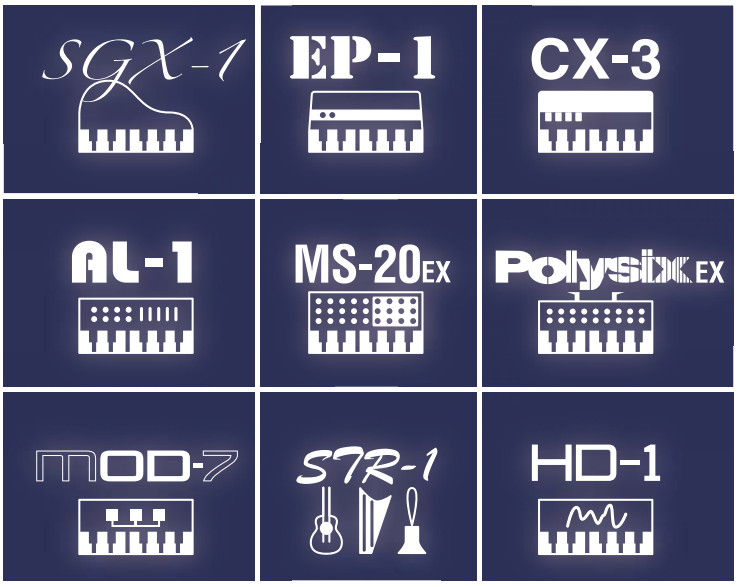
KRONOS
KRONOS X
MUSIC WORKSTATION

Guía de Parámetros



SONDIUS-XG

GENERAL MIDI

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

Multi-Dimensional Synthesis

sst Smooth Sound Transitions

CMT

REMS

TouchView Graphical User Interface

KORG

Ⓢ ①

Índice

Modo de Programa: HD-1 1
Modo de Combinación 139
Modo de Secuenciador 241
Modo SET LIST..... 401
Modo Sampling 411
Modo Global..... 494
Modo de Disco 554
Guía de Efectos..... 605
Actualizar y Restaurar KRONOS 708

Modo de Programa: HD-1

HD-1 Sintetizador de Alta Definición

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

Lo llamamos HD-1 "Alta definición" debido a su extraordinario sonido, empezando por los osciladores exclusivos de Korg de última generación, filtros resonantes multimodo, envolventes y LFOs extraordinariamente rápidos.

El SSD y la tecnología de memoria virtual (VMT) permiten a HD-1 acceder a muestras de mayor tamaño (en gigabytes) que el que podría almacenarse normalmente utilizando la memoria interna.

El HD-1 cubre todos los sonidos esenciales con exquisito detalle; sonidos orquestales, rock clásico o hip-hop, todo a tu disposición.

La gran variedad de muestras que ofrece KRONOS no ha estado nunca disponible con anterioridad ni en sintetizadores hardware ni en samplers, y resulta excepcional para bandas sonoras de cine, o proyectos de vídeo y efectos de sonido.

Wave Sequencing (Secuencias de Ondas)

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

Ambient Drums

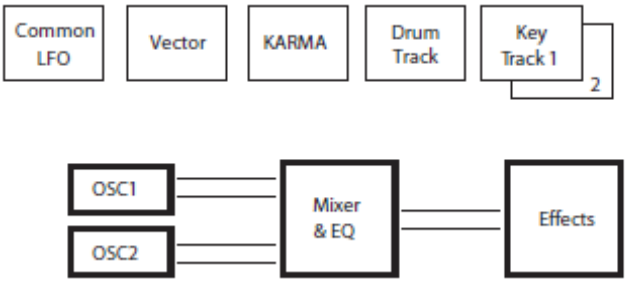
El motor HD-1 también incluye nuestros “Ambient Drums”.

Disfruta de esta gran librería para crear partes de batería increíblemente realistas.

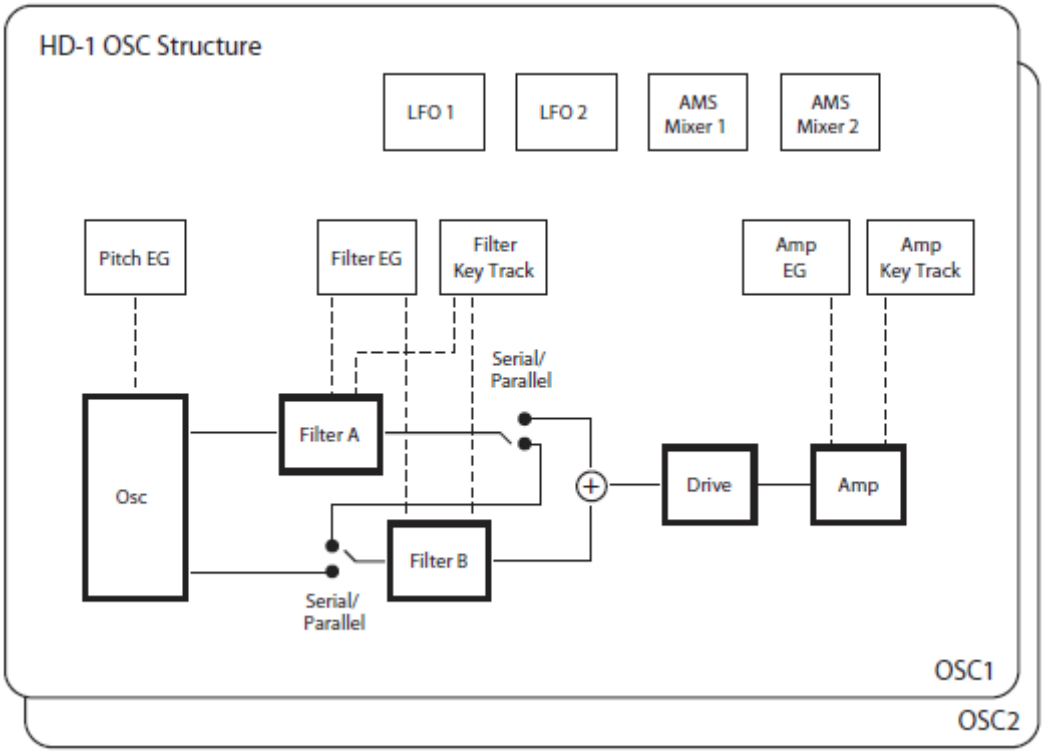
Ambient Drums dispone de dos kits. Cada uno proporciona tres distintas posiciones de micros, capturando cada detalle (con o sin caja), además de los golpes individuales.

La arquitectura de voz HD-1 permite diseñar la mezcla perfecta entre el sonido directo y el ambiental, añadiendo un toque de calidad a la pista.

Estructura de Programa HD-1

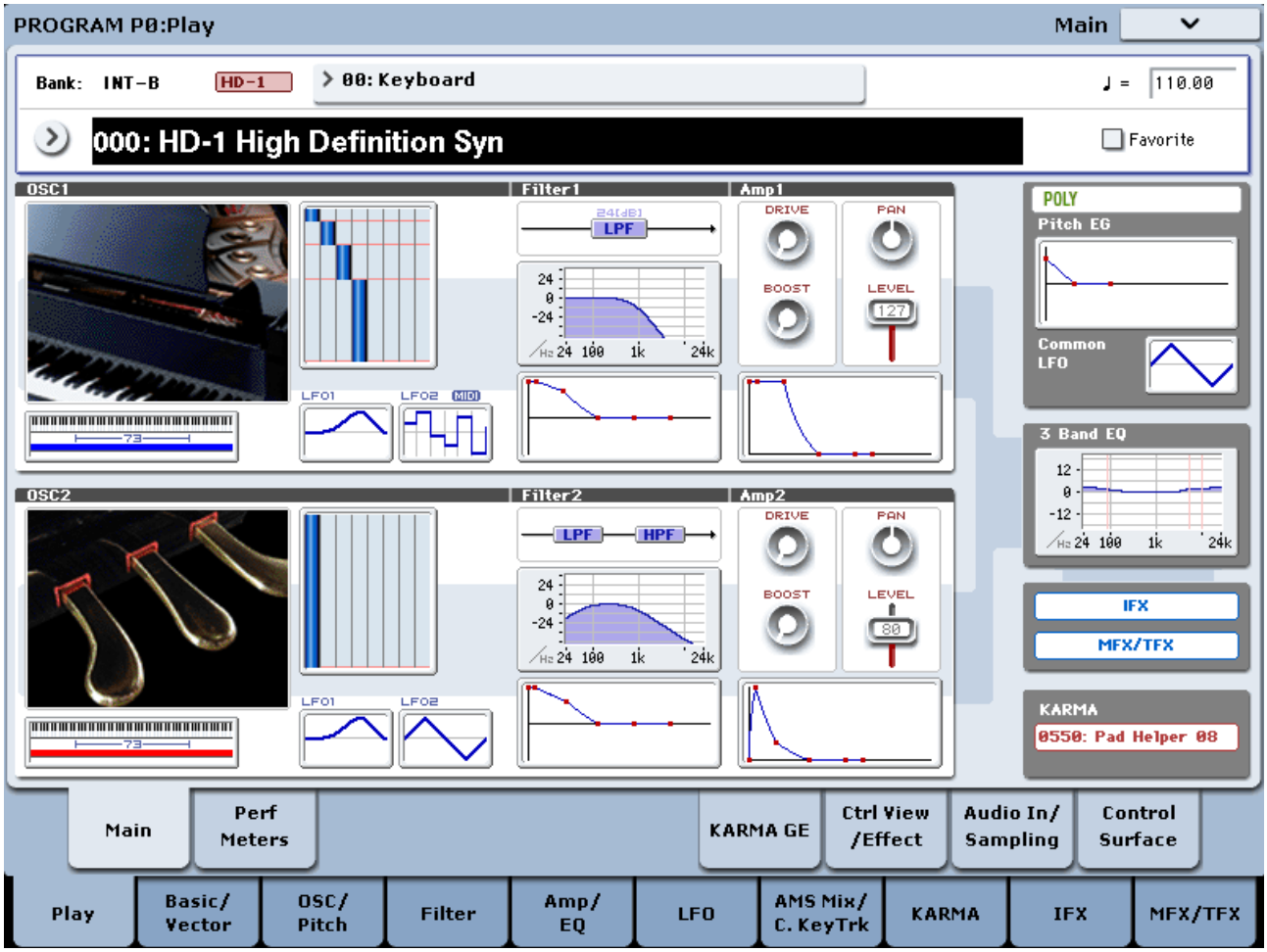


Estructura de Oscilador HD-1



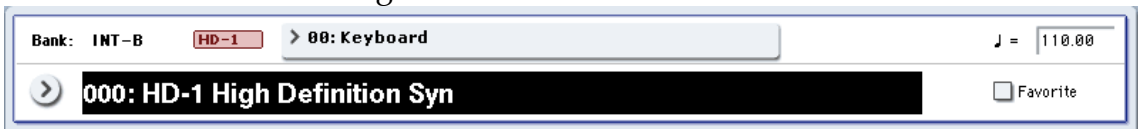
PROGRAM P0: PLAY

0-1: Main



0-1a: BANK: Selección de Programa y Banco

Seleccionan bancos de Programas.



Por favor consulte el PDF Voice Name List (VNL).

Contenido del banco de programa

El KRONOS sale de fábrica con casi 1800 Programas cargados en la memoria.
Otras 128 ranuras de Programa se dejan abiertas (“inicializadas”) para la programación personal o para añadir bibliotecas de sonidos adicionales.
Todos los Programas originales de fábrica pueden sobrescribirse con sus propias ediciones, si lo desea (excepto los bancos GM).

Contenido del banco de programa

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

Cambio del tipo de Banco USER-A…G

Los bancos pueden contener Programas HD-1 o EXi, pero no ambos.
Para cambiar la asignación de los bancos de usuario:
1. Pulse GLOBAL.
2. Seleccione la pestaña Basic.
3. Pulse el menú de Página, y Seleccione Set Program User-Bank Type.
4. Cambie el Parámetro Type de los bancos que desee. Deje los demás en "No Change."

El cambio de tipo de banco borra todos los datos de Programas del mismo. Asegúrese de que no desea mantener dichos Programas.

5. Pulse OK.
Aparece "are you sure?".
6. Si está seguro Pulse OK de nuevo.
El banco es inicializado y ya puede usar el nuevo tipo de Programas.

Seleccionar Programas por banco y número

Los programas son los sonidos básicos del KRONOS.
1. Pulse el botón PROG del panel frontal (el LED se iluminará) para entrar en el modo Programa.
La parte superior izquierda de la pantalla LCD muestra el nombre de la página actual, "PROGRAM P0: Play".
Se trata de un buen punto de partida para reproducir Programas.
Observe los caracteres de gran tamaño en la parte superior de la pantalla LCD. Se trata del nombre y del número del Programa actual.
Cuando estén resaltados, puede pulsar los botones / para seleccionar el siguiente Programa o el anterior.
También puede girar el dial VALUE para moverse por los Programas en intervalos mayores, o entrar números de Programa directamente desde el teclado numérico.
2. Utilice los botones BANK SELECT I-A…G y UA… G para seleccionar Programas desde otros bancos.
Pulse repetidamente el conmutador I-G para recorrer los bancos GM, g(1)…g(9) y g(d).

Seleccionar Programas por Categoría

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

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

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

Aparecerá el menú emergente "Category".

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

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

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

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

4. Seleccione un Programa desde la lista.

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

5. Si no pueden mostrarse en pantalla todos los elementos de la lista, utilice las barras de desplazamiento para ver el resto de la misma.

6. Cuando haya encontrado el Programa deseado, pulse el botón [OK] para cerrar el cuadro de diálogo.

Tempo 040-240, EXT

Ajusta el tempo del KRONOS.

0-1b: Parámetros generales y salto de página

OSC1 Multisample/Wave Sequence/Drum Kit

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

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

Toque los distintos Parámetros para saltar a las Páginas de Edición correspondientes.

