemplo, si presiona Edit mientras está en modo Setup, entrará en el editor Setup. La página de edición de Setup se mostrará, y el parámetro LocalPrg se resaltará con el cursor. Si presiona Edit de nuevo, entrará al editor de programa, donde puede editar el programa seleccionado actualmente. Mientras puede editar y grabar programas como lo haría normalmente, está usted todavía en modo Setup, y no puede seleccionar otro modo en este punto. Cuando sale del editor de programa, volverá a la página de edición de Setup. Presione Exit de nuevo, y saldrá del editor de Setup, volviendo a la página de modo Setup.

Este método de entrar en editores funciona con cualquier parámetro cuyo valor sea editable (programa, setup, mapa de notas, FX predeterminados, etc.)

The Operating Modes

Selecting Modes

La siguiente tabla lista los procedimientos para moverse entre editores y modos. Note que el botón Exit no le llevará siempre donde la tabla dice que irá; a menudo depende de cómo ha llegado a donde está. La tabla presume que ha entrado al editor dado a través de su correspondiente modo. Siempre volverá al modo de programa si presiona repetidamente el botón Exit.

Modo actual / Status Editor	Modos disponibles / Editores	Como llegar
Cualquier modo	Resto de modos	Presione el botón correspondiente de modo
Modo programa	Editor programa	Presione Edit
	Modo sample	Presione el botón blando Sample
Editor programa	Modo program	Presione Exit
	Stidop edotpr	En página KDFX: seleccione Studio parameter; presione Edit
	Keymap editor	En página KEYMAP; seleccione Keymap parameter; presione Edit
Editor Keymap	Program editor	Presione Exit
	Modo Sample	Presione el botón de modo MIDI
	Editor Sample	Seleccione Sample parameter; Presione Edit
Editor Sample	Editor Keymap	Presione Exit
Modo Setup	Modo Sample	Presione el botón blando Sample
	Editor Setup	Presione Edit
	Modo Setup	Presione Exit
Editor Setup	Editor Programa	En página CH/PRG; seleccione LocalPrg parameter; Presione Edit
	Editor Studio	En página KDFX: seleccione Studio parameter; presione Edit
	Editor Song	En la página COMMON, seleccione Song parameter; presione Edit
Modo directo Acceso	Modo Sample	Presione botón blando Sample
	Editor Acceso directo	Presione Edit
Editor Directo Acceso	Modo acceso directo	Presione Exit
	Editor programa	Establezca valor de tipo de parámetro a Program; seleccione program; presione Edit
	Editor Setup	Establezca valor de tipo de parámetro a Setup; seleccione setup; presione Edit
Modo de efectos	Editor Studio	Presione Edit
Editor Studio	Modo Previo	Presione Exit
	Editor Preset FX	Seleccione FX preset block; presione Edit
Editor Preset FX	Editor Studio	Presione Exit
Modo MIDI	Editor Programa	En página CHANNELS; seleccione program parameter; presione Edit
	Editor Setup	En página TRANSMIT; seleccione CtlSetup parameter; presione Edit
	Editor velocidad Mapa	En página TRANSMIT o RECEIVE; seleccione veloc(ity) Map parameter; presione Edit
	Editor mapa presión	En página TRANSMIT o RECEIVE; seleccione Press(ure) Map parameter; presione edit
Modo Master	Modo sample	Presione botón blando Sample
	Editor velocidad de mapa	Seleccione VelTouch parameter; presione edit
	Editor mapa de presión	Seleccione PressTouch parameter; presione edit
	Editor tabla intonation	Seleccione Intonation parameter; presione edit
Modo Song	Editor Song	Seleccione Cursing parameter; presione edit
	Editor Program	Seleccione Program parameter; presione edit
Modo Sample	Editor Sample	Seleccione Sample parameter; presione edit
	Modo previo	Presione Exit
Mayoría editors	Modo previo o editor	Presione Exit

Editores incluidos

Empezando en el nivel de modo programa, hay tres editores, cada uno relacionado a los parámetros que estructuran diferentes componentes de un programa. El primero es el editor de programa, al cual se entra cuando presione Edit mientras está en modo programa. Los programas consisten, entre otras cosas, de mapas de notas; ellos determinan que samples reproducir en que notas. Los mapas de notas pueden ser editados también. El editor de mapa de notas es entrado desde dentro del editor de programa, seleccionando la página de mapa de notas con los botones blandos, después presionando Edit.

De forma similar, los mapas de notas están formados de muestras, los cuales también pueden ser editados. Al editor de sampleo se entra a través del editor de mapa de notas, seleccionando el parámetro de Sample y presionando Edit. Cuando entra al editor de Sample,, a trabajado a través de 3 niveles de editores, todos relacionados a los componentes que estructuran los programas. Y de hecho, estará todavía en modo programa (si eso es donde empezó usted). Presionando exit mientras esté en el editor de Sample volverá al editor de mapa de notas. Una vez más, y estará de vuelta en el inicio del modo programa.



Nota: Puede también ir al editor de Sample directamente desde el modo Sample (presionando Edit). Si está editando un sample simple, esto puede tener más sentido, ya que es más directo. Si está planeando editar un número de samples dentro de un mapa de notas dado, sin embargo, lo encontrará más conveniente para entrar el editor de Sample a través de los editores de programa y mapa de notas, porque una vez acabe con un sample, puede fácilmente volver a la página de mapa de notas y seleccionar otro sample dentro del mapa de notas.

Encontrando uno cuadrado.

Si, en cualquier momento, no sabe donde está, y los LEDs de modo están todos apagados, presione Exit una o más veces. Esto le devolverá al nivel inicial del modo en el que esté, y si presiona Exit suficientes veces, volverá siempre al modo Programa, el modo de inicio. Si ha hecho algunos cambios, será preguntado si desea grabar antes de salir. Si quiere grabar, presione los botones blandos Rename o Yes, y verá el diálogo de grabación, el cual está descrito en Grabando y Nombrando en página 5-3.

Usando los modos

Puede reproducir su K2661 independientemente del modo en el que esté. De hecho, las únicas veces que no puede reproducirlo son cuando está en medio de una operación de disco (cargando, grabando, formateando) o transfiriendo un sample SMDI. Con estas dos excepciones, la respuesta del MIDI del K2661 está casi siempre activa. Incluso aunque haya tres modos que están más orientados a la interpretación que los otros. Estos son programas, Setups y modos de acceso directo. Describiremos cada uno de los ocho modos brevemente en esta sección.

Modo Programa

El K2661 empieza en modo programa, donde puede seleccionar, reproducir y editar programas. La página de inicio del modo programa muestra el programa seleccionado actualmente, de la misma manera que un pequeño segmento de la lista de programas. El modo programa le brinda acceso al modo Sample a través del botón blando Sample.

Los editores de programa, mapa de notas y sample están incluidos en el modo programa. Ellos le llevan al núcleo de los parámetros de edición del K2661. Vea la guía de referencia del K2661 (en el CD Rom) para más detalles.

Modo Setup

El modo Setup le permite seleccionar, reproducir y editar setups. Los setups están constituidos de hasta 8 zonas separadas, separadas o con capas superpuestas, cada una teniendo su propio programa, canal MIDI, y parámetros de control. Los Setups son fantásticos para situaciones de directo, si está tocando múltiples programas del K2661 o

The Operating Modes

Using the Modes

Controlando síntes adicionales conectados al puerto MIDI Out del K2661. El capítulo 7 describe el modo Setup.

Si está usando un controlador diferente MIDI, puede hacer uso del modo Setup incluso si su controlador MIDI puede transmitir en sólo un canal MIDI a la vez. Para hacer esto, vaya a la página RECEIVE en modo MIDI (presionando el botón blando RECV mientras esté en modo MIDI), y establece parámetro del canal local del teclado a un valor que correspondela canal transmisor de su controlador MIDI. Cuando está en modo Setup, el K2661 interpretará información MIDI de acuerdo a las configuraciones para el setup seccionado actualmente. Vea la discusión de los parámetros de canal de teclado local en capítulo 10 para más detalles.

El modo setup también le da acceso al modo Sample a través del botón blando Sample.

Modo Acceso directo

Otra característica para directo, el modo de acceso directo le permite combinar programas y setups en bancos de 10 entradas. Cada uno de estos programas o setups pueden ser seleccionadas con un simple botón alfanumérico. Son seleccionados diferentes bancos con los botones Chan/Bank. Hay una selección de bancos predeterminados de fábrica, y puede usar el editor de modo directo para crear sus propios bancos y granarlos en Ram. Hay una descripción completa en el capítulo 8.

El modo de acceso directo le da acceso al modo Sample a través del botón blando Sample. Puede también usar los bancos de acceso directo como un camino para remapear los comandos de cambio de programa entrantes y salientes.

Modo efectos

El modo de efectos establece el comportamiento del procesador de efectos KDFX. La página de modo de efectos le deja decirle al K2661 como seleccionar estudios predeterminados (llamadas configuraciones programadas de efectos) cuando cambia programas o setups, o le deja escoger un estudio predeterminado que es aplicado a cada programa del K2661. El editor de estudio le permite crear sus propios estudios. El capítulo 9 le muestra cómo. Puede también escuchar los sonidos de varios efectos mientras está en modo de efectos sin seleccionar diferentes programas.

Modo MIDI

Usará el modo MIDI para configurar la interacción del K2661 con otros instrumentos MIDI, configurando los parámetros para transmitir y recibir MIDI. También lo usará para configurar el K2661 para secuenciar de forma multitimbrica. En la página de CHANNELS, puede asignar un programa a cada canal, y activar o desconectar la respuesta de cada canal a tres tipos de asignación mensajes de control MIDI: cambio de programa, volumen y panorámica. Puede también sobrescribir la asignación de las salidas de programa, y ajustar sobretodo la ganancia de programa. Vea el capítulo 10.

Modo Master

Modo Master, descrito en capítulo 11, contiene los parámetros que controlan el K2661. Se ajustan configuraciones globales para afinación, transposición, velocidad y sensibilidad de aftertouch, y otras preferencias. Puede también ir a modo GM o Modo Sample desde aquí.

Modo Song

El modo canción le permite reproducir secuencias (canciones) grabadas en la RAM del K2661, y proporciona un secuenciador lleno de características que puede usar para grabar canciones. Puede también grabar estándar Midi Files multitimbricas via MIDI, o cargarlos (tipo 0 y 1). El editor de canciones le permite modificar secuencias RAM existentes, hacer grabación paso a paso, y crear arreglos (uniendo 2 o más canciones). Vea capítulo 12.

Modo Disk

El modo Disk le permite cargar y grabar programas y otros objetos usando el disco SmartMedia y un disco (o disco CD ROM) conectado al puerto SCSI. Vea capítulo 13.

Capítulo 5

Editando eventos

Introducción a la edición

Programar (editar) el K2661 siempre implica tres operaciones básicas: selección de modo, navegación y entrada de datos.

Primero, seleccione el modo relacionado con el objeto que quiere editar-un programa, u setup, etc. Después seleccione el objeto que desea editar, y presione el botón Edit para entrar al editar dentro de ese modo. Un editor contiene todos los parámetros que definen el objeto que está programando.

Siguiente, navegue alrededor de la página de editor con los botones blandos, y seleccione parámetros con los botones de cursor (flecha). Cuando ha seleccionado un parámetro (su valor es resaltado por el cursor), puede cambiar su valor con uno de los métodos de entrada de datos. Cuando cambia un valor, normalmente oirá su efecto en el objeto que está editando. El K2661 realmente no escribe sus cambios de edición a memoria hasta que graba el objeto en el que está trabajando. Entonces le permite escoger entre sobrescribir el objeto original, o grabar la nueva versión en una nueva localización de memoria.

Para información completa sobre los editores del K2661, refiérase a la guía de referencia del K2661 (en el CD ROM).

¿Que es un objeto?

Si se ha estado preguntando que quiere decir el término "objeto" es una expresión que usamos para cualquier cosa que puede ser nombrada, grabada, borrada, o editada. Aquí hay una lista de todos los tipos de objetos.

Samples

Grabaciones digitales de sonidos de instrumentos o formas de onda Las muestras realmente tienen dos partes separadas: el dato actual de la muestra y la información del cabezal de la muestra, la cual contiene el inicio, un inicio alternativo, loop, y punto finales, así como otra información como afinación y volumen.

Mapas de notas

Colecciones de samples asignados a rangos de velocidad específicos y/o notas.

Programas

Sonidos predeterminados de fábrica o programados por el usuario grabados en ROM o RAM. Un programa es un o más capas de sonido, con funciones programables DSP aplicadas a mapas de notas dentro de cada capa.

Setups

Combinaciones predeterminadas MIDI o programadas por el usuario que tienen hasta 8 capas, cada una con su propio programa, canal MIDI, y asignaciones de control, y especificaciones de arpegiador (opcionalmente).

Songs

Archivos de secuencias cargadas en RAM, o datos grabados MIDI en modo canción.

Studios

Configuraciones predeterminadas o programadas por el usuario del K2661 del procesador de efectos digitales de audio.

FX Presets

Datos predefinidos o programados por el usuario-incluyendo algoritmos de efectos, niveles y balance-que definen la naturaleza de studios.

Bancos de Accesos directos

Bancos predeterminados o programados por el usuario de hasta 10 entradas cada uno, que graba programas y setups para un acceso de botón simple en modo de Acceso Directo.

Editing Conventions

Object Type and ID

Mapas de velocidad

Curvas predeterminadas o definidas por el usuario que afectan a la respuesta del K2661, y transmisión de MIDI, valores de ataque de velocidad.

Mapas de presión

Curvas predeterminadas o definidas por el usuario que afectan a la respuesta del K2661, y transmisión de MIDI, valores de presión (aftertouch).

Tablas de entonación

Tablas predeterminadas o definidas por el usuario que afectan al intervalo entre las doce notas de cada octava.

Tablas Master

Los valores que son establecidos para el control de parámetros global en la página de modo Master, así mismo como la configuración para los parámetros en la página CHANNELS en modo MIDI, y los programas asignados actualmente a cada canal MIDI.

Tablas de deslizadores

Las asignaciones de controlador MIDI definidas en las páginas de deslizadores MIDI.

Tablas de nombres

Contiene una lista de objetos dependientes necesitados por los otros objetos en un archivo en el momento que el archivo es grabado.

Macros

Lista de archivos de disco para ser cargados en la memoria del K2661 en el momento de inicio.

Nombre de objetos y ID

El K2661 graba sus objetos en RAM cuando un sistema de número ID que son generalmente organizados en bancos de 100. Cada objeto es identificado por su tipo de objeto e ID; estos lo hacen único. Un tipo de objeto es simplemente el tipo de objeto que es, si es un programa, setup, canción o lo que sea. El ID de objeto es un número entre 1 a 999 que distingue cada objeto de otro del mismo tipo. Por ejemplo, dentro del banco 200, puede tener un setup, un programa, y un preset de efecto, todo con ID 201; los tipos de objetos los distingue. No puede sin embargo, tener dos programas con ID 201.

Object Type	Object ID	Object Name
Program	201	Hot Keys
Setup	404	Silicon Bebop
Velocity Map	1	Linear
Sample	3	Hey Moe

Los objetos ROM (predeterminados de fábrica) tienen números ID en un número de bancos. Cuando graba objetos que ha editado, el K2661 le pedirá que asigne una ID. Si el objeto original era un objeto ROM, el K2661 sugerirá el primer ID disponible. Si el objeto original era un objeto RAM, tendrá la opción de grabar en una ID no usada, o reemplazar el objeto original.

Los objetos de diferentes tipos pueden tener la misma ID, pero los objetos del mismo tipo deben tener diferentes ID para mantenerse separados. Cuando está grabando un objeto que ha editado, puede asignar la misma ID a un objeto existente del mismo tipo, pero si lo hace, el nuevo se sobrescribirá sobre el antiguo. Por ejemplo, si asigna una ID de 1 a un programa que ha editado, el K2661 le pedirá si quiere reemplazar el programa ROM actualmente grabado con esa ID. Discutiremos esto más adelante en Grabando y Nombrando en la página 5-3.

Muchos parámetros tienen objetos como sus valores-el parámetro de VelTouch en la página de modo Master, por ejemplo. En este caso, la ID del objeto aparece en el campo del valor junto con el nombre del objeto. Puede entrar objetos como valores entrando sus ID con el teclado alfanumérico. Este es especialmente conveniente para programas, ya que sus números de ID son los mismo que los números de cambio de programa MIDI

(cuando está usando el formato de cambio de programa extendido – vea formatos de cambio de programa en página 10-9).

El tipo de objeto e ID le permite grabar cientos de objetos sin perder pista de ellos, y también cargar archivos desde disco sin tener que reemplazar los archivos ya cargados. Vea Bancos de memoria en página 5-7 para más información de tipos de objetos e ID.

Grabando y nombrando

Cuando ha editado un objeto a su gusto, querrá grabarlo en RAM. Hay procedimiento estándar para grabar y nombrar, el cual se aplica a todos los objetos.

Puede presionar el botón blando Save, por supuesto, pero es más fácil presionar el botón Exit, el cual significa “quiero salir del editor actual”. Si realmente no ha cambiado nada mientras estaba en el editor, saldrá simplemente al modo desde el que empezó. Si ha hecho cambios, sin embargo, el K2661 le pedirá si quiere guardar esos cambios. Este es el primer diálogo de Grabación. Un diálogo es una pantalla que le pregunta algo que necesita responder antes de que el K2661 proceda.

El diagrama siguiente muestra el diálogo para le editor de programa. La línea de arriba le dice que ha ido a este editor presionando Exit. Si ha presionado el botón blando Save en lugar de Exit, vería Save en la línea superior, en lugar de Exit. Si estuviera en otro editor, la línea superior indicaría eso también.

```

EditProgram:Exit

Save changes to Righteous Piano?

Rename Cancel Yes No

```

El mejor modo a través de este proceso es presionar el botón blando Rename. Esto le lleva inmediatamente al diálogo de nombrar, donde usted asigna un nombre al objeto que está grabando. Usted todavía no ha grabado, pero estará listo para hacerlo después de haber nombrado el programa.

```

EditProgram:Rename <>KbdNaming:Off

Program Name:  Righteous Piano

Delete Insert <<< >>> OK Cancel

```

Como en el diálogo de grabación, la línea superior identifica la función y editor actual, y también indica si la característica de nombrar del teclado está activada (vea Nombrando en el teclado en la página 5-5).

El cursor subraya el carácter seleccionado actualmente. Presione los botones blandos <<< o >>> para mover el cursor sin cambiar caracteres. Presione el botón alfanumérico una o más veces para entrar un carácter sobre el cursor. Los caracteres que corresponden a los botones alfanuméricos son etiquetados bajo cada botón. Si el carácter que aparece no es el que quiere, presione de nuevo el botón.

Editing Conventions

Saving and Naming

Presione el botón +/- en el teclado alfanumérico para cambiar entre mayúsculas y minúsculas.

Presione 0 una o más veces para entrar los números del 0 a través de 9. Presione Clear (en el teclado alfanumérico) para borrar el carácter seleccionado sin mover ningún otro carácter. Presione el botón blando Delete para borrar el carácter seleccionado. Todos los caracteres a la derecha del cursor se moverán un espacio a la izquierda. Presione el botón blando Insert para insertar un espacio sobre el cursor, moviendo todos los caracteres a la derecha del cursor un espacio a la derecha.

Presione el botón blando Cancel si decide no nombrar el objeto. Presione OK cuando el nombre está establecido en la forma que desea grabarlo.

Además de las letras y los números, hay 3 grupos de puntuación de caracteres. La forma más fácil de llegar a ellos es presionar uno de los botones alfanuméricos para seleccionar un carácter cerrado al que usted desea, después deslícese a él con la rueda Alfa. Aquí está la lista completa:

Presionar los botones Más/Menos simultáneamente es un atajo a los siguientes caracteres: 0, A, a y (espacio).

Si se está preguntando como conseguimos esta secuencia de caracteres, se compone de caracteres ASCII de 33 a 122.

Cuando presiona OK, el diálogo final de grabación aparece, donde usted asigna una ID al objeto editado. Si cambia de opinión sobre el nombre, presione el botón blando Rename para otro intento.

```
EditProgram: Save
```

```
Save Righteous Piano as: ID#200
```

```
Object
```

```
Rename
```

```
Save
```

```
Cancel
```

Objetos ROM

Si el objeto desde el que empezó fue un objeto ROM (predeterminado de fábrica), el K2661 sugerirá automáticamente el siguiente disponible (no usado) ID como la ID del objeto editado. Si esa ID es la que quiere, presione el botón blando Save, y el objeto será grabado en RAM con esa ID. De lo contrario, puede seleccionar cualquier ID desde 1 a 999. Esta página también le da la oportunidad a volver al diálogo de nombrar (tal como se describe en la sección anterior) o mediante la presión del botón blando Object, para acceder a las utilidades de Object (descritas en el capítulo 13).

Si selecciona una ID que ya está en uso, el K2661 le dirá que va a reemplazar el objeto ROM que ha sido ya asignado a esa ID. Si no quiere hacer eso, puede seleccionar una ID diferente. O puede presionar los botones Más/Menos simultáneamente para cambiar entre la ID que el K2661 sugiere y la ID original. O presione el botón blando Cancel para cancelar la operación.

Si decide no cancelar o cambiar la ID, y presiona el botón blando Replace, el K2661 escribirá su objeto nuevamente editado sobre el objeto ROM existente. Realmente, sólo aparece este modo, ya que no puede realmente escribir en ROM.

Borrando objetos

Dentro de la mayoría de editores, hay botones blandos para borrar objetos. Cuando quiere borrar un objeto, presione el botón blando Delete, y el K2661 le preguntará si quiere borrar el objeto. (En este punto del diálogo, puede seleccionar otro objeto con cualquiera de los métodos de entrada de datos). Presione OK si quiere borrarlo, o presione Cancel si no quiere. Aunque parezca que puede borrar objetos ROM, realmente no puede hacerlo. El K2661 se comportará como si estuviera borrando los objetos ROM, pero estarán allí la próxima vez que los seleccione. (Lo que realmente ocurre es que el objeto ROM es copiado a RAM tan pronto como presiona Edit, y cuando borra el objeto ROM, está realmente borrando la copia RAM. El objeto ROM original permanece en memoria.)

Los objetos RAM, por otro lado, se van cuando los borra. Si ha reemplazado un objeto ROM grabando un objeto RAM con el mismo ID, el objeto ROM es invisible, pero está todavía allí. Borrar el objeto RAM grabado en la misma ID restaurará el objeto ROM.

A menudo borrará objetos para ganar memoria RAM, o para organizar los bancos de memoria antes de grabar objetos al disco. Para borrar múltiples objetos, use la utilidad de borrado de objetos disponible en modo Master. Está descrito en la página 11-18.

Objetos dependientes

Un objeto dependiente es un objeto que está vinculado en memoria con al menos otro objeto. Por ejemplo, si crea un setup que usa un programa que también ha creado, ese programa es un objeto dependiente del setup.

Cuando empieza a borrar un objeto que tiene objetos dependientes, el diálogo Delete le da una elección: Delete dependent objects? Si presiona Yes, el K2661 borrará el objeto y todos sus objetos dependientes cuando ejecuta la función Delete. En nuestro ejemplo, si está borrando un setup que ha creado, y escoge borrar los objetos dependientes, el programa dependiente sería borrado también. Si presione No al aviso de borrar los objetos dependientes, el K2661 borra sólo el objeto, pero mantiene los objetos dependientes. En nuestro ejemplo, el setup sería borrado, pero los programas dependientes permanecerían.

Cuando se borran objetos y sus dependientes, el K2661 borra sólo aquellos objetos dependientes que no eran dependientes de otros objetos que no está borrando. Por ejemplo, suponga que tiene 2 setups que contienen el mismo programa. Si borra uno de los setups, y borra los objetos dependientes con él, el setup será borrado, pero el programa que está contenido en el otro setup permanece en memoria.

Bancos de memoria

Para ayudar la organización de grabación de sus objetos editados, la memoria del K2661 está dividida en 10 bancos, cada uno de los cuales graba objetos teniendo ID dentro de un cierto rango. Los objetos dentro del mismo rango de ID son grabados en el mismo banco de memoria, independientemente del tipo. Los bancos están en incrementos de 100, eso es, los objetos con ID desde 1 hasta 99 son grabados en el primer banco, las ID desde 100 a 199 en el segundo, y así en adelante. Nos referimos a ellos simplemente como “bancos Cero”, “bancos 100”, “bancos 200”, etc. Si graba un objeto como ID 203, por ejemplo, irá al banco 200.

Puede grabar hasta 100 objetos de cada tipo de cada banco de memoria, el número de objetos de un tipo dado que pueden ser grabados en un banco de memoria depende de su tipo. Por ejemplo, puede grabar 20 bancos de accesos directos en cada banco de memoria. A medida que empiece a grabar objetos que haya editado observará que las ID sugeridas por el K2661 algunas veces se incrementa en largos trozos desde 219 a 300, por ejemplo. Esto es debido al límite del número de objetos de un tipo dado que pueden ser grabados en banco de memoria simple. Este límite puede ser importante en términos de organizar sus objetos para grabar a disco. Compruebe la sección llamada Grabando Objetos en los bancos de memoria en la página 13-34 para listar como muchos objetos de cada tipo puede entrar en cada banco de memoria.

Querrá pensar sobre organizar sus objetos editados en los bancos de memoria cuando empiece a usar el disco SmartMedia o un dispositivo SCSI para grabar sus programas, samples y otros objetos. Los objetos que son grabados en los mismos bancos de memoria pueden ser fácilmente grabados en el mismo archivo en el disco lo cual generalmente es una buena idea. Puede también grabar todos los bancos a un archivo seleccionado “Everything” en el diálogo del banco de modo Disk.

Los bancos de memoria trabajan automáticamente, que quiere decir, no tiene que seleccionar los diferentes bancos para acceder a los objetos grabados en ellos. El K2661 selecciona el banco apropiado cuando entra el ID del objeto con el que quiere trabajar. Para seleccionar el programa 201 mientras está en modo programa, por ejemplo, sólo presione 2, 0, 1, Enter en el teclado alfanumérico. El banco 200 es seleccionado automáticamente, y la lista de programa mostrará los programas numerados desde el 200. Si su controlador MIDI puede enviar comandos de cambio de programa desde 0 a 127 o sólo de 1 a 128, probablemente querrá ajustar el modo en el que el K2661 responde a comandos de cambio de programa. Vea el tema de tipos de parámetro de cambios de programa (ProgChgType) en el capítulo 10.

Cuando hace una operación de grabado en modo Disk, está creando un archivo que va a ser grabado a un disco o SmartMedia. Esto grabará tanto los objetos seleccionados como objetos de bancos enteros desde la RAM del K2661. Si elige grabar un banco completo, entonces todos los objetos con ID en el rango del banco seleccionado, independientemente del tipo, son grabados como parte del archivo. Por ejemplo, si graba el banco 200 (objetos con ID desde 200 a 299), entonces cada objeto con ID desde 200 a 299 será grabado al archivo.

Este sistema le facilita a mantener la pista de todo lo que graba. El primer programa que graba, por ejemplo, tendrá una ID de 200 (a no ser que especifique otra ID). El primer setup que cree tendrá también una ID de 200 (como tienen diferentes tipos de objetos, las ID pueden ser las mismas). Si iba a grabar el banco 200, ambos programas y setups sería grabados al mismo archivo.

Grabando y cargando archivos – Modo Disco

Grabar a disco o SmartMedia simplemente implica seleccionar objetos o un banco completo de objetos para ser grabados como archivo único. Todos los objetos con ID entre ese rango serán grabados al archivo. Cuando carga un archivo, el K2661 le pregunta en que banco se recibirá el archivo. Puede cargar un archivo a cualquiera de los 10 bancos, independientemente del banco desde el que se esté grabando. El K2661 reasignará automáticamente las ID de objetos. Un archivo grabado desde el banco 200, por ejemplo será grabado a disco con sus objetos nombrados desde 200 a 299. Si carga de nuevo en el banco 300, sus objetos serán reenumerados desde el 300 al 399.

Vea el capítulo 13 para más información de cómo cargar y grabar archivos.

Editing Conventions

Special Button Functions

Botones de funciones especiales

Los botones de modo y los botones de Chan/Bank Down tienen funciones adicionales, dependiendo del modo o editor en el que se esté. Cuando está en Editor de programa o Editor, funcionan de acuerdo a la etiqueta naranja de debajo de cada botón. Trabajan también como pista muteada en la página MIX del modo Song.

Cuando está en el modo editor de Sample, los botones de programa, Setup, Q Access, Master y Song

Botón	Modo o Editor			
	Editor de programa (Naranja)	Editor de Setup (Naranja)	Modo Song	Editor de Sample (Gris ligero)
Blanco Naranja Gris ligero				
Program Mute 1 Zoom -	Mutea Capa 1 del programa actual, o mutea la capa actual del programa actual de batería	Mutea Zona 1 del setup actual si tiene 3 o menos zonas; mutea la zona actual del setup actual si tiene más de 3 zonas	En página MIX, mutea pista 1 o 9	En páginas TRIM y LOOP reduce la dimensión horizontal del sample actual en la pantalla
Setup Mute 2 Zoom +	Mutea Capa 2 del programa actual, o mutea la capa solo actual del programa actual de batería	Mutea Zona 2 del setup actual si tiene 3 o menos zonas; mutea la zona solo del setup actual si tiene más de 3 zonas	En página MIX, mutea pista 2 o 10	En páginas TRIM y LOOP incrementa la dimensión horizontal del sample actual en la pantalla
Q Access Mute 3 Samp/Sec	Mutea Capa 3 del programa actual, o mutea la capa solo actual del programa actual de batería	Mutea Zona 3 del setup actual si tiene 3 o menos zonas; mutea la zona solo del setup actual si tiene más de 3 zonas	En página MIX, mutea pista 3 o 11	Intercambia entre unidades usadas para identificar la localización en el sample-ya sea número de samples desde el principio, o tiempo en segundos desde el inicio
Effects FX Bypass	Bypass (mutea) el preset actual de programa FX (interpreta programa seco)	Bypass (mutea) el setup actual	En página MIX, mutea pista 4 o 12	En páginas TRIM y LOOP reduce la dimensión vertical del sample actual en la pantalla
Midi Programa Previo Ganancia+	Sucesivas pulsaciones le vuelven a las 4 páginas de edición más recientes; la 5 pulsación le lleva a la página ALG.	Sucesivas pulsaciones le devuelven a las 4 páginas de edición más recientes; la 5 pulsación le lleva a la página CH/PRG	En página MIX, mutea pista 5 o 1	En páginas TRIM y LOOP aumenta la dimensión vertical del sample actual en la pantalla
Master Mark Ganancia+	"Recuerda" la página de editor actual, así puede rellenar múltiples páginas con botón Jum; aparece un asterisco antes del nombre de la página para indicar que está marcado; desmarque páginas presionando Mark cuando la página está visible.	Lo mismo que el editor de programa; páginas comunes a ambos editores son marcados o desmarcados para ambos editores	En página MIX, mutea pista 6 o 14	Preserva intervalo entre los puntos Start, Alt, Loop, End de la muestra actual; presione de nuevo para desunir.
Canción Jump Link	Salta a las páginas marcadas en el orden en el que fueron marcadas	Saltan a las páginas marcadas en el orden que fueron marcadas	En página MIX, mutea pista 7 o 15	
Disco Comparar	Niega el efecto de ediciones no salvadas y reproduce la última edición salvada (no editada) del objeto que está siendo editado	De la misma manera que en modo Programa; la pantalla le recuerda que está comparando; presiona cualquier botón para volver a la versión editada	En página MIX, mutea pista 8 o 16	
Chan/Bank Layer/Zona	En Editor de programa, estos dos botones se desplazan a través de las capas de los programas actuales; en el editor de efectos, se desplaza a través de los presets de FX; en editor de mapa de notas, se desplaza a través de los rangos de notas del mapa de notas actual; en editor de setup, se desplaza a través de las zonas del setup actual; en modo de acceso directo, se desplaza a través de las entradas del banco actual de accesos directos		Cambia pista de grabación	
Edit	Cuando el cursor está parpadeando un objeto o parámetro editable, le lleva al editor o página de programación correspondiente			

Capítulo 6

Modo de Programa

Los programas son los objetos de sonido para interpretación del K2661. Hay sonidos preset equivalentes a los patches, presets, voces o multis que encontrará en otros sintes.

El modo programa es el corazón del K2661, donde selecciona los programas para interpretar y editar. El K2661 viene con sus espléndidos sonidos, pero es también un sinte de sorprendente profundidad y flexibilidad. Cuando esté listo para retorcer los sonidos, el editor de programa es el lugar para empezar. Pero primero hay un poco de información general sobre el modo de Programa. Para información completa en el editor de programa del K2661, refiérase al capítulo 6 de la música del K2661 (en el CD-ROM).

En el capítulo 2 hablamos brevemente sobre la diferencia entre los programas VAST y los programas KB3. Recordará que los programas VAST contienen hasta 32 capas, cada una de las cuales contienen un mapa de notas, el cual consiste en un número de muestras asignado a un rango de teclado particular- típicamente 5 o 6 notas, dependiendo de las muestras.

Mencionamos en los programas de baterías, los cuales eran programas VAST de más de 3 capas. No hay una diferencia real entre programas VAST “normales” y programas de batería- consecuentemente este capítulo no hacec más distinciones entre ellos. Hay también programas de triple modo, donde se usan 3 capas de información DSP por un canal masivo de DSP.

Ok, una distinción más: No hay información de mapa de notas sobre los programas de batería en el cuadro de información en la página de modo de programa- simplemente no hay margen para información sobre más de 3 capas. Si se está preguntando porque incluso tenemos el concepto de programa para batería, es realmente algo que llevamos desde el K2000, el cual tiene menos poder de procesado que el K2661, y requiere un canal especial para manejar más de 3 capas- y usted necesita muchas capas, cada una de las cuales con un sonido diferente y rango de teclado diferente, para hacer un programa de batería convincente.

También recordará del capítulo 2 que los programas KB3 usan una arquitectura muy diferente: sin capas o algoritmos, sólo un manejo de osciladores que empiezan a funcionar tan pronto como selecciona un programa KB3. Esto mantiene el motor de sonido del K2661 bastante ocupado, y es por lo que hay un canal especial dedicado a los programas KB3; los canales “regulares” no tienen la habilidad de procesado para generar muchas voces en una base constante. Por defecto, el canal 1 es el canal KB3, pero puede hacer que cualquier canal sea el canal KB3 (con los parámetros KB3Chan en la página de modo Master).

Las siguientes dos secciones dan más descripciones detalladas de las diferencias en estructura entre los programas VAST y KB3. Después, como hay varias características de interpretación (y unos pocos temas) únicos en los programas KB3, hablaremos sobre estos (Modo KB3 en página 6-4). Después de eso, hay descripciones de las características de modo programa que son comunes a ambos tipos de programas.

Estructura de programa VAST

Usted debe querer echar un vistazo a la figura 6-1 en la página 6-3, la cual describe la jerarquía de un programa VAST, desde muestras individuales a setups, los cuales pueden contener hasta 8 programas.

Cada programa VAST contiene por lo menos 1 capa. Una capa consiste en un mapa de notas y un algoritmo para el procesamiento de muestras contenidas en el mapa de notas. Las muestras son grabadas en la ROM del K2661, o transferidas, o mediante sus propios esfuerzos de muestreo. Cada muestra es una grabación digital separada de algunos tipos de sonido: musical, vocal, industrial, cualquier sonido en absoluto. Las muestras individuales son asignadas a rangos de notas específicas (desde A2 a D3, por ejemplo), y son también asignadas para ser disparadas a velocidades específicas de ataque. Estas asignaciones constituyen el mapa de notas.

Cuando dispara un nota, el K2661 mira el mapa de notas de cada capa que está activa actualmente en el programa VAST para determinar que muestra interpretar. El motor de sonido entonces va a buscar las muestras requeridas y generan una señal digital representando el sonido de las muestras. Esta señal primero pasa a través de las 5 funciones DSP (más en modo triple) que maquilla el algoritmo. Si entonces pasa a través del procesador de efectos KDFX, y finalmente aparece- con algún nivel de efecto aplicado a ello- en una o más de las salidas de audio.

La capa es la unidad básica de polifonía de un programa VAST, que es, cada capa de los 48 canales del K2661 puede activarse en cualquier momento. Si tiene un programa que consiste de 2 capas cubriendo una rango de notas desde A0 hasta C8, cada nota golpeada dispara dos canales de voces.

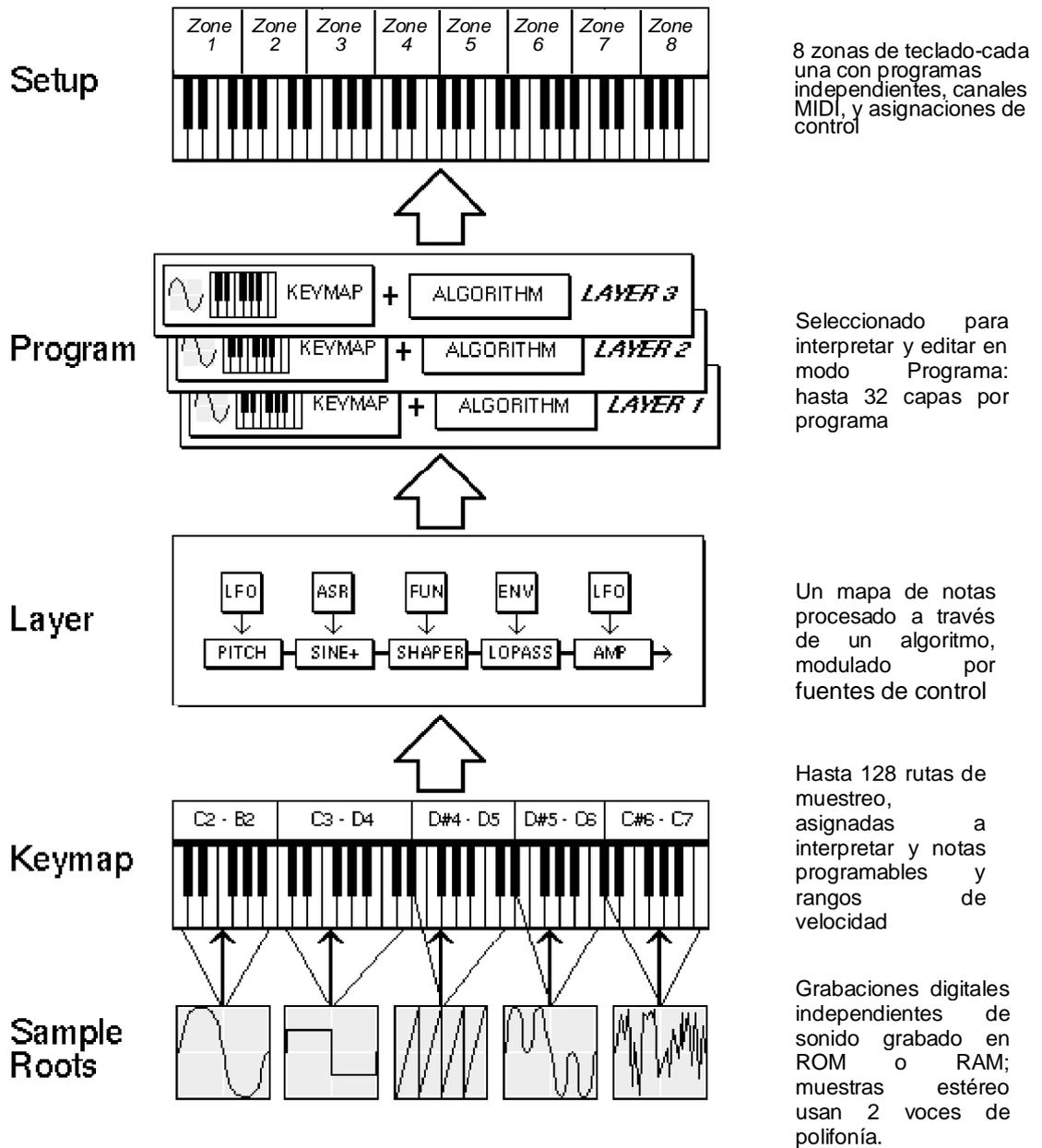


Figura 6-1 Estructura de programa VAST

Estructura de programa KB3

No hay nada como el sonido de un organo de ruedas de tono Hammond B-3, especialmente cuando es tocado a traves de un sistemas de altavoces rotativos Leslie. Hemos hecho extensivas pruebas y analisis con varios organos generadores de tono, y creado nuestro propio modelo para emular el unico sonido de rueda de tono. Nosotros incluso tuvimos en cuenta el camino en que organos antiguos empezaron a sonar diferentes (mejor) – y hemos incluido un parámetro que le permite variar la cantidad de “grunge” en su sonido.

Tambien hemos reclutado algunos interpretes de organos de mucho talento para probar nuestros programas KB3, y hemos usado sus opiniones para crear controles a tiempo real tanto convenientes como lo mas reales posibles.

Los programas KB3 usan osciladores para emular el sonido de rueda de tono. Cada oscilador opera independientemente, y tiene su propia afinación y control de amplitud. Usted puede controlar cuantos osciladores son usados por un programa KB3. Hay dos osciladores por voz, para un total de 96. Usted puede usar hasta 95 de ellos en un programa KB3 (el noventaesiseisavo es reservado para producir el cliq de nota). Porque los osciladores empiezan a funcionar tan pronto selecciona un programa KB3, siempre hay voces disponibles – a diferencia de los programas VAST, los cuales empiezan robando notas cuando alcanza el limite de 48 voces de polifonia. En otras palabras, con un programa KB3, puede tocar y aguantar mas de 48 notas, y el K2661 continuara reproduciendolas todas. Con los programas VAST, una vez las 48 notas estan encendidas (por ejemplo, cuando toca y aguanta un acorde de cuatro notas en un programa de 12 capas), cada nueva nota que toque reemplaza una de las notas que esta ya sonando.

Los osciladores – les llamaremos ruedas de tonos desde ahora – son divididos en grupos superiores e inferiores. Por defecto, la rueda de tono superior usa las muestras en el mapa de notas del K2661 (incluyendo sus mapas RAM de notas si quiere) para general sonido, mientras las ruedas de tonos inferiores usan formas de ondas (como seno, cuadrado, o diente de sierra). Puede intercambiar esto si quiere, para incluso mas variedad.

Modo KB3.

Los programas KB3 son suficientemente diferentes de los programas VAST donde usamos modo KB3 para describir que esta ocurriendo cuando toca un programa KB3. Hay unos puntos ligeramente importantes a considerar si quiere obtener el maximo provecho del modo KB3.

Canal KB3.

Como mencionamos en el capitulo 2, puede tocar programas KB3 solo en el canal KB3, el cuan usted define en la pagina de modo master. Cuando esta en modo programa esto significa que el canal actual midi deber especificar canal KB3, y cuando esta en modo Setup, cualquier zona que usa un programa KB3 debe usar el canal KB3. Si este no es el caso, los programas KB3 no sonaran. Si esto ocurre en modo programa, todos los nombres KB3 apareceran en paréntesis y el cuadro de información le recuerda que no esta en canal KB3. Si esto ocurre en modo Setup, la pantalla se muestra normal, pero si va al editor Setup, el parámetro LocalPRG muestra que el nombre de programa KB3 en paréntesis en cada zona que no esta en canal KB3.



Nota: Si esta usando un Kurzweil PC88 para controlas su K2661, no deberia utilizar el canal uno como el canal KB3. El PC88 envia contro midi 90 para seleccionar efectos. En modo KB3, el controlador de mapa 90 del K2661, el cual controla la emulación del “grunge” que hemos mencionado antes. Usted probablemente no quiere el nivel de grunge fluctuando todo el tiempo el controlador 90 que envia el PC88.

Controles a tiempo real en modo KB3

Usted tiene control a tiempo real sobre muchos componentes de programas KB3 directamente desde el panel frontal. Los deslizadores emulan los tiradores que son tan esenciales para el sonido de rueda de tona, mientras los botones sobre ellos (son llamados botones Mute, porque normalmente mutean o aíslan zonas en modo Setup) pueden controlar los efectos KB3: Leslie, Vibrato, Chorus, y Percusión (Click de nota).

Cuando esta en modo programa, los botones Mute siempre controlan efectos KB3. En un Setup que contiene un programa KB3, si quiere que los botones Mute controlen los efectos KB3, tendrá que editar el Setup, porque modo Setup, los botones Mute mutean y desmutean zonas por defecto.

1. Vaya a modo Setup, y seleccione el Setup que quiere editar. Presione Edit.
2. Presione cualquier otro botón blando hasta que vea el botón blando COMMON. Presionelo y su pantalla se mostrará así:

```

EditSetup:COMMON           H11 Zones

Song  :0 None              Sync :Off
Mutes :Zone Mutes

<more  COMMON ARPEG RIBCFG more>
    
```

3. Seleccione el parámetro Mute y cambie su valor a control KB3.
4. No olvide grabar.

Tocando programas KB3

Una de las características estándar de interpretación de muchos órganos de rueda de tono es el grupo de tiradores para emular los stops en un órgano de tubos. Moviendo los controles de tiradores la amplitud de los fundamentales o los armónicos de las notas (Out para incrementar amplitud, In para reducirla).

Los deslizadores y la rueda de modulación sirven como los nueve tiradores encontrados en la mayoría de órganos de rueda de tono. Subir los deslizadores es el equivalente a empujar los tiradores (quitando la fundamental o los armónicos). Para la rueda de modulación, abajo (Off) es como empujar el tirador (reduciendo la amplitud), y arriba (on) es fuera (incrementando amplitud).

Subharmonics		Fundamental	Harmonics					
16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
Slider A	Slider B	Slider C	Slider D	Slider E	Slider F	Slider G	Slider H	Mod Wheel

Table 6-1 Standard Drawbar Settings for the Hammond B3

Botones de Modo KB3 (Botones Mute)

Cuando los botones Mute están activados para el control KB3, sus LEDs indican el estatus de varios efectos para el programa KB3 actual. El estatus es grabado como parte de cada programa.

Program Mode

KB3 Program Structure

Usted puede cambiar los efectos en tiempo real presionando los botones (o enviado los valores de control MIDI apropiados desde su controlador MIDI).

En modo de operaciones normal, usando los botones Mute para cambiar los efectos de programa KB3 no afecta al programa; los efectos vuelven a su configuración de programación la próxima vez que selecciona el programa. Si, en cambio, está en editor cuando cambia los efectos, está realmente editando el programa. Si le gustan los cambios, puede salvar el programa con la nueva configuración de efectos. Si no le gustan los cambios, puede salir sin salvar, y el programa volverá a la configuración anterior.

Los botones Mute también envían información de control MIDI al puerto Out del K2661. Vea la columna 2 de la tabla 6-3 para comprobar que números de controlador envían los botones.

Por supuesto, puede cambiar la configuración programada para los botones de modo KB3. Para cada uno de los botones, hay un parámetro correspondiente en el editor de programa.

	Categoría de efectos	Nombre de botón	Página y parámetro correspondiente	Comentarios
1	Rotary	Fast / Slow	MISC: SpeedCtl	
2	Vibrato	On / Off	MISC: VibChorCtl	
3		Chorus / Vibrato	MISC: VibChorSel	Disabled if Button 2 is off
4		Depth 1 / 2 / 3	MISC: VibChorSel	Disabled if Button 2 is off
5	Percussion	On / Off	PERC: Percussion	
6		Volume Loud / Soft	PERC: Volume	Disabled if Button 5 is off
7		Decay Fast / Slow	PERC: Decay	Disabled if Button 5 is off
8		Pitch High / Low	PERC: Harmonic	Disabled if Button 5 is off

Tabla 6-2 Botones de Modo KB3 y parámetros correspondientes

Control MIDI de programas KB3

Cuando toca un programa KB3 desde una fuente externa midi, hay dos cosas para mantener en mente:

- Ciertos números de control MIDI siempre controlan características especiales KB3
- El valor del parámetro LocalKbdCh afecta como el programa KB3 responde a mensajes de controlador MIDI

Números de controlador

La Tabla 6-3 lista los números de controlador que controlan las características KB3. La primera columna lista los números de controlador a los que los programas KB3 siempre responden (el K2661 siempre envía esos números de controlador a sus puertos Midi Out cuando está usando el canal local del teclado-hablaremos más sobre eso en la página 6-7). Los programas KB3 también responden a números de controlador en la segunda columna; Estos son los números de controlador que el Voce Midi Drawar Controller usa para controlar normalmente las ruedas de tono de los órganos. Sea el tipo que sea la fuente externa MIDI que esté usando, puede usar los números de controlador MIDI ya sea en la columna segunda o tercera para controlar la característica KB3 correspondiente en la primera columna. Por ejemplo, para controlar el tirador 1, puede enviar ya sea MIDI 6 o MIDI 12.

Característica de programa KB3.	Numero de controlador Midi	
	K2661	Voce
Drawbar1	6	12
Drawbar2	22	13
Drawbar3	23	14
Drawbar4	24	15
Drawbar5	25	16
Drawbar6	26	17
Drawbar7	27	18
Drawbar8	28	19
Drawbar9	1	20
Expression Pedal	4	8
Percussion On/Off	73	N.A.
Percussion High/Low	72	72
Percussion Loud/Soft	71	71
Percussion Fast/Slow	70	70
Rotating Speaker Slow/Fast	68	68
Vibrato/Chorus On/Off	95	95
Vibrato/Chorus Selector	93	93
Key Click Level	89	89
Leakage Level	90	90

Tabla 6-3 asignacion de controlador midi KB3.

Canal local de teclado.

El canal local de teclado permite al K2661 a recibir información midi en un canal simple, después recanalizar esa información para que usted pueda tocar y controlar todas las ocho zonas de un Setup, incluso si su fuente midi transmite en solo un canal. Cuando este en programa modo, en canal local de teclado remapea la información entrante al canal actual del K2661 (el mostrado en la línea superior de la pantalla).

El parámetro LocalKbdCh (en la página RECEIVE en modo midi) define en canal local de teclado. Cuando esta en modo programa, y tocando un programa KB3, puede querer dejar el LocalKbdCh en None, lo cual es su valor por defecto. En este caso los mensajes de controlador midi para el KB3 listados en la tabla 6-3 son correctas para trabajar.

Hay algunas posibles desventajas para esto. Primero, el K2661 no transmite midi entrante a su puerto midi Out. Tal vez de forma más importante, si usted cambia el canal en su fuente midi, el K2661 toca el programa en el canal usado por su fuente midi – independientemente del canal actual del K2661. Por ejemplo, si su fuente midi transmite en canal uno y usted establece el K2661 en el canal dos, usted todavía tocará el programa asignado al canal uno. Si así es como lo quiere, no hay problema.

Puede encontrar más conveniente usar el canal local de teclado. En este caso, el K2661 remapea midi entrante al canal actual del K2661. Midi entrante también es enviado al puerto de salida midi del K2661. En cambio, en este caso su canal de fuente de transmisión debe coincidir con el canal local de teclado del K2661 para cualquier cosa. Mas allá, para programas KB3, algunos de los números controladores midi listados en la tabla 6-3 no funcionarían necesariamente.

Program Mode

KB3 Program Structure

Las cosas son un poco diferentes para interpretar Setup. En este caso, usted debe usar el canal local de teclado para poder tocar y controlar todas formas del Setup. Establezca LocalKbdCh para que coincida el canal de su fuente externa midi (asi pues, por ejemplo, si su fuente midi transmite en canal uno, establezca LocalKbdCh en uno). Toda la información midi que el K2661 recibe en el canal local de teclado es remapeada a los canales y destinos de control usados por las zonas en el Setup.

El K2661 tambien remapea ciertos mensajes de controlador midi que recibe en el canal local de teclado, asi que corresponden (en la mayoría de los casos) a asignaciones predeterminadas para controladores fisicos del K2661 (rueda de modulacion, deslizadores, ribbons, etc.). Mientras esto asegura que el controlador fisico funciona de forma relativamente estandar para la mayoría de Setup y programas VAST, necesita unos pocos ajustes para hacer que los mensajes entrantes de controlador midi controlen las características KB3 listadas en tabla 6-3. Sin estos ajustes, algunas de las características KB3 no responderan a mensajes controlador midi – esto es cierto tanto cuando esta tocando programas tanto como si esta tocando Setups.

Para trabajar todo adecuadamente, necesita estar seguro de que todos lo controladores fisicos apropiados son asignados al control KB3. Las asignaciones fisicas de controlador son manejadas por Setup, y son definidas por parámetros en diversas paginas en le editor de Setup. Cada zona de un Setup tiene sus propias asignaciones de control. Los programas no tienen asignaciones de control, asi que las usan desde un Setup especial que es reservado para ese proposito. Este Setup es llamda el Setup de control; es determinado por un valor del parametrol CtlSetup (en la pagina de TRANSMIT en modo midi). Puede leer detalladamente sobre los Setup de control en la pagina 6-10.

Cuando toca un Setup en el canal local de teclado, cada zona que usa un programa KB3 debe tener su asignación apropiada de controlador fisico. Cuando esta tocando un programa KB3, la zona uno del Setup de control debe tener la asignación apropiada de controlador fisico.

Hay dos formas de configurar un Setup adecuadamente para controlas KB3:

- Editar un Setup existente, ajustar algunas de las asignaciones fisicas de controlador.
- Usar el Setup KB3 que es proporcionado para su conveniencia. Esta en un archivo en la tarjeta SmartMedia y en el CD Rom que viene con su K2661.

Control KB3: Resumen.

Cuando quiea tocar un programa KB3, este seguro que el Setup KB3 esta asignado como el Setup de control. Cuando quiera tocar un Setup que contenga un programa KB3, este seguro que la zona que usa el programa KB3 tiene las mismas asignaciones fisicas de controlador que le Setup KB3. Cuando esta creando un Setup que usara un programa KB3, use el Setup KB3 como su punto de inicio.

Una palabra final – por ahora- sobre usar el canal local de teclado: toda la información midi recibida en el canal local de teclado tambien es enviada – después de ser remapeada – al puerto Out midi del K2661. Hay argumentación sobre canal local de teclado al principio de la pagina 10-6

Página de Modo de programa

```

ProgramMode XPose:0ST <>Channel:1
199 Default
209*Dig it al
1 Righteous Piano
2 Mondo Bass
3 Killer Drums
4 Weeping Guitar
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chant

```

La línea principal de la página inicial del modo programa muestra su localización, la transposición midi, y el canal actual midi.

El cuadro de información a la izquierda del modo programa le da información sobre el programa actual. Para programas VAST de hasta tres capas, el cuadro de información muestra el cuadro de notas asignado a cada capa (capa uno arriba, con capas adicionales abajo). La línea debajo del nombre del mapa de notas indica el rango de teclado de cada capa. En el diagrama superior, por ejemplo, hay una capa que se extiende desde C0 hasta C8 – el rango predeterminado. La reprogramación de estos rangos de capas es aproximada; intentan hacerles saber si esta en un teclado con capas o en un teclado dividido.

Para programas de batería (los programas VAST de más de tres capas), el cuadro de información muestra el número de capas. Para programas KB3, el cuadro de información muestra el mapa de notas usado para las ruedas de tonos superiores (o las ruedas de tonos inferiores, si tiene el parámetro Upper/LowerSwap establecido en On).

El cuadro de información también le dice si el programa actual usa el modo triple (vea capítulo 12 de guía de referencia).

Nombres de programas en paréntesis.

Mientras se está desplazando a través de diferentes programas en varios canales midi, puede ocasionalmente encontrar un programa que no suena, y cuyo nombre está entre paréntesis. El paréntesis le dice que ha seleccionado un programa KB3 sin estar en el canal KB3. El programa KB3 usa una arquitectura de programa diferente, y requiere muchas más voces para operar. Consecuentemente, usan un canal especial para manejar esos requerimientos de voces. Si selecciona un programa KB3 sin estar en un canal KB3, el K2661 no puede hacer sonar ese programa. Tal como se muestra en la siguiente ilustración, el canal KB3 es uno, mientras el canal actual del K2661 es dos. El programa seleccionado está desactivado.

```

ProgramMode XPose:0ST <>Channel:2
112 (Hammin Jammin)
113 (Funkie Munkie)
114 (Le's Rock)
115 (Jimmy, Jimmy, )
116 (Inasdadavida)
117 (Grind it, Grap)
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chant

```

La página de modo programa ilustra esto de dos formas: los nombres de programas están entre paréntesis, y el cuadro a la izquierda de la página incluye el mensaje "KB3 Chan is Ch 1." Para arreglar esto, podría cambiar el canal midi del K2661 (con los botones Chan/Bank) o hacer el canal dos el canal KB3 (usando el parámetro KB3Chan en modo Master). Puede tocar cualquier programa en el canal KB3, pero puede tocar solo programas KB3 en el canal KB3. Puede tocar programas de batería – hasta 32 capas – en cualquier canal.

Control Setup

El Setup de control define que controladores físicos del K2661 (ruedas, deslizadores, pedales, etc.) hacen mientras están en modo programa. Es un modo conveniente de aplicar las asignaciones de controlador en sus Setups de forma global. Solo escoja un Setup existente para ser el Setup de control, usando el parámetro CtlSetup en la página TRNASMIT del modo midi. Entonces mientras está en modo programa, muchas de las asignaciones de controlador para zona uno del Setup de control también se aplican a los programas que interpreta (esto es así para los mensajes de control midi, a no ser que haya apagado el control midi).

Si no le gusta la forma en que trabajan los controladores físicos en modo programa, puede seleccionar un Setup de control diferente, o editar el actual. Cualquier cambio que hace para el Setup de control actual también afecta la forma en que el Setup trabaja en modo Setup.

Hay algunos puntos importantes a recordar sobre el Setup de control:

- El Setup de control actual es usado por todos los programas en modo programa.
- Usted no puede cambiar el Setup de control desde dentro del modo programa.
- El Setup de control no afecta al sonido de un programa, solo a las asignaciones de ciertos controladores físicos. Las muestras y mapas de notas asignadas a un programa no se ven afectadas por el Setup de control. Mientras está en modo programa, el K2661 ignora los programas asignados al Setup que escoja como Setup de control.
- Casi todos los programas VAST en el K2661 son diseñados para responder a asignaciones de controlador en el Setup de control predeterminado (97 ControlSetup). Por lo tanto querrá usar 97 ControlSetup como el Setup de control en la mayoría de los casos, con dos excepciones. Cuando está usando el canal local de teclado (que es, cuando el valor del parámetro LocalKbdCh es cualquier cosa excepto None) y tocar un programa KB3 desde una fuente externa midi, usa un Setup de control que es configurado para control KB3, tal como se escribe en la página 6-8 (si LocalKbdCh está en None, 97 ControlSetup es adecuado para tocar programas KB3 desde una fuente externa midi). Si quiere cambiar la asignación de controlador para cualquier programa o conjunto de programas (ya sea VAST o KB3), use el Setup de control que tiene las asignaciones de controlador que usted quiere.

Los botones blandos en modo programa

Los botones Octav-/Octav+ son un acceso directo para transposición rápida en incrementos de doce semi tonos. Puede usarlos para transponer todo el K2661 como mucho tres octavas arriba o abajo. La línea superior de la pantalla muestra la cantidad actual de transposición (Xpose). Presionando ambos botones Octave simultáneamente vuelve la transposición a cero.

Los botones Octave transponen el K2661, de la misma manera que los dispositivos midi conectados al puerto midi Out del K2661. Cambiar la transposición con los botones blandos también cambia la configuración correspondiente en la página TRANSMIT de el modo midi.

Presionar el botón blando Panic envía un mensaje All Notes Off y un mensaje All Controllers Off a los dieciséis canales midi.

Presione el botón blando Sample para entrar al Sampler del K2661. Refiérase al capítulo 14 para información completa en el Sample.

Use los botones blandos Chan-y Chan+ para cambiar el canal actual midi. Esto cambia el canal midi que el K2661 usa internamente de la misma manera que el canal que está usando para enviar información a otros Sintetizadores conectados al puerto midi Out del K2661 (esclavos midi). Cambiar el canal midi actual con los botones blandos también cambia la configuración correspondiente a la página TRANSMIT en modo midi

Capítulo 7

Modo Configuración



Nota: Para información completa en el editor de Setup del K2661, refierase al capítulo 7 de la guía de referencia (en el CD ROM).

En modo Setup, el K2661 puede tomar la identidad de 8 instrumentos distintos y 8 transmisores MIDI distintos, cada uno de los cuales pueden usar las asignaciones físicas de controlador (o cualquier subgrupo de aquellas asignaciones de controlador). Por ejemplo, puede crear un setup que está dividido en 8 regiones diferentes de teclado (llamadas zonas). Cada zona puede tocar su propio programa, mientras transmite en su propio canal MIDI.

Seleccionar setups en modo Setup es muy similar a seleccionar programas en modo programa- sólo use uno de los métodos normales de entrada de datos para desplazarse a través de la lista de setups. Hay, sin embargo, algunas diferencias importantes entre un programa y un setup. Un programa se reproduce en una sola zona del teclado y en un solo canal midi. Un setup le permite usar hasta 8 zonas de teclado (o controladores MIDI), cada uno de los cuales puede tener su propio programa, canal MIDI, y asignaciones de control. Los parámetros que define para cada setup afectan a los programas sólo mientras esté en modo setup. Una excepción a esto es el setup de control, el cuales discutimos en la página 7-2.

Presione el botón de modo setup para entrar a modo Setup. Verá una lista de setups, los cuales puede seleccionar con cualquier método de entrada de datos.

```

SetupMode           XPose:MSI
-----
Key                 =====
Range               =====
Info                =====
221 Friday Gig
222 Pop Rock Reggae
301 MIDI Setup One
302 Jazz Trio
303 Heavy Metal
304 To Sequencer
Octav- Octav+ Panic Sample
  
```

Las líneas en el cuadro de información representa el rango de notas aproximado de cada zona, y le permite saber si se sobrepone cualquier zona.. En el diagrama precedente, el setup tiene 7 zonas activas (la zona 7 es apagada); Las zonas 1-4 están en la parte superior del teclado. Las zonas 5,6 y 8, las cuales se sobrepone en las zonas 1-4, cubren los dos tercios inferiores del teclado.

Para setups que contengan 3 o menos zonas, el cuadro muestra el canal MIDI y las asignaciones de programa para cada zona, con líneas bajo los nombres de programa para indicar el rango de notas de cada zona (tal como se muestra en el siguiente diagrama). Una L o una M junto al número de canal indica que la zona transmite sólo caocalmente o via MIDI (por defecto está en Local y MIDI). Off indica que la zona ha sido apagada completamente (cuando una zona es apagada, no MIDI, programa, o información de rango de notas es visible para la zona).

Off indicates that the zone has been turned off completely (when a zone is turned off, no MIDI, program, or key-range information is visible for the zone).

```

SetupMode          XPose:0ST
-----
Chan/Program Info
1   36 Cool Traps
2  676 Sly Acoust
3L 122 Izit Jimmy
-----
222 Bop Rock Reggae
301 MIDI Setup One
302 Jazz Trio
303 Heavy Metal
304 To Sequencer
305 MIDI Setup Two
-----
Octav- Octav+ Panic Sample

```

Usted puede transponer el Setup entero arriba o abajo con los botones blandos de dos Octav. Presione los simultáneamente para establecer la transposición de nuevo a cero. Cuando transpone un Setup, los puntos de división permanecen en su lugar; cada programa es transpuesto dentro de su zona respectiva.

El botón blando Panic envía All Notes Off y resetea todos los mensajes de controladores de todas las zonas. El botón blando Sample proporciona acceso adecuado al Sample del K2661. Refiérase al capítulo 14 para información sobre el Sampler.

Cuando selecciona un Setup en modo Setup, el K2661 envía un número de mensajes midi, en cada uno de los canales midi usados por el Setup. Algunos de estos incluye: comandos de cambio de programa, mensajes de selección de banco midi, mensajes de panorámica y volumen, y valores de entrada para controladores físicos (entrada de valores son los valores que toman efecto tan pronto como selecciona el Setup; hay también valores de salida de controlador, los cuales son los valores de los controladores cuando deja el Setup – ya sea seleccionando otro Setup o saliendo del modo Setup). Los valores de todos los mensajes dependen de los parámetros que defina en el editor de Setup.

Cargando versiones antiguas de Setup.

Puede cargar Setup creados en el K2000, K2500, o K2600 en el K2661. Los Setups creados en el K2500 o K2600 son los mismos que aquellos creados en el K2661, así son completamente intercambiables. Como los Setups creados en el K2600 tienen menos características (como tres zonas en lugar de ocho), tiene dos elecciones para usar Setups K2000 en el K2661. Puede dejar los Setups de K2000 tal como están, y funcionaran ya sea para el K2000 o el K2661 –pero no tendrán todas las características del K2661 como las ocho zonas. O puede editar los Setups del K2000 para aprovechar las ventajas de las características avanzadas del K2661. Una vez hace esto, sin embargo los Setups no funcionaran más en el K2000. Si quiere seguir usando esos Setups en el K2000, haga copias de seguridad de los Setups originales.

Si edita un Setup K2000 para usar las características del K2661, puede necesitar reasignar los programas que usa. Si su Setup del K2000 usa un programa rom K2000, el Setup no reproducirá el mismo programa cuando lo cargue en el K2661, porque los dos instrumentos tienen listas diferentes de programas ROM. En este caso, puede seleccionar tanto un programa similar para el Setup K2661 (si existe), o puede salvar los programas usados por el K2000 en la misma ID ROM en el K2661 (esto no reemplaza realmente los programas del K2661; reaparecen cuando borra los programas del K2000). Si su Setup del K2000 usa programas RAM del K2000 no tendrá problemas mientras cargue objetos dependientes cuando cargue el Setup K2000 en el K2661.

El Setup de control.

Además de la zona de división y capas, el modo Setup es un modo potente para aprovechar la ventaja de los deslizadores programables, controladores Ribbon, y botones asignables del K2661. Para proporcionar alguna de la misma flexibilidad para modo programa, creamos el Setup de control, el cual define las asignaciones de controlador para programas en modo programa.

El Setup de control por defecto es 97 Control Setup, pero puede escoger cualquier otro Setup si lo desea. Para hacer esto, vaya a la página TRANSMIT del modo midi y use cualquier método normal de entrada de datos para cambiar el parámetro CtlSetup. Cuando vuelva a entrar al modo programa, todos los programas ahora responderán a muchas de las asignaciones de controlador definidas en la zona uno del Setup de control (las zonas 2-8 no son relevantes en modo programa, porque un programa puede ocupar solo un programa midi).

Para editar el setup de control, presione el botón Edit mientras el parámetro CtlSetup está resaltado en la página TRANSMIT en el modo MIDI. Este le lleva hasta el editor de Setup, el cual es descrito en las siguientes secciones. La tabla siguiente muestra cuáles parámetros de setup de control afectan a las asignaciones de controlador en modo programa.

Control Setup—Setup Editor Page, Zone 1	Parámetros que afectan a modo Programa	Parámetros que no afectan a modo Programa
CH/PROG	ZoneArpeg, Destination, MIDIBankMode	LocalPrg, Out, Channel, MIDIBank, MIDIProg, Status, EntryProgChg
KEY/VEL	VelScale, VelOffset, VelCurve	LoKey/HiKey, Transpose, NoteMap, LoVel/HiVel
PAN/VOL	None	
BEND	All	
COMMON	Sync	
ARPEG	All	
RIBCFG	All	
Continuous Controller assignment pages (SLIDER, SLID/2, CPEDAL, RIBBON, WHEEL, PRESS)	Dest, Scale, Add, Curv	Ent and Exit
Switch Controller assignment pages (FOOTSW, SWITCH)	SwType, Dest, On, Off	Ent and Exit
KDFX, FXMOD2, FXMOD3, FXMOD4, FXLFO, FXASR, FXFUN	None	

Tabla 7-1 Parámetros de setup de control que afectan al modo programa

Los destinos de controladores físicos, sus curvas y estados, y los parámetros de arpegiador todos ellos definen las asignaciones de controlador para programas en modo Programa. Los otros parámetros no tienen efecto; esto mantiene el modo Programa relativamente simple. El modo programa le permite cambiar valores para transposición, Canales MIDI, y programas independientemente del setup de control.

Una vez ha guardado los cambios en el setup de control. Estos cambios afectarán a todos los programas cuando está en modo programa. Por ejemplo, programar el Ribbon largo en el setup de control para tener tres secciones significa que en cada programa en modo programa, tendrá 3 un ribbon largo de 3 secciones.

Puede querer programar diferentes setups de control, y cambiar entre ellos para aplicaciones diferentes. Suponga, por ejemplo, que está grabando una canción, pero no quiere grabar el aftertouch. Puede crear un setup con presión apagada en Zona 1 (en la página PRESS en el editor de Setup, establezca el valor del parámetro Press a Off para Zona 1). Ahora cuando quiera grabar sin aftertouch, sólo selecciona este setup como el setup de control.

Leds de status de zona en modo Setup.

Tómese un minuto para desplazarse a través de algunos de los setups de fábrica. A medida que cambie setups, observará que los LEDs en los 8 botones sobre los deslizadores programables se encienden y se apagan y cambian de color. Estos Leds indican el status de cada una de las zonas en el setup. Puede también ver el botón Solo encenderse. Esto significa que el setup está configurado para tener sólo una zona tocando cuando lo seleccione.

En modo Setup, cada una de los ocho Leds de estatus de zona estarán siempre en uno de los cuatro estados:

Off. Zona vacía – esto es una zona que no tiene programa o canal midi asociada con ella. Por ejemplo, si selecciona un Setup y sólo se encienden cuatro Leds de estatus

Setup Mode

(independientemente de su color), el setup contiene sólo 4 zonas. Cuando esté en modo Setup, el número de líneas en el cuadro de información coincide con el número de Leds de status de zona que están iluminados.

Rojo. Zona solo. Como puede adivinar, sólo una zona puede seleccionarse en solo a la vez. Cuando una zona es "solo", sólo la zona interpreta notas y genera información de control. Otras zonas, si no están apagadas, todavía generan cambios de programa y valores de controlador de entrada/salida.

Verde. Zona activa. Mientras no haya otra zona en solo, una zona activa toca notas – y genera información de controlador, cambios de programa, y entrada / salida de valores de controlador. Si otra zona está en solo, una zona activa está en el fondo – su Led de status permanece verde, pero no reproduce notas o general información de controlador.

Naranja. Zona muteada. Las zonas muteadas no reproducen notas o generan información de controlador, pero generan cambios de programa y valores de control de entrada / salida.

En situaciones de interpretación, los botones de status de zona proporcionan una forma conveniente para cambiar temporalmente el status de una o más zonas. Esto puede ser efectivo para traer voces y/o información de control dentro y fuera de la interpretación. La mejor manera de familiarizarse con esta técnica es tocar con los botones, como los párrafos siguientes explican.

Seleccione un setup (mire uno con muchas zonas activas que cubran todo el teclado), y toque unas pocas notas. Oirá sonidos correspondientes a cada una de las zonas activas (Leds verdes). Si ve cualquier zona muteada (Leds naranjas), presione los botones de status de zona, y se volverán activos. Toque un poco. Intente muteando todas las zonas, después volviéndolas a llevar una por una hasta todas las zonas en modo activo.

Ahora presione el botón Solo. El Led de botón Solo se ilumina (siempre está en rojo), y uno de los Leds de status (nunca más de uno) se vuelve rojo. Ahora oirá sólo esa zona mientras toca. Todas las zonas activas están ahora atrás- todavía generan cambios de programa y valores de control de entrada / salida, pero no oirá nada desde ellas.

Ahora presione un de los botones de status de zona. Su Led se iluminará en rojo, y se volverá una zona "solo". La zona previa en solo vuelve a su status programado. Coloque cada zona en Solo, usando el cuadro de información en la pantalla para encontrar el rango cubierto por una zona. Note que sólo puede poner en solo una zona incluso si está muteada. Presione el botón Solo de nuevo, y su LED se va. La zona de solo previa vuelve a su status programado, y puede oír todas las zonas activas de nuevo.

Tabla 7-2 le da un recordatorio visual rápido de cómo las zonas se vuelven dependiendo de su status.

LED Color	Status de Zona	Data Generated by Zone			
		Notas	Controladores	Número de programas	Valore de entrada Y salida
Rojo	En solo	✓	✓	✓	✓
Verde (no hay más en rojo)	Activa	✓	✓	✓	✓
Verde (otros están en rojo)	Queda atrás			✓	✓
Naranja	Muteada			✓	✓

Tabla 7-2 Status de zona en modo Setup

Recuerde que cualquier cambio que hace en el status de la zona en modo Setup es temporal; tan pronto como seleccione otro setup, esa zona programada de setup actúa. Para cambiar el status de zona de setup permanentemente, use el editor de Setup.

Capítulo 8

Modo de Acceso Directo

En modo de Acceso Directo, puede seleccionar programas o setups con la simple presión de un botón alfanumérico (o con los otros métodos de entrada de datos). Por ejemplo, en la ilustración inferior, podría simplemente presionar 5 en el teclado alfanumérico para escoger FM Harmonica. Observa que su selección queda resaltada en la lista, así como aparecerá en la línea justo por encima de las etiquetas de botones blandos.

```
QuickAccessMode <>Bank:1 For Show 2
Stage Piano   Marimba       Voice+String
Honky-Tonk    FM Harmonica   Eat
MemoryMoog 4  Jazz Trio 2    Fretless Bas
Velveteen
```

```
XPose:0ST FM Harmonica Char:1
Octav- Octav+ Panic Sample Chan- Chan+
```

Usar el modo de Acceso Directo implica seleccionar bancos de Acceso Directo desde una lista de presets de fábrica o bancos programados por el usuario. Puede usar la atajo de selección de banco para hacerlo: presione el botón Clear o +/- en el teclado alfanumérico, y se le pedirá que introduzca un número de banco. Escriba el número deseado en el teclado alfanumérico, después presione Enter. El banco está seleccionado, y usted vuelve a la página de Modo de Acceso Directo. O use los botones Chan/Bank para desplazarse a través de los bancos QA.

Cada banco contiene 10 ranuras de memoria, o entradas, donde usted puede grabar programas o setups en cualquier combinación. Cualquier programa o setup en el banco seleccionado en ese momento puede ser seleccionado con los botones numéricos 0 hasta 9.

Los bancos QA ROM (presets de fábrica) son organizados en grupos útiles de sonidos que pensamos encontrará convenientes.

Puede grabar 20 bancos de Accesos Directos en cada banco de memoria (excepto el banco de ceros, el cual puede grabar 75). Vea Grabando objetos en los bancos de memoria en la página 13-34 para un fallo de acceso en el Acceso directo en las ID de los bancos que pertenecen a cada banco de memoria. Presione ambos botones Chan/Bank simultáneamente para moverse rápidamente entre los bancos de memoria.

Los comandos de cambio de programa MIDI que el K2661 envía cuando se está en modo de Acceso Directo pueden diferir de aquellos en modo Program o modo Setup. Esto depende de la configuración que tiene para el parámetro PChgType en modo MIDI. Si la configuración es Extended o Kurzweil, el comando de cambio de programa enviado es el mismo que en modo Program o Setup. Si la configuración es QA Extended o QA Kurzweil, el K2661 envía comandos de cambio de programa que corresponden con el banco de Acceso Directo y la entrada que selecciona, no el número actual de programa de la entrada. Vea formatos de cambio de programa en página 10-9.

Todo lo que necesita saber sobre usar el modo de Acceso Directo se cubre en el capítulo 2, en la sección llamada Tocando los Presets, así nos moveremos al Editor de Acceso Directo, el cual usará para crear sus propios Bancos de Accesos Directos.

El primer paso para editar un banco de Acceso Directo es seleccionar el modo Acceso Directo. Después use los botones Chan/Bank para seleccionar el banco que desea editar. El banco seleccionado actualmente se muestra en la línea principal de la pantalla de la

página de modo de acceso directo. Presione el botón Edit, y entra al editor, donde puede examinar cada entrada en el banco que ha seleccionado. La página del Editor de Acceso Directo se parece a esta:

```

EditQuickAccess                                <Entry:9
Entry:      Type:      998 Blues in CMOS
9           Program    999 Default Program
                    1 Righteous Piano
                    2 Mondo Bass
                    3 Killer Drums
                    4 Elvis Again
Name     Save     Delete Dump

```

La línea principal le da el recordatorio de modo usual, y le muestra cual de las diez entradas está mirando. El cursor está parpadeando en el objeto (programa o setup) que es grabado para esa entrada.

La forma más fácil de editar el banco es usar los botones Chan/Bank para desplazarse a través de las 10 entradas. El número entrado cambia ambos en la parte inicial de la página, y a la izquierda de la página. A medida que los números de las entradas cambian, los objetos resaltados en el centro de la página también cambian, mostrándole que se ha grabado en cada entrada. En la página superior, por ejemplo, la entrada 9 es la actual. El parámetro Type le dice que el objeto grabado en la entrada 9 es un programa. El cursor resalta el ID del programa y el nombre.

En este ejemplo, podría seleccionar un programa diferente con su entrada de datos favorita. Si quisiera grabar un setup en esa entrada en lugar de un programa, movería el cursor al parámetro Type y cambiaría su valor a Setup. La lista de objetos cambiaría desde la lista de programas a la lista de Setups, y podría mover el cursor hacia la lista de setup y seleccionar otro setup. Cuando selecciona el parámetro Entry o Type, la lista de objetos a la derecha desaparece, dejando sólo el objeto seleccionado actual. Esto hace más fácil ver cuando no está resaltado por el cursor.

Cuando ha introducido cada entrada con el objeto que desea , presione el botón blando Name si desea renombrar el banco, o presionar el botón Save para empezar el procedimiento de grabación. Presione el botón blando Dump para volcar el banco via Sistema Exclusivo MIDI.

Bancos QA K2661

Id	bank name	Id	bank name
1	Pianos	13	Percussion
2	E Pianos	14	Solo Brass
3	Organs	15	Section Brass
4	Strings	16	Winds
5	Voices	17	Analog Synths
6	Ensembles	18	Synths Leads
7	Guitars 1	19	Digital Synths
8	Guitars 2	20	Synth Pads
9	Basses	21	Synth Ambient
10	Synth Basses	22	Keys
11	Drums 1	23	More Synths
12	Drums 2	24	KE3
		25	Base QA Bank

Capítulo 9

Modo básico de efectos



Nota: para información completa de los efectos del K2661, refiérase a la guía de músicos en la guía de referencia (en el CD Rom).

Introducción

El modo efectos da el poder de un estudio completo –ecualizadores, procesadores de señal, mezcladores, - dentro de su K2661. Le permite definir funciones de procesamiento, caminos de señal, y balances, en sonidos creados por un K2661, y en modo Live, sonidos desde cualquier fuente.

Cuando este en programa, Setup, o modo de acceso directo, puede aprovechar los ruteos de la modulación FX (FXMods, los cuales son Presets para parámetros de estudio) para control a tiempo real de casi cualquier parte de su estudio – ya sea desde los botones, deslizadores, ruedas, y pedales en su K2661, o desde cualquier fuente de sonido, tal como un secuenciador o un controlador dedicado.

El modo de efectos proporciona hasta cinco procesadores de efectos individuales. Cuatro de estos son diseñados para operar en sus propios buses individuales, y el quinto el procesador auxiliar, esta diseñado para ser global.

Cuando el K2661 se usa en modo multitimbrico, el modo efectos puede proporcionar procesadores separados para cada uno de los diversos instrumentos. Por ejemplo, vamos a decir cuatro canales del K2661, bajo el control de un secuenciador. Cada instrumento en cada canal puede tener su propio procesador: Flanger para el piano, Delay para el saxo, compresión para el bajo, y reverberación para la batería. Entonces todas estas señales pueden ir a través del procesador global Aux, donde se le puede dar una reverberación tipo Room. En las salidas del k2611, la reverberación podría mostrarse en un par, mientras las otras señales de los otros instrumentos secos o procesados podrían mostrarse en las otras, ya sea en mono o en estereo. O el mix completo, cuidadosamente balanceado y panoramizado, podría aparecer en un par simple, listo para ser grabado o reproducido a través de PA.

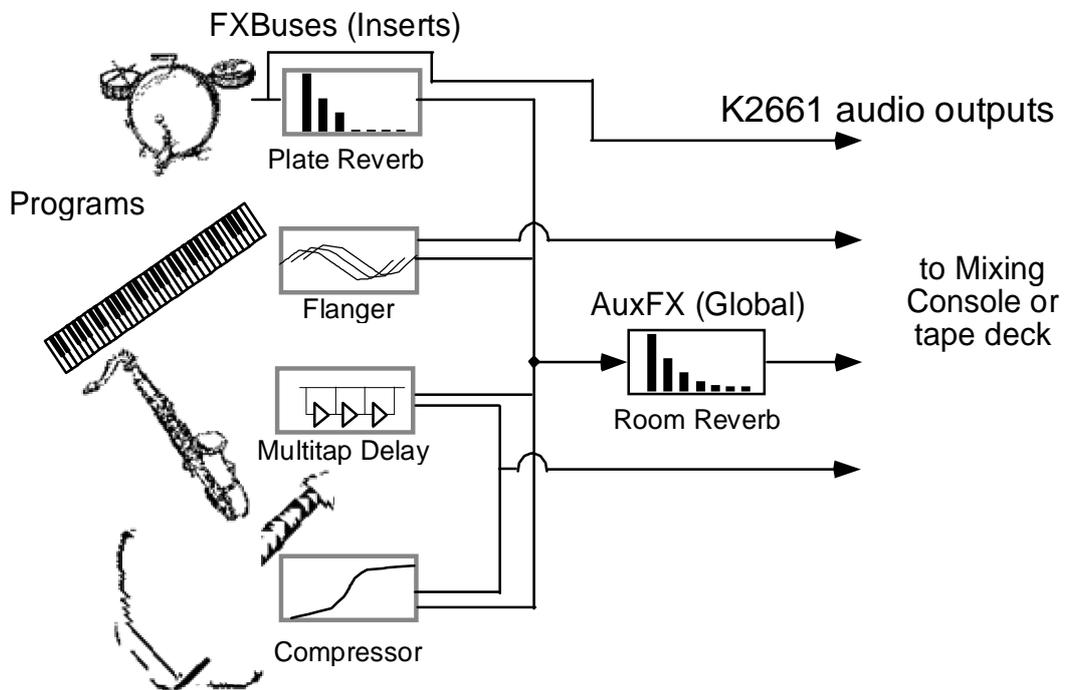


Figura 9-1 Un estudio típico KDFX

Alternativamente, en una configuración de interpretación, puede usar el KDFX en modo Setup como una orquesta completa, con diferentes capas de instrumentos sobre otro y mapeado a diferentes partes del teclado, todos con sus propios procesados de señal - y ese procesado de señal puede cambiar completamente en un instante cuando llama a un nuevo Setup.

Hay dos de la gran variedad de escenarios posibles con KDFX. La estructura de cada KDFX es tan flexible que nunca podría parar de tener ideas de cómo usarlo.

Terminología

Antes de empezar a trabajar con el modo de efectos tomese un minuto para familiarizarse con los terminos relevantes. Entender las palabras le ayudara a obtener los conceptos mas rapidamente. Lea este capitulo primero, y refierase a el mas tarde si algo no esta claro.

Estudio

Un estudio es el entorno completo de modo de efectos, consistente en Inputs, FxBuses y Bus auxiliar, Presets FX, configuraciones de parámetros, Outputs. Un estudio es actual en el momento en modo efectos. Los estudios son objetos como los programas del K2661, y tienen un numero. Pueden ser conectados a programas por Setups usando la configuración FXCtrl. El K2661 viene con un largo numero de estudios de fabrica. Puede modificarlos o crear nuevos y grabarlos en RAM.

FXBus (también llamado FXBus Insert)

Un tipo de señal con algunos tipos de procesamiento - un delay, reverberación, flanger, etc. - en él. Tiene inputs y outputs estéreo, y contiene un preset FX que determina el tipo de procesamiento a ser aplicado. Un Studio 5000 tiene cuatro FXBuses insert, cada uno con sus propios preset FX, de la misma manera que el quinto FXBus, llamado como el bus auxiliar.

AUX FX Bus (Aux Bus)

Un Bus separado del FXBus insert, el cual está localizado en el camino de la señal después de la salida del insert FXBuses, así que puede actuar como procesador global.

Algoritmo

Un tipo específico de señal de procesamiento, como una reverberación HALL, reverberación PLATE, CHORUS, FLANGER, PITCHER, COMPRESOR o altavoz rotatorio, el cual está en el núcleo de un Preset FX. El KDFX viene con una larga variedad de Algoritmos los cuales son grabados en Rom, y no son definibles por el usuario. Algoritmos adicionales, suministrados por Kurzweil, pueden ser cargados desde un disco o smartmedia cuando estén disponibles. Parámetros de algoritmos (RT60 delay feedback, cambio de afinación, etc.) son definibles por el usuario; el K2661 graba los valores de esos parámetros en RAM como parte de un Preset FX.

Tamaño/PAUs

Como es de grande un algoritmo, en términos de cuanto poder de procesamiento necesita para operar. El tamaño es medido en unidades de alojamiento de procesador, o PAUs. Los algoritmos más sencillos requieren solo un PAU mientras los más complejos requieren 2,3 o incluso 4. El número total de PAUs disponibles para los cuatro FXBuses Insert es cuatro. Los PAUs pueden ser alojados automáticamente como Presets FX que son asignados a FXBuses o manualmente por el usuario. El Bus auxiliar tiene su propio conjunto de tres PAU lo cual no está compartido con el FXBus Insert.

Parámetros

Se refiere a la configuración controlada de usuario para las diferentes características de un algoritmo. Por ejemplo, el usuario puede establecer el tiempo de reverberación (RT60) de un algoritmo a 3,5s, o el feedback delay de una línea de delay a 90%, o el ratio dinámico de un compresor a 10:1. Los parámetros son grabados, junto con los algoritmos que modifica, como parte de un Preset FX

FxMods

Los FXMods le dan un control a tiempo real sobre muchos de los parámetros dentro de un Studio. Los parámetros en cualquiera de las páginas del editro de Studio pueden ser controladas por comandos MIDI-tales como entradas de controlador físicas o datos de secuaenciador- o por funciones internas de K2661 como LFOs, envolventes, relojes, o estados de notas. FXMods no son parte de un Studio o preset FX, son parte de un programa osetup.