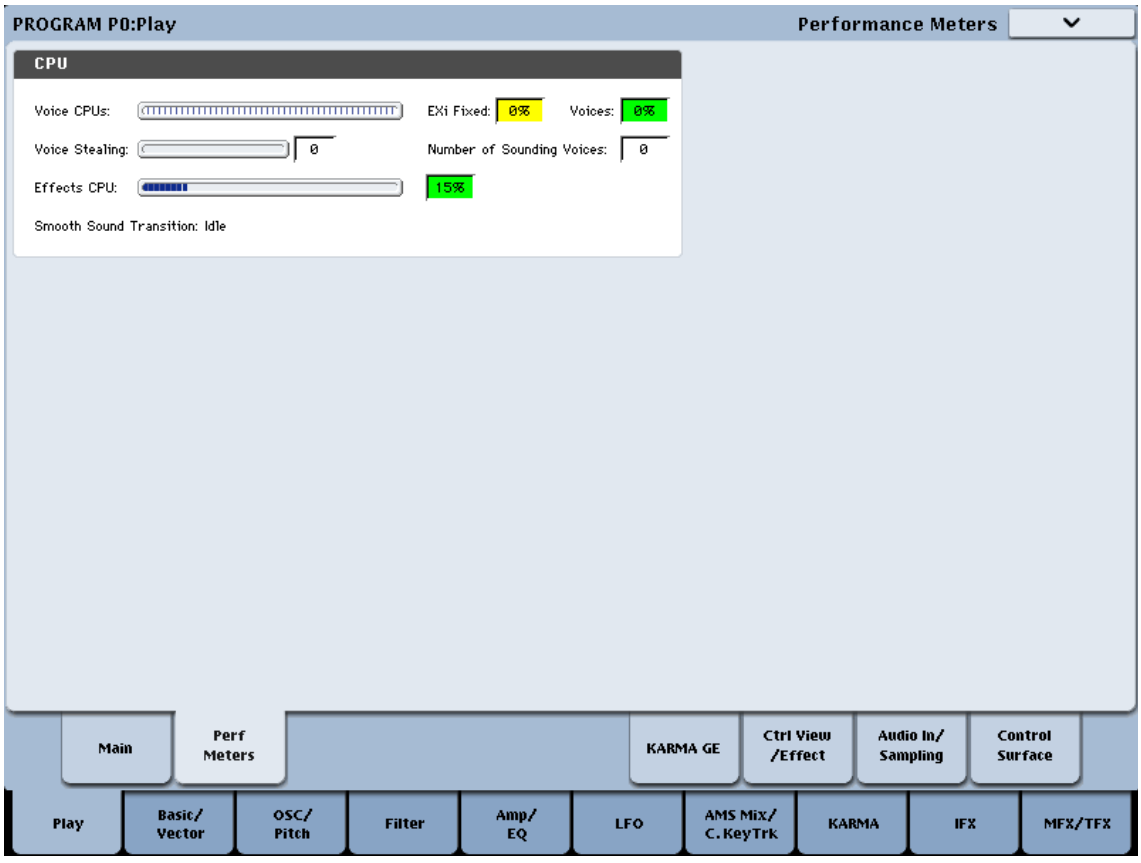
0–1: comando de menú de Página

0: **Write Program**

1: **Exclusive Solo**.
2: **Show MS/WS/DKit Graphics**.
3: **Add to Set List**. For

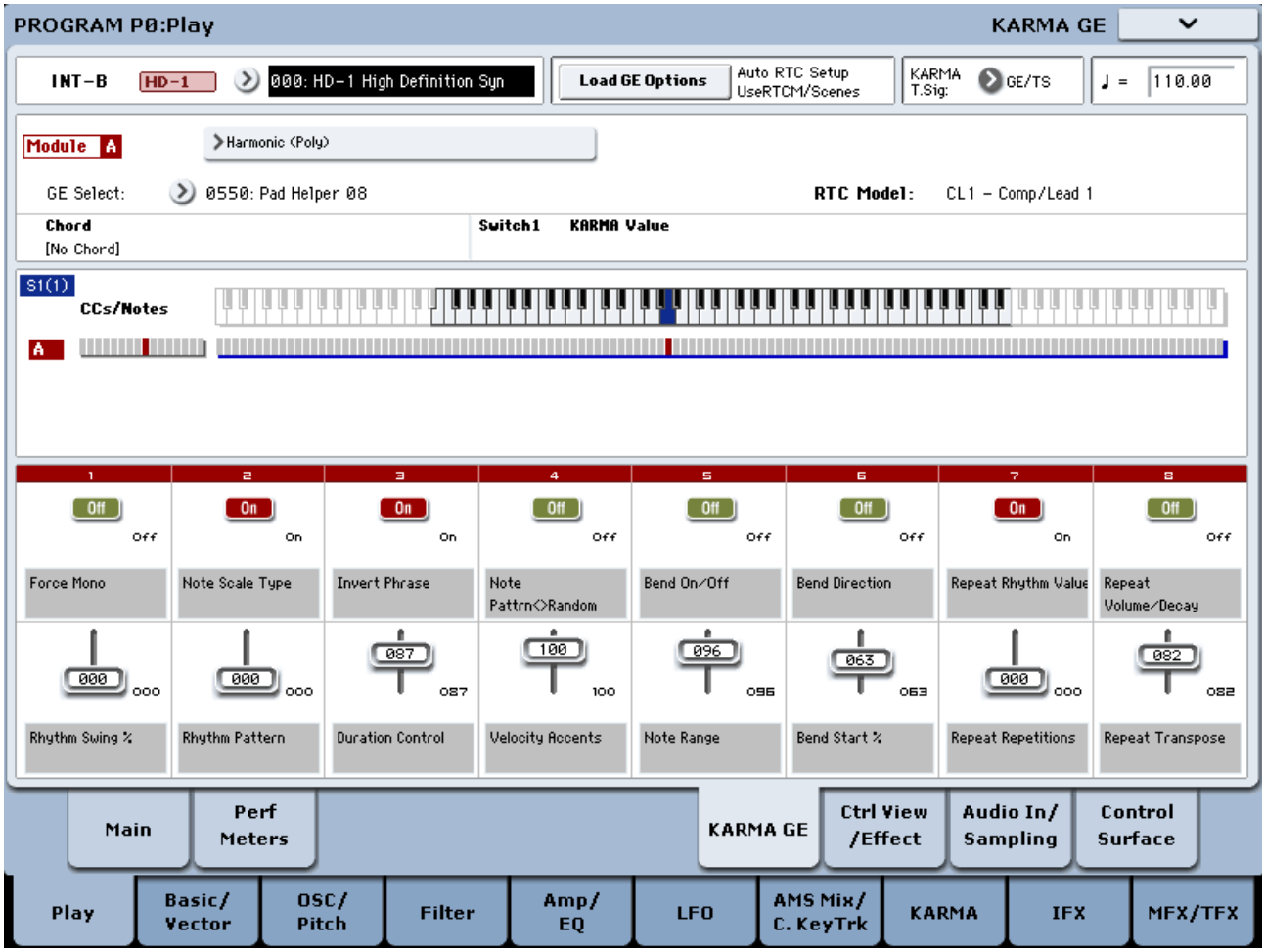
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–2: Medidores de Recursos



Miden los recursos usados por Kronos.

0–6: KARMA GE



Pulse "Load GE Options" para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.

De esta forma al seleccionar un GE se inicializarán los controles KARMA en tiempo real a los valores guardados en dicho GE.

En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

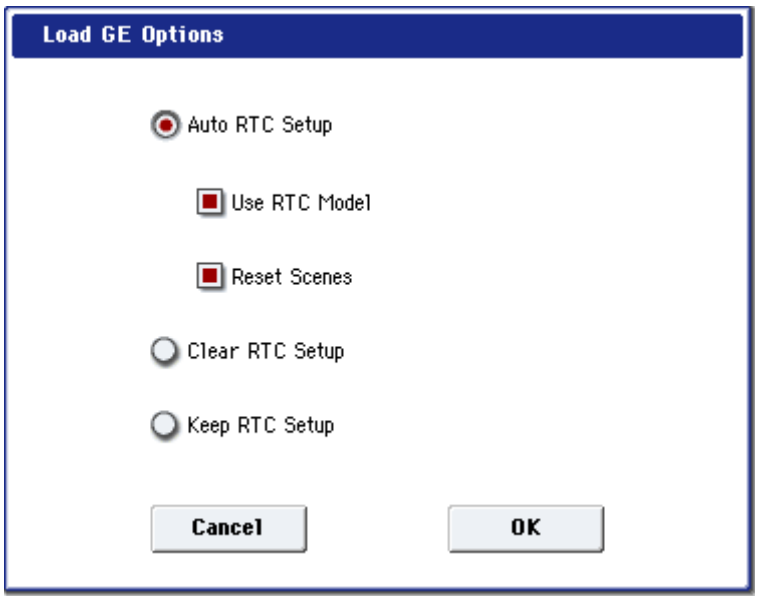
Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

KARMA contiene Efectos GE que cubren una variedad de estilos interpretativos, musicales, etc. Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

Pulse "Load GE Opt" para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.



En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)
[GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]
Tipo de compás de la función KARMA.

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

A (Módulo A):

GE Select [0000: Arp Model 01 Up/Dn...2092: Tempo Env Repeats]
GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]
RTC Model

B, C, D (Módulos B, C, D):

Parámetros idénticos al anterior.

Program Select

Parámetros de Selección de Programa.

0–6c: RealTime Controls

Son los controladores del panel frontal que están dedicados a la función KARMA.

Sus ajustes se pueden guardar en Programa, Combinación o canción.

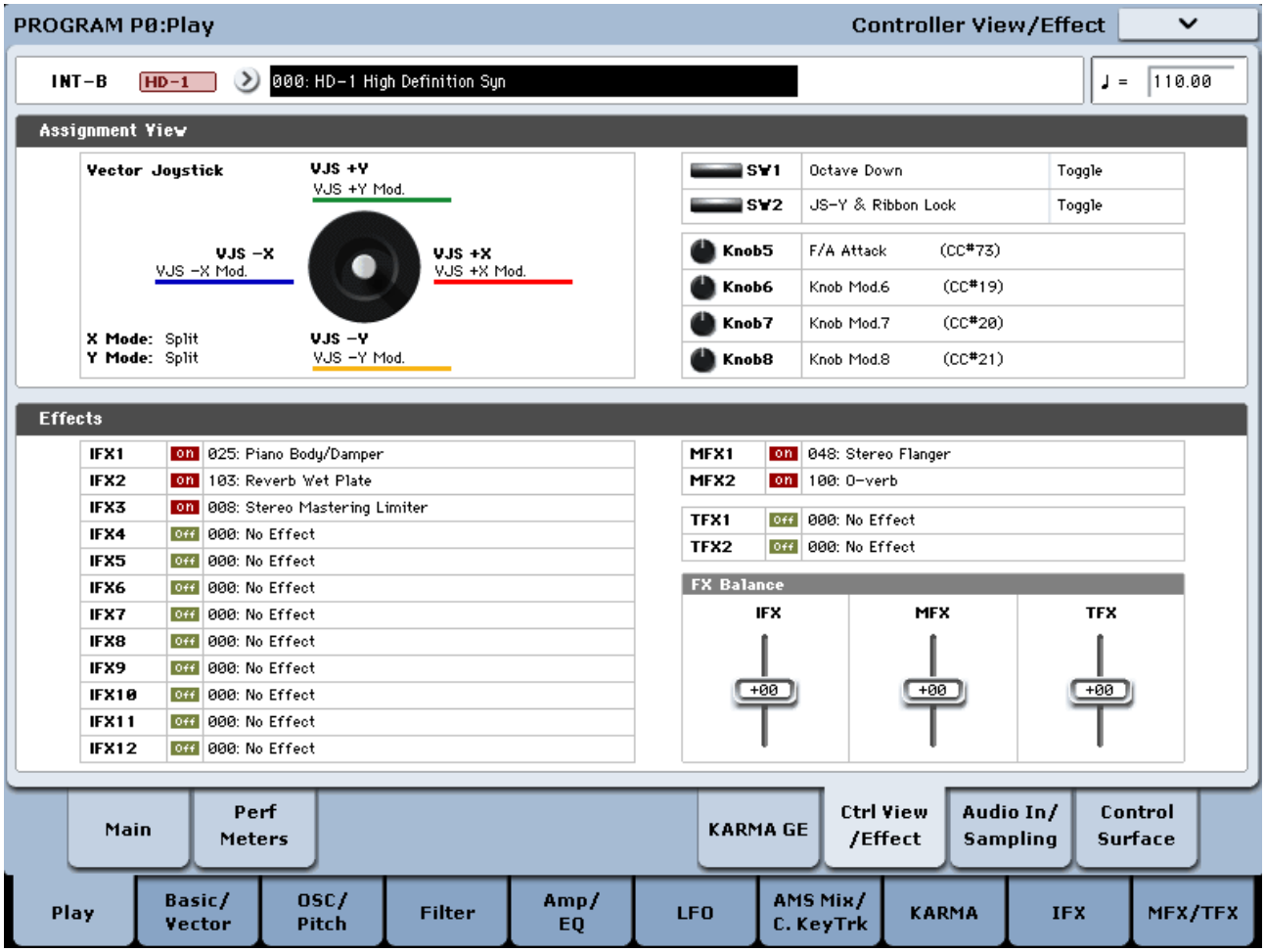
Realtime Controls

Muestra los nombres de los controladores KARMA SLIDERS 1–8, etc., y los Ajustes de dichos controladores.

0-6 Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

0–7: Controller View/Effects



0–7a: Program Select

Parámetros de Selección de Programa.

Bank [INT–A…F, GM, g(1…9), g(d), USER–A…G]

Bank Type [HD-1, EX*i*]

Program [0…127 (INT Y USER Banks), 1…128 (GM Banks)]

♩(Tempo) [040.00…300.00, EXT]

0–7b: Controller View

VJS

Este área muestra información sobre el vector joystick.

SW1, SW2, Knob5...8

Información sobre los conmutadores 1-2 y botones 5-8.

0–7c: Effects

Información de Efectos.

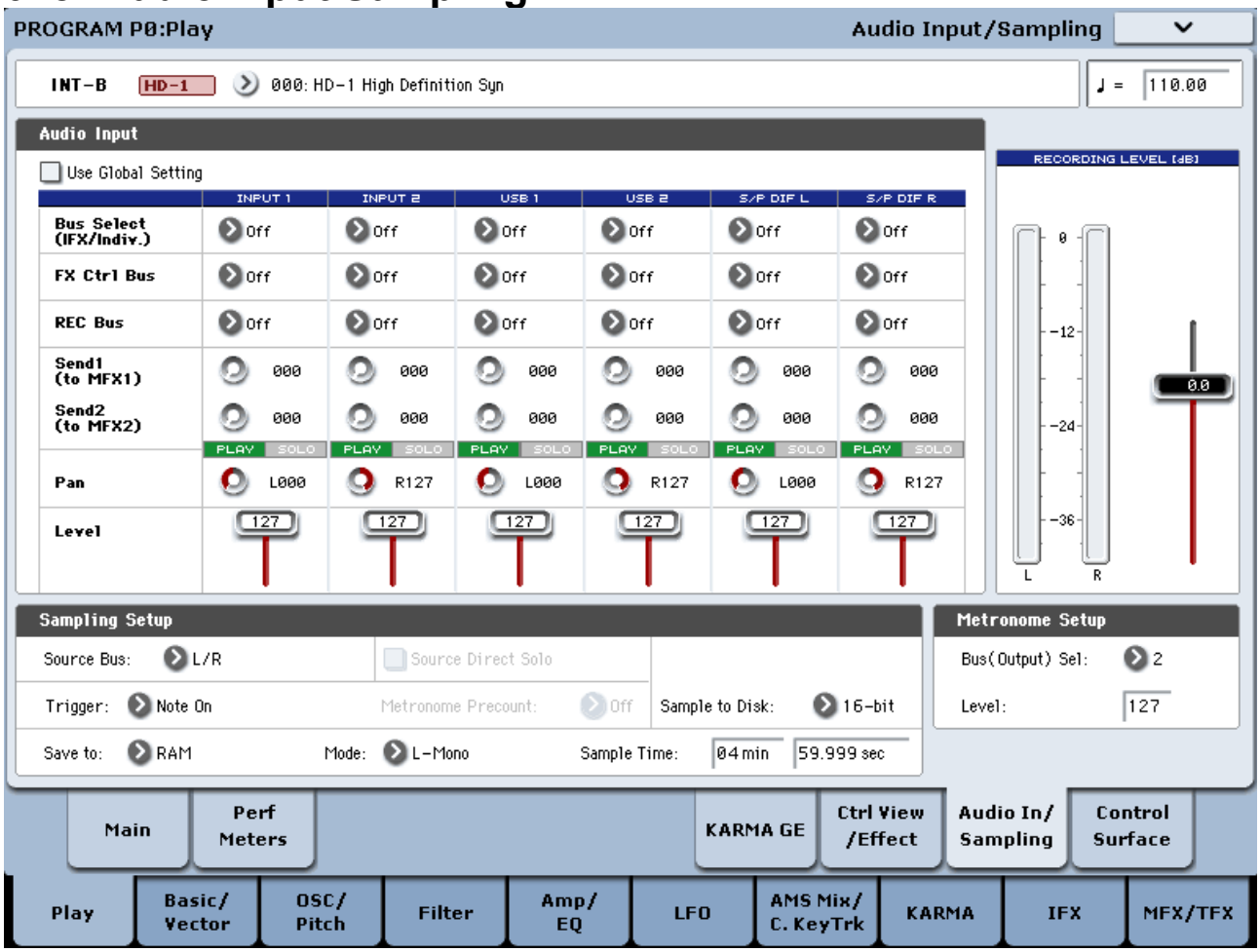
FX Balance

Controla el balance de Efectos.

0-7 Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

0–8: Audio Input/Sampling



0–8a: Audio Input

Use Global Setting

Si activa este Parámetro se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, USB, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en Global P0: Basic Setup – Audio.
Si no lo activa se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, Input3, Input4, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en esta Página.

Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R, USB

Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

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

USB

Entradas de audio USB.

Entradas de micro/línea 1 y 2

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

Conmutadores MIC/LINE
Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia.
Utilice el ajuste "LINE" (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.
Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.
Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.
Utilice el ajuste "MIC" (conmutador en posición de salida) sólo cuando conecte un micrófono. Observe que algunos micrófonos, como los condensadores, pueden requerir alimentación externa, que no va incluida con el KRONOS. En este caso, utilice un preamplificador de micro externo y luego conecte el preamplificador al KRONOS.

Controles LEVEL
Estos mandos permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.
El ajuste "MIN" es la ganancia unidad; el ajuste "MAX" proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

S/P DIF IN & OUT
Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/ P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.
Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.
Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro "**System Clock**" de la página "Global P0: Basic Setup".

Bus Select (IFX/Indiv.)
Especifica el bus de salida de cada señal de audio.
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún bus.
Pero puede grabar la señal de audio usando P0: Play/REC – Audio Track Mixer, Parámetro "REC Source": Audio Input 1–2, S/P DIF L, S/P DIF R.
L/R: la señal de entrada de audio se envía al bus L/R.
Permite grabar los sonidos internos de KRONOS junto con la **entrada de audio.**
Ajuste "REC Source": L/R.
IFX1...12: la señal de entrada de audio se envía al bus IFX1–12.
Elija esta opción cuando desee aplicar un Efecto de inserción durante la Grabación.
Ajuste "REC Source" para que coincida con el Ajuste de post-IFX "Bus Select".
1-4: la señal de entrada de audio se envía en mono a INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía en estéreo mediante el Parámetro "Pan" a INDIVIDUAL 1 / 2, 3 / 4**.**
Ajuste "REC Source" al valor INDIV. correspondiente.
Si cambia "Bus Select (IFX/Indiv.)" desde Off a L/R o IFX, el nivel de volumen puede subir abruptamente. Tenga precaución.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)
La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
"Send1 (to MFX1)" envía la señal al Efecto MASTER 1.
"Send2 (to MFX2)" envía la señal al Efecto MASTER 2.
Si "Bus Select (IFX/Indiv.)" se Ajusta a IFX1–12, los niveles de envío a los Efectos MASTER son especificados por los Ajustes "Send1" y "Send2" que siguen IFX1–12.

PLAY/MUTE

Reproducción o silencio.

SOLO On/Off

Entrada de audio solista.

Pan

Panorama.

Level

Especifica el nivel de la entrada de audio.

Normalmente debe estar en 127.

Si no está usando las entradas de audio Ajuste "Bus Select (IFX/Indiv)" a off, o Ajuste "Level" to

0, para evitar cualquier ruido residual.

También debe Ajustar **REC Bus y** "FX Control Bus" a OFF si no los está usando.

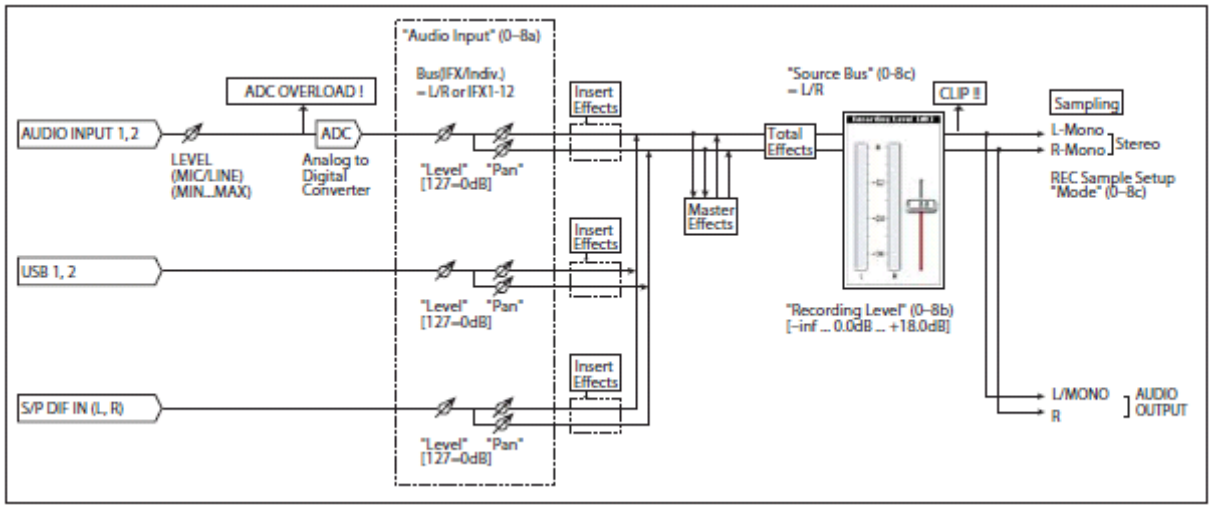
Si no usa las entradas de audio, debe ponerlas en LINE, y su Ajuste de nivel 'level' a MIN.

Recording Level

Indica el nivel de entrada de la Pista de audio Seleccionada en el campo de Selección de Pista "Track Select" (en Grabación en una Pista), o en las Pistas cuyo estado es REC en Grabación multi Pista.

0–8b: Recording Level

Ajusta la etapa final de nivel de señal de cada “REC Source” que será grabado en las Pistas de audio.
Ajuste el nivel al máximo posible pero sin que llegue a “CLIP !”.
El Ajuste por defecto es 0 dB.



Evitar ruidos no deseados

Si los cables de audio se dejan conectados a AUDIO INPUTS pueden introducirse ruidos no deseados. Lo mismo ocurre con la entrada S/P DIF.

Para evitarlo:

Ajuste el Parámetro de entrada **Level a** 0

Ajuste todas las asignaciones de bus a Off, incluyendo **Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)**, **AUX Bus**, y **FX Control Bus.**

Send1, Send2

Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
“Send1 (to MFX1)” envía la señal al Efecto MASTER 1.
“Send2 (to MFX2)” envía la señal al Efecto MASTER 2.
Vigile que la pantalla no muestre **ADC OVERLOAD.**

Ajuste el volumen al máximo posible sin que aparezca este mensaje.

0–8c: configuración Sampling Setup

Source Bus [Audio Input1/2, USB 1/2,
S/P DIF L/R, L/R,
REC1/2…3/4, Indiv.1/2…3/4]

Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R, USB

Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

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

USB

Entradas de audio USB.

Entradas de micro/línea 1 y 2

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

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia.
Utilice el ajuste "LINE" (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.
Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.
Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

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

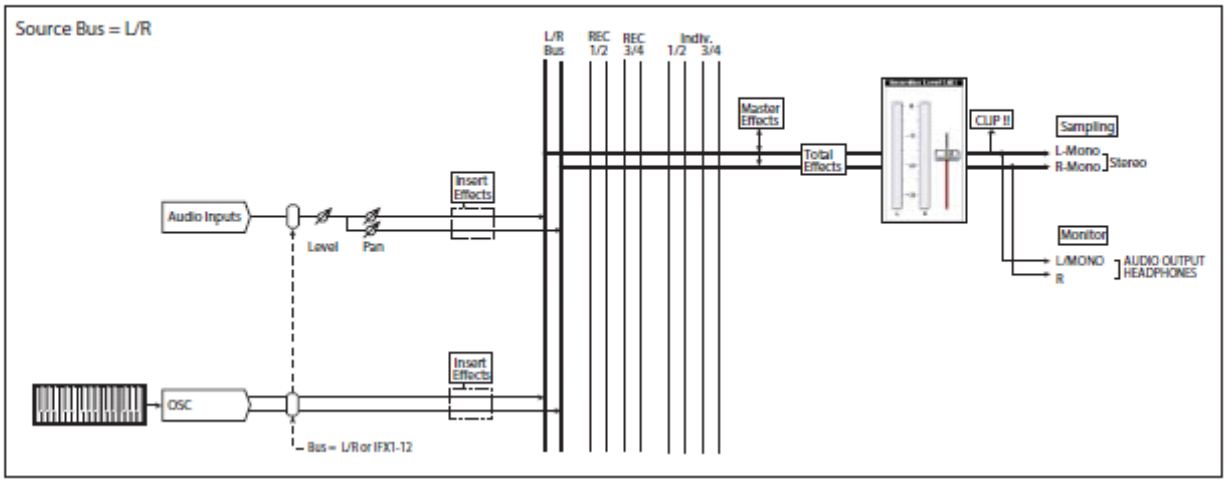
Controles LEVEL

Estos mandos te permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.
El ajuste "MIN" es la ganancia unidad; el ajuste "MAX" proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

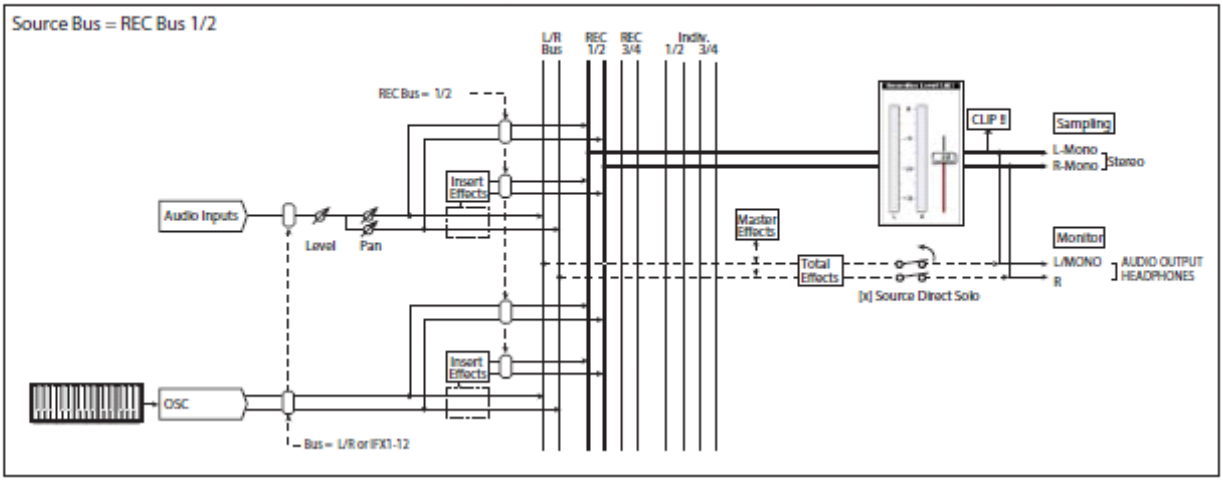
S/P DIF IN & OUT

Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/ P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.
Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.
Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro "**System Clock**" de la página "Global P0: Basic Setup".