Un programa o setup puede tener hasta 18 FXMods, de la misma manera que dos LFOs dedicados , ASRs, y FUNs para más control de efectos. Los FXMods y los LFOs, ASRs y FUNs son definidos en 7 páginas FX en los editores de programa y setup.

Bus Overrides (o BusMods)

Bus overrides permite a los parámetros dentro de un preset FX ser controlador en la página de editor FXBus en el editor Studio, fuera de la página de editor de preset FX. Cualquier dos parámetros en un Preset FX puede ser llevado fueraa su página FXBus. Bus overrides son grabados como parte del estudio, no como parte de un preset FX. Son útiles cuando un preset FX existente se cierra a lo que usted quiere, así que puede retorcerlo sin tener que crear un nuevo preset FX.

FXCtrl

El modo de efectos es determinado por el valor del parámetro FXCtrl, el cual es encontrado en la pagina de modo de efectos. Determina como el K2661 selecciona estudios cuando cambia programas o Setups y determina si tiene control a tiempo real sobre parámetros de estudio – en otras palabras, si los FXMods estan activos.

Si el valor de FXCtrl es program o auto, entonces a medida que cambie los programa en modo programa, el K2661 tambien carga el estudio conectado con este programa. Esto activa todo los FXMods definidos dentro de un programa.

Si el valor de FXCtrl es Setup o Auto entonces a medida que cambie en modo Setup, el K2661 tambien carga el estudio conectado con este Setup. Esto activa todos los FXMods definidos dentro de un Setup.

Si el valor de FXCtrl es Auto, y el valor del canal FX es Curent, entonces esta en programa, Setup, acceso directo, o modo cancio, programas, Setups, y canciones usan automáticamente sus estudios correspondientes. En programa, Setup, y modos acceso directo, el estudio corresponde al programa o Setup actual. En modo cancion, el estudio corresponde al programa del canal de efectos asignado de la cancio (el cual es determinado por el valor del parámetro EffectChan en la pagina COMMON en eeditor de cancion).

Si el valor de FXCtrl es master, cambiar programas o Setups no carga un estudio asociado; el estudio actual es definido por el parámetro de estudio en la pagina de modo de efectos. Cualquier FXMods definido en el programa o Setup actual queda inactivo.

Editor de estudio

Para ir al editor de estudio, vaya a la pagina modo de efectos, resaltando el estudio actual, y presione Edit. El editor de estudiio contiene las siguientes paginas:

Pagina Input, donde las señales entrantes desde los cuatro buses de salida estereo del K2661 son ruteados a uno o mas FXBuses.

Pagina FXBus, para asignar FXPresets a los cuatro FXBuses, y para definir Bus Overrides.

Pagina AuxFX, para asignar FXPresets a los cuatro AuxFX, y para definir Bus Overrides.

Pagina Output, donde la señales entrantes desde los FXBuses y AuxBus son ruteadas a las ocho salidas fisicas del K2661 (analogicas y digitales).

El editor FX Preset, el cual esta dentro del editor de estudio, y el cual contiene tres paginas. El editor de Preset FX es donde usted selecciona algoritmos y establece parámetros para los Preset FX, de la misma manera que hacer cosas administrativas como nombrar y grabar. Puede llegar al editor de Preset FX ya sea desde la pagina AuxFX, resaltando el Preset FX actual y presionando Edit.

Nombrar, grabar, borrar, para organizar archivos en su colección de estudios.

Tambien puede ir al editor de estudio desde los editores de programa y Setup, presionando Edit cuando el parámetro estudio esta seleccionado (este es el metodo mas conveniente para llegar al editor de estudio). En ambos editor de programa y Setup el parámetro de estudio esta en la pagina KDFX.

Pagina principal.

El modo KDFX: pagina principal le da un resumen de la configuración de efectos actual, incluyendo el estudio actual, los Presets FX asignados a cada uno de los cinco buses de efecto, y el estatus de Bypass de cada Bus.

```

KDFX Mode: MAIN   FXCtrl: Mute   <> enable
Studio: 113  AltEnvFI4T Plate   Free: 0
FX1    43  Piebe Chamber        -   Size: 1
FX2    902 Synth Env Filter     B   Size: 2
FX3    735 Bar ba-da-daP       -   Size: 1
FX4    0  None                  B   Size: 0
Aux    103 BiPredelayPlate     B   Size: 3
MAIN   CTRL   EQBYP   FXBYP   BUSMUT  enable

```

Figura 9-1 Modo efectos: modo KDFX: pagina principal

Como con cualquier otra pagina la linea principal del modo KDFX: pagina principal indentifica la pagina en la que esta. Tambien muestra dos otras características importantes del modo efecto:

FXCtrl: este es un parámetro en la pagina ctrl., el cual es accesible con el boton blando ctrl..

Enable State: muestra si KDFX esta actualmente activado o si cualquier parte de KDFX esta en Bypass o Muteado.

La segunda linea de la pantalla muestra el ID y nombre del estudio actual. Cuando entra directamente al modo KDFX (por ejemplo, no a traves de otro de los editores del K2661) puede desplazarse a traves de la lista de estudios mostrada. Esto permite escoger un estudio diferente en la KDFX Mode: MAIN. Cuando FXCtrl esta en master (vea pagina 9-9), puede tambien hacer esto, incluso cuando haya entrado al modo KDFX desde otro editor.

Si selecciona el estudio después presione el boton Edit, ira a la pagina EditStudio: FXBus, donde puede hacer cambios de cada Bus dentro de cada estudio.

La segunda línea también muestra el numero de PAUs disponible para el estudio actual ("Free:" en la parte derecha). Este numero será 0-4, como en cada estudio hay cuatro PAUs disponibles para los cuatro FXBuses Insert (el Bus AuxFX tiene su propio conjunto fijo de tres PAUs).

Las próximas 5 líneas muestran las ID's y nombres de los Presets FX asignados a los 5 buses de efectos (Insert de Bus de FX 1-4 y el Bus AuxBus). No puede cambiar estas asignaciones en el modo KDFX:página MAIN; para hacer esto debería resaltar el nombre Studio (línea 2 de esta página) y después presionar Edit. Esto le lleva a IEditor de Studio, en la página FXBUS apropiada para el primer bus. Use los botones de Chan / Bank para moverse entre buses.

Cada una de estas 5 líneas también indican el estado de bypass para los 5 buses, de la misma manera el número de PAUs usados por cada BUSFX. Un signo (-) indica activo, y B indica bypass / desactivado. Puede cambiar el estado de bypass para un bus mediante el movimiento del cursor al campo y cambiándolo con la rueda alfa o presionando uno de los botones de incremento/reducción.

La medida de cada Preset FX es medido en PAUs (unidades de localización de proceso). Los buses 1-4 pueden usar todos hasta 4 PAUs, pero el estudio puede usar un máximo de 4 PAUs en total. El bus AuxFX puede usar hasta 3 PAUs independientes de los BusesFX de Insert.

Botones blandos en modo de efectos

El botón **MAIN** le lleva a la página MAIN:Modo KDFX, donde puede ver el Studio actual y los Presets FX asignados a los 5 buses KDFX.

El botón **CTRL** le lleva a la página CTRL:Modo KDFX, el cual contiene parámetros que determinan que Studio ha sido seleccionado cuando selecciona un programa, setup o canción.

Botones blandos: Configurando Bypass

Puede poner en bypass cualquiera de las entradas de efectos y ecualización, y también mutear cualquiera de los BusesFX (los 4 insert FXBuses y el bus AuxFX). En estado activado, nada está muteado o en bypass. El K2661 siempre se enciende en estado activado.

Use estos botones blandos para configurar el bypass y mute:

EQBYP Muestra la página EQ Bypass, donde puede poner en bypass la EQ en cada uno de los buses de entrada individuales.

FXBYP Muestra la página FX Bypass, donde puede poner en bypass los efectos en cada uno de los buses de entrada individuales.

BUSMUT Muestra la página BusMute, donde puede mutear las salidas en cada uno de los buses individuales FXBuses.

BypAll/Enable Intercambia entre estado activado y el estado de bypass predefinido (todos los buses en bypass, ninguno muteado). Si ha creado una escena customizada de bypass, BypAll lo resetea al estado de bypass predefinida. Vea la página 9-11 para información de cómo crear una escena de bypass customizada.

Puede también usar ya sea los canales de Chan/Bank para intercambiar entre activado y estado de bypass. Esto será a menudo preferible, como Chan / Bank, a diferencia de BypAll, no resetea el estado de bypass a predefinido (todos los buses en bypass, ninguno muteado). En cambio, Chan/Bank intercambia entre el estado activado y cualquier escena custom de bypass que pueda haber creado, permitiéndole la audición de un Studio y sin bypass.

Editor de Bus de Efectos

El Editor de FXBus le permite crear cadenas de presets de efectos en cualquiera de los cuatro buses de efectos. Vea la página 9-13 para más información sobre efectos en cadena.



Figura 9-3 Pantalla de Editor de bus de efectos - 4 efectos en cadena

Los botones Add y Remove le permiten definir sus propias cadenas de efectos usando hasta 4 Presets FX. El botón Add crea un bloque de efectos (mostrado como un cuadro) a la derecha de la posición de cursor actual en la cadena de efectos. Puede usar un total de 4 efectos en cualquier Studio, así si puede crear un bloque de 4 efectos entonces no podrá usar cualquier efecto en los buses de este Studio. Su K2661 sigue la pista de los efectos usados por usted, y no le permitirá añadir un bloque de efectos a un bus si ya ha usado el máximo.

El botón Remove borra el bloque de efectos en el que el cursor del editor de FXBus está. Añadiendo y borrando bloques de efectos que pueden causar clics de audio en cualquier camino de señal y no debería ser hecho durante una escucha crítica.

Cada Preset FX en una cadena de efectos tiene dos parámetros (BusMods) que son mostrados cuando el bloque FX está seleccionado. Mediante la selección del nombre de un parámetro (p.e. Wet/Dry), puede desplazarse para escoger desde cualquier otro parámetros disponible.

Cada efecto también tiene su complemento pleno de moduladores a tiempo real como se definen y muestran en los editores de programa y Setup.

Página de envío de Efectos

La página FXSEND le permite enviar a la salida de cada bus de efectos estéreo al mixdown stereo y a los buses auxiliares.



Figura 9-4 Pantalla de envío de bus de efectos

La página CTRL

La Página CTRL es donde establece una variedad de parámetros importantes para KDFX, incluyendo el Modo de control de efectos (FXCtrl) para el Studio actual.

La página CTRL es también donde establece el Canal FX para el Studio

```

KDFX Mode: CTRL   FXCtrl: Auto   <> Enable
Studio: 49   Snrboard Room Hall
FXCtrl: Auto
FXChan: Current
  
```

```

MAIN CTRL EQBYP FXBYP BUSMUT Enable
  
```

Figura 9-5 Página de control de efectos

Modo de control de efectos (FXCtrl)

FXCtrl determina como el K2661 selecciona studios mientras cambia programa o setups, y determina si tiene control a tiempo real sobre los parámetros Studio – en otras palabras, si el FXMods está activo.

Si el valor de FXCtrl es Program o Auto, entonces mientras cambia programas en modo Programa, el K2661 también carga el Studio relacionado con ese programa. Esto activa todos los FXMods definidos en ese programa. Si el valor de FXCtrl es Setup o Auto, entonces mientras cambia setups en modo Setup, el K2661 también carga el Studio conectado a este setup. Esto activa todos los FXMods definidos dentro de un setup. Si el valor de FXCtrl es Auto, y el valor de Fx Chan es Current, entonces cuando está en modo programa, setups, Quick Access o modo canción, los setups y las canciones automáticamente usan sus correspondientes studios. En Modo Programa, Setup, y Acceso Directo, el Studio corresponde al programa o setup actual. En Modo canción, el Studio corresponde al programa en el canal de la canción donde están asignados los efectos (el cual está determinado por el valor de los parámetros de EffectChan en la página COMMON en el editor de Canción.

Si el valor de FXCtrl es Master, cambiar programas o setups no carga un Studio asociado, el Studio asociado es definido por el parámetro Studio en la página de modo de efectos. Cualquier FXMods definido en el programa actual o setups está inactivo.

Control de efectos en editores incrustados

En el lenguaje VAST, un editor incrustado es un editor que entra mientras está ya en otro editor. Un ejemplo sería entrar en el editor de Studio KDFX mientras está ya en el editor de programa. En este tipo de situación, un editor puede funcionar diferentemente que si ha entrado a él directamente desde modo performance.

Cuando entra en el Editor de Studio KDFX desde cualquier otro editor (por ejemplo, está ya en editor de programa cuando presiona botón de efectos), KDFX cambiará FXCtrl a Auto y FXChan a Current si intenta realizar una operación que el software no soporte. Por ejemplo, no puede cambiar un Studio de programa asignado mediante la presión del botón de efectos para entrar en Editor KDFX mientras está ya dentro del editor de Programa. Si establece FXCtrl en Master podrá oír los diferentes Studios, pero el software no le permitirá cambiar un Studio. LA forma correcta para cambiar un Studio usando por un programa es presionar el botón blando KDFX desde dentro del editor de Programa.

Canal de Efectos (FX Chan)

Este parámetro está relacionado de cerca al parámetro FXCtrl-los valores disponibles para FX Chan dependen de la configuración de FXCtrl. FXChan afecta tanto a la selección de Studio como al control a tiempo real de KDFX-otra vez, dependiendo del valor de FXCtrl.

Cuando FXCtrl está en Master

El canal de efectos es irrelevante cuando FXCtrl está en Master. KDFX está bajo el control del Studio que selecciona con el parámetro Studio. No es aplicable FXMods.

Cuando FXCtrl está en Programa

Los valores disponibles para FX Chan son Current, y 1-16. Cuando FX Chan está en Current, la selección de Studio es determinada por cualquier programa que sea asignado al canal actual del K2661 (como se muestra en la línea principal de la pantalla en modo Programa o Modo efectos). Esos FXMods son también activados, y responden a mensajes de controlador MIDI recibidos en el canal actual.

Cuando FX Chan es cualquier valor de 1 a 16, la selección de Studio es determinada tal como sigue: en Modo programa está determinado por una asignación de programa a ese canal; en Modo Setup, está determinada por el programa en la zona asignada a ese canal. FXMods responde a mensajes de controlador MIDI tal como se explica: en Modo Programa, los FXMods del programa en el canal especificado por el FX Chan responde a mensajes en ese canal; en Modo Setup, los FXMods de el programa en la zona que está usando el canal especificado por el FX Chan responde a mensajes en ese canal.

El parámetro Studio desaparece, ya que la selección de Studio está bajo el control de programa.

Cuando FXCtrl está en Setup

El único valor disponible para FX Chan es **None**, como la selección de Studio y los FXMods están determinados por el programa en Zona 1 del setup actual. Los FXMods del programa en la zona usando el canal especificado por el FX Chan responde a mensajes de controlador MIDI en ese canal. El parámetro Studio desaparece, ya que la selección de Studio está bajo el control de Setup.

Cuando FXCtrl está en Auto

Los valores disponibles para FX Chan son Current, y 1-16. Cuando FX Chan está en Current, la selección y FXMods son determinadas tal como sigue: en modo programa, es determinado por la asignación de programa del canal midi actual del K2661; en modo Setup, es determinado por el programa asignado en zona uno del Setup actual; en modo canción (o durante la reproducción de una canción independientemente del modo), es determinado por el programa en el canal designado como el canal de efectos de la canción – tal como especifica el parámetro de EffectChan en la página COMMON el editor de canción. FXMods responde a mensajes de controlador midi como sigue: en modo programa, el FXMods del programa en el canal actual del K2661 responde a mensajes en ese canal; en modo Setup, el FXMods del programa en zona uno del Setup actual responde a mensajes en el canal usado por la zona uno.

Cuando FXChan esta en cualquier valor desde 1 a 16, la selecciona de Studio es determinada como sigue: en modo programa es determinada por la asignación de programa de ese canal; en modo Setup, es determinada por el programa en zona uno del Setup (ignorando la configuración de FXChan). FXMods responde a mensajes de controlador midi como sigue: en modo programa, el FXMods del programa en el canal especificado por FXChan responde a mensajes en ese canal; en modo Setup, el FXMods del programa en zona uno del Setup responde a mensajes en ese canal (de nuevo, ignorando FXChan).

Studio

Cuando FXCtrl esta en master, el parámetro de Studio selecciona el Studio para todo el K2661. Cuando FXCtrl esta en programa o Setup, este parámetro no esta disponible, ya que la selección de Setup y FXMods estan determinados mediante selección del programa o Setup. Cuando FXCtrl esta en auto, la selección de Setup y los FXMods estan bajo el control de programa o Setup, pero el parámetro Studio esta todavía

Disponible; su valor refleja la asignación de Studio para el programa o Setup que era actual antes de que entrara en modo efectos. Puede cambiar el valor del parámetro Studio mientras esta en modo efectos, así puede oír como los diferentes studios del programa o Setup actual, sin tener que entrar en el editor de programa o Setup. Cualquier cambio que haga aquí le devolverá a la configuración previa cuando salga de modo de efectos.

Páginas de Bypass y Mute

Usted puede poner en Bypass el Bus de efectos, dentro o fuera de un editor, presionando el botón efectos seguido de ya sea el botón blando BypAll o uno de los botones Chan/Bank. Aunque similares, los dos métodos son ligeramente diferentes:

- El botón blando BypAll globalmente pone en Bypass todos los Buses de efectos, y también resetea el estado Bypass predefinido a Bypass para todos los buses. Cuando presiona este botón blando cambia en el botón blando Enable, permitiéndole intercambiar entre el estado donde todos los buses estaban en Bypass y el estado donde todos estaban activados.
- El botón Chan/Bank intercambia entre el estado activado y el estado Bypass actual. El estado Bypass actual es o bien el predefinido (todos los buses en Bypass) o la escena de Bypass customizado que ha creado. Vea la sección siguiente para información de cómo crear una escena de Bypass.

Presionar el botón efectos de nuevo, o presionar Exit le coloca donde estaba.

Creando una escena de Bypass customizado.

Creando una escena de Bypass Custom (p.e. efectos en Bypass en un Bus, pero no en los otros tres) mediante el uso de botones blandos en las páginas EQBYP, FXBYP, y BUSMUT para aislar sonidos o efectos. Puede intercambiar entre el estado todo activado y su escena Custom mediante la presión de los botones Chan/Bank (a la izquierda de la pantalla) mientras esta en modo KDFX.

El sistema indica si hay algo en Bypass o en Mute mostrando "Bypass" a la derecha de la línea principal de la pantalla; si no hay nada en Bypass, este campo muestra "Enable". Cualquier configuración en la página FXBYP esta también indicada en la página MAIN: modo KDFX como "B" (Bypass) o "-" (activado). La configuración de EQ Bypass y Bus Mute, sin embargo, no están indicadas en la página MAIN: modo KDFX. Si sale de este modo con algo en Bypass, el Led rojo de botón de efectos permanece iluminado para recordarle que algo no está activo.

La página EQBYP

```

KDFXMode:EQBYP  FXCtrl:Huto  <>Enable
Studio:113 Plate
EQ A  LoShelf-HiShelf  :In
EQ B  LoShelf-HiShelf  :Out
EQ C  LoPassi-HiShelf  :In
EQ D  HiPassi-LoPassi  :In
MAIN EQ A EQ B EQ C EQ D

```

Figura 9-6

Página EQ Bypass

Basic Effects Mode

Bypass and Mute pages

El botón blando MAIN le lleva a la página Main:Modo KDFX. Los botones blandos EQ A, EQ B, EQ C y EQ D intercambian el estado bypass / activo para le EQ en los buses de entrada correspondientes.

La página EQBYP se muestra un poco diferente cuando hay entradas modo en el Studio. En este caso, presione los botones blandos L/R para intercambiar entre izquierda y derecha para las entradas modo para un bus.

```
KDFXMode:EQBYP FXCtrl:Huto <>enable
Studio:113*PltEnvFI4T Plate
EQ A/L LoShelf-HiShelf :In
EQ B LoShelf-HiShelf :Out
EQ C LoPass1-HiShelf :In
EQ D HiPass1-LoPass1 :In
MAIN EQ A/L EQ B EQ C EQ D L/R
```

Figura 9-7 La página EQ Bypass con Entradas Mono

La página FX Bypass

```
KDFXMode:FXBYP FXCtrl:Huto <>enable
Studio:113*PltEnvFI4T Plate
FX1 43 Plebe Chamber :Active
FX2 158 Soft Chorus :ByPass
FX3 2 Stereo Echoes :Active
Aux 31 Platey Room :Active
MAIN FXBUS1 FXBUS2 FXBUS3 FXBUS4 AUFX
```

Figura 9-8 Página FX Bypass

Los botones blandos MAIN le lleva a la página MAIN. Los botones blandos FX1-FX4 y AuxFX intercambian el estado entre Bypass / Activo para el efecto en el bus correspondiente.

La página Bus Mute

```
KDFXMode:BUSMUT FXCtrl:Huto <>enable
Studio:113*PltEnvFI4T Plate
FXBus1 43 Plebe Chamber :Active
FXBus2 158 Soft Chorus :Muted
FXBus3 2 Stereo Echoes :Muted
FXBus4 --- :Active
AuxFX 31 Platey Room :Active
MAIN FXBUS1 FXBUS2 FXBUS3 FXBUS4 AUFX
```

Figura 9-9 Página Bus Mute

El botón blando Main le lleva a la página MAIN:Modo KDFX. Los botones blandos FXBus1-FXBus4 y AuxFx intercambian entre mute / Activo para las entradas de buses correspondientes.

Efectos en Cadena

Una de las características más potentes en cada KDFX es los efectos en cadena, lo cual le permite enviar una señal a través de cuatro efectos KDFX de forma consecutiva. La pantalla inferior muestra un ejemplo de ello.

```

EditStudio:FXBUS Size:1 Free:0 <>FXBUS:1
FX1 → Rvrb → Chor → Dly → Flng →
FX: 1 NiceLittleBooth
Wet/Dry :42%wet
Out Gain :0.0dB Alloc:Auto
<more> INPUT FXBUS Add Remove <more>
  
```

Figura 9-10 pantalla de editor de Bus de efectos – 4 efectos en cadena.

La cadena de efectos permite a los cuatro PAUs de procesamiento, partir entre los Buses 1-4 de un estudio para ser usados en serie. Puede encadenar un Preset FX dentro de otro y otro, hasta una fila de cuatro, hasta que agote los PAUs. Esto se hace quitando bloques de proceso desde un Bus, y añadiéndoles a otro. Como ningún efecto tiene menos de un PAU y solo cuatro PAUs están disponibles en los Buses 1-4, cualquier estudio puede tener un máximo de cuatro bloques.

La página FXBus muestra cadena de efectos al principio de la pantalla (bajo la línea principal de menú). Como ejemplo, empiece en modo de programa, presione el botón de efectos y después seleccione Studio 700 Flanger Trio:

```

KDFXMode:MAIN FXCtrl:Huto <>Enable
Studio:700 Flanger Trio Free:0
FX1a 180 Ned Flangers - Size:1
 1b 172 Sweet Flange - Size:1
 1c 181 Wispy Flange - Size:1
 1d 40 SmallDrumChamber - Size:1
Aux 108 Roomitizer - Size:2
MAIN CTRL EQBYP FXBYP BUSMUT Enable
  
```

Puede ver que este Studio tiene tres efectos Flange, seguidos por una reverb. Los efectos son numerados del 1a hasta 1d para indicar que todos son parte del FXBus 1, en lugar de cuatro Buses de efectos separados. Ahora presione Edit para ir al editor de Studio. La parte principal de la pantalla muestra los cuatro efectos en cadena juntos. Cada bloque contiene una abreviación basada en el algoritmo usado por el Preset.

```

EditStudio:FXBUS Size:1 Free:0 <>FXBUS:1
FX1 → Flng → Flng → Flng → Rvrb →
FX: 180 Ned Flangers
Wet/Dry :42%wet
Out Gain :0.0dB Alloc:Auto
<more> INPUT FXBUS Add Remove <more>
  
```

El nombre del Preset FX para el bloque resaltado en ese momento se muestra ahora resaltado bajo el gráfico de camino de señal. En este ejemplo, usted verá el FX Preset Ned Flangers si el primer bloque está resaltado. Tiene todavía dos Buses (o Bus Mod) por bloque, el cual aparece justo bajo el nombre del Preset.

Use los botones de cursor izquierdo y derecho para seleccionar cada bloque. Cuando un bloque está seleccionado, mueva la rueda alfa o presione los botones +/- para seleccionar un Preset FX diferente (puede también cambiar el Preset mediante el cursor para el nombre completo del Preset después de la etiqueta FX).

Observe que los bloques no resaltados tienen un cuadro alrededor de ellos. Esto muestra que están activos. Como este Studio tiene 4 bloques, cada bloque puede usar sólo 1 PAU. Por ejemplo, si cambia el primer bloque a FX Preset 180 NarrowResFlange, el cuadro alrededor de los 4 bloques desaparece. La línea principal de la pantalla le muestra que este Preset usa 2 PAUs. Como en el pasado, si el parámetro Allocation está en Auto, el número inferior de bloques tiene precedencia, así el bloque 4 es el que se vuelve inactivo. Si resalta entonces el bloque 4, verá el Preset FX en paréntesis, de nuevo mostrando que no está activo.

La estructura de KDFX Kurzweil Digital Effects

El Studio

Todas las funciones de modo efectos son contenidas en un Studio. Sólo un Studio es activo a la vez.

Cada Studio tiene 4 entradas estéreo o 8 mono. Las fuentes para estas entradas son los cuatro pares de salidas disponibles en dos lugares. El parámetro PAIR en la página OUTPUT en el Editor de Program, y el parámetro OUT en la página CN/PRG en el Editor Setup. En ambos casos, los valores disponibles son KDFX-A, KDFX-B, KDFX-C, y KDFX-D. En lugar de ir directamente a las salidas físicas del K2661, estas salidas de programa van a las entradas de un Studio. Sólo después de ir a través el Studio hace que la salida de audio aparezca en las salidas físicas.

Las señales de entrada pasan a través del sistema de ruteo de entrada, tal como se especifica por la configuración en la página INPUT en el Editor de Studio. Aquí, las señales van a través de ecualizadores de 2 bandas individuales o EQ. Entonces cada entrada, mono o estéreo, es ruteada a cualquiera de los 4 FXBuses.

Cada uno de los FXBuses contiene su propio proceso de señal de programa, llamado Preset FX. Cada Preset FX tiene un grupo de parámetros: por ejemplo el valor RT60 en una reverberación, o el nivel de Feedback en la línea de delay. Estos parámetros pueden ser fijados como parte de un preset FX, o pueden ser controlados externamente, desde uno de dos diferentes lugares. Los 4 FXBuses son también llamados Insert FX, porque en un Studio convencional, es donde debería ser encontrado: en el loop insert de un mezclador entre el canal de entrada y el bus Mix.

También hay un quinto preset FX, el cual está localizado en el Bus FX auxiliar (el Bus Aux). El bus Aux sigue a los cuatro presets principales FX en el camino de la señal, y es configurado normalmente como un procesador global.

Cada preset FX consiste en un algoritmo, modificado por parámetros definidos por el usuario. Un algoritmo es una función de procesamiento, como una reverb, flanger o compresor, o combinación de funciones de procesamiento en un orden particular, como un flanger seguido de un delay seguido de una reverb. El algoritmo en sí mismo está fijado en ROM, como las muestras ROM Kurzweil, pero puede cambiar los valores de sus propios parámetros.

Cada algoritmo requiere una cierta cantidad de poder de procesamiento, el cual es expresado en PAU. Algoritmos sencillos requieren 1 PAU, si son más complejos pueden requerir hasta 4 PAU. La cantidad de poder de procesamiento disponible para cada preset FX es establecido por el parámetro Allocation. Cuando selecciona un preset FX para un bus Insert, el número de PAU que el algoritmo requiere aparece en la pantalla, así que puede seguir la pista de cómo muchas PAU están en uso.

Finalmente, las salidas de los preset FX son pasadas a través de un sistema de ruteo de salida-tal como se especifica por las configuraciones de la página OUTPUT en el editor de Studio-donde son enviados a las salidas físicas del K2661.

La siguiente ecuación resume la estructura del Studio.

$$\text{Studio} = \text{EQs} + \text{Input-page settings} + \text{FX presets} + \text{Output Editor settings}$$

La página siguiente muestra una vista esquemática de la estructura de un Studio

Basic Effects Mode

The Structure of Kurzweil Digital Effects (KDFX)

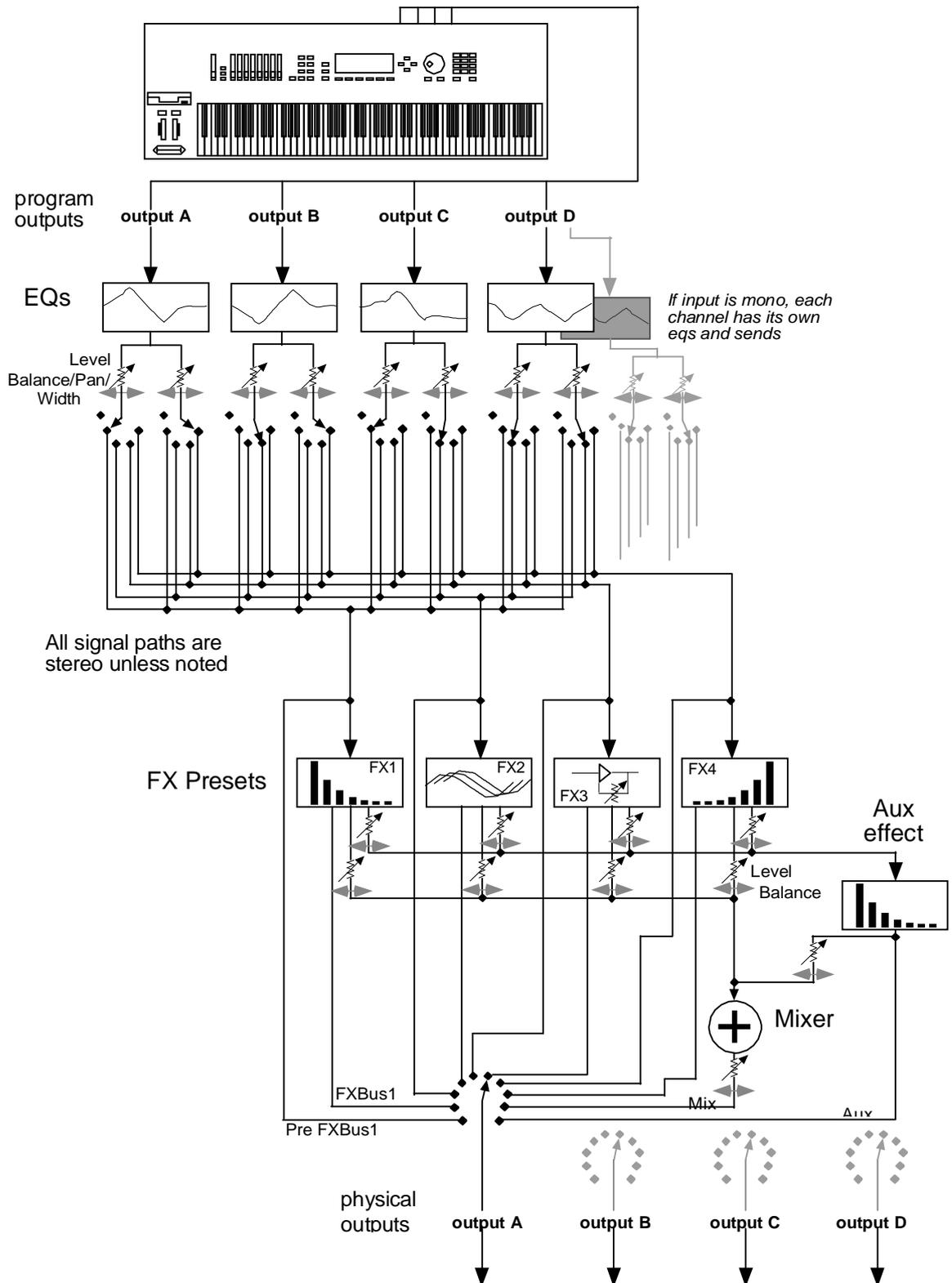


Figure 9-2 KDFX structure

Estructura normal de Studio

Muchos de los Studios proporcionados en ROM siguen un plan organizacional sobretodo, el cual usa el modo de efectos de forma eficiente y clara. Mientras de ninguna manera necesita seguir esta estructura cuando cree sus propios studios, es una buena idea familiarizarse con ellos, para ver como los ingenieros de Kurzweil han acercado este tema a la organización del Studio.

Dentro de los programas ROM y setups, las salidas KDFX-A a través de KDFX-D son asignadas basado en el tipo de procesado de efectos que sería apropiado para cada sonido.

- La entrada A /FXBus1 contiene una reverb relativamente simple con un requerimiento de poca medida.
- La entrada B /FXBus2 contiene un efecto que hace que no se incremente la longitud del sonido (que es, no reverb o delay), algo como chorus, flange, distortion, pitcher, o EQ.
- La entrada C /FXBus3 contiene efectos que necesitan mucho tiempo, tales como delays, y delays con reverb.
- La entrada D/FXBus4 está seca.
- El Bus Aux contiene una reverb más larga, un compresor, o un EQ gráfico.

Organización de Software

Como los programas K2661, el interfaz de usuario de un Studio está organizado de una forma: Un Studio es un objeto en términos del K2661, y los presets FX dentro de un Studio son también objetos dependientes del Studio.

Como las muestras ROM en el K2661, los algoritmos de efectos son grabados en ROM y no puede modificarlos. Cada preset FX contiene un algoritmo. Justo como usted puede usar la misma muestra en más de un mapa de notas, puede usar el mismo algoritmo en tantos presets FX como quiera.

Efectos de control

Los studios pueden ser llamados desde el panel frontal, o pueden ser asignados a programas específicos o setups. Si establece el parámetro FXCtrl en la página de modo de efectos en Program, Setup, o Auto, entonces cambiar un programa o setup seleccionará el Studio asociado con un nuevo programa o setup. Por supuesto, igual que puede usar el mismo mapa de notas en múltiples programas, puede usar el mismo Studio en múltiples programas o setups. Estableciendo FXCtrl a Master significa que el Studio no cambia con el programa o setup.

Los parámetros Studio son establecidos en el Editor Studio y son establecidos inicialmente con valores fijos, pero también pueden ser controlados en tiempo real por un amplio rango de fuentes de control, incluyendo potenciómetros del K2661, deslizadores, ribbon, varias funciones de software, y comandos externos MIDI como aquellos que viene desde un secuenciador o controlador dedicado.

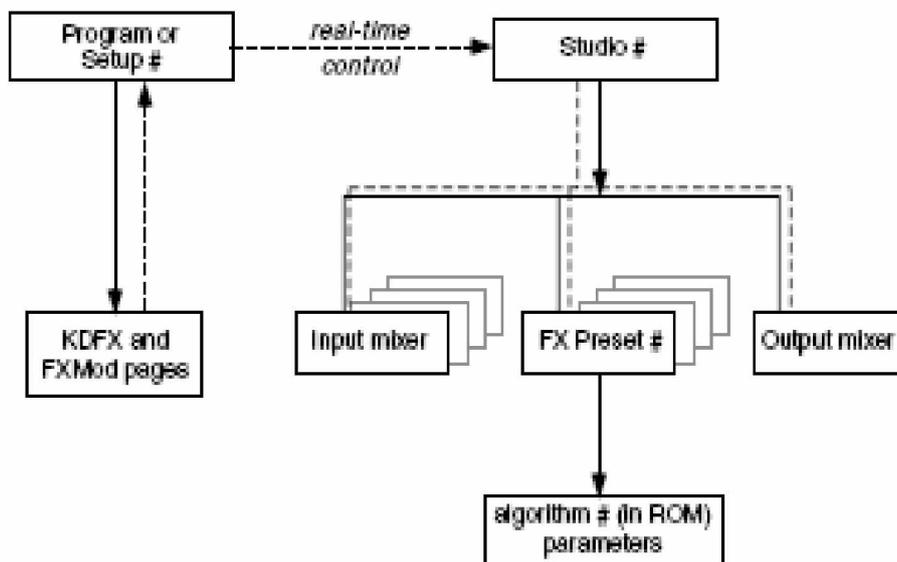


Figure 9-3 KDFX Software organization

Controlando efectos con un secuenciador

Una técnica útil para secuenciar es establecer el control de programa de los parámetros Studio para ser un programa sin mapa de notas pero con todos los FX Mods que necesite en su lugar-este programa no produce sonido por si mismo, y existe sólo para controlar el Studio. La forma que puede usar un canal dedicado MIDI para control Studio. Vea la página 12-21 para más información.

Controlando efectos con mensajes SysEx

Puede también controlar KDFX mediante el envío de mensajes SysEx (Sistema exclusivo) al K2661. Vea Apéndice B en la guía de referencia para información específica.

Capítulo 10

Modo MIDI

Presione el botón de modo MIDI para entrar al modo MIDI. Hay 3 páginas en el modo MIDI:

- TRANSMIT (botón blando XMIT)
- RECEIVE (botón blando RECV)
- CHANNELS (botón blando CHANLS)

Usará estas paginas para determinar que mensajes MIDI transmite el K2661, y como responderá a los mensajes MIDI que recibe – de la misma manera como se comporta cada uno de los canales.

Cuando entra al modo MIDI, verá una de las tres páginas disponibles MIDI. Cuando salga del modo MIDI, el K2661 recuerda en que página está. La próxima vez que selecciona el modo MIDI, esa página aparece.

La página TRANSMIT

Presione el botón XMIT, y aparecerá la página TRANSMIT. Use estos parámetros para controlar como el K2661 envía información MIDI a sus puertos MIDI Out. Estas configuraciones afectan a la respuesta del K2661 hacia su teclado y controladores, pero primero afectan a la respuesta de otros dispositivos MIDI que están recibiendo MIDI desde el K2661 en el canal especificado con el parámetro de canal de esta página.

Es importante recordar que muchas de las configuraciones de la página TRANSMIT se efectúan sólo cuando un programa es seleccionado, ya sea en modo Programa o en Modo Quick Access. Si un setup está seleccionado, en modo Setup o en modo de Acceso directo, las configuraciones MIDI del setup se sobrescribirán sobre la configuración correspondiente en la página TRANSMIT. La página TRANSMIT se muestra así:

```
MIDI Mode: TRANSMIT
CtlSetup: 97 Control Setup
Channel : 2                      ProgChng : On
TransPos: 0ST                    Buttons  : Off
Control : Both                   ChgSetups: KeyUP
VelocMap: 1 Linear
PressMap: 1 Linear
XMIT  RECV  CHANLS  PrgChg  RsetCh  Panic
```

Parámetro	Range of Values	Default
Setup de control	Lista de Setup	97 Setup de control
Canal	1 a 16	1
Transposición	Semitonos	0
Control	Ambos, MIDI, Local	Ambos
Mapeo de velocidad	Lista de mapa de velocidad	1 Lineal
Mapeo de presión	Lista de mapa de presión	1 Lineal
Cambio de programa	Off, On	On
Botones	Off, On	Off
Configuraciones de cambio	Immed, KeyUp	KeyUp

Setup de control

Esto es donde usted selecciona el setup de control actual, Zona 1 de la cual establece las asignaciones de control físicos para todos los programas mientras está en modo Programa. Refiérase a los capítulos 6 y 7 para más información en el setup de control.



NOTA: El Setup de control es responsable de muchas de las configuraciones de cada uno de los parámetros separados en el K2000 y K2500. Si ha trabajado con uno de estos instrumentos, necesitará volver a aprender como se define la transmisión MIDI. En lugar de configurar un número de todos los parámetros en la página MIDI TRANSMIT, simplemente selecciona un setup de control. La Zona 1 de ese setup entonces determina las asignaciones de controlador (tal como se especifica en el SLIDER, RIBBON, WHEEL, y otras páginas en el editor de Setup).

Canal

Esto define que canal MIDI el K2661 usa para transmitir mensajes MIDI. El valor para este parámetro coincide con el canal Midi Actual mostrado en la línea principal de la página de la página del modo Programa. Si cambia el canal MIDI actual mientras está en modo Programa, la configuración de este parámetros cambia de acuerdo a ello, y viceversa.

Transposición

Este parámetro afecta a la transposición que es aplicada a los datos MIDI. Ajustando este parámetro transpone las notas del K2661, de la misma manera que las notas en receptores esclavos desde el K2661. Esta configuración de transposición no se sobrescribe cuando usa el modo Setup, pero se añadida a la configuración de transposición para el setup seleccionado actualmente.

Control

Aquí usted determina donde el K2661 envía información MIDI. Un valor de MIDI envía la señal MIDI al puerto MIDI Out del K2661, pero no al K2661 mismo. Esto es también conocido como Local Control Off.

Si está usando su K2661 con un secuenciador MIDI y tiene un loop MIDI (salida del K2661 a entrada de secuenciador, y viceversa), necesitará seleccionar un valor de MIDI cuando la característica del Patch del secuenciador esté en Thru. Esto prevendrá que la señal MIDI del K2661 entre en loop en si misma, lo cual causaría problemas. Si desactiva la característica Thru de su secuenciador, establezca el parámetro de control en Both, y el K2661 tocará normalmente. También, puede querer establecer el valor de l parámetro de LocalKBDCh en None cuando tenga un loop Midi, porque puede tener problemas con notas dobladas y sobrecarga MIDI. No tendrá problemas, sin embargo, mientras los canales transmitidos por el K2661 sean diferentes del canal MIDI entrante.

Un valor de Local desactiva el puerto Midi Out. Use esta configuración cuando quiera tocar el K2661, pero no envía información MIDI a otros instrumentos MIDI (sólo control local). Un valor para Both (predeterminado) permite tocar el K2661 y enviar información MIDI desde el puerto MIDI Out.

Mapeo de velocidad-Transmit (VelocMap)

El mapeo de velocidad afecta a la forma en la que el K2661 envía información de velocidad al puerto Midi Out. Diferentes mapas generan diferentes valores de velocidad para el mismo ataque de velocidad- que es, aplican diferentes curvas a la velocidad de ataque que el K2661 recibe y las remapea a nuevas velocidades antes de transmitirlos al puerto MIDI Out.

Importante: El mapa de velocidad MIDI afecta sólo a aquellos valores de velocidad transmitidos vía el puerto MIDI OUT, y son usados exclusivamente para ajustar la respuesta de los dispositivos MIDI conectados al Puerto Out. Si tiene un DX7 conectado a su K2661, por ejemplo, en el DX7 está distorsionando, seleccionar el mapa de velocidad como Hard2 debería solucionar el problema. Cambiar el mapa de velocidad en esta página no afecta a la respuesta del motor de sonido K2661 a su propio teclado, o a un controlador externo MIDI. Eso es hecho en la página RECEIVE. Vea el capítulo 18 en la Guía de músicos si está interesado en editar mapas de velocidad.

También importante: Tanto los mapas de transmisión y de recepción deberían ser dejados a valores de Lineal a no ser que realmente necesite cambiarlos. Los Mapas Linear le dan los resultados más consistentes.

Mantenga en mente que la configuración del parámetro VelTouch en modo Master también tiene un efecto en el mapa de transmisión de velocidad.

Mapa de presión – Transmit (PressMap)

Estos es como el VelocMap, pero controla los valores de AfterTouch enviados por el K2661 a su puerto Midi Out. Use esto exclusivamente para ajustar la respuesta de los dispositivos MIDI conectados al Puerto Midi Out del K2661. Cambiar el mapa de presión en esta página no afecta a la respuesta del motor de sonido del K2661 a su propio teclado, o a un controlador MIDI externo. Estos es hecho en la página RECEIVE. Vea el capítulo 18 de la Guía de músicos para información de cómo editar mapas de presión.

Cambio de programa (PChng)

Cuando está On, el K2661 envía comandos de cambio de programa a sus puertos Midi Out cuando selecciona programas o setups desde el panel frontal de su controlador MIDI. Seleccione un valor de Off cuando quiera cambiar programas en el K2661 pero no quiera enviar comandos de cambio de programa al puerto Midi Out. Este parámetro no afecta al tipo de cambio de programa que es enviado; justo determina si cualquier comando es enviado. (el tipo de comando de cambio de programa es determinado por la configuración para tres parámetros en la página CH/PRG en el editor de Setup.)

MIDI Mode

The RECEIVE Page

Botones (Bttns)

Si establece el valor de los parámetros de botón en On, los mensajes de sistema exclusivo (Sysex) generados por las presiones de botones son enviados al puerto MIDI Out. Esto le permite hacer dos cosas: controlar un K2661 remoto (o modelo anterior), y grabar secuencias de presión de botones de programación a un secuenciador o paquete de software Sysex.

Si tiene el puerto MIDI In de otro K2661 (o K2600, K2500 o K2000) conectado al primer puerto MIDI Out, el segundo instrumento responderá a cada presión de botón en el primer instrumento, como si estuviera presionando los botones del segundo. Recuerde que ambos dispositivos deben estar exactamente en el mismo estado (la misma página en el mismo modo, con listas idénticas de objetos RAM) cuando empiece. De lo contrario las presiones de botón que haga en el primer instrumento puede ejecutar otras funciones en el segundo instrumento.

Mucho más útil es enviar flujos de presiones de botones a su secuenciador. Cuando los descarga desde su secuenciador de vuelta al K2661, el K2661 responde como si los botones fueran realmente presionados. Esta le permite establecer una variedad de "macros", los cuales son series de comandos que pueden ser ejecutados todos a la vez por un simple comando. Por ejemplo, puede grabar una secuencia de presiones de botones que entra a modo Disk, seleccionar un dispositivo SCSI específico, y cargar uno de más bancos de simples mientras hace algo más entretenido. De nuevo, es importante recordar que el estado de su K2661 debe ser idéntico a su estado cuando graba una secuencia de presión de botones. Si añade o borra cualquier objeto de la RAM, por ejemplo, la secuencia de presión de botones seleccionará diferentes objetos cuando vuelva a reproducir la secuencia de presión de botones.



Nota: Esté seguro que este parámetro está establecido en Off antes de iniciar el volcado de Sysex de cualquier tipo. Si este parámetro está en On cuando inicia el volcado, los botones que presione para iniciar el volcado también generarán mensajes de Sysex.

Cambio de Setups (ChgSetups)

Este parámetro determina el tiempo exacto de los cambios de setup cuando selecciona un setup diferente-ya sea un método de entrada de datos normales o comandos de cambios de programa MIDI. Escoja Keyup para indicar que quiere que los cambios de setup tengan lugar sólo cuando haya soltado todas las notas mantenidas. Escoja Immed para indicar que quiere que tales cambios ocurran inmediatamente cuando seleccione el setup.

La página RECEIVE

Presione RECV para seleccionar la página RECEIVE, donde usted define la respuesta del K2661 para señales Midi entrantes (con una excepción perteneciente al modo de acceso directo, el cual explicaremos más tarde).

```
MIDI Mode RECEIVE
BasicChannel:1          SysExID: 0
MIDI Mode :Multi       SCSI ID: 6
AllNotesOff :Normal    BendSmooth:On
ProgChgType :Extended  LocalKbdCh:None
VelocityMap: 1 Linear  BankSelect:Ctl 32
PressureMap: 1 Linear  PowerMode :User
EXIT RECV CHANLS ProgChg RsetCh Panic
```

Parámetro	Rango de valores	Predeterminado
Canal Básico	1 a 16	1
Modo MIDI	Omni, Poly, Multi	Multi

Parámetro	Rango de valores	Predeterminado
Todas las notas Off	Normal, Ignorar	Normal
Tipo de cambio de programa	Lista de tipo de cambio de programa	Extendido
Mapa de velocidad	Lista de mapa de velocidad	1 Linear
Mapa de presión	Lista de mapa de precisión	1 Linear
Sistema exclusive ID	0 a 127	0
SCSI ID	0 a 7	6
Bend Smooth	On, Off	On
Canal de teclado local	Ninguno, 1 a 16	Ninguno
Selección de banco	O sólo, 32 sólo, Ctl 0, Ctl 32	Ctl 32
Modo Power	Usuario, Demo	Usuarior

Canal Básico

El canal básico determina que canal estará siempre disponible para recibir información MIDI. Dependiendo en el modo receptor de MIDI (debajo), el canal básico puede estar sólo en canal receptor, o uno de varios.

Modo Receptor MIDI (modo MIDI)

El parámetro de modo Midi determina las capacidades de recepción MIDI del K2661. Cuando se establece en Omni, el K2661 responde a eventos entrantes MIDI en todos los canales, y toca en el canal actual. Esto es usado normalmente sólo para diagnósticos.

Si se establece en Poly, el K2661 responde sólo a eventos que son enviados en el mismo canal donde está el canal MIDI del K2661 (el que se muestra en la línea principal de la página de modo de programa). En modo Poly, el canal seleccionado actualmente está siempre en canal básico, así si cambia los canales, el canal básico cambia de acuerdo a ello.

Con un valor de Multi (el predeterminado), el K2661 responde a eventos en todos los canales activos. Este es el modo que usará cuando esté trabajando con el K2661 con un secuenciador, ya que puede tocar un programa diferente en cada canal. En esta configuración, puede encender o apagar los canales (en la página de canales, descrita más tarde en este capítulo).

Todas las notas Off

Si el valor de este parámetro se establece en Normal, el K2661 responde a mensajes de todas las notas Off recibidas sobre el MIDI. Ignore causa que estos mensajes se ignoren. Si está usando un producto Roland como un controlador MIDI para su teclado K2661, querrá establecer el valor de este parámetro a Ignore. Esto es porque algunos productos antiguos Roland ocasionalmente envían un mensaje de todas las notas Off cuando no hay teclas pulsadas – incluso si está aguantando notas con un pedal. Encontrará a faltar el sustain desde su secuencia, por ejemplo, si está trabajando con su K2661 desde uno de los secuenciadores Roland físicos. Configurar este parámetro en Ignore soluciona este problema.

Independientemente de la configuración de este parámetro, el K2661 siempre responde a su propio botón Panic mediante el apagado de todas las notas activas y controladores.

Tipo de cambio de programa (ProgChgType)

Esto determina como el K2661 responde a comandos de cambio de programas recibidos via MIDI. Vea formatos de cambio de programa en la página 10-9 para una explicación de los diversos valores disponibles para este parámetro.

Mapa de velocidad-Recepción

El mapa de velocidad se aplica a una curva de preset para mensajes entrantes de velocidad. Mapea niveles de velocidad entrantes a nuevos niveles que corresponden con los 8 niveles de dinámica usados por el VTRIGs y Keymaps para selección de nivel de velocidad. Vea capítulo 18 de la Guía de músicos. Normalmente usted dejará esto establecido a 1 Linear. Ajuste este valor de parámetro sólo cuando necesite alterar la respuesta del K2661 para mensajes de velocidad para un controlador MIDI, por ejemplo, si está obteniendo demasiado o demasiado poco volumen al tocar, o cuando el secuenciador está llevando al K2661.

Mapa de presión – Recepción

Como el mapa de velocidad, esto determina como el K2661 responde a mensajes de presión entrante (aftertouch).

Sistema exclusivo ID (SysExID)

El parámetro SysExID se diferencia entre más de un dispositivo MIDI del mismo modelo. No necesitará cambiar la configuración predeterminada de 0 a no ser que tenga múltiples K2661 (o K2600, K2500 o K2000) recibiendo mensajes Sysex desde una sola fuente. En ese caso, esté seguro que cada instrumento tiene un SysExID diferente. Entonces puede direccionar mensajes Sysex al K2661 apropiado con el Byte SysExID que se incluye con cada mensaje Sysex. Un valor de 127 especifica "Omni Receive". Eso es, a ese valor, un K2661 responde a un mensaje SysEx independientemente del ID SysEx del mensaje (mientras los ID del fabricante y dispositivos coinciden-vea el capítulo 7 de la Guía de referencia para más información sobre mensajes de sistema exclusivo).

SCSI ID

Use este parámetro para cambiar el ID SCSI de su K2661. Puede ignorar este parámetro a no ser que tenga conectado un dispositivo SCSI (disco externo SCSI o unidad CD-ROM) al puerto SCSI del K2661. Puede usar el puerto SCSI para conectar hasta 7 dispositivos SCSI al K2661 (un total de 8 dispositivos pueden ser encadenados juntos), sólo esté seguro de establecer cada uno a una ID diferente SCSI. La mayoría de dispositivos SCSI disponibles hoy lo hacen fácil cambiando sus ID SCSI, así puede no tener que ajustar este parámetro incluso si tiene varios dispositivos SCSI conectados. Vea Capítulo 13 para más información sobre usar dispositivos SCSI.

Bend Smooth

Este parámetro puede mejorar su interpretación con el K2661 cuando está trabajando desde un controlador de guitarra. Sus valor por defecto está en On.

Canal Local de Teclado (LocalKbdCh)

Cambiar la configuración del parámetro del canal local del teclado es útil sólo cuando su K2661 está recibiendo información MIDI desde una fuente externa-tal vez usted tiene un teclado Midi favorito que usa para controlar todos los equipos en su estudio, o usa un montón de secuencias externas. Si está usando el K2661 como Workstation único o teclado de interpretación, puede ignorar este parámetro.

Si necesita cambiar la configuración del parámetro de canal local de teclado, refiérase al capítulo 10 de la Guía de Músico (proporcionada en el CD-ROM).

Selección de banco

La selección de banco le permite escoger entre tener el K2661 respondiendo a Controlador 0 o controlador 32 o ambos. La razón para esto es que varios fabricantes han escogido un método o el otro. Los cuatro valores posibles para este parámetro son:

0 only Responde a controlador 0 sólo
 32 only Responde a controlador 32 sólo
 Ctl 0 Responde a 0 o 32
 Ctl 32 Responde a 0 o 32

Modo Power

El modo Power tiene dos posibles valores: User y Demo. Cuando selecciona User, la configuración de los parámetros de usuario son retenidos. Cuando selecciona Demo diversos parámetros son devueltos a los valores por defecto cuando la unidad se enciende. El valor por defecto para el parámetro de modo Power es User.

Los parámetros siguientes son reseteados cuando el modo Power está en Demo.

Master Mode: Canal KB3 resetea a 1
 Midi Transmit: Control resetea a Both; Canal resetea a 1; Transposición resetea a 0 ST
 Modo Efectos: El modo FX resetea a Auto, y FX Chan resetea a Current
 Modo Disk: El disco actual resetea a SMedia

Página de canales

Presione el botón blando CHANLS para seleccionar la página de canales, donde puede definir numerosos parámetros para cada cana MIDI independientemente. Use le botón Chan/Bank para seleccionar el canal MIDI en el que desea trabajar.

La página de Canales es muy útil cuando está haciendo secuencias multitímbricas, con programas asignados a numerosos canales MIDI. La página de canales le permite establecer varias características de control para cada canal MIDI. Esto hace más fácil ajustar la reproducción de la secuencia sin editar la secuencia en si misma. Por ejemplo, puede apagar el parámetro Enable para uno o más canales para mutear las pistas en aquellos canales. Podría también establecer el parámetro VolLock en On, para ignorar cualquier mensaje de volumen MIDI el K2661 recibe en un canal MIDI dado.

```

MIDIMode:CHANNELS                    <>Channel:2
Enable :On
Program:1 Concert Piano 1            PrgLock:Off
Pan     :64                            PanLock:Off
Volume :127                           VolLock:Off
OutPair:Prog
OutGain:Prog
EXIT    RECU    CHANLS   ProgChg   ResetCh   Panic
  
```

Parámetro	Rangp de vañpres	Predeterminado
Activado	Off, On	On

MIDI Mode

The Channels Page

Parámetro	Rango de valores	Predeterminado
Programa	Lista de programas	Programa ID 1
Pan	0 a 127	64 (centrado)
Volumen	0 a 127	127 (máximo)
Par de salidas	Prog, KDFX-A a KDFX-D	Prog
Ganancia de salida	Prog, -12 a 30 dB en incremento de 6 db	Prog
Bloqueo de programa	Off, On	Off Bloqueo
pan	Off, On	Off
Bloqueo de volumen	Off, On	Off

Activado

Use este parámetro para encender o apagar el canal seleccionado actualmente. Cuando está activado, el canal recibirá información MIDI, y la configuración de los parámetros en la página de Canales MIDI tendrá efecto. Cuando está apagado, el canal ignorará toda la información MIDI.

Programa

Use este parámetro para asignar un programa al canal seccionado actualmente. El canal responderá a comandos de cambio de programa recibidos via MIDI, a no ser que el parámetro PrgLock (descrito abajo) esté activado.

Pan

Cambia la posición de panorámica asignado al programa actual como está establecido en la página OUTPUT en el Editor de Programa. Un valor de 0 es el máximo a la izquierda, 64 está centrado, y 127 es el máximo a la derecha. Cambiar el valor de este parámetro es como insertar un mensaje de panorámica Midi . Los mensajes de panorámica MIDI (MIDI 10) cambiarán el valor de este parámetro a no ser que el parámetro PanLock (descrito abajo) esté activado.

Si el parámetro de Modo en la pagina Output en el editor de programa está fijado, cambiar el valor de pan en la página CHANNELS en modo MIDI no tendrá efecto.

Volumen

Esto establece el volumen para cualquier programa asignado al canal seleccionado actual. Un valor de 0 es silencio, y un valor de 127 es el volumen máximo. El valor de este parámetro cambiará en respuesta a mensajes de volumen MIDI (MIDI 07), a no ser que el parámetro VolLock (descrito abajo) esté activado.

Par de salida (OutPair)

Este parámetro establece el grupo de salida de audio para el programa asignado al canal seleccionado actual. El valor predeterminado de Prog significa que el grupo de salida está determinado por el valor del programa para el parámetro en la página OUTPUT en el Editor de Programa. En este caso, el grupo de salida de canal cambia dependiendo del programa asignado a él, con el grupo de salida siendo redirigido en base a la capa dentro del programa. Valores de KDFX-A, KDFX-B, KDFX-C, o KDFX-D fijan el grupo de salida independientemente del programa que está asignado al canal.

Ganancia de salida (OutGain)

OutGain aumenta o recorta el nivel de las salidas de audio para cualquier programa asginado al canal seleccionado actual. Esto le permite hacer un programa más alto o más bajo sin tener que editar el programa.

Program Lock, Pan Lock, Volume Lock

Cuando el parámetro Lock está activado, los tres parámetros que controla no responden a sus mensajes de controlador MIDI respectivos. En ese caso, podría cambiar las configuraciones de Programa, Pan, y Volumen desde el panel frontal, pero no via MIDI.

Formatos de cambio de programa

El K2661 puede grabar más programas que especificaciones de cambio de programa puede manejar. Así hemos diseñado un sistema que hace la selección de programas más flexible. Esto es verdadero si está seleccionando programas desde el panel frontal del K2661, o via MIDI.

Tipo de Cambio de programa	Para uso con:
Extendido	Otros K2661 (K2600, K2500 O k200) establecidos de forma similar, más Todos los otros instrumentos que usan el controlador de cambio de banco
Kurzweil	K1200s, y 1000s with version 5 de software
0-127	Dispositivos MIDI más antiguos que transmiten comandos de cambio de programa sólo en el rango 0-127 .
QA Bank E	Otros K2661 (o K2600, K2500 o K2000) establecidos de forma similar, cuando está en modo de Acceso Directo
QA Bank K	K1200s y K1000, cuando está en modo de acceso directo
QA 0-127	Con el K2661 en modo de acceso directo, cuando se usa con dispositivos MIDI más antiguos

Primero de todo, los programas del K2661 (y todos sus objetos) son numerados y agrupados de acuerdo a un sistema decimal, que es, en múltiplos de diez. Esto es mucho más fácil que mantener la pista de los grupos binarios de muchos sintes, que se caracteriza por bancos de programas de 8, 16 o 64.

Siguiente, el K2661 le da 999 números de cambio de programa para trabajar. Estos están organizados en 10 bancos de 100 cada uno (bancos de memoria). Un objeto ID de programa es su propio número de cambio de programa, como se explicó en la página 5-2. Esto hace más fácil mantener el rastro a sus programas. El K2661 puede usar diferentes formatos para interpretar comandos de cambio de programa. El valor del parámetro ProgChgType en la página RECEIVE determina que formato es usado, y el que debería usar depende de su sistema MIDI.

Si espera cambiar siempre sus programa desde el panel frontal del K2661, puede acabar este párrafo y saltar a las siguientes secciones. En este caso, seleccionar programas es tan simple como entrar el número de cambio de programa (el objeto ID del programa) en el teclado alfanumérico, y presionar Enter. Incluso los números de programa sobre el límite usual MIDI de 127 puede ser seleccionado de esta forma.

Tipo de cambio de programa extendidos y Kurzweil

En los primeros días del MIDI, la mayoría de instrumentos tenían pequeños números de localizaciones de memoria, normalmente 32, 64 o 128. A medida que los instrumentos empezaron a tener más localizaciones de memoria, sin embargo, los usuarios corrieron contra la limitación de sólo 128 valores de cambios de programa en las especificaciones MIDI. Por eso, el controlar de cambio de banco fue añadido, permitiendo a los usuarios a intercambiar entre bandos de hasta 128 programas por banco. Antes de la adición del controlador de cambio de banco, Kurzweil desarrolló su propio método de cambiar bancos mediante el uso de cambios de dos programas, uno para cambiar el banco, el segundo para llamar al programa dentro del banco (como se describe a continuación). El K2661 puede responder ya sea al controlador de cambio de

MIDI Mode

Program Change Formats

Banco o al método doble de cambio de programa. La diferencia entre la configuración extendida y la configuración Kurzweil es esta: En extendido, el K2661 recibirá y responderá al controlador de cambio de programa. Cuando esté en Kurzweil, el K2661 recibirá sólo el método doble de cambio de programa.

Cambios de programa extendidos

Si está controlando su K2661 desde un dispositivo MIDI que puede manejar el formato de cambio de programa de controlador MIDI 0 o 32, tendrá la increíble flexibilidad si establece el parámetro ProgChgType a un valor de Extendido (o QA Bank E, pero esa explicación viene más tarde).

Cuando lo está usando en formato de cambio de programa extendido, entonces dependiendo del valor del parámetro de BankSelect en la página RECEIVE en modo MIDI, el K2661 responderá ya sea a comandos de cambio de programa de 0 o 32 para selección de banco y comandos de cambio de programa estándar para cambios de programa dentro del banco actual. Valores diferentes tienen diferentes resultados, tal como se muestra en la siguiente tabla.

Comando de cambio de programa	Valor de mensaje	Resultado
MIDI controller 0 or 32 (MC 0 or MC 32)	0 a 9	Selecciona banco de memoria 0-900
	10 a 127	Ignorado
Standard (PCH)	0 a 99	Selecciona programas numerados en bancos de memoria actuales
	100 a 127	Selecciona programas numerados en bancos de memoria siguientes a actuales

Si su K2661 está ya en el banco de memoria que quiere usar, puede enviar un único PCH desde 0 a 99, para seleccionar programa dentro de ese banco de memoria. La respuesta del K2661 depende de la configuración del parámetro MIDIBankMode en la página CH/PRG en el editor Setup. Si quiere cambiar el banco de memoria, el K2661 debe recibir un mensaje MC0 o mensaje 32 con valor 0-9. El próximo PCH en el rango 0-99 seleccionará el programa numerado en el nuevo banco seleccionado. La tabla siguiente de ejemplo debería ayudar a verlo claro.

Comando de cambio De banco recibido	Comando de cambio De programa recibido	Resultado
MC 0 o 32: valor 0	PCH: valor 99	Programa 99 (banco, 99º programa)
MC 0 o 32: valor 1	PCH: valor 42	Programa 142 (100s banco, 42º programa)
MC 0 o 32: valor 1	PCH: valor 120	Programa 220 (200s banco, 20º programa)
MC 0 o 32: valor 9	PCH: valor 0	Programa 900 (90s banco, 0 programa)
MC 0 o 32: valor 9	Ninguno	Banco 900 seleccionado, no cambio en programa actual (selección de banco está pendiente para próximo PCH)
MC 0 o 32: valor 10	PCH: valor 99	Mensaje MC 32 ignorado, 99º programa en banco actual seleccionado (del. programa 199 si está en banco 100)

Cambios de programa Kurzweil

Cuando usa el formato de cambio de programa Kurzweil, usará mensajes PCH para seleccionar diferentes bancos de memoria, seguidos de un segundo comando PCH para cambiar el programa dentro del banco actual, tal como muestran los siguientes ejemplos. Querrá usar este formato si está controlando su K2661 desde un instrumento de las series K1000 o K1200.

1er comando de cambio de programa recibido	2º comando de cambio de programa recibido	Resultado
PCH: valor 39	Ninguno	39 programa en banco actual seleccionado
PCH: valor 99	PCH: valor 27	27ª programa en banco actual seleccionado (99 es seleccionado, entonces por encima del 27)
PCH: valor 102	PCH: valor 16	Programa 216 (banco 200ª, 16 programa)
PCH: valor 105	PCH: valor 44	Programa 544
PCH: valor 109	PCH: valor 0	Programa 900
PCH: valor 127	PCH: valor 99	99ª programa en banco actual (1ª PCH es ignorado, porque está sobre 109)
PCH: valor 127	PCH: valor 104	No hay cambio en programa actual, banco 400 es seleccionado a la espera del siguiente PCH

Tipo de cambio de programa 0-127

Puede estar controlando su K2661 desde un dispositivo MIDI "antiguo"-uno construido antes de que fuera desarrollado el cambio de programa de controlador MIDI 0. Si su controlador MIDI es uno de esos (si su manual no menciona cambios de programa de controlador MIDI 0, es una máquina a la antigua), puede querer establecer el parámetro ProgChgType a un valor de 0-127. Esto le permitirá seleccionar programas 0-127 desde el controlador. Esto limita el rango de selección de programa, pero configura el K2661 para responder de forma predecible al controlador. (Tendrá que seleccionar un número más alto de programas desde el panel frontal del K2661) Por supuesto, podría usar el formato Kurzweil, pero en muchos casos tendrá que enviar 2 comandos de cambio de programa para obtener los programas que desea.

Bancos de Acceso Directo-Extendido (QA Ext)

Usar esta configuración es similar a usar el formato de cambio de programa extendido, pero va una pasé más allá. Comandos de cambio de programa entrantes son interpretados tal como son en el formato extendido normal. Pero el número de cambio de programa resultante, en lugar de seleccionar un programa, selecciona una entrada de banco de acceso directo (debe estar en modo de Acceso Directo para que esto funcione). Hay dos ventajas de usar este formato. Primero, le permite seleccionar ambos programas y setups usando comandos de cambio de programa, sin tener que cambiar entre modo de programa y de Setup. Segundo, puede remapear comandos de cambio de programa entrantes para seleccionar programas o setups con diferentes ID. Esto es conveniente si la unidad que envía no puede enviar comandos de cambio de programa más altos de 127.

Primero, un breve repaso de la estructura de banco de acceso directo. Cada banco de Acceso Directo puede grabar 10 entradas, cada una de las cuales puede ser un programa o un setup. Cada uno de los 10 bancos de memoria puede grabar 20 bancos de Accesos Directos (exceptuando el banco 0, el cual puede grabar 75). Por lo tanto cuando está en modo de Acceso Directo, puede acceder a 200 (o 750 en el banco cero) programas o setups sin salir del banco de memoria seleccionado actualmente. El formato de cambio de programa QA Ext le permite seleccionar cualquiera de esos programas o setups via MIDI. Si selecciona otro banco de memoria, tiene un diferente grupo de 200 programas y setups a su disposición. Cuando usa este formato, el K2661 responderá a mensajes MC0 o 32 para seleccionar bancos QA, y a los PCH para seleccionar entradas dentro del banco actual. PCH selecciona entradas de acuerdo a su listado cronológico dentro del banco QA (no de acuerdo a sus ID)

Tipo de comando	Rango de valores	Resultado
Controlador MIDI 0 o 32 (MC 0 o MC 32)	0 a 7	Selecciona banco QA 0, 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª en banco de memoria
	8-127	Ignorado
Standard (PCH)	0-99	Selecciona último dígito del banco QA, y entrada dentro de ese banco
	100-127	Ignorado

MIDI Mode

Program Change Formats

Dependiendo de la entrada de banco QA que quiera seleccionar, el Kurzweil enviará ya sea un mensaje controlador MIDI 0 o 32 seguido por un PCH o un PCH. Enviar un comando único le permitirá seleccionar un rango de 10 QA bancos y seleccionar una entrada dentro de ese banco (vea la tabla inferior). Para seleccionar un rango diferente de QA bancos, envíe un mensaje MC o MC32 seguido de un PCH.

El mensaje MC0 o MC32 selecciona el rango de bancos QA (0 a 70^o), mientras el PCH selecciona el banco dentro de ese rango, de la misma manera la entrada dentro de ese banco. Ni el MC0 o 32 ni el PCH selecciona un banco de memoria diferente (0 a 900^o). De hecho, no puede cambiar el banco de memoria via MIDI cuando usa este formato. Todas las selecciones de programas y setups son hechas dentro del banco de memoria seleccionado actual. Sabrá que banco de memoria está seleccionado mirando en el ID del banco de Acceso directo seleccionado actual en la línea principal de la página de modo Quick Access. Siguen varios ejemplos.

Si el banco de memoria 0 está seleccionado

Comando de rango de banco	Bank / Bank Entry Command	Selección Resultante
MC 0 o 32: valor 0	PCH: value 6	No cambio (K2661 interpreta esto como un banco o QA , entrada 6.
Ninguno	PCH: valor 9	Entrada 9 en banco QA actual
MC 0 o 32: valor 0	PCH: valor 32	Banco 3 QA, entrada 2
MC 0 o 32: valor 1	PCH: valor 4	Banco 10 QA, entrada 2
MC 0 o 32: valor 1	PCH: valor 28	Banco 12 QA, entrada 8
MC 0 o 32: valor 2	PCH: valor 44	Banco 24 QA, entrada 4

Recuerde que en el banco de memoria 0, el ID del banco de acceso directo va hasta 75. Así si el banco de memoria está en el banco actual, puede enviar valores MC0 o 32 tan altos como 7 para el comando de rango de bancos. Y puede enviar valores PCH tan altos como 99 para el banco / comando de entrada de banco. (cuando está en otro banco de memoria, puede enviar valores MC2 o 32 de 0 o 1, y valores PCH de 0 a 99.)

Si el banco de memoria 200^o está seleccionado actualmente

Comando de rango de banco	Banco/Comando de entrada de banco	Selección resultante
Ninguno	PCH: valor 44	Banco QA 204 o 214; entrada 4
MC 0 o 32: valor 0	PCH: valor 6	Banco QA 200, entrada 6
MC 0 o 32: valor 0	PCH: valor 32	Banco QA 203, entrada 2
MC 0 o 32: valor 0	PCH: valor 99	Banco QA 209, entrada 9
MC 0 o 32: valor 1	PCH: valor 4	Banco QA 210, entrada 4
MC 0 o 32: valor 1	PCH: valor 28	Banco QA 212, entrada 8
MC 0 o 32: valor 2	PCH: valor 44	Sin cambio; MC o 32 valor 2 es inválido en banco 200 ^a .

Bancos de Acceso Directo-Kurzweil (QA Kurz)

Esto funciona casi exactamente como el formato QA Ext. La única excepción es que dentro del formato QA Kurz, el K2661 espera que el comando de rango de bancos sea un PCH, y no MC 0 o 32. Los mensajes de controlador MIDI 0 o 32 no son reconocidos. El K2661 espera recibir PCH de valores 0-99 para seleccionar un banco y entrada, o un par de PCH, el primero teniendo un valor de 100-107 para seleccionar un rango de banco diferente 10.

QA 0-127

Finalmente, hay un formato de banco QA para usar con dispositivos MIDI más antiguos (comandos de cambio de programa de 0 a 127). Funciona de forma similar a otros formatos QA, pero el rango permitido de valores está limitado de 0 a 127.

Formatos QA y Transmisión MIDI

Si está en modo de Acceso Directo y está usando uno de los formatos QA para el tipo de cambio de programa, seleccionar bancos QA o entradas de banco desde el K2661 (con el teclado alfanumérico, los botones de cursor, la rueda, los botones de más y menos, o los botones de Chan/Bank) también envían comandos correspondientes de cambio de programa a puerto MIDI Out del K2661. La naturaleza de estos comandos dependen del valor del parámetro ProgChgType. El K2661 envía o bien un mensaje MC 0 o 32 seguido de un PCH (cuando ProgChgType está en QA Ext), o un par de PCH (cuando ProgChgType está en QA Kurz) o un comando de cambio de programa único (cuando ProgChgType está en QA 0-127). Las siguientes tablas dan ejemplos específicos.

Banco actual QA	Entrada desde el teclado alfanumérico	Envío de comandos	
		MC 0 o 32	PCH
1	0	0	10
1	9	0	19
2	0	0	20
2	9	0	29
9	9	0	99
10	0	1	0
19	9	1	99
20	0	2	0
29	9	2	99
75	9	7	59
100	0	0	0
105	9	0	59
110	9	1	99
117	7	1	77
119	9	1	99

Tabla 10-1 Ejemplos de Cambio de programa extendido QA

Banco actual QA	Entrada desde teclado alfanumérico	Envío de comandos	
1	0	100	10
1	9	100	19
2	0	100	20
2	9	100	29
9	9	100	99
10	0	101	0

Tabla 10-2 Ejemplos de cambio de programa QA Kurz

MIDI Mode

The Soft Buttons in MIDI Mode

Banco actual QA	Entrada desde teclado alfanumérico	Envío de comandos	
19	9	101	99
20	0	102	0
29	9	102	99
75	9	107	59
100	0	100	0
105	9	100	59
110	9	101	99
117	7	101	77
119	9	101	99

Tabla 10-2 Ejemplos de cambio de Programa Kurz QA

Los botones blandos en Modo MIDI

Los primeros tres botones blandos para seleccionar las 3 páginas de modo MIDI. El botón blando PrgChg le deja enviar un comando de cambio de programa en cualquier canal MIDI. El botón blando RsetCh le permite volver todos los parámetros de canal a sus valores predeterminados. El botón blando Panic envía un Todas las notas Off y un mensaje de Todos los controladores Off al K2661 y en todos los 16 canales.

Cambio de programa (PrgChg)

Cuando presiona este botón blando, aparece un diálogo:

```
Send Program Change:
On Channel  2, Send Program  0

Chan- Chan+ Prog- Prog+ Send Cancel
```

Este diálogo le permite enviar cambios de programa fuera del puerto MIDI OUT, pero no cambia programas internos. Los botones Chan/Bank, los botones de cursor arriba/abajo, y los botones blandos de Chan- y Chan+ pueden ser usados para cambiar el canal en el que el comando de cambio de programa será enviado. Los botones de cursor izquierda y derecha, los botones de + y -, la rueda, y los botones blandos Prog+ y Prog - puede ser usados para cambiar el número de cambio de programa que será enviado. Cuando haya establecido el canal y el número de cambio de programa, presione el botón blando Send para enviar el comando de cambio de programa. O presione el botón blando Cancel si no quiere enviarlo. Puede cambiar el canal y el número de programa tantas veces como quiera antes de presionar Send. Puede usar también el teclado alfanumérico para seleccionar un número de programa directamente.

Reset de canales (RserCh)

Cuando presione este botón blando, el K2661 pregunta si quieres resetear todos los canales. Si presiona Yes, toda la configuración en la página de canales volverá a sus valores predeterminados. Por ejemplo, puede tener establecidos varios canales MIDI para rutear su audio al Grupo B de salida para un proyecto especial. Cuando el proyecto está acabado, puede resetear los canales para restaurar la ruta del audio a cada programa individual (un valor de Prog), más que seleccionar cada página de canal y configurar su par de parámetros de nuevo a valores de Prog. Presione No si decide no resetear todos los canales.

Panic

Panic envía mensaje de Todas las notas Off y Todos los controladores Off del K2661 y todos los canales MIDI.

Capítulo 11

Modo Master

Presione el botón de modo Master para entrar en Modo Master, el cual contiene parámetros que afectan a todo el K2661.

La página de Modo Master

En la página de Modo Master encontrará parámetros para configurar la afinación y transposición del K2661, el canal MIDI para ser usado para programas KB3 (explicado abajo), y para ajustes diversos de teclado y programación. Puede también entrar al sampler desde la página d modo Master.

```

Master          Samples:8192K   Memory:485K
Tune           :0ct
Transpose     :0S1
KB3Chan       :1
VelTouch      :1 Linear
PressTouch    :1 Linear        Confirm  :On
Intonation    :1 Equal        IntonaKey:C
Object Delete Util Sample GM MAST2
  
```

Parámetro	Rango de valores	Predeterminado
Tono	± 100 cents	0
Transposición	± 60 semitonos	0
Canal KB3 I	1 a 16	1
Velocity Touch	Lista de mapa de velocidades	1 Linear
Presión de velocidad	Lista de mapa de presiones	1 Linear
Entonación	Lista de tabla de entonación	1 Equal
Confirmación	On, Off	On
IntonaKey	C-B	C

Tono

Ajustar el valor de este parámetro afina cada programa en el K2661 por la cantidad que especifica. La afinación puede ser ajustada arriba o abajo en 100 centésimas (un semitono) en incrementos de centésimas. Este parámetro es útil para poner en tono con grabaciones e instrumentos acústicos. Ajustar la afinación en modo Master no cambia la configuración en la página PITCH de los programas individuales, pero será añadido a cualquier ajuste que haga allí. Los ajustes de afinación de modo Master afectan sólo a las notas del K2661, y no a notas enviadas via MIDI.

Transposición

Como el parámetro de tono superior, la transposición afecta cada uno de los programas del K2661, pero no a aquellas notas enviadas al puerto MIDI OUT. Puede ajustar la transposición en la página TRANSMIT en modo MIDI.

Canal KB-3

La arquitectura de los programas KB3 es completamente diferente de la arquitectura de los programas VAST regulares. KB- no tiene capas conteniendo mapas de notas y simples que son tocados en cada nota. En cambio, tiene osciladores que están continuamente oscilando, los cuales requieren un tipo diferente de procesado (y más de ello). Consecuentemente, un programa KB3 no funcionará en un canal MIDI normal. Tiene que tener un canal especial que procesa la información de notas de forma diferente. Y eso es lo que el parámetro de KB3 hace.

Sólo puede ser un canal KB3, aunque puede establecerlo para estar en cualquiera de los 16 canales MIDI. Es como decir "Ok, quiero que el canal 1 sea el canal que toca los programas KB3. Todos los otros canales son para programas normales y otras cosas".

Cualquier programa puede tocar en el canal KB3, pero los programas KB3 sólo pueden sonar en el canal KB3. Si están en el canal de teclado que no es un canal KB3, y selecciona un programa KB3, el nombre del programa aparece en paréntesis en la pantalla, y no podrá ver el disparo de las notas en ese canal. En este caso el cuadro a la izquierda de la pantalla le recuerda cual es el canal del KB3.

Velocidad y presión de pulsación (VelTouch y PressTouch)

Si cambia la configuración del parámetro de VelTouch, recuerde que también tiene efecto en el mapeo de transmisión de velocidad (el cual está en la página de modo MIDI TRANSMIT).

Entonación

Las músicas más modernas del oeste usan lo que es conocida como temperamento igual. Esto significa que el intervalo entre cada semitono de 12 tonos por octava es precisamente el mismo que cada otro intervalo. Muchos intervalos de entonaciones diferentes están involucrados en los siglos, sin embargo, y el K2661 proporciona 17 diferentes tablas de entonación para escoger. Al cambiar el valor de este parámetro, está seleccionado de entre tablas de entonación grabadas en la memoria del K2661. Cada una de estas tablas define diferentes intervalos entre cada uno de los semitonos en una única octava.

Desplácese entre una lista de entonaciones, y escuche para las diferencias entre semitonos. Algunos de los intervalos entre semitonos puede ser bastante diferentes desde igual entonación, pero notará que todas las notas son afinadas precisamente con notas que están en otra octava. Esto es porque las tablas de entonación establecen los intervalos dentro de una octava, y aplican esos intervalos a cada una de las octavas. Si esto no tiene sentido, la explicación del editor de tabla de entonación, en el capítulo 18 de la guía de Músicos le ayudará a clarificar cosas. Si desea crear afinaciones microtonales mediante las tablas de entonación, lo sentimos, pero no es posible. Pero puede crear afinaciones microtonales usando el editor de mapeo de notas; vea capítulo 14.

Determinar el número de versión de sus objetos ROM (Tablas de entonación 18-22)

A medida que se desplaza por la lista de tablas de entonación, puede observar una lista de una 18ava tabla de entonación con un nombre tal como 18 Obj vn.nn. Esto no es realmente otra tabla de entonación. Es donde el K2661 graba el número de versión de algunos de los objetos ROM. Si necesita alguna vez encontrar que versión ha cargado de objetos ROM, aquí es donde lo puede mirar. Simplemente vaya a la página Master, después desplácese a través de los parámetros de entonación hasta que se muestre 18. Si tiene más de un bloque de objetos ROM instalados, verá tablas adicionales, hasta incluir 22. Y no olvide volver a su tabla correcta de entonación cuando haya comprobado que números de versión tienen sus objetos ROM.

Lista y descripción de Tablas de entonación

1	Equal	No desafinación de cualquier intervalo. El estándar para música moderna del oeste.
2	Classic Just	Afinaciones son definidas basadas en los ratios de las frecuencias entre los intervalos. La afinación original de la música clásica europea.
3	Just Flat 7th	Similar a la Classic Just, pero con la 7ª dominante disminuida en 15 centésimas adicionales.
4	Harmonic	La 4ª perfecta, Tritonal, y 7ª dominante son fuertemente disminuidas
5	Just Harmonic	
6	Werkmeister	Llamada por su inventor, Andreas WerkMeister. Es cercana al temperamento igual, y fue desarrollada para permitir transposición con menos resonancia.
7	1/5th Comma	
8	1/4th Comma	
9	Indian Raga	Basada en las afinaciones para música India tradicional.
10	Arabic	Orientada hacia las afinaciones de la música del medio oeste.
11	BaliJava1	Basado en la escala pentatónica de la música Balinense y Javanense.
12	BaliJava2	Una variación en 1 Bali/Java, levemente más sutil.
13	BaliJava3	Una variación más extrema.
14	Tibetan	Basada en la escala pentatónica china.
15	CarlosAlpha	Desarrollada por Wendy Carlos, un innovador en afinaciones microtonales, esta tabla de entonación reduce cada intervalo de forma gradual, con el resultado en una octava con intervalos 4ª tono
16	Pyth/aug4	Esta es una afinación Pitagoreana, basada en la escala pentatónica griega. El tritono es 12 centímas de sostenido.
17	Pyth/dim5	Esta es una afinación Pitagoreana, basada en la escala pentatónica griega. El tritono es 12 centímas de bemol.
18-24	Obj vn.n	No es una tabla de entonación; indica el número de versión de los Objetos ROM del K2661

En general, debería seleccionar una tabla de entonación no estándar cuando está tocando melodías simples (contrarias a acordes) en un estilo particular de música. Cuando usa tablas de entonación basadas en escalas pentatónicas, normalmente tocará escalas pentatónicas para reproducir de forma más exacta esos estilos. Una fuente excelente de referencia para más estudios de afinaciones alternativas es *Tuning In: Microtonality in Electronic Music*, por Scout R. Wilkinson.

Confirmar

Las confirmaciones son pantallas especiales que muestra el K2661 cuando va a alterar la memoria de forma permanente. Las confirmaciones le preguntan si quiere realmente hacer lo que va a hacer, y le da otra posibilidad para cancelar la operación que va a ejecutar. Con el parámetro de confirmación apagado, estas pantallas no aparecen. Será alertado antes de hacer algo que pueda causar pérdidas de trabajo, pero su margen de error es menor con confirmaciones apagadas.

Nota de entonación (IntonaKey)

Estos establece la tónica, o la nota base desde la que selecciona la entonación actual y calcula los intervalos. Si selecciona G como la nota de entonación, por ejemplo, y la tabla de entonación selecciona tono de 2ª menor en 50 centésimas, entonces G# será el cuarto de tono inferior relativo a la entonación igual. Si cambia la nota de entonación a D, entonces D# será el cuarto de tono por debajo. Si usa entonaciones no estándares, querrá cambiar la nota de entonación a medida que cambia la nota que está tocando. Si el parámetro de entonación está establecido a Equal, cambiar la IntonaKey no tendrá efecto.

Puede establecer la nota de entonación desde un dispositivo midi externo. Eventos Note On en C-1 a B-1 (números de notas MIDI 0 a 1) establecerá la nota de entonación en C a B, respectivamente.

Para disparar notas en el rango requerido para establecer la nota de entonación, puede transponer el K2661 temporalmente desde su panel frontal, o desde su controlador MIDI si éste tiene esa habilidad. Alternativamente, cuando quiera crear un setup con sólo la octava inferior transpuesta 2 octavas abajo, entonces selecciónelo cuando quiera cambiar la nota de entonación. Si está trabajando con su K2661 desde un secuenciador, podría simplemente insertar el evento de nota apropiada en cualquier sitio de la secuencia para cambiar la nota de entonación.

La página MAST2

Presione el botón blando MAST2 para llegar a la página MAST2

```
Master2  GM Samples:8192K  Memory:485K
Vocoder   :Off
View Mode :List
Digital Output Format: AES
Digital Output Length: 24 Bit
Reset
```

MAST1

La página MAST2 le permite hacer un reseteo duro de su instrumento (esto borra todo en Ram, así que cuidado), y apaga o enciende la característica de vocoder.