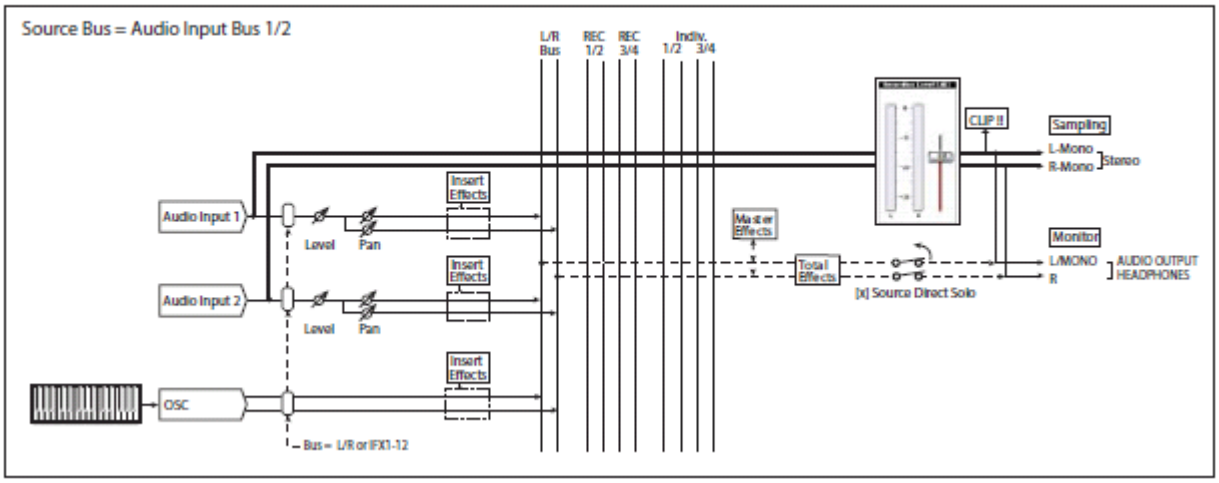
Source Bus = L/R



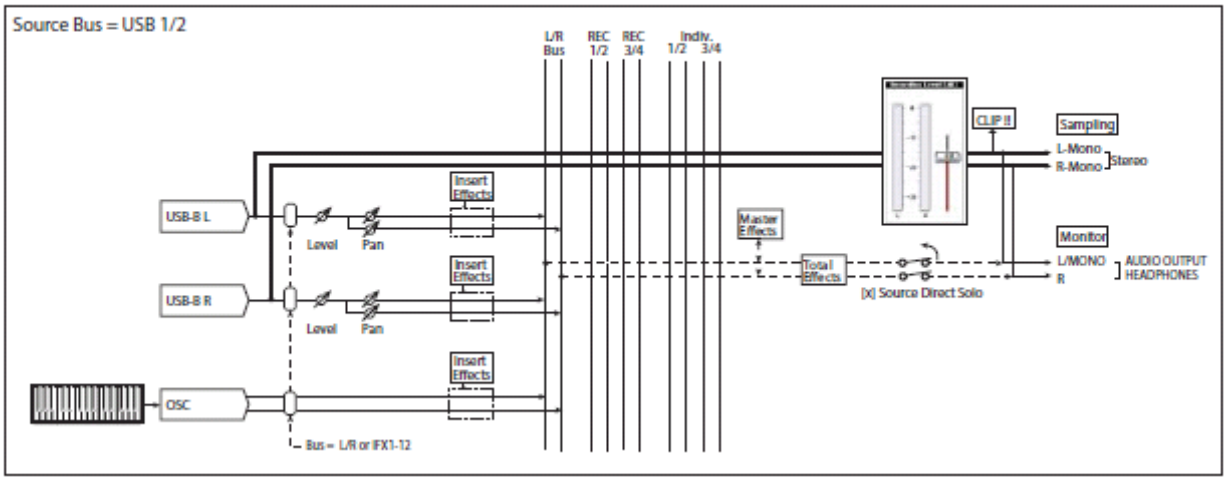
Source Bus = REC Bus 1/2



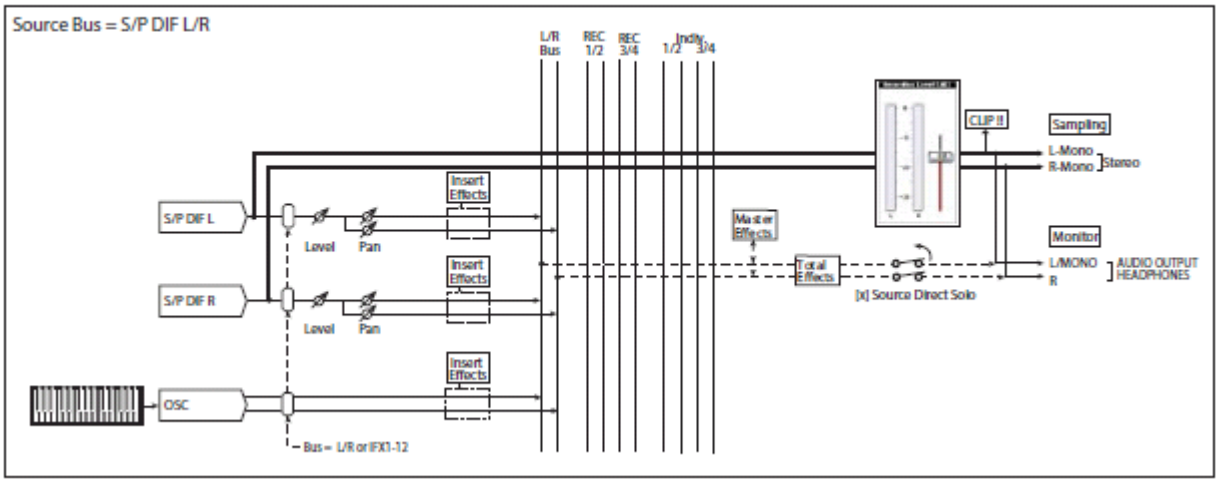
Source Bus = Audio Input 1/2



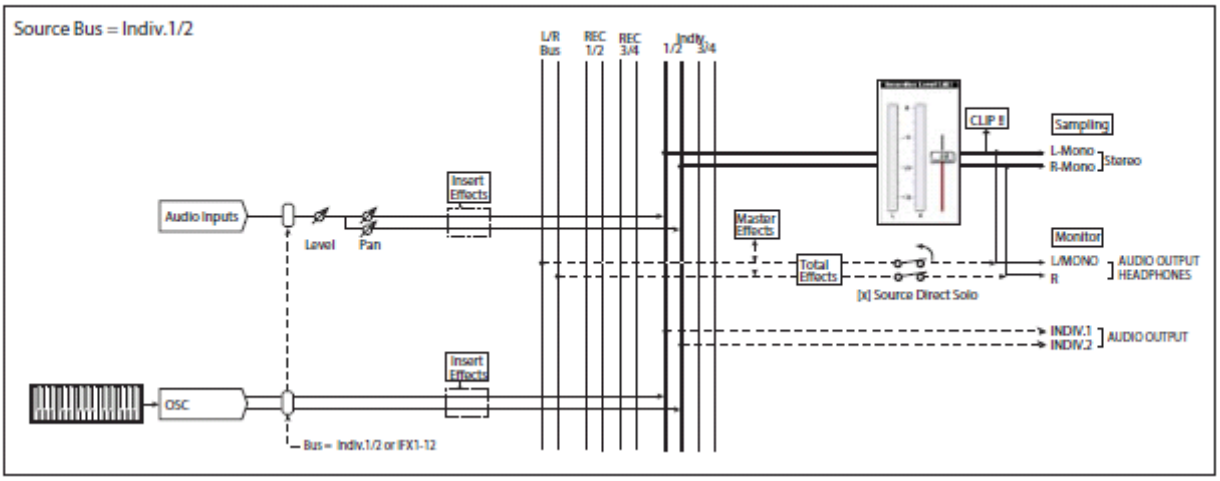
Source Bus = USB 1/2



Source Bus = S/P DIF L/R



Source Bus = Indiv. 1/2



Source Direct Solo
Si está desactivada las señales L/R (post-TFX) y bus de línea especificadas en "REC Source" se enviarán desde las tomas L/R tal como esté especificado en Audio Input "Bus Select (IFX/Indiv.)" y post-IFX "Bus Sel." este es el Ajuste normal.
Si la activa monitorizará solamente la señal que está siendo grabada.
📖 Nota adicional: si "REC Source" es L/R, este Ajuste es ignorado.

Inicio de sampling: TRIGGER
Sampling START SW: al pulsar SAMPLING REC, entrará el Modo listo para Grabación. El Sampling se inicia cuando Pulse SAMPLING START/STOP.
Note On: Pulse SAMPLING REC y después Pulse SAMPLING START/STOP para entrar en listo para Grabación. Sampling se iniciará al tocar el Teclado.

Metronome Precount
Ajusta los compases de cuenta atrás.

Guardar en: Save to
Especifica el destino de guardado de Sampling.
RAM: la muestra se grabará en memoria RAM.
DISK: la muestra se grabará en disco.
Puede Seleccionar el disco destino usando el comando de menú de Página "Select Directory".

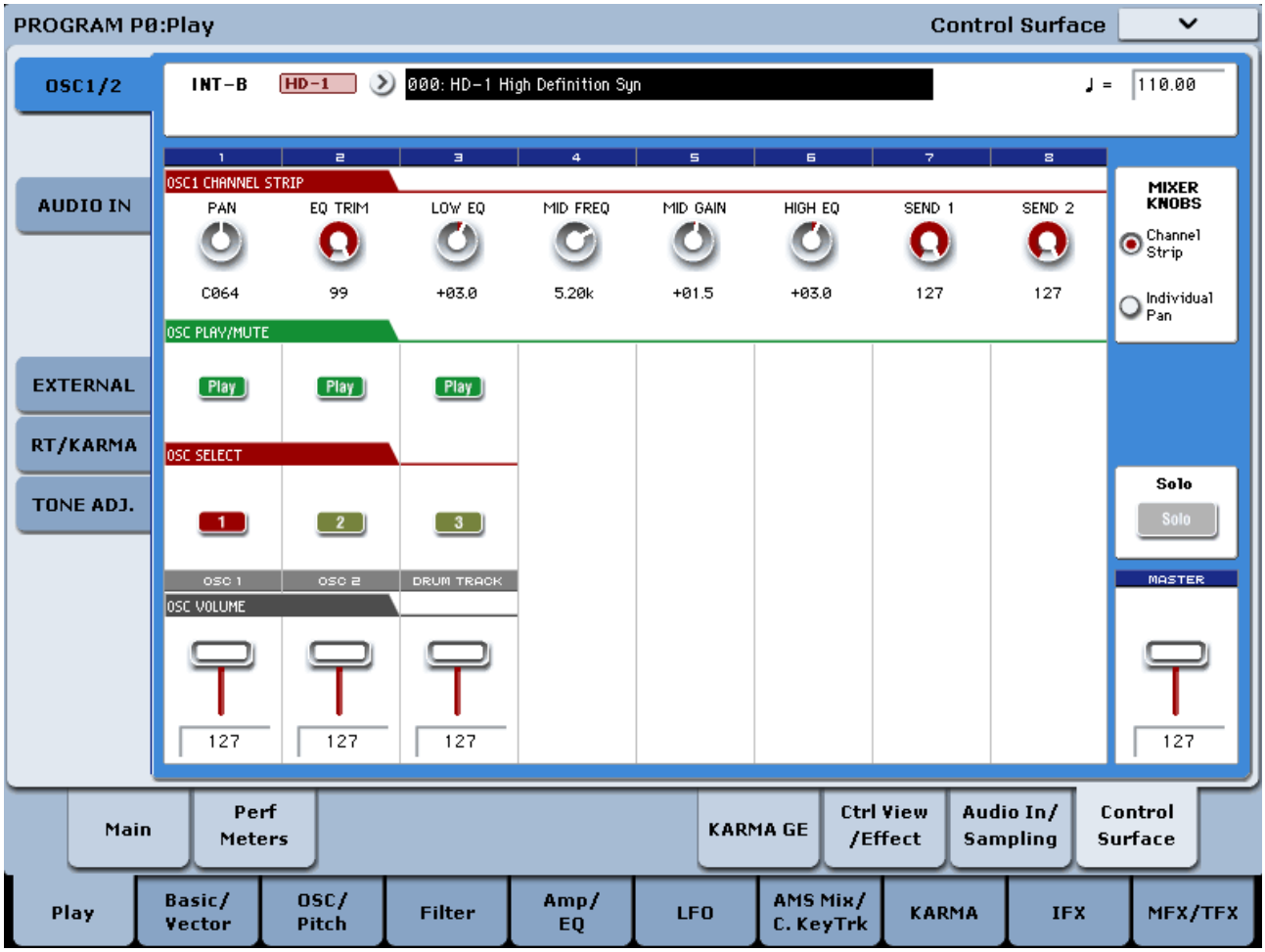
Sample Mode L-Mono, R-Mono, Stereo
Selecciona los canales en los que se realizará el muestreo.
L-Mono: se grabará el canal izquierdo.
R-Mono: se grabará el canal derecho.
Stereo: se creará una muestra o multimuestra estéreo.

Sample Time
Especifica el tiempo de muestreo.
Si el Parámetro "Save to" es DISK, se calcula el espacio libre en disco.
El tiempo máximo no puede exceder de 80 minutos.

Sample to Disk [16-bit, 24-bit]
Esto establece la profundidad de bits para el muestreo en disco. Tenga en cuenta que esto no afecta el muestreo a RAM. Este mismo parámetro aparece en las páginas de configuración de muestreo en el programa, combinación, secuenciador y sampling; los cambios en un solo lugar se reflejan en todas partes.

0-8d: Metronome Setup
Parámetros de metrónomo.
BUS Select
Selecciona el bus de salida del metrónomo.
Level
Ajusta el nivel del metrónomo.
0-8 Comandos de menú de página
Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

0–9: Control Surface



Superficie de control

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

Botones CONTROL ASSIGN

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

TIMBRE/TRACK

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

AUDIO

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

EXT

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

RT KNOBS/KARMA

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

TONE ADJ/EQ

TONE ADJ (El Tone Adjust) le proporciona un acceso rápido a la edición de sonido, a través de los deslizadores, los mandos y los conmutadores. En los modos Combinación y Sequencer, también puede editar Programas en el contexto de la Combinación o la Canción, sin cambiar los datos de Programa originales.
El **EQ** está disponible sólo en las Set Lists. Se trata de un ecualizador gráfico de nueve bandas aplicado al sonido después del TFX2, que adapta el sonido de las salidas estéreo (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF y USB).

Botón MIXER KNOBS

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

Botón RESET CONTROLS

Esta función le permite reajustar el Vector Joystick a la posición central o reajustar cualquiera de los deslizadores de la superficie de control, los mandos o los conmutadores a su valor guardado.
Para reajustar un único control, mantenga pulsados los RESET CONTROLS y luego mueva un deslizador o mando de la superficie de control, pulse uno de los botones de control de superficie o mueva el Vector Joystick.
Para reajustar toda la superficie de control de forma simultánea, mantenga pulsado RESET CONTROLS y luego toque el botón CONTROL ASSIGN cuyo LED esté iluminado ([TIMBRE/TRACK] – [TONE ADJ/EQ]).
También puede reajustar todos los deslizadores y conmutadores del módulo KARMA si mantiene pulsado RESET CONTROLS y a continuación pulsa el botón KARMA MODULE CONTROL. Del mismo modo, para reajustar una única escena KARMA, mantenga pulsado RESET CONTROLS y pulse cualquier botón SCENE.
Finalmente, puede eliminar todos los solos manteniendo pulsado RESET CONTROLS y luego pulsando el botón SOLO.

Botón SOLO

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

0–9a: Program Select & Tempo

Bank (Bank Select)[INT–A…F, GM, g(1)…g(9), g(d),
USER–A…G]
Bank Type [(HD-1, EX*i*)]
Program Select [(INT–A…F, USER–A…G) 0…127,
(G, g(1)…g(9), g(d)) 1…128]

♩(Tempo) [040.00…300.00, EXT]

Parámetros iguales a los anteriores.

0–9b: OSC 1/2

Botón MIXER KNOBS

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

SOLO

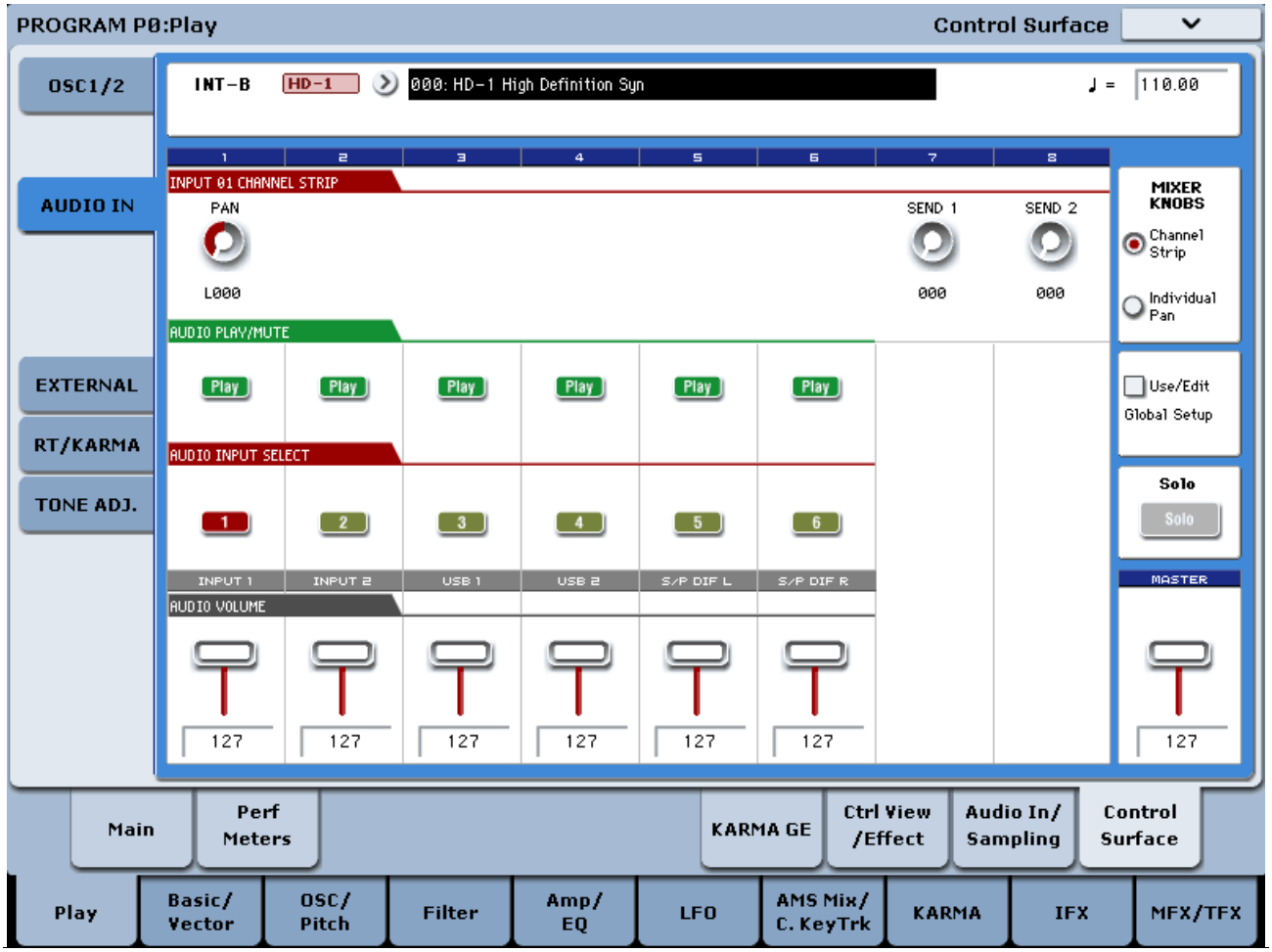
Sólo se aplica cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TIMBRE/TRACK o AUDIO. Cambia los botones SELECT entre Seleccionar el oscilador, timbre y pista o entrada de audio cuando SOLO está desactivado, o hacer solista el Canal cuando SOLO está activado.

Ajuste de Pan

Pulse MIXER KNOBS para que se ilumine INDIVIDUAL PAN.
Use los botones 1 y 2 para Ajustar el panorama de OSC1 y OSC2.

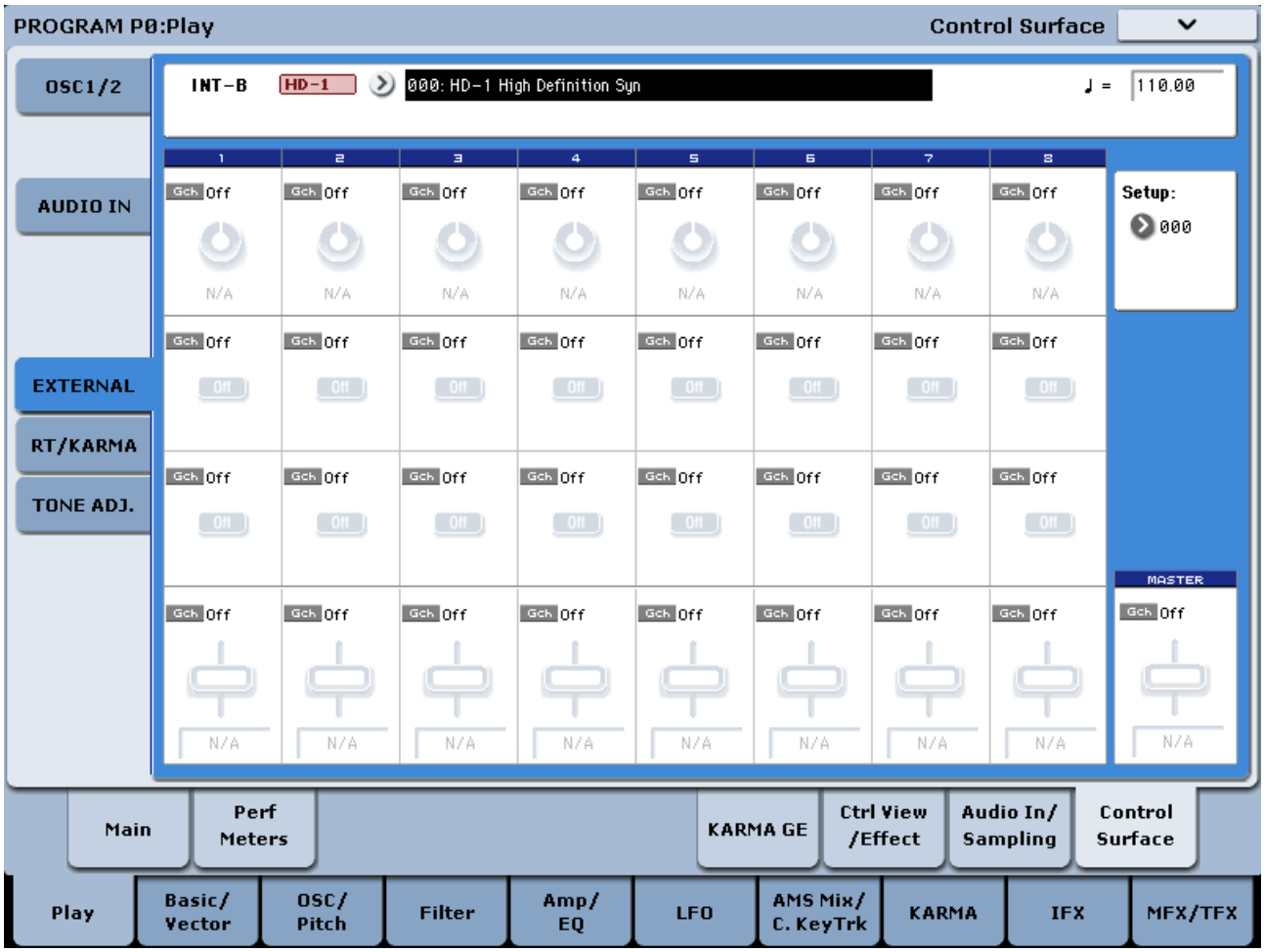
0–9c: Audio Inputs

Permite Ajustar el volumen, panorama, y envíos a Efectos de cada una de las entradas de audio.



0–9d: External

Permite enviar mensajes MIDI a dispositivos externos.



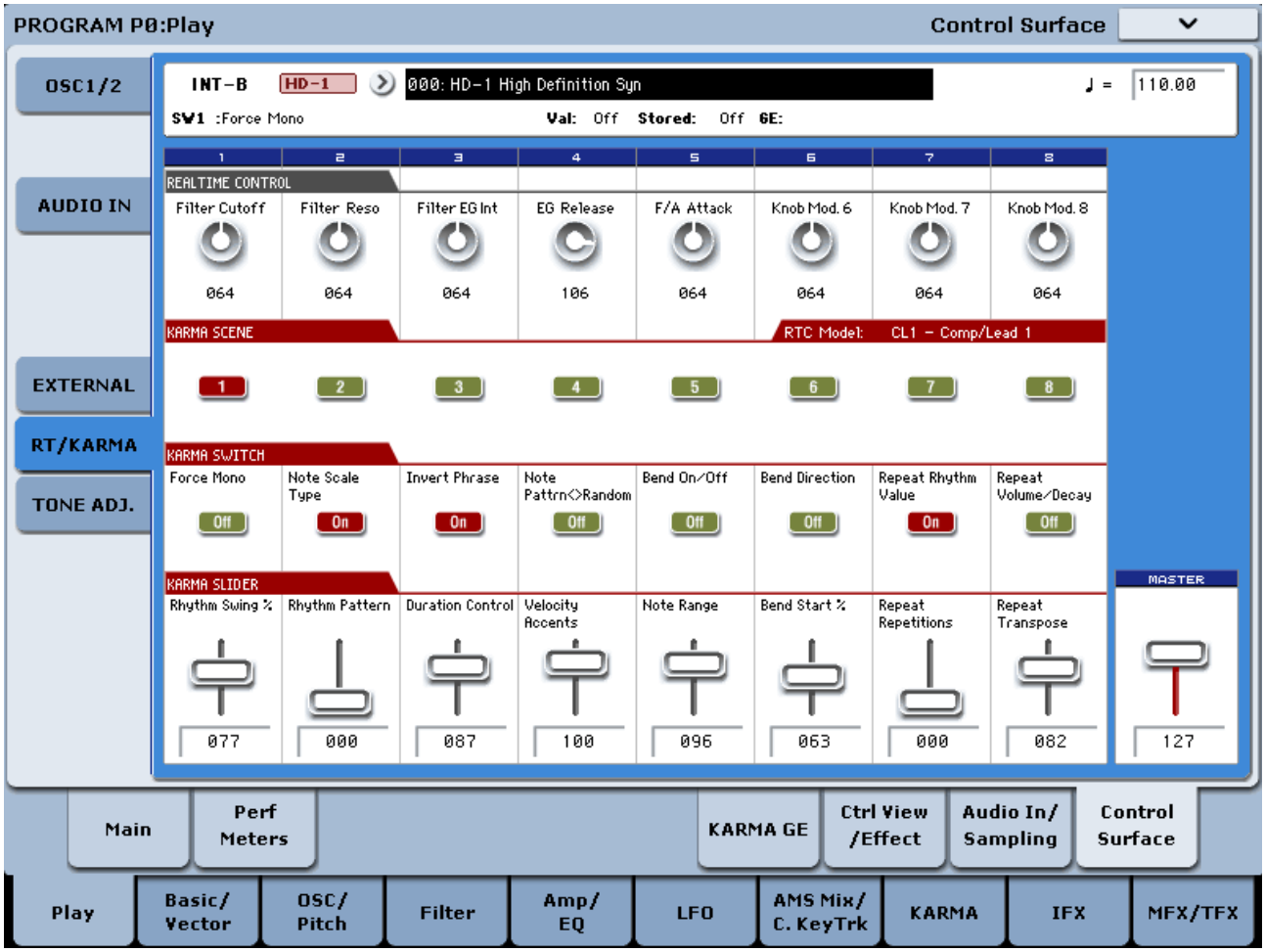
EXTERNAL: EXTERNAL le permite usar la Superficie de Control para transmitir Mensajes MIDI a otros aparatos MIDI.

Control Externo

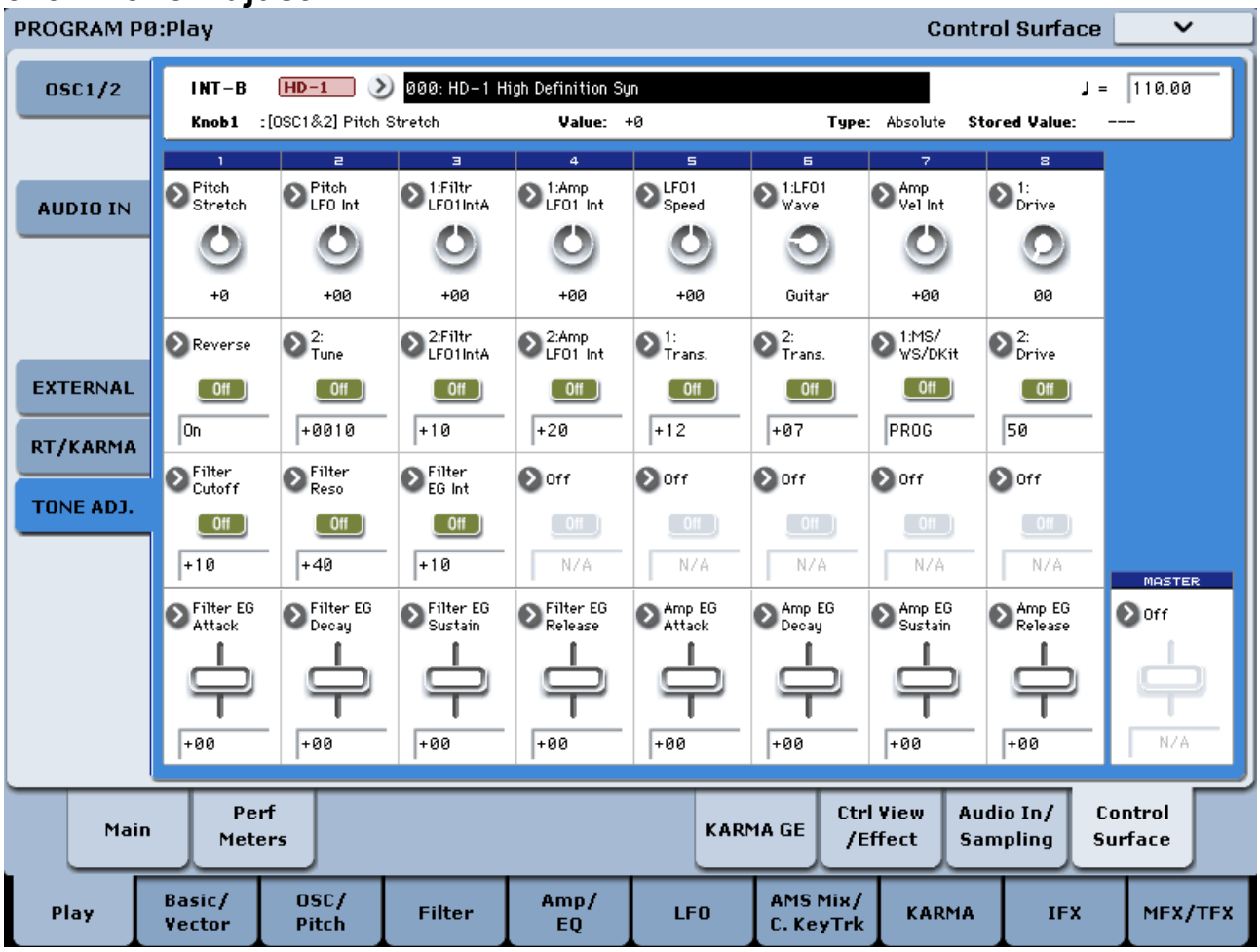
Esta función le permite usar la superficie de control del KRONOS con sus Deslizantes, conmutador y pads para controlar dispositivos MIDI externos.
Existen varias Plantillas. Por ejemplo puede controlar sintes software como KORG Legacy Collection.