El Vocoder

El Vocoder es una característica especial que le permite usar una entrada de señal para controlar otra señal de audio (esclava). Normalmente usaría un sintetizador para la señal de entrada, aunque de hecho usted puede usar cualquier fuente de sonido. Usted debe tener la opción de sampler para poder usar el vocoder.

Cables y conexiones

Usar el K2661 para señales de Entrada y Esclavo

Necesitará un cable de insert con una conexión (macho) de ¼ pulgadas estéreo en uno de los terminales y dos jacks mono (hembra) en el otro Terminal. El lado derecho mono de jack debería ser ¼ pulgadas. El lado debería ser o bien jack de ¼ o XLR. (Debería conectar un micro en el lado izquierdo, así si el cable de insert tiene una conexión de ¼, necesitará un adaptador desde XLR a Jack de ¼).

1. Conecte el lado estéreo del cable insert en la entrada de sampler estéreo de ¼.
2. Conecte un micrófono en el jack mono izquierdo del cable de insert. Debería ser la entrada izquierda.
3. Conecte la salida derecha B del K2661 en el jack mono derecho del cable Insert.

Usar el K2661 para señal de entrada y fuente externa para señal esclava

Hay dos métodos para esta configuración. Aquí está la primera:

Necesitará un cable de insert con una conexión estéreo de ¼ macho en uno de los terminales y dos jacks mono hembra en el otro terminal. El lado derecho del jack mono debería ser de ¼. El lado izquierdo debería ser o bien de ¼ o XLR. (Debería conectar un micro en el lado izquierdo, así si el cable de insert tiene una conexión de ¼, necesitará un adaptador desde XLR a Jack de ¼).

1. Conecte el lado derecho del cable insert en la entrada analógica estéreo del sampler.
2. Conecte un micrófono en el jack mono izquierdo del cable de insert. Debería ser la entrada izquierda.
3. Conecte la salida de su fuente externa de sonido en el jack mono derecho del cable insert.

El segundo método:

1. Conecte un micrófono en la entrada izquierda de baja impedancia (XLR) del
2. Conecte su fuente externa de sonido a la entrada derecha de baja impedancia (XLR) del sampler.

Salida de audio final

Debe tener cables de audio conectados desde las salidas A en el K2661 de su mesa de mezclas o amplificador. No use las salidas Mix.

MIDI

Si su esclavo externo es un rack (o es un teclado pero quiere usar el teclado del K2661 para controlar al esclavo), conecte un cable MIDI desde puerto MIDI Out del K2661 al puerto MIDI in del esclavo.

Configurando el K2661

1. Vaya al modo Sampler (presione el botón blando Sample en los modos Program, Setup, o Quick Access).

2. Establezca el parámetro de entrada para una valor analógico.
3. Establezca un valor de un parámetro de una fuente (Src) a External (Ext).
4. Establezca el valor del parámetro de Modo a
5. Verifique que la señal de micro está sólo en el lado izquierdo. Ajuste el parámetro de Ganancia como necesite, para obtener un buen nivel de señal.
6. Verifique que su fuente de sonido (ya sea el K2661 o una fuente externa) esté sólo en el lado derecho.
7. Vaya a la página de modo de efectos y esté seguro que el parámetro FX Mode está establecido en Auto y que el parámetro FX Chan está en Current.

Activando el Modo Vocoder

1. Cargue el archivo VOCODER.K26 en un banco. Se proporciona en el CD-ROM y en la tarjeta SmartMedia. Vea el capítulo 13 si necesita ayuda para cargar el archivo.
2. Vaya al modo Master.
3. Presione el botón blando MAST2.
4. Establezca el valor del parámetro Vocoder en **On**.
5. Salga del modo Master (presione cualquiera de los otros botones de Modo).

Observe que activando el vocoder activa software especial, el cual reemplaza el software usado para las funciones SHAPE2 y AMP MOD OSC en el bloque F3 de un algoritmo. Por lo tanto cualquier programa que use SHAPE2 y AMP MOD OSC en el bloque F3 sonará diferente mientras el vocoder está activo. Apagando el vocoder restaurará esas funciones DSP y desactivará el vocoder.

Uso del Vocoder

Vaya a la página de modo Setup y seleccione uno de los setups en el banco de memoria donde ha cargado el archivo de vocoder. Si está usando una fuente externa de sonido como esclavo, escoja el setup Vocoder ExtSlave. Si está usando el K2661 como fuente de sonido para el esclavo, entonces puede escoger cualquiera de los Vocoder-22 Band o Vocoder-20 Band. El vocoder 22-band le permitirá tocar hasta 4 voces de polifonía en el programa esclavo.; el vocoder 20-band le permitirá tocar hasta con 8 voces de polifonía en el programa esclavo.

Toque una nota o acorde en su teclado y hable en un micrófono. Debería poder oír lo que está diciendo, (asumiendo que está usando el K2661 como fuente esclava), afinado a la nota o al acorde que está tocando.

Pruebe moviendo los deslizadores A, B, y C, y escuche los cambios en el sonido. Como los setups contienen valores de entrada para estos deslizadores, puede tener que mover a través de todo el rango antes de que el efecto empiece.

Temas de efectos y salida

El estudio asignado a los setups de vocoder son configurados de la siguiente manera: Si está usando el K2661 para la señal esclava, el programa esclavo (in zona 3) tiene sus salidas asignadas a KDFX-B, la cual está siendo ruteada al FXBus2, sin efectos. En la página OUTPUT en el Editor Setup, la salida B está establecida a FXBus2, de esta manera envía la señal desde el programa esclavo a la salida B y desde la derecha B al lado derecho de la entrada de sampler.

El programa esclavo tiene su salida panoramizada a la derecha dentro del programa, así que si decide intentar usar un programa esclavo diferente, probablemente querrá editar el programa para colocar la panorámica, así obtendrá el 100% de la señal. No necesita preocuparse de configurar el par de salidas dentro del programa, porque el parámetro Out en la página CH/PRG de Editor de Setup está establecido a KDFX-B en zona 3, de esta manera sobrescribe la configuración desde dentro del programa.

Los programas de vocoder son asignados a KDFX-A, los cuales están siendo ruteados a FXBus-1. En la página OUTPUT en el Editor de Setup, la salida A está en Mix. Así la salida final del programa de vocoder va hacia el efectos y después sale a las salidas A y las salidas Mix. No use las salidas de audio Mix, sin embargo, o oirá el programa esclavo junto con el vocoder.

Si escoge cambiar los efectos, puede encontrar más fácil editar el Studio de vocoder, e intentar cambiar los efectos asignados a FXBus 1, FXBus 2, y AuxFX. Pero si quiere cambiar a un estudio diferente, necesitará estar seguro de que los parámetros siguiente estén configurados correctamente: en la página FXBUS, para FXBus2, establezca los parámetros de nivel para ambos Aux y Mix en Off, y en la página OUTPUT, establezca Output B a FXBus2.

Como funciona el vocoder

Un vocoder es un dispositivo que analiza como varia el espectro de audio en el tiempo de una señal (el master) e impone ese espectro como filtro en una segunda señal (el esclavo). El método que usamos es una emulación de una técnica tradicional analógica involucrando bancos de filtros pasabanda y seguidores de envolvente.

La señal master es lo que se envía desde el micrófono, y la señal esclava es lo que se envía desde un sinte externo u otra fuente de sonido, o programa desde el K2661.

La señal master es enviada a un número de filtros pasabanda en paralelo. Las frecuencias centrales son espaciadas para cubrir las frecuencias más comunes. El filtro de frecuencias más grave es un pasabajos más que un pasabandas, el cual agrupa todos los componentes de baja frecuencia juntos. Asimismo, el filtro más alto es un pasa altos. Las salidas de todos estos filtros pasabanda van en seguidores de envolvente individuales, los cuales detectan el nivel de señal presente en cada banda. La salida de un seguidor de envolvente es entonces usada como control para la señal esclava.

La señal esclava es también enviada al mismo número de filtros pasabanda. Estos generalmente tienen el mismo centro de frecuencias que los pasabanda master. Las salidas de audio desde los pasabanda del esclavo son multiplicados, uno por uno, por las salidas de las envolventes (desde la señal master). Los productos resultantes son todos añadidos juntos para la salida final.

Como cada banda requiere 2 capas (una para el master y una para el esclavo), el número más alto de bandas que puede tener para el vocoder es 24. ($24 \times 2 = 48$, lo cual es el máximo de polifonía). Los programas en el setup llamados Vocoder-ExtSlave usan 24 bandas. Si quiere usar el K2661 para generar su señal esclava, entonces tiene que usar o bien los setups de vocoder 22 o 20 bandas, los cuales tienen menos bandas, y por lo tanto deja 4 u 8 voces de polifonía disponibles para el programa de señal esclava.

Como 48 (o 44 o 40) capas pueden ser usadas, y el programa de batería tiene un máximo de 32 capas, usamos 2 programas de 24 capas (o 22 o 20), en canales MIDI diferentes, que son combinados en un setup.

Cada uno de los setups tiene 3 zonas. En los setups de 22 y 20 bandas, las primeras dos zonas son usadas para los programas de vocoder y la tercera zona interpreta el programa interno que es usado para la señal esclava. En Vocoder-ExtSlave, la tercera zona está establecida para transmitir sólo via MIDI, en Canal 1. (Esto le permite tocar su fuente de sonido externa, pero no tocará un programa interno de K2661.

Las capas son agrupadas en parejas, con la señal de master yendo a la primera capa, y el esclavo al segundo. Todos las capas impares son master y todas las capas pares son esclavas. Si mira a los algoritmos en los programas de vocoder, verá que los primeros dos bloques DSP (después de Pitch) de cada capa tienen un filtro pasa banda (o filtro pasa bajos o pasa altos para la primera y última capa). La primera capa entonces tiene un DSP llamado MASTER, mientras que la segunda capa tiene un DSP llamado esclavo. Estas etapas son seguidas por una etapa de amplificación. Estos bloques DSP componen la función de una envolvente y un multiplicador de ganancia.

La señal fluye desde la capa numerada impar (master) a su asociada numerada par (esclava) (por ejemplo, desde capa 1 a 2), lo cual es algo que no pasa en otros algoritmos. Las frecuencias graves controladas por una tercera ranura para cada capa establece la respuesta de velocidad del seguidor de envolvente. Normalmente son configurados para tener la misma frecuencia. La capa master controla la frecuencia de un polo del filtro pasa bajos, y la capa esclava controla 2 polos más.

La página AMP en la capa master no hace nada. No hay salida desde esta capa, así cualquier configuración en la página OUTPUT no importa. La página de la capa esclava hace un control de amplitud. La página output para capa esclavas está activa, y puede ser usada para escoger el grupo de salida y establecer la panorámica por pasos.

Todas las capas master usan el mapa de notas LiveIn Left y todas las capas esclavas usan el mapa de notas LiveIn derecho. Esa es la razón por la que debe conectar el micro en la parte izquierda de la entrada de sampler y la fuente esclava en el lado derecho.

Como es siempre el caso con el modo Live, un mensaje de nota es requerido para que una señal entrante sea procesada a través de VAST. Por lo tanto, las dos capas en el setup asignado a los programas de vocoder tienen PSwitch2 establecido para generar un C4 con una velocidad de 127, tan pronto como el setup está seleccionado. Esa nota permanece activada hasta que selecciona un setup diferente. Los setups son editados para que ninguna de las notas en un teclado de 88 notas sean asignadas a ninguno de los programas de vocoder.

Control a tiempo real de los programas de vocoder

El parámetro más importante de control es el seguidor de velocidad de envolvente, establecido por los parámetros pasa bajos. Estos están establecidos en C6 en todas las capas para el nivel inicial. Deslizador A (MIDI 6) baja el corte hasta 8 octavas (9600 centésimas). Por lo tanto , cuanto más sube el deslizador, más lento es el control de velocidad de la envolvente. C6 como filtro de corte, tiene un tiempo constante en el orden de un milisegundo. Esto es generalmente demasiado rápido. Para mejores resultados, esto debería ser bajada sobre unas 4 octavas a C2, a un tiempo constante de 16 milisegundos. Demasiado lento y el vocoder no responderá a movimientos rápidos, como consonantes, y demasiado rápido resultaría en un sonido corte, como la envolvente sigue cada pequeña fluctuación. En la configuración más rápida posible, la envolvente seguirá la señal de audio master por si misma, y una intermodulación extremadamente áspera será oída entre el master y el esclavo. El setup de vocoder tiene una entrada de valor de 64 para este deslizador, así cuando el setup es seleccionado es el equivalente de tener el deslizador a mitad.

Deslizador B (MIDI 12) es usado para controlar el ancho de los filtros pasa banda (para todas las bandas excepto la más baja y la más alta). La configuración de setup tiene una entrada de valor de 10 para este deslizador, el equivalente de tener el deslizador en el primer punto sobre el inicio.

Notas adicionales y sugerencias de programación

La aplicación clásica de un vocoder es hacer sonidos instrumentos como si cantara o hablara. La señal esclava tiene que tener mucho contenido de altas frecuencias, o las consonantes no se oirán claramente. Sin embargo, no hay reglas establecidas para que usted diga palabras en un micro. Usar el vocoder sólo como control de timbre puede ser

Interesante. Puede obtener resultados de expresión usando su voz para controlar una línea, haciendo la articulación y control de filtro mediante el habla, cantando o haciendo sonidos vocales diversos. Puede obtener algunos de los mismos resultados que haría usando un controlador de viento. Es un poco como tener un ecualizador gráfico de 24 bandas, pero en lugar de controlarlo con sus manos, lo hace con su voz.

Además, no tiene que usar un micro como master. Puede enviar una señal desde cualquier otro que tenga contenido tímbrico diferente y obtener resultados interesantes. Por ejemplo, la señal master podría ser un loop de batería o cualquier otro sonido grabado que cambie el timbre regularmente.

Las entradas analógicas de sampler en el K2661 son niveles de línea, no niveles de micro. Esto significa que tiene que dar ganancia en la página de sampler para obtener una buena señal. Pero esto también incrementa el nivel de ruido de la señal de entrada. Si tiene un preamplificador de micro, o conecta el micro en una mesa de mezclas antes de enviar la señal al K2661. Esto puede también ser hecho por una señal esclava. Usar compresores le dará mucha más dinámica al resultado, haciendo más fácil tocar y controlar su sonido. Esto es porque el rango dinámico del maestro y el esclavo tienen un rango dinámico de 20 dB. La señal resultante tendrá un rango dinámico de 40 dB, dándole un amplio rango entre la señal más alta y la más baja que puede producir.

Una forma de mejorar la inteligibilidad es mezclar en un poco de la señal maestra en la salida final de audio. Esto puede ser hecho en un par de maneras. Si usa un micrófono en un mezclador, puede dividir la señal, enviándola a través del K2661 de la misma manera que a través del mezclador.

Una segunda manera sería incluirla en el programa vocoder. Puede hacer esto editando uno de los programas en los setups de vocoder de 22 o 20 bandas. Usted querría añadir una capa al programa (no importa cual de los dos programas edita). Establezca el mapa de notas para la capa a Live In L y escoja Algorithm 1 con la función DSP colocada en NONE. Podría entonces controlar la cantidad de la señal editando el parámetro de ajuste en la página F4 AMP 8 o incluso asignando una fuente de control para variar la cantidad).

Entonces podría intentar varios algoritmos y funciones DSP para modificar la señal más tarde. Hacer correr la señal a través del DSP pasa altos para enfatizar articulaciones vocales es un ejemplo obvio. Sólo esté seguro de que no usa el SHAPE 2 o funciones AMP MOD OSC DSP. En ese caso, la señal maestra no tendrá salida.

Si está usando el K2661 para la señal esclava, intente editar el programa de vocoder esclavo. Una cosa simple a intentar es escoger un mapa de notas diferente. El AMPENV en este programa ha sido enviado a User, con un decay, así que puede escoger sonidos de caída tales como guitarras, y obtener interesantes resultados. Y por supuesto, puede escoger otros programas como esclavo.

Y por supuesto, debería intentar hacer algunos de sus propios programas usados como una fuente. Sólo edite el setup y cambie el programa en zona 3 a su nuevo programa, Por ejemplo:

- Use un LFO para modular el centro de frecuencias del esclavo pasa banda, o el master pasa banda.
- Intente panoramizar bandas alternativas de las capas esclavas a L y R para crear un programa de falso estéreo.
- Intente diferentes centros de frecuencias de los que ha usado en los programas predefinidos.
- Actualmente el centro de frecuencias de las capas esclavas coincide con las capas master. Intente mezclar las frecuencias esclavas relativas a las maestras.

- Si está usando el K2661 para la señal esclava y necesita más polifonía, puede borrar algunas de las capas en los programas de vocoder. Esté seguro de borrar grupos de capas master y esclavas que coincidan. Probablemente querrá reajustar las frecuencias y anchos de las capas que queden.

Más aplicaciones

En lugar de usar un micrófono u otra fuente externa de sonido para su maestro, podría usar el K2661 para generar tanto la señal maestra como la esclava. Hay dos maneras en las que podría hacerlo. Puede editar el setup para añadir otro programa en la 4 zona, o podría editar la fuente esclava para añadir más capas. Entonces divida el teclado para que un lado toque la zona master / y la otra toque la zona del esclavo. En la página OUTPUT, esté seguro que todas las capas MASTER son asignadas a B y panoramizadas a la izquierda y que las capas esclavas asignadas a B y panoramizadas a derecha. Usted tendrá entonces que alterar el setup descrito al principio del documento para que el jack izquierdo B vaya a ser el lado izquierdo de la entrada estéreo del sample.

Si va a editar la profundidad de las capas esclavas para que sean extremadamente estrechas, entonces obtendrá un sonido tonal muy puro, oyendo sólo afinaciones muy específicas dependiendo del contenido armónico del master.

Otra posibilidad para usar profundidades muy estrechas en las capas master: Edite las capas esclavas para que en lugar de usar una serie de filtros pasa banda, cada capa esclava use funciones diferentes DSP en las ranuras F1 y F2 (recuerde que la ranura F3 todavía necesita ser establecido a LPCLIP para que la función de vocoder funcione-puede cambiar algoritmos mientras que el algoritmo le permite seleccionar el LPCLIP para la ranura F3). Ahora, si canta en diferentes afinaciones, la señal esclava será reproducida a través de algoritmos diferentes VAST.

Es realmente posible usar simples en RAM (o ROM) en lugar del Live Mode In para señales maestras o esclavas (o incluso ambas). Cambie el parámetro de mapa de notas en la página KEYMAP. (Recuerde que necesita editar el parámetro de Mapa de notas en todas las capas master y esclavas). En ese caso, el mapa de notas tocaría un sample único, así usted querrá usar una muestra en loop. Los loops con cambio de contenido armónico trabajarán mejor. La nota usada en los setups es C4, así querría la ruta del sampler en C4 para oírla de nuevo sin transposición. Necesitará editar las capas, grabar los programas, y deseleccionar el setup antes de oír el cambio. Si tanto las capas master como las esclavas llaman a samples en la unidad , entonces tan pronto como seleccione el setup, oírá sonido sin ni siquiera tocar el teclado. Usted puede querer asignar un deslizador a la página AMP F4 en las capas esclavas para controlar la cantidad de salida. Si las capas master y esclavas son loops de longitudes ligeramente diferentes, entonces oírá un sonido cambiante continuamente que podría aparecer para ir indefinidamente sin cambios.

Continuando con la sugerencia previa, podría configurar las capas esclavas a diferentes mapas de notas, cada capa asignada a un sample de loop diferente. Edite las funciones DSP en las capas esclavas para que F1 y F2 estén configuradas como NONE, u otra función DSP. Establezca las capas master a profundidades muy estrechas. Ahora, como su señal master cambia las frecuencias oírá loops de sample diferentes yéndose y viniendo.

Modo View

Cambie el parámetro de Modo View en la página MAST2 en Large para establecer el modo vista en formato largo; cámbielo a List para volver a la vista normal. El tipo largo de vista afecta a Programa, Setup, y modos de Acceso Directo. Cuando esté en estos modos, nombres de programa, nombres de setups, y entrada de bancos de accesos directos aparecerá en una escritura larga más fácil de escribir.

Formato de salida Digital

Cambie este parámetro para establecer la salida digital del K2661 a su formato preferido. El predeterminado es ADAT 8 canales digitales. Otros valores son AES Pro, también conocido como AES / EBU, y AES Cons, también conocida como S / PDIF. Este parámetro global es recordado cuando se quita la corriente, y no es parte de cualquier setup o estudio KDFX.

Para usar el ADAT In, el cable Out de ADAT del K2661 debe ser conectado al dispositivo de envío. El K2661 debe estar en "master", y el otro dispositivo debe estar en "slave" para ello. El ratio de muestreo de salida (y por lo tanto también entrada) es fijada en 48 Khz.

Longitud de salida AES

Cambie este parámetro para establecer la longitud de la palabra AES digital de la salida de audio del K2661. La predeterminada es 24 bits, el cual es preferido en la mayoría de aplicaciones. Reduciendo la longitud de bits reducirá el rango dinámico de su sonido y puede incrementar el ruido audible. Sin embargo, algunos de los equipos digitales pueden no estar preparados para trabajar con datos a 24 bits, y puede tener resultados más satisfactorios reduciendo la longitud en la etapa de salida. Este parámetro global es recordado cuando se apaga el aparato, y no forma parte de cualquier setup o estudio KDFX.

Cuando cambie la longitud digital, la señal analógica que va a la salida se ve afectada, también. Por esta razón, si sólo está usando las salidas analógicas debería mantener este parámetro establecido a 24 bits (el predeterminado).

Los botones blandos en Modo Master

Object

Este botón blando le lleva a la utilidad de objetos. Estos son descritos al principio de la página 11-15.

Delete

Este botón blando le lleva al cuadro de diálogo de borrado, permitiéndole el borrado de objetos, así como bancos enteros o todos los objetos, desde RAM. Si el parámetro Confirm en la página Master está en On, tendrá otra oportunidad para cancelar antes de que sea borrado. Una vez el borrado se haya completado, el objetos serán irrecuperables, así que puede ser que quiera grabar objetos a un disco antes de borrarlos de la RAM.

Para borrar objetos individuales, use las funciones que están disponibles cuando presiona el botón blando Object.

Util

Con este botón blando usted va a la página de utilidades, la cual le permite acceder a 4 herramientas de diagnósticos analítico. Presionando dos veces los dos botones centrales desde cualquier editor es otra forma para ir a la página de Utilidades. La página de Utilidades se muestra así:

Select what to display:

MIDI **Objects** **Voices** **Stealer** **Done**

El botón blando MIDI lanza el MIDIScope, un subprograma útil que le permite monitorizar los mensajes MIDI desde el teclado K2661 y aquellos que son recibidos via MIDI. Esta es una buena forma para estar seguro que está recibiendo MIDI desde los maestros MIDI. Es también bueno para estar seguro que sus controles son asignados cuando lo necesita, comprobando las velocidades de ataque, etc.

El botón blando de objetos muestra un lista entera de objetos grabados en RAM. Esta es una forma fácil para comprobar ID de objetos de cualquier objeto que haya creado. No puede manipular objetos, aunque, usted puede con la utilidad de objetos (vea página 11-15).

Cuando presiona el botón blando Voces, la pantalla muestra los canales de voces activas del K2661 mientras toca. Bloques de X en mayúsculas en seis columnas de 8 representan las 48 notas que el K2661 puede tocar a la vez. Las X cambias a minúsculas, después a comás y periodos, y finalmente caen a medida que cada voz se suelta o cae a silencio.

Esta característica le da una indicación del nivel de envolvente de cada voz, aunque no necesariamente de nivel de volumen. Aún así, esto le puede dar una indicación válida de cómo su voces están siendo usadas. Por ejemplo, si todas o la mayoría de voces están siendo representadas por letras X en mayúscula, entonces hay una buena oportunidad para que cuando que voces audibles sean recolocadas.

La utilidad de voces funciona un poco diferente para los programas KB3. El K2661 usa una voz de polifonía para cada dos ruedas de tono en un programa KB3. En la utilidad de voces, las voces usadas pro la rueda de tono aparecen como X, significando que las voces son usadas para programa KB3. No son recolocadas en ningún momento, como están siempre activadas, incluso si no estuviera tocando ninguna nota. Cuando voz dedicada a un programa KB3 se comporta normalmente. Así si tiene un setup que contiene un programa KB3 en una zona, y programas VAST en una o más zonas, puede monitorizar la localización de la voz de una voz que no sea KB3 en la sección de la pantalla que no está constantemente lleca con X.

Use el botón blando Stealer para seleccionar una pantalla que mostrará como el K2661 está colocando sus 48 canales de voces, Cuando pulsa una nota, el número de notas, aparecerán en una de las columnas de la pantalla, y permanecerán visibles mientras la nota es aguantada. El número de cuatro dígitos que ve es un valor interno que no tiene significado directo.

Mientras no se usen 48 canales de voces, nuevos números de notas aparecerán a medida que toque nuevas notas, y los números de notas para notas que han decaído o que han sido soltadas desaparecerán. Cuando todas las 48 voces han sido activadas, la pantalla mostrará cual canal de voz está apagado para permitir tocar nuevas notas.

Presione el botón blando cuando haya acabado con la página de utilidad. Estos es lo mismo que presionar el botón Exit.

Sample

Presione le botón blando Sample para entrar el modo de Sampler del K2661. Refiérase al capítulo 14 para información completa sobre el sampler.

GM

Presione el botón blando GM para ir a la página GM:

Master:GM

GM :On
GM Studio :500 GM1 Room

MAST1

Activar el Modo GM configurando el parámetro GM en On. Cuando GM está en On, GM se muestra en la línea principal de la pantalla. Esto ocurre en todas las páginas principales del K2661.

El parámetro de Studio GM establece el FX Studio que será usado por programas GM. Son incluidos 6 Studios GM, proporcionando diferentes reverberaciones y configuraciones chorus más reverberación.

500 GM1 Room
501 GM2 Chamber
502 GM3 Hall
503 GM4 Chorus+Room
504 GM5 Chorus+Chmbr
505 GM6 Chorus+Hall

El Studio GM predeterminado (GM1 Room) está en ID 500. Use el parámetro de Studio GM para seleccionar un Studio el cual complemente mejor sus material de programa. Aquí está lo que ocurre cuando activa el modo GM:

- En todos los canales excepto en canal 10 (el cual GM usa para baterías), usted verá sólo los 128 programas GM. En el canal MIDI 10, verá los 8 kits de batería.
- El K2661 modificará las siguientes entradas en la tabla maestra:
 - Modo FX (GM usa el modo Master)
 - Canal FX (GM no lo usa)
 - Estudio FX (GM usa el Studio seleccionado en Studio GM establecido en el Master: Página GM)
 - Recibe mapa de velocidad (GM usa el Receptor de mapa de velocidad GM)
 - progChgType (GM usa el modo 0-127)

La configuración antigua será recordada, sin embargo, así que cuando apague el modo GM, el K2661 recuperará la configuración previa.

- Los controladores de volumen y expresión son mapeados a una curva especial GM, como en los sintes "GS". (GS es un superset de General MIDI que es usado por el Roland Sound Canvas y otros productos).
- Los kits de batería GM son mapeados a través de un número de programa como en los sintes "GS", y tienen zonas exclusivas incluidas con ellas.

Master Mode

Guitar/Wind Controller Mode

- Cambios de programa enviados al K2661 cuando este está en Modo GM seleccionará sólo programas desde el grupo de programas GM.



De forma similar, Setups, Canciones, y bancos QA creados fuera del modo GM no serán entendidos como correctos dentro del modo GM (aunque puede encontrar resultados "interesantes"). Por esta razón, cuando crea setups, Canciones, o bancos QA dentro del modoGM puede querer adicionar las letras "GM" a los nombres de los objetos y/o grabar los objetos sólo en ciertos bancos.

Reset

Este botón está en la página MAST2. Presione el botón blando si quiere volver la memoria de su K2661 al estado en el que estaba cuando lo compró.



Precación. El K2661 le preguntará si quiere borrarlo todo (significando todos los objetos RAM), y un par de botones blandos Yes/No aparecerán. Presione No si quiere mantener cualquiera de estos objetos que tal vez no haya salvado.

Presione Yes, y todo lo grabado en RAM será borrado. Todos los parámetros serán grabados en sus valores predeterminados. Después de unos pocos segundos, el K2661 volverá a la página de Modo de Programa.

Modo de controlador de viento / Guitarra

Si está usando un controlador de viento o guitarra con su K2661, puede que no consiga siempre el sonido que desea obtener. Como estos controladores enviarán a veces un comando de nota Midi On antes de enviar el dato de viento o volumen, el ataque que caracteriza a cada instrumento puede no ser generado adecuadamente.

Consecuentemente, el K2661 proporciona un modo especial que puede mejorar su respuesta a su controlador de guitarra o viento. Para entrar al modo de controlador de guitarra o viento, presione los botones Chan/Bank mientras está en modo Master, después confirme con el botón blando Yes.

Enable Guitar/Wind controller mode?

Yes

No

Los controladores de viento y guitarra pueden retardar ligeramente los comandos de Nota Midi On y Nota Midi Off, así que la respuesta del pitch bend y otros componentes de expresión de una nota será más exacta. Si está oyendo un fallo en el ataque no notas desde su guitarra o controlador de viento, debería intentar configurar su K2661 a este modo. Mantenga en mente, sin embargo, que como el modo cambia ligeramente el orden en el cual los comandos MIDI son enviados, puede afectar la interpretación del K2661 bajo algunas circunstancias.

Reiniciar el K2661 o ejecutar un reseteo blando desactiva el modo de controlador de viento / guitarra.

Utilidades de Objeto

Las funciones de utilidad de objetos son útiles para mover o copiar objetos en varios bancos, nombrar o renombrar objetos, borrar objetos, y volcar objetos sobre MIDI. Para acceder a estas funciones, presione el botón blando mientras esté en modo Master. Verá el siguiente diálogo aparecer:

```
Select database function:
```

```
Move Copy Name Delete Dump Done
```

Los botones blandos son usados para escoger entre varias utilidades de funciones de objetos.

Move Mueve objetos seleccionados a un nuevo banco o una ID específica
Copy Copia objetos seleccionados a un nuevo banco o una ID específica
Name Nombra objetos seleccionados

Delete Borra objetos seleccionados

Dump Vuelca objetos seleccionados sobre MIDI

Done Sale de utilidades de objetos

Cada interfaz de selección múltiple de función de objetos es idéntica a la usada en el diálogo de objetos grabados. Para una descripción completa de este interfaz, vea Grabando objetos individuales en la página 13-25.

Aquí es como debería mostrarse la página Move (con varios objetos seleccionados):

```
Func:MOVE Sel:14/211 Index: 1

Sample 200*Zild 20 Ride Hrd C 4S 260K
Sample 201*Zild 20 Ride Sft C 4S 224K
Sample 202*Zild 16 Crash C 4S 341K
Sample 203*Zild NewBeatOpen C 4S 198K
Select Next Type Multi OK Cancel
```

El nombre de la función que es mostrada en la línea principal:

```
Func:MOVE
```

Si presiona Cancel mientras está en una de las utilidades de objeto, vuelve a la página de utilidades de Objeto (el diálogo mostrado en la parte superior "Select database function:"). Cualquier objeto que fuera seleccionado cuando presione Cancel estará todavía seleccionado si entrar consecuentemente en otra utilidad de objeto (mediante la presión de un botón blando diferente tal como Name, por ejemplo). Las selecciones son reseteadas cuando sale de la página de utilidades de Objeto (mediante la presión del botón **Done**).

Todas las características del diálogo de grabación de objetos es accesible aquí:

Puede usar el Selector de Objetos múltiples (descrito en la página 13-34) para seleccionar rangos de objetos de acuerdo a los tipos de objeto, ID, nombres de objetos, o relaciones dependientes.

Puede seleccionar rápidamente o deseleccionar todos los objetos usando el cursor **Left/Right** y doble presión de cursor **Up/Down**.

Puede escuchar cualquiera de los objetos de programa, mapa de notas, sample, o canción mediante la presión del botón de cursor izquierdo o derecho, cuando el objeto deseado está seleccionado. Las canciones sonarán hasta que cualquier botón de cursor sea pulsado de nuevo. Para escuchar un programa, mapa de notas u objeto de sampler, toque una nota en su controlador MIDI (después de presionar el botón de cursor izquierdo o derecho).

Move

Presionar **Move** desde la página de utilidad de objetos le lleva a la utilidad Move. La utilidad Move le permite seleccionar cualquier grupo de objetos y moverlos a un banco diferente. Si selecciona varios objetos del mismo tipo, entonces puede establecer una ID específica para todos los objetos, de cualquier número (0-999). Por ejemplo, podría mover un grupo de muestras desde ID dispersas hasta un rango continuo de ID empezando en el a ID#354.

Si mueve objetos que son objetos dependientes de otros objetos (tales como muestras que son dependiente de un mapa de notas particular), los objetos parientes son automáticamente relacionados a sus dependientes que han sido movidos. Lo que significa es que puede mover cualquier objeto a un nuevo número ID, sin tener que preocuparse si sus programas, mapas de notas o canciones tocarán correctamente.

Mover un objeto simple

Si selecciona un objeto simple para mover, verá un cuadro de diálogo similar al de Save/Replace que ve cuando está grabando cualquier objeto.

```
Move Awesome Click to: ID#198  
(rePlace Click)
```

```
RePlace Cancel
```

Mover objetos múltiples

Seleccione los objetos que quiere mover, después presione OK. Verá el siguiente cuadro de diálogo:

```
Move to bank: 200...299  
300...399  
400...499  
500...599  
Append Fill Cancel
```

Esto es similar a la función de carga, donde se le pregunta para escoger un banco y modo para cargar. Si ha seleccionado más de un objeto, y todos los objetos seleccionados tienen el mismo tipo, entonces habrá un botón disponible adicional. ID:

ID **APPend** **Fill** **Cancel**

Aquí hay una descripción de los botones blandos superiores:

Append: Intente usar cada objeto dentro de su banco actual como la ID dentro de un destino específico de banco. Si hay ya un objeto dentro del grupo del nuevo banco, incremente el ID hasta que haya una ID libre. Por ejemplo, si está moviendo programas 202, 209, 217 y 230 al banco 400, el cual ya tiene un programa 409, la ID resultante para los programas movidos serán 402, 410, 417 y 430.

Fill: Use números consecutivos para cada objeto que ha movido, empezando por el principio del banco específico de destino. Cualquier objeto ID que está ya siendo usado en el banco especificado será saltado. Por ejemplo, si estuviera moviendo Canciones 300, 315, 489 y 841 al banco 200, el cual ya contiene las Canciones 200 y 203, entonces los números de las ID de las canciones movidas serían 201, 202, 204 y 205.

ID: Use numeración consecutiva para cada objeto que es movido, saltando sobre las ID que están en uso (como en el modo Fill), empezando por la ID que especifica. Verá el siguiente cuadro de diálogo cuando presione el botón blando ID.

Select starting ID: **231**

OK **Cancel**

Cancel: Vuelva al diálogo de objetos Move

Los objetos son movidos tan pronto como es presionado Append o Fill, o cuando la ID de inicio es seleccionada. Después de que la función Move se completa, estará todavía en el diálogo de objeto Move, y será desplazado todavía al objeto resaltado anterior, incluso si ha sido movido a una nueva ID.

Mantenga en mente que cuando sólo selecciona un objeto para mover, puede reemplazar otro objeto. Sin embargo, cuando selecciona múltiples objetos para mover no puede sobrescribir objetos.

Copy

Presionar Copy desde la página de utilidad de objetos le lleva a la utilidad de Copia. La utilidad de copia le permite seleccionar cualquier grupo de objetos y copiarlos a un banco diferente. Sólo los datos objeto son copiados, y no los datos de muestreo. Si copia un objeto de sampler, acabará con un "copy sample" que se coloca en la misma región de Sample RAM que la original.

La operación de la utilidad de copia es idéntica a la utilidad de Move ya descrita.

Si los objetos a ser copiados en una única operación incluyen cualquier objeto agrupado con cualquiera de sus dependientes, las nuevas copias de los objetos parientes se referenciarán a las nuevas copias de los objetos dependientes. Como ejemplo, suponga que selecciona Canción 400 y sus tres objetos dependientes programas, programas 200,

210 y 303. Si copia todos estos objetos a la vez en el banco 700 usando el modo Fill, verá las copias en la canción 700 y los programas 700, 701 y 702. Canción 700 referenciará las copias de los programas (en 700, 701 y 702). En contraste, si sólo tenía hecha una copia de la canción 400 como canción 700, la canción haría referencia a los viejos programas (en 200, 210, y 303).

Nombre

La utilidad de nombre le permite renombrar un objeto sin entrar en un editor. Puede también usar esta utilidad para renombrar uno o más objetos con el mismo nombre. Esto es mucho más rápido que renombrar cada objeto de forma individual. Muchas veces puede querer tener varios objetos con el mismo nombre excepto para un único identificador al final del nombre. Usar esta función de utilidad, podría asignar un nombre común para multiplicar los objetos a la vez, y después rápidamente nombrar cada uno de forma un poco diferente.

Cuando presiona OK después de seleccionar objetos, verá el siguiente cuadro de diálogo apareciendo para un nombre de objeto, con uno sugerido por defecto.



El nombre por defecto que ve viene desde el objeto resaltado en la lista de objetos, independientemente de si el objeto resaltado está seleccionado actualmente. Esto hace fácil copiar el nombre de un objeto en otro.

Como en todos los diálogos de nombrar en el K2661, puede hacer una doble presión del cursor izquierdo/derecho para poner el nombre con el cursor en el último carácter de la palabra. Esto es útil cuando está poniendo caracteres al final de los nombres.



Doble presión en el cursor lzd/der coloca el cursor en el final del nombre.

La característica de conexión por nombre (descrita anteriormente) confía en que los nombres son únicos para objetos dependientes del mismo tipo, así es una buena práctica crear nombres de objetos únicos, en particular muestras.

Puede usar su teclado para nombrar objetos. Vea la página 5-5 para más detalles. Puede también usar la característica de reemplazo de palabras para hacer múltiples cambios a nombres de objetos. Vea Renombrar múltiples objetos en la página 3-7 para más detalles.

Delete

La utilidad de borrado de objetos es muy útil para recuperar objetos no usados y RAM de muestreo en su K2661. Esta utilidad le permite seleccionar cualquier grupo arbitrario de objetos para borrar, y escucharlos si es necesario antes de borrarlos. Esta puede ser una manera conveniente para borrar o seleccionar grupos de objetos u objetos individuales. Sin embargo, si quiere borrar un banco entero o todo lo que está en RAM, el botón blando Delete en la página de Modo Master es más rápido.

Si cualquiera de los objetos seleccionados tiene dependientes que no fueron seleccionados, verá la siguiente pregunta:

Delete dependent objects?

Yes

No

Si contesta Yes a esta pregunta, todos los objetos dependientes de los objetos seleccionados son borrados, a no ser que estén siendo usados como dependientes de otros objetos que permanecen en memoria.

Responder No borrará sólo aquellos objetos que fueron seleccionados.

Dump

Esta utilidad es para volcar objetos seleccionados sobre MIDI. Si cualquiera de los objetos seleccionados tiene dependiente que no fueron seleccionados, se le preguntará "Dump dependent Objects?"

Presione OK para iniciar el volcado de sistema exclusivo del grupo seleccionado de objetos, uno por uno a través del puerto MIDI Out del K2661. Volcar todo puede generar volcados masivos, así que debería saber los límites del dispositivo en el que está volcando la información. Puede cancelar el volcado en cualquier momento con el botón blando Cancel.

Observe que solo los objetos sample (los cuales contienen puntos de inicio, Alt, Loop y final, de la misma manera que valores de todos los parámetros encontrados en la página MISC en el editor de Sample) son volcados por esta utilidad, y no datos de sample RAM. (datos de sample RAM pueden ser volcados via MIDI Sample Dump Standard desde cualquiera de la página EditSample. Vea el capítulo 6 de la Guía de referencia para más información en el MIDI Sample Dump Standard). El volcado del objeto sample de una muestra RAM no es muy útil porque la dirección de memoria de muestreo esta fija en el objeto. Esto significa que si carga un objeto sample de nuevo en el K2661 via MIDI, no hay virtualmente ninguna manera de que se coloque en el mismo punto y toque la misma área de la memoria de muestreo como cuando fue volcada, dejando sólo el área de datos de muestreo. Sin embargo, esto puede llevar a algunos resultados interesantes.

Los objetos de sample al que se referencian en el área de muestreo remite a la misma área cuando los carga de nuevo via MIDI.

Usando las utilidades de Objetos desde el Editor

Puede obtener la utilidad de objetos mientras está editando cualquier objeto. Estos es proporcionado como una conveniencia, por ejemplo para poder hacer ciertamente trabajo de limpieza tal como borrado de muestras para tener más espacio para las muestras RAM, o hacer copias de objetos. Acceder a las utilidades puede ser hecho mediante la presión del botón blando Object desde cualquiera de los diálogos Save/Replace en el Editor:

```
EditProgram:Save
```

```
Save Train Wreck as: ID#412  
(rePlace Train Wreck)
```

```
Object
```

```
Rename RePlace Cancel
```

Puede ir al diálogo Save / Replace cuando editar un objeto mediante salir tras modificar el objeto, o también presionando el botón blando Save.

Si intenta usar la utilidad de Copy para copiar el objeto exacto en el que está editando, hará una copia de la versión editada. Con objetos sample sería una forma para grabar una copia de la muestra que se refiere a una parte pequeña de una muestra mucho más larga. Puede permanecer en el editor de Sample, y continuar editando una muestra más larga, presionando Done seguido por Cancel después de hacer la copia.

Cuando usa las utilidades de Objeto desde dentro del editor, debe ser cuidadoso de no borrar cualquiera de los objetos que está editando actualmente. Esto podría ser tener resultados impredecibles.

Capítulo 12

Modo de canción

Empezando con el secuenciador

El secuenciador del K2661 es una herramienta potente y versátil para compositores, cantautores, y cualquier que quiera grabar y reproducir canciones. Como con cualquier herramienta, es mejor empezar con lo básico. Esta sección empieza con un tutorial donde podrá grabar una canción, después muestra algunas de las capacidades de mezcla del secuenciador. Si está familiarizado con otros secuenciadores, no tendrá problema al usar el modo Canción en el K2661. Lea a través de esta sección, sin embargo, para aprender sobre las características que hacen el secuenciador del K2661 único. Para información completa en el editor de canción, refiérase al capítulo 12 de la Guía de musical del K2661, proporcionada en el CD-ROM.

Que es un secuenciador?

Un secuenciador es similar de alguna manera a las grabadores de cinta multipista: puede grabar y reproducir todo tipo de música y sonidos, sonidos de capas sobre otros sonidos, y cambiar o manipular cosas que han sido grabadas previamente. A diferencia de una grabadora de cinta, sin embargo, no graba realmente sonidos con un secuenciador. Sino, que está grabando comando que causan sonidos para ser reproducidos. Sin embargo, algunas veces explicamos características de secuenciador mediante analogías a técnicas de grabación de cinta tales como overdubbing y empalme.

Hay diversas ventajas en grabar una canción mediante una secuencia. Por un lado, los comandos del secuenciador ocupan mucho menos espacio en disco que grabaciones digitales musicales, así puede obtener cantidades importantes de información (que es, música) en un único disco. Además, puede fácilmente hacer cambios a sus secuencias. Por ejemplo, puede cambiar notas individuales, transponer partes, o cambiar la instrumentación. En último lugar puede compartir las secuencias que ha creado con otros músicos.

Una palabra sobre el canal local de teclado

Antes de secuenciar, nos gustaría recordarle acerca del parámetro de canal Local del teclado en la página RECEIVE del modo MIDI. (Descrita en la página 10-6). El canal Local de teclado es especialmente importante cuando el K2661 va a recibir información MIDI desde cualquier fuente externa, como esto le permite grabar en diferentes pistas sin estar continuamente intercambiando los canales de transmisión en su controlador.

- Establezca el canal Local de teclado en la página RECEIVE modo MIDI a una canal específico (1-16).
- Establezca su controlador MIDI (teclado, controlador de percusión, etc.) para transmitir en el mismo canal.

Usar los dos pasos anteriores significa que podrá oír los canales individuales (cada uno de los cuales es asignado por defecto a pista de grabación separadas) a medida que se desplaza a través de las diferentes pistas de grabación en el modo Canción del K2661. El canal Local de teclado realiza una función de recanalización que hace que esto pase.

Song Mode

Getting Started with the Sequencer

Patch Through

No hay más uso para el canal Local de teclado. Con cualquier modelo de K2661, el parámetro de canal Local de teclado le permite conectar a través (también conocido como soft through) a un módulo externo de sonido. Cuando el canal Local de teclado está activado, el K2661 toma la recanalización de la información y la envía fuera a través del puerto Midi Out. Esto le permite oír un módulo externo mientras está grabando una pista asignada al módulo.

Tutorial: Grabando una canción

En este tutorial, grabaremos una canción usando los pasos descritos abajo. Recuerde, aunque, que esto es sólo una aproximación a la secuenciación de una canción. Este ejemplo incluye:

- Asignación de programas a los canales
- Grabación de un loop de batería
- Deshacer el loop en la pista de batería y añadir los instrumentos restantes
- Mezclar la canción

Asignación de los programas a los canales

Empezamos decidiendo que instrumentos queremos usar para esta canción. Suponga que quiere grabar una pista de ritmo con bajo / batería y órgano con un instrumento solista. Ha decidido usar los programas que siguen:

:

- **54 Jazz Kit II**
- **30 Warm Bass 1^2**
- **22 Gospel Organ**
- **79 Modulead**

Configure su K2661 para que cada uno de estos instrumentos esté en un canal MIDI separado. Como el modo de Canción automáticamente asigna cada canal a una pista separada del secuenciador (1-16, consecutivamente), no tendrá que desplazarse a través de la lista de programas. No se preocupe de cambiar más tarde, ya que puede hacer cambios siempre que quiera después de haber grabado las pistas iniciales.

Si usa un programa de KB3 en una canción, esté seguro del canal que asigna al canal KB3; de otra manera no sonará. Podría siempre que quiera cambiar el canal KB3 para que coincida con el canal que quiere usar para grabar el órgano KB3, pero recomendamos decidir colocarlo en un canal que siempre será el canal KB3, y mantenerlo de esa manera. También recuerde que los programas KB3 requieren una voz de polifonía para cada 2 ruedas de tono en el programa. Como la mayoría de programas KB3 usan al menos 79 ruedas de tono, eso deja sólo 8 voces libres para los otros programas.

A parte del tema de los canales para el KB3, no importa que canal usamos para los programas que quiere grabar. En este ejemplo, vamos a poner las baterías en el canal 1 y el bajo, órgano, y instrumento Lead en los canales 2, 3, y 4.

Siga estos pasos para asignar los programas a canales separados:

1. Presione el botón de modo de canción para entrar en Modo Canción. La pantalla se verá como esto:

Está lista para grabar la pista 1

```

SongMode:MAIN Events:186K STOPPED
CurSong:1 NewSong Tempo:120
RecTrk :1 Vol:127 Pan:64 Mode :Erase
Program:1 Concert Piano 1 Locat: 1:1

Track :R - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER

```

Observe que el secuenciador está listo para que grabe una canción, y la pista de grabación (RecTrk) es la pista 1. Si 1 NewSong no aparece como el valor del parámetro CurSong, presione el botón blando MISC, después presione el botón blando New en la página MISC. Volverá a la página MAIN, y CurSong dirá 1 NewSong.

2. Use el botón de cursor Down para mover el cursor al parámetro de Programa.
3. Cuando este parámetro este resaltado, escriba 54 y después pulse el botón Enter. Ahora habrá asignado el Jazz Kit al canal 1.

```

SongMode:MAIN Events:186K STOPPED
CurSong:1 NewSong Tempo:100
RecTrk :1 Vol:127 Pan:64 Mode :Erase
Program:54 Jazz Kit II Locat: 1:1

Track :R - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER

```

4. Presione el botón Up Chan/Bank. Esto cambia el parámetro RecTrk a 2, pero deja el parámetro de programa resaltado. Observe como la R en la región de la pista se mueve desde Track 1 a Track 2. También observe como cada una de las 16 pistas tiene un canal por defecto asociado con el. Puede cambiar esto si quiere , pero la mayoría de gente encontrará así más fácil asociar la pista 1 con el canal 1, pista con canal 2, y así en adelante.
5. Cuando vayamos a grabar en la pista 2, seleccione el programa 30 Warm Bass 1.

Song Mode

Getting Started with the Sequencer

```
SongMode:MAIN Events:186K STOPPED
CurSong:1 NewSong Tempo:120
RecTrk :2 Vol:127 Pan:64 Mode :Erase
Program:30 Warm Bass 1^2 Locat: 1:1

Track :- R - - - - - - - - - - - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER
```

6. Repita los dos pasos superiores para signar el 22 Gospel Organ al canal 3 y en el canal 4 el 79 Modulead.

Ahora ha escogido los programas para su primera secuencia. Es importante darse cuenta que todavía no ha grabado nada. Los programas estarán allí cuando los necesite, pero no han sido incluidos todavía en la canción. También, no olvide que puede cambiar las asignaciones de programa cuando quiera antes o después de haber grabado la canción.

Grabando un loop de batería

Nuestra canción estará basada en un compás de 4 tiempos con un loop de batería que grabaremos ahora. Más adelante, desharemos el loop de la pista de batería para grabaciones adicionales.

La longitud del loop de batería es determinada por un punto final endpoint, así que empezaremos grabando los cuatro tiempos de silencio para establecer el endpoint.

1. Seleccione RecTrk en 1 y después pulse el botón blando Record. El indicador de estado de la canción (en la esquina derecha superior de la pantalla) parpadeará con el siguiente mensaje REC READY.

song status indicator

```
SongMode:MAIN Events:186K REC READY
CurSong:1 NewSong Tempo:120
RecTrk :1 Vol:127 Pan:64 Mode :Erase
Program:54 Jazz Kit Locat: 1:1

Track :R - - - - - - - - - - - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER
```

Locat parameter
shows current measure
and beat number

2. Presione el botón blando Play. El indicador de estado de la canción ahora muestra RECORDING.

El metrónomo interno del K2661 empieza a clicar, y el LED del modo de canción parpadea a tiempo con el tiempo.

Observe que el parámetro de localización en la parte derecha de la pantalla, el cual muestra el tiempo actual. Cuando empieza a grabar, el K2661 proporciona una cuenta atrás de 4 tiempos, durante el cual el localizador de tiempo y compás se muestra precedido por un signo menos.

Puede cambiar la longitud de la cuenta atrás mediante el cambio del valor del parámetro Countoff en la página MISC.

Como estamos grabando 4 tiempos de silencio, presione el botón blando Stop tan pronto como el localizador ponga 5:1.

Cuando presiona Stop, se le preguntará si quiere grabar la canción. Incluso aunque haya grabado 4 tiempos de silencio, adelante y grábelo; esto hace oficial un objeto de canción. Por cierto, es bastante fácil renombrar una canción en esta etapa. Sólo presione el botón blando Rename durante el diálogo Save Song.

Para el propósito de este ejemplo, asumiremos que ha presionado Stop unos cuantos tiempos tarde. Verá ahora que fácil es corregir este tipo de cosas en el Editor de Eventos.

3. En la página MAIN del modo de canción, esté seguro que el cursor está resaltando cualquier otro parámetro que no sea el parámetro de Programa, después presione el botón Edit. La página COMMON aparece. (Si el parámetro de Programa ha sido resaltado cuando ha presionado Edit, debería haber entrado al editor de programa, lo cual no es lo que quiere hacer ahora mismo).

```

EditSong:COMMON <>Track:1
Tempo :120 StartStep :1
TimeSig :4/4 TempoControl:Song
EffectChan:1 TriggerChan :1
ChainTo :0 None TriggerCtl :ON
TrackDest :---- ---- ---- ---- GM:Off
DrumTrack :---- ---- ---- ----
<more> EVENT TRACK STEP ARRANG <more>

```

4. Ahora presione el botón blando **EVENT** para ir al Editor de eventos, el cual se muestra así:

```

EditSong:EVENT (Ch 1) <>Track:1

1:1 1:1.000 CTRL BANK 0
1:1 1:1.000 PCHG 54
1:1 1:1.000 CTRL VOL 127
1:1 1:1.000 CTRL PAN 64
Cut Copy Paste View AllOn Done

```

El Editor de eventos le da acceso a una lista editable de todos los eventos de nota, eventos de controlador, y otros eventos MIDI que el modo Canción usa para describir su secuencia. Mientras está mirando en el Editor de Eventos, observe que los datos que graba el secuenciador, incluso cuando no hay notas tocadas.

5. Use la rueda Alfa para desplazarse al principio de la pantalla de eventos.

Song Mode

Getting Started with the Sequencer

El último evento listado es un endpoint, el cual debería corresponder al primer tiempo del compás siguiente al último compás en la canción. Para nuestros cuatro tiempo de silencio, entonces, el endpoint debería ser 5:1. La pantalla inferior, sin embargo, muestra que 5 tiempos han sido grabados:

```
EDIT:SONG:EVENT (Ch 1) <>Track:1
1:1 1:1.000 CTRL VOL 127
1:1 1:1.000 CTRL PAN 64
6:1 6:1.000 END
```

```
Cut Copy Paste View AllOn Done
```

Afortunadamente, es bastante fácil cambiar el endpoint desde 6:1 a 5:1 para borrar el compás extra que ha sido accidentalmente grabado. (Si su endpoint está en 5:1, no necesitará cambiarlo ahora. Si, sin embargo, su endpoint es menor que o mayor que 5:1, debería proceder con una paso extra).

6. Compruebe el endpoint, y cámbielo si es necesario.

Para cambiar el endpoint desde 6:1 (u otro valor incorrecto) a 5:1, presione el botón de cursor Right para posicionar el cursor en el compás (6:1000 en el ejemplo superior). Escriba 51000 después presione el botón Enter. El endpoint ha cambiado, y la canción es ahora 4 tiempo más larga.

Presione el botón Done para volver a la página COMMON en el editor de Canción. Si ha cambiado el endpoint mientras estaba en el editor de eventos, grabe la canción ajora (puede tener que presionar una o más veces el botón blando more para ver el botón blando Save).

7. Presione Exit para volver a la página MAIN en modo canción.

8. Esté seguro que los parámetros RecMode y PlayMode están en Loop

Desde la página MAIN, presione el botón **MISC**. Establezca el parámetro RecMode en la página MISC a Loop.

El parámetro PlayMode debería estar configurado ya en Loop. Si no lo está, gire la rueda alfa hasta que Loop se resalte.

RecMode & PlayMode parameters

Quantize parameters

```
songMode:MISC Events:186K STOPPED
RecMode :Loop Quant:Off CountOff:1
PlayMode:Loop Grid :1/16 Click :Rec
KeyWait :Off Swing:0% ClickCh :16
Locate : 1:1 Sync :Off ClickPrg:198
AutoIn : 1:1 Clock:Int ClickKey:C 4
AutoOut : 1:1 Tempo:Auto ClickVel:100
Record Play Stop New In/Out MAIN
```

9. Active la entrada de cuantización.

Mientras está en la página MISC, eche un vistazo a los parámetros de cuantización (Quant, Gris, y Swing) en la columna de en medio de la página. La cuantización es una característica muy útil, especialmente si ha tenido un día de mal ritmo. Cuando cuantiza una pista, el secuenciador mueve los elementos de esa pista más cerca de una parrilla basada en el tiempo de la canción. Puede usar la cuantización para acercar el ritmo de una pista sutilmente, o para crear un preciso, ritmo mecánico.

Para nuestro loop de batería, intentaremos experimentar la cuantización, así posicione el cursor sobre el parámetro Quant, y gire la rueda Alfa hasta que el valor esté establecido a 100%. Mueva el cursor abajo al parámetro Gris. El valor por defecto de 1/16 indica que la cuantización moverá las notas que toca a la división de 1/16 de nota más cercano en el tiempo. Intente presiona dos veces los botones Más/menos debajo de la rueda Alfa para moverse a través del rango de valores de parrilla útiles. Nota que algunos de estos valores tienen tr o t añadido a ellos. Estas son configuraciones de parrilla que le permiten mantener el feeling. Usaremos una configuración de 1/16, así vuelva a este valor si lo ha cambiado, después presione Exit o el botón blando MAIN para volver a la página MAIN del modo Canción.

NOTA: El secuenciador del K2661 también le proporciona una rango completa de características de cuantización avanzadas que puede aplicar previamente a la grabación de pistas. Para aprender sobre esto, refiérase al capítulo 12 de la Guía del



10. Esté seguro que está en modo Merge (está por defecto, así que estará en modo Merge a no ser que haya cambiado el valor del parámetro de modo). Esto es importante, porque quiere poder grabar encima "overdub" en la pista a medida que hace el loop. (En modo Erase, borraría todas las notas existentes cada vez que volviera el loop). Para activar el modo Merge, vaya a la página MAIN y establezca el parámetro Modo a un valor de Merge.

11. Empiece la grabación de las baterías.

Presione el botón blando Record (observe el indicador REC READY en la línea principal) después presione el botón blando Play cuando esté listo para empezar. Recuerde esperar para la cuenta atrás de cuatro tiempos antes de empezar a tocar.

Como está en modo Merge, no necesita hacerlo todo a la vez. Un acercamiento común para hacer los loops de batería es grabar una voz diferente cada vez que viene el loop. Por ejemplo, en el primer loop podría grabar la caja en los segundos tiempos (1:2, 1:4, 2:2, 2:4, etc.). Después podría añadir el bombo a la caja cuando el loop vuelve de nuevo. Podrá oír la parte grabada antes, de la misma manera que la nueva. En el tercer paso puede grabar el plato ride, seguido del hi-hat u otros acentos de percusión. Manténgalo así de fácil al inicio, porque puede siempre grabar la parte mientras está en básico (pero correcto), después puede añadir más tarde. Para saber donde está, observe el LED parpadeante de modo Canción o el parámetro de localización en el página MAIN.

12. Presione el botón blando Stop cuando haya acabado de grabar las baterías.

Grabe los cambios a su canción presionando el botón blando Yes seguido del botón blando Replace.

Song Mode

Getting Started with the Sequencer

Grabe una línea de bajo

Cuando está satisfecho con su loop de batería, puede empezar a usarlo como fundamento de la canción. Lo que haremos aquí es establecer el modo Rec en Unloop mientras dejamos el PlayMode en Loop. Esto significa que el loop de batería seguirá tocando mientras grabamos el nuevo material unloop de cualquier longitud. El endpoint de la canción cambiará para reflejar la longitud del nuevo material grabado.

1. Presione el botón blando MISC para ir a la página MISC.
2. Establezca el parámetro RecMode en Unloop. Deje el parámetro de PlayMode establecido en Loop.

Dependiendo del tipo de canción que está grabando, puede querer también quitar la cuantización antes de grabar la parte de bajo.

```
SongMode:MISC Events:186K STOPPED
RecMode :UnLoop Quant:100% CountOff:1
PlayMode:Loop Grid :1/16 Click :Rec
KeyWait :Off Swing:0% ClickCh :16
Locate : 1:1 Sync :Off ClickPrg:198
AutoIn : 1:1 Clock:Int ClickKey:C 4
AutoOut : 1:1 Tempo:Auto ClickVel:100
Record Play Stop New In/Out MAIN
```

3. Presione el botón blando MAIN para volver a la página MAIN.
4. Establezca la pista de grabación (RecTrk) a pista 2.

Esta pista ya tiene material grabado en ella

```
SongMode:MAIN Events:186K STOPPED
CurSong:200*NewSong Tempo:100
RecTrk :2 Vol:127 Pan:64 Mode :Merge
Program:30 Warm Bass 1^2 Locat: 1:1
  □
-Track :P R - - - - - - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER
```

El indicador de estado de la pista : Pista 1 está en Play, pista 2 está en Record. Pista 3 a 16 están vacías.

Como ha asignado previamente Warm Bass 1 a canal 2, debería aparecer en el parámetro de programas cuando selecciona la pista 2 como pista de grabación. Note, también, que el indicador de pista para pista 1 cambia a P (para Play) cuando selecciona la pista 2 para grabar. El pequeño cuadrado sobre el indicador de estado de la pista nos dice que material contiene la pista.

5. Presione el botón blando Record para entrar en el modo REC READY.
6. Presione el botón blando Play, para empezar la pista de bajo.

Recuerde que por defecto hay 4 tiempos de cuenta atrás, durante el cual el valor de localización está precedido del signo menos. No se puede grabar material durante la cuenta atrás, aunque cualquier cosa que toque en la cuenta atrás esté cuantizado al primer compás de la canción. A medida que graba la pista de bajo, su loop de batería seguirá tocando. Toque tanto tiempo como desee; el secuenciador alargará la canción tanto como necesite.

7. Presione el botón blando Stop cuando haya acabado de grabar el bajo.

Le serán dadas las opciones de grabación normales. Para mantener lo que ha grabado, presione el botón blando Yes seguido del botón blando Replace.

A medida que quita el loop a la pista de batería cuando ha grabado el bajo, ha cambiado el endpoint de la canción para que esté donde usted pare la pista de bajo. Puede comprobar el endpoint (y cambiarlo, también, si lo desea) usando el Editor de Eventos, como se describe en la parte anterior.

Grabar los restantes instrumentos en su canción

Ahora que ha definido su canción con el bajo y la pista de batería, puede poner el órgano y el lead (o los instrumentos que haya escogido) en su canción.

1. Establezca la pista de grabación (RecTrk) en la página MAIN para la pista 3.

Observe que los cuadrados pequeños sobre el indicador de estado de la pista para pista 1 y 2, le recuerda que tiene material en las dos pistas.

```

SongMode:MAIN  Events:186K  STOPPED
CurSong:200*NewSong  Tempo:120
RecTrk :3  Vol:127  Pan:64  Mode :Merge
Program:22 Gospel Organ  Locat: 1:1
  □ □
Track :P P R - - - - - - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record [REW] [STOP] [EASE] [MISC] [MIXER]
    
```

2. Presione el botón blando MISC para ir a la página MISC.

3. Establezca RecMode a

Como ha definido la longitud de su canción con la pista de bajo, configurar el RecMode en FixLean significa que la canción se reproducirá sólo una vez cada vez que grabe una nueva parte.

4. Grabe un órgano de la misma manera que grabó la pista de bajo en la sección previa.

Observe que puede hacer esto desde la página MISC, sin volver a la página MAIN.

5. Continúe grabando instrumentos hasta que haya tocado todas las partes de su canción.

Song Mode

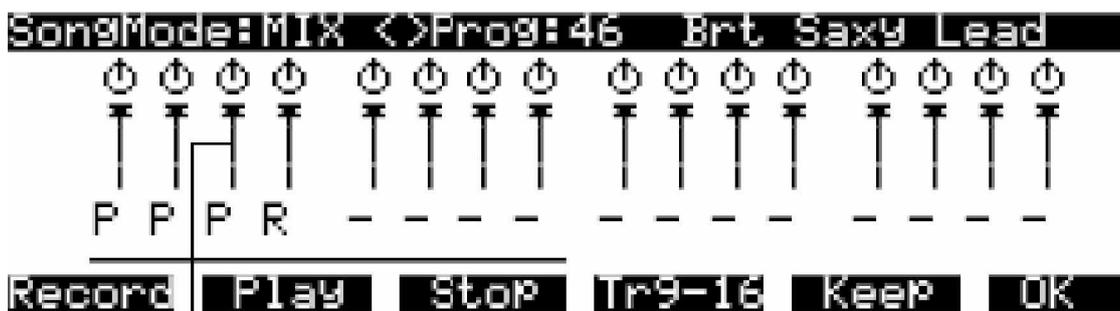
Getting Started with the Sequencer

Mezcle su canción

La página MIX le permite cambiar la panorámica y los niveles de volumen para las pistas en su canción. No hace falta decir, que este es uno de los pasos más importantes en la producción de la canción, y potencialmente uno de los más creativos. Este ejemplo mantendrá las cosas fáciles mostrando como cambiar el nivel de volumen de sus instrumentos. También echaremos un vistazo rápido a la característica de muteo de pista.

3. Presione el botón blando MIXER para ir a la página MIX.

Los iconos que representan los potenciómetros de posición de panorámica y los deslizadores de nivel de volumen se parecen a los controladores de una mesa de mezclas normal. Manipularlos debería ser bastante intuitivo. Simplemente posicione el cursor sobre el potenciómetro de posición de pan o los deslizadores de nivel de volumen, después gire la rueda Alfa para establecer el nivel que desea. En modelos de teclado, los deslizadores controlan el volumen del banco de canales actual (tal como se indica por la línea cerca del inicio de la pantalla). En el diagrama inferior, los deslizadores controlarían el volumen en los canales 1-8.



Deslizador de nivel de volumen en la pista 3

Por ejemplo, suponga que quiere bajar el órgano en la pista 3:

2. Use el botón de cursor derecha o izquierda para posicionar el cursor sobre el deslizador de volumen de la pista 3 en la página MIX.

Aunque las pistas no están numeradas en la página MIX, van de la izquierda a la derecha de la 1 a la 16 consecutivamente. Entonces la pista 3, es la tercera empezando por la izquierda.

1. Use la rueda Alfa para bajar el volumen de la pista cambiando la posición del deslizador de volumen.
4. Presione el botón blando Keep y grabe los cambios.

Ahora cuando vuelve a tocar la canción, el volumen de la pista 3 empieza a sonar al nuevo nivel establecido.

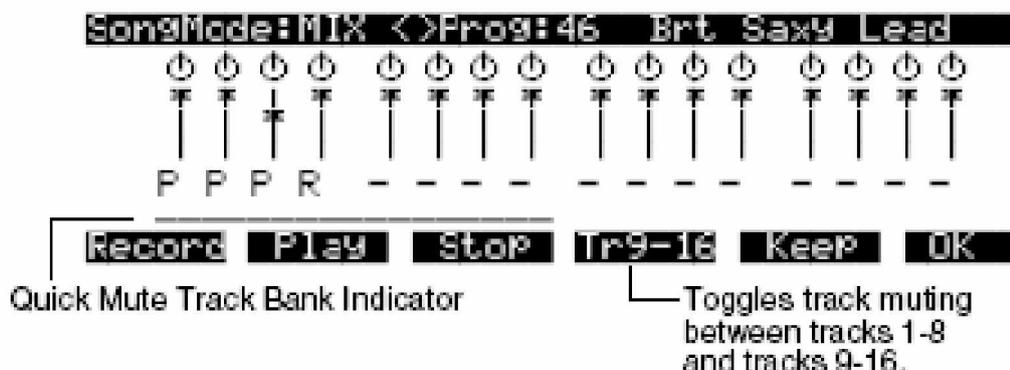
También puede grabar volumen a tiempo real y cambios de pan desde la página MIX o entrando valores numéricos para estos parámetros en la página MAIN.

Usando los botones de Modo para mutear una pista

Finalmente, echaremos un vistazo rápido a la característica de mutear una pista, lo cual le permite usar los botones de modo K2661 para mutear pistas individuales. Esto puede ser invaluable durante el mixdown.

Puede observar una línea horizontal bajo los deslizadores para pista 1 hasta 8 en la página MIX. Tal como muestra la ilustración inferior, esto es el "Indicador rápido de muteo de banco de pista", mostrando cual banco de 8 pistas responderá a los botones de muteo de las 8 pistas. Los 8 botones de modo (Program, Setup, etc.)

Dobles como botones de muteo de pista mientras está en página MIX; presione uno o más de ellos y las pistas correspondientes serán muteadas, presiónelos de nuevo para volver la pista a la mezcla.



Use los botones blandos Tr 1-8 / Tr 9-16 para intercambiar bancos de 8 pistas, ya sea 1-8 o 9-16. Cuando presiona este botón blando, la barra horizontal se reposiciona debajo de las pistas afectadas. La tabla 12-1 muestra los botones de modo del K2661, y que pistas se mutean cuando está en la página MIX:

Available Buttons	1-8	9-16
Program	1	9
Setup	2	10
Quick Access	3	11
Effects	4	12
MIDI	5	13
Master	6	14
Song	7	15
Disk	8	16

Tabla 12-1 Muteo de pistas en modo Canción

Vamos a escuchar nuestra canción sin batería:

1. En la página MIX, presione el botón blando Play. La canción, con todos sus instrumentos, empieza a sonar.
2. Presione el botón de modo Program en el panel frontal. El Led de modo de programa se ilumina, y la pista 1 (la pista de batería) es muteada.
3. Presione el botón de modo Program de nuevo para desmutear la

Usando los botones del panel frontal del K2661, puede mutear una o más pistas a la vez, o incluso 8 pistas a la vez.

Tutorial: Arreglos

El editor de arreglos le brinda una variedad de caminos para grabar y tocar canciones. El siguiente tutorial está diseñado para pasear a través de los pasos de crear una canción usando el editor de arreglos. Aquí hay unas tareas típicas:

- Grabar 2 o más canciones, después colocarlas en cualquier orden, como pasos en un arreglo.
- Grabar pistas adicionales sobre los pasos de un arreglo existente, grabando las nuevas pistas en una canción de arreglada.
- Usar hasta 32 pistas para grabación y reproducción.
- Disparar canciones o arreglos mediante el uso de telcas (o disparar notas desde cualquier controlador MIDI) – una excelente característica en directo.

Creando un arreglo

Esto implica grabar cada sección de su pieza final de música como canción separada, después usando un arreglo para unir las secciones en cualquier orden que escoja. Hay un par de razones por las que podría querer hacerlo.

Primero de todo, muchas piezas de música tienden a ser compuestas en secciones. Si su música tiende a tener varias secciones repetidas en distinto orden, usar el editor de Arreglos puede ser la forma más fácil que copias esas secciones y pegarlas en una única canción.

La segunda razón para hacer esto tiene que ver con los requerimientos de memoria. Los objetos (a parte de las muestras) no pueden ser mayores de 64 Kb (10.000 a 16.000 notas, dependiendo de la cantidad de información de controlador que grabe). Puede necesitar usar arreglos para acomodar el tamaño de piezas musicales largas.

Cuando está grabando canciones que intenta combinar en arreglos, puede ser útil nombrar las canciones como Part 1, Part 2... o Chorus, Verse... de esa forma, cuando las junte en el arreglo, puede identificar rápidamente cada sección. Puede también querer organizar las ID de las canciones. Por ejemplo, podría empezar numerando las canciones en la segunda ID en un banco de memoria (301, 302...), después grabar la canción arreglada en el primer ID del banco (300, en este ejemplo). De esa manera, puede crear un archivo que contenga la canción arreglada y sus canciones constituyentes, y cuando la cargue en el K2661, el arreglo (el que quiera tocar) será la primera canción del banco.

Una vez tenga sus canciones, estará listo para crear otra canción para usar como arreglo.

1. En modo Canción, seleccione 1 NewSong como el valor para el parámetro CurSong. Esto es importante, porque la canción arreglada no debería contener ninguna nota o información de controlador.
2. Presione Edit, y establezca el parámetro de Tempo para coincidir los tempos de las canciones que querrá añadir al arreglo. (Esto presupone que todas tienen el mismo tempo. Cubriremos como trabajar con diferentes tempos, más adelante).
3. Presione el botón blando more, después presione Save. El diálogo Save le da la oportunidad de renombrar la canción y darle la ID de su elección. Presione Save de nuevo cuando haya hecho los cambios que desee.
4. Presione el botón ARRANG (usted está todavía en el Editor de Canción). La línea principal de la pantalla le dice que está mirando en el paso 1 de una canción que contiene 1 paso. El cursor abajo al parámetro de canción y seleccione la canción que desea usar para el primer paso en el arreglo.

5. Presione Add para añadir otro paso al arreglo. Seleccione la canción que quiere para el segundo paso. Continúe añadiendo pasos y seleccionando canciones a medida que lo necesite. Si necesita saltarse un paso, seleccione el paso y presione el botón blando Delete.
Si presiona el botón blando Play mientras está en esta página, oírás el paso seleccionado actualmente. (Si el parámetro de Modo del paso está configurado como Next, el K2661 tocará el siguiente paso cuando el actual acabe). Una vez tenga más de un paso en un arreglo, puede usar los botones Chan/Bank para desplazarse a través de los pasos.
6. Grabe, después presione Exit para volver a la página MAIN en modo Canción. Observe que hay ahora 3 estrellas debajo del parámetro Program. Presione Play, y las estrellas cambiarán para indicar la canción actual, y el paso actual. El parámetro de localización muestra el número de compás del arreglo, no el número de compás del paso actual. En otras palabras, si el primer paso en un arreglo tiene 16 compases, después cuando el compás 1 del paso 2 esté sonando, el localizador mostrará 17:1 no 1:1.

Parámetros de arreglo : la página ARRANGE

Mutes

El parámetro Mutes tiene 16 valores, en grupos de 4. Por defecto, las pistas no están muteadas (activas), tal como se representa con las estrellas. Para mutear una pista, mueva el cursor para resaltar la estrella correspondiente de la pista que quiere mutear, y presione el botón Más / Menos para cambiar la estrella a M. Esto mutea la pista.

Mutear pistas es una buena manera de crear diversos pasos de la misma canción. Si crear un arreglo en múltiples pasos en los cuales cada paso usa la misma canción - con diferentes pistas muteadas en cada paso - puede llevar diferentes partes dentro y fuera de cada paso.

Xpose

Puede transponer cualquier paso arriba o abajo. Esto le permite transponer la canción sin tener que editar los datos de la canción actual. Cada pista en el paso queda transpuesta.

Esto es fantástico por muchos sonidos, pero no muy útil para pasos que contengan programas que tienen diferentes timbres asignados a diferentes notas. - como baterías. Afortunadamente, puede designar cualquier pista como pista de batería, lo cual previene de ser transpuesta cuando transpone un paso. Usted debe designar las pistas de baterías como canciones individuales que son usadas como pasos en los arreglos, no en la canción arreglada.

Para designar una pista de batería, vaya a la página COMMON para la canción que contenga la pista en cuestión. Encuentre el parámetro de DrumTrack, y mueva el cursor para resaltar la pista correspondiente en cuestión. Presione el botón Más / Menos para cambiar la marca a D. No olvide grabar.

Times

Puede configurar cualquier paso a reproducir desde 1 a 120 veces antes de parar o continuar al siguiente paso en el arreglo.

Modo

Esto se configura normalmente en Next. En este caso, el arreglo tocará el siguiente paso más alto numerado una vez que el actual haya acabado. Si el último paso se configura como Next, el arreglo repetirá el Paso 1. Para hacer la canción parar después del último paso, establezca el parámetro del Modo de paso en Stop.

Song Mode

Tutorial: Arrangements

Parámetros de arreglo: la página COMMON

Start Step

Esto determina el número de paso donde la canción se iniciara. Normalmente es en 1, pero puede ser cualquier paso en el arreglo.

Tempo Control

Puede escoger si el tempo es controlado por la canción de arreglo en si misma o por cada canción en el arreglo. Cuando establece la canción usará el tempo establecido en la canción. Cuando se establece en Arrange, usará varios tempos usados en los arreglos que constituyen las canciones.

Temas de tiempo

Puede encontrar problemas de tiempo cuando usa el Editor de arreglos; las notas pueden retrasarse cuando el arreglo cambia entre paso y paso. Aquí está como evitar este problema.

Cada vez que grabe una pista por primera vez, el K2661 colocará 4 eventos justo al principio de la pista: Cambio de banco, Cambio de Programa, Volumen y Pan. Si va al editor de eventos, verá estos 4 mensajes apareciendo en 1:1:000. Normalmente serán los 4 primeros eventos que verá.

Cuando haya grabado diferentes pistas, estos eventos empiezan a volverse un número más grande de eventos todos ocurriendo en el mismo punto exacto de tiempo. El K2661 procesa estos eventos secuencialmente, y si suficientes eventos ocurren al mismo momento, algunos de ellos pueden ser retrasados. Por ejemplo, si tiene 10 pistas, entonces tendrá 40 de esos eventos iniciales, además de cualquier nota e información de controlador que también exista en 1:1:000 en la pista.

Para prevenir estos retrasos causados por demasiados eventos, puede borrar eventos no necesarios. Típicamente, no cambiará el programa, Volumen y configuración de Pan para cada pista cuando intercambie entre paso y paso. Por ejemplo, bastante a menudo puede tener el mismo programa en un canal MIDI para todos los pasos. En este caso, todos los mensajes de cambio de programa y cambio de banco después del primer paso no son necesarios, y pueden ser borrados. Puede editar cada paso en el arreglo de esta manera (no borre estos eventos desde el primer paso).

Hay dos métodos diferentes que puede usar para saltarse esos mensajes en una pista. La forma más sencilla es ir al Editor de Eventos. Use los botones de Chan / Bank para seleccionar la pista cuyos eventos quiere editar – puede seleccionar cada pista individualmente, o seleccionar All para ver los eventos de cada pista en el paso. Para borrar un evento, resáltelo y después presione **Cut**.

La segunda manera es usar la función Erase en el Editor de Track. De nuevo, escoja la pista con los botones Chan / Bank. Establezca el parámetro From en 1:1 y el parámetro To en 1:1. Por supuesto, no querrá tener establecidos los eventos en All, o borraría cualquier evento de nota que ocurra en 1:1, de la misma manera que los eventos no deseados. Si establece Eventos en Program Change y presiona Go, borrará los eventos de cambio de programa y cambio de banco. Entonces puede seleccionarlo en Controllers. En este punto, si deja Ctl establecido como All, puede borrar tanto los eventos de Volumen como de Pan con una operación. Pero si tuviera otra información de controlador que ocurra en 1:1 (tal como Mod Wheel o pedal de sustain) entonces estaría borrando aquellos eventos. Así puede usar el parámetro Ctl para seleccionar sólo Volumen y Pan, presionando Go después de cada selección.

En general, el método de editor de eventos es más rápido si está trabajando en una pista por vez. Pero si tiene muchas pistas y sabe que quiere borrar estos eventos de todas ellas, usar el editor de pista puede ser la forma más rápida.

Por supuesto, si está cambiando los cambios de programa, panorámica, o volumen en una pista cuando la canción cambia de paso en paso, necesitará dejar esos eventos dentro, pero típicamente puede estar haciendo eso en sólo una pista, mientras 6 o 7 otras pistas están a la vez.

Los problemas de tiempo pueden ocurrir entre pasos debido a la localización inadecuada de endpoints. Si tiene un problema de tiempo, debería comprobar en el Editor de eventos para estar seguro que cada paso cae en el primer tiempo del compás después del último compás del paso. Por ejemplo, si su paso tiene 8 compases de largo, el endpoint debería estar en 9:1:000.

Borrando eventos iniciales desde Paso Uno

Como usted quiere casi siempre tener eventos de programa inicial, banco, volumen y Pan en un arreglo para estar seguro que suena adecuadamente, tiene sentido tener aquellos eventos en cada pista de la canción usada para el primer paso del arreglo. Pero que ocurre si esa misma canción es usada en un paso siguiente, o paso 1 se reproduce un número de veces? En este caso, tan pronto como reinicia el paso, tiene eventos no necesitados que podrían contribuir a los retrasos.

En este caso, la solución es borrar aquellos eventos iniciales desde el paso 1, y grabar los en una canción arreglada. En la canción arreglada, seleccione una pista de grabación, presione Record, después resalte el parámetro de Programa y seleccione el programa y que quiere para la pista. Puede también seleccionar los parámetros de Pan y Volumen si quiere establecerlos a un volumen específico. Una vez que tenga esos parámetros establecidos, presione Stop. Necesita hacer eso para cada pista que esté usando en la canción.

Grabando pistas adicionales

Hasta ahora, toda la grabación que hemos descrito ha sido hecha en las canciones individuales usadas como pasos. La canción arreglada que hemos creado no tiene datos dentro de ella.

Pero puede también grabar pistas en la canción de arreglo. Por ejemplo, puede querer grabar series de secciones de grooves de ritmo: sólo bajo, baterías, y tal vez algunas otras partes. Ahora puede usar estos grooves como pasos en un arreglo, después grabar las líneas lead a través del arreglo completo.

1. Siga los pasos 1 hasta el 6 de Creando un arreglo en la página 12-12 para crear una canción de arreglos, usando algunos grooves diferentes que haya creado.
2. Empiece grabando nuevas pistas en la canción de arreglos. Recuerde que cada canal MIDI puede tener sólo un programa asignado a él. Por lo tanto puede querer seleccionar las pistas que graba en la canción de arreglos para que sus asignaciones de canales MIDI sean diferentes desde aquellas de las pistas en las canciones de pasos.

Maximizando el uso de las pistas

Si extiende el ejemplo previo, se dará cuenta que puede realmente hacer uso de 32 canales MIDI – mediante la creación de un arreglo que contenga pasos que usen los 16 canales, después grabando 16 canales de música en el canción de arreglos. Ambas canciones de pasos y la canción de arreglos pueden sonar a través del K2661, a través de otro instrumento conectado al K2661 por el puerto MIDI Out, o través de ambos.

Es importante recordar que hay todavía sólo 16 canales MIDI, y que cada uno de los canales MIDI sólo puede reproducir un programa. Por lo tanto no hay manera de tener más de 16 programas diferentes tocando a la vez en el K2661. Pero hay dos razones por las que querría usar más de 16 pistas.

Primero, puede tener 2 o más pistas asignadas al mismo canal MIDI. Por ejemplo, si estuviera grabando baterías, puede querer poner diferentes baterías desde el mismo programa en diferentes pistas, para hacer la grabación y edición más fácil. En la línea principal de la pantalla en la página MAIN en modo Canción, hay 16 parámetros de canal, uno para cada pista. Los números no representan pistas; representan las asignaciones de canal MIDI. (Las marcas – u otros caracteres – sobre los números

Song Mode

Tutorial: Arrangements

Representan las pistas. Las marcas y caracteres son los valores para el parámetro de pista). Puede asignar cualquier pista a cualquier canal MIDI.

La segunda manera en la que puede usar más de 16 pistas es si tiene un módulo externo además del K2661. Cada pista puede ser asignada para reproducir sólo los sonidos internos del K2661 (local), o para ser enviados sólo por el MIDI Out, para tocar el instrumento externo. Para asignar la pista para los parámetros de destino. Si el valor es una marca, la pista va al K2661 y al puerto MIDI Out. L significa Local, y sólo sonará en el K2661. M significa que la pista sólo va al puerto MIDI Out del K2661. Un valor x significa que la pista está muteada.

En el siguiente ejemplo, todas las pistas en la canción por pasos suenan en el K2661, mientras todas las pistas en la canción de arreglo van al puerto MIDI Out. Puede también tener la canción de pasos y la canción de arreglo establecida para los mismos destinos de pista, tanto tiempo como puedan tocar los mismos sonidos.

1. Cree una canción con múltiples pistas y grábela.
2. En la página COMMON en el Editor de Canción, seleccione el valor de TrackDest para cada pista de esta canción en L. Grabe, después presione Exit para volver a la página
3. Use el parámetro de cursor, llame la NewSong 1 y presione Edit, después ARRANG.
4. Use el parámetro de Canción, llame la canción que acaba de grabar. Esto convierte su canción de pasos en una canción de arreglo, la cual está editando actualmente. Presione Done para volver a la página COMMON.
5. Seleccione el parámetro TrackDest para cada pista en M, para que la canción de arreglo no se reproduzca también en K2661.
6. Grabe, después presione Exit para volver a la página MAIN en modo Canción
7. Grabe pistas adicionales como parte de la canción de arreglos. Puede tener que grabar cambios de programa en cada pista de la canción de arreglo para preparar un instrumento externo adecuadamente.

Disparando Pasos de arreglo desde un teclado

Cada paso en un arreglo puede ser disparado tocando una nota (o disparando una nota desde cualquier controlador MIDI). Esto puede ser muy bueno para directo, porque puede repetir cada paso tantas veces como quiera.

1. Vaya a la página TRANSMIT en modo MIDI, y asigne un setup de control que tiene un valor de On para el parámetro Sync en la página COMMON del Editor de Setup. Cree uno si lo necesita, y nombrelo SongSetup. Explicaremos brevemente porque necesitar usar este setup de control.
2. Vaya al modo Canción, y cree un arreglo, siguiendo los pasos 1 hasta el 6 de Creando un Arreglo en página 12-12.
3. Vaya a la página COMMON en el editor de Canción. Hay dos parámetros en estas página para usar con los disparos de notas de pasos

TriggerChan: Las notas en este canal MIDI pueden disparar el paso actual. Las notas en cualquier otro canal no dispararán el paso. Selecciónelo para que coincida el canal MIDI del K2661 o cualquier controlador que esté usando para disparar los pasos.

TriggerCtl: Esto determina si las notas dispararán los pasos. Establezca este parámetro en On, así cuando presione la nota apropiada en el canal de disparo, el paso empezará a reproducirse. Si lo establece a un número de controlador MIDI que tiene un controlador físico asignado a él, entonces las notas dispararán el paso sólo cuando el controlador esté encendido (para controladores de cambio) o sobre su posición media (para controladores continuos).

4. Presione ARRANG, después presione el botón Chan / Bank Down hasta que vea el paso 1 en la línea principal de la pantalla. Establezca el parámetro de Modo a un valor de Stop.
5. Ponga los valores para el LoKey y para HiKey, después colóquelos en E1 y E2 haciendo lo siguiente:
 - Presione el botón blando SetRng
 - Presione E 1 en el K2661 de su controlador MIDI
 - Presione E 2

Apunte los nuevos valores para LoKey y HiKey. Ahora los pasos actuales empiezan reproduciendo cuando pulsa E 1. Presione otra nota (digamos E 2) mientras el paso se está reproduciendo, y en el primer tiempo del siguiente compás, el paso se repite, y todas las pistas que no son pistas de batería son transpuestas el número correspondiente de semitonos (en este caso una octava). Generalmente, cuando está disparando pasos usando la pulsación de notas, pulsará las notas en algún lugar en el último compás del paso actual. Esto causa que el nuevo paso empiece justo después del final del paso actual.

También puede causar empezar pasos tan pronto como se dispare la nota. Para hacer esto, vaya a la página TRANSMIT en modo MIDI, y asigne un setup de control que tiene un valor de Off para el parámetro Sync en la página COMMON del Editor de Setup.

6. Establezca el parámetro Match en un valor de On. Ahora los pasos continuarán reproduciéndose después de que haya soltado el disparo de la nota.
7. Establezca el parámetro de VelTrk en una valor de Off si quiere que el paso se reproduzca de nuevo en el nivel en el que se ha grabado. Establézcalo en On para variar el nivel de reproducción de acuerdo a la velocidad de los disparos de notas que

Pista RAM

Si tiene la opción de sampler del K2661, puede crear pistas RAM, las cuales combinan el modo canción con el sampler. La característica de pista RAM le permite crear una muestra durante la reproducción de la canción, después el K2661 tiene el trabajo de construir un programa fuera del sample. El K2661 también inserta la muestra en la canción para que se reproduzca sincronizada con la canción.

Posiblemente la mejor característica de las pistas RAM es como afectan a la polifonía. Sampleando por la salida de audio del K2661, puede condensar una canción entera en una pista única que usa sólo 2 voces de polifonía.

Dos conceptos importantes

Pistas RAM y Reproducción de canciones

No tiene que estar grabando una canción para crear una pista RAM. La idea de las pistas RAM es que pueda hacer una muestra rápida durante la reproducción de una canción, después integrar esa muestra en una canción, puede crear una pista RAM mientras está grabando una canción, pero a menudo es mejor hacer sólo una cosa a la vez

Un problema de tiempo

La canción debe estar sonando ya cuando empieza a samplear. Hay diversas maneras en las que puede hacerlo:

- Empiece la canción, después en el lugar apropiado de la canción, presione Record en la página SampleMode, y empiece el muestreo.
- Establezca el parámetro Tres en la página SampleMode a 0 dB – valor que sabe excederá con su señal de entrada de muestreo. Empiece la canción, después empiece su entrada de sample en la localización apropiada de la canción. Este método hace fácil sincronizar su muestra con la canción.
- Establezca Tres a Key. Empiece la canción, después en la localización apropiada, después dispare la muestra mediante la presión de una nota en el teclado del K2661 (o en la fuente MIDI que esta controlando el K2661), y empiece el muestreo. Usted debe enviar el disparo en el canal MIDI actual del K2661.

Creando pistas RAM

1. Empiece configurando el sampler: vaya al modo Program, y presione el botón blando Sample para ir a la página SampleMode. Establezca el parámetro Input en Analog, y establezca el parámetro Source: Ext para una fuente externa, Int si quiere grabar el sampler de la salida del K2661. Establezca el parámetro Time para dar suficiente tiempo para grabar la muestra que quiere. Establezca el parámetro Mon en On si quiere que el K2661 reproduzca la entrada de sample a través de su salida de audio. Establezca el parámetro Modo en Mono (L), Mono (R) o estéreo, dependiendo de su señal de entrada. Ajuste el parámetro de ganancia para llevar el nivel de señal los más cercano a 0 dB posible.
2. Vaya al modo Canción, escoja una canción que tenga por lo menos una pista vacía. Si quiere empezar a samplear justo al principio de la canción, debe establecer el parámetro Clic (en la página MISC) a una valor de Cnt, el cual le da una cuenta atrás antes de que empiece la canción a sonar (el valor del parámetro de la cuenta atrás – también en la página MISC – establece el número de compases de cuenta atrás).
3. Establezca el parámetro RecTrk a una pista vacía.
4. Empiece la reproducción de la canción. En modelos de teclado, presione el botón Play / Pause. En modelos en rack, presione los botones de cursor Left y Right a la vez.
5. Presione Record para empezar a samplear. Cuando tiene una muestra, presione Stop (si va fuera de tiempo o se acaba la memoria de sampler antes de presionar Stop, el K2661 para de muestrear automáticamente). En cualquier caso, la canción para su reproducción de la
6. El K2661 le pide tocar una nota para establecer la ruta de muestreo. Toque una nota (o dispare cualquier nota) que quiera, o presione Default para establecer la ruta en C 4. El K2661 le muestra el nivel máximo de señal, o si el sampler tiene clicks, le muestra el número de clicks. También le pide que grabe la muestra.
7. Presione Yes si le gusta el sample, y el diálogo de grabación aparece. Recomendamos nombrar el sampler ahora, para hacer más fácil seguir el rastro de el. El nombre que le dé al sampler también será el nombre predefinido para la canción, cuando llega el momento de grabar
8. Una vez ya ha grabado el sampler, el K2661 le pregunta si quiere colocar el sampler dentro de la canción actual. Cuando presiona Yes, el K2661 le pide que escoja la pista en la quiere usar el sampler para la reproducción de la muestra. Escoja una pista vacía: la pista debe estar vacía porque el K2661 creará un

nuevo programa para la muestra, y ese programa debe estar en su propia canal MIDI. Presione OK cuando haya seleccionado la pista.

9. El K2661 crea un programa, y le muestra el nuevo ID de programa. Entonces le pide presionar una tecla para especificar una nota para el disparo de la muestra durante la reproducción de la canción. Puede ser cualquier nota; el K2661 automáticamente maneja la transposición requerida para asegurar que el sample se reproduce a la afinación correcta.
10. Vaya a la página MAIN en modo Song, y en la pista de grabación establezca el paso 3, verá el nuevo programa. El programa asignado a esta pista tiene el mismo nombre que le dio a la muestra cuando la grabó. Si mira a los eventos en esta pista (en la página EVENT en el Editor de canción), verá un evento PCHG que selecciona su nuevo programa, y un evento de nota correspondiente a la nota que percute para establecer el disparo de muestra.
11. Repita los pasos 5 hasta 9 para crear samplers adicionales e insértelos en una canción. Puede usar la misma pista, o una diferente, vacía. Por ejemplo, usaremos la misma pista. En este caso, cuando presione OK, el K2661 pregunta si quiere añadir la muestra al programa que está siendo usado en este momento para la pista (el programa que ha creado cuando presionó OK en el paso 8. Presione Yes. El K2661 le pide que presione una nota, como en el paso 9. Si presiona una nota que está siendo usado para una de las muestras en el programa, el K2661 le alerta, y le permite asignar una nota diferente (presione No) o la misma nota (presione Yes – aunque si hace esto, entonces la canción disparará todas las muestras que comparten la misma nota de disparo, cada vez que se dispare esa nota).
12. Si usa la misma pista, el K2661 crea otra capa en el programa en esa pista, y asigna el sampler a ella. Puede grabar hasta 32 muestras en esta pista, ya que un programa VAST puede contener hasta 32 capas. Si usa una pista diferente, el K2661 crea otro nuevo programa cuando mete la muestra en la canción.

Cuando ha grabado todas las pistas que quiere, puede editar los programas asignados a esas pistas, usando todas las características disponibles para síntesis VAST.



Nota: No hay forma de sincronizar la reproducción de la muestra a MIDI. Mientras el K2661 maneja la sincronización extremadamente precisa, es posible deslizarlo desde la canción de reproducción, a un ratio de hasta 5 milisegundos por minuto de reproducción. Es una cantidad minúscula, pero puede importarle. Si necesita ser más preciso, recomendamos que mantenga el tiempo de la muestra corto, y grave un número relativamente largo de muestras cortas, de forma contraria pocas muestras de largo tamaño. Esto eliminará virtualmente el riesgo de que sus muestras se desplacen de la sincronía con la canción.

Usando el modo Canción

Seleccionando una canción para reproducción

Seleccione el parámetro de canción con los botones de cursor, después use cualquier método de entrada de datos para desplazarse a través de la lista de canciones. Presione el botón blando Play, y la canción se empezará a reproducirse. Presione el botón blando Sofá, y la canción se parará y rebobinará al principio. Si presiona Play mientras la canción se está reproduciendo, la canción se parará y el localizador de play irá al parámetro Locate, y mostrará su localización actual en la canción. En este punto tiene usted dos opciones. Si presiona el botón Play de nuevo, la canción continuará desde su punto actual. Si presiona el botón blando Stop, la canción volverá a 0:0.

El K2661 automáticamente selecciona programas para reproducción basados en canales MIDI y los programas asignados a ellos en el momento que la canción fue grabada. Cuando empieza la reproducción, el K2661 envía cambios de programa, en todos los

Song Mode

Using Song Mode

canales relevantes, a su motor de sonido y al puerto MIDI Out si el parámetro PChng está en modo MIDI y la página TRANSMIT está activada.

Si quiere usar un programa diferente para reproducir que el que hay grabado originalmente, tiene 2 alternativas. Primero, puede editar la canción, cambiando cada evento de cambio de programa individual (PCHG) para reflejar las ID de programa deseado. Esto es hecho en la página EVENT en el Editor de Canción. O puede establecer el parámetro RecTrk en la pista en la cual quiere el cambio de programa, resalte el parámetro de programa, presione Record, selecciona el programa deseado, y presione Stop.

Otra alternativa es vencer los cambios de programas de las canciones grabadas, y establecer cada canal MIDI usado manualmente usado por la canción para reproducir el programa deseado. Empiece configurando el valor del parámetro ProgLock en On. El parámetro ProgLock se encuentra en el modo MIDI en la página CHANNELS; puede configurarlo independientemente para cada uno de los 16 canales MIDI. Cuando un parámetro de ProgLock está establecido en On, el motor de sonido del K2661 ignorará todos los cambios de programa que se reciben en ese canal, sea vía MIDI o a través del panel frontal del K2661, o desde dentro de la canción.

Cuando ha establecido el ProgLock para cada uno de los canales usando en esta canción, vaya al modo Programa, seleccione los canales MIDI usados por la canción, y asigne los programas que desea usar. Cuando vuelva al modo canción y reproduce la canción, los cambios de programa automáticos son vencidos, y la canción reproduce los programas que ha asignado. Cuando establece el ProgLock a Off, los cambios de programa grabados originalmente toman efecto de nuevo.

Selección de efectos durante la grabación y reproducción

Cuando está grabando o reproduciendo la canción, la configuración del parámetro FX Chan (en la página de modo de efectos) determina que estudio (más FX Mods) se aplica a la canción. Sólo un estudio puede ser aplicado a la vez, incluso para canciones multiparte usando más de un programa. Dependiendo de la combinación de valores para el Modo FX y parámetros FX Chan en modo de Efectos, el FX Channel puede automáticamente seguir el canal MIDI actual. En este caso, si cambia el canal MIDI actual durante la reproducción (o durante una grabación MIDI) el FX channel actual (y consecuentemente el efecto actual) también cambiará, lo cual puede no encajar en sus necesidades. Consecuentemente, hay una forma de forzar que el FX Channel permanezca constante durante la reproducción o grabación MIDI y cambio del canal MIDI actual.

Esto es hecho mediante la configuración del parámetro FX Mode a un valor de Auto, y el parámetro de FX Chan a un valor de Current – el cual es la combinación más útil generalmente para estos parámetros. En esto caso, mientras esté en modo Canción – incluso si se cambia a otro modo durante la reproducción o reproducción MIDI – el valor del parámetro FX Chan cambia automáticamente para coincidir con el canal de efectos de la canción (el valor del parámetro en la página COMMON en el editor de Canción). Por lo tanto los efectos aplicados a la canción son determinados por un programa asignado al canal de efectos de la canción, incluso si cambia el canal actual MIDI durante la reproducción o grabación MIDI.

Por supuesto, cambiar los canales MIDI durante la reproducción o grabación MIDI no cambiará el FX Channel si el parámetro del FX Channel se establece en un valor entre 1 a 16, o si el parámetro de FX Mode se establece en un valor de Master.

Sincronizando canciones

El K2661 tiene un reloj interno MIDI, el cual siempre está funcionando a una velocidad establecida por el parámetro Tempo (en la página MAIN). Cuando está en modo canción y el parámetro de reloj (en la página MISC) es establecido en un valor de Internal (Int) – y el parámetro Sync (también en la página MISC) está en Xmit o Both – las canciones se sincronizarán al reloj interno del K2661. En esta configuración, la señal del reloj es enviada al puerto Midi Out del K2661. Esto es Sincronía Midi estándar, y cualquier dispositivo que acepte Sync Midi reproducirá en sincronía con el K2661.

Si establece el parámetro de reloj a externo (Ext), el K2661 espera recibir reloj MIDI en su puerto MIDI In. Está seguro que el parámetro Sync en la página MISC en modo Canción está configurado en Recv o Both, para permitir al K2661 recibir mensajes de la misma manera que el reloj MIDI.

Para tocar una canción, presione Play, y el K2661 empieza tan pronto como recibe el mensaje de una canción y el reloj MIDI. O si quiere grabar, presione Record, y el K2661 empieza a grabar tan pronto como recibe el mensaje de inicio de canción y el reloj MIDI.

Si Sync tiene un valor de Off o Xmit, el K2661 todavía usa el reloj externo, pero no puede disparar la grabación o la reproducción remotamente; tiene que usar los botones blandos del K2661.

Si está usando el modo Canción para capturar una secuencia que ha grabado en un secuenciador externo, querrá considerar la configuración del parámetro de reloj antes de grabar vía MIDI. Si tiene el parámetro de reloj en Ext. El K2661 seguirá el reloj de su secuenciador externo. Como resultado, las notas en la canción que ha creado caeran regularmente en los tiempos (a no ser que haya grabado la secuencia externamente a un tiempo diferente de 4/4). Esto lo hará más fácil para encontrar las notas en el Editor de Canción. Si establece el parámetro de reloj a Int, las notas en la canción no se alinearán necesariamente con los tiempos de los compases en la canción, pero la canción se reproducirá exactamente tal como la ha grabado en su secuenciador externo – incluyendo los cambios de tempo que puede tener incorporados en un secuenciador externamente grabados. Si el parámetro de reloj está establecido a Ext, los cambios de tempo no los llevará al K2661, y no serán oídos cuando interprete la canción.

Finalmente, mantenga en mente que cuando el parámetro de reloj está en Ext, los programas que usan uno o más de las fuentes de control de reloj (vea capítulo 6 de la Guía de referencia) se sincronizarán a las señales externas MIDI. Si no se recibe señal externa MIDI, las fuentes de control de reloj son desactivadas.

Canciones y Efectos: Un pequeño tutorial

En la página 12-20 discutimos sobre como mantener los efectos constantes durante la reproducción de una canción y la grabación MIDI. Para un control más completo sobre los efectos usados en una canción – incluyendo control a tiempo real – recomendamos dedicar una pista de la canción a control de efectos. Aquí se muestra como hacerlo.

1. Vaya a modo de efectos, y esté seguro que el valor de FX Mode está en Auto, y el valor de FX Channel está en Current.
2. Vaya a la página MAIN en modo Song, y escoja una canción.
3. Presione Edit, lo cual le lleva a la página COMMON en el Editor de canción.
4. Establezca el parámetro EffectChan al canal que quiere usar para el control de efectos. Escoja un canal que no haya sido usado por ninguna de las pistas de la canción. El canal 16 es el predeterminado para la pista del clic, así que probablemente no querrá usar el canal 16. Para este tutorial usaremos el canal 15.
5. Grabe la canción y salga del modo Editor. Está de nuevo en la página MAIN en modo canción.
6. Establezca la pista de grabación (parámetro RecTrk) para que coincida el canal de efectos que establece en el paso 4 – en este caso, canal 15. Observe la R en la línea de indicador de estado de la pista.
7. Mueva el cursor para resaltar el programa actual. Esto es donde usted selecciona el programa que va a ser usado por la pista actual de grabación. Como no va a grabar ninguna nota en esta pista, la asignación de programa no importa. Por otro lado, si ya tiene un programa que usa un Studio y FXMods que le gustan, úselo aquí.
8. Presione Edit, y como el cursor está resaltando un objeto editable (el programa), entrará en el Editor de Programa.
9. Vaya a la página KDFX, y escoja un estudio. Asigne cualquier FXMods que quiera usar.

Song Mode

Using Song Mode

10. Grabe el programa (recomendamos renombrarlo también), después presione Exit para volver a la página MAIN en modo Canción.

Hasta ahora, bastante bien. Su canción usa el canal 15 para control de efectos, y los efectos para la canción son determinados por un Studio usado en el programa en canal 15. Eso es, cada programa en la canción direcciona su salida a este Studio, de acuerdo al valor del parámetro Pair en la página OUTPUT en el Editor de Programa.

Recordará que ese Studio tiene 4 entradas, cada una de las cuales puede ser responsable de un efecto diferente (o ningún efecto). Puede querer editar cada programa en la canción, para enviar su salida a la entrada de Studio deseada. Hay una forma más rápida, sin embargo, que no implica editar programas: puede determinar la salida de programa (y consecuentemente la entrada del Studio) basado en canales MIDI. Por ejemplo, puede enviar canal 1 a KDFX-A, en cuyo caso cualquier programa en el canal 1 enviará su salida a KDFX-A, independientemente de la configuración de las salidas del programa.

1. Presione el botón de modo MIDI para entrar en modo MIDI, y presione el botón blando CHANNELS. Esto le lleva a la página CHANNELS.
2. Presione el botón Chan/Bank Up o Down para mostrar la configuración para uno de los canales que ha usado en su canción. (la línea principal de la pantalla le muestra el canal actual).
3. Cambie el valor del parámetro OutPair. Cualquier otro valor que Prog significa que la configuración de salida es determinada por el canal, no por el programa asignado a ese canal.
4. Cambie el valor del OutPair para los otros canales que ha usado en esta canción.

Ahora tiene todas las salidas direccionadas a las entradas correctas Studio. Tenga en cuenta, que aunque la configuración de salida está customizada para la canción actual. Necesitará repetir este proceso para cada canción – a no ser que establezca OutPair a Prog para cada canal MIDI.

Después necesitará estar seguro que la canción siempre llama al Studio correcto.

1. Vaya a la página MAIN en modo canción, y esté seguro que la pista de grabación es todavía la que usa el canal 15. También asegúrese que el programa en esa pista es el que contiene el Studio que quiere usar para esa canción.
2. Grabe un par de compases. Esto automáticamente pone el comando de cambio de programa en el principio de la pista. Cada vez que toque la canción, el K2661 selecciona el programa – y consecuentemente el Studio y FXMods asociados con ese

Si quiere que los efectos de la canción cambien durante la reproducción, use esta pista para grabar movimientos de los controladores que son designados como FXMods.

Con una pequeña diferencia, este acercamiento al control de efectos también funciona si está usando un secuenciador externo. Cuando está grabando en modo Song, el parámetro de EffectChan (en la página COMMON en el Editor de Canción) determina el canal usado para el control de efectos. Cuando está usando un secuenciador externo, funciona de forma un poco diferente.

1. Presione el botón de modo de efectos para entrar en modo de efectos.
2. Establezca el valor del parámetro FX Mode a
3. Establezca el valor de FX Channel a cualquier canal que quiera usar para control
4. Cree un programa que use el Studio y FXMods que quiera, y use ese programa en el canal que escoge como FX Channel.

Límites de memoria

Mientras no hay límite de tiempo en la longitud de las canciones que graba, su medida está limitada a 64 k (o la máxima cantidad de RAM libre disponible que tenga, si es menos de 64K). Sin embargo, puede crear canciones más largas mediante la grabación de cada sección en canciones separadas, después poniéndolas todas juntas con la característica del arreglo. Si ya agotado el espacio de RAM disponible mientras grababa una canción, el grabador se para y le avisa para grabar la canción. Es una buena idea comprobar cuanta RAM libre tiene antes de empezar a grabar una canción, puede encontrar que cuando vaya al Editor de canción a borrar una canción o editar su tempo, el K2661 le diga que no hay suficiente memoria para editar. En este caso no podrá editar ningún objeto superior a 4K en medida. Los objetos más pequeños de 4k pueden ser editados, porque el K2661 siempre se reserva un mínimo de 4k de RAM.

Si quiere borrar una canción y el K2661 no le permite entrar al editor de Canción, seleccione la canción por defecto (1 NewSong). Como es más pequeña de 4K (en tanto no haya grabado ningún cambio en ella), podrá entrar al Editor de canción. Presione el botón blando Delete, después use la rueda Alfa para seleccionar el programa que quiere borrar. Presione el botón Delete de nuevo, y la canción será borrada, liberando suficiente RAM para editar otras canciones. (podría también borrar la canción en modo Master – mediante la presión Object, después Delete, para obtener el diálogo de borrado).

Cargando Midi Files desde un Disco

Si tiene una secuencia de tipo 0 o tipo 1 grabada en una tarjeta SmartMedia o dispositivo SCSI, puede cargarla en uno de los bancos RAM, y el K2661 podrá reproducirla desde el Modo Canción. Si el archivo MIDI tiene mensajes de sistema exclusivo o GM, la canción importada establecerá el parámetro GM en On automáticamente.

Grabando secuencias multitímbricas via MIDI

Puede grabar secuencias desde un dispositivo externo MIDI usando el modo canción. Los números de programas y las asignaciones de canales MIDI de secuencias multitímbricas son grabadas con las notas. Para grabar via MIDI, conecte el puerto MIDI Out de su secuenciador al puerto MIDI IN del K2661. Seleccione el modo Canción, y establezca el parámetro de reloj a External. Esto sincronizará el K2661 con el reloj MIDI del secuenciador externo.

Probablemente querrá establecer el parámetro de canal Local de teclado a None cuando grabe desde un secuenciador externo, ya que la re canalización de efectos del parámetro podría tener resultados no deseados.

Para grabar todas sus pistas en un pase, establezca el parámetro RecTrk a Mult y esté seguro que para canal de información en su fuente de secuenciación, tiene una pista activada para grabar y un único canal asignado a esa pista. (La configuración predeterminada para todas las pistas activadas para grabar en canales 1 a 16 siempre funcionará).

Puede también grabar pistas individuales desde su fuente de secuenciación mediante la configuración del parámetro RecTrk a una pista específica. El K2661 grabará sólo información que venga en el canal en el que el parámetro RecTrk esté establecido.

Presione el botón Record, y el K2661 esperará a que el reloj empiece desde el secuenciador. Está seguro que su secuenciador está preparado para enviar señales de reloj MIDI, y empiece la secuencia. El K2661 empezará a grabar cuando reciba el primer reloj MIDI desde el secuenciador. Cuando el secuenciador haya acabado su reproducción, presione el botón blando Stop, y el K2661 parará la grabación y preguntará si quiere grabar la canción.

Song Mode

Song Mode: The MAIN Page

Modo Canción: Página MAIN

La página MAIN en el modo canción le permite grabación y reproducción a tiempo real, y selección de canción y pista. Desde esta página puede ver y editar las configuraciones de canales de las pistas, programas, volumen y panorámica, así como otros ítems útiles.

```

SONGMode:MAIN Events:375K STOPPED
CurSong:1 NewSong Tempo:120
RecTrk :1 Vol:127 Pan:64 Mode :Erase
Program:1 Concert Piano 1 Locat: 1:1

Track :R - - - - - - - - - - - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER
    
```

Parámetro	Rango de valores	Predeterminado
Current Song (CurSong)	Song ID & Name	1 NewSong
Recording Track (RecTrk)	1 – 16, None, Mult	1
Program	Program ID & Name	Current Program
Setup	Setup ID & Name	Current Setup Track
Status	- (Empty), R, M, P	- (Empty) Channel
	1 – 16	1 – 16
Volume	0 – 127	127
Pan	0 – 127	64
Tempo	1 – 255 BPM	120 BPM Mode
	Merge, Erase	Merge Location
(Locat)	1:1 – 9999:9	1:1

El campo de eventos en la línea principal de la pantalla muestra el número de eventos que puede grabar en RAM. 375 K en el ejemplo superior representa el máximo de memoria disponible. Observe que esta figura muestra el número de eventos libres, cada uno de los cuales lleva hasta 4 bytes de RAM. Esa es la razón por la que el número que ve aquí es normalmente el 25% de la memoria libre de RAM (en Kilobytes) que ve en el campo Samples en la línea principal en las páginas de modo Disk y modo Master.

Cuando el estado de canción está en REC READY o RECORDING, el campo de eventos cambia a Used, e indica el porcentaje del buffer de grabación que ha llenado, en lugar del espacio libre de eventos.

```

SONGMode:MAIN Used: 0% REC READY
    
```

Estado de canción, también en la línea principal de la pantalla, es siempre uno de los siguientes:

STOPPED

El estado predeterminado del secuenciador; también aparece cuando presiona el botón Stop o Pause.

PLAYING

Aparece cuando el botón Play es presionado, pero sólo si las condiciones siguientes son ciertas: Record no fue presionado antes de presionar Play, el parámetro de Key Wait está en Off, y el parámetro de reloj está en Int (o reloj está en Ext y el reloj MIDI está detectado).

REC READY

Aparece cuando el botón Record es presionado mientras el estado de canción está en STOPPED. REC READY parpadea, indicando que el secuenciador está esperando para empezar a grabar.

RECORDING

Aparece cuando el botón Play es presionado mientras REC READY está parpadeando (a no ser que Key Wait esté en On o el reloj esté en Ext). RECORDING también aparece si el botón Record está presionado mientras el estado de canción está en PLAYING.

KEY WAIT

Aparece cuando el botón Play es presionado, mientras el estado de canción está en STOPPED o REC READY, si el parámetro KeyWait en la página MISC está en On. KEY WAIT parpadea, indicando que la grabación o reproducción empezará cuando presione una tecla.

EXT. CLOCK

Aparece cuando el botón Play es presionado, mientras el estado de canción está STOPPED o REC READY, si el parámetro de reloj en la página MISC está en Ext. EXT. CLOCK parpadea para mostrar que el K2661 está esperando por un mensaje de reloj externo MIDI para empezar la reproducción o grabación.

Canción actual (CurSong)

Esto muestra la ID y el nombre de 16 caracteres de la canción actualmete seleccionada para grabación, o edición. Cuando una canción es seleccionada, la información de cambio de programa, Volumen, y panorámica es enviada a todos los canales MIDI asignadaos a las pistas en las que hay datos, y el reloj interno está establecido para coincidir la configuración del parámetro Tempo.

Tempo

Controla el tempo para la canción seleccionada. Puede hacer cambios temporales, grabar cambios de tempo a tiempo real, o establecer el tempo inicial para la canción actual.

Sea el que sea el tempo cuando grabe su primera pista será el tempo inicial de la canción. Los cambios temporales pueden ser hechos durante la reproducción, pero el tiempo volverá al tiempo inicial cuando el secuenciador se pare.

Para cambiar el tempo inicial de la canción, presione Record (el estado de canción cambiará a REC READY), establezca el tempo deseado, después presione Stop. El tempo inicial puede también ser cambiado con el parámetro Tempo en la página COMMON en el Editor de Song. La canción siempre empezará la reproducción al tempo inicial, incluso si el marcados de tempo no fue grabado como un evento de tempo en ninguna pista.

Si el secuenciador está grabando, cualquier cambio de valor de tempo será grabado a tiempo real. A diferencia de casos especiales de configuración de tempo inicial, cualquier cambio de tempo grabado en tiempo real es grabado como evento de tempo.

Song Mode

Song Mode: The MAIN Page

Tempos fraccionados

Puede usar tempos fraccionados (120.5, etc.) en sus secuencias. Sin embargo, el tempo inicial no puede ser fraccionado, y no puede entrar un número fraccionado en el parámetro Tempo en las páginas COMMON o MAIN. Debe primero grabar un evento de tiempo a tiempo real, después ir al Editor de eventos y cambiarlo a una cantidad fraccionada.

Para hacer esto, presione Record, después Play. El secuenciador empieza la grabación. Use cualquier método de entrada de datos para escoger un tempo. El valor no es importante ya que cambiará en el editor de Eventos. Después presione Stop y grabe la canción. Ahora ya puede editar el valor a una cantidad fraccionada, y edite su localización a 1:1:000.

Grabando pista (RecTrk)

Determina que pista está activada para grabar. Establezca la pista activada para grabar en Multi para grabar más de un canal simultáneamente o para usar un setup en su canción.

Cuando RecTrk está establecido a una pista única (1-16), Record (R) es mostrado para esa pista en la región del indicador de estado de pista (sobre la región de pista y canal). Por el contrario, hay una excepción, cuando cualquier indicador de estado de pista es cambiado a Grabación (R), y el RecTrk permanece establecido a Mult.

Cuando Mult es seleccionado inicialmente, todas las pistas vacías estarán activadas para grabar. Las pistas que contengan datos permanecerán establecidas en Play (P), pero puede establecerlas manualmente a Record (R).

El parámetro inferior RecTrk cambia de acuerdo al valor de RecTrk y en un caso, el modo del cual entra al modo Canción. Si RecTrk está establecido a una pista única (1-16), Program es mostrado y puede seleccionar el programa que va a ser asignado a esa pista.

Si cambia RecTrk a None, la pantalla muestra para mostrar el parámetro de canal seguido por el parámetro de Programa (aunque el nombre del parámetro de programa no aparezca, sólo su valor). Si intercambia a través de los canales, el programa también cambia, mostrando el programa asignado en la actualidad a ese canal.

Una configuración de Mult hace a los parámetros inferiores RecTrk dependientes en el modo del cual ha entrado en el modo canción. Si entra al modo canción desde el modo Program, los parámetros de canal y programa aparecen debajo de RecTrk. Si entra a modo canción desde el modo Setup, sólo un parámetro, Setup, aparece.

Programa

Desplácese a través de los programas en memoria para seleccionar el programa antes de inicializar la grabación en cada pista de su canción. Cualquier cambio de programa MIDI en el RecTrk actual o Chan causa un cambio en el ID y nombre del programa de la pista durante la reproducción.

Este nombre de parámetro no es visible cuando RecTrk está establecido en None o Mult (para tener espacio para el parámetro de Chan); sólo aparece su valor.

Verá el parámetro de Setup en lugar del parámetro de programa cuando haya entrado al modo canción desde el modo Setup. El parámetro Setup funciona de forma similar al de Program.

Los programas seleccionados en modo Program o Acceso Directo son seleccionados como el programa en el actual RecTrk cuando vuelva a modo Canción.

Para cambiar rápidamente un programa de una pista, presione Record, selecciona el programa, después presione Stop. O podría presionar MIXER para ir a la página MIX, cambie el programa tal como desee, después presione Keep. Esto preserva todos los cambios que ha hecho a todas las otras pistas: volumen. pan. tempo. etc.

```

SongMode:MAIN Events:186K STOPPED
CurSong:1 NewSong Tempo:120
RecTrk :None Vol:127 Pan:64 Mode :Merge
Chan:4 2 Stereo Solo Pno Locat: 1:1

Track :R R R R R R R R R R R R R R R R
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER

```

Canal (Chan)

Este parámetro determina el canal de control y sólo está disponible cuando RecTrk está en None o Mult. Cuando RecTrk está en Mult, este parámetro aparece sólo si ha entrado al modo Canción desde el modo Programa. En este caso, el parámetro Channel queda comprimido en la misma línea que el parámetro de Programa, porque no ve el nombre del parámetro de programa, sino sólo su valor.

Setup

Muestra la ID y nombre del setup que va a ser grabado. Este parámetro está disponible cuando RecTrk está en Multi, y ha entrado al modo Canción desde el modo Setup. El diagrama de pantalla de debajo muestra un ejemplo de la página de modo Canción con el parámetro de Setup reemplazando los parámetros de canal y programa.

```

SongMode:MAIN Events:186K STOPPED
CurSong:1 NewSong Tempo:120
RecTrk :Mult Vol:127 Pan:64 Mode :Merge
Setup :813 Jungle Jammer Locat: 1:1

Track :R R R R R R R R R R R R R R R R
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Record Play Stop Erase MISC MIXER

```

Usando Setups en modo canción se sale un poco de los planes. Como cada zona en un setup usa un canal MIDI separado, necesita estar seguro que cada zona de setup tiene su pista correspondiente y localización. Es importante saber cuantos canales, y consecuentemente como muchas pistas, son necesitadas para grabar un setup particular. Cada setup puede tener hasta 8 zonas que pueden responder a su interpretación de forma diferente, dependiendo en que rango del teclado se está tocando, o si cierta velocidad y/o valores de controlador determinan cuando una zona particular responderá. Esté al tanto del comportamiento de cada setup que quiere grabar para que puede colocar la pista correcta y los canales que necesita en su canción.

Song Mode

Song Mode: The MAIN Page

Volumen (Vol)

Puede establecer un nivel de volumen inicial para la reproducción y grabación de cada pista como un valor entre 0 y 127. Si el canal del RecTrk (o el canal de control, si RecTrk está en Multi o None) contiene cualquier cambio de volumen (código de controlador 7), el cambio se reflejará como el valor del parámetro de Volumen en tiempo real.

Para cambiar el volumen de la pista inicial rápidamente, presione Record, cambie el valor de Vol, después presione Stop.

Pan

Puede establecer una posición inicial de pan (el balance entre los canales de audio izquierdo y derecho) para la reproducción y grabación de cada pista como un valor entre 0 y 127. Un valor de 64 es centrado. Si el canal de RecTrk o el canal de control contiene cualquier datos de panorama (código de controlador 10), el valor inicial de panorámica para la pista actual es modificada en tiempo real.

Para cambiar la posición inicial de panorama rápidamente, presione Record, cambie el valor de Pan, después presione Stop.

Mode

Si el Modo está en Merge podrá grabar encima cuando esté grabando en la pista que contenía previamente datos. Normalmente querrá establecer el modo a Merge cuando RecMode (en la página MISC) esté en Loop. De lo contrario, cada vez a través del loop, la información grabada previamente será borrada.

Si establece el modo en Erase, los datos previamente grabados en la pista activada grabada serán reemplazados con los nuevos datos sólo durante los compases y tiempos en lo que esté grabando, y los datos previamente grabados antes y después de los compases nuevamente grabados serán preservados.

Localización (Locat)

El compás y el tiempo será mostrado como los cambios de valor de localización relativos a la localización actual de la canción durante la reproducción y grabación. Puede establecer esto a una localización de compás y tiempo negativa para empezar la reproducción un poco antes del inicio de la canción.

Cuando establezca el punto de localización, esa localización será usada como el punto de retorno cuando se presione Stop. Simplemente Stop de nuevo para restaurar la canción al inicio (1:1).

```

      □ □ □ x
Track  :P P M R - - - - - - - - - -
Channel:1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
```

Indicadores de Modo (+ y x):

Los indicadores de modo aparecen sólo para las pistas que ya contienen datos.

Un signo más (+) aparece sobre el indicador de estado de pista de una pista preparada para grabar (R) cuando el parámetro de modo está en Merge.

Una (x) aparece sobre el indicador de estado de pista preparada para grabar (R) cuando el parámetro de modo está en Erase.

Indicadores de actividad ¶

Un pequeño cuadrado sobre el indicador de estado de la pista establecida a Play (P) o Mute (M) significa que la pista contiene datos.

Durante la reproducción y grabación, los indicadores sobre las pistas que contengan cualquier dato MIDI parpadeará un poco, el cuadrado se llenará cuando haya actividad MIDI. El cuadrado relleno también parpadeará sobre la pista en cualquier momento que haya datos entrantes MIDI en el canal de la pista, incluso mientras el secuenciador está en STOPPED.

Indicadores de estado de pista

Usando los botones de cursor Up, Down, Left y Right para posicionar el cursor en el indicador de estado de la pista, puede cambiar una pista vacía (-) en Record (R) con la rueda o los botones de más / menos.

Una vez que la pista contenga datos, tendrá una (P) como indicador de estado de pista, y será reproducida durante la reproducción. Ahora podrá cambiar entre Play (P), Mute (M), y Grabación (R).

La pista seleccionada como RecTrk se mostrará como (R), designándola como pista de grabación. Si el RecTrk está en Mult, inicialmente todas las pistas vacías tendrán Grabación (R) como indicador de estado de pista, cualquiera de las cuales puede ser cambiada a vacía (-) si en cualquier momento de grabación en pistas específicas no es deseada.

Si no hay una pista con una (R), el valor de parámetro será None. (La excepción es cuando RecTrk está en Mult y ha cambiado todas las pistas para que no estén activadas para la grabación).

Canales de pista

Cada pista tiene una canal MIDI que usa para recibir y transmitir datos. Por defecto, las pistas 1-16 de una nueva canción son asignadas a los canales 1-16 respectivamente, aunque una pista puede reproducir o grabar en cualquier canal y el mismo canal puede ser usado para más de una pista. Recuerde, sin embargo, que sólo un programa puede ser asignado a un canal por vez, así si tiene más de una pista asignada a un mismo canal, reproducirán el mismo canal

Botones blandos en la página MAIN

Estos botones son similares a los controles de transporte en una cinta. Algunos de estos requieren que pulse Play y Record simultáneamente para empezar la grabación. Los botones de transporte del K2661 no son así, sin embargo. Es importante que presione sólo uno de estos botones blandos a la vez para asegurar grabación adecuada en los puntos de inicio, y para que siempre esté seguro del estado actual del secuenciador.



Record cambia el estado de la canción a REC READY si el estado de la canción actual es STOPPED. Si el estado actual de la canción es PLAYING, será cambiado a RECORDING cuando presione Record.

Si el RecTrk está en None, presione Record para seleccionar la primera pista disponible vacía para grabación, de esa manera configurando el RecTrk a la nueva pista activada para grabar y colocándole una (R) en la pantalla de indicador de pista. El estado de la canción cambiará a REC READY o RECORDING, dependiendo del estado de la canción previa tal como se describe arriba.

Play reproduce cualquier dato cuando se presiona mientras el estado de la canción está en STOPPED. La reproducción iniciará desde el compás y tiempo especificado en el parámetro Locate.

Cuando el estado de la canción es REC READY, presionar el botón blando Play empezará la grabación.

Pause y Play comparten el mismo botón. Pause aparece sólo cuando el estado de la canción está PLAYING o RECORDING. Presionar Pause mientras la canción está tocando parará la reproducción y la localización permanece en el compás y tiempo actual, permitiéndole continuar desde la localización mediante la presión de Play de nuevo.

Presionar Pause mientras graba parará el proceso de grabación como si hubiera presionado Stop.

Presionar Stop cuando el estado de canción es RECORDING, siempre le pedirá "Save changes to this song?" y le proporciona la oportunidad de escuchar la nueva canción y compararla con la antigua, previamente grabada, antes de escuchar Yes o No.

Aquí hay algunas alternativas interesantes para usar la presión de estos botones:

- Hay botones indicados en la parte frontal Play / Stop y Record / Stop. Los encontrará justo debajo de los ocho botones de modo
- Los pedales interruptores pueden ser asignados a Play / Stop y Record / Stop. En la página TRANSMIT en modo MIDI, asigne cualquiera de los pedales de interrupción a los números de controlador 102 o 103. Usando el controlador 103, puede incluso grabar desde el Editor de Canción.
- Doble presión de botón permite pausar o reproducir la canción y el botón blando Stop tiene funciones desde la mayoría de lugares donde estos botones no están disponibles. Use la doble presión del cursor Left+Right para Play/Stop, y use la doble presión del cursor Up+Down para Play/Pause.

Érase borra todos los datos canalizados desde una pista en la cual el cursor está posicionar actualmente o desde una pista activada para grabar si el cursor está posicionado en cualquier lugar. Tal como se describe en la página 12-32, aparece un diálogo que le permite verificar sus intenciones antes del borrado permanente de los datos. Una ha confirmado el borrado se actúa inmediatamente, así que esté seguro que realmente desea borrar la pista antes de presionar OK. No podrá revertir la operación a la versión donde la canción incluye las pistas borradas- a no ser que haya grabado la versión anterior en otra ID.

La función de grabado no muestra un diálogo o borra cualquier dato si la pista seleccionada está vacía.

MISC accede a más parámetros de control encontrados en la página MISC en modo Song.

MIXER le permite ver una representación gráfica de potenciómetros y deslizadores de nivel para cada pista en la página MIX. Puede modificar cambios de programa, volumen y posición de panorámica en esta página. El estado de grabación puede también seleccionarse aquí. La sección en el mezclador empieza en la página 12-39.

Diálogo Save this song?

El siguiente diálogo aparece después de que haya grabado una pista y presionado Stop, o si ha entrado al Editor de canción y hecho cambios, después presionado Exit, o si presiona Save en el editor de canción.

Save changes to this song?

PlayOld PlayNew Stop Yes No

PlayOld aparece junto con el botón blando PlayNew en el diálogo "Save this song?" después de que el proceso de grabación haya parado. Presionar PlayOld reproducirá la canción actual, menos la última, pero no todavía grabada. La excepción es cuando no hay datos previamente grabados (eso es, grabando la primera pista de una NewSong), después tendrá sólo un botón blando Play para escuchar los datos grabados que acaba de introducir.

Los botones blandos **PlayNew** / Play le permite tocar todos los datos grabados, incluyendo los datos en las pista que acaba de grabar.

Stop para la reproducción de la vieja o la nueva versión de la canción que está escuchando actualmente. Presione el botón blando Stop para parar la reproducción o grabación, y restaure la localización al compás predefinido 1, tiempo 1, o a cualquier localización que defina en el parámetro Locat.

Yes graba los datos en las pistas que acaba de grabar. Lo que sea que se interpretó cuando presionó PlayNew será la versión de la canción para ser grabado cuando presione Yes. El diálogo "Save New Song?" (mostrado abajo) será mostrado.

No le devuelve a la página de modo Song en el cual estaba grabando la última vez, sin salvar ninguno de los cambios no grabados en el canción actual.

Diálogo Save New Song?

Save NewSong as: ID#200

Object Rename Save Cancel

Grabar una canción requiere que le asigne una ID y esto es donde se hace. Si selecciona una ID de un objeto de canción existente en RAM, el botón blando Save se convertirá en Replace y Replace existing Song aparecerá en la pantalla como un aviso y una oportunidad de cambiar de idea.

Song Mode

Song Mode: The MISC Page

Sólo hay 20 ID disponibles para objetos de canción por banco en los bancos 100-900. En el banco ceros, hay 75, ID 1-75. En el banco 200 hay ID200-219, en el banco 300, ID 300-319, y así en adelante.

Object accede a algunas funciones de base de datos útiles mientras esté en modo Canción, antes de que grabe la canción actual. Presionar Object le lleva directamente a la utilidad de Objetos, descrita en la página 11-15. Cuando presiona Done en la página Utility, será devuelto al diálogo "Save New Song".

Los botones blandos Save, Rename y cancel funcionan tal como lo hacen en los otros editores.

Diálogo de borrado de pista

Este diálogo le pregunta si está seguro de querer borrar una pista específica. Le número de pista se corresponderá a la pista seleccionada por el cursor de posición. Cuando RecTrk está en Multi o None, la función de borrado de pista mira a la posición de cursor para determinar la pista a borrar. Si el cursor está posicionado en algún lugar diferente de la pista o parámetros de canal, erase no tendrá efecto. Borrar una pista no alterará el punto final de una canción, ni borrará ningún evento de tempo, ya que esos elementos son comunes a todas las pistas de la canción.

Yes borra todos los datos en la pista seleccionada y le devuelve al modo Main de canción. La canción mantendrá la pista borrada activada para grabación, pero será una pista vacía.

No aborta el borrado de la pista seleccionada y le devuelve al modo MAIN de canción con todas las pistas grabadas previamente intactas.

Modo Canción: la página MISC

Esta página contiene parámetros que determinan como el secuenciador se comporta durante la reproducción y grabación, y cuando el K2661 está conectado a otro secuenciador MIDI. La mayoría de estas configuraciones son grabadas en el Master Object, (todas excepto el Auto Punch-in points) y ninguna de esas son grabadas con la canción.

```
songMode:MISC Events:186K STOPPED
RecMode :Linear Quant:Off CountOff:1
PlayMode:Loop Grid :1/16 Click :Rec
KeyWait :Off Swing:0% ClickCh :16
Locate : 1:1 Sync :Off ClickPr9:198
AutoIn : 1:1 Clock:Int ClickKey:C 4
AutoOut : 1:1 Tempo:Auto ClickVel:100
Record Play Stop New In/Out MAIN
```

Parámetros	Rango de valores	Default
Record Mode	Linear, Fixlen, Loop, Unloop, Auto	Linear
Play Mode	Linear, Loop, List, Chain	Loop
Key Wait	On, Off	Off
Locate	-25:2 – 999:4	1:1
Auto In	1:1 – 999:4	1:1
Auto Out	1:1 – 2500:	1:1
Input Quantize	Off, 1% – 100%	Off
Grid	1/1 – 1/384	1/8
Swing	-99% – 125%	0%
Sync	Both, Xmit, Recv, Off	Off
Clock	Int, Ext	Int
Tempo	Auto, Fixed	Auto
Countoff	Off, 1, 2, 3	1
Click	Off, Rec, On, Cnt	Rec
Click Channel	1 – 16	16
Click Program	1 – 999	198
Click Key	C-1 – G9	C4
Click Velocity	1 – 127	100

La línea principal muestra la cantidad de espacio eventos libres y el estado de secuenciador actual, el cual es uno de los siguientes: STOPPED, PLAYING, REC READY, RECORDING, KEY WAIT, o EXT. CLOCK.

RecMode

Cuando graba la primera pista de una nueva canción, podrá grabar como si no tuviera final de cinta, sin importar en que modo de grabación esté.

Cuando graba la primera pista, todos los modos de grabación operan de la misma manera. Esto es porque hasta que define la longitud de la nueva canción, su punto final es la configuración por defecto del compás 8001, la cantidad máxima de compases de una canción. El punto final de una canción es referenciado y modificado de diferentes formas dependiendo del modo Rec.

El punto final de una canción es definido cuando:

1. El botón Stop es presionado para acabar la grabación de la primera pista. El nuevo punto final es alineado al tiempo más cercano de el (vacío) compás siguiente al último compás que estaba grabando cuando presione el Stop.
2. El Stop es presionado mientras graba cualquier pista pasado el punto final previo en Linear o modo de grabación Unloop. De nuevo, el nuevo punto final es alineado al tiempo más cercano del (vacío) compás siguiente al último compás que estaba grabando cuando presione el Stop.
3. El compás AutoOut y tiempo es configurado pasado el punto final, después de grabar en Auto RecMode, y cuando la primera pista es grabada en Auto RecMode, el compás AutoOut y el tiempo se convierte en punto final.

Song Mode

Song Mode: The MISC Page

4. Es entrado un nuevo punto final en la página de EVENTS.
5. Use las funciones de edición de pista Copy, Insert y Delete para alterar la longitud de la canción.

El punto final de una canción es usado como punto de Loop en los modos Loop y Unloop, y define la longitud fija de una canción cuando graba en modo FixLen.

Linear: Graba como si casi no tuviera final de cinta.

FixLen: La canción no continuará grabando pasado el punto final de la canción cuando el modo RecMode esté en Fixed Length. La grabación acabará automáticamente en el punto final.

Loop: Mientras está en RECORDING, la canción reproducirá los datos entre 1:1, permitiéndole grabar encima de cada paso si el parámetro MAIN Song – esté en Merge. Esté seguro que el parámetro Mode está en Merge si quiere grabar encima en la grabación de Loop, o cada pase consecutivo en Loop RecMode borrará los datos grabados en el pase previo. Mientras está todavía grabando en modo Loop, puede borrar selectivamente eventos de nota individuales mediante la presión y manteniendo el botón Enter y presionando las notas deseadas en el teclado durante las veces que le gustaría que fueran borradas. Una vez la canción está grabada, no puede usar esta característica para borrar notas individuales.

Unloop: Cuando graba en Unloop RecMode, cualquier pista existente será reproducida como si estuviera haciendo Looping desde el compás 1: tiempo 1 al punto final, pero están realmente siendo grabadas linealmente sobre compases absolutos y tiempos hasta que presione Stop. Unloop le permite grabar una pista lineal sobre una sección de looping corto sin tener primero la copia de la sección una y otra vez para conseguir una nueva longitud de canción deseada. El punto final de la canción es extendido al tiempo del compás (vacío) inmediatamente siguiente al último compás que estaba grabando cuando el Stop fue presionado.

Por ejemplo, vamos a decir que ha grabado un loop de batería de compás de 4 tiempos y ahora quiere grabar una línea de bajo de 8 tiempos. Esta sería la situación donde Unloop sería útil. Mientras la pista de batería sigue haciendo Loop, la pista de bajo grabará en modo lineal, y el punto final será movido al punto en el cual presione Stop. Relamente, la pista de batería también cambiará. También sonará a través del Loop, pero mientras la información se está repitiendo en el loop, será grabado a la pista. Así ahora si mira a la pista de batería, verá información en compases 5-8 (un duplicado de información en compases 1-4).

Auto: Establezca RecMode en Auto para grabación Punch-in, (ya sea en modo merge o erase), en una pista entre los compases y tiempos definidos en AutoIn y AutoOut. Para hacer punch in y continuar grabando hasta que presione Stop, establezca el punto AutoOut antes del punto AutoIn.

PlayMode

La configuración PlayMode, junto con el End Point, determina como la canción o canciones son reproducidas. La configuración de canción PlayMode será ignorada cuando la canción está incluidaa como paso en un arreglo.

Linear: Establezca el PlayMode a Linear para oír la canción actual tocada sólo una vez, desde la posición de la canción establezca el punto final en el parámetro de localización. La canción será devuelta al compás y tiempo de localización cuando alcanza el punto final.

Loop: El Loop PlayMode hará Loop en la canción actual desde el punto final y de vuelta al compás 1, tiempo 1 continuamente durante la reproducción hasta que el Stop es presionado.

List: Los objetos de una canción en memoria pueden ser reproducidos atrás y atrás en orden de ID numérica empezando desde la canción actual seguida por la canción con el siguiente ID más alto. Una vez la canción actual alcanza su punto final, inmediatamente le parámetro CurSong es actualizado al siguiente ID de objeto de canción y reproducirá desde compás 1, tiempo 1 hasta su punto final. Cuando la canción con el ID más alto en

memoria se ha reproducido a través de su punto final, el secuenciador parará y esa canción será la nueva CurSong.

Chain: Para cada canción, hay un parámetro llamado ChanTo encontrado en la página COMMON que determina que otra canción, si la hay, seguirá inmediatamente la reproducción de esta canción cuando PlayMode esté en Chain. Cuando la canción actual finaliza, la canción ChainTo reemplazará la CurSong previa, y si el parámetro ChainTo está en cualquier valor diferente de 0 None, entonces la cadena PlayMode continuará reproduciendo la siguiente canción que esté siendo encadenada. Cuando la última canción en la cadena haya sido reproducida a través de su punto final, el secuenciador parará y esa canción será la nueva Cursong,

El us más común para encadenar canciones juntas más finamente, puede crear un arreglo con el editor de Arreglos. Vea la página 12-12.

KeyWait

El KeyWait especifica si el secuenciador debe esperar por un evento de nota antes de ir al estado PLAYING o RECORDING. Con el KeyWait en On, presione el botón blando Play mientras el secuenciador está en STOPPED o REC READY y el nuevo estado, KEY WAIT, parpadeará en el campo de estado de la canción hasta que se toque una nota. Puede sobrescribir el estado KEY WAIT mediante la presión del botón blando Play.

Locate

El compás y el tiempo de localización cambiarán en tiempo real durante la reproducción y grabación para reflejar la posición actual de la canción. Puede ser establecido en un compás o tiempo antes (valores negativos) o durante una canción. Una vez la longitud de la canción está definida, el punto final es el valor máximo para el parámetro de localización. Si Locate no está en 1:1, la cuenta atrás, si la hay, está desactivada durante la reproducción o grabación.

Este parámetro es idéntico al parámetro Locate en la página MAIN.

Autoln

Cuando está modo Auto record, Autoln es un compás y tiempo cuando la grabación empieza. Si Autoln no está en 1:1, la cuenta atrás, si la hay, está desactivada. La configuración Autoln no tendrá un efecto en la grabación a no ser que el RecMode esté en Auto. Cuando el valor de este parámetro está resaltado, presionar el botón blando In/Out actualiza sólo el parámetro Autoln; no actualiza el parámetro AutoOut.

AutoOut

Cuando está en modo Auto record, AutoOut es el compás y tiempo en el que la grabación para. Establezca la localización AutoOut antes que el compás y tiempo definidos como punto Autoln para grabar al final de la canción. La configuración AutoOut no tendrá efecto en la grabación a no ser que el RecMode esté en Auto.

Input Quantize (Quant)

Este parámetro determina cuantos eventos de nota son movidos hacia localización de parrilla sobre la entrada inicial de eventos. Si se establece en Off, no se cuantizará mientras graba, y el tiempo exacto de su interpretación será preservada durante la reproducción. Si se establece en 100%, cada evento de nota grabado será alineado a la localización más cercana de la parrilla, definido por la configuración de parrilla. El

Song Mode

Song Mode: The MISC Page

Input Quantize es usado para cuantizar su interpretación a medida que la graba. Sin embargo, puede desear grabar sin cuantización e ir atrás y cuantizar más adelante. Para hacer esto, use la función de cuantización en el editor de pista.

Gris

Esta configuración determina la medida del Input Quantize gris expresado como una fracción de un compás con métrica de 4/4. Establezca la parrilla a 1/1 para cada parrilla de nota, 1/16 para dieciseisavos. Todas las duraciones estándares y cada división fraccional de compás dentro (incluyendo tresillos, por ejemplo, 1/12 = 1/8 tr, 1/24 = 1/16 tr, y así en adelante) están disponibles como medida de la parrilla de Input Quantize. Usted puede seleccionar comúnmente valores de parrilla usados mediante la presión doble de los botones Más / Menos.

Swing

El porcentaje de swing es aplicado a la parrilla de cuantización. Porcentaje 0 es justo a tiempo, 100% produce un sentido de balanceo (tresillo). Un valor positivo de swing determina como de cerca es movida la localización de la parrilla a un punto de 1/3 del camino hacia el punto anterior de la parrilla.

Sync

El parámetro de Sync es usado en conjunción con el reloj. Controla la transmisión y recepción de los mensajes de sincronía MIDI excepto el reloj actual. Estos son los mensajes que controla: Song Start, Song Stop, Continue, Song Select, y Song Position Pointer.

Song Select

Song Select es un comando similar a un comando de cambio de programa; le permite seleccionar canciones via MIDI. Como otros mensajes MIDI, Song Select tiene 128 valores. Eso es aproximadamente la mitad del número de canciones que puede grabar el K2661, así si tiene muchas canciones, no puede usar el Song Select para seleccionarlas.

El K2661 maximiza el número de canciones que puede seleccionar mediante el remapeo de valores Song Select de 0-127 para que puedan coincidir las canciones grabadas en los bancos RAM del K2661 (75 en el banco 0 y 20 en cada uno de los otros 9 bancos). Si quiere usar el Song Select extensivamente, debería nombrar sus canciones de acuerdo a las ID de canción listadas en la siguiente tabla. Canciones en Ceros, 100, y bancos 900 no están disponibles para selección con Song Select.

Valor de Song Select	ID canción
0–19	200–219
20–39	300–319
40–59	400–419
60–79	500–519
80–99	600–619
100–119	700–719
120–127	800–807

Song Position Pointer

El K2661 envía un mensaje de punto de posición de canción via MIDI cuando empiece una canción. El mensaje indica la localización (compases y tiempos) a los cuales la canción empieza a reproducir – a menudo eso es el inicio de la canción (1:1), pero puede establecer el parámetro Locate en cualquier lugar que desee, y empezar la canción desde donde ha presionado Play. El K2661 también responde a los mensajes de

punto de posición de canción recibidos desde una fuente externa.

Cuando tiene el K2661 sincronizado a otro secuenciador, el mensaje de punto de posición de la canción cambia el punto de inicio del secuenciador auxiliar de forma correspondiente. Esto es normalmente una característica extremadamente conveniente, pero hay una cosa para evitar.

El K2661 le permite establecer un valor negativo para el Locate, el cual le da una cuenta atrás antes de que la canción empiece (si hace esto, establezca el parámetro de cuenta atrás en la página MISC a Off, así no repite la cuenta atrás). Recuerde que el mensaje de punto de posición de la canción no soporta valores negativos, así su secuenciador auxiliar puede perder sincronía si usa una cuenta atrás. El acercamiento más seguro no es nunca empezar una canción con un valor de Locate menor de 1:1.

Clock

Especifica la fuente de reloj siendo interna o externa. Cuando el reloj está establecido como externo (Ext), el K2661 esperará recibir datos de reloj MIDI, via su puerto MIDI In, desde otro dispositivo capaz de generar datos de reloj MIDI antes de que la reproducción y grabación empiece.

Tempo

El parámetro de tempo, cuando está en Fixed, proporciona una característica de fijar el tempo por encima de cualquier tiempo real grabado en la secuencia. Si está en Auto, el tempo cambia respetando lo grabado.

CountOff

Selecciona el número de compases para la cuenta atrás, si la hay, antes de que la reproducción o grabación empiece. Esto funciona en conjunción con el clic, así si el parámetro de Clic está en Off, la configuración de CountOff no tendrá efecto. Si el clic está sólo para la grabación, entonces la cuenta atrás sólo sonará en la grabación.

Click

El parámetro de clic controlar el comportamiento del clic. Establecido en Off, no hay clic, y consecuentemente no hay cuenta atrás. Cuando está en On, un clic es presente durante la grabación y reproducción. Para tener un clic sólo en la grabación, establezca el clic en Rec. Un valor de Cnt genera un clic sólo durante la cuenta atrás de RECORDING, si la hay

ClickCh

Especifica que canal MIDI será usado para el clic del metrónomo.

ClickPrg

Si el clic está en uso, ClickPrg especifica que programa va a ser usado como sonido de clic de metrónomo. El canal del clic será bloqueado en ese programa internamente, y el número de ese programa será transmitido via MIDI en el canal de clic a cualquier dispositivo externo cuando se inicie la grabación o reproducción. El programa predefinido para el clic es el 198, el cual usa el mapa de notas del Clave.

ClickKey

El ClickKey es la nota que se usa para el clic de metrónomo.

Song Mode

Song Mode: The MISC Page

ClickVel

El ClickVel determina la velocidad de ataque que va a ser usado por el clic de metrónomo. El primer tiempo de cada compás es tocado exactamente con ese nivel de velocidad mientras que los otros tiempos lo hacen al 90% de este valor como forma de causar un acento.

Si no hay suficiente la distinción entre ese tiempo y los restantes, puede hacer lo siguiente para extender el rango dinámico del clic de programa:

1. Vaya a modo programa, y seleccione el programa 198 para el clic, después presione Exit.
2. Presione el botón blando more, después el botón blando
3. Seleccione el parámetro (VelTrk), e incremente el valor. Cuanto más lo incremente, más diferencia habrá entre el tiempo 1 y los restantes. No lo incremente demasiado. Esto puede causar que los tiempo 2, 3, y 4 bajen demasiado. Cuando grabe, recomendamos usar un nombre de programa diferente e ID, o por lo menos una ID diferente.
4. Vuelva de nuevo al modo Song, seleccione el nuevo programa ID como el valor para el parámetro de ClickPrg, y empiece a grabar.

Botones blandos en la página MISC

Record, Play (Pause), y Stop trabajan de la misma manera que lo hacen en la página MAIN, descrito en la página 12-24.

New selecciona 1 NewSong como la canción actual y salta hacia atrás a la página MAIN. Las pistas en la nueva canción estarán vacías, pero todos los programas iniciales, configuraciones de volumen y panorámica, y todos los parámetros en la página MISC permanecen establecidas de la misma manera que estaban en la canción anterior.

In/Out proporciona una forma rápida para entrar los puntos Auto Punch-In a tiempo real, basado en la localización actual en la canción. Cuando presiona In/Out, el K2661 actualiza o bien el parámetro AutoIn o el AutoOut (o ambos), dependiendo de los valores actuales y el valor del parámetro Locate.

Normalmente, empezará la reproducción de la canción, presione In/Out cuando el K2661 alcance el punto deseado de punch-in, después presiónelo de nuevo cuando la canción alcance el punto deseado de punch-out.

Más específicamente, la primera vez que presiona In/Out, el K2661 establece AutoOut para coincidir el valor actual a Locate. Presione In/Out de nuevo, y el K2661 intercambia el valor actual de Auto Out al valor de Auto In, y actualiza el AutoOut para que coincida el valor actual de Locate.

Si el valor de AutoIn o AutoOut está resaltado cuando presiona In/Out, el K2661 actualiza sólo el valor seleccionado.

Los parámetros AutoIn y AutoOut muestran sólo compases y tiempos. Sin embargo, los puntos actuales de In y Out serán precisos al Tick ocurriendo al mismo tiempo que el botón In/Out fue presionado. MAIN le devuelve a la página MAIN.

Modo Song: la Página MIX

La página MIX le permite establecer y mantener la configuración nueva inicial para todas las 16 pistas, cambios de programa, volumen, y posiciones de panorámica. Puede establecer estos tres parámetros para cada pista, después presione el botón Keep, apareciendo un diálogo que pregunta si realmente quiere actualizar esta configuración. Presione Yes para realizar esos cambios. Otra forma de establecer esta configuración inicial es presionar Record para poner el secuenciador en estado REC READY, haga cualquier cambio deseado, después presione el botón blando STOP.

Puede también grabar cambios a tiempo real mediante el cambio del valor del deslizador o potenciómetro resaltado mientras está grabando en la pista. Si hace cambios en tiempo real en la grabación, esté seguro que RecMode está en Merge, o los datos previamente grabados en la pista serán borrados.



La línea principal de esta página muestra el número de programa y el nombre de la pista actualmente resaltada. Las diferentes pistas son seleccionadas mediante el movimiento del cursor con los botones de cursor Left y Right. El programa para cada pista puede ser cambiado en la página MIX con los botones Chan/Bank. Presionar los botones Chan/Bank a la vez saltará al siguiente banco de 100 programas.

Posición de Pan

Posicione el cursor sobre cualquiera de los 16 potenciómetros de panorámica en la pantalla y gírelos con la rueda Alfa para cambiar el panorama de la pista seleccionada. La pantalla gráfica moverá suavemente entre la configuración izquierda y derecha y estos cambios pueden ser grabados en tiempo real. Use el teclado alfanumérico para entrar un valor entre 0 (máximo a la izquierda) y 127 (máximo a la derecha) si quiere tener un salto de pista inmediatamente a una nueva posición de panorámica. La posición de panorámica predefinida es 64 (arriba de todo)

Nivel de volumen

Posicione el cursor sobre cualquiera de los 16 deslizadores de nivel de volumen en la pantalla y gira la rueda Alfa para cambiar el volumen MIDI para cada pista seleccionada. La pantalla gráfica se moverá suavemente, configurando los cambios de volumen que pueden ser grabados en tiempo real. Use el teclado alfanumérico para introducir un valor entre el 0 (sin volumen) y 127 (máximo volumen) si quiere tener un salto de pista inmediatamente a un nuevo nivel de volumen. El valor predefinido es 127 (máximo volumen).

Puede también usar los deslizadores para ajustar el volumen del banco seleccionado actualmente de 8 pistas.

Song Mode

Song Mode: The MIX Page

Indicadores de estado de pista

Usar los botones de cursor Up, Down, Left y Right para posicionar el cursor en el indicador de estado de la pista, puede intercambiar una pista vacía (-) a Record (R) con la rueda Alfa o los botones Más o Menos.

Cuando la pista contiene datos, tendrá una (P) como indicador de estado de pista, y será reproducida durante la reproducción. Ahora podrá intercambiar entre Play (P), Mute (M), y Record (R).

La pista seleccionada como RecTrk mostrará (R), designandola como una pista activada para grabar. Si el RecTrk está en Mult, entonces todas las pitas vacías tendrán Record (R) como indicador de estado de pista. Si Recmode no está en Mult y no hay ninguna pista con una (R), el valor de parámetro RecTrk será None. Si está en modo Multi record, y ha cambiado todas las pistas activadas para grabar (R) de nuevo a vacías (-) de forma que no hay una pista con una (R), el RecTrk permanece establecido a Mult.

Indicador de muteo rápido de pista

Este parámetro aparece como subrayado directamente bajo los gráficos ya sea para el banco o para las pistas 1-8 o pistas 9-16. Esto indica que banco de 8 pistas responderá a la característica de Quick Mute, descrita con los botones blandos Tr 1-8 / Tr 9-16, debajo. También indica cuales pistas responden a los deslizadores de teclado para ajustar el volumen de pista.

Botones blandos en página MIX

Record, Play (Pause), y Stop funcionan de la misma manera que lo hacen en página MAIN, descrita anteriormente.

Tr 1-8 / (Tr 9-16): El botón de selección de modo de 8 a la izquierda de la pantalla es usado como Muteo de pista cuando está en la página MIX. Por ejemplo, presione el botón Setup para mutear la pista 2; observe que el indicador de esa pista cambia a M. Cada uno de esos botones tiene un Led para indicar que la pista correspondiente está siendo muteada, pero como hay 16 pistas y sólo 8 botones, este botón blando seleccionará, y mostrará, el banco de 8 pistas que pueden ser muteadas de esta manera.

Presione el botón blando Tr1-8 para intercambiar el indicador de muteo de pista rápido bajo las pitas 1-8 o pistas 9-16, seleccionando que banco de 8 pistas responderá a la característica Quic Mute.

Update initial Prog/vol/Pan?

Yes No

Presione Yes si está seguro que quiere actualizar el cambio de programa inicial, volumen MIDI, y configuraciones de panorama para pistas que ya contienen datos en la canción actual, a los nuevos valores que ha hecho en la página MIX. La configuración será modificada y será devuelto a la página MIX. Presione NO para abortar la actualización del cambio de programa inicial, volumen MIDI y configuración de pan para la canción actual.

MAIN le devuelve a la página MAIN.

Capítulo 13

Modo Básico de Disco

El Modo disco le permite cargar, guardar, volcado y copiado de archivos de objetos entre el K2661 y el mundo exterior, a través de la SmartMedia o el puerto SCSI del K2661. El K2661 funciona con tarjetas SmartMedia de 3.3v (el tipo más común) teniendo un tamaño mínimo de 4 Mb.

La mayoría de dispositivos SCSI (Small Computer System Interface) operan con el K2661 a través de sus puertos SCSI de 25 pins. El uso más común para esos puertos es conectar un o más discos duros (o discos removibles como Zip o Syquest) para grabar samplers y otros objetos. Puede también conectar un dispositivo CD-ROM para leer archivos al K2661. El K2661 tratará una unidad CD-ROM como cualquier otro dispositivo SCSI (excepto que no puede grabar datos en él). El K2661 puede leer CD escribibles (CD-R), aunque no puede escribir en ellos.

El K2661 puede direccionar hasta 8 Gigabytes de espacio de disco duro, en particiones de 2 Gb. Esto es válido para cualquier disco dura formateado con formato FAT-16 compatible DOS. Los discos duros más grandes de 8 Gb pueden ser formateados para hacer (Gb (en cuatro particiones) accesibles al K2661. Puede conectar hasta 7 discos duros, vea el capítulo 13 de la Guía de Músicos para más instrucciones sobre Particionar Discos y otras características avanzadas de Modo Disco.

El modo Disco en el K2661 le permite flexibilidad para organizar archivos de disco y sus contenidos. Muchas operaciones potentes están incluidas y puede grabar mucho tiempo permitiéndole especificar exactamente de forma fácil que quiere cargar o grabar. Ejemplos de este rango desde organizar archivos relacionados en directorios, cargas macros (listas de archivos u objetos seleccionados) desde múltiples discos SCSI, a configurar programas para conectar automáticamente todos los samples fuera de un CD-ROM.

Aquí hay un resumen de funcionalidad de Modo Disco:

- Ranura Smart Media
- Un puerto SCSI
- Compatibilidad de sistema de archivos MS-DOS
- Transferencia de muestras usando formatos de audio estandar AIFF y WAV (incluyendo soporte para archivos en loop y WAV)
- Soporte para archivos de sampler Roland, Akai y Ensoniq.
- Transferencias de muestras SMDI
- Soporte para archivos de canción (secuencias) en formato MIDI tipo 0 y tipo 1
- Soporte para formatos ISO 9660 – formato CDs: leer, copiar, y volcado.
- Soporte para leer CD's (CD-R's): leer, copiar y volcados.

Página de Modo de Disco

Para entrar en modo Disco, presione el botón Disk, y la página de modo de Disco aparecerá:

```
DISK MODE 3AMPUESU13U872K MEMOR901488K  
  
CurrentDisk:SMedia Startup:Off  
Library:Off  
Verify :Off  
  
<more Load Save Macro Delete more>
```

Como siempre, el modo actual es mostrado en la línea principal. En el medio de esta línea, la cantidad disponible de muestra RAM es mostrada. A la derecha de la línea principal puede ver la cantidad de memoria disponible para grabar otros objetos en RAM.

En le centro de la página hay una línea indicando el disco seleccionado actualmente. Seleccione diferentes discos usando cualquier método de entrada de datos. Puede seleccionar una tarjeta SmartMedia, o SCSI ID 0-7, como ese es el ID del SCSI del Mac, el cual no puede ser cambiado. Todos los dispositivos conectados en una red de trabajo tiene que tener diferentes ID SCSI para usar la función de red de trabajo). Cuando quiera comunicarse con cualquier de los dispositivos de grabación SCSI en su red de trabajo, establezca el parámetro de disco actual a una valor que coincida con la ID SCSI del dispositivo que quiera dirigir. Eso quiere decir. El K2661 interaccionará con el dispositivo SCSI cuya ID SCSI coincida con el valor del parámetro actual de Disco. Si escoge un valor de Smedia, el K2661 se comunicará con la SmartMedia.

El manual para su disco SCSI debería decirle la ID SCSI. La mayoría de discos SCSI muestran sus ID SCIS en los paneles traseros, y muchos tienen las ID ajustables.

El dispositivo seleccionado actualmente será leído o escrito cuando cargue, grabe, renombre o borre archivos. Use los botones blandos para empezar cualquiera de estas operaciones. Refiérase a botones blandos en modo Disco en la página 13-6 para información completa.

Usando tarjetas SmartMedia

Puede usar tarjetas SmartMedia para todos los volúmenes y requerimientos de almacenamiento. Las tarjetas SmartMedia son vendidas en varias medidas; el K2661 trabajará con cualquier medida, a partir de 4 M. También debería chequear para estar seguro que siempre compra tarjetas de 3.3v, lo cual es el tipo más común.

La ranura de tarjeta SmartMedia está en el panel trasero del K2661, pero es accesible fácilmente desde el frontal del instrumento – sólo mire donde está el logo de SmartMedia y el Led azul. Los contactos dorados en la tarjeta debería estar en la parte superior cuando la inserta en el K2661. Puede sacar la tarjeta SmartMedia en cualquier momento en el que el Led azul no esté iluminado.



Precaución: No saque la tarjeta SmartMedia mientras el Led azul esté iluminado, esto puede causar problemas con la información contenido.

Formateando una tarjeta SmartMedia

Las tarjetas SmartMedia vienen formateadas y listas para usar con el K2661. Si necesita formatear una tarjeta, sin embargo, inserte la tarjeta SmartMedia (con contactos dorados hacia arriba) en la ranura SmartMedia del K2661, o en la ranura SmartMedia de cualquier ordenador con capacidad de formateo de una SmartMedia. Está seguro que la tarjeta no tiene la protección colocada.

Presione el botón Disk para entrar en modo Disco. Esté seguro que el parámetro de disco actual dice Smedia, así no formatea accidentalmente ningún dispositivo SCSI que pueda tener conectado. Presione el botón blando etiquetado como Format. El K2661 le preguntará si quiere formatear, y un par de botones blandos Yes / No aparecerán. Presione el botón blando Yes cuando esté listo para empezar.

El K2661 le recordará que formatear borrará la tarjeta SmartMedia, y le dará dos posibilidades más para cancelar el procedimiento de formateo – queremos estar seguros que no borre accidentalmente ninguna tarjeta. Presione el botón blando Yes para continuar formateando. Cuando el formateo empieza, la pantalla le dirá que la tarjeta está siendo formateada. El Led azul de la SmartMedia se iluminará.

Conectando un dispositivo SCSI

Es fácil conectar dispositivos SCSI a los puertos SCSI del K2661. Usar un dispositivo SCSI le dará grabación off-line, y puede agilizar sus operaciones de carga o grabación considerablemente.

Necesitará una cable SCSI con un conector SCSI de 25 pins en el final para ser conectado al K2661. Si su dispositivo SCSI no tiene un conector SCSI de 25 pins en el final, puede encontrar e tipo de cables en cualquier tienda de informática. Conecte el cable de 25 pins a cualquiera de los puertos SCSI, y la otra a su dispositivo SCSI. Antes de empezar a conectar cable, sin embargo, por favor lea la siguiente sección cuidadosamente. También hemos incluido información importante sobre el capítulo 6 de la Guía de Referencia, así como en www.kurzweilmusicsystems.com.

Terminación SCSI

Simplemente introduzca, la terminación SCSI previene las señales eléctricas usados por dispositivos SCSI de ser reflejados desde puertos SCSI no conectados. El K2661 está siempre terminado.

La regla para la terminación SCSI es que los 2 dispositivos SCSI en los finales de la cadena de los dispositivos SCSI deben ser terminados, y todos los dispositivos entre ellas, aunque sean muchas, no debe ser terminados. Los dispositivos SCSI más nuevos normalmente hacen fácil el activar o desactivar sus configuraciones de terminación. Los dispositivos SCSI más antiguos pueden requerir una terminación externa para ser instalada. Estos están disponibles por la mayoría de tiendas de informática. Asegúrese de obtener el tamaño correcto para su dispositivo (25 pins o 50 pins son medidas comunes).

Es imposible describir todas las posibles configuraciones de dispositivos SCSI, así que le ayudaremos con unas pocas guías generales que cubrirán los requerimientos de la mayoría de sistemas SCSI. Si está encadenando un largo número de dispositivos SCSI juntos, puede tener un poco de juego, pero ya tiene alguna experiencia con la terminación SCSI.

Primero de todo, es muy importante que termine su sistema SCSI adecuadamente. Terminaciones inadecuadas puede resultar en pérdidas de datos, pueden interferir con las operaciones de sus dispositivos SCSI, y en el largo plazo, podría dañarlos.

Si su sistema SCSI incluye un ordenador personal, necesitará estar seguro que está internamente terminado. Si no está seguro si está internamente terminado o no, debería llamar al proveedor de su ordenador. Si su sistema SCSI incluye sólo el K2661 y un ordenador terminado internamente, seguramente estarán todos configurados.

Si tiene un ordenador internamente terminado, un K2661 y un disco duro externo con dos puertos SCSI, configurarlo es también costoso. Conecte el puerto SCSI del ordenador a un de los puertos SCSI del disco duro, y el puerto SCSI del K2661 al puerto del otro dispositivo SCSI. Esté seguro que el disco duro no está terminado, ya que está en medio de la cadena. En esta configuración (con un ordenador terminado en un final y el K2661 en el otro), puede encadenar hasta 6 discos duros entre ellos. Esté seguro que están todos sin terminar, y no olvide establecer cada disco SCSI ID con un valor diferente. No olvide que el ordenador puede tener uno o más dispositivos SCSI, estos tiene también que ser contados.

Basic Disk Mode

Directories

Si está planificando la compra de un disco duro externo para usar con su K2661, es una buena idea comprar uno con dos dispositivos SCSI. La mayoría de discos duros tiene 2 puertos, y pueden ser terminados o no determinados relativamente de forma fácil. Esto le da una flexibilidad añadida, ya que puede instalarlos en el final de la cadena, dejando su terminación en sitio, o en el medio de la cadena, usando ambos con sus puertos SCSI, y eliminando su terminación.

Cuando su dispositivo SCSI está conectado, puede seleccionar con el parámetro de Disco actual en la página de modo Disco. Use cualquier método de entrada de datos para seleccionar las ID SCSI que coinciden con el ID SCSI de su dispositivo SCSI. Si está usando el teclado alfanumérico para seleccionar el dispositivo, introduzca el 8 para seleccionar SmartMedia. Los dispositivos SCSI más nuevos normalmente tienen un interruptor externo para configurar sus ID. Las unidades más viejas pueden no tenerlo, compruebe su manual de instrucciones del dispositivo para sus ID SCSI.

Usando su K2661 en un sistema

ID SCSI

Todos los dispositivos en una cadena de dispositivos SCSI deben tener diferentes ID SCSI, incluyendo el K2661. La ID SCSI del K2661 es establecida en 6 por defecto, y puede ser cambiada en la página RECEIVE en el modo MIDI. Si su sistema SCSI incluye un Apple Macintosh, esté seguro de no usar la ID 7 SCSI para cualquiera de sus otros dispositivos, ya que la ID del Mac es 7, y no puede ser cambiada. Generalmente, los PC con tarjetas SCSI también usarán la ID SCSI 7 como interfaz.

Formateando un dispositivo SCSI

El procedimiento para formatear discos duros es esencialmente el mismo que para las tarjetas SmartMedia, una vez el dispositivo SCSI está seleccionado con el parámetro de CurrentDisk. El K2661 reconocerá el disco como un disco SCSI, y le avisará que está formateando los contenidos del disco. Comparado con los ordenadores personales, el tiempo de formateo del K2661 para discos SCSI es sorprendentemente corto.

Vea la Guía de Música para información sobre Particionado de Discos.

Directorios

Un directorio es un archivo en el disco que le permite agrupar otros archivos juntos separar documentos usando carpetas en un conjunto de archivos. Puede crear directorios en discos de formato SCSI del K2661 y tarjetas SmartMedia. Puede crear incluso directorios dentro de directorios; estos son llamados subdirectorios.

Los directorios son útiles para organizar sus muestras, canciones, y archivos de programa. El K2661 proporciona muchas operaciones para configurar y manejar los directorios en sus discos y los archivos dentro de ellos.

Camino

El campo Path o camino muestra el directorio actual en el disco actual si es un formato de disco K2661. Este campo es mostrado al volver de la página de modo Disco después de haber presionado una de las funciones de disco de botón blando y vistos los contenidos de archivos de discos específicos. Está visible en la página modo Disco hasta que apague o haga un reseteo blando.

El K2661 siempre empieza en la ruta (nivel principal) de directorio cuando enciende el aparato, o cuando cambia el valor del parámetro del disco actual. Cuando usa las funciones de disco para ver otros directorios, el campo Path actualiza el valor de directorio actual para seguir sus movimientos.

La ruta de directorio es mostrado:

Path|=|

Si presiona el botón Load y carga el archivo desde un subdirectorio llamado SOUNDS, el campo Path aparecerá así

Path|=|\SOUNDS

La barra es un separador de directorio, tal como el siguiente camino:

Path|=|\NEWTUNE\SAMPLES\DOGS

Esto representa el directorio DOGS, el cual es un subdirectorio del directorio SAMPLES, el cual es un subdirectorio del directorio NEWTUNE en la ruta de directorio. Si el camino es demasiado largo para verse en la línea principal de la pantalla, entonces se abrevia. La longitud máxima del camino en el K2661 son 64 caracteres (incluyendo las barras de separación).

Startup

El parámetro Startup determina que disco va a ser usado para cargar el archivo macro de inicio BOOT.MAC (vea la Guía de Música). Si está en None, entonces el K2661 se encenderá en un modo normal. Si está en SCSI device o SmartMedia, cuando el K2661 se encienda la siguiente vez se verá el archivo BOOT.MAC en la ruta de directorio del disco especificado, y carga cada una de las entradas en el macro en el que está especificado.

Esta característica proporciona una forma muy flexible para configurar automáticamente los contenidos de la memoria del K2661 cuando lo enciende.

Library

Esta característica funciona en conjunción con la característica de macro que proporciona una forma para distribuir archivos de macro para cargar datos desde media removibles sin tener que saber por adelantado la ID SCSI del disco removible. Un archivo de macro guarda sus referencias a los discos mediante ID DISK (ID SCSI o SmartMedia), o mediante una designación "Library" o "Unspecified" (vea la Guía de Música). Normalmente, configuraría el parámetro Library para que tuviera el mismo ID SCSI que su disco CD-ROM, si estuviera cargando archivos de macro desde una tarjeta SmartMedia u otro disco SCSI que se referencia a archivos CD-ROM que contengan samples o mapas de notas.

Verify

Establezca Verify en On cuando quiera que el K2661 verifica grabaciones, copias, y volcados (el K2661 no puede verificar cargas). Las operaciones tardan más, pero proporciona seguridad ante archivos corruptos.

Información de unidad de disco

Para discos SCSI, especificará información sobre el fabricante del disco actual, número de modelo y mecanismo interno; para tarjetas SmartMedia, el fabricante y la medida de la tarjeta son mostrados. El K2661 le pide esta información que puede ser necesitada cuando se determina si el disco dado es compatible para operaciones SCSI con el K2661.

Indicador Macro On

Cuando (Macro On) está visible, el K2661 graba todas las operaciones de carga de archivos en su tabla macro. Vea la Guía de Músicos.

Botones blandos de modo Disco

Aquí hay un descripción breve de cada botón blando del modo Disco:

Load	Carga archivos seleccionados u objetos desde le disco actual en la memoria del K2661
Save	Graba bancos de objetos, objetos seleccionados, o un macro como archivo K2661 en el disco actual.
Macro	Muestra la página de función macro, donde puede crear y editar macros.
Delete	Borre archivos desde el disco actual si es un disco K2661
Rename	Cambie el nombre de archivo de un archivo en un disco K2661
Move	Cambie la localización de un archivo desde un directorio a otro (en el mismo disco)
Util	Comprueba el espacio libre, encuentra archivos, y ve la organización de directorio y medidas en el disco actual
NewDir	Crea un nuevo directorio en el disco K2661
Backup	Volcado de archivos jerárgico entre discos
Copy	Copia de archivos únicos o múltiples entre discos
Sleep	Envía comando de descanso SCSI para el disco actual. Vea el tema abajo.
Format	Formatea el disco actual como disco K2661

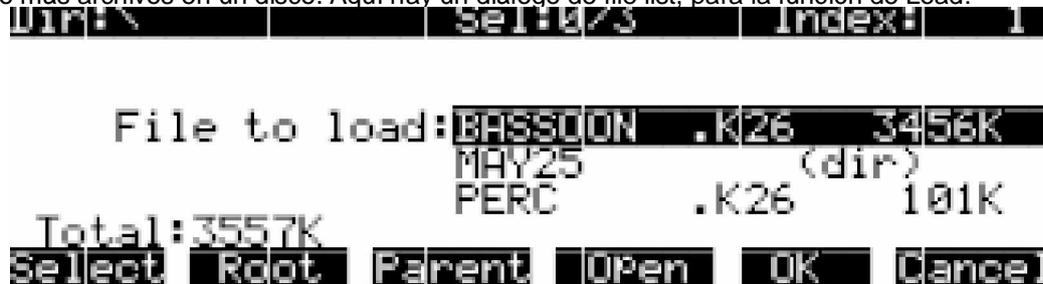
El botón blando Seep

Muchos dispositivos SCSI descansarán cuando hayan estado inactivos por unos minutos. En otras palabras, el disco parará de girar, para ahorrar potencia y reducir desgaste. El K2661 le permite comunicar a sus dispositivos SCSI para que paren de trabajar. Sólo presione el botón blando Sleep, y si sus dispositivos tienen esta característica, entonces lo harán. Esto es particularmente útil en una situación de estudio silencioso.

Cualquier operación de modo Disco despertará el dispositivo de nuevo. El K2661 le pedirá para que espere mientras los discos empiezan a girar. Tan pronto como el giro esté a velocidad completa, el K2661 ejecutará la operación que haya seleccionado. Algunos dispositivos SCSI dormirán cuando encienda el aparato. (Un dispositivo de este tipo normalmente proporciona una forma de sobrescribir esta característica; compruebe este manual). Cualquier operación de modo Disco despertará también un disco en este caso.

Diálogo File List

El diálogo file list aparece cuando selecciona una función de disco (tal como Load o Rename) para crear uno o más archivos en un disco. Aquí hay un diálogo de file list, para la función de Load:



Cuando entra a este diálogo, el K2661 muestra los contenidos del directorio actual, en una lista desplazable alfabética. Si el directorio actual no puede ser localizado (por ejemplo, si ha cambiado tarjetas o discos duros removibles), el K2661 muestra la ruta de directorio actual. La ruta de directorio también será seleccionado si el disco ha sido escogido por el parámetro CurrentDisk en la página modo de disco (recuerde que el directorio actual está siempre establecido al nivel principal cuando el parámetro CurrentDisk es cambiado, o si el K2661 ha sido encendido).

La pantalla de todos los discos (incluyendo SmartMedia) muestra extensión de 3 caracteres de todos los archivos en el directorio (excepto los directorios en si mismos. Las extensiones son creadas cuando el archivo es guardado por el K2661. Usted no puede modificar las extensiones en el K2661. Esto es porque el K2661 usa las extensiones para decir que tipo de datos contienen los archivos.

Los directorios creados por el K2661 tienen nombres de hasta 8 caracteres, sin extensión. Un directorio puede tener una extensión si es creado con una ordenador externo (más información en adelante).

Aquí hay una lista de extensiones usadas por o aceptados por el K2661:

- .AIF** Formato de archivo Audio Interchange (AIFF)
- .KOS** Archivo de sistema operativo Kurzweil K2500 o K2661
- .KRZ** Formato de archivo Kurzweil K2000
- K25** Formato de archivo K2500 que contenga archivos o datos de muestras
- .K26** Formato de archivo K2600/2661 que contenga archivos o datos de muestras
- .MAC** Archivo de macro de disco K2500, K2600 o K2661.
- .MID** Archivo de secuencia MIDI tipo 0 o tipo 1
- .WAV** Formato Microsoft RIFF WAVE



Nota: En la mayoría de casos, cuando se refiera a archivos .K26, estamos incluyendo el formato antiguo .K25 y archivos .KRZ también, ya que el K2661 puede leer este tipo de formatos.

Cuando carga archivos, el K2661 intentará encontrar el tipo de archivo si la extensión no es la misma que la sugerida arriba (con una excepción: archivos .MAC). El K2661 puede crear archivos con caso todas las extensiones superiores; la excepciones son los formatos antiguos .KRZ, .K25 y .KOS.