0–9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA

Permite modular Parámetros de Programa y Efectos con los deslizantes y controlar KARMA con los deslizantes y conmutadores.

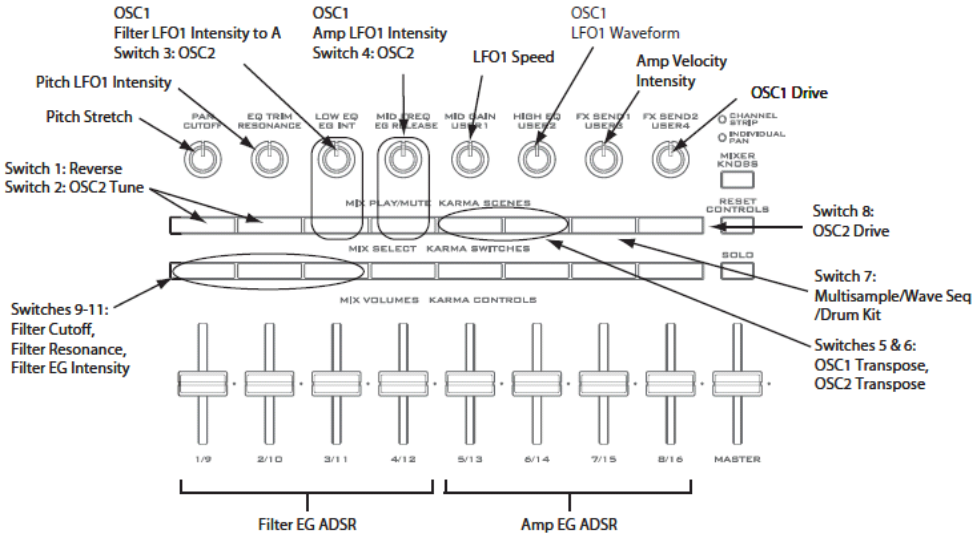


0–9f: Tone Adjust



TONE ADJUST permite un acceso rápido a la Edición de sonido usando deslizantes y conmutadores. En Modos Combi y Sequence permite Edición de Programas en el contexto de Combinación o canción sin cambiar los datos originales del Programa.

Parámetros TONE ADJUST POR DEFECTO



0-9 Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

Página Program P1: Basic/Vector

1–1: Program Basic

1–1a: Program Name y Tempo

Bank [INT–A…INT–G, USER–A…USER–G]
Program Name [000…127/001…128: Name]

Tempo (♩) [040.00…300.00, EXT]

1–1b: Oscillator Mode

OSCILLATOR MODE
Ajusta el modo de oscilador.

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

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

DRUMS: modo de batería. Polifonía máxima 140 notas.

Polifonía:
Polifonía significa el número de notas que se tocan de forma simultánea.
Programas dobles usan el doble de polifonía que Programas sencillos.
Secuencias de ondas usan el doble de voces que las multimuestras.
Multimuestras estéreo usan el doble de voces que las multimuestras mono, y las secuencias de onda estéreo usan el doble de voces que las secuencias de onda mono.
Si se activa la Envolvente vectorial, el número de voces usadas aumenta ligeramente.

1–1c: Voice Assign Mode

VOICE ASSIGN MODE
POLY: sonido polifónico.
MONO: sonido monofónico.

POLY Legato

Disponible cuando Poly/Mono está en POLY.
Activada: al pulsarse varias notas sólo será disparada la primera, y no lo serán las siguientes.

Single Trigger

Disponible cuando Poly/Mono está en Poly.
Activada: Las notas no se superponen al tocar la misma nota repetidamente.

MONO Legato

Disponible cuando Poly/Mono está en MONO.
Activada: al pulsarse varias notas sólo será disparada la primera, y no lo serán las siguientes.

Priority Low, High, Last

Disponible cuando Poly/Mono está en Mono.

Unison [On, Off]

Disponible cuando **Voice Assign Mode** está en **Mono**.
Activada: sonido unísono con varias voces superpuestas y ligeramente desafinadas para lograr un sonido grueso y típico de los sintes analógicos.

Detune [0…200 cents]

Disponible cuando **Unison está en On**.
Este parámetro establece el margen de ajuste para las voces al unísono, en céntimos (1/100 de un semitono). El parámetro indica cómo se distribuyen las voces por la cantidad de desafinación. Cuando **Thickness es Off**, las voces se distribuyen uniformemente, centrado en el tono básico.

Thickness [Off,01…09]

Disponible cuando **Unison está en On**.
Este parámetro controla el carácter de la desafinación de las voces al unísono. Apagado: Voces al unísono serán uniformemente distribuidas en toda la gama de desafinación, como se muestra. 01-09: se desafinan las voces al unísono de una manera asimétrica, aumentando la complejidad de la desafinación y cambiando la forma en que los tonos se compensan. Esto crea un efecto similar a sintetizadores analógicos, en el cual osciladores estaban con frecuencia ligeramente desafinados. Números más altos aumentan el efecto.

1–1d: Key Zone

Realiza ajustes para la Zona de teclado.

OSC1 Top

Ajusta la nota superior para el oscilador 1.

OSC1 Bottom

Ajusta la nota inferior para el oscilador 1.

OSC2 Top

Ajusta la nota superior para el oscilador 2.

OSC2 Bottom

Ajusta la nota inferior para el oscilador 2.

Hold [On, Off]

Hold es como tener permanentemente presionando el pedal de sustain. En otras palabras, las notas continúan sonando incluso después de levantar los dedos desde el teclado.

1–1e: Wave Sequence

Parámetro Swing

Swing añade un cierto desplazamiento al ritmo que lo hace menos exacto.

1. Cree o Seleccione una secuencia con un ritmo de notas corcheas (1/8).

2. En la Página Seq Parameters asegúrese que Swing Resolution está en una nota corchea 8th.

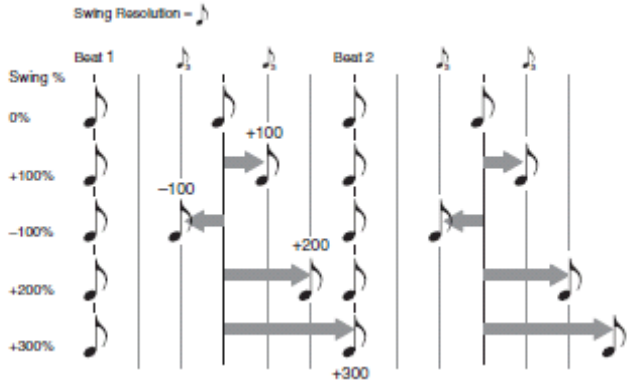
3. Cree o Seleccione el Programa que va a usar la secuencia Wave Sequence.

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

5. Ajuste MS1 para que use la secuencia Wave Sequence que ha Seleccionado en el paso 1.

6. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.

7. En Wave Sequence, Ajuste el Parámetro Swing a +100%.



Sincronización

Utilice los Parámetros: **Key Sync Off**, y **Quantize Triggers**.

Key Sync Off

Cuando KEY SYNC está activado cada secuencia progresa de forma independiente, de forma que cada una puede estar en un paso distinto, etc.

Cuando KEY SYNC está desactivado todas las secuencias estarán sincronizadas en el mismo paso.

Para Seleccionar Key Sync Off en un Programa:

1. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.

2. Asegúrese que el Parámetro Key Sync NO está activado.

Quantize Triggers

Cuando el Parámetro Quantize Trigger está activado, el inicio de nota se cuantiza a nota corchea usando la referencia de tempo actual.

Para activar Quantize Triggers en un Programa:

1. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.

2. Active la casilla Quantize Triggers.

1–1f: Half-Damper Control

Permite la utilización de un pedal compatible con la función de medio pedal como el Korg DS-1H.

1–1g: Scale

Type

Selecciona la escala que será usada por la Combinación.
Equal Temperament: La escala más usada. Los temas pueden ser interpretados en distintas claves.
Pure Major: Los intervalos de tercera y quinta están perfectamente afinados. Otros intervalos estarán desafinados. Debe especificar una clave.
Pure Minor: Como la anterior pero en menor.
Arabic: Escalas de cuartos de tono utilizadas en la música árabe.
Pythagorean: Afinación griega clásica, útil para melodía.
Werkmeister: Estilo de igual temperamento usado al final del barroco.
Kirnberger: Desarrollada en el siglo XVIII, usada para clavicordio.
Slendro: Afinación gamelan indonesia, con 5 notas por octava. Cuando la clave es C, se usan las notas Do, Re, Fa, Sol, la. Las demás notas se ajustan a igual temperamento.
Pelog: Como la Slendro pero con 7 notas por octava. Cuando la clave es C, se usan Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si.
Stretch: Afinación para piano acústico.
OCTAVE USER SCALE: es la escala de usuario de octava.
ALL RANGE USER: es la escala de usuario de teclado completo.

Key C-B

Especifica la Clave de la Escala.

Random 0-7

Crea un cierto grado de aleatoriedad en el tono de cada nota.
Es útil para simular instrumentos acústicos.
Normalmente, debe estar en 0.

1–1h: Mostrar MS/WS/DKit
OSC1 [MS/WS/DK]

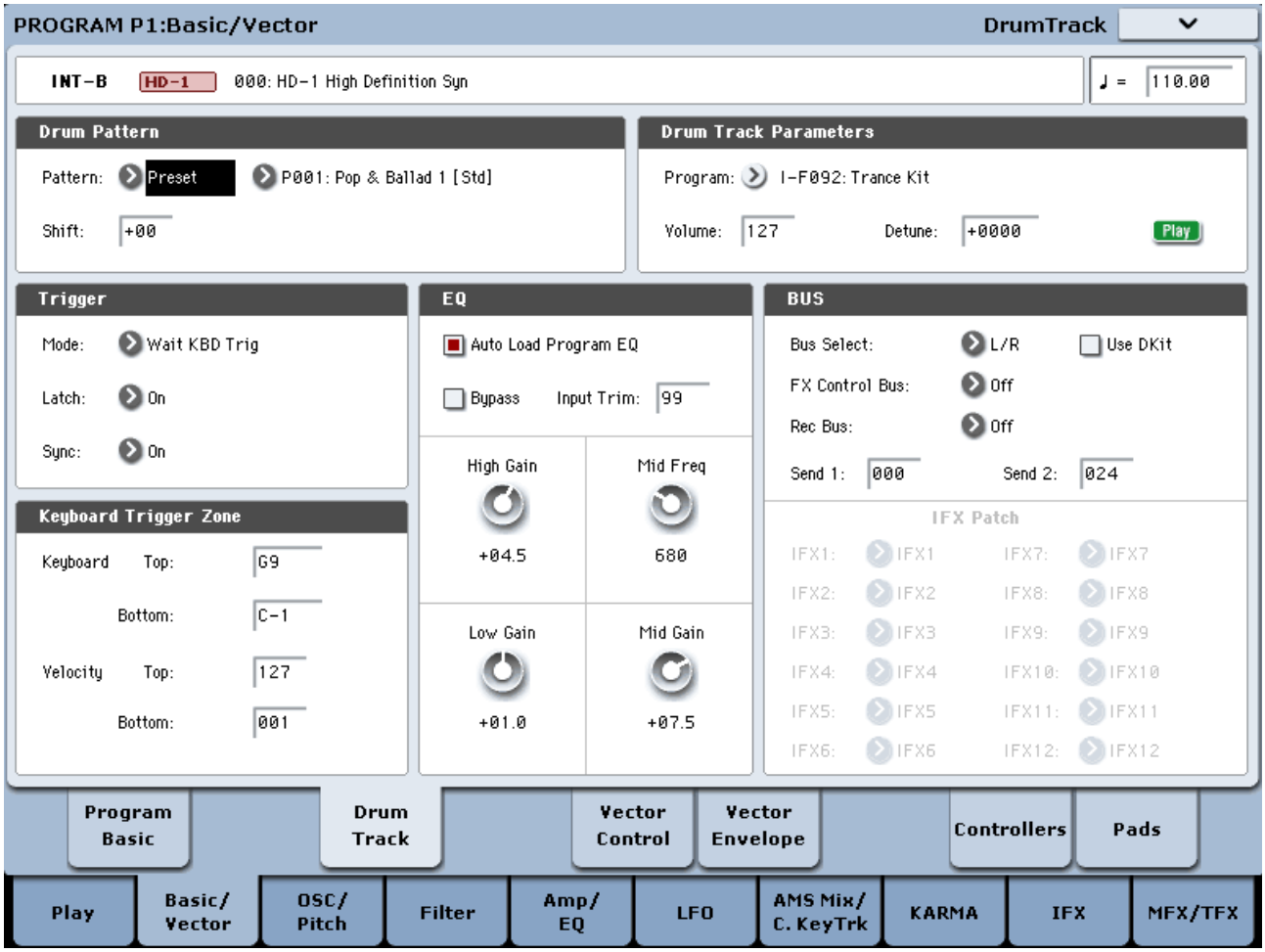
Esto funciona junto con el comando de menú **Show MS/WS/DKit Graphics** P0 (y su correspondiente parámetro Global) para controlar si la Página principal de P0, muestra los parámetros (gráficos, LFOs, etc.), o los gráficos seleccionados.