Basic Disk Mode

File List Dialog

La línea principal de la lista de archivos contiene muchos ítems de información pertenecientes a los contenidos de directorio mostrados. Una línea de información típica se muestra así:

```
Dir:..\HATS\      Sel:0/54      Index: 24
```

En el centro de esta línea hay un indicador del número de archivos en directorio actual mostrado. Este número es agrupado junto con el número de archivos seleccionados, por

```
Sel:0/54
```

Este ejemplo indica que no ha seleccionado ninguno de los 54 archivos en el directorio actual. La selección de archivos es posible en muchas de las funciones de disco. El número total de archivos también incluye cualquier subdirectorio del directorio actual, pero no los archivos dentro de los subdirectorios.

Al final a la izquierda de la línea principal de la página de la lista de archivos está el directorio actual, algunas veces de una forma abreviada. Si está en la ruta de directorio, la pantalla se leerá:

```
Dir: \           Sel:0/54      Index: 2
```

Si está en el directorio \MONDAY, la pantalla se leerá:

```
Dir:\MONDAY\    Sel:0/54      Index: 2
```

Si está en un directorio que tiene más de un nivel abajo desde la ruta de directorio, tal como \FX2\GLASS\BREAKING, la pantalla se leerá:

```
Dir:..\BREAKING\ Sel:0/54      Index: 24
```

El indicador ".." le dice que hay más de un nivel abajo desde el directorio de ruta.

El índice de archivos

En la parte derecha de la línea principal está el campo Index. Esto indica la posición del archivo resaltado relativo desde el principio de la lista de archivos. La primera entrada en una lista de archivos es Index 1.

```
Dir:\           Sel:2/23      Index: 3
      HXM       .K26*   122K
      CHIME     .K26     47K
File to load: DOORS .K26*  3456K
      JUNE27    (dir)
      LONGSMPS  (dir)
Total:21034K
      ELITE     .K26     .5K
Select: Root  Parent  Open  OK  Cancel
```

Escribir un número en el teclado alfanumérico desplazará automáticamente la pantalla a la entrada correspondiente en la lista de archivos. Escribir un valor fuera de rango como 999 es un atajo rápido para llegar al final de la lista de archivos.

Además de recordar el directorio actual en el disco usando más recientemente, el K2661 también recuerda el índice dentro de la lista de archivos para el directorio actual. Por ejemplo, si iba a Cancel en la página anterior, vaya a modo Setup para comprobar la configuración actual, después vuelva a modo Disco para cargar un archivo, el índice de archivos estaría todavía mostrando 3 DOORS.K26 después de haber presionado Load. Este índice es recordado hasta que es seleccionado un nuevo disco mediante el cambio de valor del parámetro de disco actual en la página de modo Disco.

Estas son las excepciones a esto. Por ejemplo, cuando un archivo está escrito al disco usando la función Save, el índice será establecido al archivo que fue grabado. El índice puede también ser explícite todavía usando las utilidades List y Find.

Si no hay archivos en el directorio actual, entonces el índice el 0, y no aparecen valores para los parámetros File to Load:

```
Dir:\          Sel:0/0          Index: 0
```

```
File to load:
```

```
Total: 0K
Select Root Parent Open OK Cancel
```

El número máximo de archivos a los que se puede acceder dentro de un directorio único son 360. Si tiene más archivos que estos en un directorio único, entonces no podrá ver las entradas pasado el 360.

Mientras está en este diálogo, presionar los botones Chan/Bank le desplazará por la lista de archivos adelante o atrás mediante páginas de 5 entradas. A menudo es más fácil desplazarse por la lista de esta forma cuando está buscando un archivo particular que está presente en el directorio.

Botones blandos en el diálogo File List

Use los botones blandos Select para selección de archivos múltiples en las funciones Load, Delete, y Move. En la pantalla inferior, hay dos archivos seleccionados (DOORS.K26 y FLUTE.K26), tal como se indica mediante el asterisco (*) seguido de sus nombres. Si presionó OK en la pantalla siguiente:

```
Dir:\          Sel:2/23          Index: 3
          HKM           .K26           122K
          CHIME        .K26           47K
File to load: DOORS     .K26*        3456K
          JUNE27       (dir)
          LONGSMPS    (dir)
Total:21034K   FLUTE     .K26*         .5K
Select Root Parent Open OK Cancel
```

los archivos DOORS.K26 y FLUTE.K26 sería cargados.

El botón Select cambiará la selección, significando que si presiona Select en un archivo dado, el asterisco se encenderá si estaba apagado, y viceversa. La selección puede ser hecha sólo por archivos, no por directorios. Puede seleccionar tanto archivo como directorio usando el botón Select. También hay una forma de seleccionar todos los archivos a la vez, o borrar la selección de todos los archivos a la vez, usar la doble presión de los botones de cursor:

Basic Disk Mode

File List Dialog

- Doble presión en cursor Left/Right : Selecciona todos los archivos
- Doble presión en cursor Up/Down: Borra toda la selección

Presionar el cursor Left o Right de forma individual causa una función de separación para encontrar directorios, descrita abajo. Puede seleccionar múltiples archivos sólo seleccionando dentro de un único directorio. Cambiar de directorio borra todas las selecciones.

Una vez ha seleccionado uno o más archivos, presione OK para usar la función de disk (en este ejemplo, Load) en todos los archivos marcados con un asterisco, independientemente de si están visibles en la pantalla. Si no hay archivos marcados con un asterisco, la función opera sólo en el archivo resaltado.

El botón blando Root le devuelve al directorio principal. Si la pantalla está ya en el directorio ruta (tal como se indica en el campo Dir en la línea principal de la pantalla) el efecto de presionar Root reseteará el índice de archivos a 1 si hay archivos en el directorio.

El botón blando Parent le lleva un nivel arriba en la jerarquía de directorio. Si la pantalla ya está en el directorio ruta, este botón no tendrá efecto.

El botón blando Open causa una función diferente dependiendo de la función disk y del tipo del archivo o directorio resaltado (o archivos resaltados). En todas las funciones de disk, presionar Open en un directorio – indicado por (dir) después del nombre de archivo – abrirá ese directorio y mostrará su lista de archivos.

Cuando abra el directorio por primera vez para ver, el índice es 1 (el primer archivo en la lista). El K2661 recuerda el índice del directorio previo donde estaba antes de presionar Open, así si vuelve a ese directorio mediante la presión de Parent, el índice cambia de acuerdo a ello. Este índice es recordado por un nivel de abajo, y por lo tanto es útil cuando quiere una lista de subdirectorios desde un nivel de directorio único.

En la función Load, presionar Open para un archivo .K26 estandar empezará la característica de Load Object. Esto permite seleccionar objetos individuales desde un archivo para ser cargados en el K2661. Si Open es presionado en un archivo macro (extensión .MAC), entonces el archivo individual entradas de archivo individual dentro de un archivo macro puede ser seleccionado para carga.

Para todas las otras funciones, si Open es presionado cuando un archivo .K26 o .MAC es resaltado, el archivo objeto o el archivo macro será abierto para verlo. Por ejemplo, presionar Open en un archivo .K26 mientras está en la función Delete mostrará los objetos dentro del archivo en una lista, sin embargo no será posible la acción de borrado en objetos individuales.

Presionar el botón blando OK causará que el K2661 proceda con la función seleccionada. Después de presionar OK, pueden haber diálogos futuros tales como especificación de banco (para la función de carga), confirmación (para borrado), o entrada de nombre (para Rename). Una excepción a esto es en la función de carga; cuando un directorio es resaltado, presionar OK es lo mismo que presionar Open (muestra los contenidos del directorio resaltado).

El botón blando Cancel sale del diálogo file list, completando la función disk con o sin que la operación se lleve a cabo. El K2661 vuelve a la página de modo Disk. Presionar el botón Exit hará lo mismo que Cancel.

Total

El tamaño total de todos los archivos en el directorio es indicado en la parte superior izquierda de la pantalla sobre los botones blandos. Este total representa sólo el espacio de disco usado por los archivos en el directorio en el que se están viendo. El K2661 incluye una utilidad de espacio libre que indica cuanto espacio está siendo usado en el disco actual. También, hay una utilidad List que puede ser usada para calcular el tamaño de todos los archivos dentro de un directorio seleccionado en árbol.

Desplazado rápido a Subdirectorios

Algunas veces es difícil localizar una entrada de subdirectorio en la lista de archivos para el directorio actual, si hay muchos archivos en el directorio actual. Para hacerlo más fácil, presionar individualmente los botones de cursor Left o Right establecerá el índice de archivos al directorio previo o siguiente (respectivamente) en la lista de directorio actual. El índice se envolverá en el principio o final de la lista, así que presiones repetidas de botones de cursor causaran ciclos a través de todos los directorios. Si tiene muchos subdirectorios, puede desplazarse a través de ellos muy rápido usando este método.

Por ejemplo, dado la siguiente pantalla de lista de archivos:

```

CYMBALS          (dir)
DOGS             .K26      122K
DOORS            .K26*    3456K
E4PRG           .K26      10K
LONGSMPS        (dir)
LUTE             .K26*     .5K
  
```

Presionar el cursor Right le lleva dos entradas más allá al directorio siguiente:

```

DOORS            .K26*    3456K
E4PRG           .K26      10K
LONGSMPS        (dir)
LUTE             .K26*     .5K
MOON            .K26*    3456K
TRIANGLE        .K26      10K
  
```

o, presionar el cursor Left le lleva dos entradas antes del directorio previo.

```

ALTO            (dir)
BOOBAMS         .K26*     .5K
CYMBALS         (dir)
DOGS            .K26      122K
DOORS            .K26*    3456K
E4PRG           .K26      10K
  
```

Creando directorios

Como se dice arriba, puede crear directorios para organizar sus archivos K2661, ya sea usando SCSI o SmartMedia. Puede crear directorios en cualquier disco formateado por un K2661, K2600, K2500 o K2000.

Los directorios aparecen en la lista normal de archivos con el indicador (dir) a la derecha del nombre de directorio!

Hay dos formas de crear nuevos directorios.

- Presione el botón NewDir mientras está en la página modo Disk
- Presione el botón NewDir durante el diálogo Save

Creando un directorio desde la página de Modo Disk

Cuando presiona NewDir, el K2661 le pregunta el nombre de directorio:

```
<>KbdNaming:Uff
```

```
Directory name: THINGS_
```

```
Delete Insert >>End Choose OK Cancel
```

Presionar >>End llevará el cursor al último carácter del nombre. Los botones Cose le permite envolver el nombre de archivo desde el disco actual (vea la información de grabbing, en más características del diálogo Save en la página 13-26). De lo contrario, el nombre será de forma predeterminada NEWFILE después del encendido, o el nombre será el que se haya grabado recientemente o cargado. Una vez escoja un nombre para empezar (o el predefinido), puede editar el nombre usando los botones de cursor Left y Right, los botones blandos Delete y Insert, y el botón blando >>End. Puede también usar el nombramiento del teclado tal como se detalla en la página 5-5.

Después de que ha escogido el nombre de directorio y presionado OK, tiene la elección de escoger donde (en que directorio) poner el nuevo directorio que está creando.

```
Use current directory for THINGS?  
(Path = \)
```

```
Change OK Cancel
```

Presionar OK seleccionará el camino predefinido, el cual es el directorio actual. Presionar Change le permitirá ver el disco, atravesando sus directorios, hasta que encuentre uno en el cual quiere crear el nuevo directorio. En este caso, presionar OK crea un directorio llamado THINGS en la ruta de directorio.

Created|directory|/THINGS

La pantalla muestra que el K2661 ha creado el directorio, después la página modo Disk reaparece.

Creando un directorio en el diálogo Save

Cuando graba archivos a un directorio, puede presionar Save desde la página de modo Disk y después presionar NewDir en el diálogo Save. Obtendrá la misma respuesta que cuando crea un directorio desde la página de modo Disk. Cuando presiona OK, la pantalla muestra que el K2661 ha creado el directorio, después el diálogo Save reaparece.

Cuando crea un directorio desde dentro del diálogo Save, el K2661 resetea el directorio actual al directorio que ha creado.

El diálogo de selección de directorio

Cuando está haciendo un nuevo directorio, de la misma manera que con muchas funciones de disk, tendrá la oportunidad de cambiar el directorio actual, o el directorio predeterminado por una operación de disk. Un buen ejemplo es el "Use current directory?" que ve cuando crea un directorio. Si presiona Change, verá un cuadro de diálogo de lista de archivo modificado, a través del cual puede seleccionar cualquier directorio en el disco. La pantalla se mostrará así:

```
Dir:\                               Sel:0/23                               Index: 7
MELLOTRN .K26                        122K
N123AB   .K26                        42K
Select directory: OCEANS .K26         3456K
                STRINGS                (dir)
                T1                      (dir)
Total:21034K
UNDULATE .K26                        .5K
Root  Parent  Open  Current  Exit
```

Cuando entra a este diálogo, estará en cualquier directorio que fuera mostrado como predefinido. Desde aquí puede ir a otros directorios mediante el uso de botones blandos Root, Parent, y Open. Observe que no hay botón Select. Esto es porque el propósito de este diálogo es escoger un directorio único a diferencia de seleccionar múltiples archivos. Sin embargo, los botones de función Root, Parent, y Open funcionan exactamente tal como se describe arriba (para el diálogo de lista de archivos). El campo Sel (en la línea principal) muestra cuantos archivos / directorios ha seleccionado del número total de archivos / directorios en el directorio actual.

Si ha resaltado un directorio, hay un botón blando adicional mostrado, SetDir. Observe que el botón Current se mueve sobre un botón a la izquierda.

```
Dir:\                               Sel:0/23                               Index: 8
N123AB   .K26                        42K
OCEANS   .K26                        3456K
Select directory: STRINGS                (dir)
                T1                      (dir)
Total:21034K
UNDULATE .K26                        .5K
ZORK     .K26                        .5K
Root  Parent  Open  Current  SetDir  Exit
```

Puede usar cualquier de los dos botones blandos para seleccionar un directorio en este diálogo.

Current Esto selecciona el directorio en el que está actualmente (cuya lista de archivos está viendo), tal como se especifica en el parámetro Dir en la línea principal de la pantalla. Por ejemplo, si deseaba seleccionar el directorio STRINGS usando el botón Current, presionaría primero Open para mostrar los contenidos de ese directorio, y después presionaría Current. Si en cambio quisiese escoger el directorio ruta, simplemente presionaría Current, ya que ese es el directorio que está viendo (Observe el Dir:\ al principio)

SetDir Esto selecciona el directorio en el que se está desplazando, tal como STRINGS en la pantalla superior. Este método es a menudo más rápido y más conveniente que presionar Open seguido de Current, lo cual hace lo mismo. El botón blando SetDir está presente en la pantalla sólo cuando la barra de desplazamiento resalta una entrada de directorio.

Basic Disk Mode

Disk Mode Functions

Funciones de modo Disk

Ahora que está familiarizado con la base de crear directorios y moverse alrededor del sistema de archivos K2661, es tiempo de discutir algunas de las características proporcionadas en las funciones de disco.

Cargando archivos

El botón de carga da instrucciones al K2661 de copiar un archivo desde el disco actual a la memoria RAM del K2661. Presione el botón Load, y una lista de archivos grabados en el dispositivo seleccionando actualmente aparecerá. Desplácese a través de la lista de archivos con la rueda Alfa o los botones +/-, después presione OK – o presione Cancel para volver a la página mode Disk.

Cuando presiona OK, el diálogo Bank aparecerá (tal como se describe en el diálogo de Load Function en la página 13-19) y se le pedirá que seleccione la memoria de banco para cargar dentro el archivo. Desplácese a través de la lista de bancos con la rueda Alfa o los botones +/- hasta que el bando de memoria deseado sea resaltado, después presione OK. O presione Cancel para volcar una página y seleccionar otro archivo a carga. Una vez ha seleccionado un banco que quiera cargar, se le pedirá que escoja un método para cargar. El método que escoja determina como los objetos en el archivo serán pedidos y cargados en el banco.

Cargando objetos individuales

Como los archivos pueden contener alrededor de 3000 objetos, a menudo es útil cargar sólo un subgrupo de información contenida en el archivo K2661. Algunas veces, esta capacidad es necesaria incluso para poder cargar ciertos archivos, si la medida de los archivos de muestras o datos es mayor que el tamaño de memoria interna RAM del K2661.

Puede seleccionar objetos individuales o grupos de objetos (muestras, programas, mapas de notas, efectos, canciones) para cargar desde un archivo único del K2661.

Dir:\	Sel:0/6	Index:	3
	BASSDRMS .K26	426K	
	HIHATS .K26	788K	
File to load:	SAXES .K26	2510K	
	TOMS .K26	301K	
	TOMS1 .K26	1400K	
	XCYMB .K26	1012K	
Total:	5037K		
Select	Root	Parent	Open OK Cancel

Presione Open para empezar el diálogo de Load Object. El archivo debe ser en formato .KRZ, .K25 o .K26 para cargar objetos individuales para cargar objetos individuales en él). El k2661 entonces escanea los contenidos de archivo para presentar una lista de todos los objetos en el archivo. Algunas veces este procedimiento puede llevar unos momentos, dependiendo de cuantos objetos hay en

el archivo. Durante este tiempo, verá la siguiente pantalla:

```
Reading file SAXES.K26  [...]
```

```
Select  Next  Type  Multi  OK  Cancel
```

Los botones blandos en la pantalla superior no están activos hasta que el proceso de escaneado está acabado. Cuando esto ocurre, el K2661 mostrará una lista de los objetos de los archivos, en el orden exacto en el que estaban arabados en el archivo.

```
Func:LOAD  Sel:0/5  Index: 1
```

```
SamPle  200  Tenor  Sax1  G 2S  250K
SamPle  201  Tenor  Sax2  C 3S  179K
SamPle  203  Tenor  Sax3  F#3S  198K
Keymap  200  Tenor  Sax  176
Select  Next  Type  Multi  OK  Cancel
```

Los objetos en la lista son normalmente agrupados por tipo (muestra, programa, mapa de notas, etc.). La lista puede ser desplazada usando la rueda Alfa o los botones de cursor Up/Down. Los botones Chan/Bank en el panel frontal pueden ser usados para desplazamiento rápido. La listará saltará de 5 entradas en 5 entradas, moviendo una entrada del final de la línea al principio.



Nota: Cuando se desplazan largos número de objetos (más de 100), el K2661 puede algunas veces pausarse por unos pocos segundos si necesita obtener más información desde el archivo del disco. Cuando esto ocurre, aparecerán unos puntos girando en lugar del valor de índice en la línea principal de la pantalla.

Cada línea en la lista representa un objeto, y muestra el tipo de objeto, ID, nombre y tamaño. Las muestras tienen información adicional: la tecla de ruta de muestras y un indicador de

Object Type	ID	Name	Sample Info	Size
SamPle	203	Tenor Sax3	F#3S	198K

Los números ID son los números de muestras que fueron usados como referencia para los objetos cuando el archivo fue grabado por última vez por el K2661. Estos números normalmente serán diferentes después que los objetos sean cargados, dependiendo del banco (por ejemplo, 200...299) y modo que es especificado para la carga. Hay más información sobre estos modos en la sección llamada Load Function Dialog en la página

Basic Disk Mode

Disk Mode Functions

Para muestras, la letra S después de la tecla de ruta indica una muestra estéreo.

Debido al poco espacio de la pantalla, si la tecla de ruta de la muestra está en la octava más baja MIDI (que es C -1 hasta B -1), será mostrado en una forma truncada. Por ejemplo, si la nota de ruta de muestra fue establecida en G# -1, la pantalla se leerá:

```
SamPle 293 Tenor Sax   G#-   198K
```

La línea de estado en la parte superior de la pantalla especifica la función que se está llevando a cabo, el número de objetos seleccionados en la lista seguido por el número total de objeto en el archivo. v el índice de la lista actual:

```
Func:LOAD  Sel:0/5  Index: 1
```

De la misma manera que en la lista de archivos, entrando en un número desde el teclado alfanumérico saltará a la entrada indexada, y escribir un número grande como 9999 irá al final de la lista.

Los botones blandos en esta página son usados para selecciones múltiples de los objetos en la lista de la misma manera que para moverse alrededor de la lista cuando hay muchos ítems seleccionados o listados. El mismo diálogo es también usado para muchas otras funciones en el K2661, particularmente para grabar objetos seleccionados a disco y para muchas utilidades de función de objeto que son descritas más adelante.

Aquí hay una breve descripción de cada función de botón, seguida por una explicación detallada de su operación.

Select	Selecciona o deselecciona un objeto
Next	Salta al siguiente objeto seleccionado
Type	Salta al siguiente objeto de tipo diferente
Multi	Va a la página de selector múltiple de objeto
OK	Manda al K2661 proceder a cargar los objetos seleccionados
Cancel	Sale del diálogo de lista de archivos

Presione el botón Select para escoger el objeto resaltado para carga. Un asterisco (*) es colocado entre el nombre de objeto y la ID de objeto para cualquier ítem seleccionado. Deseleccione o seleccione un objeto mediante la presión de Select de nuevo. El asterisco desaparecerá. La forma más fácil de escoger objetos para cargar es desplazarse a través de la lista y presionar Select individualmente en cada objeto que quiere cargar.

Si sólo quiere seleccionar un objeto para cargar, no necesita seleccionarlo con el botón Select. En lugar de ello, presionar OK implícitamente selecciona el objeto resaltado si no hay otros objetos seleccionados. Si hay objetos seleccionados, sin embargo, entonces el objeto resaltado no será cargado a no ser que se seleccione

Esta página muestra 3 muestras seleccionadas para cargar (ID 201, 203 y 304)

Func:	LOAD	Sel:	3/20	Index:	4
Sample	201*	Machine	Snare	C 4S	100K
Sample	203*	Big	Bass Loop	C 4S	218K
Sample	304*	Distorted	Riff	C 4S	401K
Sample	305	EPiano1		D 2	24K
Sample	306	EPiano2		D 3	25K
Sample	313	EPiano3		D 4	15K
Select	Next	Type	Multi	OK	Cancel

El botón Next causará que el índice en la lista salte al siguiente objeto seleccionado, adelante en la lista. Cuando se alcanza el final de la lista, la búsqueda volverá al principio. Si tiene más de un objeto seleccionado, entonces si presiona repetidamente Next puede fácilmente hacer ciclos entre los ítems seleccionados. Si no hay ítems seleccionados, entonces este botón no hace nada.

El botón Type salta al siguiente objeto de tipo diferente desde el que estaba resaltado. Esto es una forma conveniente para encontrar un tipo particular de objeto en la lista. Si quiere saltar sobre las muestras y mapas de notas en una lista de objeto y saltar directamente a los programas, presione Type unas 2 o 3 veces, parando cuando observe que un programa es resaltado.

Presione el botón Multi para entrar en el selector de objeto múltiple (descrito en página 13-34). Esta utilidad potente puede ser usada para controlar la selección o reelección de muchos objetos, referenciados por tipos de objetos y rangos de números ID.

Cuando están todos los objetos seleccionados para cargar, presione OK. Si sólo un objeto está listo para ser cargado, está implícitamente seleccionado si está actualmente resaltado y no hay otros objetos seleccionados en la lista.

Cancel vuelve al diálogo de la lista de archivos, resaltando el archivo que acaba de abrir. Puede cargar el archivo entero después de presionar Cancel mediante la presión de OK cuando vuelve a la lista de archivos.

Atajos cuando carga objetos

Select All / Deselect All

Seleccionar o deseleccionar todos los objetos a la vez puede ser hecho con la misma doble presión tal como se describe para el archivo de la lista de diálogo:

- Doble presión de cursor Left / Right: Selecciona todos los objetos
- Doble presión de cursor Up / Down: Borra todas las selecciones

Si quiere cargar la mayoría pero no todos los ítems de un archivo (por ejemplo, si parece haber una tabla maestra en el archivo que no quiere cargar), puede ser más rápido primero seleccionar todos los objetos usando la doble presión Left / Right, y después deseleccionar los ítems no deseados.

Viendo la Name Table

La tabla de nombre es un objeto que aparece en archivos que fueron creados usando el botón Names en el diálogo "Save dependents objects?" (vea la Name Table en página 13-29). Este objeto contiene una lista de objetos dependientes necesitados por los otros objetos en el archivo cuando fueron grabados. Hay más información sobre esto más adelante, sin embargo vale la pena mencionar aquí que los contenidos de una name table resaltada pueden ser vistos presionando cualquiera de los botones de cursor Left o Right.

Cargando objetos dependientes

Cuando presiona OK después de seleccionar uno o más objetos, el K2661 le preguntará la siguiente pregunta:

Load dependent objects?

Yes No

Este diálogo aparece porque uno o más de los objetos seleccionados puede tener dependientes asociados con ellos en el archivo. (Recuerde, dependientes son aquellos objetos necesitados por otros objetos; muestras son dependientes de mapas de notas; efectos son dependientes de programas, y así en adelante). Cuando este diálogo aparece, no significa necesariamente que hay realmente dependientes de los objetos seleccionados. El K2661 no sabrá si hay objetos dependientes en el archivo hasta que empiece a leer en los objetos seleccionados, y determina sus dependientes.

Respondiendo Yes a la pregunta le ordena al K2661 cargar también los dependientes. Puede desear contestar No si, por ejemplo, está simplemente cargando un programa o un mapa de notas tal como un plantilla para uso con otros objetos. También puede seleccionar sólo alguno de los objetos dependientes, y entonces responder No a "Load dependent objects?" para prevenir otros dependientes no deseados de ser cargados.

Para resumir, no es necesario seleccionar todos un dependiente de un objeto si planea cargar todos los dependientes. Como ejemplo, para un archivo que contiene docenas de problemas, mapas de notas, y samples, puede escoger resaltar un cierto programa y presionar OK, y responder Yes a la pregunta "Load dependent objects?". El K2661 hará el resto, mediante sólo la carga de muestras y mapas de notas que son necesitados por un programa seleccionado.

De forma similar, si selecciona un cierto mapa de notas desde un archivo, y después ha respondido Yes a "Load dependent objects" el K2661 descubriría exactamente que muestras necesita cargar como dependientes de los mapas de notas seleccionados.

Escuchando muestras desde un archivo de disco

A menudo cuando se trabaja con archivos que contienen muestras es útil poder oír como suenan las muestras antes de cargarlos todos a parte del archivo. Es posible escuchar muestras en el archivo, desde dentro del diálogo Load Object.

Para escuchar una muestra, primero vaya a la muestra que desea oír. Después, presione el botón de cursor Left o Right. El K2661 cargará la muestra (o 1 segundo de ella si es más larga de un segundo). La audición empieza desde el principio de los datos de la muestra (observe que si el primer segundo de los datos es silencio entonces no oírás mucho cuando las muestras sean audicionadas). Si el loop cae dentro del primer segundo de los datos de la muestra grabada, también será cargada. La pantalla del K2661 parpadeará después de acabar de cargar la audición de datos de la muestras. Cuando el segmento de la muestra ha sido cargada, puede ser reproducida así como transpuesta arriba y abajo en el teclado.

Una vez que la muestra ha sido escuchada, permanece activo a lo largo del teclado hasta que se escucha otra muestra. La función de audición acaba cuando se presiona OK o Cancel.

Debe haber suficiente RAM en el K2661 para cargar un segundo de sonido para escuchar. Esta cantidad varía de acuerdo al ratio de la muestra, pero la mayoría de muestras serán menores de 100 Kb. Si la muestra audicionada no suena, compruebe que hay memoria suficiente en el K2661. También es posible ver el siguiente error si la RAM del K2661 está llena o casi llena.

Not enough memory to audition

Diálogo Load Function

Indicador de estado de banco

Después de escoger lo que quiere cargar, se le presenta un diálogo permitiéndole determinar que banco será usado para cargar datos de archivo. El indicador de estado de banco (un asterisco) indica si un banco contiene objetos.

Si un asterisco está presente después del número de banco (por ejemplo, 400...499*), significa que hay objetos en el banco, si hay objetos RAM o ROM. Los objetos ROM están en la mayoría de bancos; los únicos bancos completamente vacíos son 200 y 300.

Si no hay asterisco en la línea para un banco, significa que el banco está vacío.

En el siguiente diálogo, hay objetos de usuario en los bancos 200 y 400, y posiblemente también en otros bancos que se vuelven visibles cuando se seleccionan.

```
Load this file as: 200...299*
                  300...399
                  400...499*
                  500...599
                  OK Cancel
```

Este indicador facilita la localización de un banco vacío para usar para carga, si se necesita

Métodos de carga

Una que ha presioando OK para decidir en que banco usar, verá este diálogo si el banco está vacío.

```
Load this file as: 200...299*
                  300...399
                  400...499*
                  500...599
                  600...699
                  Append Fill Cancel
```

Basic Disk Mode

Load Function Dialog

Usted verá el siguiente diálogo si el banco contiene algún objeto (en RAM o ROM):

```
                200...299*  
                300...399  
Load this file as: 400...499*  
                500...599  
                600...699  
                700...799  
OvFill Overwrt Merge APPend Fill Cancel
```

Los botones blandos de control de modo para carga y reenumerado de objetos desde el archivo. Aquí se explica como trabaja:

Ovfill Primero borra todos los objetos RAM en el banco seleccionado, y después carga objetos usando números consecutivos

Overwrt Primero borra todos los objetos RAM en el banco seleccionado, y después carga objetos usando los número ID de objetos grabados en el archivo.

Merge Preserva los números ID de objeto grabados en el archivo para los objetos que van a ser cargados, sobrescribe objetos que ya están en memoria si es necesario.

Append Intente usar los números ID de objeto grabados en el archivo para los objetos que van a ser cargados. Si un número ID está ya en uso, incrementa el número ID hasta que la ranura libre es encontrada.

Fill Ignora los números ID grabados en el archivo. Intente usar números consecutivos desde el principio del banco seleccionado. Si un número ID está ya en uso, incremente el número ID hasta que una ranura libre sea encontrada.

Cancel Cancela la selección de modo, y vuelve al banco para escoger. Pasar a un valor de banco diferente tendrá el mismo efecto que Cancel.

Normalmente, usted querrá usar el método Fill. Append, Merge y Overwrt intenta preservar los números grabados con los objetos en el archivo, pero esto debería ser solamente necesario si depende de los números de programa o números de efecto para estar en un cierto número de cambio de programa MIDI. OvFill es como Fill exceptuando los bancos seleccionados (o todo) es limpiado antes de cargar.

Overwrt y OvFill operan de forma diferente después de que un banco seleccionado haya sido llenado por un tipo de objeto (por ejemplo, después de haber cargado más de 100 programas en un banco). Overwrt continuará preservando los ID de objeto grabados en el archivo, y sobrescribirán objetos individualmente en el banco siguiente al que haya sido llenado. OvFill no sobrescribe el final del banco seleccionado, salta la ID de objeto en lugar de ello sobre la ID que está en uso, cargando sólo en ID no usadas. Por esta diferencia, puede algunas veces ser más rápido cargar un archivo usando OvFill en lugar de Overwrt.

Sin embargo, esto se aplica sólo si los objetos a ser cargados extienden el final del banco seleccionado.

Observe que cuando carga en un banco específico (al contrario que cargando "Everything"), la ID de objeto en el archivo es usada como sigue: El dígito "bank" es ignorado, y el recordatorio del número es usado cuando el K2661 coloca de nuevo la ID del objeto del banco en el que banco que especifique. Por ejemplo, si graba el Programa 453 en un archivo, y lo carga de nuevo en el banco 300, el K2661 usará el número 53 cuando decide un nuevo objeto ID. Si el banco 300 estaba vacío previamente, y el modo Load es Append, después el programa acabará con ID 353.

Para cargar como "Everything", el número ID para un objeto grabado en un archivo es tomado literalmente, y no colocado en un nuevo banco (excepto si el modo Fill o OvFill es escogido, en cuyo caso el K2661 usará los número ID empezando desde 200).

El siguiente ejemplo muestra como cada método diferente de carga afecta a la carga de 4 programas en el banco que ya contiene los programas.

Ejemplo: Empezando con los siguientes objetos ya grabados en la memoria interna RAM del K2661.

Program ID	Program Name
200	Acoustic Piano 2
204	Bright Piano
205	Tin Ear Piano
210	Chorused Piano
211	Electric Piano 2

Suponga que iba a cargar un archivo que contiene los siguientes objetos en el banco 200.:

Program ID	Program Name
405	Blues Organ
406	Gospel Organ
409	Cheezoid Organ
410	Internal Organ

La siguiente tabla muestra las ID de cada programa cuando carga los órganos (con ID en el 400) en el banco 200, el contiene los pianos. Observe que en modo Merge, los órganos 405 v 410 reemplazan los pianos 205 v 210.

ID programa original	Nombre de programa	ID de programa después de carga				
		OvFill	Overwrt	Merge	Append	Fill
200	Acoustic Piano 2	Deleted	Deleted	200	200	200
204	Bright Piano	Deleted	Deleted	204	204	204
205	Tin Ear Piano	Deleted	Deleted	Deleted	205	205
210	Chorused Piano	Deleted	Deleted	Deleted	210	210
211	Electric Piano 2	Deleted	Deleted	211	211	211
405	Blues Organ	200	205	205	206	201
406	Gospel Organ	201	206	206	207	202
409	Cheezoid Organ	202	209	209	209	203
410	Internal Organ	203	210	210	212	206

Seleccionando múltiples archivos para cargar

Puede seleccionar múltiples archivos para carga en el K2661 desde un directorio único, en una operación. Esto es hecho desde el diálogo de lista de archivos con el botón Select.

Después de haber seleccionado uno o más archivos de esta forma, usted todavía escogerá un banco y modo para ser usado en el proceso de carga, tal como con la carga de un archivo único. Sin embargo, el diálogo le dirá Load Select como:



Si selecciona cualquier archivo macro (extensión .MAC) desde el directorio, entonces ha seleccionado el modo para cargar, verá la siguiente pregunta:

Load macros as sPecified?



La respuesta a esta pregunta indica al K2661 que cualquier archivo macro tendrá sus propias entradas cargadas de acuerdo al banco y modo:

Yes Especificado en la entrada macro

No Actualmente especificado para esta carga de múltiples de archivos. En otras palabras, lo que seleccione para banco y modo sobrescribirá las instrucciones para cada entrada en la macro.

En este punto los archivos se empezarán a cargar. Cuando todos los archivos hayan sido cargados de forma exitosa o el proceso se haya abortado, el K2661 vuelve a la página de modo de disco.

Si se encuentran errores durante una carga múltiple de archivos, se le preguntará una vez si quiere abortar la carga. En algunos casos, puede querer continuar cargando. Si continua (y no aborta), el único camino para abortar será usar un procedimiento especial descrito en el párrafo siguiente.

Abortar una carga de archivos múltiples

Sólo se puede abortar el proceso de cargar múltiples archivos entre la carga de los archivos y no mientras se carga uno de ellos (también apagando o reseteando de forma blanda la máquina mediante la presión de +/-, 0, y Clear simultáneamente, pero esto no es recomendable).

Abortar una carga múltiple de archivo se hace presionando y manteniendo abajo los botones + o - que están justo bajo la rueda Alfa. Esto debería ser hecho por lo menos medio segundo antes de que el archivo se hubiera acabado de cargar, o también el K2661 no notará que desea abortar la carga.

Verá la siguiente pregunta después de que se haya completado la carga del archivo actual:

Abort the load?

Yes

No

Puede ser una buena idea practicar usando este método de abortar una carga de archivo múltiple, así que cuando accidentalmente ha seleccionado 100 archivos, recordará como abortar el proceso. Este mismo método (de mantener los botones + o - pulsados) es usado también para abortar la característica de volcado y carga de archivo macro.

Si usa un objeto o muestra RAM, tendrá una oportunidad de abortar la carga tal como se explica en la parte superior. Sin embargo, si continua desde ese punto puede acabar viendo el mismo mensaje de error "Memory is full" para cada archivo que ha seleccionado. Esto puede ser un proceso tedioso, sin embargo todavía es posible abortar esto manteniendo los botones + y - pulsados simultáneamente mientras presiona Yes cuando vea la siguiente pregunta:

Abort this Partial load?

Yes

No

Más características de funciones de Carga

Hay más características que tiene que ver con la función de Carga que son descritas más tarde en este capítulo, tales como carga de archivos Macro y carga de archivos AIFF.

Grabando archivos

El botón Save empieza el proceso de grabado desde el K2661 al dispositivo actual seleccionado. Cuando presiona el botón blando Save en la página de modo Disk verá el diálogo de Banco:

```
Save selection: 200...299*
                300...399
                400...499
                500...599
Export Macro Object NewDir OK Cancel
```

El botón blando Macro estará presente sólo si se activa la grabación de macro. (Vea la Guía del Música para más información sobre Macros).

Puede grabar un banco entero de objetos, o mediante la presión del botón blando Object, seleccione objetos individuales para ser salvados. Si escoje grabar usando el método Bank, todos los objetos RAM dentro de ese banco serán grabados. (No puede grabar objetos ROM. Si desea grabar un objeto ROM, tal como un programa, primero lo debe grabar internamente como objeto Programa RAM). Si cualquier objeto dentro del banco seleccionado tiene objetos dependientes RAM que existen en un banco diferente, se le preguntará si quiere grabar los objetos dependientes. Vea la página 13-28 para más sobre grabación de objetos dependientes.

Use unos de los métodos de entrada de datos para seleccionar un banco para ser grabado. Si presiona el botón blando Sofá, volverá a la página de modo Disk. Después de que haya seleccionado el banco, presione OK. La siguiente página aparecerá:

```
<>KbdNamingBuff
```

```
Save as:          NEWFILE
```

```
Delete Insert >>End Choose OK Cancel
```

Ahora puede nombrar el archivo de acuerdo a los procedimientos de nombrado explicados en el capítulo 5. Puede entrar hasta 8 caracteres. Cuando ha entrado un nombre, presione OK para grabar el archivo tal como se muestra en la pantalla, o presiona Cancel para volver al diálogo de archivo. Cuando el archivo ha sido grabado, el K2661 añade una extensión (.K26) al nombre del archivo. Esto permite al K2661 reconocer si es un archivo Kurzweil cuando examina el directorio de disco.

Grabando archivos Master y Everything

Entre sus elecciones en el diálogo de banco están los archivos Master y los archivos Everything. Los archivos Master consisten primariamente en ítems en la página de modo Master y de 3 páginas de modo MIDI. También incluyen información como páginas marcadas, vista de configuración, y canal MIDly asignación de programa. De hecho, grabar archivos Master (o volcado de ellos via SysEx) es un buen sistema para configurar su K2661 (u otro K2661) a su interpretación o necesidad de secuenciación. Por ejemplo, usted puede querer grabar diferentes archivos Master con cada secuencia que crea usando un secuenciador externo. Entonces, cuando carga el archivo Master, usted tendría todos los programas correctos asignados a los canales MIDI apropiados.

Archivos Everything consiste en parámetros de archivo Master y cualquier otro objeto RAM. Grabar un archivo Master literalmente grabará todo en RAM, incluyendo muestras, en un archivo único.

Botones blandos en el Diálogo de selección Save

El significado de los botones blandos en el diálogo "Save Selection" es como sigue:

Export Grava una muestra o una canción en una formato de archivo exportado (que es, AIFF, WAVE, MIDI Tipo 0 o Tipo 1). Esta característica es descrita en la Guía de Músicos.

Macro Grava entradas desde la tabla macro actual como archivo macro (.MAC). Este botón blando es mostrado sólo si la grabación de archivo macro está activada.

Object Graba objetos seleccionados desde la RAM del K2661

NewDir Crea un nuevo directorio en el disco actual, y vuelve a este diálogo más adelante. Este fue descrito previamente en Creando Directorios en página 13-11.

OK Grava todos los objetos desde el banco resaltado (por ejemplo, 200...299), y opcionalmente también graba objetos dependientes.

Cancel Sale de la función Save.

Export, Macro, y NewDir son todos explicados en la Guía de Músicos. Esta sección describirá el proceso de grabar objetos K2661 en el formato de disco K2661.

Grabar Objetos individuales

Puede seleccionar cualquier grupo de objetos en la RAM del K2661 para grabar en un archivo único. Para grabar objetos individuales desde el diálogo superior, presione Object. El K2661 mostrará una lista desplegable de todos los objetos en RAM, muy similar a la pantalla para la característica de Carga de Objetos (descrita previamente):

```

Func:SAVE | Sel:0/8 | Index: |
-----|-----|-----|
Sample 500 Lo Vocal | A 3S | 250K
Sample 501 Hi Vocal | G 4S | 179K
Keymap 500 VocalsMap | | 176
Program 500 Dry Vocals | | 270
Select | Next | Type | Multi | OK | Cancel
  
```

Los procedimientos para grabar objetos son esencialmente los mismo que los procedimientos descritos en la página 13-12 para carga de objetos.

Atajos cuando se graban Objetos

Select All/Deselect All

Seleccionar o deseleccionar todos los objetos a la vez puede ser hecho con la pulsación de dos veces siguiente (dos botones del panel frontal presionados simultáneamente):

- **Left / Right** doble presión de cursor: Selecciona todos los objetos.
- **Up / Down** doble presión de cursor: Deselecciona todos los objetos.

Basic Disk Mode

Saving Files

Si quiere grabar la mayoría pero no todos los ítems de un archivo (por ejemplo, si hay algunas canciones en RAM que no quiere grabar en el archivo), puede ser más rápido seleccionar primero todos los objetos usando la doble presión del botón Left / Right, y después deseleccionar manualmente todos los ítems no deseados.

Viendo Objetos Seleccionados

Cuando hay mucho objetos seleccionados, pero están diseminados en la lista de objetos, puede ser útil poder ver una lista de sólo los objetos seleccionados actualmente. Haga esto mediante la doble presión de los botones Chan/Bank.

- Doble presión de botones Chan/Bank: Ve los objetos seleccionados

Por ejemplo, si había 10 objetos seleccionados, y presionó los dos botones Chan/Bank simultáneamente, el K2661 mostraría una lista similar a esta:

```
View Selected Objects 10/134
Program 300 Biggest Kit          7124
Program 301 RePercussions        7124
Song9   300 Drum Groove 7       12092
Song9   301 Drum Groove 8       24700
Song9   421 Nasty Funk          3122
Song9   500 Beethoven           1074
OK
```

La línea superior muestra 10 objetos seleccionados de los 134 que hay actualmente en RAM. Si el número de objetos seleccionados es más largo que los 6 objetos que caben en una página (como en este ejemplo), la lista puede ser desplegada para ver toda la información.

Observe que esta característica no está disponible en el diálogo de carga de Objetos.

Más características del diálogo Save

La función de Elección de nombre de archivo

Cuando entra en un nombre de archivo para grabación, hay un botón de elección. Cuando Cose es presionado desde el diálogo de nombrado de archivo, el K2661 accederá al directorio actual de disco y muestra lo siguiente:

```
Dir:\                               Sel:0/10   Index: 1
Choose file name: BOTTLE .K26 48K
                   CLAV  .K26 1207K
                   REGGAE (dir)
Total:664K         STICK  .K26 550K
  Root  Parent      OK  Cancel
```

La función de este diálogo es coger el texto de cualquier nombre de archivo en el disco actual, y usarlo como punto de inicio en el diálogo de nombrado de archivo, o usarlo el nombre de archivo escogido exactamente. Esto ayuda cuando se reemplaza archivos en el disco (conde el nombre debe coincidir exactamente con el archivo que está siendo reemplazado), o añadiendo archivos al disco que tienen nombres similares o números de revisión. Usted puede ahorrar tiempo no teniendo que entrar todo el nombre de archivo en el teclado alfanumérico del K2661.

El botón blando Open está visible en el diálogo "Cose file name" solo cuando un subdirectorio es resaltado.

Intercambiar directorios desde la función Choose no cambia el directorio actual predefinido.

Seleccionando el directorio a usar para Grabar un archivo

Después de que especifique el nombre de archivo cuando graba cualquier archivo, seleccione donde ponerlo: por defecto va al directorio actual, pero puede especificar cualquier otro directorio en el disco actual:

```
Use current directory for BOTTLE.K26?  
(Path = \)
```

Change **OK** **Cancel**

Presionar OK aceptará el camino predefinido (el directorio actual), el cual en este ejemplo es el directorio raíz (representado sobre fondo oscuro). Presionar Change le permitirá ver el disco, intercambiando sus directorios, hasta que encuentre el archivo en el que quiere grabar el archivo. Si elige un directorio diferente del predefinido, se convertirá en el nuevo directorio predefinido. Para más información de cómo seleccionar un directorio, vea el diálogo de Selección del directorio en página 13-13.

Grabar cualquier archivo establece el índice de archivos

Después de grabar un archivo, puede ir a cualquier función de disco (tal como Load), y el archivo justo grabado será automáticamente resaltado. Esto hace más fácil encontrar un archivo que acaba de grabar, en caso de que quiera borrarlo, añadirlo a un macro, muévalo a un directorio diferente, ábralo (si es un archivo .K26 o .MAC), etc.

Escuchando Objetos en RAM

Cuando quiere decidir que objeto individual quiere grabar, puede ser difícil saber si está seleccionando el correcto. Este es especialmente cierto si muchos objetos tienen nombres idénticos o similares, o si los nombres de los objetos nos son lo suficientemente descriptivos para saber lo que son. El K2661 tiene una característica que permite escuchar las muestras, mapa de notas, programas, y canciones justo desde el diálogo Save Object (de la misma manera que todos los otros diálogos de utilidades de objetos que son discutidos más adelante). Para activar esta característica, vaya a un objeto de un tipo apropiado para ser escuchado, y presione o bien el botón de cursor Left o Right. La pantalla parpadeará, y los objetos pueden ahora ser escuchados tal como sigue:

Simples Interpretan en su propia nota de rutas, de la misma manera que transpuesta a través del teclado. Muestras estéreo sonarán en estéreo. Escuchando muestras de esta forma es similar a escuchar las muestras desde la página SampleMode in modo Master. Las muestras son escuchadas usando un programa "oculto" preparado de acuerdo a los parámetros en Programa 199 Default Program. Este programa predefinido puede ser customizado si se necesita mediante la audición y grabación de un nuevo programa 199.

Si escucha cualquier objeto de sampler, la última que su audición se convertirá en la muestra "preview" la próxima vez que vaya a la página SampleMode en modo Master. Esto puede ser un camino rápido para editar la muestra sin tener que editar un programa y un mapa de notas.

Basic Disk Mode

Saving Files

Keymaps	Son reproducidos con detalle, y son interpretados de acuerdo a los parámetros en el programa 199 Default Program. Este programa predefinido en ROM está preparado para tener un 0% de nivel de efectos (seco). Por lo tanto, escuchar mapas de notas puede ser un camino muy conveniente para oírlos aislados desde los efectos.
Programs	Interpreta exactamente como sería si fueron seleccionados desde la página Program-Mode.
Songs	Empieza tocando cuando o el botón de cursor Left o Right es presionado y para de sonar cuando cualquiera de los cursores es presionado mientras la canción está tocando. La canción más reciente que es escuchada desde esta página se convierte en la canción actual (tal como está visto en la página de modo de Canción).
Setups	Interpreta exactamente como sería si fueron seleccionados desde la página Program-Mode.

Una vez escuchado, los tipos de objetos superiores permanecen activos en el teclado hasta que otro objeto es escuchado, o hasta que se presiona Cancel. Si una canción está siendo escuchada, no se escuchan otros objetos hasta que la audición de la canción se para (mediante la presión de uno de los dos botones de cursor Left o Right).

Grabando objetos dependientes

Cuando graba un archivo, puede ver un mensaje como parte del diálogo Save que pregunta si quiere grabar los objetos dependientes. Un objeto dependiente es simplemente un objeto que es asociado con otro objeto. El objeto dependiente puede ser grabado en una memoria de banco diferente – por ejemplo, una muestra RAM con ID 31 que es usada en un programa con ID 402, o en el mismo banco como el archivo que está siendo grabado. Más que forzarle a grabar los objetos dependientes separadamente y mantener la pista de ellos por usted mismo, el K2661 le da la opción de grabar automáticamente los objetos dependientes como parte del archivo que va a grabar. Cuando carga el archivo de nuevo, los objetos dependientes serán cargados con los objetos a los que fueron adjuntados.

Mientras el K2661 hace fácil para usted mantener la pista de sus objetos dependientes, necesita estar alerta de que ocurre con los objetos dependientes cuando graba a disco o recarga. Primero de todo, esté seguro que tiene suficiente espacio disponible (en tarjeta o disco) para mantener las muestras RAM que está grabando. Considere este ejemplo. Suponga que crea 30 programas, cada uno de los cuales usa un mapa de notas que contiene 4 muestras RAM. Si graba esos programas a un archivo de disco, y graba objetos dependientes con ellos, ha creado un archivo que contiene 30 programas y 120 muestras RAM dependientes. Suponga entonces que carga ese archivo en el banco 300. El K2661 cargará los 30 programas en el banco 300, pero podrá cargar (como mucho) sólo los primeros 100 objetos dependientes al banco 300 (cada banco de memoria puede mantener un máximo de 100 objetos de un tipo dado). Los 20 objetos dependientes que permanecen serán cargados en el banco 400. Si no hay objetos del mismo tipo en el banco 400, no hay problema. Pero si no hay objetos del mismo tipo en el banco 400, algunos o todos de ellos serán reemplazados por los nuevamente cargados objetos dependientes.

La forma más fácil de prevenir esto es estar seguro que no crea más de 100 objetos dependientes adjuntos a los otros objetos en un banco de memoria dado. La forma más fácil de hacer esto es evitar crear objetos dependientes cuando es posible, mediante la grabación de objetos con ID en el mismo banco de memoria que los objetos a los que están relacionados. Por ejemplo, si crear un programa que usa muestras RAM, y graba el programa con ID 201, volver a grabar las muestras RAM usadas por el programa con ID en el 200 prevendrá los objetos dependientes de ser creados para ese programa. Si hace esto, minimizará el número de objetos dependientes que crea, y será forzado a cargar en los números más altos de los bancos de memoria cuando cargue los archivos.

Una vez tiene objetos seleccionados para grabación (ya sea individualmente tal como se describió o por selección de banco), el K2661 determinará si cualquiera de los ítems escogidos para grabar tiene cualquier objeto dependiente en RAM que no fuera escogido. Por ejemplo, si selecciona un programa para ser grabado y nada más (usando la característica Save Object), el programa puede tener efectos dependientes, mapas de

notas y muestras que están en RAM. Los objetos dependientes que están en ROM (por ejemplo, muestras ROM o mapas de notas) no son grabados a disco.

Usted verá el siguiente diálogo mostrado si hay cualquier objeto dependiente en RAM o cualquier objeto que fuera seleccionado para grabar:

Save dependent objects?

Names Yes No

Escogiendo Yes causará que cualquier objeto dependiente ser grabado en el archivo junto con los objetos seleccionados. Escogiendo No significa que los dependientes no seleccionados no serán grabados. El botón de Names crea un nuevo tipo de objeto para ser grabado en el archivo, llamado la tabla de nombre.

La Tabla de Nombre

Una tabla de nombre de archivo es una lista de cualquier objeto dependiente que no fuera explícitamente seleccionado para grabar en el archivo. Cada entrada en la tabla de nombre contiene el tipo de objeto, ID de objeto, y el nombre de un objeto dependiente.

Una tabla de nombre de archivo es usada por el K2661 sólo una vez: cuando el archivo está cargado. En ese momento, el K2661 buscará objetos dependientes que no fueron salvados originalmente. La coincidencia de búsqueda de objetos dependientes por nombre con objetos que están ya en RAM, y vincularlos a los objetos parientes. Los datos de table-name son entonces descartados cuando la carga de archivo está acabada. Esta característica de búsqueda es referida como Relink-by-Name.

Relink-by-Name le permite grabar objetos y sus objetos dependientes separadamente (en múltiples archivos) y poder vincularlos más tarde mediante la carga de los archivos en el orden correcto. Esto puede ser una forma eficiente de trabajar con el K2661 muchos niveles de objetos dependientes. La forma más común en la cual Relink-by-Name es cuando haciendo pequeños ajustes a un programa que tiene como sus dependientes una larga cantidad de datos de muestra. Usted puede separar el programa y los datos sample, así que después de cambiar un parámetro de programa, sólo un archivo contiene el programa y una tabla de nombre será grabado de nuevo.

Cuando carga un archivo que contiene una tabla de nombre, las siguientes reglas deberían ser observadas para revincular de forma correcta para que ocurra:

- 1- Use nombres únicos para objetos dependientes a cada nivel. Por ejemplo, si iba a revincular varias muestras en un archivo con un programa y un mapa de notas desde otro archivo, cada muestra debería tener un nombre diferente. De lo contrario, los objetos dependientes (las muestras) no serán revinculadas adecuadamente. Esto creará problemas tales como rangos de mapas de notas que no suenan como se supone.
2. Los dependientes a ser revinculados deben ser cargados ya. De lo contrario no serán encontrados y revinculados cuando el archivo que contiene los objetos parientes es cargado. Esto obstruye en el orden de la carga de archivo puede ser más fácil de trabajar mediante el uso de característica archivo macro (descrita más tarde). Puede construir un

Basic Disk Mode

Saving Files

archivo macro para cargar automáticamente los archivos dependientes y los archivos parientes en el orden correcto, estando seguro que que cualquier archivo que contenga dependientes están cargados primero. Una alternativa a cargar los archivos con macro sería grabar los archivos dependientes y parientes en el mismo directorio de disco con nombres de archivo similares de tal manera que aparecerán consecutivamente en la lista de archivos alfabética. Una vez haya hecho esto, es fácil seleccionar ambos archivos para cargar en el orden correcto

Estas reglas pueden parecer complicadas al principio, pero serán vistas de forma natural una vez haya solucionado unos pocos ejemplos con sus propios archivos.

El algoritmo de búsqueda usado para revincular objetos dependientes a sus objetos parientes durante la carga es tal como sigue:

La búsqueda de un objeto dependiente (cuyo nombre coincide con una entrada en la tabla de nombre) empieza en el principio del banco que es especificado para la carga del archivo pariente. Todas las ID posibles son entonces buscadas consecutivamente. Cuando la última ID del banco 900 ha sido buscada (normalmente 999), la búsqueda envolverá desde la ID1 hasta el final del banco que ha especificado. La búsqueda para una vez que un dependiente con un nombre coincidente haya sido encontrado y revinculado.

Por ejemplo, si un archivo que contiene un programa de una capa es cargado en el banco 400, y el archivo incluye una tabla de nombre que lista el mapa de notas de la capa por nombre, entonces el K2661 empezará a buscar todos los posibles ID de mapa de notas empezando en 400, hasta el ID 999. La búsqueda entonces continúa desde la ID1, parando en el ID 399. Si la búsqueda no tiene éxito en la búsqueda, el dependiente no será resuelto, y en este ejemplo el programa mostraría un valor de "Objeto no encontrado" para su parámetro de mapa de notas, donde la ID del objeto es el valor que fue grabado en el archivo.

La búsqueda es hecha en esta manera circular de forma que le permite decidir que dependientes son revinculados. Esto puede ser necesario si acaba con múltiples copias de objetos dependientes con el mismo nombre, usted puede diferenciar entre ellos mediante la carga del archivo pariente en un banco específico que es el mismo banco o el banco anterior que contenga los objetos que desea revincular. Observe que esto podría ser de tal manera, que hasta sería imposible para el K2661 diferenciar entre objetos con el mismo nombre dentro del mismo banco.

Trabajando con Relink-by-Name

Aquí hay un par más de ejemplos en profundidad que pueden mostrar como Revincular por Nombre funciona en una situación práctica.

Considere que la RAM de su K2661 contiene el siguiente programa de una capa y también sus mapas de notas dependientes y muestras (la técnica usada en este ejemplo podría aplicarse bien a cualquier programa con cualquier número de capas):

Program: Program 317 Steinwave Piano

Keymap: Keymap 300 Steinwave Piano

Samples: Sample 300 StwaveG1 Sample 310 StwaveC7

En este caso usted podría desear grabar las muestras y el mapa de notas en un archivo, y el programa en otro archivo. Así, desde el diálogo de Save Object usted podría primero seleccionar todas las muestras desde 300-310, y mapa de notas 300, para grabar en un archivo, vamos a decir STWAVE1.K26.

Usted podría entonces volver al diálogo Save Object y grabar el programa 317 en un archivo separado en el mismo directorio, vamos a decir STWAVE2.K26... sólo esta vez, se le preguntará la pregunta "Save dependent Objects". Responda a esta presionando Names.

Después de grabar, el archivo STWAVE2.K26 contendrá dos objetos en el, el programa 317 y una tabla de nombre. Puede usted verificar fácilmente esto yendo a la función de Load (o cualquier otra función de disco) y presionar Open en el archivo recién grabado (el cual debería estar resaltado). La pantalla de objetos para el archivo se mostrará así:

```

Func:LOAD      Sel:0/2      Index: 1

Table 36 Names      334
Program 317 Steinwave Piano      274

Select  Next  Type  Multi  OK  Cancel

```

La tabla de nombre será siempre el primer objeto en la lista. Puede verificar el contenido exacto de la tabla de nombre usando el atajo "View Name Table" (tal como se describe en página 13-17), asegúrese que la tabla de nombre está resaltada, y presione cualquiera de los botones de cursor Left o Right (como si fuera a escuchar la Tabla de Nombre). Podría entonces ver lo siguiente:

```

Name Table Contents
Keymap 300 Steinwave Piano
Sample 300 StwaveG1
Sample 301 StwaveD2
Sample 302 StwaveB2
Sample 303 StwaveE3
Sample 304 StwaveB3
Sample 305 StwaveG4

      OK

```

Los contenidos de la lista de Tabla de Nombre muestra que hubiera sido grabado en el archivo si hubiera contestado Yes a "Save dependent Objects?" en lugar de contestar mediante la presión de Names. Más importante, le permite ver que objetos necesitan estar en la RAM del K2661 antes de cargar este archivo.

Las ID de los objetos mostradas en la tabla son los mismo números que aquellos objetos dependientes usando a la hora de grabar el archivo.

Un cosa importante a tener en cuenta sobre esta tabla de Nombre particular es que los nombres de las muestras no son necesitadas por el K2661 para propósitos de revincular. De hecho, la única información necesaria para revincular los objetos dependientes del archivo es el objeto de mapa de notas. La razón para ello es que cuando este archivo que contiene el programa es cargado, todos los objetos dependientes debería haber sido ya cargados, y los mapas de notas deberían estar vinculados ya a las muestras. Aunque los nombre de muestras son redundantes desde el punto de vista del K2661, están incluidos gratis, y puede encontrarlos muy útiles si necesita alguna vez saber exactamente que querían hacer los dependientes de un archivo.

La lista de contenidos de la Tabla de Nombre es desenrollable si hay más de 7 objetos en la tabla de nombre.

Ahora que los dos archivos STWAVE.K26 y STWAVE2.K26 han sido creados usando la tabla de nombre, pueden ser recargados y revinculados correctamente. Los archivos pueden ser cargados en cualquier banco – ellos no necesitan volver al banco donde estaban originalmente – ya que el archivo STWAVE2.K26 buscará a través de todos los bancos para encontrar los objetos por nombre para revincularlos. De hecho, si fuera inmediatamente a recargar el archivo que contiene el programa (STWAVE2.K26), en cualquier banco, encontraría que es revinculado automáticamente al mapa de notas

Basic Disk Mode

Saving Files

Correcto, ya que el mapa de notas y las muestras están actualmente en memoria. Más adelante, podría editar el programa y editar y crear más variaciones de él como referencia el mapa de notas del Piano Steinwave, añadir capas ROM, y/o efectos deseados, y grabar todos los programa (y cualquier efecto) al mismo o a un nuevo archivo (recuerde presionar Names cuando se le pregunte "Save dependent Objects?") Nunca tiene que grabar el archivo STWAVE1.K26 que contiene el mapa de notas y las muestras, si todo lo que ha hecho es añadir programas o editarlos. Puede ser una forma de ahorrar mucho tiempo.

Si el mapa de notas y los archivos de muestras están en un disco CD-ROM, entonces usar Relink-by-Name no es sólo una forma de ahorrar tiempo, sino una forma de ahorrar espacio en disco. Si le gustan las muestras y mapas de notas desde un archivo CD-ROM, no hay necesidad de duplicar los datos de muestra en su propio disco duro. En lugar de ello, todo lo que tiene que hacer es grabar un archivo de programa en la manera superior, y después asegurarse que el archivo CD-ROM está cargado primero antes de cargar el archivo de programa.

Si necesitaba añadir algunos datos de muestras al archivo (por ejemplo, quiere añadir una raíz al mapa de notas o procesar y reloop una muestra desde el CD-ROM), puede hacerlo explícitamente seleccionando los datos de la nueva muestra y el mapa de notas para grabar con el programa y la tabla de nombre. Entonces, la nueva muestra no sería listada en la tabla de nombre (estaría en el mismo archivo que la tabla de nombre), y el mapa de notas sería revinculado a todas las muestras por nombre en lugar del programa siendo revinculado al mapa de notas (como antes). Lo que pone en los archivos diferentes depende de usted, y no hay límite a donde quiere meter los objetos si en un archivo o en otro. La cuestión principal es estar alerta de que hay dos reglas para Relink-by-Name mencionadas abajo:

1. Se deben cargar primero los archivos con objetos dependientes.
2. Siempre use nombres únicos para tipos de objeto. (Observe: en casos donde la duplicación de nombres existe en diferentes bancos, carga de archivos conteniendo objetos dependientes, entonces cargue el archivo que contiene la tabla de nombre en el mismo banco o justo al anterior. Esto prevendrá conflictos de revinculos.

Como verá más tarde, puede crear un archivo macro que cargará automáticamente ambos archivos en el orden correcto, no importa cuales discos hay o que directorios de discos hay. Usando archivos macro de esta manera, puede evitar tener que explicitar la carga de archivos múltiples y recordar el orden correcto cada vez.

Puede también usar el Selector de Objetos Múltiples (vea la página 13-34) para obtener ayuda en el proceso de identificar objetos dependientes y objetos parientes que quiera colocar en archivos separados. Por ejemplo, puede seleccionar fácilmente todos los mapas de notas y muestras de un grupo de programas, para crear archivos dependientes. Entonces, podría seleccionar rápidamente los programa y cualquier otro objeto que quisiera revincular más tarde, y grabarlos en otro archivo.

Aquí hay otro ejemplo práctico usando canciones (secuencias). Suponga que ha cargado varios archivos en su K2661, tantos que ahora tiene todos sus instrumentos favoritos en RAM. Entonces, agrupe las canciones usando una combinación de programas ROM y los programas RAM que ha cargado.

Songs	400 Wild Jam	401 Memphis Groove
Programs	600 Drawbarz 231 Funky GTR 50 Studio Kit 1 (from ROM)	245 FendJazzBass 400 ObieWarble Pad
Effects	ROM Effects	
Keymaps, Samples	Lots of 'em...	

En este caso puede querer grabar todas las canciones en un archivo, y poder revincular los objetos dependientes automáticamente usados por las pistas de las canciones. Todos los programas son presumiblemente ya grabados en archivos separados. El único archivo que necesita ser creado es uno que contenga todos los objetos de la canción, más una tabla de nombre. De nuevo, esto es hecho mediante la selección de canciones desde el diálogo de Save Object, y respondiendo Names a "Save dependent objects?" Los contenidos de estos archivos pueden entonces ser mostrados mediante la presión Open (tal como fue hecho en el ejemplo anterior).

```
Func:LOAD Sel:0/2 Index: 1
```

```
Table 36 Names 700
Song 400 Wild Jam 12114
Song 400 Memphis Groove 34002
```

```
Select Next Type Multi OK Cancel
```

También es mostrado en el ejemplo anterior, puede mostrar el contenido de la tabla de nombre:

```
Name Table Contents
Program 231 Funky GTR
Program 245 FendJazzBass
Program 400 Obie Warble Pad
Program 600 Drawbarz
Keymap 220 Funk Guitar
Keymap 229 Jazz Bass
```

OK

Observe que el programa ROM Studio Kit 1 no será listado en la tabla de nombre. Cualquier objeto dependiente que está en ROM no necesita ser revinculado por nombre. Los objetos ROM están siempre directamente referenciados por sus propios números ID, ya que no son grabados en ningún archivo.

Una vez el archivo de la canción ha sido grabado, puede ser cargado en cualquier momento y revinculado correctamente, mientras los otros archivos que contengan los programas necesarios hayan sido ya cargados.

Para este tipo de situación, donde puede estar trabajando en canciones siempre usando un grupo consistente de programa, es beneficioso hacer un archivo macro que puede ser cargado en un paso para direccional todos los programas diferentes a ser cargados. Después de eso, cuando quiera cargar un archivo de canción que contenga una tabla de nombre referenciando estos programas, las canciones deberían ser revinculadas a los programas correctos.

Si tiene múltiples copias de los programas necesarios ya cargados en diferentes bancos, puede controlar que banco de programa será vinculado a las canciones mediante la elección de un cierto banco para cargar dentro el archivo de canción. Los programas revinculados serán el primer grupo encontrado de acuerdo al algoritmo de búsqueda de Relink-by-Name definido antes.

No cargando la Tabla de Nombre

Puede haber un tiempo en el que desee cargar objetos desde un archivo que contenga una tabla de nombre, pero no quiera que el K2661 revincule cualquier objeto dependiente de acuerdo a la tabla de nombre. Esto puede ser cumplido abriendo el archivo desde la función Load, y seleccionando cualquier objeto deseado desde dentro del archivo, excepto la tabla de nombre. Los objetos seleccionados serán cargados en el banco que especifique, sin embargo el mecanismo Relink-by-Name no funcionará.

Tiempo de proceso Relink-by-Name

Normalmente, el tiempo que tarda revincular varios objetos dependientes usando la búsqueda de nombre será insignificante, en relación al tiempo que tarda en cargar los datos desde el archivo. Sin embargo, si intenta revincular una cantidad grande de dependientes cargando desde un archivo (digamos, 200 muestras o así), puede observarse una espera mientras el K2661 busca su base de datos de objetos para los dependientes. Si esto ocurre, es mejor ser paciente.

Grabando objetos en los bancos de memoria

Hay un banco separado de ID de objetos para cada tipo de objeto. Eso es, puede usted grabar 999 programas, 999 muestras, 255 canciones, y así en adelante. Hay dos grupos de tipos de objetos, basados en el número de ID de objeto disponibles. La tabla 13-1 muestra el número de ID y sus rangos – en ROM y en RAM – para ambos grupos de tipos de objetos.

Object Type	Total Available Object IDs	ROM ID Ranges	RAM ID Ranges
Samples Keymaps Programs Setups	999	1-99 100-199	200-299
			300-399
			400-499
			500-599
			600-699
			700-799
Quick Access Banks Songs Velocity Maps Pressure Maps Intonation Tables	255	1-75	800-899
			900-999
			100-119
			200-219
			300-319
			400-419
			500-519
			600-619
			700-719
800-819			
900-919			

Table 13-1 Memory Banks: Object IDs Available for Different Object Types

Página de selector de objetos múltiples

El selector de objetos múltiples le da diversas maneras para seleccionar múltiples objetos para varias operaciones – por ejemplo, para cargar todos los setups con ID entre 250 y 299, para grabar todos los programas en el banco 400, incluyendo sus mapas de notas RAM dependientes (pero no sus muestras RAM dependientes), o para borrar todas las muestras cuyo nombre incluya "Gazonk".

El selector de objetos múltiples está disponible en dos lugares:

- En modo Disco, en los diálogos de Load y Save
- En modo Master, en las páginas de Utilidad de Objetos – Move, Copy, Name, Delete, y Dump (vea página 11-15)

Cada uno de esos diálogos y páginas de utilidad tiene un botón blando Multi. Presionarlo le lleva al selector de objetos múltiples.

Usando un Selector de Objetos múltiples: Vista rápida

1. En modo disco, presione Load o Save, o en modo Master, presione Object, después presione Move, Copy, Name, Delete, o Dump. Verá una lista de objetos que puede desenrollar con la rueda Alfa. (Si está en modo Disco y cargando objetos, necesitará antes para navegar a través de los directorios y abrir un archivo, verá la lista y el botón Multi). Esta lista de objetos – convenientemente llamada lista de objetos – es lo que busca el Selector de Objetos Múltiples.
2. En lugar de desplazarse a través de la lista de objetos manualmente y presionar Select para cada objeto que quiera seleccionar, simplemente presione Multi. El Selector de Objetos Múltiple aparece.
3. Establezca el valor del parámetro Select, el cual determina el modo de operación para el Selector de Objeto Múltiple.
4. Establezca el valor de cualquier otro parámetro que está visible. Diferentes parámetros son visibles dependiendo del valor del parámetro Select. Este paso es llamado configurando el rango de selección. El rango de selección determina cuales objetos son seleccionado cuando ejecuta el siguiente paso.
5. Presione Set. En la mayoría de modos, esto selecciona cada objeto en el rango de selección, y le devuelve a la página donde estaba antes de presionar Multi. Observe el asterisco entre las ID y nombres de los objetos seleccionados.
6. Complete la operación que empezó en el paso 1.

Modos de operación: El parámetro Select

El Selector de Objetos múltiples tiene cuatro modos de operación, los cuales determinan como el selector de objetos múltiples define el rango de selección dentro de una lista de objetos. Use el parámetro Select para establecer el modo de operación. Hay cuatro valores:

Type/Range: Restringe el rango de selección a tipos de objetos en particular (como programas o muestras), y le permite especificar un rango de ID (como 1-100).

Dependents: Restringe el rango de selección a objetos que son dependientes de cualquier objeto que especifique.

Everything No hay restricciones, toda la lista de objetos se convierte en el rango de selección.

Search String (SearchStrg) Restringe el rango de selección a objetos cuyos nombres contienen una cadena de caracteres que especifica (por ejemplo, todos los objetos cuyos nombres incluyen "clav").

Los dos primeros modos de operación en el Selector Múltiple de Objetos tiene otros parámetros asociados con ellos. El siguiente diagrama muestras como se enseña el modo de Tipo / Rango:

```

Multiple Object Selector
Select :Type/Range
Type   :Sample
Bank   :200's
StartId: 200      EndId: 299

All  Type Toggle Clear Set Cancel

```

Basic Disk Mode

The Multiple Object Selector Page

Use este modo para operaciones en un tipo particular de objeto (como cargar todos los setups, o sólo los setups 250-299). Los parámetros de tipo, banco, StartId y EndId le permiten especificar con que objetos va a trabajar. Vea el Modo Type / Range en la página 13-39 para más información.

Cambie el valor del parámetro Select a Dependents si quiere seleccionar objetos basados en sus dependencias (por ejemplo, cuando quiere grabar 20 programas y sus mapas de notas dependientes). Un tipo diferente de parámetros aparece.

```
Multiple Object Selector
Select :Dependents
Of      :Current Item
Specify:All
```

Current = Program 205 Viola Section

All **Type** **Toggle** **Clear** **Set** **Cancel**

No puede usar este modo con la función Load, ya que el K2661 no puede calcular dependencias en objetos que no están ya en RAM. Puede usar este modo con todas las otras funciones mencionadas al principio de la sección de Selector de Objetos Múltiples.

Use el parámetro Of para especificar si quiere seleccionar dependientes del objeto actual, o dependientes de los objetos previamente seleccionados. En el caso anterior (con Of establecido a Current Item), presionar Set selecciona los dependientes del objeto mostrado en el campo Current (Programa 205 Viola Section en la pantalla superior – es siempre el objeto que fue resaltado en la página anterior). En el último caso (con Of establecido a Selected Objects), presionar Set selecciona todos los objetos que ha marcado para selección en la página previa (todos los objetos con asteriscos entre sus ID y nombres).

El parámetro Specify determina que tipo de objetos dependientes son seleccionados cuando presiona Set. Esto es útil cuando quiere grabar un tipo de objeto dependiente, pero no otro. Vea Modo Dependientes en página 13-40 para más información.

Si establece el parámetro Select a un valor de Everything o SearchStrg, todos los otros parámetros desaparecen. En modo Everything, el K2661 selecciona cada item en la lista en la página previa. Cuando presiona Set, volverá a esta página, y ve cada objeto seleccionado.

En modo SearchStrg, el K2661 selecciona cada objeto cuyo nombre contiene una cadena definida por el usuario de caracteres. En este caso, cuando presiona Set, el K2661 le pide que entre una cadena de caracteres usando el teclado alfanumérico. Entre los caracteres, presione OK. El K2661 le devuelve a la página donde estaba antes de presionar Multi, seleccionando los objetos cuyos numores contienen dicha cadena.

Botones blandos de selector de Objetos múltiples

All **Type** **Toggle** **Clear** **Set** **Cancel**

Cancel probablemente no necesita explicación, le vuelve de nuevo a la página previa sin cambiar la selección actual de objetos. Los otros botones están en dos grupos.

All y Type

Los primeros dos botones de atajo – uno para seleccionar todos los objetos (como en modo Everything), y uno para seleccionar o deseleccionar todos los objetos de un tipo particular.

All Vuelve el parámetro Select a Type/Range, si no estaba todavía establecido de esta forma. Establece Type para All Types y banco a All Banks, y también establece StarId a 0 y EndId a 000. Esto es equivalente a usar modo Everything. La ventaja de usar el botón All es que puede seleccionar todos los objetos, pero todavía estar en modo Type/Range, donde puede afinar el rango de selección (por ejemplo, todos los objetos en el banco 400, o todos los programas).

Type Vuelve el parámetro a Type/Range, si no estaba todavía establecido de esta forma. Establece el parámetro Bank a All Banks, y también establece StarId a 0 y EndId a 000. El valor del parámetro Type coincide con el tipo de objeto actualmente indexado desde la lista de objetos. Por ejemplo, si se desplaza a un objeto de setup después presionado Multi, presionar el botón blando Type configuraría el parámetro Type a Setup. Esto es normalmente usado para seleccionar o deseleccionar rápidamente todos los objetos de un tipo particular mediante el desplazamiento del primer objeto de ese tipo, y después presionando Multi – Type – Set o Multi – Type – Clear. Si no quiere incluir todos los bancos n el rango de selección, es fácil ajustar el banco o los ID de parámetros para estrechar el rango.

Toggle, Clear, y Set

En la mayoría de casos, estos botones blandos seleccionan o deseleccionan los objetos en el rango de selección, después le devuelven a la página anterior (la página en la que estaba cuando presionó Multi). La excepción es el modo SearchStrg, en cuyo caso presionando cualquiera de los tres botones le pide especificar la cadena que determina el rango de la selección.

Toggle Para cada uno de los objetos en el rango especificado, intercambia el estado de la selección del objeto. Si un objeto no está seleccionado ya, esto lo selecciona (un asterisco aparecerá entre sus ID y nombre cuando vuelva a la página anterior). Si un objeto está ya seleccionado, esto lo deselecciona (el asterisco desaparece).

Clear Deselecciona todos los objetos en el rango de selección.

Set Selecciona todos los objetos en el rango de selección.

Ejemplo: Toggle

Toggle es útil cuando quiere seleccionar todos los objetos en la lista excepto aquellos que tiene ciertas condiciones. Por ejemplo, puede querer liberar algo de RAM mediante el borrado de todos los objetos que no están siendo usados por un canción en la que está trabajando.

1. Vaya a modo Master, y presione el botón blando Object, después el botón blando Delete. Verá una lista de objetos RAM.
2. Resaltando la canción cuyos objetos dependientes quiere mantener, después presione Multi. El Selector de Objeto Múltiple aparece.
3. Establezca el valor del parámetro Select a Dependents, el valor del parámetro Of a Current Item, y el valor del parámetro Specify a All. Esto especifica que quiere seleccionar todos los dependientes de la canción resaltada.
4. Presione Set. Esto selecciona todos los objetos dependientes de la canción, y le devuelve a la página DELETE, mostrando una lista de objetos RAM. Observe el asterisco entre las ID y nombres los objetos seleccionados.
5. Presione Multi de nuevo, y establezca el valor de Select a Everything (o presione All).

Basic Disk Mode

The Multiple Object Selector Page

6. Presione Toggle. Esto selecciona todo lo que no fue seleccionado, y deselecta todo lo que lo fue. El resultado es que todo lo no usado por su canción es seleccionado.
7. Presione OK. Si el K2661 pregunta si está seguro, presione Yes.

Ejemplo: Clear

Suponga que está en modo Disk, y quiere grabar todo en RAM excepto los programas.

1. Presione el botón blando Save para ir al diálogo Save, después presione el botón blando Object.
2. Seleccione toda la lista de objetos presionando los botones de cursor Left/Right juntos.
3. Presione Multi. Establezca el parámetro Select a un valor de Type/Range.
4. Establezca el valor de Type a Program, y el valor de Bank a All Banks.
5. Presione Clear. El K2661 vuelve al diálogo Save. A medida que se desplaza a través de la lista de objetos, observará que no hay programas seleccionados.

Ejemplo: Set

Suponga que quisiera grabar todos los mapas de notas y muestras en el banco 300 a un archivo único.

1. En modo Disk, presione Save, después presione Object.
2. Establezca el parámetro Select a Type/Range, el parámetro Type a Keymap, y el parámetro Bank a 300.
3. Presione Set. Esto selecciona todos los mapas de
4. Presione Multi de nuevo, cambie el parámetro Type a sample, y presione Set de nuevo. Ahora todos los mapas de notas y muestras en el banco 300 son
5. Presione OK y continúe con la operación Save.

Entrando Criterio de Selección en Selector de Objetos Múltiples

Esta sección describe la operación de los modos de selección proporcionados en la página de Selector de objetos múltiples. Estos son accesibles mediante el desplazamiento del parámetro Select a diferentes valores, tal como se muestra arriba.

Modo Type/Range

Este modo le permite seleccionar los objetos basados en su tipo, y en un particular rango de ID de objetos.

Parametro	Valores posibles	Función
Type	Sample, Keymap, Effect, Program, Setup, QABank, VelMap, PrsMap, IntTbl, Song, Table, All Types	Establece el tipo de objeto deseado. El valor All Types seleccionará todos los otros posibles tipos
Bank	000s, 100s, 200s, 300s, 400s, 500s, 600s, 700s, 800s, 900s, All Banks	Establece el banco deseado. Cambiar este parámetro causa que el StartId y el EndId se establezca a los límites del banco escogido (por ejemplo, un valor de 300 establece el StartId a 300 y el EndId a 399). Un valor de All Banks establece el StartId a 0 y el EndId a 999. El rango actual usando para selecciones cuando es presionado Toggle, Set o Clear es tomado de la configuración de los parámetros StartId y EndId. Por ejemplo, si establece el banco a 200 y después cambia el StartId a 300 y el EndId a 399, el banco 399 será seleccionado, no el 200. El parámetro de Banco es usado como camino rápido para configurar el rango de ID para el banco entero, o todos los bancos.
StartID	0-999	Establece la ID de inicio specific del rango de selección
EndId	0-999	Establece la ID de inicio specific del rango de selección

Tabla 13-2 Selección de Objetos mediante Type / Range

Es posible establecer el EndId antes de StartId. Si este es el caso, el rango de selección está vacío.

Modo Dependents

Este modo es usado para seleccionar un grupo de objetos que son dependientes de otros objetos. Esto no está disponible cuando se cargan objetos en modo Disk.

Parámetro	Valores posibles	Función
Of	Current Item, Selected Items	Si está en Current Item, la selección de rango está confinada a aquellos objetos en la lista de objetos que son dependientes del ítem indexado actualmente (Current=), incluyendo el ítem indexado actualmente en si mismo. Si está en Select Ítems, entonces el rango de selección incluye cualquier objeto en la lista de objetos que es dependiente de cualquier objeto seleccionado (aquellos con asteriscos entre sus ID y nombres). Los ítems actualmente indexados son ignorados a no ser que sean explícitamente seleccionados.
Specify	All, All->Keymap, All->Program, Keymap->Sample, Samples Only	Este parámetro es usado para limitar que objetos dependientes son incluidos en el rango de selección para los objetos apropiados incluido via el parámetro Of. La configuración normal es All, lo que significa que todos los dependientes son incluidos. Las otras configuraciones son útiles primeramente cuando se separan objetos en diferentes archivos para recargar más tarde usando macros y Relink-by-Name. Si se establece a All-Keymap, entonces el rango de selección todos los objetos dependientes abajo al nivel de mapa de notas. Eso es, muestras serán excluidas desde el rango de selección. Si se establece a All-Program, entonces el rango de selección incluye cualquier objeto dependiente al nivel de programas y efectos (mapas de notas y muestras son excluidos del rango de selección). Keymap – Sample incluye todos los mapas de notas y muestras que son objetos dependientes, y nada más. Samples Only incluye todas las muestras que son objetos dependientes, y nada más.
Current	Type, ID, and name of the currently indexed object	Muestra el objeto que será usado si Current Ítems es el valor del parámetro Of.

Tabla 13-3 Selección de Objetos por Dependents

Modo Everything

Everything incluye todos los objetos en la lista. Usted puede preferir usar el botón All para este propósito.

Modo Search String (SearchStrg)

Este modo de selección le preguntará por una búsqueda de una cadena para ser entrada, tan pronto como presione cualquier de los botones Toggle, Clear o Set. El rango para la selección / reelección será cualquier objeto cuyo nombre contenga la cadena de búsqueda, ignorando si está en mayúsculas o minúsculas. Tan pronto como presione el botón OK después de entrar la cadena de búsqueda, el K2661 ejecuta el comando Toggle, Clear o el que haya especificado al principio de la operación de búsqueda. Modo SearchStrg no está disponible cuando está cargando objetos.

Trabajando con el Selector de Objetos Múltiples

El selector de objetos múltiples minimiza las presiones de botón y le permite rápidamente seleccionar cualquier grupo de ítems que quiera desde la RAM del K2661. Esta disponible para todas las funciones de organización de objetos.

Puede observar que la posición del cursor y configuración de parámetros es recordada cuando salga del diálogo Multi Selector, incluso si ha salido del diálogo y escoje una función diferente. Por ejemplo, si acaba haciendo una gran selección de muestras o de

dependientes a diferentes niveles, los parámetros estarán de la forma en la que los dejó cuando se ha movido de función en función (por ejemplo, desde Copy a Delete o Save, etc.).

El modo "Select Dependents" es muy útil no sólo para grabar dependientes, sino también para separar grupos de objetos para colocarlos en diferentes archivos. Usando la configuración opcional para el parámetro Specify (All-Keymap, All – Program, Samples Only, etc.) puede separar el grupo de objetos que quiere grabar a cualquier nivel del árbol de objeto que sea necesario:

Ejemplos de operaciones posibles usando el Selector de Objetos Múltiples

- Selecciona todos los mapas de notas que son dependientes de un bloque de programas.
- Selecciona todas las muestras empezando del ID 398.
- Selecciona todos los objetos que tienen "piano" en su nombre de objeto.
- Selecciona los programas, setups y efectos que son dependientes de la canción 200.
- Selecciona todos los mapas de notas y muestras que son dependientes de las canciones 400-410.

Basic Disk Mode

The Multiple Object Selector Page

Capítulo 14

Muestreando y Modo Live

Preparando para muestrear

Antes de empezar a muestrear, necesitará conectar los cables apropiados desde su fuente de muestreo a su K2661. Los cables y los jacks de entrada que use dependiendo del formato de muestreo que escoja, y la configuración de salida de su fuente de muestreo.

Observe que muestrear requiere tener la opción de sampler del K2661. Incluso sin la opción de sampler, sin embargo, usted puede tener acceso a todas las características de edición de muestras cubiertas en el capítulo 14 de la Guía Musical (en el CD-ROM). Las muestras pueden ser cargadas desde el disco, o volcadas en el K2661 via MIDI Sample Dump Standard (SDS) o via SCSI usando el protocolo SMDI. Vea la Guía de Referencia para información de SMDI. Vea también especificaciones SIMM en la Guía de referencia para información sobre requerimientos RAM para muestras.

Cables y Jacks de entrada

Si va a muestrear desde una fuente analógica, tiene 2 opciones:

- Para señales sin balancear, use un cable estéreo o mono de 1/4 conectado al jack de entrada analógico de 1/4.
- Para señales balanceadas, use cables XLR balanceados (canon) conectados a uno de ambas entradas analógicas XLR.

Aunque es posible enviar una señal balanceada en un cable de 1/4 cuando está haciendo muestras estéreo, ya que haciéndolo puede causar cancelación de fases en sus señales.

Usar un cable mono envía la señal al canal izquierdo del K2661. Si usa un cable mono, esté seguro de establecer el parámetro Modo en la página SampleMode a un valor de Mono (L).

Si está muestreando desde una fuente digital en formato digital AES (o AES/EBU o S/PDIF), conecte el cable de entrada a jack de entrada AES/SPDIF en la sección sampling en el panel trasero. Este jack está cubierto por un pequeño conector el cual es fácilmente retirado antes de conectar el cable. Esta conexión debería dejarse en su sitio cuando la entrada óptica no está en uso, ya que el polvo y la suciedad pueden causar disfunciones en la entrada óptica.

Entrando la muestra

Hay dos formas diferentes de ir a la página SampleMode. El método que escoge depende del tipo de muestreo que está haciendo- cuantos samples está creando y si necesita mapas de notas personalizados.

La diferencia entre los dos métodos es primero un tema de facilidad de acceso al editor de mapa de notas. Una vez ha hecho sus muestras, necesita asignar a un mapa de notas y asignar ese mapa de notas a una capa en un programa. Refiérase a la Guía de Músicos para una explicación paso a paso de cómo crear mapas de notas.

Sampling and Live Mode

Sampling Analog Signals

Desde Modo Program, Setup, Master o Quick Access

El modo más fácil de ir a la página de SampleMode es desde Modo Program, Setup, Master o Quick Access. Presione el botón blando etiquetado Sample de cualquier de estas páginas. Este es un buen método para usar si está haciendo sólo un par de muestras, o si quiere asignar cada muestra en su propio mapa de notas y programa. Una vez ha creado y grabado us muestra, puede presionar el botón blando Preview. Este botón proporciona un camino rápido para crear un programa y un mapa de notas, con su muestra asignada a lo largo del rango completo del teclado. El programa es un programa de una capa que usa la configuración desde el programa 199 Default Program.

Desde el Editor de Mapa de notas

Este es un modo mejor de usar si va a estar haciendo muchas multimuestras, o si necesita crear mapas de notas custom en los cuales tenga sus nuevos samples asignados a lo largo del teclado en un mapa de notas. Active el Programa 199 Default Program. Preisione Edit, después Keymap. Seleccione Keymap 168 Silence, después presione Edit de nuevo. Esto le lleva al Editor de mapa de notas. (De hecho puede escoger cualquier programa y mapa de notas que quiera para empezar con él. Ahora desde el Editor de Mapa de notas, presione el botón de modo MIDI. Esto le lleva a la página SampleMode. Una vez ha creado y grabado sus muestras, presione Exit. Ahora volverá a la página del editor de mapa de notas, donde puede inmediatamente asignar aquellas muestras a lo largo del teclado. Una haya creado y grabado su mapa de notas, puede salir del editor de mapa de notas y crear un programa que use su nuevo mapa de notas, o puede volver a la página SampleMode para otro muestreo.

Señales analógicas de muestreo

La entrada analógica de muestreo del K2661 está optimizada para una señal de nivel de línea de baja impedancia (-10dBm). Con una señal de nivel de línea, un configuración de ganancia de entrada de 0 dB debería prevenir clips de la muestra incluso a la máxima salida de la fuente. Puede compensar para niveles de entrada inferiores con el parámetro Gain en la página SampleMode.

Si está muestreando a través de un micrófono, probablemente querrá usar un preamplificador para optimizar sus ratio de señal-ruido. Si no tiene preamplificador, puede ajustar el parámetro Gain en la página SampleMode. Una configuración de 21 dB le dará resultados razonables para muchas aplicaciones. Esto incrementará el nivel de ruido también, sin embargo.

Haciendo funcionar su señal de muestra a traves de un mezclador antes de enviarlo al K2661 le da la máxima flexibilidad en el control del nivel de señal, ya que puede usar su ganancia o amortiguación si lo necesita. Esto, sin embargo, puede añadir ruido a la señal. Para la señal más limpia posible, querrá conectar su fuente de muestras directamente al K2661. Los mejores resultados serán conseguidos mediante el sampleo desde una fuente digital, usando una de las entradas de muestreo digitales del K2661.

Asumiendo que las conexiones están hechas, está listo para configurar su primera grabación de muestras. Selección la página SampleMode (refiérase a Entrando una muestra arriba). La línea principal de la página SampleMode le da la cantidad de memoria libre, y la cantidad de memoria de programa libre.

Entrada

En la página SampleMode, establecerá las condiciones para su grabación de muestra. Dependiendo en el tipo de entrada que seleccione, un diferente grupo de parámetros aparecerá en esta página. Cuando ha seleccionado la entrada analógica, la página aparece como en el diagrama inferior. Las diferencias entre muestreo analógico y digital son discutidas en la sección llamada Sampleando Señales Digitales en la página 14-8.

```

SampleMode Samples:131072K Channel=2
Sample:None Src:Ext
Input :Analog Time:1s Mon:Off
Gain :0 dB
Rate :48.0KHz
Mode :Stereo
Thresh:Off -dB 60 40 * 16 * 8 4 0
Record Auto Timer Preview

```

El indicador digital en la parte baja derecha de la pantalla le da una buena indicación de su nivel de muestra. Cuando envía una señal desde su fuente de sonido, debería ver que el vúmetro responde.

Src

Los posibles valores para el parámetro Src son Internal (Int) o External (Ext). Escoja un valor de Ext cuando quiera muestrear una señal desde una fuente externa que está conectada a una de las entradas de muestreo. Use un valor de Int si quiere muestrear la propia salida del K2661

Gain

El vúmetro está calibrado en unidades de dB. Un nivel de 0 dB indica la máxima señal sin clips. La muestra estará libre de clips mientras los niveles del vúmetro no excedan 0 dB. Para resultados óptimos, debería ajustar el parámetro de Ganancia del K2661 (o la ganancia desde su fuente de muestreo) así que la señal permanece por debajo de 0 dB. Por lo contrario, la señal hará clips, causando pérdida de datos de muestreo, y normalmente resultando en una distorsión audible de la muestra resultante. Unos pocos clips (menos de 100) pueden no causar ninguna distorsión apreciable. Obtendrá el mejor ratio señal-ruido con niveles del vúmetro los más cercanos a 0 dB posible, aunque encontrará que las muestras con la máxima lectura de vúmetros en un entorno de -12 dB pueden sonar bastante libres de ruido.

La salida relativamente lenta de LCD de los niveles de vúmetro no puede mostrar cada pico en la señal entrante. Por lo tanto, no será necesario ver cada transiente en cada muestra que toma. Podrá ver cualquier pico, sin embargo, ya que cuando un clip ocurra el K2661 mostrará la palabra CLIP sobre el vúmetro, y parpadeará el Led de modo Master. También le dará el número de clips en cada muestra antes de grabarla.

Rate

Después de configurar sus niveles, necesita seleccionar el ratio de sampleo. Tiene cuatro ratios para escoger. Tendrá que buscar el equilibrio entre la mejor frecuencia de muestreo y los requerimientos de memoria. Ratios de muestreo más altos capturan más contenido de frecuencias para sus muestras pero necesitan más memoria. Ratios inferiores le dan más tiempo de muestreo, pero no le dan la misma respuesta de frecuencia de muestreo como los ratios altos. Ratios de 29,4 o 32 Khz obtienen una respuesta plana hasta 14 o 15Khz, respectivamente. 44.1 o 48 Khz dará una respuesta plana hasta 20 Khz, lo cual es el límite de audición de la mayoría de humanos. Los ratios inferiores pueden ser adecuados para la mayoría de sonidos, ya que muchos sonidos tienen pequeño contenido sobre 15 Khz. Los sonidos con una contenido en frecuencia altos, como platos, deberían probablemente ser sampleados a ratios superiores. Puede ahorrar memoria usando ratios de muestreo inferiores para sonidos in mucho contenido en altas frecuencias – bajos acústicos o eléctricos, por ejemplo.

Sampling and Live Mode

Sampling Analog Signals

Otra consideración para seleccionar un ratio de muestreo es el rango de transposición del K2661 durante la reproducción del muestreo. El K2661 transpone muestras cambiando el ratio de muestreo; como más alto sea el ratio de reproducción, más alta será la afinación de la muestra. El K2661 puede conseguir un ratio máximo de muestreo de 96 Khz. Normalmente, una muestra hecha a 48 Khz puede ser transpuesta hasta un máximo de una octava, ya que el ratio de reproducción dobla para cada octava de transposición. Si establece el parámetro SmpSkp (sample skipping) (en la página KEYMAP en el Editor de Programa) a Auto o On, puede transponer hasta 2 octavas a 48 Khz. Una muestra hecha a 29,4 Khz puede ser transpuesta hasta aproximadamente 21 semitonos (una octava y una sexta) – o 42 semitonos con SmpSkp establecido en Auto o On. No hay límite en bajar la transposición, independientemente del ratio de muestreo.

Cada porción de una muestra (cada elemento individual de muestreo hecho por el K2661 durante el procesor de muestreo) lleva 2 bytes de memoria. Una muestra estéreo de un segundo a 48 Khz consisten en 96.000 muestras individuales (48.000 x 2), llevando hasta 192.000 bytes (sobre 188K) de memoria de muestreo. La misma muestra tomada a 32 Khz se lleva hasta 125 K. Un segundo de muestra mono tomada a 32 Khz le toma unos 63 K.

Si planea hacer muchos muestreos, puede añadir más memoria de muestreo a su K2661 (si no está en 128 Mb). SIMMS están disponibles en su proveedor, o en la mayoría de tiendas de informática. Está seguro de leer Escogiendo e Instalando SIMMS para memoria de muestreo del K2661 en la guía de referencia antes de comprar los SIMM.

A una frecuencia de muestreo de 44,1 Khz, cada megabyte de muestreo RAM que añade incrementa su tiempo de muestreo sobre unos 11,5 segundos (5,5 segundos para muestras estéreo). A 48 Khz, cada Mb le da unos 10 segundos de muestreo mono, y unos 5 segundos de muestreo estéreo. La Tabla 14-1 lista las configuraciones de muestreo RAM más comunes y sus tiempos totales de capacidad de muestreo (en segundos) a diversos ratios de muestreo.

Total RAM	Sampling Mode	Sampling Rate in KHz				Total Sampling Time (min:sec)
		29.4	32.0	44.1	48.0	
64M	Mono	18:40	17:04	12:16	11:12	
	Stereo	9:04	8:32	5:52	5:20	
128M	Mono	37:20	34:08	24:32	22:24	
	Stereo	18:08	17:04	11:44	10:40	

Tabla 14-1 Capacidad de muestreo y RAM

Modo

Use el parámetro Modo para seleccionar muestreo mono o estéreo. (Recuerde que las muestras estéreo ocupan más memoria que las mono). Use un valor de Mono para una señal mono. Puede usar o bien Mono (L) o Mono ® para aislar cualquiera de los lados de una señal estéreo.

La entrada de audio de muestreo se dobla como un disparador de batería de 2 canales, permitiendo señales de audio dispara muestras. En la página SampleMode, establezca Mode a Trigger. Ajuste Tres para controlar la sensibilidad de disparo. Esto dispara el clic de programa asignado actualmente. La entrada izquierda disparará el clic de nota número +1, la entrada disparará el clic de la nota número +2. Se puede acceder a la nota clic y el programa clic en la página MISC de modo Song.

para usar el Modo Live. Vea la página 14-10 para más información sobre el modo Live.

Threshold (Thresh)

El parámetro Thresh controla cuando el K2661 realmente empieza a muestrear la señal entrante. Si establece el valor en Off, el muestreo empieza inmediatamente cuando presiona el botón blando Record. De otra manera el K2661 espera por la señal entrante que exceda de un determinado umbral antes de empezar a grabar. Puede establecer el umbral desde -90 a 0 dB, en incrementos de 6 dB.

Grabación de muestreo puede también ser disparada a través del teclado. Establezca el umbral a Key, después presione Auto. Presionando un evento de nota MIDI disparará la muestra y asignará la ruta de la muestra a la nota que presione, todo en un fácil paso – haciendo el mapeo de la muestra fácil e intuitiva.

Time

El parámetro Time le permite determinar cuanto va a durar la muestra. El tiempo disponible de muestreo es una función del ratio de muestreo y de la cantidad de memoria de muestreo disponible. El K2661 calcula esto automáticamente, y limita el valor máximo del parámetro Time de acuerdo a ello. A un valor de 0 para este parámetro, el K2661 no grabará. (Por supuesto, puede siempre parar el muestreo antes del tiempo especificado mediante la presión del botón blando Stop).

Sample

El parámetro Sample le permite seleccionar cualquier muestra en memoria para escucharla. Esto es una forma conveniente para escuchar las muestras que ha hecho sin tener que crear mapas de notas y programas para ellos manualmente. Con un valor de None para este parámetro, el K2661 toca el último programa o setup que ha seleccionado antes de entrar al modo Sample. La lista de valores incluye todas las muestras ROM y RAM.

Cuando selecciona una muestra para escuchar, el K2661 automáticamente crea un mapa de notas y un programa, basado en la configuración para el programa 199 – el cual es un programa de mapa de notas simple con unas pocas asignaciones de control – u los efectos al 0% wet (100% dry). Cualquier edición que haya hecho al programa 199 es reflejada en la muestra que escucha. Cuando sale de la página SampleMode, el mapa de notas temporal y el programa desaparece hasta que escuche la muestra la siguiente vez. Puede crear mapas de notas RAM normales y programas usando el botón blando Preview; vea la discusión sobre el botón preview en la sección llamada Grabando Muestras en la página 14-5.

Si no tiene suficiente memoria RAM, puede no poder escuchar muestras, ya que el K2661 no podrá tener suficiente RAM para crear un mapa de notas temporal y programa. En este caso, borrar unos pocos objetos de la RAM restaurará la característica de audición.

Monitor (Mon)

El parámetro Monitor proporciona una forma conveniente para escuchar lo que ha grabado. Cuando establece el valor a On, cualquier señal recibida en la entrada analógica de muestreo aparecerá en las salidas MIX del K2661 y en el jack de auriculares. Ajustando la ganancia de entrada afectará a la ganancia de monitoraje. Una señal de monitor limpia, sin embargo, no garantiza una muestra libre de distorsión. Siempre compruebe los vúmetros en la página SampleMode y mire los indicadores CLIP para asegurarse que su muestra está libre de clipping. Observe que el parámetro Mon no está disponible cuando el parámetro Input está en un valor de Digital. La característica Monitor se aplica sólo a las entradas analógicas de muestreo. Debería monitorizar fuentes digitales desde las mismas fuentes.

Grabando muestras

Presione el botón blando Record para empezar el proceso de grabación de la muestra. Si el parámetro Thresh está en un valor de Off, la grabación empezará inmediatamente, y continuará por el número de segundos indicado en el parámetro Time. La pantalla

Sampling and Live Mode

Sampling Analog Signals

indicará que la grabación está en proceso. Cualquier otro valor para el parámetro de Umbral causará que el K2661 espere hasta que el umbral especificado sea excedido, después la grabación procederá de forma normal. La pantalla indicara que está haciendo una grabación de umbral, pero realmente no empezará a grabar hasta que se haya excedido el umbral.

Acabe el proceso de muestreo (ya sea grabando lo que ha hecho, o abortando) mediante la presión del botón blando Stop.

Cuando la grabación se haya completado, y haya presionado el botón Stop, el K2661 le pedirá presionar una tecla raíz. La muestras es asignada a la nota que ha presionado. Esta ruta es la nota en la cual la muestra será tocada sin transposición. Cuando se muestrean sonidos afinados, generalmente tiene sentido asignar una nota que coincida con la afinación de la muestra original, aunque puede establecer la nota que desee. Si presione el botón blando Default, el K2661 usa C4. Puede cambiar la nota raíz en cualquier momento desde la página MISC en el Editor de Muestras.

Cuando la nota raíz ha sido asignada, el K2661 le pregunta si quiere grabar la muestra. En ese momento la pantalla mostrará una de dos cosas – el número de clips, o si no hay clips el nivel máximo (en dB) de la señal de muestreo.

Puede escuchar la muestra antes de decidir si quiere grabarla. Si decide no guardarla, presione el botón blando No, y volverá a la página SampleMode. Si presiona Yes, verá el diálogo normal Save. Cuando haya grabado la muestra, volverá a la página SampleMode. Tendrá también la oportunidad de nombrar la muestra. Una convención recomendada para nombrar la muestra es incluir la nota de ruta como parte del nombre. Esto es particularmente útil para muestras afinadas. Incluyendo la nota de ruta en el nombre de la muestra ayuda cuando está creando un mapa de notas, porque le dice cuanta transposición de la muestras oirá dependiendo de la asignación de la nota.

Una vez la muestra es grabada, puede querer editarla, usando la página TRIM, Loop, o cualquiera de las funciones DSP.

El botón blando Auto

Para ahorrar tiempo cuando muestree con las entradas analógicas o digitales, puede usar el botón blando Auto. Si el parámetro Thresh está en Off, el muestreo empieza inmediatamente. Una vez el muestreo se ha completado y ha presionado Save, el K2661 automáticamente asigna una nota de ruta de C4, y graba la muestra al primer ID disponible sobre el 199.

Si Thresh está a un valor de dB, el muestreo empieza cuando la señal entrante excede el nivel de umbral. Si Thresh está en Key, el muestreo empieza cuando toca una nota.

Auto sampling es útil cuando está haciendo una serie de muestras que espera tener el mismo nivel de señal. Como auto sampling no muestra el nivel de señal máximo o el número de clips en la muestra, es una buena idea hacer su primera muestra en la serie usando el botón Record. Una tenga la señal de entrada al nivel correcto, puede hacer el resto de muestras en la serie con menos presiones de botones.

El botón blando Timer

Si necesita retrasar el inicio de la grabación de su muestra, puede presionar el botón blando Timer en lugar de Record o Auto. Esto empezará una cuenta atrás de 10 segundos antes de que la grabación de muestreo realmente empiece. La pantalla mostrará la cuenta atrás. Cuando la cuenta atrás alcance el cero, los Leds de modo Master, Program, Setup, y MIDI parpadearán 3 veces.

Si tiene el parámetro Thresh en un valor de Off, la grabación de muestreo empieza justo después del parpadeo del LED. Si tiene el parámetro Thresh establecido a valor dB, el

muestreo empieza cuando la señal entrante excede el nivel de umbral. Si Thresh está en Key, el muestreo empieza cuando pulse una tecla.

El botón blando Preview

Cuando ha acabado de tomar una muestra, puede presionar el botón blando Preview para automáticamente crear un mapa de notas y programa usando la nueva muestra. Use la configuración para el programa 199 Default Program como plantilla. A diferencia del mapa de notas creado temporal que fue creado cuando escucha la muestra (y desaparece cuando selecciona otra muestra), el mapa de notas previo y el programa son grabados en RAM y pueden ser seleccionados en un tiempo posterior. El programa y el mapa de notas tendrán el mismo nombre que la muestra.

Cuando presiona el botón blando Preview, el diálogo Bank aparece, pidiéndole que seleccione un banco donde el programa previo fue grabado. Seleccione un banco, después presione el botón blando OK. El K2661 crea un mapa de notas y un programa. La pantalla le dice el ID del nuevo programa.

Muestras múltiples previas

El botón blando Multi empieza un proceso que le permite automáticamente construir un programa para preverionar tantas muestras como quiera (104 para ser exacto).

1. Presione Multi. Verá una lista de muestras disponibles (recuerde que esos objetos de muestras pueden consistir en múltiples rutas de muestras). Esta lista de objetos samples es otra versión del selector de múltiples objetos descrito en la página 13-34.
2. Use los botones de cursor Up / Down y el botón blando Select para resaltar y seleccionar los objetos de las muestras. El asterisco que aparece indica que la muestra está seleccionada. Si no selecciona ninguna, el K2661 asume que quiere una vista previa de todas.
3. Presione OK. Si ha seleccionado más de una muestra, el K2661 le pregunta si quiere combinar los objetos de muestra en un mapa de notas y programa único. (Si ha seleccionado sólo una muestra – una que no consista en múltiples rutas de muestra – el K2661 vuelve al diálogo de Bank, donde puede seleccionar un banco diferente si quiere, después presione OK. El K2661 crea un mapa de notas y programa, le dice que ID de programa es, y vuelve a la página de SampleMode).
4. A la solicitud de “Combine into...”, presione Yes. El K2661 le pregunta si quiere una capa preparada. (Si presiona No, en la pregunta “Combine into ...”, vuelve al diálogo Bank, donde puede seleccionar un banco diferente si lo desea, después presione OK. El K2661 crea un mapa de notas y programa para cada ruta de muestra. Si está haciendo una vista previa de un número de objetos de muestra que consiste en múltiples rutas de muestras, la lista de programa puede ser bastante larga. En la mayoría de casos es mucho más conveniente combinar las muestras en un programa.
5. A la pregunta “Tuned Keymap Layout”, decide como quiere que los objetos de muestra se coloquen en la vista previa del programa. Presionando Yes maximiza el uso del teclado. Primero verá el diálogo de banco de nuevo. Presione OK, y el K2661 toma la lista de objetos sample que seleccionó en el paso 2, y en el orden de sus ID, empieza asignándoles a sus notas de ruta normal. Si 2 o más muestras usan la misma nota de ruta, y la muestra asignada más reciente es asignada a la siguiente nota disponible y su tono es ajustado para que suene en su tono correcto. Cuando todas las rutas son asignadas a notas, el K2661 llena entre las rutas, así todas las notas tocan una de las muestras. El número de notas tocando cada muestra depende del número total de rutas de muestra que está haciendo en vista previa.

Sampling and Live Mode

Sampling the K2661's Output

Presionando No en la pregunta "Tuned Keymap Layout" es útil para hacer vista previa de un largo número de muestras, o muestras de percusión. Cuando presion No, verá el diálogo de Bank. Presione OK, y el K2661 toma la lista de objetos de muestra que ha seleccionado en el paso 2, y en el orden de sus ID, empieza asignándole notas, empezando en C2, una ruta por nota. El tono es ajustado para todas toquen en sus propia afinación. Las notas por debajo de C2 tocan la muestra asignada a C2, transpuesta. Sobre la nota más alta usada, oirá la muestra con la asignación más alta de tecla, transpuesta arriba al límite de transposición superior.

En cualquier caso, después de que el K2661 acabe el procesado de las muestras, le dice el ID del programa previo (o la ID más baja si ha creado más de un programa), después vuelve a la página SampleMode, con el programa en vista previa como programa actual.

Muestreando la salida del K2661

Puede muestrear los sonidos propios del K2661 cuando está en modo Analog Sampling. Para hacerlo, establezca el parámetro Src en la página SampleMode a una valor de Int. Después, presione el botón blando Record y empiece a tocar.

La capacidad del K2661 "muestrea-mientras-toca" ofrece un número de posibilidades útiles. Le permite, por ejemplo, crear sonidos hechos desde varios sonidos del K2661 incluso secuencias. Esto puede ayudar a hacer un uso eficiente de la polifonía del K2661. Construyendo sonidos desde otros sonidos, podría realmente conseguir que un largo número de sonidos se convierta en una sola muestra. El único límite es su imaginación – y la cantidad de RAM de muestra instalada en el K2661.

Puede también muestrear el K2661 directamente en canciones, usando la característica de pistas RAM. Vea la página 12-17.

Muestreando señales digitales

El proceso para muestrear a través de las entradas digitales es esencialmente el mismo que para señales analógicas, aunque hay algunos parámetros adicionales asociados con formatos digitales de muestreo.

Observará que la página SampleMode cambia considerablemente cuando cambia el valor del parámetro Input de Analog a Digital. Hay alguna configuración más que se tiene que hacer antes de empezar la grabación.

```
SampleMode Samples:1310/2K Channel=2
Sample:None                               Src:Ext
Input :Digital Time:1s
Format:AES/EBU
Mode :Stereo
Thresh:Off -dB 60 40 * 16 * 8 4 0
Record Auto Timer Preview
```

La primera diferencia es el hecho de que no hay parámetros de ganancia y ratio de muestreo. No hay necesidad para un parámetro de ganancia para el muestreo digital, como está haciendo una copia digital exacta de una fuente digital. El parámetro Rate es excluido porque el K2661 automáticamente reconoce el ratio de muestreo de la fuente y establece el suyo propio de acuerdo a ello. También, el parámetro Mon no aparece cuando muestreo de forma digital. Cualquier monitoreo que quiera hacer debe ser hecho desde la fuente de muestreo.

Format

Use el parámetro Format para decirle al K2661 el formato de la muestra entrante. La mayoría de productos de consumo usan SPDIF, mientras que la mayoría de máquinas profesionales usan el formato AES/EBU. Refiérase al manual de usuario de su fuente de muestreo para información sobre el formato digital.

Los parámetros de Mode, Time y Thresh para muestreo digital funcionan igual que lo hacen para muestreo analógico.

Si el K2661 detecta una señal de reloj entrante, la pantalla muestra LOCK, y el ratio de muestreo de la señal. Si no ve LOCK, no está obteniendo la señal, y no podrá muestrear. El K2661 automáticamente se configura el ratio de reloj por defecto. (Por ejemplo para ratios diferentes de 48, 44.1 y 32, el ratio no se muestra en la pantalla, pero el K2661 todavía muestreo la entrada correctamente. Puede usted necesitar ajustar el tono para obtener la raíz de afinación adecuada).

Src

Los valores posibles para el parámetro Src son Internal (Int) o External (Ext). Escoja un valor de Ext si quiere muestrear la señal desde una fuente externa que ha sido conectada a la entrada de jack óptico AES/SPDIF. Use un valor de Int si quiere resamplear los datos de audio internos del K2661. Observe que la fuente de muestreo digital interna corresponde a la salida A de KDFX. Otras salidas no serán muestreadas digitalmente.

Sampling and Live Mode

Live Mode

Modo Live

Si tiene la opción de muestreo, puede usar lo que llamamos el modo Live. En Modo Live, el K2661 toma cualquier señal de entrada y la rutea a través de los algoritmos DSP VAST y KDFX. Puede conectar cualquier fuente de sonido-sintes, micros, reproductores de CD, cualquiera- a cualquiera de las entradas de muestreo, y tratar esa entrada como si fuera un programa VAST normal.

La forma más fácil de usar el modo Live es usar uno de los programas de fábrica (740-749). Algunos de los programas son optimizados para ciertas aplicaciones (por ejemplo, simulaciones de pantalla de guitarra), mientras otras están pensadas para usar como plantillas.

No puede usar el modo Live y hacer muestras a la vez, ya que ambas características usan los mismos componentes internos.

Creando un Programa Modo Live

1. Presione el botón blando Sample para ir a la página SampleMode.
2. Establezca el parámetro Src para la fuente que

Por ejemplo, si ha conectado un micrófono en la entrada de alta impedancia del K2661 escoja Ext. Vigile, si escoge Int, ya que puede crear sin quererlo un loop de feedback.
3. Establezca el parámetro Mode en LiveIn.

Se crearán automáticamente 2 muestras: 197 Live Input L en C4 y 198 Live Input R, también en C4. Los botones blandos en esta página son desactivados cuando establece este modo en LiveIn.
4. Use uno o los dos mapas de notas de live-input (197 y 198) en un programa LM existente, o en uno que haya creado.

Para un programa estéreo, establezca Stereo en On en la página KEYMAP en el Editor de Program.
5. Edite los parámetros de programa para el efecto que desea usar.
6. Toque el C4, entonces introduzca la fuente de audio que quiera usar a través del modo Live.

Hint: Establezca VelTrk en la página EditProg F4 AMP a 0 dB; de otra manera la velocidad con la que presiona C4 afectará a la salida. Para formas alternativas de disparar el sonido (por ejemplo, con botones de controlador asignables o pedales), edite el setup de control.

Ahora debería oír su fuente de audio pasada por VAST a través de las salidas Mix del K2661.

Programas Modo Live

ID	Nombre de programa
740	LM VirtualDesk 1
741	LM VirtualDesk 2
742	LM EQ Room Hall
743	LM TubeAmp_ Gtr
744	LM Synth Sliders
745	LM EQ Stlm Hall
746	LM ParaFlange
747	LM EQ Overload
748	LM Filters
749	LiveMode Default

El modo Live también incluye 2 mapas de notas de modo Live en 197 y 198 (Izquierda y Derecha respectivamente).

Uso de notas

Para usar los programas, debería mantener pulsada la tecla (C4, a no ser que necesite un efecto especial) para las entradas que van a través de VAST. Una forma alternativa de disparar un sonido es editar el setup de control encontrado en modo MIDI en la página TRANSMIT. Por ejemplo, en la página SWITCH en el editor de Setup, podría establecer el tipo de interruptor (SwType) para cambiar de nota (Note T), , y establezca el destino (Dest) a C4. Este le permite apagar o encender el programa a través de la presión de un botón, y mantener el sonido aguantandolo mientras el botón está activado. Recuerde que si cambia el programa modo Live, necesita volver a presionar la nota (o el botón) para que la señal vaya a través de ese programa.

Puede también editar el mapa de notas Modo Live para ignorar si se suelta la nota si quiere usar el teclado para activar el modo Live.

Algunas ideas para usar el modo Live

Si alguna vez ha usado un sinte analógico clásico con una entrada de audio (algo de un Moog Rogue a un ARP 2500 o Serge Modular), usted sabe que divertido puede ser pasar una señal musical a través del sinte y modificarla en tiempo real con filtros, envolventes, moduladores, etc. El modo Live le lleva ese concepto a la síntesis digital, y le permite usar todo el poder del K2661 a cualquier tipo de entrada de señal.

Para principiantes, puede simplemente conectar un reproductor de CD a una de las entradas de muestreo del K2661, y empezar a jugar (Un tocadiscos también funciona bien). Aquí hay algunas ideas de cómo ir más lejos:

Cambio de afinación

A diferencia de un sinte analógico, el K2661 hace posible alterar la afinación de una señal entrante en tiempo real. Pero el K2661 no es un aparato pensado para cambiar la afinación, así si está acostumbrado a usar este tipo de dispositivos tendrá que laterar sus pensamientos un poco.

Por ejemplo, cuando cambia la afinación desde la unidad (C4), usando una función VAST, frena la reproducción de la señal entrante, pero no cambia el rato al cual la señal está entrando- su CD está todavía girando, y sacando un señal constante de audio. Así a medida que baje la afinación, la reproducción va más lenta, y cuando

Sampling and Live Mode

Live Mode

Vuelve a la afinación normal, la reproducción salta al presente - lo cual quiere decir que si el audio desaparece literalmente. Si mueve la afinación y la mantiene unos momentos, puede que el buffer se llene y se actualice por sí mismo, y lo oírás saltar hacia adelante a tiempo, aunque los datos interpretados continuarán bajados. De nuevo, algo de audio desaparece.

Cuando sube la afinación, el K2661 toca datos en buffer desde la fuente de datos, los cuales permite al K2661 tocar el principio de la entrada. Puede oír algo de los datos de entrada repetirse cuando suelta el pitch bend.

Dejando estos detalles a un lado, todos los tipos de efectos de afinación son alcanzables. Aquí hay un ejemplo.

1. Empiece con programa 749 LiveMode Default.
2. Vaya a la página PITCH
3. Asigne LFO1 a Src1, con un Depth de -
4. Para mantener la reproducción para pasar constantemente sobre la unidad, establezca el parámetro Coarse a -2ST.

O intente esta configuración:

Src1 **MWheel**
Depth **-1200c**

Src2 **LFO1** (On the LFO page, set LFO1's MnRate to **.50Hz**, MxRate to **20.00**, and RateCt to **Data**.)

DptCtl **MWheel**
MinDpt **0ct**

MaxDpt **1200ct**

Algunas veces el audio Live-mode sonará discontinuado ya que los LFO y los buffers salen de sincronía. Puede hacerlo más suave creando otra capa sin alteraciones de afinación, y haciendo crossfade entre las capas:

1. Duplique la capa
2. Borre todas las configuraciones en la página PITCH.
3. Vaya a la página OUTPUT y establezca Crossfade a MWhl en
4. En la capa 1, establezca XFadeSense a Rvrs; en capa 2, establezca,

Ahora en los extremos de la rueda Mod, oírás sólo una capa o la otra, mientras en el medio, oírás una combinación de la señal modulada y la no modulada. Para experimentar con FUN, puede obtener crossfades más precisos.

El programa 744 LM Synth Sliders incluye este tipo de crossfade, junto con la rueda de afinación, para implementar un crossfade de 3 capas. Mueva la rueda de afinación arriba cambia a una capa que tenga la afinación más alta. La sorpresa es que mover la rueda abajo baja la afinación, después arriba de nuevo, pasando a una capa que está tocando al revés. Si, reproducción al revés funciona en modo Live: en la página KEYMAP, establezca el PlaybackMode a Rvrs.

Arpeggiator

Usted puede también hacer pitch shifting controlado en audio entrante usando el arpegiador. Enviando constantemente nuevos inicios de notas, es posible cambiar la afinación sin perder el tiempo de la señal entrante.

Puede funcionar en ambas direcciones, aunque cuando está cambiando la afinación de señales, está cogiendo el audio de unos segundos previos.

1. Vaya a modo Setun y seleccione 97 Control Setun.
2. Presione Edit, y en la página CH/PRG, establezca el programa a 749 LiveMode
3. Con el programa resaltado, presione Edit y vaya a la página AMPENV.
4. Puede cortar los segmentos de ataque y caída: establezca Att1 a 0,06/100% y Rel1 a 0,10/0%.
5. Presione Exit y grabe el programa en una nueva ID.
6. Ahora vaya a la página ARPEG y establezca el parámetro
7. Establezca el parámetro Duration en 99%.
8. Para este ejemplo, establezca Order a Simultaneous y Beats
9. El tempo debería ser ya 120.

Ahora toque C4 y oirá la señal live en la afinación correcta. Toque G3 y oirá la señal cambiada una cuarta abajo. Puede usar la cinta controladora o un controlador similar para cambiar la afinación de forma suave. Volviendo la afinación arriba rápidamente causará un salto en el pasado.

Experimente con el tempo, la configuración de compás, el valor de Duration, y los parámetros AMPENV para variaciones útiles en el programa. Recuerde que porque establecemos Order a Simultaneous, puede tocar varias notas a la vez. Y finalmente, intente configurar Glissando a On.

Aguantando notas y Loops

Si la señal entrante es única, la afinación sostenida, como una nota de saxo, entonces puede considerar que el mapa de notas toque de forma normal, con un sonido en loop. En este caso, el hecho de que salte hacia atrás al cambiar la afinación hacia arriba no es un problema importante ya que el sonido no cambia demasiado en ese tiempo.

Con esta técnica, las melodías o acordes pueden ser tocados basados en un segmento de una interpretación live. Recuerde que, a no ser que la señal entrante sea C, las notas y acordes tocados en el teclado K2661 serán transpuestos en relación a la afinación entrante. También recuerde que un ritmo afinado una octava abajo sonará a la mitad de velocidad, mientras que si está una octava arriba sonará muy rápido. Para mantener un tipo de sincronía con la señal live, puede querer experimentar con disparos de notas, tal vez usando el arpegiador, en algún tempo apropiado.

Si el pasaje que quiere tocar es largo, y la señal entrante no es tan larga – digamos, el intérprete de saxo necesita tomar un respiro – puede estar en un problema ya que el K2661 intenta tocar el buffer donde el audio fue interrumpido. Si la señal entrante es mono, puede convertirla usando una línea de delay y manteniendo la señal. La línea de delay podría ser parte de VAST, o podría ser un dispositivo externo, pero en cualquier caso su salida será devuelta al K2661 a través del canal de entrada de modo Live no usado.

Progresiones de acordes

Grabe unos pocos compases – todas las notas bajo el C4- en un secuenciador, usando un patrón de un cuarto de nota o media nota simple. El sonido que use no importa. Ahora reemplace el programa en la pista grabado con el programa predefinido Live mode. Interprete la secuencia (probablemente querrá hacerlo en loop), y a la vez tocar notas únicas desde un instrumento externo en el K2661, en el mismo ritmo que ha grabado los acordes. Si cambia las notas en el instrumento, los acordes se transponeran. Si toca intervalos o acordes, observará las consecuencias.

Feedback

El modo Live le da la posibilidad de crear un feedback con una señal live, similar a poner un micro en el altavoz en el que se está enviando la señal. Antes de hacerlo baje el volumen tanto como pueda.

Ahora vaya a la página Sample y establezca Source a Internal. Vaya al programa multi-layer que desee. Y vaya a la página Import page. Import Layer desde el programa predefinido Live-mode.

Toque una nota, después unas pocas. A medida que toca más notas, el sonido se construirá. Tendrá mejor tiempo controlando el loop de feedback si tiene un delay sano, sin un camino seco en el loop. Tal vez añada una pequeña modulación del loop para proporcionar algo de pitch shifting, una gran reverberación, y un compresor para mantenerlo. Inyecte algo pequeño desde el sinte para empezar – y será transportado inmediatamente a otra dimensión.

Para más complejidad, divida la señal entrante y úsela a través de múltiples capas en paralelo – puede usar hasta 32, cada una procesando, panoramizando y ruteando la señal de forma diferente. Usted puede vincular las entradas y salidas (derecha en izquierda, izquierda en derecha) para crear un loop de feedback doble para incluso más diversión.

Capítulo 15

Salidas de Audio

Configuraciones de Audio

Hay diversas maneras para obtener audio de la salida del K2661. La configuración más común es un par de cables de 1/4 mono o estéreo conectando las salidas Mix del K2661 a entradas de un mezclador o amplificador de teclado. Las salidas Mix llevan la suma de todas las señales ruteadas a las salidas analógicas (A y B), incluyendo efectos. Otra configuración común es usar una o más salidas analógicas separadas. Conectar a una de las salidas no quita la señal proporcional de la salida Mix (por ejemplo, si conecta cables al par A, obtendrá la señal de salida A en las salidas A y en las Mix).

La ruta de salida de audio del K2661 depende principalmente de dos parámetros:

- El parámetro Pair en la página OUTPUT en el Editor de programa; esto dirige la señal desde los programas a Entradas A-D en KDFX.
- Los parámetros de salida (A-D) en la página OUTPUT en el Editor Studio; esto dirige la salida KDFX a las salidas de audio físicas (opcionalmente usando en bypass el KDFX, o añadiendo efectos desde el bus Auxiliar KDFX)

En otras palabras, los programas individuales dirigen la señal de audio desde el motor de sonido del K2661 al procesador de efectos (KDFX), mientras los estudios asignados a esos programas dirigen la señal desde KDFX a los jacks en el panel trasero.

Por supuesto, hay otras opciones: puede establecer el valor del parámetro Outpair (en la página CHANNELS en modo MIDI) a KDFX-A, KDFX-B, KDFX-C, o KDFX-D. Si establece Outpair para el canal 1 en KDFX-A, por ejemplo, entonces cada programa en el canal 1 envía su señal de audio desde el motor de sonido a la entrada A de KDFX – sobrescribiendo la ruta del programa.

Puede también usar el parámetro Out en la página CH/PRG en el Editor de Setup de la misma manera, forzando cada zonade un setup a enviar su propia salida a una entrada particular KDFX, sobrescribiendo las configuraciones de los programas en cada zona.



Nota: Recomendamos que haga la conexión de cables al K2661 (o cualquier instrumento) después que haya hecho sus otras conexiones de audio, ya que reduce la posibilidad de crear electricidad estática que puede causar un audible "pop" (y, en casos extremos causar daños al equipo).

Audio Outputs

Audio Routing: Programs to KDFX

Ruteo de audio: Programas a KDFX

1. En cualquier modo (normalmente en modo Program), resalte un nombre de programa con el cursor, entonces presione Edit para entrar al editor de programa. Observe cuantas capas hay en el programa.
2. Presione uno de los botones blandos more hasta que vea OUTPUT en el inicio de la pantalla. Presione el botón blando correspondiente para ver la página OUTPUT para la capa actual.
3. Establezca el valor del parámetro Pair tal como desee. Este valor determina en que entrada KDFX (A-D) obtiene la salida desde la capa actual del programa.
4. Repita este proceso para cada capa en el programa (o, si está editando un setup, para cada capa de cada programa en el setup)

Ruteo de audio: KDFX a Salidas de Audio

Cada programa que usa KDFX tiene un Studio asignado a él. El Studio define los parámetros KDFX para el programa al cual está asignado.

1. En el editor de programa, presione uno de los botones blandos more hasta que vea KDFX en el inicio de la pantalla. Presione el correspondiente botón blando para ver la página KDFX para la capa actual.
2. Resalte el parámetro Studio, después presione Edit para entrar al Editor
3. Presione el botón blando OUTPUT para ver la página OUTPUT para el Studio actual. Observe que controla todas las capas del programa.
4. Establezca el valor para cada uno de los parámetros de las cuatro salidas. Estos parámetros representan los cuatro pares de salidas; los valores de los parámetros especifican que bus de salida KDFX es dirigido a cada una de las salidas analógicas.

Usando las salidas digitales

La salida digital de audio está disponible en el jack de salida óptico ADAT/AES en el panel trasero del K2661. El formato de la salida digital puede ser escogida para que coincida con su otro equipo digital. Los formatos soportados por el K2661 incluyen ADAT de 8 canales, 2 canales AES/EBU profesional, y AES (también conocida como SPDIF) de 2 canales.

En formato digital ADAT, los 8 canales corresponden a las 4 salidas estéreo encontradas en la página OUTPUT KDFX. Los formatos AES de 2 canales corresponden a la salida de par estéreo.

La tabla inferior resume las salidas digitales del K2661:

	A Left	A Right	B Left	B Right	C Left	C Right	D Left	D Right
ADAT	1	2	3	4	5	6	7	8
AES	1	2						



Nota: Para usar ADAT In, ADAT Out el cable debe ser conectado al dispositivo de envío.

La longitud de palabra de los datos digitales pueden ser establecidos para coincidir con su otro equipo. Es normalmente mejor usar formatos digitales de 24 bits, ya que incrementan el rango dinámico y reduce el efecto de ruido. Sin embargo, algunos equipos más antiguos pueden no ser compatibles con datos de 24 bits y por lo tanto el K2661 soporta longitudes de palabra de 16 y 20 bits.

Escoger el formato digital y el tamaño de palabra se hace en modo Master. Vea Formato de salida digital en la página 11-11 para más detalles.

El ratio de salida de muestreo está en 48 Khz. En cualquier situación que requiera diferentes ratios de muestreo, necesitará usar un convertidor de ratio de muestreo (como DMTI). Cuando necesite una señal de reloj para sincronizar dos o más instrumentos, hay dos opciones:

- Haga el K2661 el maestro; no puede ser esclavizado a una señal de reloj externo. Use un convertidor de ratio de muestreo, si es necesario, para hacer coincidir los ratios de muestreo de sus otros instrumentos.
- Haga que otro instrumento sea el maestro. El K2661 no responderá a la señal de reloj. Use un convertidor de ratio de muestreo, si es necesario para hacer coincidir el ratio de salida del K2661 al ratio del maestro.

Cuando necesite hacer esclavos uno o más instrumentos o dispositivos a un reloj externo maestro, el K2661 es necesariamente el maestro, porque no puede ser esclavizado a un reloj externo.

Audio Outputs

Using the Digital Outputs

Appendix A K2661 Boot Block

The Boot Block is a part of the K2661 software that lets you update the K2661 operating system and objects from either a SCSI device or the SmartMedia drive. The Boot Block also provides diagnostics options for service personnel and a reset option.



Note: Your K2661 comes from the factory with the operating system and ROM objects already installed. You do not need to run the K2661 Boot Block to start up a new K2661.

Starting the Boot Block

When you start the K2661, it displays a "Please wait..." message and waits for approximately two seconds. Press and release the **Exit** button while the "Please wait..." message is displayed to start the Boot Block. Otherwise, the K2661 will start up normally.

When the Boot Block starts, it will test the K2661's files to make sure they are valid. Press the **OK** soft button to invoke the highlighted menu option.

```

Boot|Block|Main|
|
|
|
K2661|Boot|Block|v1.00|Valid
K2661|Hardware|Config|v1.00|Valid
K2661|Engine|v1.00|Valid
User|Objects|Valid
|
|
|

```

Boot Block Main Menu

The Main Menu looks and functions similarly to other K2661 menus. Press one of these soft buttons to access a function:

- **Install** – lets you update the K2661's operating system, Boot Block, and/or objects from a SmartMedia card or disk drive connected via SCSI.
- **Run** – starts the K2661 in its regular operating mode.
- **Reset** – performs a hard reset.
- **DIAGS** – runs diagnostic tests for troubleshooting issues with the K2661.

Updating K2661 Software

From time-to-time, Kurzweil Music Systems may release updates to the K2661's operating system, Boot Block, and/or objects. Generally, these will be posted at our web site:

<http://www.kurzweilmusicsystems.com/>

K2661 Boot Block

Updating K2661 Software

Use the Boot Block, as described in this section, to install any software update. Updates can include:

- K2661 Operating System
- K2661 Objects (programs, setups, songs, FX studios, etc.)
- K2661 Boot Block

To load from a SmartMedia card you'll first need a way to copy files (e.g., updates that you've downloaded from the Kurzweil web site) to a SmartMedia card. Fortunately, SmartMedia drives are readily and inexpensively available from a variety of sources.

File types

There are three different types of files, each distinguished by a unique three-character extension, that you may encounter when loading software into the K2661:

- **.KOS** – K2661 operating system files
- **.K26** – K2661 object files
- **.KBB** – K2661 Boot Block files

Always check for special instructions that may be included with a software update, since some updates may require a hard reset or other action.

To load new K2661 software:

1. Press the **Install** soft button on the Boot Block Main Menu.
2. The K2661 will display a screen that lets you indicate the device from which you are installing. Use the alpha wheel to scroll to the device name (either SMedia if you are installing from SmartMedia, or a SCSI ID if you are installing from a SCSI device).

If you are installing from a SCSI device, you may also need to set the SCSI ID of the K2661 on this page (SCSI ID 6 will be selected by default; if you've never changed the SCSI ID of your K2661, this should be alright).

3. After you press the **OK** button, the K2661 will list all the files in the top level directory on the SmartMedia card or SCSI device. You can use the alpha wheel, or the up, down, increment (+), or decrement (-) keys to navigate to the file(s) you want to load.
4. Use the Root, Parent, and Open soft buttons to move between directories:
 - **Root** takes you to the top level directory on the card.
 - **Parent** moves you up one directory level.
 - **Open** opens the currently selected directory.

5. Highlight a filename, then press the **Select** button. Press **Select** a second time to deselect an item.

You can select multiple files from the selection list. The status line at the top of the screen will show the current directory, how many files are in this directory, and how many files you have currently selected. An index counter shows you where in the list the cursor is currently located.

You can also double press the left and right cursor keys to select all the files in the current directory, with one exception. The exception is KBB files; if there is a single KBB file in the current directory, then it will be highlighted along with all the other files when you perform the double press. If there are several KBB files in the current directory, however, then the select-all double press will not select any of the KBB files.

6. Press the **OK** soft button when you're ready to load the selected file(s). The Boot Block will first test each segment of an OS or Object file before loading. If any problem is detected it will report that segment as corrupt.

When the load is complete, press the **Done** soft button, then press the **Run** soft button to start the K2661 in its regular operating mode.

Note: When you install a KBB file (Boot Block) the unit automatically restarts, running the new Boot Block.

Running Diagnostic Tests

The **DIAGS** soft button from the Boot Block Main Menu provides a list of available diagnostic tests. Since these tests are intended for service personnel, they are not described in this manual.

Resetting the K2661

Press the **Reset** soft button to perform a hard reset. This will restart your K2661, reset everything, and empty the unit's memory of any objects (program, setups, songs, etc.) you may have created. Therefore, you want to be absolutely sure that you want to perform a hard reset before you confirm this operation.

This option is the same as the Hard Reset option available from the Master page. There is also a less severe "soft" reset available by pressing **+/-**, **0**, and **Clear** simultaneously.

K2661 Boot Block

Resetting the K2661

Appendix B

Standard K2661 ROM Objects

The preset programs in the K2661 are organized by instrument category. You'll find a few representatives of each instrument sampled, as well as synthesized instrument emulations, commonly used synthesizer timbres, and templates for new programming. We hope you find it a good starting point for your own work.

Groove Setups

Setups 1–30 are Groove Setups. Once you've installed the objects, you can access the setups by pressing the **Setup** button on the front panel of your K2661.

When you are playing a Groove Setup, you can activate a drum pattern (actually a song file) by pressing any key below C3 (C below middle C). Once triggered, the drum pattern is automatically held or latched (in other words, you do not need to keep holding the key down for the groove to continue playing). Most grooves have a bass sound assigned to the left hand keyboard region, as well as some sounds for right hand playing.

Use your K2661's large ribbon to activate a fill for the groove. (There is one groove that does not follow this convention, #2, where there is no fill on the ribbon. Instead, a 'toms fill' is activated when you play between C3 and C4 on the keyboard.)

Note: After pressing **panic**, grooves won't trigger; you must scroll away and then back for the setup to get the correct entry value.

Special Purpose Setups

There are three special setups at the end of the Zeros bank:

- 97 Control Setup** Lets you define controller assignments in Program mode. Customize and select the control setup on the MIDI-mode TRANSMIT page.
- 98 Clear Setup** A template for creating your own control assignments from a clear palette.
- 99 Default Setup** Lets you create your own setups from our common settings (shown below). The NewZn parameter uses this setup as its template to create new zones.

Slider A: Data	Continuous Controller Pedal 1: Foot (MIDI 4)
Slider B: MIDI 22	Continuous Controller Pedal 2: Breath (MIDI 2)
Slider C: MIDI 23	Small Ribbon Position: Aux Bend 2
Slider D: MIDI 24	Small Ribbon Pressure: Mono Pressure
Slider E: MIDI 25	Large Ribbon: Aux Bend 1
Slider F: MIDI 26	Pitch Wheel: BendUp
Slider G: MIDI 27	Mod Wheel: MWhl
Slider H: MIDI 28	Panel Switch 1: Arpeggiator On/Off
Footswitch 1: Sustain	Panel Switch 2: MIDI 29
Footswitch 2: Sostenuato	Mono Pressure: MPress
Footswitch 3: Soft Pedal	
Footswitch 4: TapTempo	

Standard K2661 ROM Objects

Setups

Setups

See Groove Setups (above) for information about setups 1–30.

id	setup	long ribbon function	id	setup	long ribbon function
1	Tripped Up Fonk	Fill	51	Super Lush	pitch bend
2	Like Groovay	Clear Setup	52	Pad Soundscape	BP Freq
3	1984 Funkhouse	Fill	53	Glassy Eyed	pitch bend
4	On The Bell	Fill	54	Expansive	LP Freq
5	FilteredFreak	Fill	55	Ethereal Shadows	flanger feedback level
6	MakinSweetLove	Fill	56	Sparkle & Bass	pitch bend
7	Tomsemble	Fill	57	Vintage Poly	pitch bend
8	Salsa-esque	Fill	58	Big Analog	LP Resonance
9	Pickin&Grinnin	Fill	59	Searing Lead	pitch bend
10	Funk Street	Fill	60	Poly Pitcher	pitch bend
11	Rockin'Redneck	Fill	61	Liquid Guitars	pitch bend
12	OldSkool SynJam	Fill	62	Roto 12 String	pitch bend
13	Progresso	Fill	63	Nylon & Steel	pitch bend
14	Trio 4 Groovin	Fill	64	Layered Guitars	pitch bend
15	Fresh Tracks	Fill	65	We're Plucked	pitch bend
16	Survival	Fill	66	Cathedral	pitch bend
17	SUV Ad?	Fill	67	RbnSpltB3+MIDIPd	Splits (via zone mutes)
18	80's LoveJam	Fill	68	Registrations	pitch bend
19	Hoe Down!	Fill	69	Pipes & Choir	pitch bend
20	FrEaKeD OuT	Fill	70	Elegant Grandeur	pitch bend
21	303/808 Madness	Fill	71	Cinematic Strngs	pitch bend
22	Dance Madness	Fill	72	Chamber Players	pitch bend
23	Rave Madness	Fill	73	18th Century	pitch bend
24	StrangeMixstriss	Fill	74	Harp/Fl & Str	pitch bend
25	808Flangelicious	Fill	75	Tutti Orch	pitch bend
26	Surreal Groove	Fill	76	Chorused Piano	pitch bend
27	Hickup Groove	Fill	77	Funky Keys	pitch bend
28	Newjack Groove	Fill	78	Piano & Vibes	pitch bend
29	Nonlinear Jam	Fill	79	FM & Tines EP	pitch bend
30	We Be JahMon	Fill	80	Ballad Keys	pitch bend
31	Nogorov Arp	pitch bend	81	Gnu Age Piano	pitch bend
32	Desert Rose	pitch bend	82	Digi Keys	pitch bend
33	Arp Bell Pad	arp shift limit	83	FM & Tines EP 2	pitch bend
34	Intergalactica	arp note shift	84	Big Key Stack	pitch bend
35	Flute Arps	pitch bend - flute arp layer only	85	Dynamic Stack	pitch bend
36	Pad/Arp Rbn Walk	env ctl arp zone	86	Organ/Synth Solo	pitch bend - synth lead only
37	Arp Bell Pad 2	delay feedback level	87	Guitar / Flute	pitch bend
38	Hold & Tap	"percussion trigger, fx"	88	Puffy Winds	pitch bend
39	Aqua Ribbon	filter freq	89	Real & Syn Str	pitch bend
40	Slo Wood Pad	LP Freq	90	Ruggrats	pitch bend
41	Jazz Guitar Trio	pitch bend	91	Orchestral Keys	pitch bend
42	Folk Rhythm Sect	pitch bend - bass only	92	Tutti Strings	pitch bend
43	Shades of Bombay	mark tree trigger	93	Orch Pno & Pizz	pitch bend
44	Jazz Ensemble	pitch bend	94	Press Roll Timps	pitch bend
45	Stevie Bass/EP	pitch bend - bass only	95	Dreamy Fairlite	Filter Freq
46	Polar Reverie	pitch bend	96	Pad W/ Rotor	pitch bend
47	Triple Trip	LP Freq	97	ControlSetup	pitch bend
48	Vortex Coil	pitch bend	98	Clear Setup	none
49	Barren Landscape	Lunar Wind trigger	99	Default Setup	pitch bend
50	Otherworldly	LP freq			

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
1	Concert Piano	MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time	9	Classic FM EPno	MWheel	"LFO Detune, Layer Delay"
		MIDI29	Soundboard W/D			Data	Tine Overtones (modulator pitch)
		Soft Pedal	is active			MIDI22	FM Depth
2	Stereo Solo Pno	Data	InEQ: Treb			MIDI23	Attack Rate
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time			MIDI24	LFO Pan Depth
		MIDI29	Soundboard W/D			MIDI25	(Aux) Hall level
3	Piano & Strings	Soft Pedal	is active			MIDI26	FX3 Rev Time, Aux Hall Time
		MWheel	String Balance - softer			MIDI27	Chorus Feedback
		Data	String Balance - louder			MIDI28	Reverb PreDelay
4	Pno & Syn String	MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time			MIDI29	Reverb in/out
		Soft Pedal	is active			MWheel	Vibrato
		MWheel	String Fade			Data	Defeat release layer
5	Rock Grand	Data	String Swell			MIDI25	(Aux) Hall
		MIDI23	SRS Space			Level MIDI26	
		MIDI25	"Room Rev Time, Wet/Dry"			MIDI27	Compression Ratio & MakeUpGain
6	Dyn Epiano	Soft Pedal	is active	MIDI28	(Aux) Pre-Delay		
		MWheel	Tremolo/ Vibrato	MWheel	Leslie Depth		
		Data	Chorus LFODepth+Rate, (aux) Plate Lvl cut+PreDly adj	Data	Drawbar 1		
		MIDI22	Chorus W/D	MIDI22	Drawbar 2		
		MIDI23	Chorus LFODepth	MIDI23	Drawbar 3		
		MIDI24	Chorus Xcouple	MIDI24	"Drawbar 4, EnvCtl: Imp"		
		MIDI25	(aux) Plate W/D+Decay Time	MIDI25	"Drawbar 5,6"		
		MIDI26	Plate Room Size	MIDI26	Drawbar 7		
		MIDI27	Chorus FB	MIDI27	Drawbar 8		
7	Studio Class EP	MIDI28	Chorus Tap Lvl	MIDI28	Drawbar 9		
		MIDI29	Chorus Rate adj	MIDI29	toggle: Vib/Chorus I/O		
		MWheel	Stereo Tremolo	Breath	"(aux) Plate Lvl, Dist Drive+adj, EQ Bass+Treb"		
		Data	Tremolo Rate	MWheel	Leslie Depth		
		MIDI22	Phaser Rate	Data	Drawbar 1		
		MIDI23	Reverb Hi Freq Dampening (Brightness)	MIDI22	Drawbar 2		
		MIDI24	PhaserWet/Dry	MIDI23	"Drawbar 3, (aux) Plate Lvl"		
		MIDI25	Reverb Wet/Dry	MIDI24	"Drawbar 4, Plate Time"		
		MIDI26	Distortion Warmth	MIDI25	KeyClick		
		MIDI27	Distortion Drive	MIDI26	Perc Harmonic (Hi/Low)		
8	The Phase EP	MIDI28	Reverb Density	MIDI27	"HFDamp, Perc Decay"		
		MIDI29	Lo Freq Cut	MIDI28	Cabinet Dist Drive + Lopass adj		
		MWheel	Enables Stereo Tremolo	MIDI29	toggle: VibeChorus I/O		
		Data	Tremolo Rate	MWheel	Leslie Depth		
		MIDI 22	Phaser Rate	Data	Drawbar 1		
10	Funk Clav	MIDI 23	Phaser Center Freq (Tone)	MIDI22	Drawbar 2		
		MIDI 25	Reverb Wet/Dry	MIDI23	"Drawbar 3, (aux) Plate Lvl"		
		MWheel	String Balance - softer	MIDI24	"Drawbar 4, Plate Time"		
		Data	String Balance - louder	MIDI25	KeyClick		
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time	MIDI26	Perc Harmonic (Hi/Low)		
		Soft Pedal	is active	MIDI27	"HFDamp, Perc Decay"		
		MWheel	String Fade	MIDI28	Cabinet Dist Drive + Lopass adj		
		Data	String Swell	MIDI29	toggle: VibeChorus I/O		
		MIDI23	SRS Space	MWheel	Leslie Depth		
		MIDI25	"Room Rev Time, Wet/Dry"	Data	Drawbar 1		
11	VAST B3	MIDI26	Plate Room Size	MIDI22	Drawbar 2		
		MIDI27	Chorus FB	MIDI23	"Drawbar 3, (aux) Plate Lvl"		
		MIDI28	Chorus Tap Lvl	MIDI24	"Drawbar 4, Plate Time"		
		MIDI29	Chorus Rate adj	MIDI25	KeyClick		
		MWheel	Tremolo/ Vibrato	MIDI26	Perc Harmonic (Hi/Low)		
		Data	Chorus LFODepth+Rate, (aux) Plate Lvl cut+PreDly adj	MIDI27	"HFDamp, Perc Decay"		
		MIDI22	Chorus W/D	MIDI28	Cabinet Dist Drive + Lopass adj		
		MIDI23	Chorus LFODepth	MIDI29	toggle: VibeChorus I/O		
		MIDI24	Chorus Xcouple	MWheel	Leslie Depth		
		MIDI25	(aux) Plate W/D+Decay Time	Data	Drawbar 1		
12	Gospel Organ	MIDI26	Plate Room Size	MIDI22	Drawbar 2		
		MIDI27	Chorus FB	MIDI23	"Drawbar 3, (aux) Plate Lvl"		
		MIDI28	Chorus Tap Lvl	MIDI24	"Drawbar 4, Plate Time"		
		MIDI29	Chorus Rate adj	MIDI25	KeyClick		
		MWheel	Stereo Tremolo	MIDI26	Perc Harmonic (Hi/Low)		
		Data	Tremolo Rate	MIDI27	"HFDamp, Perc Decay"		
		MIDI22	Phaser Rate	MIDI28	Cabinet Dist Drive + Lopass adj		
		MIDI23	Reverb Hi Freq Dampening (Brightness)	MIDI29	toggle: VibeChorus I/O		
		MIDI24	PhaserWet/Dry	MWheel	Leslie Depth		
		MIDI25	Reverb Wet/Dry	Data	Drawbar 1		
13	Overdrive Organ	MIDI26	Distortion Warmth	MIDI22	Drawbar 2		
		MIDI27	Distortion Drive	MIDI23	"Drawbar 3, (aux) Plate Lvl"		
		MIDI28	Reverb Density	MIDI24	"Drawbar 4, Plate Time"		
		MIDI29	Lo Freq Cut	MIDI25	KeyClick		
		MWheel	Enables Stereo Tremolo	MIDI26	Perc Harmonic (Hi/Low)		
		Data	Tremolo Rate	MIDI27	"HFDamp, Perc Decay"		
		MIDI 22	Phaser Rate	MIDI28	Cab Dist Drive+Lopass adj		
		MIDI 23	Phaser Center Freq (Tone)	MIDI29	toggle: VibeChorus I/O		
		MIDI 25	Reverb Wet/Dry	MWheel	Leslie Depth		
				Data	Drawbar 1		

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function		
14	Chorus Organ	MWheel	Leslie depth	22	Unearthly Vox	MWheel	Slow Vibrato depth		
		Data	Timbre			Data	Low Pass Cutoff		
		MIDI22	Vibrato/Chorus			MIDI22	Xfade		
		MIDI25	Reverb Time			MIDI23	Panning		
		MIDI26	Trem Rate			MIDI25	(FX1) Room Wet/Dry		
		MIDI27	HF Damping			MIDI26	(Aux) Hall Level		
		MIDI29	Percussion			MWheel	Slow Vibrato Depth		
15	Chapel Organ	MWheel	Layer Detune	23	Air Voices	Data	Bandpass Center Freq		
		Data	Switch Organ Stops			MIDI22	Bandpass Width		
		MIDI22	All Pass Freq			MIDI25	(Aux) Wet/Dry (drier)		
		MIDI23	InEQ: Bass			MIDI26	"(Aux) HF Damping, Bass Roll-off"		
		MIDI24	InEQ: Treble			MIDI27	(Aux) Reverb Time		
		MIDI25	(Aux) Hall Level			MIDI28	(Aux) Treble Shelf Freq		
		MIDI26	"FX1, (Aux) Size Scale"			MW	"Vibrato+Rate (CathV), Sin Tremolo Rate (8veV)"		
		MIDI27	"FX1, (Aux) HF Damping"			Data	toggle: CathedralVox ^ 8veVox		
16	Fast Strings	MWheel	Low pass filter cutoff (duller)	24	Cath- drVox^8veVox	MIDI22	"EnvCtl: Att, LoPass Freq, Xfade Lo/Hi Vox(8veV)"		
		MIDI25	Reverb Wet/Dry			MIDI23	"EnvCtl: Rel, Panner pos, 8ve jump(CathV)"		
		MIDI26	Reverb Time			MIDI24	InEQ: Treb cut		
		MIDI29	toggle: Room Ambience			MIDI25	(aux) Hall Lvl		
17	Ster Slo Strings	MWheel	Lo Pass Res Filter Cut Off (duller)			MIDI26	(aux) Hall Time+build Time		
		Data	Lo Pass non res filter Cut Off (duller)			MIDI27	Delay Mix+FB		
		MIDI22	Lo Pass Res Filter Cut Off (Brighter)			MIDI28	Flange Mix+FB		
		MIDI23	Env Atk Ctl			MPress	"Vibrato+Rate (CathV) Sin Tremolo Rate (8veV)"		
		MIDI24	Env Release Ctl			25	Choir Strings	Data	LoPass Freq cut+Res (string)
		MIDI25	(Aux) Hall Level					MIDI22	LoPass Freq cut (vox)
		MIDI26	(Aux) Hall Rev Time					MIDI23	"Lyr detune, LoPass Res"
		MIDI27	FX1 Reverb Wet/Dry (drier)					MIDI24	Panner Width
MIDI28	FX1 Reverb Time (shorter)	MIDI25	(aux) Room Lvl						
MWheel	Envelope Attack Rate	MIDI26	(aux) Room Time						
Data	Low pass filter cutoff (duller)	MIDI27	Flange Lvl						
MIDI25	(Aux) Hall Level	MIDI28	Flange Tempo						
18	Solo Arco Violin	MPress	(Fx1) Room Wet/Dry (drier)	MIDI29	toggle: Room+Flange (string), ChHall+Hall (vox)				
		MPress	"Vibrato Rate, Depth"	Mpress	InEQ Bass & Treble				
		MWheel	Fade Solo Strings	MWheel	defeats vel. Crash				
		Data	Fade Ensemble Strings	26	Aaron's Finale	Data	Layer Xfade Timpani and Orch Bass Drum		
		MIDI25	(Aux) Rev Time (ensemble strings)			MIDI22	Fade Octave String Layer		
MIDI26	(Fx1) Rev Time (solo strings)	MIDI23	Fade Trumpet Layer						
MWheel	Sweeping	MIDI25	Reverb Time (all reverbs)						
Data	Timbre (duller)	MIDI26	(Aux) Wet/Dry						
19	Pachelbel Strngs	MIDI25	(Aux) Rev Time (ensemble strings)	27	Fiery Orchestra	MWheel	defeats vel. Crash		
		MIDI26	(Fx1) Rev Time (solo strings)			Data	Layer Xfade Timpani and Orch Bass Drum		
		MWheel	Timbre (brightness)			MIDI22	Fade Octave String Layer		
20	Grand Strings	Data	Enables Octave Layer	MIDI23	Fade Octave Brass Layer				
		MIDI25	(Aux) Hall Level	MIDI25	(Aux) Hall Level				
21	Cathedral Voices	MIDI26	"(Aux, FX1) rev time"	MIDI26	(FX1) Rev Time				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function		
28	Total Cntrl Orch3	MWheel	defeats vel. Crash	35	Slow Chorus Gtr	MWheel	Tremolo Depth		
		Data	Swaps Fr Horns for Trum-pets			Data	Tremolo Rate		
		MIDI25	(Aux) Hall Level			MIDI22	Para EQ (VAST)		
		MIDI26	Reverb Time (all verbs)			MIDI23	Layer Detune		
		Mpress	Swell			MIDI24	Env Ctl (decay & release)		
29	Jazz Band	MW	Tremolo (guitars)			MIDI25	(aux) Hall Lvl		
		Data	toggle: Guitars + Horns			MIDI26	"Hall Time+HFDamp, Chorus W/D"		
		MIDI22	toggle: Band and Drums			MIDI27	"Enhc Lo Mix, Chorus FB"		
		MIDI23	Tremolo Rate			MIDI28	Enhc Hi Mix+Drive		
		MIDI25	"(aux) rvb Lvls, W/D"			MIDI29	"toggle: Enhc + Chorus, Hall + Room"		
		MIDI26	SRS Parameters (guitar Lyr)			Mpress	Vibrato		
		MIDI27	(aux) rvb Times			MWheel	Vibrato		
MIDI28	Early refl Lvl, Late Lvl cut	Data	Tremolo Depth						
30	Rock Trio	MW	Leslie Depth			36	Tele In Room	MIDI22	Tremolo
		Data	Defeats Ride Cymbal					MIDI25	(Aux) Hall Level
		MIDI22	Vibrato/Chorus	MIDI29	Toggle:				
		MIDI23	Swap Guitar for Organ	Data	Mutes				
31	Steel Str Guitar	MWheel	Vibrato	37	Guitar Mutes 1^2	MIDI22	Para EQ (VAST)		
		Data	Lyr Enable			MIDI25	(Aux) Reverb Wet/Dry		
		MIDI22	EnvCtl: Imp			MIDI26	(Aux) Reverb Time		
		MIDI23	EnvCtl: Att+Dec			MIDI27	(Aux) HF Damping		
		MIDI24	EnvCtl: Rel			MIDI28	(Aux) Compression Ratio		
		MIDI25	(aux) Chamber W/D			Mpress	Vibrato ^2		
		MIDI26	Chamber Time			MWheel	Vibrato		
		MIDI27	Chamber HFDamp			Data	HFSstim adj		
		MIDI28	Comp Ratio			MIDI22	EnvCtl: Imp+Att		
		MIDI29	toggle: Pitch I/O			MIDI23	EnvCtl: Dec		
32	12 Str Guitar	MWheel	Chorusy	38	Spark Guitar	MIDI24	EnvCtl: Rel		
		Vibrato Data	Exciter			MIDI25	(fx1) Room Mix, (aux) Hall Lvl		
		gain MIDI25				MIDI26	Hall PreDly+Time		
		MIDI26	(Aux) Reverb Time			MIDI27	Delay Mix (sys)		
33	Nylon Gtr & Str	MWheel	Vibrato (Guitar)			MIDI28	Chorus Dly		
		Data	Fade Strings			MIDI29	Chorus FB		
		MIDI22	(FX1) Reverb Wet/Dry			Mpress	Vibrato		
		MIDI23	(FX1) Reverb Time			MWheel	Wah wah		
		MIDI25	(Aux) Reverb Level (Guitar)			Foot	Wah wah		
		MIDI26	(Aux) Reverb Level (Strings)			Data	Cabinet Type		
34	Jazz Archtop Gtr	MWheel	Vibrato	39	Wah Crunch MWFT	MIDI25	(Aux) Room Level		
		Data	Defeats Release Layer			MIDI27	FX2 Delay Wet/Dry (dryer)		
		MIDI24	(Aux) Room			MWheel	Vibrato		
		Pre-Delay MIDI25				Data	Lyr Enable		
			(Aux) Room Level			MIDI22			
		MIDI26	(Aux) Rev Time				(KDFX)Dist Drive		
		MIDI27	Compression MakeUp Gain			MIDI23	(KDFX)Dist Freq		
40	Crunchy Lead			MIDI24	EnvCtl:				
				Dec+Rel					
				MIDI25	"(aux) FDR Lvl, Hall Time"				
				MIDI26	Flange FB				
				MIDI27	Flange Tempo				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function		
41	String Bass	MWheel	Vibrato	47	Mono Bass	MW	Vibrato		
		Data	Ride Layer Enabled			Data	LoPass Freq		
		MIDI25	(FX1) Room Wet/Dry			MIDI122	"LoPass Freq, Impact"		
		MIDI26	(Aux) Hall Level			MIDI123	Env Ctl: Attack		
Mpress	Vibrato	MIDI124	Env Ctl: release						
42	Piano Trio	MWheel	Vibrato			MIDI125	(aux) CDR Lvl+Hall Time		
		Data	Ride Cymbal Fade			MIDI126	Delay Mix		
		MIDI24	Treble EQ			MIDI127	Phaser FB Cut		
		(KDFX) MIDI25	"(Aux) Hall Level (FX1)"			MIDI128	Phaser LFO Rate, Hall Mix		
Mpress	Vibrato	MIDI129	"Chorus-Delay Cut, Phase Notch adj"						
43	Warm Bass 1^2	MWheel	Vibrato			MPress	Vibrato		
		Data	toggle: Lyrs			48	Tee Bee This MW	MWheel	
		MIDI122	"LoPass adj, Shaper amt, EnvCtl: Imp+Att"	Data	LoPass Res				
		MIDI123	"EnvCtl: Imp, Para-Bass+HighPass Freq"	MIDI122					
		MIDI124	"EnvCtl: Rel, InEQ: Bass"		EnvCtl: Imp				
		MIDI125	(aux) Room Lvl	MIDI123					
		MIDI126	Room Absorption		EnvCtl: Att				
		MIDI127	Comp Ratio	MIDI124					
		MIDI128	Comp: Att+Rel Time		EnvCtl: Rel				
		MIDI129	add EQ Morph	MIDI125	(aux) Hall Lvl+adj				
44	Pick It Bass	Mpress	Vibrato	MIDI126	Chorus W/D				
		Data	"Shaper, Para Treble boost"	MIDI127	Chorus FB				
		MIDI25	(Aux) Hall Level	MIDI128 Data	Chorus Tap Pan Separation, Env Decay Ctl"				
		MIDI27	Compression Ratio & MakeUp Gain	MIDI122	Low Pass Resonance				
		MIDI29	"Switch to FX2, Eq Morph"	MIDI123	Low Pass Separation				
45	Dual Bass Guitar	Mpress	Vibrato	MIDI125	(FX1) Wet/Dry (dryer)				
		MWheel	Vibrato	MIDI126	(FX1) Reverb Time				
		Data	Enable Mute at Medium	MIDI127	(Aux) Hall Level				
		MIDI25	(Aux) Hall Level	MIDI128	"(FX1) HF Damping, Bass Shelf EQ"				
46	Moogy Bass One	MIDI27	Compression Ratio & MakeUp Gain	MPress	Vibrato				
		MIDI29	"Switch to FX2, Eq Morph"	50	Trent Bass	MWheel	LPGate Freq		
		Mpress	Vibrato			Data	"Saw+Shp Pitch, Atk Ctl"		
		Data	LoPass Freq			MIDI125	(FX1) Wet/Dry (dryer)		
		MIDI22	LoPass Res			MIDI26	(FX1) Reverb Time		
MIDI23	Env Ctl: Attack & Impact	MIDI27	(Aux) Hall Level						
MIDI24	Env Ctl: Release	MIDI28	"(FX1) HF Damp, Enhc Drive adj"						
MIDI25	"(aux) Chorus Lvl+W/D, (fx2) Room Cut"	MIDI29	toggle: ChorVerb + Enhc; Enhc Lvl+Mid+HF Drive						
MIDI26	"(fx2)Chorus Mix, Enhc Crossover 1"	Mpress	Vibrato			51	2 Live Kits 2 MW	MWheel	Multiple Layer toggle
MIDI27	"Chorus FB, Enhc Crossover 2"	Data	"Pitch: Kicks, Toms"					MIDI122	Pitch: Snares
	"Drive HF Damp, Enhc Drive adj"	MIDI123	HF Stimul: Cymbal, HiHats					MIDI123	"EnvCtl: Kicks, Snares, Toms, Cymbal"
MIDI29	toggle: ChorVerb + Enhc; Enhc Lvl+Mid+HF Drive	MIDI124	"(FX1)-(aux) Hall Lvl, (FX2) Plate PreDly"					MIDI124	"(FX1)-(aux) Hall Lvl, (FX2) Threshold
Mpress	Vibrato	MIDI125	"Hall Time, Plate W/D"					MIDI125	toggle: Plate RvrTime boost-Megaverb!

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
52	Jazz Kit II	MWheel	Pitch: AuxPerc	55	VAST Sliders 808	MWheel	"AltStart control, Impact on most elements"
		Data	"Pitch: Kicks, Toms"			Data	"Pitch: Kicks, Toms"
		MIDI22	Pitch: Snares			MIDI22	"Pitch: Snares, NoizeToms"
		MIDI23	"Gain: HiHats, Crash Cym"			MIDI23	"EnvCtl: Kicks, Toms"
		MIDI24	"EnvCtl: Kicks, Toms"			MIDI24	"EnvCtl: Snares, HiHats, Crash2, NoizeToms"
		MIDI25	(FX1+2) Rooms W/D+Time			MIDI25	(FX1) Hall W/D
		MIDI26	"(FX1+2)- (aux) Hall Lvl, (FX2)- Mix Lvl"			MIDI26	(FX4)- (aux) Room Lvl (dry at very top)
		MIDI27	(FX2) In EQ: Treb cut			MIDI27	Time+HFDamp"
53	Retro Skins MW	MIDI28	(aux) Hall TrebShlf Freq+cut	MIDI28	"(FX2) Flange W/D+FB, (FX3) 8-Tap W/D"		
		MWheel	Multiple Layer toggle	MIDI29	"toggle: 8-Tap I/O (Sys), Room Lvl adj"		
		Data	Pitch: Kicks	56	Perc Section	MIDI22	"(FX1, FX3) Wet/Dry"
		MIDI22	Pitch: Snares			MIDI23	(Fx2) Wet/Dry
		MIDI23	"Filter Freq: Kicks, Toms, Ride, AuxPerc"			MIDI24	"Reverb Time FX1, FX2"
		MIDI24	EnvCtl: Kicks+Snares			MIDI25	(Aux) Reverb Time
		MIDI25	(FX1+2) Rooms W/D			MIDI29	"Switch FX1, FX2"
		MIDI26	(aux) Room W/D			57	Touch Drums
MIDI27	(aux) Compressor Attack Time	Data	Volume				
MIDI28	(FX1) InEQ: Bass+Treb	MIDI25	"(FX1) Wet/Dry, Absorption"				
MIDI29	toggle: Alien Skin Effect	MIDI27	(FX2) Quantize Wet/Dry				
54	Lo-Fi Vinyl Kit	MWheel	Pitch for most Needle FX and other SFX	MIDI28	(FX2) Headroom (less)		
		Data	"Pitch: Kicks, Toms, HiHats"	MIDI29	"Switch to FX bus 2, Quantize/Flange"		
		MIDI22	"Pitch: Snares, Crash1"	Mpress	"Pitch Bend, Vibrato"		
		MIDI23	Assorted Filters: Kick, Toms, Snares, HiHats, Crashes, Ride (Resonant)	58	Vibraphone		
		MIDI24	"EnvCtl: Kick, Toms, Snares"			Data	Tremolo Rate
		MIDI25	(FX1) Booth W/D			MIDI22	"Partial Pitches, Layer Delay"
		MIDI26	(aux) Hall Lvl			MIDI23	InEQ: Bass
		MIDI27	"(FX2) Pitcher W/D, (FX3) LaserVerb W/D"			MIDI24	InEQ: Treble
	"(FX2) Pitcher W/D, (FX3) LaserVerb Delay"	MIDI25	(Aux) Reverb Level				
	"(FX2) Pitcher W/D, (FX3) LaserVerb Delay"	MIDI26	"(Aux) Reverb Time, Treble Shelf Gain"				
MIDI29	toggle: Pitcher + LaserVerb	MIDI27	Chorus Mix				
55	VAST Sliders 808	MWheel	Pitch: AuxPerc	59	Marimbae	MWheel	"EnvCtl: Rel, Tremolo"
		Data	"Pitch: Kicks, Toms"			Data	Fade in Percussive Layer
		MIDI22	Pitch: Snares			MIDI22	LP / HPass freq, HFStim Drive
		MIDI23	"Gain: HiHats, Crash Cym"			MIDI23	Timbre - Duller
		MIDI24	"EnvCtl: Kicks, Toms"			MIDI25	"(aux) Hall Lvl, Room W/D"
		MIDI25	(FX1+2) Rooms W/D+Time			MIDI26	Hall+Room Times
	"(FX1+2)- (aux) Hall Lvl, (FX2)- Mix Lvl"	MIDI29	toggle: Room + Compres-				
	(FX2) In EQ: Treb cut						
	(aux) Hall TrebShlf Freq+cut						

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
60	Dynamic Perc	MWheel	Switch Conga Layers	65	French Horn	MWheel	Swell
		Data	Conga Pitch when MW up			Data	Low Pass Freq
		MIDI25	"FX1,3 Wet/Dry"			MIDI22	Resonance (Sliders A&B up full = Stopped [+] Mute
		MIDI26	FX2 Wet/Dry			MIDI25	FX3 Room Wet/Dry
		MIDI27	"FX1,2 Rev Times"			MIDI26	(Aux) Reverb Time
		MIDI28	"(Aux) Wet/Dry, Rev Time"			Mpress	Vibrato
61	DYNASAX	MIDI29	toggle; Reverbs FX1 & 2	66	Big Band	MWheel	LoPass adj
		MWheel	"Vibrato, LoPass Freq"			MIDI25	(aux) Room W/D
		Data	Lyr enable			MIDI26	Room Time
		MIDI22	"Lyr AltCtl, LoPass Freq, Notch Freq, ParaTreb Freq"			MIDI27	Room PreDly
		MIDI23	"Notch Width, LoPass Res, EnvCtl: Imp+Att"			MIDI28	Room HFDamp
		MIDI24	EnvCtl: Dec+Rel			MIDI29	Enhc I/O
		MIDI25	(aux) Hall Lvl	Mpress	Vibrato		
		MIDI26	Hall HFDamp+Decay Time	67	Hip Brass	MWheel	Vibrato
		MIDI27	Chorus Mix			Data	Low Pass Freq
		MIDI28	Delay (sys) Mix			MIDI25	FX1 Wet/Dry
MIDI29	Hall PreDly + room size adj	MIDI26	(Aux) Hall Level				
62	Soft Alto	Mpress	"Vibrato, LoPass Freq+Res, Shape adj"	MIDI27	(Aux) HF Damping		
		ChanSt	"Lyr AltCtl, EnvCtl: Rel"	MIDI29	Sweep Filt I/O		
		MIDI25	"(fx1) Wet/Dry, Rev Time"	Mpress	Swell		
		MIDI26	(Aux) Hall Level	68	Brt Saxy Section	MWheel	Vibrato
Mpress	Vibrato Depth & Rate	Data	"InEQ: Bass, LoPass Freq"				
MWheel	"swell, Vibrato"	MIDI22	InEQ: Treb				
Data	toggle: DynTrumpet ^ Miles	MIDI23	"EnvCtl: Imp, Att+Dec"				
MIDI22	LoPass Freq+Res	MIDI24	EnvCtl: Rel				
MIDI23	"EnvCtl: Imp, InEQ: Bass"	MIDI25	(aux) Room Lvl				
MIDI24	"EnvCtl: Rel, InEQ: Treb"	MIDI26	"Room W/D + HFDamp, InEQ: Treb Freq"				
MIDI25	"(fx1) Chamb W/D, (aux) Room Lvl"	MIDI27	Dist tube Drive				
MIDI26	Chamb + Room Times	MIDI28	Dist Warmth+Tone				
MIDI27	"Chamb + Room HFDamp, Dist Drive"	MIDI29	"toggle: Dist: EQ I/O Room type"				
63	DynTrum- pet+Miles	Mpress	Vibrato	Mpress	Vibrato		
		MIDI28	Dist LoPass Freq	69	Brass Fanfare	MWheel	Vibrato
		MIDI29	toggle: Chamb + Dist			Data	Fade in French Horn layer
		Mpress	Vibrato			MIDI25	FX1 Room Wet/Dry
		MWheel	Vibrato			MIDI26	"(Aux) Hall Level, FX1 Reverb Time"
		Data	Low Pass Freq			MIDI27	(Aux) HF Damping
		MIDI22	Bandpass Ctr Freq			MIDI29	toggle: Hall
		MIDI23	Bass Shelf EQ Gain (KDFX)	Mpress	Brass Swell		
		MIDI24	Treble Shelf EQ Gain (KDFX)	70	Pesante Horns	MWheel	Vibrato
		MIDI25	FX1 Wet/Dry, (Aux) Hall Level			Data	Enable and Fade in Fr Hrn Section
MIDI26	"FX1, Aux Reverb Time"	MIDI25	(Aux) Hall Level				
MIDI27	"FX1, Aux HF Damping"	Mpress	Swell				
64	Harmon Mute Trp	Mpress	Vibrato	71	Wendy's Flute	MWheel	Low Pass Freq
		MWheel	Vibrato			Data	toggle: Flute Variation
		Data	Low Pass Freq			MIDI25	"(aux) Hall Level, Rev Time"
		MIDI22	Bandpass Ctr Freq	MIDI29	toggle: Hall		
		MIDI23	Bass Shelf EQ Gain (KDFX)				
		MIDI24	Treble Shelf EQ Gain (KDFX)				
		MIDI25	FX1 Wet/Dry, (Aux) Hall Level				
		MIDI26	"FX1, Aux Reverb Time"				
MIDI27	"FX1, Aux HF Damping"						
Mpress	Vibrato						

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
72	Crimson Flute	MWheel	Tremolo	77	ABCD = ADSR !	MWheel	Vibrato
		Data	HF Stimulator Drive			Data	Filter Envelope Attack
		MIDI22	FX1 Mix Delay			MIDI22	Filter Envelope Decay
		MIDI25	FX1 Wet/Dry			MIDI23	Envelope Sustain Level
		MIDI26	"(Aux) Wet/Dry, Decay Time"			MIDI24	Envelope Release
		MIDI27	(Aux) Pre-Delay			MIDI25	Reverb Wet/Dry
		MIDI28	(Aux) HF Damping			MIDI26	Reverb Time
73	Horn & Flute w/	MWheel	"Vibrato, LoPass sep (expression / dynamic ctl)"	78	Memorymoog	MWheel	Vibrato
		Data	toggle: Horn ^ Solo String			Data	"Low Pass Freq,Env Ctl Attack & Release"
		MIDI22	LoPass Freq+Res cut			MIDI23	(Aux) Lazerverb spacing
		MIDI23	Ens Strings Vol cut			MIDI24	(Aux) Lazerverb Contour
		MIDI24	Ens Strings EnvCtl: Att			MIDI25	FX1 Hall Wet/Dry
		MIDI25	(aux) Hall Lvl			MIDI26	FX1 Reverb Time
		MIDI26	Hall Time			MIDI27	"(Aux) Lazerverb Level, Feedback level"
		MIDI27	(FX1) Chapel W/D			MIDI28	(Aux) Dly Coarse
		MIDI28	Chapel Time			Mpress	Vibrato
		MIDI29	toggle: (Lyr 3+4) Chapel+Hall, (Lyr 1) Hall+Chapel			MWheel	Vibrato
		Mpress	Ens Strings Vibrato			Data	LoPass Freq, EnvCtl: Att+Rel
SostPd	toggle: Solo Strg I/O	MIDI22	LoPass Res				
74	Brahms Quintet	MWheel	Vibrato/Tremolo	79	OB Pad	MIDI25	(aux) Plate Lvl+Time
		Data	Fade out Pizz Basses			MIDI26	"Enhc Lo Drive+Mix, Chorus W/D "
		MIDI22	Fade out Brass			MIDI27	"Enhc Mid Drive, Mid Mix"
		MIDI25	"FX1			MIDI28	"Enhc Hi Drive, Hi Mix"
		Wet/Dry (Aux)				MIDI29	toggle: Enhancer + Chorus
75	Kurz'd Pipe	MWheel	Vibrato	80	TeknoBallCrusher	MWheel	Vibrato
		Data	Fade Chiff Layer			Data	"EnvCtl: Att, Notch Freq"
		MIDI25	(Aux) Chamber Level			MIDI22	saw 8ve jump (Lyr 1)
		MIDI26	(Aux) Reverb Time			MIDI23	EnvCtl: Impact
		MIDI29	toggle: Pitcher			MIDI24	EnvCtl: Rel
76	Synth Strings	Mpress	Vibrato	MIDI25	(aux) Room Lvl		
		MWheel	"Vibrato, modulation" Data toggle: Lyr 1 ^ Lyr 3	MIDI26	Chorus W/D; Dist Drive cut		
		MIDI23	EnvCtl: Att	MIDI27	Chorus Rate; Dist warmth cut		
		MIDI24	EnvCtl: Imp+Rel	MIDI28	Chorus FB; Dist cab LoPass		
		MIDI25	(aux) Plate Lvl	MIDI29	toggle: Chorus + Distortion		
		MIDI26	"Chorus W/D, Dist Drive"	Mpress	Vibrato		
		MIDI27	Chorus FB				
		MIDI28	Dist Bass+Treb tone				
		MIDI29	toggle: Chorus + Distortion				
Mpress	"Vibrato, modulation"						