1–1: comando de menú de Página

- 0: **Write Program**
- 1: **Exclusive Solo**
- 3: **Copy Oscillator**
- 4: **Swap Oscillator**

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–3: Drum Track



Selección de un Patrón Drum Track

Use los Parámetros "Pattern" para Seleccionar el banco y el Patrón.

Shift [-24…+24]

Le permite transponer el patrón de la pista de Batería en pasos de semitono. Esto provocará generalmente resultados inesperados, que a menudo pueden ser interesantes.

1–3b: Drum Track Program

Use "Program" para Seleccionar un Programa de Batería.
Se recomienda Seleccionar Programas de categoría Drums.

Use "Volume" para especificar el volumen.

Use "Detune" para Ajustar la desafinación.

1–3c: Trigger

"Trigger Mode" especifica el Modo de disparo del Patrón Drum Track.
Start Immediately: al pulsar DRUM TRACK ON/OFF el LED se ilumina y el Patrón Drum Track se inicia de acuerdo con el Ajuste Sync.
Wait KBD Trig: al pulsar DRUM TRACK ON/OFF el LED parpadea y el Patrón Drum Track se inicia al tocar el Tecla o al recibir un Mensaje de nota pulsada de acuerdo con el Ajuste Sync.

Ajuste el Parámetro Sync.

Off: el Patrón Drum Track no se sincroniza con KARMA.

On: el Patrón Drum Track se sincroniza con KARMA.

Si "Trigger Mode" está en Wait KBD Trig, especifique el Parámetro "Latch".

Si está en ON el Patrón sigue sonando al retirar la mano del Teclado.

Si "Trigger Mode" está en Wait KBD Trig, especifique la zona del Teclado con los Parámetros Keyboard Zone y Velocity Zone.

1–3d: Keyboard Trigger Zone

Esta configuración especifica la gama de teclado y velocidades que activarán el patrón de la pista de Batería cuando toque el teclado (o el sistema recibe un mensaje nota□on vía MIDI).

Keyboard Top [C–1…G9]
Nota superior.
Bottom [C–1…G9]
Nota inferior.
Velocity Top [1…127]
Velocidad superior.
Bottom [1…127]
Velocidad inferior.

1–3e: EQ

Ajuste el Ecualizador de 3 bandas si lo desea.

Low [–36.0...+36.0]

Mid [–36.0...+36.0]

High [–36.0...+36.0]

Ecualizador paramétrico de 3 bandas.

Auto Load Program EQ [On, Off]

On (activada): Cuando cambie el Programa de la pista de Batería, los valores EQ del nuevo programa se copiarán automáticamente. Esta configuración es la predeterminada.

1–3f: Bus

Bus Select (IFX/Indiv.)

Especifica el bus de salida.
L/R: la señal se envía al bus L/R.
IFX1...12: la señal se envía al bus IFX1–12.
Elija esta opción cuando desee aplicar un Efecto de inserción durante la Grabación.
Ajuste "REC Source" para que coincida con el Ajuste de post-IFX "Bus Select".
1, 2, 3, 4: la señal se envía en mono a INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4.
1/2, 3/4: la señal se envía en estéreo mediante el Parámetro "Pan" a INDIVIDUAL 1 / 2, 3 / 4**.**

Casilla USE DKIT SETTING

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

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus

La señal se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.

1, 2, 3, 4: la señal se envía al REC bus especificado.

1/2, 3/4: la señal se envía al REC bus en estéreo.

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

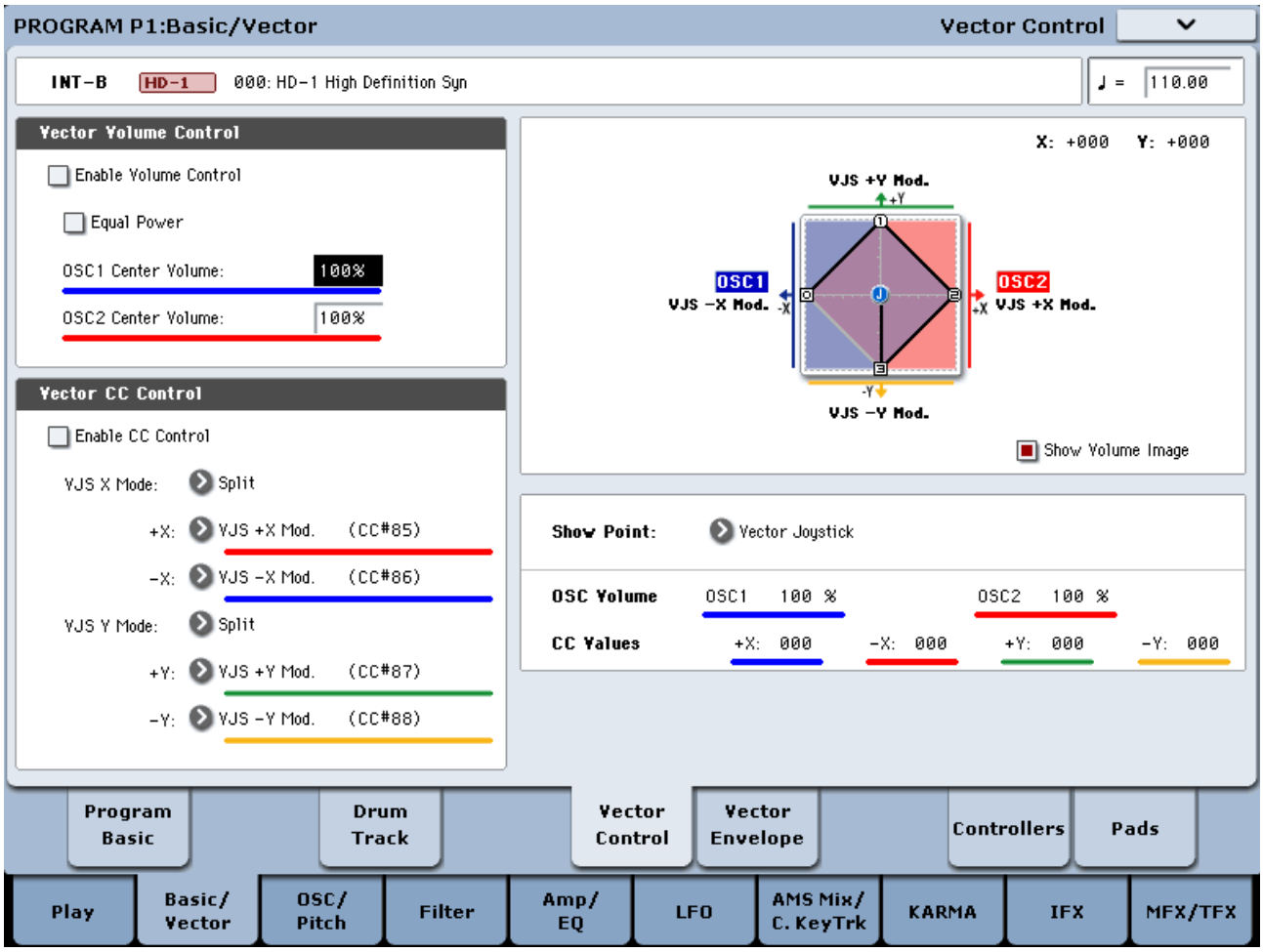
Especifican el nivel al cual **la señal se envía a los Efectos MASTER.**
"Send1 (to MFX1)" envía la señal al Efecto MASTER 1.
"Send2 (to MFX2)" envía la señal al Efecto MASTER 2.
Si "Bus Select (IFX/Indiv.)" se Ajusta a IFX1–12, los niveles de envío a los Efectos MASTER son especificados por los Ajustes "Send1" y "Send2" que siguen IFX1–12.

1–3: Comandos de menú de Página

- 0: **Write Program**.
- 1: **Exclusive Solo**.
- 2: **Copy Drum Track**.
- 3: **Erase Drum Track Pattern**.

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–5: Vector Control

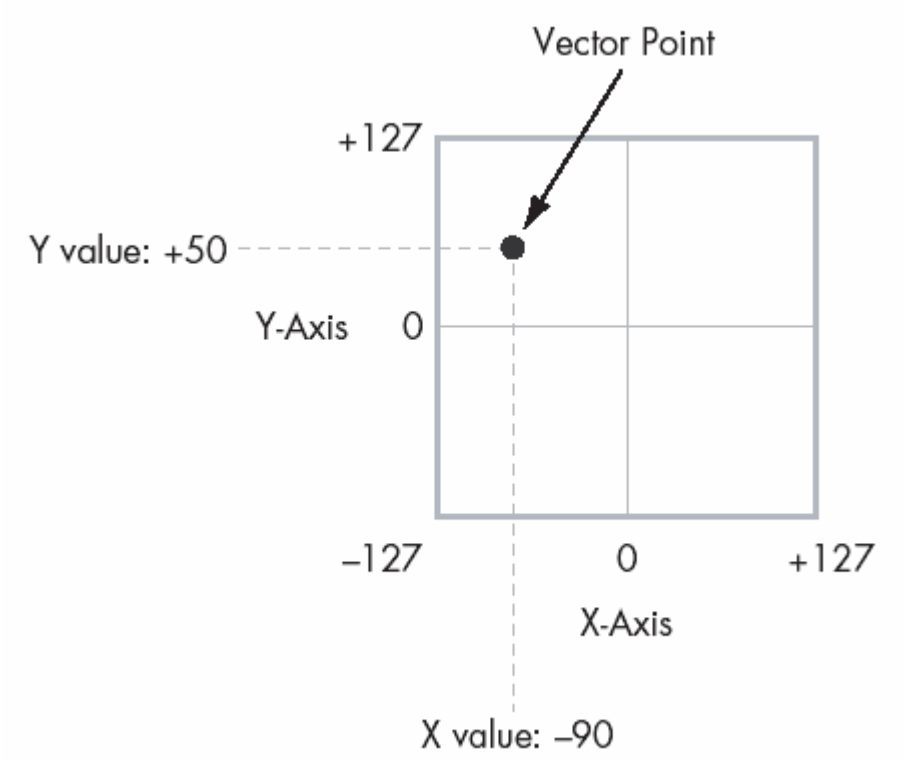


Síntesis Vectorial

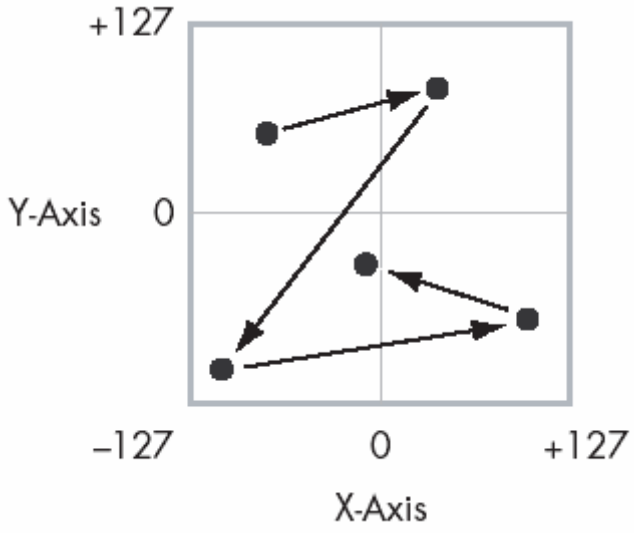
Es el modo de Combinación donde la Síntesis Vectorial Avanzada cobra todo su poder, pudiendo mezclar libremente cuatro sonidos para crear timbres evocativos y evolutivos.

Se pueden definir hasta cinco posiciones de Vector, y se puede usar un valor rítmico (del reloj interno o externo), o un tiempo absoluto para especificar el cambio entre las posiciones. Esta compleja Envolvente de Vector puede tener un bucle continuo para sonidos que están en movimiento continuo.

El control vectorial también ofrece una interesante modulación definible por el usuario de muchos de los Parámetros del sistema HD-1.



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



Vector Joystick y Vector Envelope

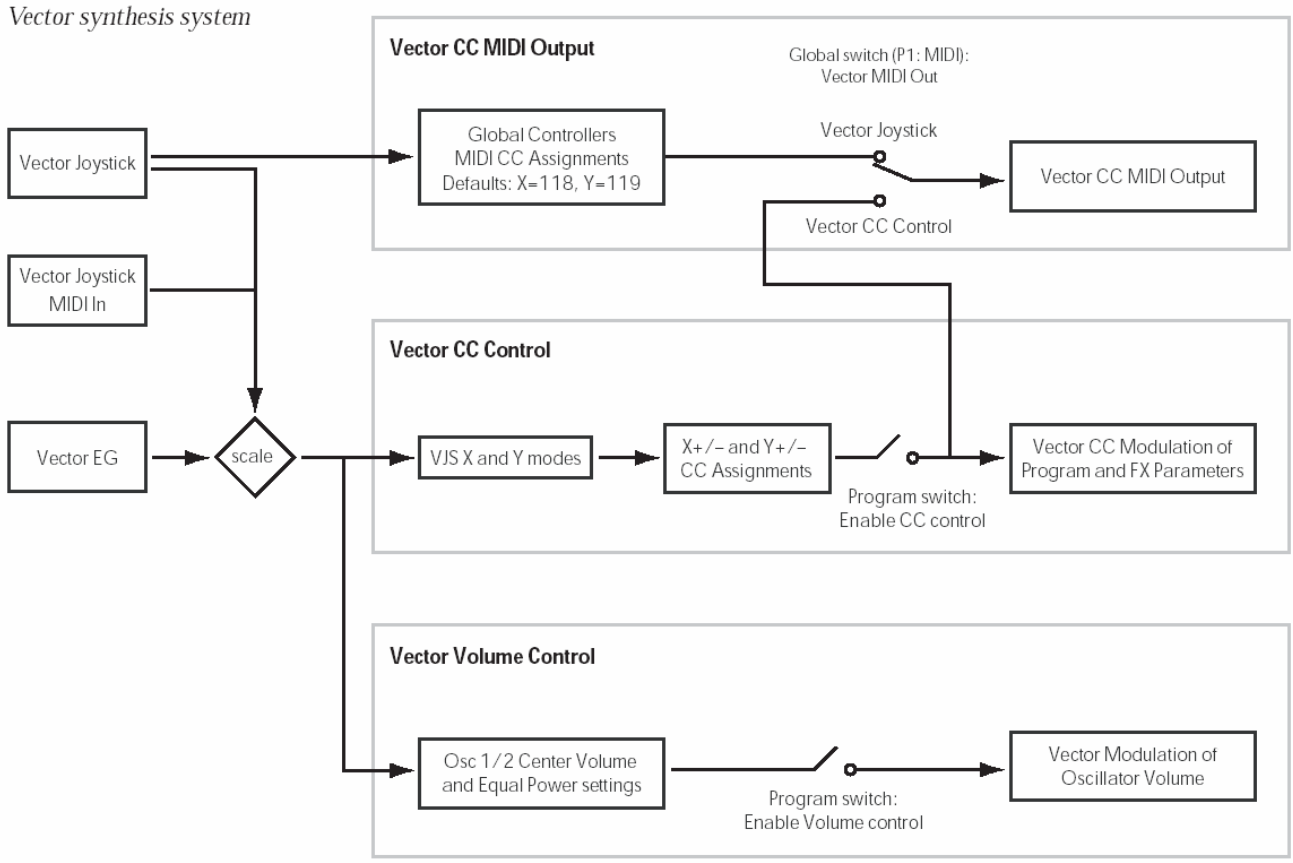
Puede mover el punto de vector usando la Combinación del Vector Joystick y la envolvente Vector Envelope.
Las dos se pueden mezclar o ser usadas por separado.
Cuando Vector Joystick está en el centro, la envolvente tiene un control completo del punto.
📖 Nota adicional: para inicializar el Vector Joystick a su posición central, mantenga pulsado Control Reset y mueva el joystick.