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
81	AlaZawi Take 2	MWheel	Vibrato	86	Instant Enya	MWheel	Vibrato
		Data	LoPass Freq+Res			Data	Lyr 1 Octave Pitch Shift
		MIDI22	LoPass Freq cut			MIDI22	Lyr 2 Low Pass Freq
		MIDI23	InEQ: Bass			MIDI23	Bass Shelf EQ Gain (KDFX)
		MIDI24	InEQ: Treb			MIDI24	Treble Shelf EQ Gain (KDFX)
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+Decay Time			MIDI25	(Aux) Hall Level
		MIDI26	Hall PreDly+HFDamp			MIDI26	Chorus Delay
		MIDI27	Chorus W/D+Pan			MIDI27	Chorus Depth
		MIDI28	MDelay W/D			MIDI28	Mix Delay
		MIDI29	toggle: Clean +MDelayCho-			MIDI29	(Aux) Pre-Delay, Decay Time
		Breath	LoPass Freq+Res adj			MPress	Vibrato
MPress	Vibrato	87	SynKey	MWheel	Vibrato		
MWheel	Vibrato			Data	Modulator Pitch (timbre)		
Data	FM Depth (timbre)			MIDI22	Layer enable		
MIDI22	Layer Delay			MIDI23	"Env Ctl atk & decay"		
MIDI23	"Env Ctl, atk & decay"			MIDI24	Release Rate		
MIDI24	Release Rate			MIDI25	(Aux) Hall Level, Hall Size Scale		
MIDI25	(Aux) Hall Level			MIDI26	(Aux) Flanger feedback level		
MIDI26	(Aux) Flanger Level			MIDI27	"(Aux) Delay level, Delay Feedback leve"		
MIDI27	(Aux) Delay Level			MIDI28	(Aux) Delay Time		
MIDI28	(Aux) All effects on/off			MIDI29	(Aux) Delay Level (off/on)		
MPress	"Vibrato, FM Depth (timbre)"			MPress	Vibrato Rate		
83	Mono Triple Lead	MWheel	Vibrato	88	Tubular Bells	MWheel	Tremolo
		Data	Shaper Gain			Data	Pitch
		MIDI22	Low Pass Freq			MIDI22	Modulator Pitches
		MIDI23	Non-Linear Mixer Gain			MIDI23	Attack Rate
		MIDI25	FX3 Wet/Dry			MIDI24	Release Rate
		MIDI26	FX3 and Aux Rev Times			MIDI25	"(FX3) Delay amount, (FX2) Phaser wet/dry"
		MIDI27	Chorus Mix			MIDI26	Flanger Depth
		MIDI28	Delay Mix			MIDI27	(Aux) Reverb Decay Time
		MIDI29	(Aux) Level			MIDI28	"(FX2, FX3) Aux send, (FX3) Wet/Dry"
MPress	Vibrato	MIDI29	Toggle FX3 (Flange/decay/verb)-FX2 (Phaser)				
84	Jordan's Lead	MWheel	Vibrato	85	Dist Saw Lead	MWheel	Xfade Octave Feedback, Vibrato
		Data	Low Pass Freq & Res			Data	Low Pass Freq
		MIDI22	Resonance Layer 2			MIDI22	4P Low Pass Separation and Resonance
		MIDI25	(Aux) Level and Rev Time			MIDI25	(Aux) Hall Level
		MIDI26	"Delay Mix, Mid EQ"			MIDI26	(Aux) Wet/Dry
		MIDI27	(Aux) Flanger Feedback				
		MIDI28	(Aux) Flanger Tempo				
		MIDI29	Distortion Drive				
MPress	Fade in Feedback Layer						

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
89	Digicomp	MWheel	Vibrato	95	Soft Pad	MWheel	7 step LFO depth - pitch
		Data	"Env Ctl: Atk Rate, Dec Rate"			Data	Low Pass Freq
		MIDI22	(FX2) Env Follower Thresh-Old			MIDI22	Resonance
		MIDI23	(FX2) Freq Sweep			MIDI23	4P Low Pass Separation
		MIDI24	(FX2) Resonance			MIDI24	Octave Shift Lyr 1
		MIDI25	(FX2) Filter Type			MIDI25	FX1 & 2 Wet/Dry (dryer)
		MIDI26	(FX2) Minimum Freq			MIDI26	FX2 Chorus Feedback Level
		MIDI27	(FX2) Release Rate			MIDI27	FX2 LFO Depth
		MIDI28	"(FX3) Feedback Level, LF Damping"			MIDI28	FX2 LFO Rate
		MIDI29	Switch FX2 (env follower) to FX3 (Spectral 4Tap)			MWheel	Vibrato Depth
90	New Highbells	Mpress	Vibrato	96	Eyes Wired Shut	Data	ShapeModOsc Pitch
		MWheel	Vibrato			MIDI25	FX1 Wet/Dry, FX2 Hall Level
		Data	Pitch (sing)			MIDI26	FX1 HF Damping
		MIDI25	"(FX1) Wet/Dry, Rev Time"			MIDI27	"FX2 Frequency, Out Gain"
		MIDI26	(Aux) Reverb Level			MIDI28	FX2 Resonance
		MIDI29	toggle: FX1 (Plate) - FX2 (Flange)			MIDI29	toggle: Hall to Resonant Filter
91	Portal	Mpress	Vibrato	97	Ethereal Strings	Mpress	Vibrato
		MWheel	Vibrato			MWheel	Band Pass Freq, Width, Amplitude
		Data	Pitch (sing)			Data	Lyr enable
		MIDI25	"(FX1) Wet/Dry, Rev Time"			MIDI22	BandPass Freq + Width - Lyr 2
		MIDI26	(Aux) Reverb Level			MIDI23	BandPass Width - Lyr 3
		MIDI27	Flange Wet/Dry			MIDI24	InEQ: Treb
		MIDI29	toggle: FX1 (Plate) - FX2 (Flange)			MIDI25	(aux) Hall Lvl
		Mpress	Vibrato			MIDI26	Hall Decay Time
92	Beauty Pad	MWheel	Vibrato Depth	98	Sync Waves	MIDI27	Flange W/D
		Data	"All Pass Freq, Lyr 2 Detune"			MIDI28	Flange FB
		MIDI22	Lyr 3 Pan Position			MIDI29	"toggle: Flange + CDR, InEQ: Bass"
		MIDI25	(Aux) Wet/Dry (dryer)			Mpress	BandPass Freq
		MIDI26	(Aux) Reverb Time (less)			MWheel	Slow pitch mod Master Sync Osc
93	Amp Mod Pad	Mpress	Vibrato Depth	99	Tripoli 2	Data	Pitch Slave Sync Osc
		MWheel	Vibrato			MIDI22	Low Pass Freq
		Data	Low Pass Freq			MIDI23	4P Low Pass Separation
		MIDI25	(Aux) Hall Wet/Dry (dryer)			MIDI24	Hi Pass Freq
		MIDI26	(Aux) Reverb Time			MIDI25	"SRS Out, (Aux) Wet/Dry (dryer)"
94	Light Mist	MIDI27	(Aux) HF Damping	99	Tripoli 2	MIDI26	(Aux) Reverb Time
		MIDI28	Delay Mix (sys)			MIDI27	(Aux) HF Damping
		MWheel	Vibrato			MIDI28	SRS Center Ctl
		Data	Low Pass Freq			MWheel	Vibrato
		MIDI22	Pitch			Data	Pitch
		adj MIDI23	InEQ:			MIDI22	Resonance
		Bass MIDI24	InEQ: Treb			MIDI23	Xfade
			(aux)			MIDI24	Low Pass Freq
		Hall Lvl	Chorus Delay Time			MIDI25	Shaper
		MIDI26	Chorus Delay Depth			MIDI26	LP2 Res Gain
MIDI27	Delay Mix (sys)	MIDI27	"Bass EQ Freq, Gain"				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function		
100	Monolith	MWheel	Vibrato	110	Honky-Tonk	MWheel	Tremolo		
		Data	Low Pass Freq			MIDI25	(aux) Hall Time		
		MIDI25	(Aux) Wet/Dry			MIDI26	(aux) Chorus Mix		
		MIDI26	(Aux) HF Damping			MIDI27	Chorus FB		
101	Soft Piano	Mpress	Pitch Layer 2	111	Fonk Epno MW	MIDI28	(aux) Delay Mix		
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time Soft Pedal is active			MIDI29	Delay Time adj		
102	Piano for Lyrs	MIDI25	(aux) Hall Lvl	112	Trip Wah Clav	MWheel	Wah Filter		
		MIDI26	Hall Time			Foot	Wah Filter		
		MIDI29	Soundboard W/D			Data	Tremolo Depth		
103	Grand & Electric	MWheel	E Pno Vibrato + ParaTreb			Data	Tremolo Rate	MIDI22	Env Ctl: Atk
		MIDI23	InEQ: Bass			MIDI23	Env Ctl: Rel, Bass EQ (KDFX)"		
		MIDI24	InEQ: Treb			MIDI24	(aux) Hall Lvl		
		MIDI25	(aux) Hall Lvl			MIDI25	Hall Time		
		MIDI26	Chorus W/D			MIDI26	4Tap W/D		
		MIDI27	Chorus FB			MIDI27	4Tap FB		
		MIDI28	Chorus X Couple			MIDI28	4Tap I/O		
		MIDI29	(aux) Early Ref Lvl			MIDI29	Wah Filter		
Soft Ped	Softens Elec Piano	Foot	Wah Filter						
104	E Grand Stack	MWheel	String Lvl	Data	Enable Release Layer	MIDI22	Low Pass Freq		
		Data	InEQ: Treb boost	MIDI25	"(Aux) Hall Level, Rev Time"				
		MIDI25	(aux) Room Lvl, (aux) FDR W/D	MIDI26	(Aux) HF Damping				
		MIDI26	Flange Mix	MIDI27	Compression Ratio & MakeUpGain				
		MIDI27	Flange Tempo	MIDI28	(Aux) Pre-Delay				
		MIDI28	Enhc Lo/Mid Drive	MIDI28	Chorusy Vibrato				
105	Classic Piano & Vox	MWheel	Vox Lvl	113	FM E Piano	Data	Layer 1 Pitch		
		Data	Vox Balance, Piano Treb boost			MIDI22	Modulator Pitch Lyr 2		
		MIDI22	Vox EQ Bass			MIDI23	Modulator Pitch Lyr 3		
		MIDI23	"Vox EQ Treb, St Image"			MIDI25	"(FX1) Enhancer In/Out, (FX2) Chorus Wet/Dry, (FX3) CDR Wet/Dry"		
		MIDI25	"(aux) Hall Lvl, Room W/D"			MIDI26	Enhancer Crossover		
		MIDI26	Room and Hall Times			MIDI27	Chorus Feedback Level		
		MIDI27	St Image In Gain			MIDI28	Chorus Depth		
		MIDI28	St Image CenterGain			114	Stage EP	MWheel	Tremolo Depth
		MIDI29	Vox St Image L/R Delay					Data	Tremolo Rate
106	Brt Concert Pno	Data	InEQ: Treb	MIDI22	Low Pass Freq & Res				
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time	MIDI23	Bass EQ Gain (KDFX)				
		MIDI29	Soundboard W/D	MIDI25	(FX1) Wet/Dry				
107	Modified Piano	Soft Pedal	is active	MIDI26	(FX1) Rev Time				
		Data	InEQ: Treb	MIDI27	(FX1) HF Damping				
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time	115	Growlin' EP	MWheel	Tremolo Depth		
MIDI29	Soundboard W/D	Data	Tremolo Rate						
Soft Pedal	is active	MIDI22	Resonance						
MIDI25	(aux) Hall Lvl+Time	MIDI25	"(Aux) Room Level, Wet/Dry"						
108	Studio Grand	MIDI29	Soundboard Rvb Enable			MIDI26	"(Aux) Rev Time, Size Scale"		
		Soft Pedal	is Active			MIDI27	(Aux) HF Damping		
109	Orchestral Piano	MIDI25	(aux) Hall Level + Time + HF Damp (less), FX1 Wet/Dry (less)			MIDI28	"(FX3) Cabinet LP, Warmth"		
		MIDI29	Soundboard Rvb Enable			MIDI29	Alt Sample Start		
		Soft Pedal	is Active						

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function	
116	Ballad Organ	MWheel	Leslie Depth	123	Brighter Pizz	MWheel	EQ Duller	
		Data	Drawbar 1			Data	Shaper	
		MIDI22	Drawbar 2			MIDI25	"Hall Wet/Dry, Rev Time"	
		MIDI23	"Drawbar 3, (aux) Plate Lvl"			MIDI26	HF Damping	
		MIDI24	"Drawbar 4, Plate Time"		124	Slo Solo Cello	MWheel	4P Low Pass
		MIDI25	KeyClick				Separation Data	"Low Pass Freq,
		MIDI26	Perc Harmonic (Hi/Low)				Resonance	MIDI22
		MIDI27	"HFDamp, Perc Decay"					Env Ctl: Decay
		MIDI28	Cabinet Dist Drive+Lopass				MIDI23	Env Ctl: Attack
MIDI29	toggle: VibeChorus I/O	MIDI25	(Aux) Hall Level					
117	Cookin Bee	MWheel	Leslie Depth	MIDI26	Damping"			
		Data	Distortion Drive	MIDI27	(FX1) Wet/Dry			
		MIDI22	Vibrato/Chorus	MIDI28	(FX1) HF Damping			
		MIDI23	"(FX2) Hi,Lo Gain"	MIDI29	"toggle: Aux off, FX1			
		MIDI24	"(FX2) Hi,Lo Trem"		change Room preset"			
		MIDI25	(Aux) Plate Level	Mpress	Increase Vibrato Depth			
		MIDI26	(Aux) Rev Time	125	Arco Bass	MWheel	Vibrato	
MIDI27	(Aux) HF Damping	Data	Env Ctl: Attack					
118	Dance Perc Bass	MWheel	Vibrato			MIDI22	Para Bass EQ	
		Data	Disable Layer 2			MIDI25	(Aux) Hall Level	
		MIDI22	"Disable Layer 3, Para EQ		MIDI26	(FX1) Wet/Dry		
			Width Lyr 2"		Mpress	Vibrato		
		MIDI23	"Hi Pass Separation, Para		126	Solo Strings	MWheel	Env Ctl:
		MIDI24	EQ"				Attack Data	Low
			Hi Pass Resonance, Env Ctl:				Pass Freq	MIDI22
	Atk				Shaper			
MIDI26	(Aux) Rev Time	MIDI25	(Aux) Hall Level	MIDI27	(FX1) Wet/Dry			
MIDI27	(Aux) HF Damping	Mpress	Vibrato	127	Touch Strings	MWheel	Vibrato	
MIDI28	Treble Shelve Freq					Data	Env Ctl: Atk & Release	
119	Chiffy Pipes	MWheel	Decrescendo			MIDI25	FX1 Wet/Dry	
		Data	LoPass Freq	128	Mixed Choir	MWheel	Vibrato+Rate	
		MIDI22	Key Click			Data	Lyr XFade	
		MIDI23	Vibrato			MIDI22	"EnvCtl: Rel, Notch +	
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+W/D				ParaTreb Freq"	
		MIDI26	Hall Time	MIDI23	"InEQ: Bass, ParaTreb,			
		MIDI27	Hall Early Ref Lvl		Notch Width"			
MIDI29	"toggle: Chorus I/O, Hall	MIDI24	InEQ: Treb					
	HFDamp+PreDly"	MIDI25	(aux) Hall Lvl					
120	Pipe Organ 4	Data	Subtle Pitch and LP Filter	MIDI26	Room W/D			
			modulation	MIDI27	Room Time			
		MIDI25	(FX1) Rev Time	MIDI28	Infinite Decay on Keydown			
121	Marcato String	MIDI26	(Aux) Rev Time	MIDI29	Infinite Decay			
		MWheel	Alt Attack: switched	Mpress	Vibrato+Rate			
		Data	Enable Octave Layer	129	Bamboo Voices	MWheel	"Vibrato, Para EQ Freq"	
		MIDI22	Treble Shelve EQ			Data	Boost Vox Layer	
		MIDI23	Bass Shelve EQ			MIDI23	Bass EQ (KDFX)	
MIDI25	Hall Wet/Dry	MIDI24	Treble EQ (KDFX)					
MIDI26	Reverb Time	MIDI25	(Aux) Hall Level, FX1 Wet/					
122	Adagio Strings	MWheel	none		Dry			
		Data	Treble Shelf EQ	MIDI26	FX1 Rev Time			
		MIDI22	Bass Shelf EQ	Mpress	Vibrato			
		MIDI25	Hall Wet/Dry					

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
130	Syn Orch Power	MWheel	Vibrato+Rate	134	Kotolin	MWheel	Para EQ AMP
		Data	LP2Res Freq			Data	"Para EQ Freq, Width, Depth"
		MIDI22	Env Ctl: Release (faster)			MIDI22	EnvCtl: Imp
		MIDI25	(Aux) Reverb Time			MIDI23	EnvCtl: Att
		MIDI26	FX2 Chorus Wet/Dry			MIDI24	EnvCtl: Rel
		MIDI27	FX2 Chorus Feedback Level			MIDI25	"(aux) Hall Lvl, (Fx3) Rvb Time"
		MIDI28	FX2 Chorus LFO Rate			MIDI26	(Fx2) Phase W/D
		MIDI29	Switch to FX2 Chorus			MIDI27	"Phase L/R LFO, (Fx3) Flange Mix"
131	Strummer Guitar	MWheel	Vibrato	135	Dreamguitar	MWheel	Vibrato
		Data	Enhancer Drive & Gain (less)			Data	Octave Pitch shift Pad layer
		MIDI25	(Aux) Reverb Wet/Dry			MIDI22	Notch Freq
		MIDI26	(Aux) HF Damping			MIDI25	"FX1 Rev Mix, (Aux) Hall Level"
		MIDI27	(Aux) Compression Ratio			MIDI26	"(Aux) Pre-Delay, Rev Time"
		MIDI29	Switch to FX2 Pitcher			MIDI27	"FX1 Rev W/D, Delay Mix"
132	Blue Moods	MWheel	Slight Vibrato, String Balance	136	Hyper Guitar	MWheel	Vibrato
		Data	String Balance, Gtr Hi Freq			Data	Enhancer Amplitude
		MIDI22	EnvCtl: Imp+Att			MIDI22	Env Ctl: Decay
		MIDI23	EnvCtl: Dec			MIDI23	Treble Shelf EQ Gain
		MIDI24	EnvCtl: Rel			MIDI25	(Aux) Hall Level
		MIDI25	(aux) Hall Lvl			MIDI26	FX2
		MIDI26	Hall Time+HFDamp			MIDI27	FX2
		MIDI27	"Enhc Lo Mix, Chorus W/D"			MIDI29	Image
133	ES335	MWheel	Hall + Room"	137	SliderDistJazzGt	MWheel	Vibrato
		Data	Para Mid Freq			Data	Enables Dist Gtr Lyrs
		MIDI22	"Para Mid Amp (ES335), "			MIDI22	"Para EQ ^ Hi Freq Stim Drive, Dist EQ"
		MIDI23	EnvCtl: Att			MIDI23	"EnvCtl: Imp, Dist Drive"
		MIDI24	EnvCtl: Rel			MIDI24	EnvCtl: Rel
		MIDI25	(aux) Hall Mix			MIDI25	(aux) FDR Hall Lvl, Rvb Time
		MIDI26	"Hall HFDamp, InEQ: Bass+Treb (Abercrombie)"			MIDI26	Flange FB
		MIDI27	Chorus Mix			MIDI27	Flange Tempo
		MIDI28	Delay Mix			MIDI28	Delay Mix
		MIDI29	Turns off Semi-Tone Pitch Bend			MIDI29	Delay FB
		MPress	Vibrato			MPress	"Vibrato, Harmonics Lvl"
		PWheel	Simulates Fretboard Slide (ES335)			PWheel	(Dist Lyr) +2/-12 Pitch Bend

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
138	Liquid T Lead	MWheel	Vibrato	142	DualBass^Slp- Bass	MWheel	Vibrato
		Data	EnvCtl: Att, LoPass Freq+Res			Data	toggle: DualBass + SlpBass
		MIDI22	"Lopass Freq+Res, Steep Bass Freq"			MIDI22	"EnvCtl: Dec, BandPass adj, ParaTreb"
		MIDI23	EnvCtl: Imp			MIDI23	EnvCtl: Att+Imp
		MIDI24	EnvCtl: Rel			MIDI24	EnvCtl: Rel
		MIDI25	(aux) Hall Lvl			MIDI25	(aux) Room Lvl, Time
		MIDI26	"Hall Time+HFDamp, Chorus FB"			MIDI26	Phaser Notch/ BP ^ Enhc LoDrive+Delay
		MIDI27	"Delay Mix, SRS EQ"			MIDI27	Phaser Center Freq L ^ Enhc Hi Mix
		MIDI28	"Delay FB, SRS Center-space"			MIDI28	Phaser Center Freq R ^ Enhc Mid Mix
		MIDI29	toggle: CHDelay + SRS			MIDI29	Phaser FB boost * Enhc Crossover Freq
MPress	Vibrato, Lyr Enable (Harmonics)	MPress	Vibrato				
139	Hammeron Synth	MWheel	Steep Resonant Bass Freq	143	Sust Bass	MWheel	Vibrato
		Data	"Cabinet Preset, Out Gain (KDFX)"			Data	"BandPass Freq+Width, EnvCtl: Imp, LoPass adj"
		MIDI22	(Aux) Hall Level			MIDI22	EnvCtl: Imp
		MIDI23	MD Wet/Dry			MIDI23	EnvCtl: Rel
		MIDI24	Chorus Wet/Dry			MIDI24	In EQ: Bass
		MIDI25	Bass Tone			MIDI25	Comp Att Time
		MIDI26	Mid Tone			MIDI26	Comp Rel Time
		MIDI27	Treble Tone			MIDI27	Comp Ratio
		MIDI28	FX1 Aux Level			MIDI28	Comp ThReshold
		MIDI29	toggle FX			MIDI29	"toggle: Comp I/O, (aux) Room I/O"
MPress	"Steep Resonant Bass Freq, Tube Drive"	MPress	Vibrato				
140	CeeTaur	MWheel	Vibrato	144	Fonkin Bass	MWheel	Vibrato
		Data	Low Pass Freq			Data	Low Pass Freq
		MIDI22	EnvCtl:			MIDI24	Bass EQ Gain
		MIDI23	EnvCtl: Att			(KDFX) MIDI25	Comp Att Time
		MIDI24	EnvCtl:			MIDI26	Comp Rel
		MIDI25	(aux) Hall Lvl, (Fx3) Rvb Time			Time MIDI27	Comp Ratio
		MIDI26	(Fx2) Phase W/D			MIDI28	Comp ThReshold
		MIDI27	Phase L/R LFO, (Fx3)			MIDI29	(Aux) Room Level
		MIDI28	Flange Mix			MWheel	Vibrato
		MIDI29	Delay Mix			Data	"Shaper amt, HiPass Freq"
141	Brite Stand-up	MIDI29	Bus toggle:, Phaser LFO	145	Synth Fretless	MIDI22	InEQ: Bass
		Rate				MIDI23	EnvCtl: Imp
		MPress	Vibrato			MIDI24	EnvCtl: Rel
		MIDI25	(aux) Hall Lvl				
		MIDI26	"Flange W/D, Chorus W/D"				
		MIDI27	"Flange FB, Chorus FB"				
		MIDI28	"Flange L/R Phase, Chorus Rate"				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
146	SquashStudioKit	MWheel	AltControl: Toms	150	ElectroDrum-setGM	MWheel	(FX2) Resonant Filter Freq
		Data	"Pitch: Kicks, Snares, Toms, HiHats"			Data	"Filter: Kicks, Toms, assorted other elements"
		MIDI22	Snare Filters			MIDI22	"Pitch: Snares, some Toms, Cymbals,+other elements"
		MIDI23	Kick Filters			MIDI23	"Filter: Snares, Cymbals, HiHats, Synth Boing"
		MIDI24	"EnvCtl: Kicks, Snares, Toms"			MIDI24	EnvCtl: most elements
		MIDI25	"(FX1+2)- (aux) Room Lvl+Time, (FX2)- Mix Lvl "			MIDI25	"(FX1) Room W/D, (FX3) Echo W/D, (aux) Hall W/D+Lvl"
		MIDI26	(FX2) Compressor Ratio+Gain			MIDI26	"Room Time, (aux) Hall Lvl"
		MIDI27	Room HFDamp			MIDI27	Hall Late Rvrb Time
		MIDI28	"toggle: Enhancer HiDrive, Room PreDly"			MIDI28	(FX3) Delay Feedback (only a few elements)
		MIDI29	Enhancer Lvl Delay Time			MIDI29	"toggle: Room + ResFilt, Delay + Room"
147	Garage Kit II MW	MWheel	Multiple Layer toggle	151	QuestHipKit	MWheel	EP Chord Tremolo
		Data	"Pitch: Kicks, Toms"			Data	Low Pass Freq Snare
		MIDI22	"Pitch: Snares, Crash2"			MIDI22	EP Chord Low Pass Freq
		MIDI23	"EnvCtl: Kicks, Toms"			MIDI23	EP Chord Resonance
		MIDI24	"EnvCtl: Snares, HiHats"			MIDI25	"FX1,2,3 Aux Level, FX3 Reverb Mix"
		MIDI25	(aux) RoomGate Absorption+Gain			MIDI26	Aux Rev Time
		MIDI26	(FX3) Compression control			MIDI27	FX3 Flanger Feedback Level
		MIDI27	(FX3) InEQ: Treb			MIDI29	"Toggle FX3, FX2"
		MIDI28	(FX3) InEQ: Bass				
148	Studio Kit II MW	MWheel	Multiple Layer toggle	152	e Drums	MWheel	none
		Data	"Pitch: Kicks, Toms"			Data	"Pitch Toms, Kicks"
		MIDI22	"Pitch: Snares, Crash2"			MIDI22	Pitch Snares
		MIDI25	"FX1 Wet/Dry, FX1+2 Aux Levels, Aux Rev Time"			MIDI23	Para EQ
		MIDI26	"FX1 Rev Time,FX2 Wet/Dry"			Toms MIDI25	(aux) Hall Level
		MIDI27	"FX2 Rev Time,FX3 Wet/Dry"			MIDI26	"FX1 Wet/Dry, Rev Time"
149	General MIDI Kit	MWheel	"Assorted Filters, on most	153	SmallKit+Perc MW	MWheel	Cowbell + Shaker Enable
		Data	"Pitch: Kicks (B1, C2), and Toms"			Data	Snare, HiHats, Toms, Cymbals)
		MIDI22	"Pitch: Snares (D2, E2), HiHats, Ride, Crash (C#3)"			MIDI22	Pitch: Congas, Timbales, Agogo, Clave, Cowbell (MW)
		MIDI23	"Pitch: Congas, Timbales, many other elements"			MIDI23	Filters: Cabasas, Tambourines, Clave, Agogo, Timbales, Kick, Snare, HiHats, Toms, Cowbell (MW)
		MIDI24	EnvCtl / ASR Amp Env: (above) Toms, Crashes, Ride, Triangle, Ding (A#1)			MIDI24	Pitch+Filter: Cabasas, Shaker (MW), Tambourine (F#3, F#4)
		MIDI25	(FX1) Room W/D			MIDI25	(FX1+2) Rooms W/D
		MIDI26	Room Rvrb Time			MIDI26	Rooms' Times
		MIDI27	"(aux) Hall Lvl, (FX1) Mix Lvl"			MIDI27	"(aux) Plate Lvl, (FX4) Mix Lvl, (FX3) Hall W/D"
		MIDI28	(FX1) Compressor Ratio+Threshold+Rel Time			MIDI28	Plate Time
		MIDI29	"toggle: (FX1) Room+Booth, (aux) Hall+""Slither Booth"""			MIDI29	toggle: Room + Hall

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
154	Steel Drumz	MWheel	Vibrato	160	Flute^WWind Sect	MWheel	Low Pass Freq - Flute
		Data	Low Pass Freq			Data	toggle: Flute^WWind Sect
		MIDI22	Resonance			MIDI22	Fade in Chiff Layer - Flute
		MIDI25	FX1 Wet/Dry			MIDI25	(Aux) Hall Level (less)
		MIDI26	FX2 Wet/Dry			MIDI26	"FX1 Absorption, HF Damping, Wet/Dry"
		MIDI27	FX2 Flanger Feedback Leve			MIDI27	FX3 Wet/Dry, Feedback Level
		MIDI28	FX2 LFO Tempo			MIDI28	FX3 Tempo
MIDI29	toggle: to Flanger	MIDI29	toggle 4tap				
MPress	"Vibrato, WWind Sect"						
155	Trumpet Flourish	Wheel	Shaper	161	Oboe ^ Eng Hrn	MWheel	Low Pass Freq
		Data	Low Pass Freq			Data	toggle: Oboe ^ Eng Hrn
		MIDI25	"FX1, Aux Reverb Time"			MIDI25	"FX1, (aux) Reverb Time"
		MIDI26	Aux HF Damping			MIDI26	(aux) HF Damping
156	Mr. Parker	MWheel	Vibrato	162	Clarinet	MWheel	Vibrato
		Data	LoPass Freq			Data	Low Pass Freq
		MIDI22	LoPass Res			MIDI25	FX1 Wet/Dry
		MIDI23	LoPass Freq			MIDI26	"FX1, Aux Reverb Time"
		MIDI24	EnvCtl: Att+Rel	MPress	Vibrato		
		MIDI25	(aux) Plate W/D	163	Bassoon	MWheel	Vibrato
		MIDI26	Plate Time			Data	Low Pass Freq
		MIDI27	Chorus Mix			MIDI25	FX1 Wet/Dry
		MIDI28	Delay Mix (sys)			MIDI26	"FX1, Aux Reverb Time"
		MIDI29	"Plate LFO adj, Delay FB"			MPress	Vibrato
MPress	Pitch Bend down						
157	Almost Muted (MW)	MWheel	"Vibrato, mute adj"	164	Accordion	MWheel	Vibrato
		Data	LoPass Freq			Data	Enable Layer 3&4
		MIDI22	HiPass Freq			MIDI22	fade out layer 2
		MIDI23	EnvCtl: Imp			MIDI23	InEQ: Bass
		MIDI24	EnvCtl: Rel			MIDI24	InEQ: Treble
		MIDI25	(fx1) Room W/D+Time			MIDI25	FX1 Wet/Dry
		MIDI26	Room HFDamp			MIDI26	"FX1 Reverb Time,FX2 Feedback Level"
		MIDI27	InEQ: Bass			MIDI27	"FX2 Ctr Freq, LFO Dpth"
		MIDI28	InEQ: Treb			MIDI28	(Aux) HF Damping
		MIDI29	EQMorph I/O			MIDI29	toggle: Room^Phaser
MPress	Vibrato	MPress	Vibrato				
158	Solo Trombone	MWheel	"Vibrato, Low Pass Freq"	165	Matrix 12	MWheel	Vibrato
		Data	Low Pass Freq			Data	Low Pass Freq, Env Ctl: Att, Dec
		MIDI23	Env Ctl: Release			MIDI22	Octave Shift Saw+
		MIDI24	Treble Shelf EQ			MIDI23	Env Ctl: Release
		MIDI25	FX1 Wet/Dry, (aux) Hall Level			MIDI24	Impact
		MIDI26	FX1 HF Damping			MIDI25	(Aux) Plate Level
Mpress	"Vibrato, volume"	MIDI26	Delay Feedback				
159	Trumpets	MWheel	Vibrato			MIDI27	Delay HF Damping (FX3)
		Data	Low Pass Freq			MIDI28	(aux) HF Damping
		MIDI22	InEQ:Bass			MIDI29	Switch in Delay
		MIDI23	EnvCtl: Imp	MPress	Vibrato		
		MIDI24	EnvCtl: Rel				
		MIDI25	(aux) Chamber Lvl				
		MIDI26	Chamber Time+HFDamp				
		MIDI27	InEQ: Treb				
		MIDI28	Chorus FB				
MIDI29	Chorus I/O						
MPress	Swell						

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
166	OB Brass	MWheel	Vibrato	171	Chirp Bass	MWheel	Vibrato
		Data	LoPass Freq			Data	HiPass Freq
		MIDI22	LoPass Freq			MIDI22	LoPass Res
		MIDI23	"EnvCtl: Attack, Release"			MIDI23	Env Ctl: Impact
		MIDI24	EnvCtl: Impact			MIDI24	EnvCtl: Att+Rel
		MIDI25	(aux) Plate Lvl+Time			MIDI25	(aux) Room Lvl
		MIDI26	Enhc Lo Drive+Mix, Cho-			MIDI26	"Flange W/D, Chorus W/D"
		MIDI27	"Enhc Mid Drive, Mid Mix"			MIDI27	"Flange FB, Chorus FB"
		MIDI28	"Enhc Hi Drive, Hi Mix, InEQ: Treb"			MIDI28	"Flange LFO Period, Chorus Tap Delay"
		MIDI29	toggle: Enhancer + Chorus			MIDI29	toggle: Flange + Chorus
167	PWM Comper	MWheel	Vibrato	172	Pulsepluck	PW	Octave Shift
		Data	Env Ctl: Attack			MWheel	Vibrato
		MIDI22	Env Ctl: Release			Data	Pulse Width
		MIDI25	FX1b Reverb Wet/Dry			MIDI22	Env Ctl: Attack MIDI23
		MIDI26	(Aux) Hall Level				Env Ctl: Impact
		MIDI27	FX1a Chorus Wet/Dry			MIDI24	Disable
		MIDI28	FX1a Chorus Feedback Level			Layer 3	
168	Soft Matrix 12	MWheel	Vibrato	173	Resoshape	MIDI25	(Aux) Wet/Dry
		Data	LoPass Freq			MIDI26	(Aux) Reverb Time
		MIDI22	Pitch Shift			MIDI27	(Aux) HF Damping
		MIDI23	- Fifths			MIDI28	(Aux) Treble Shelf Freq
			EnvCtl: Decay			MWheel	Pitch Modulation
		MIDI24	EnvCtl: Release			Data	Shaper Layer 1
		Release MIDI25	Size, HF Damp"			MIDI22	Shaper Layer 2
		MIDI27	FX3 Delay Wet/Dry			MIDI23	Bandpass Width
		MIDI28	FX3 Delay Feedback			MIDI25	Dry
		MIDI29	Switch in Delay			MIDI26	FX1 Course Xcursion
169	Synth Brass	MWheel	Vibrato	174	Solar Lead	MIDI27	(Aux) HF Damping
		Data	Low Pass Freq			MIDI28	FX1 HF Damping
		MIDI23	Env Ctl: Attack			MWheel	Vibrato
		MIDI24	Env Ctl: Release			Data	Pitch - Octave Shift
		MIDI25	(Aux) Hall Level			MIDI22	InEQ: Bass
		MIDI26	Chorus Mix			MIDI23	InEQ: Treb Mix
		MIDI27	Delay Mix				(aux) Hall HFDamp+PreDly
		MIDI28	Delay Time			MIDI26	Chorus Mix
		MIDI29	"toggle Chorus, Env Follower"			MIDI27	Chorus Depth
		MPress	Low Pass Freq Lyr 1			MIDI29	toggle: CDR + Room
170	Moogy Bass Too	MWheel	Vibrato	175	Flutey Leads	MPress	Vibrato
		Data	"Low Pass Freq, Impact"			Data	Pitch - Octave Shift
		MIDI22	Resonance			MIDI22	InEQ: Bass
		MIDI24	Env Ctl: Release			MIDI23	InEQ: Treb Mix
		MIDI25	"(aux) Hall Level, Aux Wet/Dry"				(aux) Hall HFDamp+PreDly
		MIDI26	Chorus Mix			MIDI26	Chorus Mix
		MIDI27	Chorus Feedback			MIDI27	Chorus Depth
		MIDI28	FX2 Rev HF Damping			MIDI29	toggle: CDR + Room
		MIDI29	toggle: Chorus^ Enhancer			MPress	Vibrato
		MPress	Vibrato				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function		
176	TM Lead	MWheel	Octave Harmonic Feedback	181	Synth Caliopies	MWheel	Vibrato		
		Data	Low Pass Freq			Data	Lyr disable(up); LoPass Res		
		MIDI22	Resonance			MIDI22	BandPass Freq; LoPass Freq		
		MIDI24	! Gain			MIDI23	"LoPass Freq+Res, Hipass Freq, Treb boost"		
		MIDI25	(Aux) Hall Level			MIDI24	EnvCtl: Att+Rel		
		MIDI26	(Aux) Wet/Dry			MIDI25	"(aux) Hall Lvl, Room W/D"		
		MIDI27	FX3 Delay Time			MIDI26	Phaser FB		
		MPress	Vibrato			MIDI27	Phaser LFO Rate		
177	Modular Lead	MWheel	Vibrato			MIDI29	"toggle: Room+Phaser(Lyr 1+3), Phaser+CDR(Lyr 2+4)"		
		Data	Octave Pitch Shift Layer 1			MPress	Vibrato		
		MIDI22	Low Pass Freq, fade Layer 1	MWheel	Vibrato				
		MIDI23	EnvCtl: Att	Data	InEQ: Bass				
		MIDI24	EnvCtl: Rel	MIDI22	InEQ: Treb				
		MIDI25	(aux) Level	MIDI23	Env Ctl: Attack				
		MIDI27	Chorus Feedback	MIDI25	Hall Lvl				
		MPress	Vibrato	MIDI26	"Room Time, Phase FB"				
178	Brass/Flute Lead	MWheel	Vibrato	182	Harmonica	MIDI27	"(aux) Hall adj, Phase Center Freq+LFODepth"		
		Data	Low Pass Freq			MIDI28	(aux) Hall HFDamp		
		MIDI22	Resonance			MIDI29	toggle: Room + Phaser		
		MIDI24	Env Ctl: Release			MPress	Vibrato		
		MIDI25	(Aux) Hall Level			MWheel	Vibrato		
		MIDI26	(Aux) Decay Time, HF			Data	Pitch Shift		
		MPress	Swell			MIDI25	(Aux) Wet/Dry		
						MIDI26	(Aux) Rev Time		
179	Retrosiren	MWheel	Vibrato			183	Space Log	Mpress	Vibrato
		Data	Low Pass Freq					MWheel	Vibrato
		MIDI22	Env Ctl: Attack	Data	Gain				
		MIDI23	Env Ctl: Impact	MIDI22	Sine+ Pitch Level				
		MIDI24	Env Ctl: Release	MIDI25	toggle Hall^Chorus				
		MIDI25	FX1 Wet/Dry	Mpress	Vibrato				
		MIDI26	(Aux) Hall Level	MWheel	Vibrato				
		MIDI27	(Aux) Reverb Time	Data	Non Lin Gain, Low Pass Freq				
180	Odysseus	MWheel	Vibrato	184	Brite Bells	MIDI22	InEQ: Bass		
		Data	Bandpass Freq			MIDI25	FX1 Wet/Dry, (Aux) Hall Level		
		MIDI22	Low			MIDI29	toggle Hall^Chorus		
		Pass Freq	MIDI23			Mpress	Vibrato		
		MIDI24	Low Pass Freq			MWheel	Vibrato		
		MIDI25	FX1 (aux) Wet/Dry			Data	Non Lin Gain, Low Pass Freq		
		MIDI26	FX1 Loop Level			MIDI22	InEQ: Bass		
		MIDI27	(Aux) Spacing			MIDI25	FX1 Wet/Dry, (Aux) Hall Level		
MIDI28	(Aux) HF Damping	MIDI29	toggle Hall^Chorus						
		Mpress	Vibrato						
				185	Glasswaves				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
186	Meditator	MWheel	Vibrato	190	Luscious	MWheel	Vibrato
		Data	Low Pass Freq + Res			Data	"Panner LFO Rate, Lyr Delay, Lyr Xfade"
		MIDI22	"HFstim adj, Lyr Pitch adj"			MIDI22	EnvCtl: Imp+Att
		MIDI23	Bandpass Freq			MIDI23	"InEQ: Bass, EnvCtl: Dec"
		MIDI25	(aux) Hall Lvl + Decay Time ^ Miniverb Lvl			MIDI24	"InEQ: Treb, EnvCtl: Rel"
		MIDI26	Flang W/D ^ Minivrb Time + PreDly			MIDI25	(aux) Hall Time+PreDly+HFDamp
		MIDI27	Flange FB			MIDI26	Flange Mix
		MIDI28	Delay FB			MIDI27	Flange Rate
		MIDI29	toggle: Flange + CDR			MIDI28	Flange FB
187	Chariots	MWheel	Vibrato	191	Sphaerique	MWheel	Vibrato
		Data	Octave Pitch Shift			Data	High Pass Freq
		MIDI23	Env Ctl: Attack			MIDI22	All Pass Freq
		MIDI24	Env Ctl: Release			MIDI23	Octave Shift Layer 2
		MIDI25	(Aux) Hall Level			MIDI24	Env Ctl: Attack
		MIDI26	(Aux) Reverb Time			MIDI25	(Aux) Wet/Dry
188	Heaven Stack	MWheel	Vibrato	192	Padifier	MWheel	Vibrato
		Data	Hi Freq Stimulator Drive (less)			Data	Low Pass Freq
		MIDI22	Fade Out Layer 1			MIDI22	Env Ctl:
		MIDI24	Env Ctl: Release			MIDI23	Attack
		MIDI25	(Aux) Room Level			MIDI23	Env Ctl: Release
		MIDI26	"(Aux) Reverb Time, FX2 Chorus Wet/Dry"			MIDI24	FX3
		MIDI27	FX2 Chorus LFO Rate			MIDI25	Reverb Mix"
		MIDI28	FX2 Chorus Feedback Level			MIDI26	"(Aux), FX3 Reverb Time"
189	Vortex Rev	MWheel	Vibrato	193	Tang Vox Pad	MIDI27	FX3 Chorus Mix
		Data	HiPass Freqs+Width			MIDI28	FX3 Chorus Depth
		MIDI22	Lyr Xfade			MIDI29	toggle: Chorus^Room
		MIDI23	InEQ: Bass			Mpress	Vibrato
		MIDI24	"InEQ: Treb, EnvCtl: Att+Rel"			MWheel	Vibrato
		MIDI25	(aux) Hall Time			Data	Pitch Layer 2
		MIDI26	Hall PreDly			MIDI22	Low Pass Freq
		MIDI27	Chorus Depth+Delay			MIDI23	"Env Ctl: Att, Rel"
		MIDI28	Delay Mix+FB			MIDI24	Env Ct: Decay
		MIDI29	Hall HFDamp			MIDI25	(Aux) Wet/Dry
194	Interference	MWheel	Vibrato	194	Interference	MIDI26	(Aux) Reverb Time
		Data	Wrap			MIDI27	(Aux) HF Damping
		MIDI25	(Aux) Room Level			MIDI28	(Aux) Treble Shelf Freq
		MIDI26	(Aux) HF Damping			Mpress	Vibrato
		MIDI27	FX1 4 Tap Mix			MWheel	Wrap

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
195	One Shot	MWheel	Vibrato	731	Industry Set II	MWheel	Filter Resonance (A#4-C5)
		Data	LPGate Freq			Data	"AltControl on some layers," Pitch on Kick-like elements and some Toms
		MIDI22	Saw+ Pitch Layer 1			MIDI22	Various Pitch controls on many elements
		MIDI23	Saw+ Pitch Layer 2			MIDI23	Filters or Modulation Pitch on many elements
		MIDI24	Env Ctl: Release			MIDI24	Env Ctl: accepted kinds of control on many elements
		MIDI25	"FX3, Aux Wet/Dry (dryer)"			MIDI25	(FX2) Flange W/D, InEQ: Bass
		MIDI26	(Aux) Hall Level (less)			MIDI26	"(aux) Hall Lvl, (FX2) Mix Lvl"
		MIDI27	FX3 Tap Delays, Loop Length			MIDI27	(FX3) DistEQ W/D+Gain Adjust
MIDI28	FX3 HF Damping	MIDI28	Distortion Warmth				
196	Integrated Circuit	MWheel	Saw+			MIDI29	toggle: RoomType: Hall + Delay
		Pitch Data	Hi Pass Freq			MPress	Filter Resonance (A#4-C5)
		MIDI22	Saw+			MWheel	Alternate Kick
		Pitch MIDI23	Low Pass Freq			(B2-C3) Data	Pitch: nearly all elements
		MIDI24	Env Ctl:			MIDI22	"Filter: Kicks, AuxPerc"
		MIDI26	(Aux) Rev Time			MIDI23	Crashes, HiHats (A#1-B1)"
		MIDI27	Chorus Feedback			MIDI24	"EnvCtl: Kicks, Snares (not G#1-A1), Ride, Choke Cym"
		MIDI28	Chorus Depth	MIDI25	(FX1) Gated Reverb W/D		
197	Doomsday	MWheel	"Pitch, Shaper Layer 2"	MIDI26	Gated Reverb Time		
		MIDI25	(Aux) Hall Level	MIDI27	(FX1+2) (aux) LaserVerb Lvl		
		MIDI26	(Aux) Decay Time	MIDI28	(FX4) LaserVerb Lvl		
198	Click			MIDI29	toggle: GateRvb HFDamp+Gate Threshold		
199	Default Program						
730	L'il Nipper Kit	MWheel	SFX Pitch	732	Technoo Kit	MIDI24	(FX1) Gated Reverb W/D
		Data	"Pitch: Kick, Toms"			MIDI26	Gated Reverb Time
		MIDI22	"Pitch: Snares, AuxPerc"			MIDI27	(FX1+2) (aux) LaserVerb Lvl
		MIDI23	"Filter: Kicks, AuxPerc"			MIDI28	(FX4) LaserVerb Lvl
		MIDI24	"EnvCtl: Kicks, Snares"			MIDI29	toggle: GateRvb HFDamp+Gate Threshold
		MIDI25	(aux) Plate Time				
		MIDI26	(FX3) Laserverb Spacing				
		MIDI27	(FX2) Pitcher Pitch, Pitcher W/D				
		MIDI28	Pitcher control				
		MIDI29	Laserverb Delay+Con- tour+FB				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
733	Geo-Kit MW+22	MWheel	Multiple Layer toggle	736	Lowdown Bass	MWheel	"Vibrato, HiPass Freq (Chirp)"
		Data	"Pitch: Kicks, Snares, Toms, Shaker"			Data	LoPass Gate
		MIDI22	Crossfade to tertiary Kicks; Pitch: Elec. Snare only			MIDI22	EnvCtl: Imp
		MIDI23	Filter: Kicks, Snares			MIDI23	EnvCtl: Att
			HiHats, Crashes, Ride, Shaker Amp LFO: SFX (A6-B6)			MIDI24	"Lvr Enable. EnvCtl: Dec+Rel"
		MIDI24	EnvCtl: most Kicks, Snares, Toms, Shaker, Elec HiHat LFO Rate: SFX (A6-B6)			MIDI25	(aux) Dist Lvl
		MIDI25	(FX3) Mix Lvl, (aux) GateRvb Lvl			MIDI26	"Dist Drive, Mid EQ cut, Flange W/D"
		MIDI26	"(FX4) Mix Lvl, GateRvb Lvl"			MIDI27	"InEQ: Bass, Flange FB"
		MIDI28	(FX2) EnvFlt Freq Sweep+Threshold, (FX1) Delay Lvl			MIDI28	Cab HiPass
734	Slam 'n Drums I	MIDI25	"(FX1) Rev Time, Wet/Dry, HF Damping"	737	SustBass^Mix-Bass	MWheel	"Vibrato, LoPass Freq"
		MIDI26	"(FX1) Aux Level, InA EQ Treb"			Data	toggle: SustBass + MixBass
MIDI27	"(FX2, FX4) Aux Level"	MIDI22	"BandPass Freq+Width, EnvCtl: Imp, LoPass adj"				
MIDI28	"(FX3) Wet/Dry"	MIDI23	EnvCtl: Rel				
Data	toggle: BottomFeed ^ Pulse	MIDI24	In EQ: Bass				
MIDI22	"LoPass Gate+Freq, EnvCtl: Imp+Att"	MIDI25	Comp Att Time				
MIDI23	EnvCtl: Att+Dec, Saw Pitch adj	MIDI26	Comp Rel Time				
735	Bottom-Feed^Pulse	MIDI24	EnvCtl: Rel			MIDI27	Comp Ratio
		MIDI25	(aux) Room Lvl, (FX3)Hall			MIDI28	Comp Threshold
		MIDI26	Chorus Mix	MIDI29	toggle: Comp I/O, (aux) Room I/O"		
		MIDI27	Chorus Rate	MPress	Vibrato		
		MIDI28	Chorus FB	MWheel	Vibrato		
		MIDI29	toggle: Chorus(4Tap) + Flange	Data	toggle: SkoolBass ^ Simple		
		MPress	Vibrato	MIDI22	"Dist Drive adj, EnvCtl: Imp+Att"		
		738	SkoolBass^Simple	MIDI22	"LoPass Gate+Freq, EnvCtl: Imp+Att"	MIDI23	"Dist Drive adj, EnvCtl: Dec"
				MIDI23	EnvCtl: Att+Dec, Saw Pitch adj	MIDI24	EnvCtl: Rel
				MIDI24	EnvCtl: Rel	MIDI25	(aux) Room Lvl
739	Default Triple	MIDI25	(aux) Room Lvl, (FX3)Hall	MIDI26	Phase Notch/ Dry, Dist W/D"		
		MIDI26	Chorus Mix	MIDI27	"Phase Center Freq, Dist Drive adj"		
		MIDI27	Chorus Rate	MIDI28	Phase LFO Depth, Dist Bass adj"		
		MIDI28	Chorus FB	MIDI29	toggle: Phase + Dist, Room Time adj"		
		MIDI29	toggle: Chorus(4Tap) + Flange	MPress	Vibrato		
		MPress	Vibrato	AttVel	LoPass gate		
				GKey-			

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function
770	Mellostr^ShineOn	MWheel	Vibrato	774	WispSingers^Glass	MWheel	"Vibrato, LoPass Res"
		Data	toggle: Mellostr ^ ShineOn			Data	toggle: WispSingers + Glass
		MIDI122	LoPass+BandPass Freq+Width			MIDI122	LoPass Freq+Res, HiPass Freq
		MIDI123	"EnvCtl: Att, LoPass Res"			MIDI123	"LoPass Freq, HiPass Res+Freq, Lyr Lvl"
		MIDI124	EnvCtl: Rel			MIDI124	EnvCtl: Att+Rel
		MIDI125	(aux) Room Lvl, Hall absorption			MIDI125	(aux) Hall + (fx1) Hall W/D
		MIDI126	"Filt Res, Chorus FB"			MIDI126	Hall Times+HFDamp
		MIDI127	"Filt Freq, Chorus Rate"			MIDI127	Chorus W/D
		MIDI128	"Filt Vibrato, Delay Mix"			MIDI128	Delay W/D (sys)
		MIDI129	toggle: ResFilt + ChorDelay (Mellostr only)			MIDI129	toggle: Hall + CDR
		MPress	"Vibrato, HiPass Freq"			MPress	Vibrato
771	ArystaleTheAir	MWheel	Vibrato	775	Cymbal Singers	MWheel	Vibrato
		Data	toggle: Arystale ^ InTheAir			Data	Lyr 3 volume (ride cymbal)
		MIDI122	Lyr Pitch adj ^ LoPass adj			MIDI122	BandPass Wdth, HiPass Res
		MIDI123	"LoPass Freq ^ Saw Pitch, Lyr detune"			MIDI123	Pan LFO adj
		MIDI124	"Lyr Pitch adj, Lyr Xfade"			MIDI124	InEQ: Treb cut
		MIDI125	(aux) Hall Lvl+Time			MIDI125	(aux) LaserVrb Lvl
		MIDI126	Chorus W/D			MIDI126	LaserVrb contour
		MIDI128	Chorus Rate			MIDI127	Pitch LFO Rate
		MIDI129	"ChorusDelay I/O (sys), InEQ: Treb boost"			MIDI128	Flange FB
						MIDI129	toggle: Pitcher + Pitcher-Flange
		MPress	"Vibrato, BandPass Freq"			MPress	"Vibrato, BandPass Freq"
		ControlD	amp cut			KeyNum	EnvCtl: Att+Dec
		MWheel	Vibrato			GKeyNum	Pitcher Pitch+Weights
		Data	Vibrato			PWheel	BandPass Freq
		MIDI123	InEQ: Bass			MWheel	Vibrato
		MIDI124	InEQ: Treb			Data	Low Pass Freq
		MIDI125	(aux) Hall Lvl			MIDI122	"Resonance, 4Pole LP Separation, Distortion"
		MIDI126	Chorus Delay Time			MIDI123	Low Pass Freq
		MIDI127	Chorus Delay Depth			MIDI124	Env Ctl: Decay
		MIDI128	Delay Mix (sys)			MIDI125	Xfade
		MIDI129	Hall Time+PreDly adj			MIDI127	(Aux) Level
		MPress	Vibrato			MIDI128	FX3 Delay Mix
						MIDI129	"FX3 Flange Mix, Rvb Mix"
						MPress	Vibrato
772	Padify	MWheel	Vibrato	776	Mad Three-O	MWheel	toggle: Alaska + Glide
		Data	toggle: OronicoKno + Shift			Data	EnvCtl: Imp
		MIDI122	"HFstim adj, Pan adj"			MIDI122	EnvCtl: Att
		MIDI123	"InEQ: Bass, Lyr Xfade"			MIDI123	EnvCtl: Dec
		MIDI124	InEQ: Treb, Pan adj, EnvCtl: Rel			MIDI124	EnvCtl: Rel
		MIDI125	(aux) Hall Lvl			MIDI125	(aux) Hall Lvl
		MIDI126	Hall Decay Time+PreDly			MIDI126	FDR W/D
		MIDI127	Delay Mix (sys)			MIDI127	InEQ: Bass
		MIDI128	Chorus Delay Time			MIDI128	InEQ: Treb
		MIDI129	Chorus Delay Depth adj			MIDI129	FlgDelayrvb I/O
		MPress	Vibrato			MPress	Vibrato, Lyr detune, LoPass Freq, Flange XCurs + FB
		AttVel	AltCtl				

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function		
778	Detooner^BigPMW	MWheel	Vibrato	782	Synth Bell 1^2	MWheel	Vibrto, Pan adj, LoPass Res		
		Data	toggle: Detooner ^ BigPMW			Data	"toggle: Synth Bells 1 + 2, AltCtl adj"		
		MIDI22	"P5th jump ^ LoPass Freq, EnvCtl: Att+Rel"			MIDI22	"LoPass Res, BandPass Width, EnvCtl: Rel"		
		MIDI23	"Notch Freq ^ Dist drv, EnvCtl: Imp"			MIDI23	Pan adj		
		MIDI24	"Dist W/Width, Dist drv"			MIDI24	Pitch LFO adj		
		MIDI25	(aux) Laser Lvl			MIDI25	aux Hall Lvl, (fx1) Chapel W/D		
		MIDI26	(aux) Laser contour+FB			MIDI26	"Hall HFDamp+Time, Chapel Time"		
		MIDI27	"Flange FB+L/R phase, Phaser Cr Freq"			MIDI27	"Chapel env Delay, SRS center Freq adj"		
		MIDI28	Finge W/D cut, Phser W/D			MIDI28	"Chapel EarlyRef+Late Lvl, SRS EQ adj"		
		MIDI29	toggle: Flange + Phaser			MIDI29	toggle: Chapel + SRS BKeyNu EnvCtl: Att+Dec+Rel MPress		
779	Razor Saw	MWheel	Vibrato	783	Crystalline^RX7	MWheel	Vibrato		
		Data	"LoPass LFO Rate, Shaper amt, EnvCtl: Att+Dec "			MWheel	Shaper ctl, Vibrto ^ Pan adj		
		MIDI22	EnvCtl: Rel			Data	toggle: Crystalline ^ RX7		
		MIDI23	InEQ: Bass			MIDI22	Shape amt ^ LoPass Freq, Pitch adj"		
		MIDI24	InEQ: Treb			MIDI23	"LoPass Res, EnvCtl: Att"		
		MIDI25	(aux) Hall Lvl+PreDly+Time+HFDmp			MIDI24	EnvCtl: Rel		
		MIDI26	Delay FB+Mix			MIDI25	(aux) Room Lvl		
		MIDI27	Chorus Depth+Rate			MIDI26	Room Decay Time+HFDamp		
		MIDI28	Chorus FB			MIDI27	"Chorus W/D, Echo W/D"		
		MIDI29	toggle: Delay I/O			MIDI28	"Chorus FB, Echo FB"		
780	DynOrch^WTel-Orch	MWheel	string and brass balance	784	Enter-prize^MTree	MWheel	"Vibrato, Tremolo"		
		Data	toggle: DynOrch ^ WTel-Orch			Data	toggle: Enterprize ^ MTree		
		MIDI22	"ParaMid and LoPass Freq, Shaper Drive"			MIDI22	"Pitch jump, HFStim ^ EnvCtl: Att+Dec"		
		MIDI23	"Shaper amt, LoPass Freq"			MIDI23	HiPass Freq, Dist Drive		
		MIDI26	Chapel + Hall Times			MIDI24	DSP XFade, Pitch adj, EnvCtl: Rel		
		MIDI29	toggle: Chapel/Hall + Hall/Room			MIDI25	(aux) Acid Room Lvl		
		MPress	"(DynOrch) Volume swell, shaper amt"			MIDI26	"Acid drv Lvl out, Dist Drive adj ^ LasrVrb W/D"		
		781	OrcBrs^French-Bass			MWheel	Vibrato	MIDI27	Dist warmth ^ LasrVrb Delay Time
						Data	toggle: OrcBrs ^ French-Bass	MIDI28	Dist Freq adj ^ LasrVrb cntr
						MIDI22	InEQ: Bass	MIDI29	Distortion
MIDI23	"InEQ: Treb, LoPass Freq"			I/O MPress	"Vibrato, Tremolo"				
MIDI24	EnvCtl: Imp + Rel								
MIDI25	(aux) Hall Mix								
MIDI26	"Hall Time, Mix adj, Pan Rate(Fx3)"								
MIDI27	Chorus Mix								
MIDI28	Delay Mix								
MIDI29	"Hall PreDly, Pan I/O"								
MPress	"Swell, Vibrato Depth"								

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function				
785	RaveStrg^Solina	MWheel	"Vibrato, Lyr detune(Sol)"	790	Fluid Grand	Data	Wet/Dry Mix				
		Data	toggle: RaveStrg ^ Solina			MIDI25	(Aux) FDR Level				
		MIDI22	EnvCtl: Att+Rel			MIDI26	(Aux) Wet/Dry, Delay Mix				
		MIDI23	"EnvCtl: Dec ^ Ptch mod, Notch LFO Rate"			MIDI27	(Aux) Flanger Mix				
		MIDI24	"Flange Mix, Spin W/D"	MIDI28	(Aux) Flanger tempo	791	Haunted Piano	MWheel	Harp Balance		
		MIDI25	(aux) Room Lvl	MIDI25	(Aux) FLRev Lvl, Rev Time						
		MIDI26	Spin Pitcher Mix ^ MovDe-	MIDI26	Flange Tempo						
					lay W/D	MIDI27	(FX3) Wet/Dry	792	DrkPno^ArakisPno	MWheel	Vibrato (ArakisPno)
		MIDI27	Spin Pitcher Weights echo Rate)	Data	toggle: DrkPno ^ ArakisPno						
MIDI29	"toggle: Spin I/O, Room HFDamp+Time"	MIDI22	detune								
MPress	Vibrato	MIDI25	(aux) Chorus/Plate Lvl + W/D								
786	Mellotron (MW)	MWheel	"3-way toggle: Ens Strg, Solo Strg(dwn 8ve), Flute"	MIDI26	Plate Time	793	Funky Piano	MIDI27	Chorus FB		
		Data	Octave jump	MIDI28	Chorus Mix						
		MIDI22	LoPass Freq; ParaTreb Freq; HiFreqStim Freq	MPress	Vibrato (ArakisPno)						
		MIDI23	"Dist Drv, Yfeda dpth, ParaTreb dpth; HFStim Drv"	MWheel	ParaEQ LFO Depth						
		MIDI25	(aux) Hall Lvl	MIDI23	InEQ: Bass						
		MIDI26	Hall Time	MIDI24	InEQ: Treb						
		MIDI27	Room Lvl	MIDI25	(aux) Room Lvl+Time						
		MIDI28	Room Time	MIDI26	Flange W/D						
MPress	Vibrato	MIDI27	Flange FB	794	Water Piano	MWheel	Vibrato				
		MIDI25	(Aux) FDR Level								
		MIDI26	(Aux) Wet/Dry, Delay Mix								
		MIDI27	(Aux) Flanger Mix								
787	Funk O Matic	MWheel	"Vibrato, Vibrato Rate"	MIDI28	(Aux) Flanger tempo	795	Piano Chase	Mpress	Vibrato		
		Data	LoPass Freq	MWheel	Vibrato (Strings)						
		MIDI22	Shaper amt, LoPass Freq cut	MIDI23	InEQ: Bass						
		MIDI23	Dist Drive	MIDI24	InEQ: Treb						
		MIDI24	(Lyr 1+3) 8ve drop	MIDI25	(aux) Plate Lvl+Time						
		MIDI25	Env Filt thReshold	MIDI26	Flange W/D						
		MIDI26	Env Filt min Freq	MIDI27	Flange FB, aux Decay Time						
		MIDI27	(aux) Sweep Filt W/D	MIDI28	Flange LFO Tempo						
		MIDI28	(aux) Sweep Filt min Freq	MIDI29	Flange X Couple						
MIDI29	toggle: Env Filt - BandPass and HiPass			MPress	Vibrato (Strings)						
788	Buzz Kill	MPress	"Vibrato, Lyr detune"	Sost Ped	Disables Strings						
		MWheel	Pitch modulation								
		Data	LoPass Freq								
		MIDI22	LoPass Res cut, Dist Drv cut								
		MIDI23	"EnvCtl: Att, Flange LFO"								
		MIDI24	EnvCtl: Rel, Flange L/R phse								
		MIDI25	Flange Delay Tempo								
		MIDI26	Flange FB								
		MIDI27	(aux) CDR Lvl cut								
		MIDI28	(aux) Delay Mix								
MIDI29	(aux) Hall W/D+Time adj										
789	Grand+Elec 1	MWheel	Lyr Balance								
		MIDI25	(aux) Hall Lvl, Room W/D								

Standard K2661 ROM Objects

Programs

id	name	ctrl	function	id	name	ctrl	function				
796	Noise Toys	MWheel	"Pitch LFO, Shaper amt"	799	Gremlin Groupies	MWheel	Lyr Pitch, LoPass Freq+Res, Wrap adj				
		Data	"Pitch (Sine+) adj, BandPass Freq, Dist amt"			Data	"Lyr Pitch, LoPass LFO adj"				
		MIDI22	"Pitch adj, Shaper LFO, HiPass Freq"			MIDI22	"Lyr Pitch, Pitch (Sine) adj"				
			LoPass + HiPass Freq EnvCtl: Att			MIDI23	Lyr Pitch adj				
		MIDI24	EnvCtl: Rel			MIDI24	"Lyr Pitch, Wts adj"				
		MIDI25	(aux) Hall Lvl			MIDI25	(aux) Hall Lvl				
		MIDI26	LrsDelay W/D, Pitch W/D			MIDI26	Pitcher W/D, LsrDelay Time+W/D				
		MIDI27	"LsrDelay contour, Pitch pair weights"			MIDI27	Ptcher wts pair, Lsr Spacing				
		MIDI28	Pitch odd weights			MIDI28	Ptcher wts odd, Lsr Contr				
		MIDI29	toggle: Laser + Pitch MPress			MIDI29	toggle: Pitcher + LaserDly				
			"Vibrato, Pitch LFO adj"								
		PWheel	Shaper adj								
		797	Environments			Tempo	LsrDelay Delay coarse + spacing				
						MWheel	"hi bird" LFO Rate, Pan adj				
Data	"lo bird" LFO Rate"										
MIDI22	"ParaEQ Freq, shaper amt"										
MIDI23	"Pitch adj, LoPass Freq, BandPass Freq+Width"										
MIDI24	"HiPass Freq, Pitch (sine)"										
MIDI25	Chorus Lvl, rvb Lvl, CDR W/D										
MIDI26	(fx2) Chorus W/D										
MIDI27	Phaser W/D										
MIDI28	CDR W/D										
MIDI29	Chorus Rate										
MPress	InEQ: Bass										
MIDI70	AltCtl										
MWheel	LoPass Freq+Res										
Data	Pitch adj										
798	Lunar Wind	MIDI22	"LoPass Res, Pan adj"								
		MIDI23	Panner sweep								
		MIDI25	(aux) Room Lvl								
		MIDI26	Pitcher W/D								
		MIDI27	Flange Mix (sys)								
		MIDI28	Pitcher Pitch								
		MIDI29	toggle: Pitcher I/O								
		MPress	"LoPass Freq, Pan LFO"								

Appendix C

Contemporary ROM Block Objects

This Appendix describes the Contemporary ROM objects provided with your K2661.

Contemporary ROM Block Objects

Programs

Programs

Ethnic / World Instruments	
800	Jungle Jam
801	Mbira Stack
802	Ritual Metals
803	Prepared Mbira
804	Balinesque
805	Ambient Bells
806	World Jam 1
807	World Jam 2
808	India Jam
809	Slo Wood Flute
810	Hybrid Pan Flute
811	Chiff Brass Lead
812	Bell Players
813	Prs Koto
814	Medicine Man
815	Mbira
816	Kotobira
817	Cartoon Perc
818	CowGogiBell
819	Perc Pan Lead
820	Trippy Organ
821	Koto Followers
822	Hybrid Horn
Keyboards	
823	Dyno EP Lead
824	ParaKoto
825	Super Clav
826	StrataClav
827	Touch Clav
828	Bad Klav
829	Rad Rotor
830	B-2001
831	Perc Organ
832	Drawbar Organ CS
Brass and Reeds	
833	Bebop Alto Sax
834	Soft Alto Sax
835	Soprano Sax
836	Low Soft Sax
837	Air Reeds CS
838	Jazz Muted Trp
839	Jazz Lab Band
840	Harmon Section
841	Sfz Cres Brass
842	Neo Stabs
843	Gtr Jazz Band
844	Full Rock Band
Drum Kits	
845	World Rave Kit
846	Punch Gate Kit
847	Shadow Kit
848	Fat Traps
849	Generator Kit
850	Shudder Kit

851	Crowd Stomper
852	Econo Kit
853	EDrum Kit 1
854	EDrum Kit 2
Loops	
855	Dog Chases Tail
856	Saw Loop Factory
Basses	
857	Two Live Bass
858	Dual/Tri Bass
859	Clav-o-Bass
860	Chirp Bass
861	DigiBass
862	Mono Synth Bass
863	Touch MiniBass
864	Ostinato Bass
865	House Bass
866	Dubb Bass
Guitars	
867	Straight Strat
868	Chorus Gtr
869	Strataguitar
870	Elect 12 String
871	Dyn Jazz Guitar
872	Pedal Steel
873	Strummer DistGtr
874	Rock Axe
875	Hammeron
876	Rock Axe mono
Synths	
877	Attack Stack
878	Skinny Lead
879	Q Sweep SynClav
880	Anna Mini
881	Ballad Stack
882	Big Stack
883	BrazKnuckles
884	Hybrid Breath
885	Hybrid Stack
886	Eye Saw
887	Mello Hyb Brass
888	Sizzl E Pno
889	My JayDee
890	Slo SynthOrch
891	SpaceStation
892	Glass Web
893	Circus Music
894	Mandala
895	Slow Strat
896	Fluid Koto
897	Koreana Pad
898	Tangerine
899	Planet 9

Setups

800	HyperGroov<-C4->
801	PianoPad w/Percs
802	Slo Held Arper
803	Don'tGetFooled
804	Touch Game
805	BeatBoy E1
806	ZawiClav Split
807	Dyn Piano Pad
808	Pulsar Stack
809	Mt Chicorora C2
810	Hold Low 3sec Rb
811	Mettlorfus Pad
812	Black Keys xtra
813	Jungle Jammer
814	Huge Rock Band
815	Rock Ballad
816	Jazz Setup
817	Two Touchers
818	Frontier prs
819	Eclectic Grand
820	Bad Trip FtSw/MW
821	WhirliToys
822	PluckSynths Perc
823	SusPed RhythmJam
824	Ballad Piano Pad
825	Big AnaLoveVibe
826	ShockBreaks PSW1
827	Four Pluckers
828	WaterPiano Pad
829	Padded Room
830	AtmosPolySphere
831	Breath Pad
832	Trippy Jam
833	MeditationGuits
834	Cool Down Funk
835	Tek' Groov C5->
836	Big Fat Split
837	The Pump C2
838	Ana Basses
839	Multi Followers
840	Plucksynths
841	10 Leagues Under
842	Gremlin Arps
843	Broken Toys
844	Two Synth
845	Machine Shop
846	Faraway Place
847	BehindEnemyLines
848	Tunnel Visionprs
849	Seismic Trance
850	Medal

QA Banks

800	Bands
801	Grooves
802	World
803	Pop
804	More Keys
805	More Analog
806	Leads
807	Trio Parts
808	Techno
809	Texture

Keymaps

800	Hybrid Pan
801	Glass Rim Tone
802	Synth Vox
803	Orch Pad
804	Koreana
805	Heaven Bells
806	MIDI Stack
807	Synth Brass
808	DigiBass
809	AnaBass
810	Mini Saw
811	EBass Pick
812	EBass Slap
813	Clean Elec Gtr
814	Distorted Guitar
815	Dist Harmonics
816	Clav
817	Tone Wheel Organ
818	Muted Trumpet
819	Soft Alto Sax
820	Koto
821	Mbira
822	Tabla Ta
823	Tabla Tin
824	Tabla Dhin
825	Tabla/Bayan Dha
826	Bayan
827	Ghatam Bass Tone
828	Small Ghatam
829	Ghatam Shell
830	Ghatam Slap
831	Dumbek Open Tone
832	Dumbek Brt Tone
833	Dumbek Tek
834	Dumbek Snap
835	Dumbek Dry Dum
836	Djembe Tone
837	Djembe Cl Slap
838	Djembe Open Slap
839	Djembe Finger
840	Djembe w/ Stick
841	Muzhar
842	Talking Drum Lo
843	Talking Drum Hi
844	Luna Drum Dry
845	Luna Drum Hi
846	Log Drum Lo
847	Log Drum Hi
848	Shakers/Tamborim
849	Gankogui Bell Lo
850	Gankogui Bell Hi

851	Tibetan Cymbal
852	Tibetan Bowl
853	Indo Bowl Gong
854	Prev Ethnic Perc
855	Cartoon Perc
856	Prev EDrum Map
857	Toms Map
858	ProcKick/Snr Map
859	EDrum Kit 1
860	EDrum Kit 2
861	1 Lyr Proc Kit
862	Industry Perc
863	Tuned Loops
870	PreparedMbira L1
871	PreparedMbira L2
872	World Jam 1 L1
873	World Jam 1 L2
874	World Jam 1 L3
875	India Jam L1
876	India Jam L2
877	World Jam 2 L1
878	World Jam 2 L2
879	World Jam 2 L3
880	World Jam 2 L4
881	World Jam 2 L5
882	World Jam 2 L6
883	World Jam 2 L7
884	World Jam 2 L8
885	CowGogiBell L1
886	Dual Log Drum
887	Jungle ProcDrms
888	JungleBrushTip1
889	JungleBrushTip2
890	Jungle Birds
891	Jungle Ghtm rel
892	Jungle Tabla
893	Jungle Dumbek
894	Jungle ProcDrms2
895	Jungle GhtmStrgt
896	Syn Bass Pick
897	ARP SAW
898	ARP PW30%
899	OB PW25%

Samples

800	Hybrid Pan
801	Glass Rim Tone
802	Synth Vox
803	Orch Pad
804	Koreana
805	Heaven Bells
806	MIDI Stack
807	Synth Brass
808	DigiBass
809	AnaBass
810	Mini Saw
811	EBass Pick
812	EBass Slap
813	Clean Elec Gtr
814	Distorted Guitar
815	Dist Harmonics
816	Clav
817	Tone Wheel Organ
818	Muted Trumpet
819	Soft Alto Sax
820	Koto
821	Mbira
822	Tabla Ta
823	Tabla Tin
824	Tabla Dhin
825	Tabla/Bayan Dha
826	Bayan
827	Ghatam Bass Tone
828	Small Ghatam
829	Ghatam Shell
830	Ghatam Slap
831	Dumbek Open Tone
832	Dumbek Brt Tone
833	Dumbek Tek
834	Dumbek Snap
835	Dumbek Dry Dum
836	Djembe Tone
837	Djembe Cl Slap
838	Djembe Open Slap
839	Djembe Finger
840	Djembe w/ Stick
841	Muzhar
842	Talking Drum Lo
843	Talking Drum Hi
844	Luna Drum Dry
845	Luna Drum Hi
846	Log Drum Lo
847	Log Drum Hi
848	Shakers/Tamborim
849	Gankogui Bell Lo
850	Gankogui Bell Hi

851	Tibetan Cymbal
852	Tibetan Bowl
853	Indo Bowl Gong
854	EDrum1 Kick
855	EDrum1 Snare
856	EDrum1 Rim
857	EDrum1 Hi Tom
858	EDrum1 Crash
859	EDrum1 Cowbell
860	EDrum1 Clave
861	EDrum1 Shaker
862	EDrum2 Kick1
863	EDrum2 Kick2
864	EDrum2 Kick3
865	EDrum2 Snare1
866	EDrum2 Snare2
867	EDrum2 Snare3
868	EDrum2 HH Open
869	EDrum2 HH Close
870	EDrum2 Clap
871	EDrum2 Conga
872	Hi Proc Tom
873	Hi Mid Proc Tom
874	Lo Mid Proc Tom
875	Lo Proc Tom
876	Syn Toms
877	Proc Kicks
878	Proc Snares
879	Rvs Proc Kicks
880	Rvs Proc Snares
881	Bayan Mute
882	Alt Muzhar Rim
883	Alt Tabla Ta
884	Alt Maracas
885	Alt Shakere
886	Syn Bass Pick
887	Alt Log Drum Lo
888	Alt Tibetan Cym
891	Dumbek Mute Slap
896	ROM Loops
897	ARP SAW
898	ARP PW30%
899	OB PW25%

Contemporary ROM Block Objects

Program Control Assignments

Program Control Assignments

This list describes how each of the preset programs can be modulated or altered by various controllers. Only those control assignments that may not be immediately evident are listed. Control assignments like attack velocity and keynumber apply to most programs.

Prg ID	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
Ethnic / World Instruments					
800	Jungle Jam	This program uses the mirror image drum mapping, symmetrical around D4. Identical or similar drum articulations are found at equal distances above and below D4, with extras outside the center region. Mod wheel disables layered "chirps" and fades rain stick on A0. Data slider enables "screamers" on G5-C6.			
801	Mbira Stack	Vibrato			
802	Ritual Metals	Vibrato		Vibrato	
803	Prepared Mbira		Pitch change		
804	Balinesque	Pan flute fade			
805	Ambient Bells	Vibrato		Vibrato	
806	World Jam 1		Pitch change		Mirror image drum mapping
807	World Jam 2		Pitch change	Layer pitch	Mirror image drum mapping
808	India Jam	Tablas appear at center with the mirror-image mapping, tuned to C. Pressure controls pitch for the bayan and RH lead sound. LH drone may be played as broken chord C2,G2,C3,G3 and held with sustain or sostenuto. Mod Wheel fades the drone. Data Slider controls Wet/Dry mix.			
809	Slo Wood Flute	Less tremolo		Filter ctl	
810	Hybrid Pan Flute	Tremolo		Tremolo	
811	Chiff Brass Lead	Vibrato, Swell	Unison layers	Vibrato, Filter	
812	Bell Players	Muzhar fade	Tibetan cym env ctl		
813	Prs Koto			Pitch mod	
814	Medicine Man				
815	Mbira	Release ctl	Tremolo		
816	Kotobira	Mbira balance			
817	Cartoon Perc		Wet/Dry mix		
818	CowGogiBell	Alt start	Layer select		
819	Perc Pan Lead	Vibrato			
820	Trippy Organ	Vibrato		Vibrato	
821	Koto Followers	Vibrato		Vibrato	
822	Hybrid Horn	Balance (bell)		Timbre ctl, Vibrato	
Keyboards					
823	Dyno EP Lead	Tremolo, Env ctl			
824	ParaKoto	Pad tremolo			
825	Super Clav	Phase clav enable	Disable release	Filter rate	
826	StrataClav	Vibrato		Vibrato	
827	Touch Clav	EQ, Vibrato	Disables release	Filter control	
828	Bad Klav				
829	Rad Rotor	Rotary speaker			
830	B-2001	Rotary speaker	Perc balance	Rotary speaker	
831	Perc Organ	Rotary speaker	Perc balance	Rotary speaker	
832	Drawbar Organ CS	Rotary speaker	Filter ctl		
Brass and Reeds					
833	Bebop Alto Sax	Attack ctl		Vibrato	
834	Soft Alto Sax			Vibrato, Swell	
835	Soprano Sax	Vibrato, Swell		Vibrato, Swell	
836	Low Soft Sax			Vibrato	
837	Air Reeds CS	Vibrato	Harmonica enable	Harmonica vibrato	

Contemporary ROM Block Objects

Program Control Assignments

Prg ID	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
838	Jazz Muted Trp				
839	Jazz Lab Band			Vibrato, Swell	
840	Hamon Section	Vibrato		Vibrato, Swell	
841	Sfz Cres Brass	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato, Swell	
842	Neo Stabs	Vibrato		Vibrato, Filter ctl	
843	Gtr Jazz Band	LH bass is layered with ride for walking rhythm section. LH hard strikes trigger kick/snare. Data slider switches RH from guitar to horn section; SostPed holds horns and adds bright tenor.			
844	Full Rock Band	LH bass is layered with kick/snare for driving rhythm section. At <i>ff</i> , crash cymbal is triggered. Mod wheel and pressure enable rotary speaker for RH organ. Data slider switches LH to walking rhythm section, and RH to guitar solo.			

Drum Kits

845	World Rave Kit	Disable chirps	Wet/Dry mix, Disable claps (G6-G#6)		
846	Punch Gate Kit		Wet/Dry mix		
847	Shadow Kit	Flanging (A#3-B3)	Wet/Dry mix		
848	Fat Traps	Filter (C2-A#2)	Wet/Dry mix		
849	Generator Kit	Disable claps (G3-G#3)	Wet/Dry mix		
850	Shudder Kit		Wet/Dry mix		
851	Crowd Stomper		Wet/Dry mix		
852	Econo Kit	Gate time (G3-C#4)	Wet/Dry mix		
853	EDrum Kit 1	Gate time (B2-D#3, G3-C#4), Pitch (D6)	Wet/Dry mix	Pitch (D6)	Sust ped chokes cymbal (F#5)
854	EDrum Kit 2	Filter ctl (A#1-C2, F#6-C7)	Wet/Dry mix		

Loops

855	Dog Chases Tail	Various loop effects	Tempo (pitch)		Loops below E4 are tuned to play together, as are loops above E4.
856	Saw Loop Factory	Layer balance	Tempo (pitch)		

Basses

857	Two Live Bass	Vibrato	Layer select	Vibrato	
858	Dual/Tri Bass	Vibrato	Ghost note enable	Vibrato	
859	Clav-o-Bass	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato	
860	ChirpBass	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato	
861	DigiBass				
862	Mono Synth Bass		Filter		Pitch bend goes +/-12ST
863	Touch MiniBass	Vibrato		Vibrato, Swell	
864	Ostinato Bass		EQ		
865	House Bass	Vibrato	Release ctl	Vibrato	
866	Dubb Bass	Vibrato	Release ctl	Vibrato	

Guitars

867	Straight Strat	Tremolo	EQ		
868	Chorus Gtr		Wet/Dry mix	Detune	
869	Strataguitar	Alt start			
870	Elect 12 String	Detune	Wet/Dry mix, EQ	Vibrato	
871	Dyn Jazz Guitar		Wet/Dry mix		PBend gives fretboard slide
872	Pedal Steel	Vibrato		Vibrato	
873	Strummer DistGtr	Vibrato		Vibrato	
874	Rock Axe	Alt start	EQ	Feedback	
875	Hammeron	Timbre ctl		Timbre ctl	
876	Rock Axe Mono	Alt start	EQ, Delay	Feedback	

Synth Timbres

877	Attack Stack	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato	
-----	--------------	---------	-------------	---------	--

Contemporary ROM Block Objects

Program Control Assignments

Prg ID	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
878	SkinnyLead	Vibrato	Overdrive enable	Vibrato, Filter	
879	Q Sweep SynClav	Vibrato	Sweep rate ctl	Vibrato	
880	Anna Mini	Vibrato		Vibrato	
881	Ballad Stack	Swell		Swell	
882	Big Stack	Vibrato	Env ctl	Vibrato	
883	BrazKnuckles	Swell	EQ		
884	Hybrid Breath	Envelope ctl, EQ	Envelope ctl, Wet/Dry mix	Vibrato	
885	Hybrid Stack		Layer balance		
886	Eye Saw	Vibrato	Release ctl, Filter	Vibrato	
887	Mello Hyb Brass				
888	Sizzl E Pno	Pad balance			
889	My JayDee	Vibrato	Release ctl	Vibrato	
890	Slo SynthOrch	Filter effect			
891	SpaceStation	Vibrato	Envelope ctl	Vibrato	
892	Glass Web	EQ	Delay ctl		
893	Circus Music	Vibrato		Vibrato	
Pads					
894	Mandala	Filter ctl	Pitch change		
895	Slow Strat	Vibrato	Filter sweep enable	Vibrato	
896	Fluid Koto	Vibrato		Vibrato	
897	Koreana Pad	Tremolo	Filter, Wet/Dry mix		
898	Tangerine	Enable 5th	Envelope Ctl	Vibrato	
899	Planet 9				

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

This supplement lists the controller assignments for all programs and setups in the Contemporary ROM sound block.

Secondary Effects

Some of the programs in the Contemporary block use a programming technique called *secondary effects*, in which the processing on one or more layers of the program can be changed with the press of a button. Secondary effects in these programs are enabled by PSw2 (or by any physical controller assigned to send MIDI 29). PSw2 acts as a toggle between the primary effect and the secondary effect. It switches off one of the two FXBus sends on an Input page (sets its Lvl parameter to **Off**), and simultaneously turns on the other FXBus send (sets its Lvl parameter to **0.0 dB**).

The following diagram shows the effect of pressing PSw2 on the settings for FXBus1 and FXBus2.

PSw2 Status	Value of Lvl Parameter on Input Page	
	FXBus1	FXBus2
Off	0.0 dB	Off
On	Off	0.0 dB

In most cases, toggling effects with PSw2 affects only a single layer on a single input pair. In some cases, however, the switching is more complicated, and toggling effects moves one or more layers to different FX buses. Toggling effects may also change EQ settings, or the Aux reverb's decay time, depending on the program.

The following segment from the controller listings shows an example of secondary effects. Secondary effects appear in italics. In this example, when PSw2 is off, the program's input routings result in a room reverb effect, Slider B controls the wet/dry mix of this reverb. When PSw2 is on, the routing changes, resulting in a flange effect. In this case, Slider B is inactive, Slider C controls the aux room reverb level, and Slider D controls both the flange level and the crosscouple amount.

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
999	SuperSynth	9	RmFlgChDly Room	B	room1 reverb wet/dry
				C	<i>aux room reverb level</i>
				D	<i>flange level, flange Xcouple</i>
				PSw2	toggle: room1 reverb/flange

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program Control Assignments

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
800	Jungle Jam	62	BthQFlg4Tap Hall	B	hall reverb level (FX1+FX2)
				C	hall reverb level (FX4)
				E	quantization dynamic range
				F	flange feedback
				G	flange tempo
				H	quantization wet/dry
				PSw2	quantization + flange in/out
801	Mbira Stack	99	auxPhsrFldbHall	B	hall reverb level
				C	hall reverb level
				E	phaser LFO rate & center frequency
				F	phaser rate scale
				PSw2	phaser in/out, EQ treble boost
802	Ritual Metals	39	RmDsRotFl4t RvCm	B	chamber reverb level, chamber reverb level
				C	room reverb wet/dry
				D	chamber reverb level
				E	Lo & Hi rate
				PSw2	toggle: room reverb/rotary + distortion
803	Prepared Mbira	7	RoomFlgEcho Hall	B	room reverb wet/dry & time
				C	hall reverb level & time, flange wet/dry
				D	flange feedback level
				E	flange LFO tempo
				F	hall reverb level & high-frequency damp, flange high-frequency damp
				PSw2	toggle: room reverb/flange
804	Balinesque	7	RoomFlgEcho Hall	B	room reverb wet/dry
				C	hall reverb level (hybrid pan)
				D	echo wet/dry (hybrid pan)
				E	hall reverb level
				F	flange wet/dry
				G	flange feedback level
				H	flange LFO tempo
				PSw2	toggle: room reverb/flange
				805	Ambient Bells
C	delay wet/dry				
PSw2	MDly in/out, EQ parameters				
806	World Jam 1	34	RoomCmpChor Hall	B	room reverb wet/dry
				C	room reverb size scale
				D	hall reverb level
				PSw2	toggle: room reverb/comp
807	World Jam 2	3	RoomChorCDR Hall	B	hall reverb level
				C	room reverb time
				D	hall reverb decay time
				E	hall reverb level
				PSw2	toggle: room reverb/chorus
808	India Jam	27	RoomSRSRoom Room	B	aux room reverb level (C0 - F5)
				C	aux room reverb level (F#5 - C 8)
				D	aux reverb level (C0 - F5)
				PSw2	toggle: room reverb & SRS
809	Slo Wood Flute	69	auxPtchDst+ Chmb	B	chamber reverb level
				C	chamber reverb time
				PSw2	adds pitcher
810	Hybrid Pan Flute	7	RoomFlgEcho Hall	B	hall reverb level, hall reverb level
				C	room reverb time
				D	room reverb high-frequency damp
				PSw2	toggle: room reverb/flange
811	Chiff Brass Lead	26	RoomSrsCDR Hall	B	hall reverb level
				C	room reverb wet/dry, reverb time (synth brass)
				D	delay level
				PSw2	toggle: SRS/CDR (pan flute)

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
812	Bell Players	11	RoomFingCDR Hall	B	hall reverb level
				C	room reverb & flange wet/dry
				PSw2	toggle: room + flange/flange + CDR
813	Prs Koto	9	RmFgChDly Room	B	room1 reverb wet/dry
				C	aux room reverb level
				D	flange level, flange Xcouple
				PSw2	toggle: room1 reverb/flange
814	Medicine Man	7	RoomFlgEcho Hall	B	hall reverb level, room reverb cut
				D	hall reverb level
				E	flange LFO tempo
				PSw2	toggle: room reverb/flange
815	Mbira	7	RoomFlgEcho Hall	B	room reverb wet/dry
				D	hall reverb level
				F	flange feedback level
				G	flange LFO tempo
				PSw2	toggle: room reverb/flange
816	Kotobira	11	RoomFingCDR Hall	B	hall reverb level
				D	hall reverb level
				E	flange feedback level
				F	flange LFO tempo
				G	flange Xcouple
				PSw2	toggle: room reverb/flange
817	Cartoon Perc	62	BthQFlg4Tap Hall	B	booth reverb wet/dry
				D	hall reverb level
				E	quantization + flange level (dynamic range)
				PSw2	toggle: booth reverb/quantization + flange
818	CowGogiBell	76	HallGateFl4T Bth	B	booth reverb level
				C	hall reverb wet/dry
				D	booth reverb time
				E	booth reverb level
				PSw2	toggle: hall/gate
819	Perc Pan Lead	98	auxFngCDR Hall	B	hall reverb level & time
				C	delay mix
				D	hall reverb level
				PSw2	CDR in/out, EQ treble boost
820	Tippy Organ	126	GtRvShapMDI Room	B	gated reverb gate time
				C	gated reverb reverb time
				D	shaper amount
				PSw2	toggle: gated reverb/shaper
821	Koto Followers	3	RoomChorCDR Hall	B	hall reverb level
				C	CDR reverb mix, hall reverb level
				D	delay mix
				E	delay feedback
				F	chorus feedback
				PSw2	toggle: chorus/CDR
822	Hybrid Horn	10	ChmbFlgGtRv Hall	B	hall reverb level
				C	flange wet/dry
				D	hall reverb level
				E	gated reverb wet/dry
				F	gate time
				G	gate release time
				PSw2	toggle: flanger/gated reverb
823	Dyno EP Lead	3	RoomChorCDR Hall	B	CDR reverb time
				C	CDR delay mix
				D	hall reverb level
				E	hall reverb level
				F	hall reverb wet/dry, time & high-frequency damp
				PSw2	toggle: CDR/room reverb
824	ParaKoto	92	auxFlgDist+ Hall	B	hall reverb level
				C	flange wet/dry
				D	hall reverb level
				PSw2	toggle: flange/distortion

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
825	Super Clav	92	auxFlgDist+ Hall	B	hall reverb level
				C	flange feedback level
				D	<i>delay wet/dry</i>
				PSw2	toggle: flange/distortion+delay+chorus
826	StrataClav	92	auxFlgDist+ Hall	B	hall reverb level
				C	flange feedback level
				PSw2	toggle: flange/distortion+delay+chorus
827	Touch Clav	92	auxFlgDist+ Hall	B	hall reverb level
				C	flange wet/dry & feedback level
				PSw2	toggle: flange/distortion+delay+chorus
828	Bad Klav	91	auxChrDist+ Hall	B	hall reverb level
				C	<i>chorus feedback level</i>
				D	<i>reverb level</i>
				PSw2	chorus in/out
829 830 831 832	Rad Rotor B-2001 Perc Organ Drawbar Organ CS	145	auxRotaryFDR Plt	B	vib+chorus in/out, vib/chorus config
				C	plate reverb level
				D	plate reverb time
				E	rotary hi & lo gain
				F	rotary trem level
				G	plate reverb high-frequency damp
				MWheel	rotary rate
PSw2	toggle: rotary/FDR				
833	Bebop Alto Sax	25	RmRotoFI4T CmpRv	B	room reverb wet/dry, reverb time
				C	aux comp & reverb level
				MW	rotor speed
				PSw2	toggle: room reverb/rotary effect
834	Soft Alto Sax	65	ChamDstEcho Room	B	room reverb level
				C	room reverb time
				D	chamber wet/dry
				E	<i>room reverb level</i>
				F	EQ treble boost
				PSw2	toggle: chamber & distortion, EQ
835	Soprano Sax	63	ChmbTremCDR Room	B	CDR reverb level
				C	CDR chorus mix
				D	CDR delay mix
				E	<i>room reverb level</i>
				F	<i>chamber reverb level</i>
				G	EQ treble cut
				PSw2	toggle: CDR/chamber reverb
836	Low Soft Sax	6	RoomFIngCDR Hall	B	hall reverb level
				C	room reverb wet/dry
				D	room reverb time
				E	EQ treble boost
				F	<i>hall reverb level</i>
				G	<i>flange wet/dry</i>
				H	<i>flange feedback level</i>
				PSw2	toggle: room reverb/flange
837	Air Reeds CS	34	RoomCmpChor Hall	B	room reverb wet/dry & hall reverb level
				C	room reverb time
				D	room reverb high-frequency damp
				E	<i>hall reverb level</i>
				PSw2	toggle: room reverb & compressor
838	Jazz Muted Trp	23	RmSweepEcho Hall	B	room reverb wet/dry, hall reverb level, <i>hall reverb time</i>
				C	room reverb time
				D	room & hall reverbs high-frequency damp
				E	<i>hall reverb level</i>
				PSw2	toggle: room reverb/LFO filt sweep

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
839	Jazz Lab Band	3	RoomChorCDR Hall	B	room reverb wet/dry, hall reverb level
				C	room reverb time
				D	room reverb high-frequency damp
				E	hall reverb level
				F	chorus wet/dry
				G	chorus feedback level
				PSw2	toggle: room reverb/chorus
840	Harmon Section	73	auxChorFIRv Cmb4	B	chamber reverb level
				C	chamber reverb absorption, high-frequency damp, treble cut
				D	chamber reverb level
				E	chorus feedback level
				F	chorus wet/dry
				PSw2	chorus in/out
				841	Sfz Cres Brass
C	room reverb high-frequency damp, lopass frequency				
D	room reverb level				
F	env filt resonance				
G	env filt minimum frequency				
GAttVel	env filt frequency sweep range				
PSw2	toggle: plate reverb/env filt				
842	Neo Stabs	127	GtdEnhcStlm Room	B	room reverb level
				C	room reverb time
				D	gate reverb wet/dry, room reverb pre-delay
				E	gated reverb gate release rate
				F	room reverb level
				G	enhancer EQ high boost
				PSw2	toggle: gated reverb/enhancer
843	Gtr Jazz Band	42	RoomRmHall Hall	B	hall reverb level
				C	room1 reverb wet/dry (bass & drums)
				D	room2 reverb wet/dry (gtr & horns)
				E	room2 reverb time (gtr & horns)
				PSw2	room2 size (gtr & horns)
				844	Full Rock Band
C	chamber reverb wet/dry				
D	flange feedback+4Tap mix (guitars)				
MW/SoftPd	rotary speed				
PSw2	tap level				
845	World Rave Kit	132	GtRbSwpFlt FIDly	B	gated reverb wet/dry
				C	sweep filt wet/dry
				D	gated reverb time
				E	flange delay level
				PSw2	toggle: gated reverb/sweep filt
846	Punch Gate Kit	154	RoomRoomSRS CmRv	B	room reverb level & aux reverb level; room reverb absorption cut
				C	compress+reverb level (hi-hat & snare)
				PSw2	compressor release time, config
847	Shadow Kit	155	RoomRoom Room	B	reverb levels
				C	aux room level (elec. drum kit C#6-G 9)
				PSw2	reverb boost
848	Fat Traps	7	RoomFlgEcho Hall	B	room reverb wet/dry
				C	flange wet/dry & feedback level
				D	hall reverb level
				PSw2	room reverb time cut, flange tempo
849	Generator Kit	158	EnhcSp4T Hall	B	hall reverb level
				C	3-band enhancer (in/out)
				D	tap delay wet/dry
				PSw2	hall reverb time, EQ, echo length, high-frequency damp
850	Shudder Kit	75	HallPtchLsr Hall	B	aux hall reverb level, room size
				C	pitcher wet/dry
				D	hall reverb wet/dry
				E	Pitcher pitch
				PSw2	toggle: Pitcher/LaserVerb

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
851	Crowd Stomper	154	RoomRoomSRS CmRv	B	FX1 reverb wet/dry, aux reverb wet/dry & time
				C	FX1 aux level & predelay, FX2 reverb time
				PSw2	toggle: room1/room2 reverbs
852	Econo Kit	38	RoomCmpCh4T Hall	B	hall reverb level & time
				C	room reverb wet/dry & time
				PSw2	toggle: compressor/chorus+4Tap
853	EDrum Kit 1	135	ChDIDstEQ Hall	B	hall reverb level
				C	distortion wet/dry
				D	chorus/delay wet/dry
				E	hall high-frequency damp, late reverb time
854	EDrum Kit 2	154	RoomRoomSRS CmRv	B	reverb levels
				C	aux reverb level
				PSw2	toggle room reverb/SRS
855	Dog Chases Tail	57	auxDistLasr Acid	B	reverb level (FX2)
				C	reverb level (FX3)
				D	reverb level (FX1)
				E	LaserVerb wet/dry
				PSw2	in A: distortion in/out; in B: toggle: distortion & LaserVerb
856	Saw Loop Factory	123	FlgEnv4Tap Plate	Data	Filter threshold, frequency & EQ
				B	reverb level
				C	env filt wet/dry
				D	filt resonance
				PSw2	toggle: env filt/4Tap, EQ
857	Two Live Bass	61	CompEQmphCh Room	B	room reverb level
				C	comp ratio
				D	EQMorph panning
				GAttVel	EQMorph config
				PSw2	toggle: compressor/EQMorph
858	Dual/Tri Bass	61	CompEQmphCh Room	B	room reverb level
				C	comp ratio
				D	EQ treble boost
				E	room reverb level
				F	EQ gain
				G	EQ frequency scale
				PSw2	toggle: comp/EQMorph
859	Clav-o-Bass	58	EnhcManPhs Room	B	room reverb level
				C	notch control
				D	phaser LFO rate
				PSw2	phaser feedback boost
860	Chirp Bass	130	auxEnvSp4T GtVrb	B	gated reverb level
				C	env filt wet/dry
				D	env filt atk rate
				E	gated reverb level
				F	delay wet/dry
				MWheel	env filt frequency sweep
				MPress	env filt resonance
				PSw2	toggle: env filt/delay
861	DigiBass	69	auxPtchDst+ Chmb	B	chamber reverb level
				C	pitcher wet/dry
				D	pitcher pitch
				E	odd wts
				F	pitch offset LFO
				F	chamber reverb level
				G	distortion level
				MPress	Pitcher pair wts.
				PSw2	toggle: pitcher/distortion+
				862	Mono Synth Bass
C	distortion wet/dry				
D	distortion drive				
E	LaserDelay time				
PSw2	toggle: distortion/LaserDelay				

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
863	Touch MiniBass	23	RmSweepEcho Hall	B	hall reverb level
				C	sweep filt wet/dry
				D	sweep filt LFO period
				E	sweep filter phase
				F	sweep filter LFO amplitude min frequency
				G	sweep filter LFO amplitude max frequency
				PSw2	toggle: sweep filt/echo
864	Ostinato Bass	62	BthQFlg4Tap Hall	B	hall reverb level
				C	booth reverb wet/dry
				D	quantization+flange wet/dry & mix
				E	flange wet/dry
				F	flange feedback
				PSw2	toggle: booth/aux hall & quantization+flange
				B	hall reverb wet/dry, room reverb level
865	House Bass	77	HallChorFDR Room	C	chorus wet/dry
				PSw2	toggle: hall reverb/chorus
				B	hall reverb level
866	Dubb Bass bad	90	auxPhsrFDR Hall	C	phaser LFO depth
				D	phaser LFO rate
				PSw2	vib phaser in/out
				B	hall reverb level & high-frequency damp
867	Straight Strat	6	RoomFlngCDR Hall	C	CDR wet/dry
				PSw2	toggle: CDR/room reverb
				B	room reverb level
868	Chorus Gtr	63	ChmbTremCDR Room	C	CDR wet/dry
				D	CDR reverb mix
				E	CDR chorus mix
				F	CDR delay mix
				PSw2	tremolo/CDR
				B	hall reverb level
869	Strataguitar	101	auxFILsr SwHall	C	LaserVerb wet/dry
				PSw2	flange in/out, EQ, LaserVerb config
				B	reverb+comp level
870	Elect 12 String	39	RmDsRotFl4t RvCm	C	flange mix
				D	flange tempo
				E	flange Xcursion
				F	tap delay mix
				G	flange+4T wet/dry, out gain
				MW	rotor rate
				PSw2	toggle: rotary+distortion/flng+4Tap
				B	hall reverb level
				C	hall reverb time
871	Dyn Jazz Guitar	101	auxFlngLasr Hall	D	flange wet/dry
				E	flange LFO tempo
				F	flange feedback level
				PSw2	flange in/out
				B	reverb level, time, high-frequency damp
				D	flange feedback level
872	Pedal Steel	101	auxFlngLasr Hall	E	flange LFO tempo
				PSw2	adds flange
				B	hall reverb level
873	Strummer DistGtr	94	auxChorMDly Hall	C	delay wet/dry
				PSw2	chorus in/out
				B	delay wet/dry, hall reverb level
874	Rock Axe	93	auxChrDst+ Hall	C	chorus feedback level
				D	chorus rate
				E	chorus depth (left channel)
				PSw2	distortion EQ, chorus in/out
				B	hall reverb level
875	Hammeron	16	RoomPhsrCDR Hall	C	delay level
				PSw2	toggle: CDR/room
				B	hall reverb level

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
876	Rock Axe mono	93	auxChrDst+ Hall	B	delay level, reverb level
				C	<i>distortion+chorus wet/dry</i>
				D	<i>distortion+chorus feedback level</i>
				E	<i>distortion+chorus rate</i>
				F	<i>distortion+chorus depth</i>
				PSw2	toggle: chorus/ <i>distortion+chorus+delay</i>
877	Attack Stack	84	HallFlgChDI Hall	B	reverb levels, times
				C	high-frequency damp, EQ boost
				PSw2	toggle: hall/ <i>flange</i>
878	Skinny Lead	137	AuxChorFIng CDR	B	CDR level, reverb time
				C	flange wet/dry & feedback level, treble cut
				D	CDR chorus feedback
				E	flange LFO tempo
				G	CDR delay tempo & feedback
				PSw2	flange LFO1 phase, CDR chorus rate cut, EQ
879	Q Sweep SynClav	137	AuxChorFIng CDR	B	CDR level, reverb time
				C	chorus wet/dry, bass cut
				D	chorus feedback & Xcouple
				E	CDR delay mix
				F	CDR delay tempo
				G	CDR delay feedback
				H	CDR delay wet/dry
				PSw2	toggle: chorus+CDR/ <i>flange</i>
880	Anna Mini	13	RmFlgFXFIng FIng	B	flange levels
				C	FX2 flange tempo & level
				D	FX2 flange feedback level
				E	EQ bass boost
				F	aux flange wet/dry & feedback level
				G	aux flange LFO tempo
				PSw2	toggle: "Delirium" & "Throaty" flanges
				881	Ballad Stack
C	aux CDR chorus feedback level				
D	aux CDR delay feedback & mix level				
E	aux CDR chorus rate				
F	aux CDR delay tempo				
G	SRS center frequency cut, space boost				
PSw2	toggle: SRS/CDR				
882	Big Stack	85	Hall Room SRS		
				C	SRS level
				D	SRS center/space, EQ lo & hi boost
				PSw2	hall in/out, EQ
				883	BrazKnuckles
C	SRS level				
D	SRS center/space				
E	SRS EQ boost				
PSw2	hall reverb in/out, EQ, SRS panning				
884	Hybrid Breath	140	EnhcChorChDI PCD	B	PCD chorus feedback level
				C	PCD delay feedback & mix level
				D	PCD level
				PSw2	chorus in/out
885	Hybrid Stack	13	RmFlgFXFIng FIng	B	reverb wet/dry & quality
				C	aux flange level
				D	aux LFO tempo
				E	aux flange wet/dry & feedback level
				PSw2	toggle: room+aux flange/ <i>flange</i>
886	Eye Saw	13	RmFlgFXFIng FIng	B	aux flange level, EQ
				C	flange wet/dry
				D	flange feedback level
				E	aux flange wet/dry & feedback level
				F	aux LFO tempo
				G	flange Xcursion, LFO tempo & Xcouple

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
887	Mello Hyb Brass	3	RoomChorCDR Hall	B	room & hall reverb level, room wet/dry
				C	chorus feedback level
				D	chorus Xcouple
				GAttVel	EQ bass boost
				PSw2	toggle: room & chorus
888	Sizzl E Pno	97	auxPhasStlm Hall	B	hall reverb level, time, & high-frequency damp
				C	phaser wet/dry
				D	phaser LFO rate
				E	hall reverb level
				F	EQ, stereo image spread & ctr gain
				PSw2	toggle: phaser/stereo image
889	My JayDee	8	RmFlngStlmg Garg	B	reverb level
				C	reverb high-frequency damp (all)
				PSw2	toggle: room reverb/flange
890	Slo SynthOrch	97	auxPhasStlm Hall	B	hall reverb wet/dry & time
				C	EQ boost, stereo image in gain
				D	hall reverb early reflection boost, late real cut
				PSw2	stereo image mix
891	SpaceStation	8	RmFlngStlmg Garg	B	EQ mod
				F	flange feedback level
				G	flange LFO tempo, garage reverb level
				H	garage reverb wet/dry
				PSw2	stereo image mix
892	Glass Web	152	auxFlgDst+ ChLsD	B	aux chorus/delay level, flange LFO tempo, aux chorus mix & feedback
				C	flange feedback
				D	aux chorus/LaserDelay wet/dry
				E	aux delay feedback
				F	aux delay tempo
				G	flange wet/dry & Xcurs, aux chorus rate
893	Circus Music	151	ChDISp4TFIDI Phs	B	4Tap wet/dry
				C	4Tap feedback level
				D	phaser level, 4Tap mix level
				E	4Tap feedback image
				F	phaser feedback
				G	phaser notch/bandpass
				H	4Tap delay tempo
				MWheel	phaser rate
				GKeyNum	4Tap pitch adjust
894	Mandala	151	ChDISp4TFIDI Phs	B	phaser level (koto)
				C	4Tap wet/dry & feedback (koto)
				D	4Tap feedback image
				E	phaser feedback
				F	4tap delay tempo
				GKeyNum	4Tap pitch adjust
				MWheel	phaser rate
895	Slow Strat	136	auxDPanCDR ChPlt	B	aux chorus/plate reverb level
				C	panner LFO rate & pulse width
				D	aux chorus feedback
				E	aux chorus depth
				F	aux chorus Xcouple
896	Fluid Koto	151	ChDISp4TFIDI Phs	B	phaser level, EQ
				C	tap delay wet/dry & feedback
				D	tap delay feedback image
				E	phaser feedback
				H	tap delay tempo
				GKeyNum	tap delay pitch adjust
				MW	aux phaser center frequency
897	Koreana Pad	134	ChorChorCDR Spac	B	space reverb level, tap chorus wet/dry
				C	tap chorus feedback
				D	tap chorus LFO rate
				E	chorus feedback level
				PSw2	toggle: tap chorus/chorus

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
898	Tangerine	140	EnhcChorChDI PCD	B	PCD chorus feedback, enhancer mid & lo drive
				C	PCD delay mix & feedback
				D	PCD level
899	Planet 9	137	AuxChorFIng CDR	B	CDR level & reverb mix & time
				C	flange wet/dry & feedback, EQ
				D	CDR chorus feedback
				E	flange LFO tempo
				F	flange LFO phase
				G	CDR delay tempo & feedback

Setup Control Assignments

Setup		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
800	HyperGroov<-C4->	112	PlatEnvF14T Filt	E	filter type
				F	filter level
				G	reverb wet/dry & quality; flange feedback level
801	PianoPad w/Percs	74	HallFlgChDI Room	E	filter flange feedback
				G	piano reverb wet/dry
802	Slo Held Arper	6	RoomFIngCDR Hall	G	piano/vox reverb wet/dry & delay level
803	Don'tGetFooled	25	RmRotoF14T CmpRv	F	Flange level
				G	aux reverb wet/dry
				H	4-Tap level
				PSw1	Arpeggiator in/out
				PSw2	vib/chorus in/out
				MW/SoftPd	rotor rate
804	Touch Game	114	PltTEnvFlg Plate	F	perc reverb wet/dry & env filter expression
				G	comp reverb wet/dry & env filter expression
805	BeatBoy E1	67	ChmbEnv4Tap GtRv	E	kick/snare gate time
				G	aux reverb wet/dry
806	ZawiClav Split	92	auxFlgDist+ Hall	G	lead MDdelay/ feedback
				MPress	lead tube drive
807	Dyn Piano Pad	159	Room RoomChr SRS	F	SRS center/space EQ level
				G	SRS reverb wet/dry
808	Pulsar Stack	153	auxFlgDst+ ChLs2	D	lead-pad flange level/feedback
				E	lead-pad hi-frequency damp
				F	lead-pad delay color
				G	lead-pad flange gain/LFO Tempo
809	Mt Chicorora C2	71	auxChorFIRv Cmb2	G	perc reverb time
				MWheel	pad bass boost
				Data	bass & lead LaserVerb feedback level
810	Hold Low 3sec Rb	78	HallPtchPtFl Lsr	G	bass & lead LaserVerb wet/dry
				SmRbn	slithery alien effect
				Tempo	bass & lead delay & pitch
				E	perc pitch level
811	Mettlorfus Pad	69	auxPtchDst+ Chmb	F	perc reverb
				G	lead drive outgain level
				LgRbn	perc pitch quality
				MPress	lead drive crunch
				E	kit Flange level
812	Black Keys xtra	6	RoomFIngCDR Hall	F	Perc chorus+delay+reverb level
				G	kit reverb level & perc (Zone 1) reverb wet/dry
813	Jungle Jammer	23	RmSweepEcho Hall	F	right-hand perc sweep filter level
				G	right-hand perc reverb wet/dry

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Setup		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
814	Huge Rock Band	25	RmRotoFl4T CmpRv	E	lead reverb wet/dry, band delay level
				F	aux reverb wet/dry
				G	rotor trigger
				PSw1	zone mutes
				PSw2	vib in/out
815	Rock Ballad	39	RmDsRotFl4t RvCm	F	distorted gtr flange level
				G	kit reverb time
				H	aux reverb wet/dry
				SoftPd	rotor trigger
816	Jazz Setup	94	auxChorMDly Hall	E	lead delay level & feedback
				F	bass chorus wet/dry
				G	reverb level
817	Two Touchers	94	auxChorMDly Hall	E	right-hand lead delay wet/dry
				F	right-hand lead reverb level
				G	left-hand comp reverb level
818	Frontier prs	23	RmSweepEcho Hall	G	pad reverb level
819	Electric Grand	43	Room Room Hall	E	piano1 reverb wet/dry
				F	piano2 reverb wet/dry
				G	hall reverb level
820	Bad Trip FtSw/MW	55	auxDistLasr Room	F	LaserDelay time
				G	room reverb level
821	Whirli Toys	90	auxPhsrFDR Hall	E	(Zones 1, 3, 7) flange level & feedback
				F	(Zones 1, 3, 7) delay level; flange + delay wet/dry
				G	hall reverb level
822	PluckSynths Perc	72	auxChorFIRv Cmb3	F	fluty synth orch flange level
				G	chamber reverb level
823	SusPed RhythmJam	68	CmbrShapLsr Hall	F	lead LaserVerb wet/dry
				G	aux reverb wet/dry & chamber wet/dry
				GAttVel	lead LaserVerb delay time/contour
				Sustain	comp shaper intensity
				F	pad resonant filter wet/dry
824	Ballad Piano Pad	82	HallRsFitChDI Rm	G	pad reverb send
				GKeyNum	bass EQ frequency
				Sustain	filter sweep ASR
				G	room reverb level; CDR wet/dry
825	Big AnaLoveVibe	63	ChmbTremCDR Room	GAttVel	stack panning tremolo rate/depth
826	ShockBreaks Psw1	17	RmPhsrQuFlg Hall	F	flange wet/dry, feedback level
				G	hall reverb level
				PSw1	quantization distortion effect
827	Four Pluckers	75	HallPtchLsr Hall	E	LaserDelay coarse
				F	LaserDelay fine
				G	aux reverb level; LaserDelay spacing
				H	LaserDelay contour
				GKeyNum	pitch tracking
828	WaterPiano Pad	56	auxEnhSp4T Class	F	pad delay wet/dry
				G	lead reverb level
829	Padded Room	94	auxChorMDly Hall	F	lead delay wet/dry
830	AtmosPolySphere	90	auxPhsrFDR Hall	G	hall reverb level
				G	pad flange/delay/reverb wet/dry
831	Breath Pad	63	ChmbTremCDR Room	G	lead delay wet/dry, feedback, high-frequency damp
				MPress	pad tremolo Tempo, room reverb level
832	Trippy Jam	74	HallFlgChDI Room	F	organ flange feedback
				G	bell-lead room reverb level; organ flange feedback
				GAttVel	bell-lead delay mix level
833	MeditationGuits	63	ChmbTremCDR Room	F	lead chorus mix level
				G	lead reverb wet/dry, room reverb level, delay feedback
834	Cool Down Funk	137	auxChorFIng CDR	F	clav flange wet/dry & excursion; CDR delay wet/dry
				G	CDR reverb level & E Piano treble boost
835	Tek' Groov C5->	128	Gtd2ChrEcho 2Vrb	F	bass reverb level
				G	kits reverb level
836	Big Fat Split	6	RoomFingCDR Hall	F	bass hall reverb level
				G	lead delay mix, hall reverb level

Contemporary ROM Block Objects

Controller Assignments: Contemporary ROM Block

Setup		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
837	The Pump C2	21	RmEQmph4Tp Space	D	kit EQ frequency and morph
				E	kit delay wet/dry
				F	kit aux reverb level
				G	kick, snare, bass aux reverb level
838	Ana Basses	62	BthQFIg4Tap Hall	F	lead quantize-flange wet/dry
				G	lead hall reverb level
839	Multi Followers	33	ChmbCompCDR Hall	F	pad delay
				G	room & hall reverb level
840	Plucksynths	6	RoomFngCDR Hall	F	pad chorus rate, quality
				G	lead reverb wet/dry, time; mix hall reverb level
841	10 Leagues Under	90	auxPhsrFDR Hall	G	pad hall reverb level, FDR wet/dry
				Chan S	pad treble boost, phaser wet/dry
842	Gremlin Arps	75	HallPtchLsr Hall	G	arp pitcher & LaserVerb wet/dry
				MPress	pitcher LFO rate
843	Broken Toys	76	HallGateFI4T Bth	F	booth reverb level
				G	delay depth
844	Two Synth	33	ChmbCompCDR Hall	G	hall reverb level, pad hi boost, piano lo boost
				D	kit1 phaser wet/dry
845	Machine Shop	17	RmPhsrQuFIg Hall	E	kit2 quantize + flange wet/dry
				F	lead reverb wet/dry
				G	hall reverb level
				Tempo	hall reverb space, phaser rate
846	Faraway Place	90	auxPhsrFDR Hall	F	pad hall reverb level
				G	organ hall reverb level
847	BehindEnemyLines	91	auxChrDist+ Hall	G	hall reverb level, MDdelay wet/dry
				E	flange wet/dry
848	Tunnel Visionprs	6	RoomFngCDR Hall	F	CDR wet/dry
				G	hall reverb level
				Chan S	treble boost & fade
				E	kit gateverb wet/dry
849	Seismic Trance	132	GVrbSwpFlt DlyFI	F	kit gate threshold level
				G	delay + flange wet/dry, sweep filter wet/dry
				E	pad chorus/delay wet/dry
850	Medal	74	HallFIgChDI Room	F	brazz level
				G	brazz reverb level

Appendix D

Orchestral ROM Block Objects

This Appendix describes the Orchestral ROM objects provided with your K2661.

Orchestral ROM Block Objects

Programs

Programs

Orchestras	
793	Grand,Harp&Lead
900	TotalCntrl Orch1
901	TotalCntrl Orch2
902	BaroqueOrchestra
903	Oboe&Flute w/Str
904	Horn&Flute w/Str
905	Trp&Horns w/Str
Winds	
906	Piccolo
907	Orchestral Flute
908	Solo Flute
909	Orchestral Oboe
910	Solo Oboe
911	2nd Oboe
912	Orch EnglishHorn
913	Solo EnglishHorn
914	Orch Clarinet
915	Solo Clarinet
916	Orch Bassoon
917	Solo Bassoon
918	Woodwinds 1
919	Woodwinds 2
Brass	
920	Dynamic Trumpet
921	Copland Sft Trp
922	Orch Trumpet
923	Soft Trumpet
924	Strght Mute Trp
925	French Horn MW
926	Slow Horn
927	F Horn Con Sord
928	F Horns a2 MW
929	French Horn Sec1
930	French Horn Sec2
931	Solo Trombone
932	Tuba
933	Dyn Hi Brass
934	Dyn Lo Brass
935	Dyn Brass & Horn
936	Soaring Brass
937	MarcatoViolin MW
938	Solo Violin
939	2nd Violin
940	Orch Viola
941	Solo Viola
942	Slow Viola
Solo Strings	
943	Marcato Cello MW
944	Solo Cello
945	Slow Cello
946	Arco Dbl Bass
947	Slow Arco Bass
948	Brt Dbl Bass
String Sections	
949	Touch Strings
950	Fast Strings MW
951	Chamber Section
952	Sfz Strings MW
953	Sweet Strings

954	Baroque Strg Ens
955	Big String Ens
956	Bass String Sec
957	Pizzicato String
958	Wet Pizz
959	Arco & Pizz
Plucked Strings	
960	Classical Guitar
961	Virtuoso Guitar
962	Acoustic Bass
963	Snappy Jazz Bass
964	Dynamic Harp
965	Harp w/8ve CTL
966	Harp Arps
Keyboards	
967	Celesta
968	Pipes
969	Pedal Pipes 2
970	Church Bells
971	Glockenspiel
Percussion	
972	Xylophone
973	Chimes
974	Timpani/Chimes
975	Timpani
976	Timpani & Perc
977	Big Drum Corp
978	Orch Percussion1
979	Orch Percussion2
980	Jam Corp
981	Conga & Perc
982	Woody Jam Rack
983	Metal Garden
984	Hot Tamali Kit
985	Funk Kit
986	Magic Guitar
987	Glass Bow 2
988	Synth Orch
989	Nooage InstaHarp
990	AC Dream
991	Synth Dulcimer
992	Glistener
993	Afro Multi CTL
994	Tranquil Sleigh
995	Batman Strings
996	Ethnoo Lead
997	Orch Pad CTL
998	Choral Sleigh
999	Pad Nine

Setups

900	Deep Piano Rbn
901	Choir & Harp
902	Orchestrator
903	Piano Concerto
904	Xmas Carols
905	Sideline Perc
906	TonalGroov C5->
907	Exotic Grooves
908	Lunar Harp
909	Themes
910	Wet Piano
911	Enter the Jester
912	Tap the Jester
913	Hybrid Strings
914	Wonderous Spaces
915	Metal Orch Pad
916	Toon prs
917	Tranquil Sea
918	Sick Clock Jam
919	Orc Split
920	Baroque Brass
921	Unison Orchestra
922	Unison w/Pizz
923	Switch Orchestra
924	Pizz/Str/Winds
925	Harp Arps Cmaj
926	Desert Bloom E1
927	Exotic Charge
928	ET Comes Home
929	Fanfare Orch
930	Switch Orch 2
931	Orbiting Venus
932	Glass Dulcimer
933	Hybrid Reeds
934	Two Hand Pizz
935	Slo Str & Horn
936	Pianist Band
937	Prepared Pianos
938	FSW1 solo winds
939	Strings&Winds
940	Str Ens Solo MW
941	Pno&Vox&Pizz
942	Down Wind SmRbn
943	Guitar & Piano
944	Cirus 9
945	Dry Plucks
946	String Collage
947	Esoterica
948	Poseidon
949	Stalkers
950	Diabolic Trickle

QA Banks

900	Piano Patch
901	Full Orch
902	Strings
903	Horns
904	Winds
905	Solo Orch
906	Perc Pit
907	Perc Ens
908	Moody
909	Exotic

Keymaps

900	Oboe
901	English Horn
902	Bassoon
903	Clarinet
904	Bassoon/Oboe
905	Bsn/EHrn/Oboe
906	Flute 2
907	Eng Horn/Oboe
910	Soft Trumpet
911	French Horn
912	French Hrn Sec
913	Tuba
914	Tuba/Horn
915	Tuba/Hrn Sec
916	Tuba/Sft Trmp
917	Trombet
918	Trumpbone
919	Trombne/SftTrmpt
920	Timpani
921	Snare Roll
922	Snare Hit
923	Orch Bass Drum
924	Orch Crash
925	Tam Tam
926	Triangle
927	Tambourine Roll
928	Tamb Hit
929	Sleigh Bells
930	Woodblock
931	Low Clave
932	Castanet Hit
933	Castanet Up
934	Dry Snares
935	Amb Snares
936	Bass Drums
937	Orch Perc Units
938	Orch Perc Full
939	Misc Percussion
940	2Hand Amb Kit
941	2Hand Dry Kit
942	2H Kit Unit1
943	2H Kit Unit2
944	Xylophone
945	Glockenspiel
946	Chimes
947	2Hand DrumCorp
948	Lite Metal
949	Woody Perc
950	Celeste

951	Plucked Harp
952	Harp Gliss
953	Nylon String Gtr
954	Nylon Str noA2
955	Nylon for dulc
957	Acoustic Bass
960	Pizz Strings
961	Full Kbd DblBass
962	Solo Violin
963	Solo Viola
964	Solo Cello
965	fast Solo Cello
966	Solo Double Bass
967	Bass/Cello
968	Bass/Cello/Vio
969	Cello/Vla/Cello
970	Cello/Vla/Vln
971	Ens Strings 2
972	Solo Section 1
973	Solo Section 2
978	Harpaps 2
979	BassDrum/Timp
980	Organ Wave 8
981	Buzz Wave 2
982	Ahh Buzz Wave
983	OB Wave 1
984	OB Wave 2
985	OB Wave 3
986	Tenor tune alt
987	Dual Ride 1
988	Black Fills C
989	Orc Perc Preview
990	<GM>Standard Kit
991	<GM> Orch Kit
992	Castanets x 3
993	Tambourine x 3
994	Black Fills B
995	Black Fills A
996	2HandDrumCrp NB
997	Sleigh Loop
998	BD Rumble <v2.0>
999	Church Bell

Samples

900	Oboe
901	English Horn
902	Bassoon
903	Clarinet
904	Dbl Reeds
910	SoftTrump
911	French Horn
912	FrenchHmSect
913	Tuba
914	Synth Accord
915	Tuba % Horn
920	Timp
921	Snare Roll
922	Snare Hit
923	Orch Bass
924	Orch Crash
925	Tam Tam
926	Triangle
927	Tamb Roll
928	Tamb Hit
929	Sleigh Bells
930	Woodblock
931	Low Clave
932	Castanet Hit
933	Castanet Up
934	Bi TamTam <v2.0>
935	Orch Crash ignf
937	Dark Triangle
938	MuteTriangle
939	Triangle (rel)
944	Xylophone
945	Glockenspiel
946	Chimes
950	Celeste
951	Harp
953	Nylon String Gt
957	Acoustic Bass
960	Pizz Strings
962	Solo Violin
963	Solo Viola
964	Solo Cello
965	Fast Solo Cello
966	Solo Double Bass
967	Conga Tone ignrl
968	Amb Kick 3 va
980	Organ Wave 8

981	Buzz Wave 2
982	Ahh Buzz Wave
983	OB Wave 1
984	OB Wave 2
985	OB Wave 3
988	Jackhammer
989	Scratch
990	Zap 1
991	Alarm Bell
992	DeepHouseClave
993	ChinaCrash
994	Dry Side Stick
995	Med Open Hi Hat
996	Syn Vibra Stick
997	Sleigh Loop
998	BD Rumble <v2.0>
999	Church Bell

Orchestral ROM Block Objects

Program Control Assignments

Program Control Assignments

The preset programs in the K2661 Orchestral ROM are organized by category. You can either use them as they are or as a good starting point for your own work. There are many ways to put expressivity and variety in a single program by assigning controllers to the various DSP functions in its layers. This list describes how each of the preset programs can be modulated or altered by various controllers. Only those control assignments that may not be immediately evident are listed. Control assignments like attack velocity and keynumber apply to most programs.

Prg ID	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
Pianos					
788	Piano Trio		Ride cymbal fade	Vibrato - Bass	
789	Pno & Syn String	String fade	Stringswell		
790	Fluid Grand		Wet/Dry mix		
791	Haunted Piano	Harp balance	Wet/Dry mix		
792	Xylophano	Release ctl	Wet/Dry mix		
793	Grand,Harp&Lead	Lead tremolo	Lead fade	Lead tremolo	Sustain pedal does not affect the lead sound
Orchestras					
900	TotalCntrl Orch1	Layer bal	Adds brass & flute, boosts strings	Swell (trp out - ww solo)	
901	TotalCntrl Orch2	Layer bal, adds harp	Layer balance, adds horns/cuts woodwinds	Swell	
902	BaroqueOrchestra	None	None	Swell	Sost ped disables brass
903	Oboe&Flute w/Str	Strings fadeout	Disables strings	None	
904	Horn&Flute w/Str	Strings fadeout	Disables strings	None	
905	Trp&Horns w/Str	Strings fadeout	Disables strings	None	
Winds					
906	Piccolo	None	Wet/Dry mix	None	
907	Orchestral Flute	Envelope control (slower)	Wet/Dry mix	None	
908	Solo Flute	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	None	
909	Orchestral Oboe	Swell	Wet/Dry mix, rate & depth	Vibrato	
910	Solo Oboe	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
911	2nd Oboe	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
912	Orch EnglishHorn	Swell	Wet/Dry mix, rate & depth	Vibrato	
913	Solo EnglishHorn	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
914	Orch Clarinet	Swell	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
915	Solo Clarinet	Swell	Wet/Dry mix	Swell	
916	Orch Bassoon	Swell	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
917	Solo Bassoon	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
918	Woodwinds 1	None	Wet/Dry mix	None	
919	Woodwinds 2	None	Wet/Dry mix, rate & depth	Swell, vibrato	

Prg ID	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
Brass					
920	Dynamic Trumpet	Swell	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
921	Copland Sft Trp	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
922	Orch Trumpet	Timbre (darker)	Envelope Control	Swell, vibrato rate & depth	
923	Soft Trumpet	None	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
924	Strght Mute Trp	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
925	French Horn MW	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
926	Slow Horn	Vibrato	Wet/Dry mix	None	
927	F Horn Con Sord	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
928	F Horn a2 MW	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	None	
929	French Horn Sec1	None	Wet/Dry mix	Slight swell	
930	French Horn Sec2	None	Wet/Dry mix	Swell	
931	Solo Trombone	Selects legato layer	Wet/Dry mix	Slight swell when MW is off	
932	Tuba	Vibrato rate & depth	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
933	Dyn Hi Brass	Swell, legato	Wet/Dry mix	Swell	
934	Dyn Lo Brass	Swell, legato	Wet/Dry mix	Swell	
935	Dyn Brass & Horn	Timbre (darker)	Wet/Dry mix	None	
936	Soaring Brass	None	Wet/Dry mix	None	
Section Strings					
937	MarcatoViolin MW	Spiccato articulation	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
938	Solo Violin	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
939	2nd Violin	Envelope control	Wet/Dry mix	Vibrato rate	
940	Orch Viola	Release time (shorter)	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
941	Solo Viola	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
942	Slow Viola	Timbre (darker)	Wet/Dry mix	Swell, vibrato rate & depth	
943	MarcatoCello MW	Spiccato articulation	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
944	Solo Cello	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
945	Slow Cello	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	Vibrato rate, swell	
946	Arco Dbl Bass	Bass boost	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
947	Slow Arco Bass	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Swell, vibrato rate & depth	
948	Brt Dbl Bass	Decrescendo	Wet/Dry mix	Vibrato rate	
Section Strings					
949	Touch Strings	Timbre (brighter)	Envelope Control	Swell	
950	Fast Strings MW	Selects faster strings	Timbre (darker), Wet/Dry mix	Swell	
951	Chamber Section	None	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
952	Sfz Strings MW	Tremolo	None	Swell	
953	Sweet Strings	Fade out	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
954	Baroque Strg Ens	Bass boost, layer delay	Wet/Dry mix	Swell	
955	Big String Ens	None	Wet/Dry mix	Swell	
956	Bass String Sec	Bass boost on solo layer	Wet/Dry mix	None	
957	Pizzicato String	Timbre (darker)	Wet/Dry mix	None	
958	Wet Pizz	Treble boost	Wet/Dry mix	None	
959	Arco & Pizz	Timbre (brighter), layer	Enables 2nd string layer, stereo panning	Swell	

Orchestral ROM Block Objects

Program Control Assignments

Prg ID	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
Plucked Strings					
960	Classical Guitar	Fade/disables key-up layer	Wet/Dry mix	None	
961	Virtuoso Guitar	Vibrato rate & depth	Wet/Dry mix	None	Sost ped enables staccato envelope
962	Acoustic Bass	Vibrato rate & depth	Wet/Dry mix	None	
963	Snappy Jazz Bass	Vibrato rate & depth	Pitch of snap, disables ride	Vibrato rate & depth	Sost ped disables ride cymbal
964	Dynamic Harp	Release time (longer)	Wet/Dry mix	None	
965	Harp w/8ve CTL	Brightness	Enables octave	None	
966	Harp Arps	None	Selects diminished	None	
Keyboards					
967	Celesta	None	Wet/Dry mix	None	
968	Pipes	Timbre (hollow)	Wet/Dry mix	None	
969	Pedal Pipes	None	None	None	
970	Church Bells	Distance	Timbre (brighter)	None	
Percussion					
971	Glockenspiel	None	Wet/Dry mix	None	Sus ped enables key-up layer (for rolls)
972	Xylophone	Timbre (fuller)	Wet/Dry mix	None	Sus ped enables key-up layer (for rolls)
973	Chimes	None	Wet/Dry mix	None	
974	Timpani/Chimes	Alt attack (timp)	Wet/Dry mix	None	
975	Timpani	Alt attack	Wet/Dry mix	None	Sus ped enables key-up layer (for rolls)
976	Timpani & Perc	Alt attack (timp)	None	None	Sost ped enables bass drum. Sus ped dampens.
977	Rin Drum Corn	None	Enables both fill layers		ped dampens.
978	Orch Percussion1	None	Switches fill layers	None	Sus ped dampens
979	Orch Percussion2	None	Wet/Dry mix	None	Sus ped dampens
980	Jam Corp	Alt attack	Pitch control (black keys: f#3-a#4)	None	
981	Conga & Perc	Pitch control	Wet/Dry mix	None	
982	Woody Jam Rack	Pitch control up to 1200ct	Enables random drum layer	None	
983	Metal Garden	Pitch control up to 1200ct	Pitch control down to -1200ct	None	
984	Hot Tamali Kit	Tunes drums, alt atk on snares	Switches to old drum map	None	
985	Funk Kit	Tunes drums	Switches to old drum map	None	

Controller Assignments: Orchestral ROM Block

This section lists the controller assignments for all programs and setups in the Orchestral ROM sound block.

Secondary Effects

Some of the programs in the Orchestral block use a programming technique called *secondary effects*, in which the processing on one or more layers of the program can be changed with the press of a button. Secondary effects in these programs are enabled by PSw2 (or by any physical controller assigned to send MIDI 29). PSw2 acts as a toggle between the primary effect and the secondary effect. It switches off one of the two FXBus sends on an Input page (sets its Lvl parameter to **Off**), and simultaneously turns on the other FXBus send (sets its Lvl parameter to **0.0 dB**).

The following diagram shows the effect of pressing PSw2 on the settings for FXBus1 and FXBus2.

PSw2 Status	Value of Lvl Parameter on Input Page	
	FXBus1	FXBus2
Off	0.0 dB	Off
On	Off	0.0 dB

In most cases, toggling effects with PSw2 affects only a single layer on a single input pair. In some cases, however, the switching is more complicated, and toggling effects moves one or more layers to different FX buses. Toggling effects may also change EQ settings, or the Aux reverb's decay time, depending on the program.

The following segment from the controller listings shows an example of secondary effects. Secondary effects appear in italics. In this example, when PSw2 is off, the program's input routings result in a room reverb effect, Slider B controls the wet/dry mix of this reverb. When PSw2 is on, the routing changes, resulting in a flange effect. In this case, Slider B is inactive, Slider C controls the aux room reverb level, and Slider D controls both the flange level and the crosscouple amount.

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
999	SuperSynth	9	RmFlgChDly Room	B	room1 reverb wet/dry
				C	<i>aux room reverb level</i>
				D	<i>flange level, flange Xcouple</i>
				PSw2	toggle: room1 reverb/flange

Orchestral ROM Block Objects

Controller Assignments: Orchestral ROM Block

Program Control Assignments

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
900	TotalCntrl Orch1	110	Chapel Room Hall	B	room, hall, & chapel reverb time
				C	chapel level
				PSw2	toggle room reverb
901	TotalCntrl Orch2	110	Chapel Room Hall	B	room, hall, & chapel reverb level & time
				PSw2	toggle chapel
902	Baroque Orchestra	110	Chapel Room Hall	B	room, hall, and chapel reverb level & time
				PSw2	toggle chapel
903	Oboe&Flute w/Str	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
904	Hom&Flute w/Str	110	Chapel Room Hall	B	room & hall reverb level, room reverb time
905	Trp&Horns w/Str	110	Chapel Room Hall	B	room & hall reverb level
				PSw2	decreases reverb time
906	Piccolo	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time, room reverb wet/dry
				PSw2	decreases aux hall brightness
907	Orchestral Flute	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
				PSw2	increases room (FX1) time
908	Solo Flute	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time, room reverb time
				PSw2	decreases aux hall brightness
909	Orchestral Oboe	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
				PSw2	decreases aux hall brightness and room (FX1) time
910	Solo Oboe	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
				PSw2	decreases aux hall brightness and room (FX1) time
911	2nd Oboe	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level
912	Orch EnglishHorn	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
913	Solo EnglishHorn	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
914	Orch Clarinet	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
915	Solo Clarinet	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
916	Orch Bassoon	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
917	Solo Bassoon	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
918	Woodwinds 1	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
919	Woodwinds 2	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level & time
920	Dynamic Trumpet	34	RoomCmpChor Hall	B	room & hall reverb level & time
921	Copland Sft Trp	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level
922	Orch Trumpet	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level, room reverb time
923	Soft Trumpet	42	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level
924	Strght Mute Trp	35	RoomComp Hall	B	aux hall reverb level
925	French Horn MW	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level, room reverb time
926	Slow Horn	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level, room reverb time
927	F Horn Con Sord	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level & time, room reverb time
				B	aux hall reverb level, room reverb time
				MWheel	aux hall time
929	French Horn Sec	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level, room reverb time
930	French Horn Sec2	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level, room reverb time
931	Solo Trombone	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level, room reverb time
932	Tuba	44	Room Hall Hall	B	room & aux hall reverb level
933	Dyn Hi Brass	42	RoomRmHall Hall	B	room (FX1) time & aux hall reverb level
				C	room (FX2) wet/dry
				D	room (FX2) high-frequency damp
				E	room (FX2) time
				PSw2	toggle room (FX1) and room (FX2)
934	Dyn Lo Brass	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level, room reverb time
				C	aux hall high-frequency damp
				PSw2	toggle room
935	Dyn Brass & Horn	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level & room reverb time
				MWheel	room reverb roll-off
				PSw2	toggle room
936	Soaring Brass	44	Room Hall Hall	B	aux hall reverb level & time
937	MarcatoViolin MW	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
938	Solo Violin	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level

Orchestral ROM Block Objects

Controller Assignments: Orchestral ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
939	2nd Violin	35	RoomComp Hall	B	hall reverb level
				C	room level
940	Orch Viola	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
941	Solo Viola	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
942	Slow Viola	35	RoomComp Hall	B	hall reverb level
943	MarcatoCello MW	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
944	Solo Cello	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
945	Slow Cello	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
946	Arco Dbl Bass	35	RoomComp Hall	B	hall reverb level
				C	room level
947	Slow Arco Bass	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
948	Brt Dbl Bass	35	RoomComp Hall	B	room & hall reverb level
949	Touch Strings	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time
950	Fast Strings MW	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time
951	Chamber Section	86	Hall Room Room	B	hall reverb time
952	Sfz Strings MW	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time
953	Sweet Strings	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time
954	Baroque Strg Ens	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time
955	Big String Ens	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time
956	Bass String Sec	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time
957	Pizzicato String	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time,high-frequency damp
958	Wet Pizz	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time, high-frequency damp
959	Arco & Pizz	86	Hall Room Room	B	hall reverb wet/dry & time, high-frequency damp
960	Classical Guitar	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
961	Virtuoso Guitar	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
962	Acoustic Bass	108	ChapelSRS Hall	B	room reverb wet/dry
963	Snappy Jazz Bass	108	ChapelSRS Hall	B	room reverb wet/dry
964	Dynamic Harp	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
965	Harp w/8ve CTL	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
966	Harp Arps	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
967	Celesta	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
968	Pipes	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry
				C	hall reverb level
969	Pedal Pipes 2	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry
				C	hall reverb level
970	Church Bells	109	ChapelSRS Hall2	B	room & hall reverb level
971	Glockenspiel	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
				C	hall reverb level
972	Xylophone	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry
				C	hall reverb level
973	Chimes	109	ChapelSRS Hall2	B	chapel reverb wet/dry
				C	hall reverb level
974	Timpani/Chimes	108	ChapelSRS Hall	B	chapel & hall reverb level & time
975	Timpani	108	ChapelSRS Hall	B	chapel reverb wet/dry
				C	hall reverb level
976	Timpani & Perc	110	Chapel Room Hall	B	chapel reverb wet/dry & time
				C	hall reverb level
977	Big Drum Corp	89	HallRoomChr Hall	B	reverb wet/dry
978	Orch Percussion1	100	auxSRSRoom Hall	B	hall reverb level
				C	dry level cut
979	Orch Percussion2	100	auxSRSRoom Hall	B	hall reverb level
980	Jam Corp	89	HallRoomChr Hall	B	reverb wet/dry
				C	reverb absorption amount
981	Conga & Perc	45	Room Room Hall2	B	room reverb wet/dry
				C	hall reverb level
982	Woody Jam Rack	37	BthComp SRS Hall	B	reverb wet/dry
				C	reverb absorption amount
983	Metal Garden	62	BthQFlg4Tap Hall	B	booth reverb wet/dry & absorption amount
				C	hall reverb level
984	Hot Tamali Kit	38	RoomCmpCh4T Hall	B	room reverb wet/dry & time
				C	hall reverb level & time
				D	high-frequency damp level
985	Funk Kit	158	EnhcSp4T Hall	B	aux reverb level

Orchestral ROM Block Objects

Controller Assignments: Orchestral ROM Block

Program		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
986	Magic Guitar	3	RoomChorCDR Hall	B	hall reverb level
				C	<i>chorus+delay+reverb wet/dry</i>
				D	<i>reverb wet/dry</i>
987	Glass Bow 2	26	RoomSrsCDR Hall	B	hall reverb level
988	Synth Orch	52	auxChrMDly Room	B	room reverb level
				C	room reverb time
				D	LFO depth
				SostPd	infinite decay i/o
989	Nooage InstaHarp	102	auxEnh4Tap Hall	B	hall reverb level
990	AC Dream	121	auxMPFlgLasr Plt	B	reverb level
991	Synth Dulcimer	40	RoomRmHall Hall	B	aux hall reverb level
992	Glistener	113	PltEnvFI4T Plate	B	aux plate reverb level
				C	flange + delay wet/dry
993	Afro Multi CTL	129	GtdEnhcStlm Hall	B	hall reverb level
				C	gate reverb wet/dry
994	Tranquil Sleigh	74	HallFlgChDI Room	B	room reverb level
				C	flange wet/dry
995	Batman Strings	11	RoomFIngCDR Hall	B	Batcave reverb level
				C	flange wet/dry
996	Ethnoo Lead	119	auxChorDist+ Plt	B	plate reverb level
				C	chorus wet/dry
				D	tube drive level
				E	MD delay wet/dry
				F	MD delay time
				G	MD delay feedback
997	Orch Pad CTL	66	ChamFlg4Tap Hall	B	room & hall reverb level
				C	hall reverb decay time
				D	EQ bass boost
				E	EQ treble boost
998	Choral Sleigh	2	RmChorChRv Hall	B	aux hall reverb level, <i>voice aux level</i>
				C	voice room reverb wet/dry
				MWheel	pad chorus wet/dry, <i>voice chorus wet/dry</i>
999	Pad Nine	98	auxFIngCDR Hall	PSw2	toggles room & <i>chorus</i>
				B	hall reverb level
				C	hall reverb time
				D	hall reverb level
				F	<i>flange wet/dry</i>
				G	<i>flange feedback level</i>
				PSw2	<i>toggle flanger</i>

Setup Control Assignments

Setup		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
900	Deep Piano Rbn	16	RoomPhsrCDR Hall	G	CDR wet/dry, pad & piano hall reverb level
				E	room wet/dry & time
901	Choir & Harp	42	RoomRmHall Hall	F	choir hall reverb time
				G	all zones (aux) hall2 level
902	Orchestrator	133	ChRvStlEcho Hall	G	chorus/reverb wet/dry
903	Piano Concerto	42	RoomRmHall Hall	E	woodwinds and brass reverb wet/dry
				F	strings and perc reverb wet/dry
				G	aux reverb level
				H	piano reverb wet/dry
904	Xmas Carols	44	Room Hall Hall	E	brass room reverb wet/dry
				F	chimes and timpani hall reverb wet/dry
				G	all zones hall2 reverb level
905	Sideline Perc	89	HallRoomChr Hall	F	drums and perc chorus wet/dry
				G	reverb level
906	TonalGroov C5->	34	RoomCmpChor Hall	G	hall reverb level
907	Exotic Grooves	149	auxPtchRoom RvCm	G	perc aux reverb level
908	Lunar Harp	133	ChRvStlEcho Hall	G	pad & harp chorus/reverb wet/dry, harp hall reverb level
909	Themes	77	HallChorFDR Room	F	choir chorus wet/dry
				G	room reverb level
910	Wet Piano	42	RoomRmHall Hall	F	piano distance
				G	hall reverb level; flute room reverb level
				H	piano lead reverb wet/dry room
911	enter the Jester	42	RoomRmHall Hall	G	reverb level & time
912	Tap the Jester	42	RoomRmHall Hall	G	reverb level & time
913	Hybrid Strings	42	RoomRmHall Hall	F	pad reverb wet/dry
				G	aux reverb level
914	Wonderous Spaces	74	HallFlgChDI Room	F	harp delay mix wet/dry
				G	room reverb level
915	Metal Orch Pad	11	RoomFingCDR Hall	G	hall reverb level & time
916	Toon prs	42	RoomRmHall Hall	G	aux reverb level
917	Tranquil Sea	11	RoomFingCDR Hall	G	hall reverb level
918	Sick Clock Jam	149	auxPtchRoom RvCm	G	bell aux reverb level
919	Orc Split	26	RoomSrsCDR Hall	GAttVel	bass reverb/compressor level
920	Baroque Brass	45	Room Room Hall2	G	hall2 reverb level
921	Unison Orchestra	45	Room Room Hall2	G	hall2 reverb level
922	Unison w/Pizz	45	Room Room Hall2	G	hall2 reverb level
923	Switch Orchestra	100	auxSRSRoom Hall	G	hall reverb level
924	Pizz/Str/Winds	2	RmChorChRv Hall	G	aux reverb level
925	Harp Arps Cmaj	121	auxMPFlgLasr Plt	G	plate reverb level
926	Desert Bloom E1	6	RoomFingCDR Hall	G	string pad flange wet/dry
927	Exotic Charge	33	ChmbCompCDR Hall	F	pad delay mix wet/dry
				G	reverb level
928	ET Comes Home	129	GtdEnhcStlm Hall	G	hall reverb level
929	Fanfare Orch	1	RoomChorDly Hall	E	delay mix wet/dry, chorus feedback level
				F	chorus mix wet/dry
				G	hall reverb wet/dry & delay wet/dry
930	Switch Orch 2	1	RoomChorDly Hall	E	delay mix wet/dry
				F	chorus mix wet/dry
				G	reverb level & delay wet/dry
931	Orbiting Venus	80	HallChrEcho Room	E	echo feedback image
				F	chorus wet/dry & feedback
				G	echo wet/dry & high-frequency damp reverb wet/dry
				H	echo feedback level
932	Glass Dulcimer	81	HallChorCDR Hall	E	CDR delay mix level; chorus feedback level
				F	chorus wet/dry
				G	pad reverb wet/dry
				H	delay mix level, chorus feedback level

Orchestral ROM Block Objects

Controller Assignments: Orchestral ROM Block

Setup		Studio		Controller Assignments	
ID	Name	ID	Name		
933	Hybrid Reeds	1	RoomChorDly Hall	E	lead delay mix
				F	lead chorus mix
				G	reverb & effects wet/dry
934	Two Hand Pizz	1	RoomChorDly Hall	G	reverb wet/dry
				GAttVel	bass cut
935	Slo Str & Horn	47	Room Room Hall2	G	reverb wet/dry
936	Pianist Band	159	Room RoomChr SRS	F	drums reverb wet/dry
				G	piano reverb wet/dry & time
				H	SRS center/space
				PSw2	SRS in/out
937	Prepared Pianos	16	RoomPhsrCDR Hall	E	toggles reverb delay effect
				F	toggles reverb density effect
				G	room1 reverb wet/dry, time, high-frequency damp, diffusion
938	FSW1 solo winds	47	Room Room Hall2	E	pad reverb wet/dry
				F	pad hall2 reverb level
				G	lead hall2 reverb level
939	Strings&Winds	47	Room Room Hall2	E	winds reverb wet/dry
				F	winds hall2 reverb level
				G	strings hall2 reverb level
940	Str Ens Solo MW	48	Room Hall Hall2	F	room reverb level
				G	hall2 reverb level
				MWheel	treble EQ gain
941	Pno&Vox&Pizz	31	RoomSRSRoom Chmb	F	room1 & room2 reverb wet/dry
				G	chamber reverb level
942	Down Wind SmRbn	5	RoomChrCh4T Hall	G	reverb & chorus & delay wet/dry
				MWheel	wind chorus LFO rate
943	Gtr & Piano	134	ChDlyChrCDR Spac	D	acoustic guitar delay mix, piano chorus wet/dry
				E	electric guitar chorus wet/dry
				F	electric guitar chorus feedback
				G	acoustic guitar reverb wet/dry, electric guitar chorus depth
				H	acoustic guitar chorus mix, electric guitar & piano rates
944	Cirrus 9	103	EnhcChorCDR Hall	E	hall reverb level & enhancer high drive
				F	pad chorus wet/dry & chorus rate
				G	hall reverb space, pad chorus feedback
945	Dry Plucks	5	RoomChrCh4T Hall	F	bass chorus wet/dry & feedback level
				G	piano reverb level
946	String Collage	32	RoomSRSRoom Hall	F	hall reverb time
				G	hall reverb level
947	Esoterica	107	ChorChorFlg Hall	F	"Cymbal Thing" level
				G	hall reverb level
948	Poseidon	59	EnhrFlg8Tap Room	D	pan balance
				E	pad EQ frequency & bass gain
				F	pad treble boost
				G	pad flange feedback
949	Stalkers	138	auxEnhcSp4T CDR	H	pad flange LFO Tempo
				F	CDR delay mix
950	Diabolic Trickle	15	ChmbFlngCDR Verb	G	CDR reverb level
				F	aux reverb level, pad chorus level, feedback, & rate
				G	bell reverb level, doom feedback

Appendix E

General MIDI

General MIDI (GM) is an addition to the original MIDI specification that assigns sounds to specific channel numbers, program numbers, and note values. The K2661's GM Mode feature (described in Chapter 11 of the *Musician's Guide*) sets up your instrument for GM in a single step. Using General MIDI, you can share song files between different devices with reasonably consistent performance.

Many GM song files are commercially available, and they'll sound great on your K2661.

GM Drum Kits

The table below lists the drum kits provided with GM Mode for the K2661. The location for the kits (as shown in columns 1 and 2 of the table) will depend on whether or not GM Mode is enabled. You can also create own GM drum kits and store them at locations 528-535.

GM Mode Program No.	Standard Mode Program No.	Drum Kit Name
1	528	Standard Kit Pan
9	529	Room Kit Pan
17	530	Power Kit Pan
25	531	Synth Kit Pan
26	532	Analog Kit Pan
33	533	Jazz Kit Pan
41	534	Brush Kit Pan
49	535	Orch Kit Pan

General MIDI

General MIDI Programs

General MIDI Programs

The table below shows the 128 General MIDI programs. The ID numbers shown are the locations that these programs will occupy in GM Mode. In Standard Mode the program numbers will be 400-527.

You can create your own GM sets as well, provided that you store the programs at 400-527 and the drum kits at 528-535.

1	Grand Piano	33	Acoustic Bass	65	Soprano Sax	97	Ice Rain
2	Bright Piano	34	Fingered Bass	66	Alto Sax	98	Soundtrack
3	Electric Grand	35	Picked Bass	67	Tenor Sax	99	Crystal
4	Honky-Tonk Piano	36	Fretless Bass	68	Baritone Sax	100	Atmosphere
5	Elec Piano 1	37	Slap Bass 1	69	Oboe	101	Brightness
6	Elec Piano 2	38	Slap Bass 2	70	English Horn	102	Goblins
7	Harpichord	39	Synth Bass 1	71	Bassoon	103	Echo Drops
8	Clavinet	40	Synth Bass 2	72	Clarinet	104	Sci-fi Pad
9	Celeste	41	Violin	73	Piccolo	105	Sitar
10	Glockenspiel	42	Viola	74	Flute	106	Banjo
11	Music Box	43	Cello	75	Recorder	107	Shamisen
12	Vibraphone	44	Contrabass	76	Pan Flute	108	Koto
13	Marimba	45	Tremolo Strings	77	Blown Bottle	109	Kalimba
14	Xylophone	46	Pizzicato String	78	Shakuhachi	110	Bagpipe
15	Tubular Bells	47	Plucked Harp	79	Whistle	111	Fiddle
16	Dulcimer	48	Timpani	80	Ocarina	112	Shanai
17	Drawbar Organ	49	Ensemble Strings	81	Square Wave	113	Tinkle Bell
18	Perc Organ	50	Slow Strings	82	Sawtooth Wave	114	Agogo
19	Rock Organ	51	Synth Strings 1	83	Synth Calliope	115	Steel Drums
20	Church Organ	52	Synth Strings 2	84	Chiff Lead	116	Woodblock
21	Reed Organ	53	Choir Oohs	85	Charang	117	Taiko Drum
22	Accordion	54	Voice Oohs	86	Solo Vox	118	Melodic Toms
23	Harmonica	55	Synth Vox	87	Fifths Saw Wave	119	Synth Drums
24	Bandoneon	56	Orchestra Hit	88	Bass & Lead	120	Reverse Cymbal
25	Nylon Str Guitar	57	Trumpet	89	Fantasia Pad	121	Gtr Fret Noise
26	Steel Str Guitar	58	Trombone	90	Warm Pad	122	Breath Noise
27	Jazz Guitar	59	Tuba	91	Poly Synth Pad	123	Seashore
28	Clean Guitar	60	Muted Trumpet	92	Space Voice Pad	124	Birds
29	Muted Guitar	61	French Horn	93	Bowed Glass Pad	125	Telephone
30	Overdrive Guitar	62	Brass Section	94	Metallic Pad	126	Helicopter
31	Distorted Guitar	63	Synth Brass 1	95	Halo Pad	127	Applause
32	Guitar Harmonics	64	Synth Brass 2	96	Sweep Pad	128	Gun Shot

Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
400	Grand Piano	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	Aux Lo Pass
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
401	Bright Piano	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	Aux Lo Pass
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
402	Electric Grand	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	Aux Lo Pass
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
403	Honky Tonk	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
404	Elec Piano 1	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
405	Elec Piano 2	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
406	Harpsichord	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
407	Clavinet	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
408	Celeste	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

ID	Name	Ctrl	Function
409	Glockenspiel	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
410	Music Box	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
411	Vibraphone	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
412	Marimba	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
413	Xylophone	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
414	Tubular Bell	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
415	Santur	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
416	Drawbar Organ	MIDI 26	Absorption
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 25	Vib/Chor In/Out
		MIDI 26	Aux Level
		MIDI 29 (Sw2)	Leslie Fast/Slow

General MIDI

Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
417	Perc Organ	MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	Vib/Chor In/Out
		MIDI 26	Aux Level
		MIDI 29 (Sw2)	Leslie Fast/Slow
418	Rock Organ	MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	Vib/Chor In/Out
		MIDI 26	Aux Level
		MIDI 29 (Sw2)	Leslie Fast/Slow
419	Church Organ	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
420	Reed Organ	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
421	Accordion	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 26	LFO Rate
422	Harmonica	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 26	LFO Rate
423	Bandoneon	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
424	Nylon Guitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

ID	Name	Ctrl	Function
425	Steel Str Guitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
426	Jazz Guitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
427	Clean Elec Guitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
428	Muted Guitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
429	OD Guitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	Lo Pass
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
430	Dist Guitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	L/R Delay Fdbk
431	Gtr Harmonics	MIDI 29 (Sw2)	Alt start
		MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
432	Acoustic Bass	MIDI 23	L/R Delay Fdbk
		MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
433	Finger Bass	MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 26	FX1 Aux Level
		MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

General MIDI
Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
434	Pick Bass	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
435	Fretless Bass	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
436	Slap Bass 1	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
437	Slap Bass 2	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
438	Synth Bass 1	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
439	Synth Bass 2	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
440	Violin	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
441	Viola	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
442	Cello	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Absorption
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

ID	Name	Ctrl	Function
443	Contrabass	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
444	Trem Strings	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
445	Pizz Strings	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
446	Harp	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
447	Timpani	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
448	Strings	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
449	Slo Strings	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
450	Syn Strings 1	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
451	Syn Strings 2	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

General MIDI

Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
452	Choir Aahs	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
453	Voice Doos	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 26	FX1 Aux Level
454	Syn Vox	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
455	Orchestra Hit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
456	Trumpet	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
457	Trombone	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
458	Tuba	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
459	Muted Trumpet	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
460	French Horns	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

ID	Name	Ctrl	Function
461	Brass Section	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
462	Synth Brass 1	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
463	Synth Brass 2	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
464	Soprano Sax	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
465	Alto Sax	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
466	Tenor Sax	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
467	Baritone Sax	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
468	Oboe	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
469	English Horn	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

General MIDI
Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
470	Bassoon	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
471	Clarinet	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
472	Piccolo	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
473	Flute	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
474	Recorder	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
475	Pan Flute	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
476	Bottle Blow	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	"Wet/Dry level, Feedback Level"
		MIDI 23	L/R Dly Time
477	Shakuhachi	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
478	Whistle	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

ID	Name	Ctrl	Function
479	Ocarina	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
480	Square Wave	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
481	Saw Wave	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
482	Syn Calliope	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
483	Chiffer Lead	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
484	Charang	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
485	Solo Vox	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
486	5th Saw Wave	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	Mix Delay
487	Bass & Lead	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

General MIDI

Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
488	Fantasia	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
489	Warm Pad	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
490	Poly Synth	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
491	Space Voice	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
492	Bowed Glass	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
493	Metallic Pad	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
494	Halo Pad	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
495	Sweep Pad	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
496	Ice Rain	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	L/R Mix Delay
		MIDI 24	L/R Delay Feedback
		MIDI 25	Delay Tempo

ID	Name	Ctrl	Function
497	Soundtrack	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	L/R Mix Reverb
		MIDI 24	L/R Delay Time
498	Crystal	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
499	Atmosphere	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
500	Brightness	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time/Absorption
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
501	Goblins	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	Lo Pass
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 26	Aux LateRvb Time
502	Echo Drop	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
503	Star Theme	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
504	Sitar	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
505	Banjo	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Dampening
		MIDI 25	"L/R PreDelay Time, Build Time"

General MIDI
Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
506	Shamisen	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
507	Koto	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
508	Kalimba	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
509	Bagpipe	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
510	Fiddle	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
511	Shanai	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 26	Wet/Dry of Delay
512	Tinkle Bell	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 26	Mix Delay
513	Agogo	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
514	Steel Drum	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

ID	Name	Ctrl	Function
515	Woodblock	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
516	Taiko Drum	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
517	Melodic Drum	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
		MIDI 29 (Sw2)	Aux Lvl
518	Synth Drum	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
519	Rev Cymbal	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
520	Gtr. Fret Noise	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
521	Breath Noise	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
522	Seashore	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
523	Birds	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

General MIDI

Standard Mode Controller Assignments

ID	Name	Ctrl	Function
524	Telephone	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
525	Helicopter	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Wet/Dry level
526	Applause	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
527	Gunshot	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
528	Standard Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
529	Room Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
530	Power Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
531	Synth Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	LFO Period
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	Min/Max Frequency
532	Analog Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	LFO Period
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	Min/Max Frequency
533	Jazz Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

ID	Name	Ctrl	Function
534	Brush Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time
535	Orch Kit	MWheel	Vibrato
		MIDI 22	Reverb Wet/Dry level
		MIDI 23	Reverb Time
		MIDI 24	HF Damping
		MIDI 25	L/R PreDelay Time

Index

A

Aborting a Multiple File Load 13-22
 Aborting a sample recording 14-6
 Accessory disks 1-3
 ADAT digital I/O 11-11
 ADAT In 11-11
 AES Output Length 11-11
 Aftertouch 11-2
 Algorithm 9-3
 All Controllers Off 10-5
 All Notes Off 10-5
 Alpha Wheel 2-6, 3-4
 Alphabetic entry 3-5, 5-4
 Alphanumeric pad 3-5
 Append soft button 13-20
 Are you sure? dialog
 suppressing with Confirm on Master page 11-4
 Arpeggiator 14-13
 ASCII characters 5-4
 Attack velocity 11-2
 Audio cables 2-2
 Audio Configurations 15-1
 Auditioning Objects in RAM 13-27
 Auditioning Samples from a Disk File 13-18
 Aux FX Bus 9-3

B

Bank Select
 MIDI Receive page 10-7
 Bank Status Indicator 13-19
 Basic editing 5-1
 Basic MIDI channel 10-5
 battery 1-2
 Boldface italic type 1-3
 Boot Loader A-1
 Bottom line of display 3-3
 brightness 2-3
 Bus Overrides 9-4
 BusMod 9-4
 Buttons
 Panic 6-10
 Bypass 9-11
 Bypass effects 5-8

C

Cables and Input Jacks 14-1
 Cancel
 soft button 13-10
 Cancel soft button 13-20
 CD-ROM 13-1
 Chan/Bank button
 for bypassing 9-6
 CHAN/BANK buttons 3-3, 5-8
 Changing intonation key 11-4
 Changing song playback programs 12-20
 Channel/Program (CH/PROG) Page

 Setup Mode 7-2
 Channels on and off 10-8
 Character substitution 3-7
 Characters 5-4
 Choose File Name Function 13-26
 CLIP indicator
 Sampling page 14-3
 Clock
 Song mode 12-37
 Compare 5-8
 Configuring control sources 6-10
 Confirmations 11-4
 Connecting MIDI 2-2
 Connecting SCSI devices 13-3
 Contemporary ROM C-1
 contrast 2-3
 Control Setup 6-10
 Setup Editor 7-2
 Control sources
 Configuring 6-10
 Controlling KDFX 9-17
 conventions for editing objects 5-1
 Copy
 on Object Utilities page 11-17
 Creating Directories 13-11
 Cursor buttons 3-3

D

Data entry 3-4
 Delete
 on Object Utilities page 11-18
 Deleting objects 5-6, 11-11
 Dependent Objects
 loading 13-18
 Dependent objects
 saving 13-28
 Diagnostic tests A-3
 Dialogs
 Save 5-3
 Digital Output Format 11-11
 Digital Outputs
 using 15-3
 Directories 13-4
 creating 13-11
 Directory Selection Dialog 13-13
 Disk button 5-8
 Disk Drive Information 13-5
 Disk format requirements 13-1
 Disk Function soft buttons 13-6
 Disk Mode 5-7, 13-2
 Disk mode 4-4
 Disk Mode Functions 13-14
 Display 3-2
 Double button presses 3-5
 Drum channel 11-2
 Drum Loop
 example of recording 12-4
 Drum trigger 14-4
 Dump
 on Object Utilities page 11-19
 Dynamic voice allocation 11-12

Index

E

- EDIT button 3-4
- Edit button 5-8
- Edit compare 5-8
- Editing 5-1
- editing conventions 5-1
- Editors, nested 4-3
- Effect Selection During Recording and Playback 12-20
- Effects button 5-8
- Effects bypass 5-8
- Effects mode 4-4
- Electrical grounding 2-2
- Embedded Editors
 - with KDFX 9-9
- Enable MIDI channels 10-8
- Erase soft button
 - Song mode 12-30
- Everything
 - loading objects as 13-21
- Everything files 13-24
- EXIT button 3-4
- Extended program changes 10-10
- Extensions
 - used by or accepted by the K2600 13-7

F

- File Index 13-8
- File List Dialog 13-7
- File types A-2
- Files
 - Everything 13-24
 - Loading 5-7, 13-14
 - Master 13-24
 - Saving 5-7
 - saving 13-24
- Fill Mode 13-19
- Fill soft button 13-20
- Finding objects 3-7
- Format 14-9
- Formatting a SmartMedia Card 13-2
- Formatting SCSI devices 13-4
- Front panel navigation 3-2
- FX Bus 9-3
- FX bypass 5-8
- FX Mode 9-4
- FX Preset 9-3
- FXCtrl 9-9
- FXMode setting 9-4
- FXMODs 9-4

G

- g 13-2
- Gain 14-3
- General MIDI 11-13
- Glitches
 - with guitar or wind controller 11-14
- Glossary entries 1-3
- GM 11-13
- Grounding 2-2
- Guitar/Wind Controller Mode 11-14

H

- Hard reset 11-14, A-3
 - from boot loader A-3
- How the K2600 works 1-3

I

- Input
 - Sample mode page 14-3
- Input Quantize 12-35
- Insert FX Bus 9-3
- Intonation key 11-4
- Intonation tables 11-2, 11-3
- Introduction to editing 5-1
- Intuitive data entry 3-6

J

- Jump to page 5-8

K

- K2600 Features 1-1
- K2600 Overview 1-1
- KB3 programs 2-5, 6-4, 11-2
- KBB file type A-2
- KDFX
 - controlling 9-17
 - definition 9-1
- KDFX structure 9-14
- Keyboard
 - using to trigger sampler 14-5
- Keyboard naming 5-5
- Keymaps 6-2
- Keymaps (ROM), list C-3, D-3
- KOS file type A-2
- KSP file type A-2
- Kurzweil program changes 10-10

L

- Layers
 - moving between in multi-layer programs 3-7
 - Muting 5-8
- LCD 3-2
- Library 13-5
- Line cord 2-2
- List of ROM Keymaps C-3, D-3
- List of ROM Programs C-2, D-2
- List of ROM QA banks C-2, D-2
- List of ROM Samples C-3, D-3
- List of ROM Setups C-2, D-2
- Live mode programs 2-6
- Load Function Dialog 13-19
- Loading Dependent Objects 13-18
- Loading files 5-7, 13-14
- Loading Individual Objects 13-14
- Loading MIDI files 12-23
- Loading Older Setup Versions 7-2
- Local control 10-2
- Local Keyboard Channel
 - with Song Mode 12-1
- Lock parameters 10-9

M

Macro On Indicator 13-6
 Marking pages 5-8
 Master button 5-8
 Master files 13-24
 Master mode 4-4
 Master mode page 11-1
 Master mode—Soft buttons 11-11
 Master Transpose 11-2
 Memory bank ID allotments 13-34
 Memory banks 5-7
 Memory display 11-12
 Memory Limits 12-23
 Merge soft button 13-20
 Microtonal tunings 11-2
 MID file type A-2
MIDI
 All Notes Off 10-5
 Audio output gain 10-8
 Audio output pair 10-8
 Basic channel 10-5
 Channel enable 10-8
 Pan 10-8
 Parameter locks 10-9
 Program change formats 10-9
 Program changes 10-11
 Receive mode 10-5
 Reset channels 10-14
 Song recording 12-23
 Transmit parameters 10-1
 Volume 10-8
 MIDI button 5-8
 MIDI channel 10-2
 MIDI channel parameters 10-7
 MIDI connections 2-2
 MIDI control 10-2
 MIDI Faders Page 3-9
 MIDI files
 Loading 12-23
 MIDI loop 10-2
 MIDI mode 4-4
 Soft buttons 10-14
 MIDI program changes 10-3, 10-12
 MIDI Receive page 10-7
 Power Mode 10-7
 MIDI Receive parameters 10-4
 MIDI Type 0 and Type 1 Files 12-23
 MIDIScope 11-12
MISC Page
 Song Mode 12-32
MIX Page
 Song Mode 12-39
 Mixdown Page 3-9
 Mode 14-4
 Mode buttons 3-2
 Mode Selection 3-1
 Mode selection 4-1
 Modes 4-1
 Program 6-1
 Modes, using 4-3
 Monitor (Mon) 14-5
 Mono sound systems 2-2
 Move

 on Object Utilities page 11-16
 Multiple Object Selector
 entering selection criteria in 13-39
 soft buttons 13-36
 Multiple Object Selector Page 13-34
 Multiple Selection of Files to Load 13-22
 Mute 9-11
 Muting layers 5-8
 Muting Setup zones 5-8
 Muting tracks 12-40

N

Name
 on Object Utilities page 11-18
 Name Table 13-29
 not loading 13-33
 Naming objects using the keyboard 5-5
 Navigation 3-2
 Nested editors 4-3
 Numeric entry 3-5

O

Object type and ID 5-2
 Object Utilities 11-15
 while editing objects 11-20
 Objects 5-1
 auditioning 13-27
 Deleting 5-6, 11-11
 loading individually 13-14
 Naming 5-3
 Numbering in memory banks 13-34
 RAM 5-2, 5-5
 Renaming 5-3
 ROM 5-2, 5-4
 saving individually 13-25
 soft button on Utility page 11-12
 Objects, storing 13-34
OK
 soft button 13-10
Open
 soft button 13-10
 operating system
 updating A-1
 Orchestral ROM D-1
 Orchestral ROM Programs with Controller Assignments D-4
 Output gain 10-8
 Output pair 10-8
 Overview 1-1
 Overwrt soft button 13-20
 OvFill soft button 13-20

P

Pages 3-2
 Jumping to 5-8
 Marking 5-8
 Master mode 11-1
 MIDI CHANLS 10-7
 MIDI RECV 10-4
 MIDI XMIT 10-1
 Previous 5-8

K2661 Getting Started Guide

Index

Pan
 MIDI 10-8
Pan lock 10-9
Pan Position
 MIX page 12-39
Panic button 6-10, 10-14
Parameter locks 10-9
Parameters 9-3
Parent
 soft button 13-10
Parentheses, enclosing program name 6-9
Patch Through
 with Song mode 12-2
Path 13-4
PAUs 9-3
PCH 10-10
Pitch changing
 with Live Mode 14-11
Playing songs 12-19
Plus/Minus buttons 3-4
Polyphony 6-2, 11-12
Power cable 2-2
Power Mode
 MIDI Receive page 10-7
Pressure maps 10-3, 10-6
Pressure sensitivity 11-2
Previous page 5-8
Processor Allocation Units
 see PAUs
Program button 5-8
Program change formats 10-9
Program change type 10-5
Program changes
 Extended 10-10
 Kurzweil 10-10
 MIDI 10-3, 10-11, 10-12
 Quick Access banks 10-11, 10-12
 Quick Access mode 8-1
Program lock 10-9
Program mode 2-4, 4-3, 6-1, 6-9
 Soft buttons 6-10
Program mode page 6-9
Program names in parentheses 6-9
Programs 2-4
 KB3 2-5, 6-4
 Live mode 2-6
 Selecting 2-6
 VAST 2-4
Programs (ROM), list C-2, D-2
Punctuation 5-4

Q

QA 0-127 10-13
QA banks (ROM), list C-2, D-2
Quantize
 Input 12-35
Quick Access bank program changes 10-11, 10-12
Quick Access Banks
 list of 8-2
Quick Access button 5-8
Quick Access Editor 8-1
Quick Access mode 2-7, 4-4
Quick Mute

Song Mode MIX Page 12-40
Quick Mute Track Bank Indicator
 MIX page 12-40
Quick Scrolling to Subdirectories 13-11

R

RAM objects 5-2, 5-5
Rate 14-3
Recording Multi-timbral Sequences via MIDI 12-23
Recording songs 3-10
Recording songs via MIDI 12-23
Relink-by-Name 13-30
Renaming multiple objects 3-7
Renaming objects 5-3
 with Name utility 11-18
Reset
 hard 11-14, A-3
 soft A-3
Reset MIDI channels 10-14
Resetting the KSP8 A-3
ROM Keymaps, list C-3, D-3
ROM objects 5-4
ROM objects, saving 5-2
ROM Programs, list C-2, D-2
ROM QA banks, list C-2, D-2
ROM Samples, list C-3, D-3
ROM Setups, list C-2, D-2
Root
 soft button 13-10

S

Safety precautions 2-2
Sample 14-5
Sample memory 1-2, 14-4
 Sample recording
 aborting 14-6
Sampler
 entering from Master Mode 11-13
 triggering from keyboard 14-5
Samples
 triggering from audio signals 14-4
Samples (ROM), list C-3, D-3
Sampling Analog Signals 14-2
Save dialog 5-3
Saving and naming Objects
 Saving 5-3
Saving Dependent Objects 13-28
Saving Files 13-24
Saving files 5-7
Saving Individual Objects 13-25
Saving Master and Everything Files 13-24
Saving objects
 RAM 5-5
 ROM 5-4
Saving RAM objects 5-2
Saving ROM objects 5-2
SCSI connections 2-3
SCSI devices 13-1
 Formatting 13-4
 Termination 13-3
SCSI ID 10-6

SCSI IDs 13-4
 SCSI Musical Data Interchange 1-2
 Search function 3-7
 Select soft button 13-9
 Selecting a Song for Playback 12-19
 Selecting Modes 3-1
 Selecting modes 4-1
 Selecting parameters 3-2
 Selecting programs 2-6
 Selection by Dependents 13-40
 Selection by Type/Range 13-39
 Sequencer
 controlling KDFX with 9-18
 tutorial 12-1
 Setting Up For Sampling 14-1
 Setup button 5-8
 Setup Editor
 Control Setup 7-2
 Setup Mode
 Channel/Program (CH/PROG) Page 7-2
 Setup mode 4-3, 7-1
 Setups 2-6
 Muting zones 5-8
 Selecting via MIDI 10-11, 10-12
 Special-purpose B-1
 Transposing 7-2
 Setups (ROM), list C-2, D-2
 Signal-to-noise ratio 2-3
 SIMMs 1-2, 14-4
 Size of algorithms 9-3
 Sleep soft button 13-6
 SmartMedia 2-3, 13-2
 formatting 13-2
 SMDI 1-2
 Soft buttons 3-3
 Disk Mode page 13-6
 Master mode 11-11
 MIDI mode 10-14
 in Program Mode 6-10
 Soft reset A-3
 Soft Through
 with Song Mode 12-2
 software updates A-2
 Software Upgrades 2-8
 Song button 5-8
 Song Mode 12-1
 MISC Page 12-32
 MIX Page 12-39
 Song mode 4-4
 Song playback 12-19
 Songs
 Memory limits 12-23
 Recording 3-10
 Recording via MIDI 12-23
 Synchronizing 12-20
 Special button functions 5-8
 Special-purpose Setups B-1
 Src parameter
 Sample page 14-3
 Standard K2600 ROM Objects B-1
 Startup 2-1, 13-5
 Stealer
 soft button on Utility page 11-12
 Storing Objects in Memory Banks 13-34

Studio 9-2
 Studio Editor 9-4
 Studios 9-14
 Substituting characters 3-7
 Sustain not working 10-5
 Synchronizing songs 12-20, 12-36
 System Exclusive 10-4
 System Exclusive dumps 11-19
 System Exclusive ID 10-6

T

Terminating SCSI devices 13-3
 Threshold (Thresh) 14-5
 Time 14-5
 Top line of display 3-3
 Total size of all files 13-10
 Track mute 12-40
 Track Status Indicators
 MIX page 12-40
 Transpose
 Master 11-2
 MIDI 10-2
 Transposing setups 7-2
 Triggering sampler from keyboard 14-5
 Triggering samples from audio signals 14-4
 Tuning to other instruments 11-1

U

Using the Digital Outputs 15-3
 Using the modes 4-3
 Using your K2600 in a SCSI System 13-4
 Utilities 11-12

V

Variable Architecture Synthesis 1-1, 1-2
 VAST 1-1, 1-2
 VAST program structure 6-2
 VAST programs 2-4
 Velocity maps 10-3, 10-6
 Velocity sensitivity 11-2
 Ventilation 2-2
 View soft button 11-10
 Viewing Selected Objects 13-26
 Vocoder 11-5
 Voice allocation 11-12
 Voice channels 6-2
 Voltage levels 2-2
 Volume
 MIDI 10-8
 Volume Level
 MIX page 12-39
 Volume lock 10-9

W

Wind controller
 controlling K2600 with 11-14
 World-Wide Web 2-8

K2661 Getting Started Guide

Index

X

XMIT page 10-1

Y

Young Chang contacts iv

Z

Zone status LEDs 7-3