Control de Volumen Vector y control CC

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

Vector y MIDI

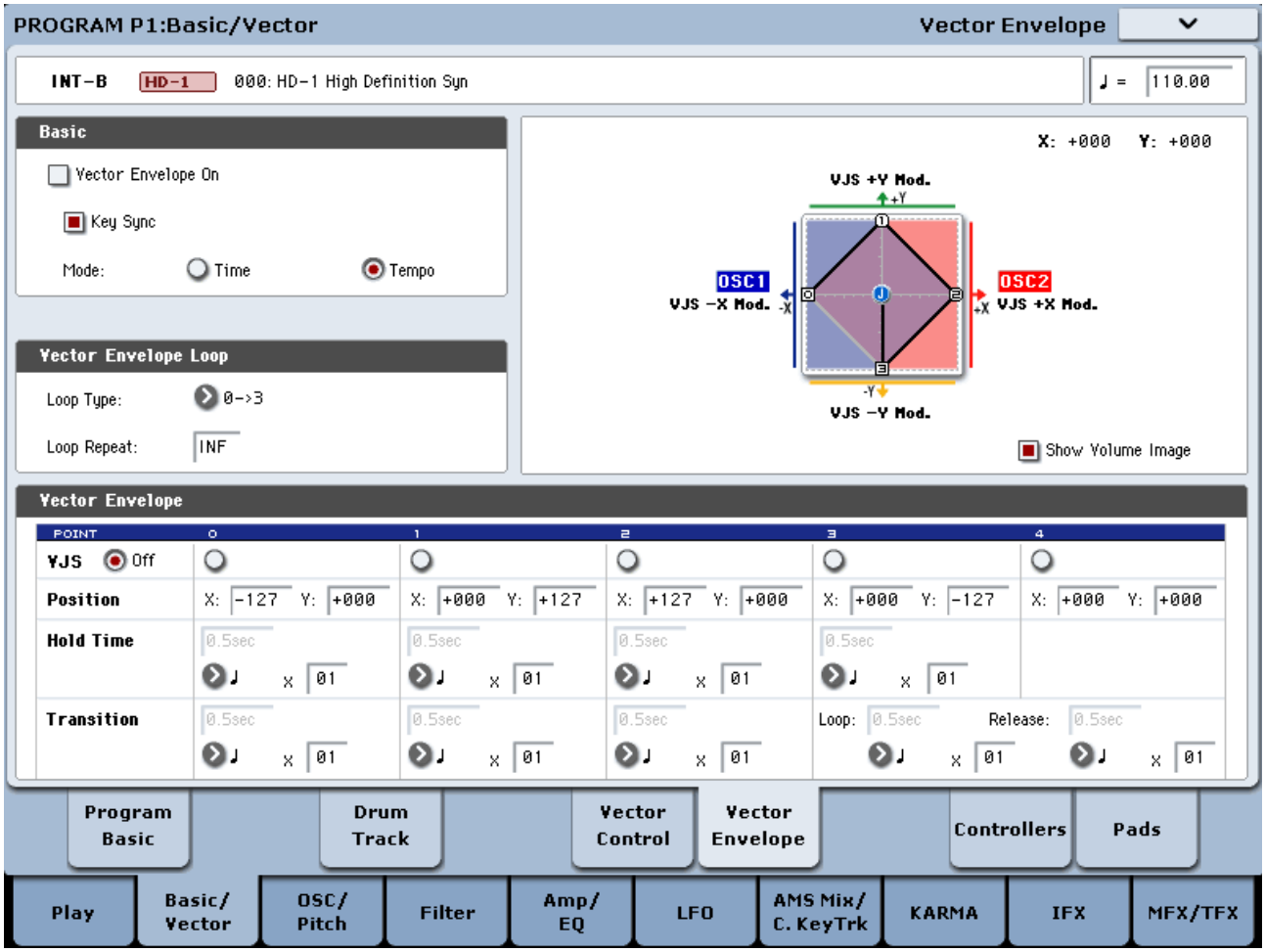
El Vector interactúa con MIDI en dos formas distintas: mediante el Vector Joystick, y mediante control CC.
Vector Joystick envía y recibe dos controladores MIDI: uno para el eje X y otro para el Y. En Modo Global se pueden asignar estos controladores como desee.
Los valores por defecto son CC#118 para el eje X y CC#119 para el eje Y.
Vector CC Control, se genera por la posición del Vector. Normalmente afecta a los sonidos y Efectos internos pero también se pueden enviar a dispositivos MIDI externos mediante un Parámetro Global.



1–5: Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–6: Vector Envelope



Vector Joystick y Vector Envelope

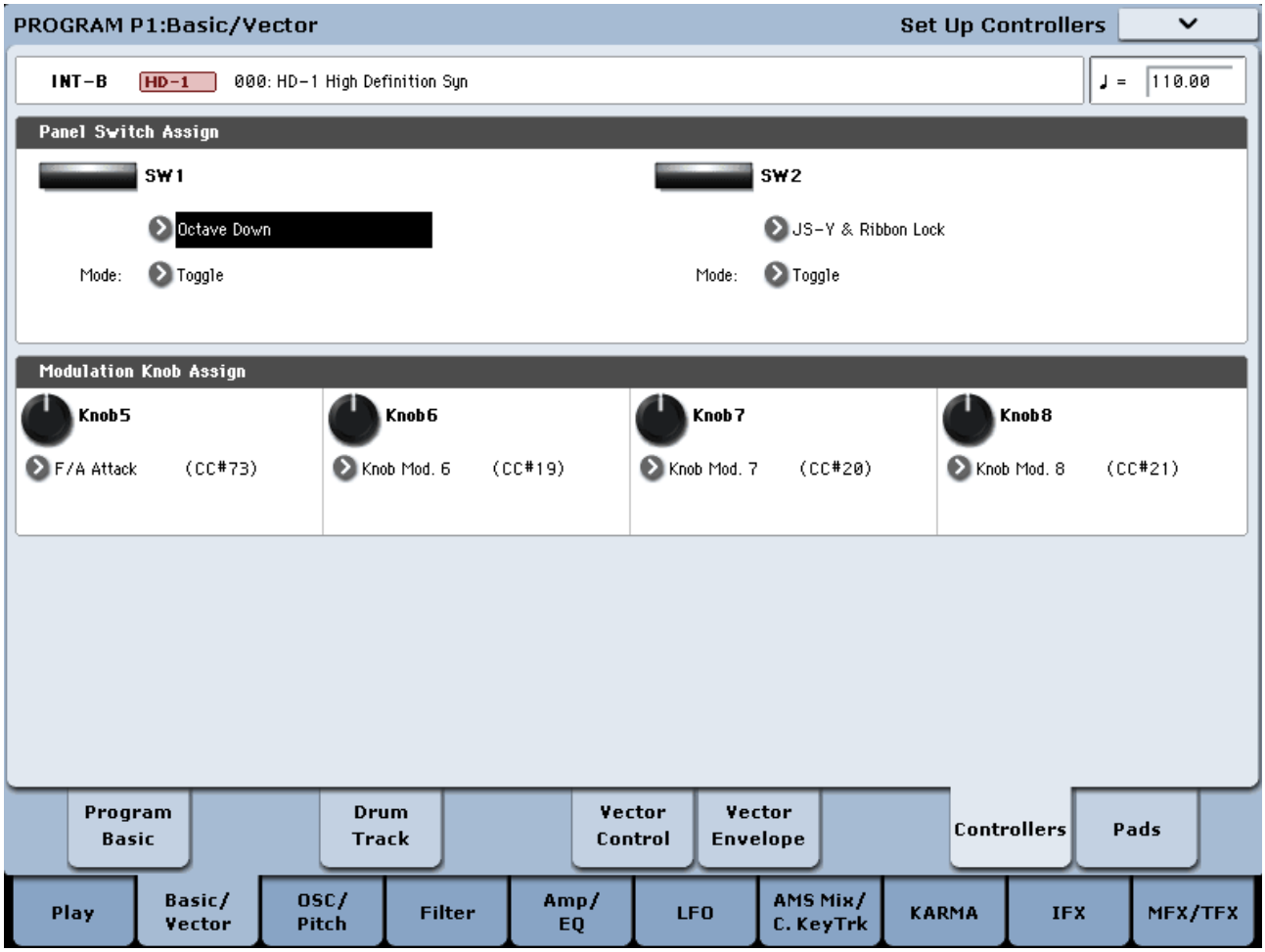
Puede mover el punto de vector usando la Combinación del Vector Joystick y la envolvente Vector Envelope.

Las dos se pueden mezclar o ser usadas por separado.

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

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

1–8: Set Up Controllers



1-8a: Funciones de SW1, SW2

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

Puede especificar la forma en que responderán:

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

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

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

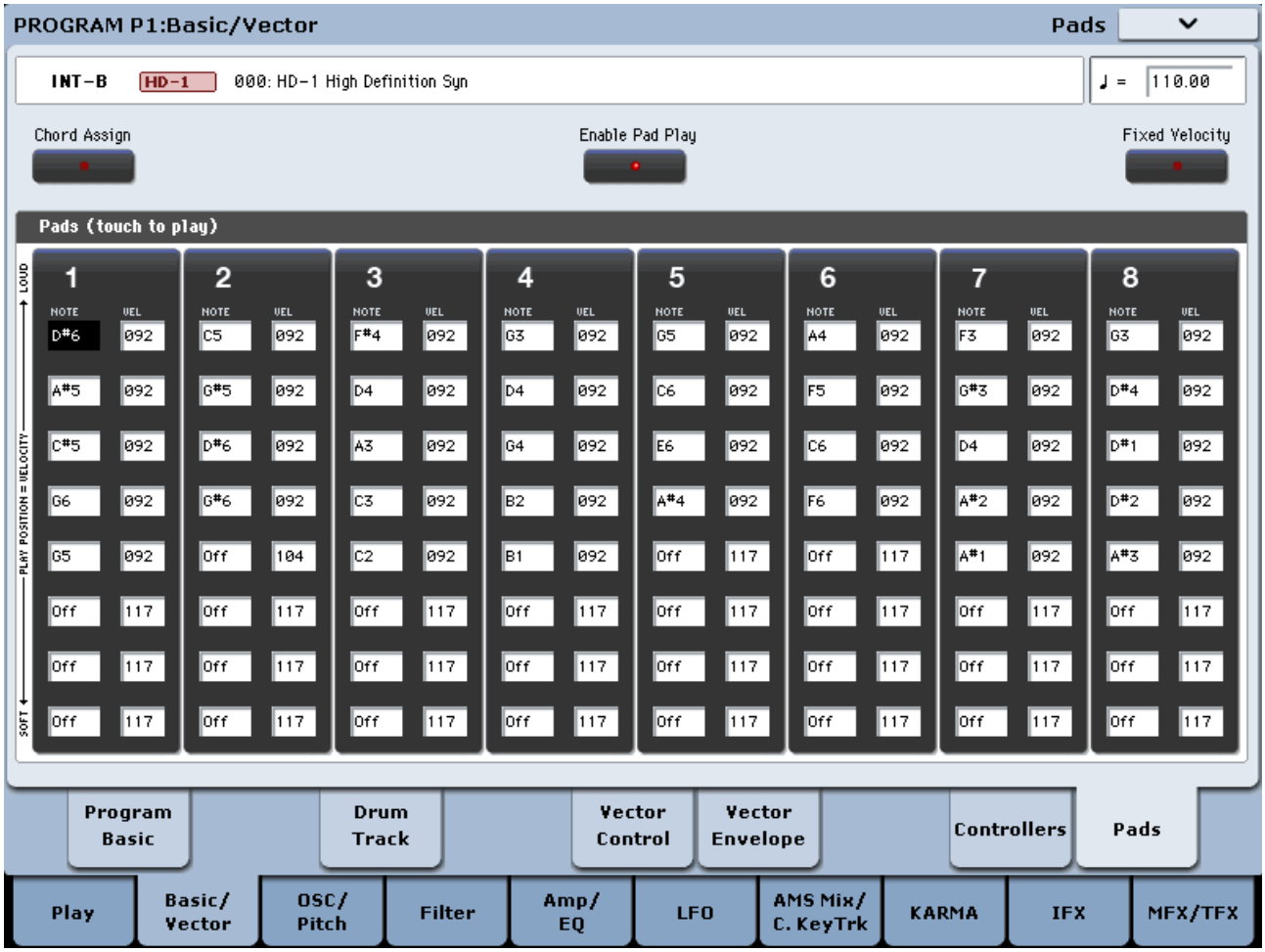
1-8b: Funciones de Modulation Knob

Seleccione el CC que transmitirá cada botón de Modulación.

1–8: Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–9: Pads



Puede utilizar estos parches para:

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

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

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

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

Asignación de notas y acordes a los parches
CHORD ASSIGN

1. Toque una nota o un acorde de hasta 8 notas.

2. Pulse CHORD ASSIGN.

3. Pulse el parche que desee.

Otro método

1. Pulse CHORD ASSIGN.

2. Toque una nota o un acorde de hasta 8 notas.
Puede tocar una frase de notas siempre que sean legato y se grabarán como un acorde de hasta 8 notas.

3. Pulse el parche que desee.

Velocidad Fija: Fixed Velocity

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

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

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

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

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

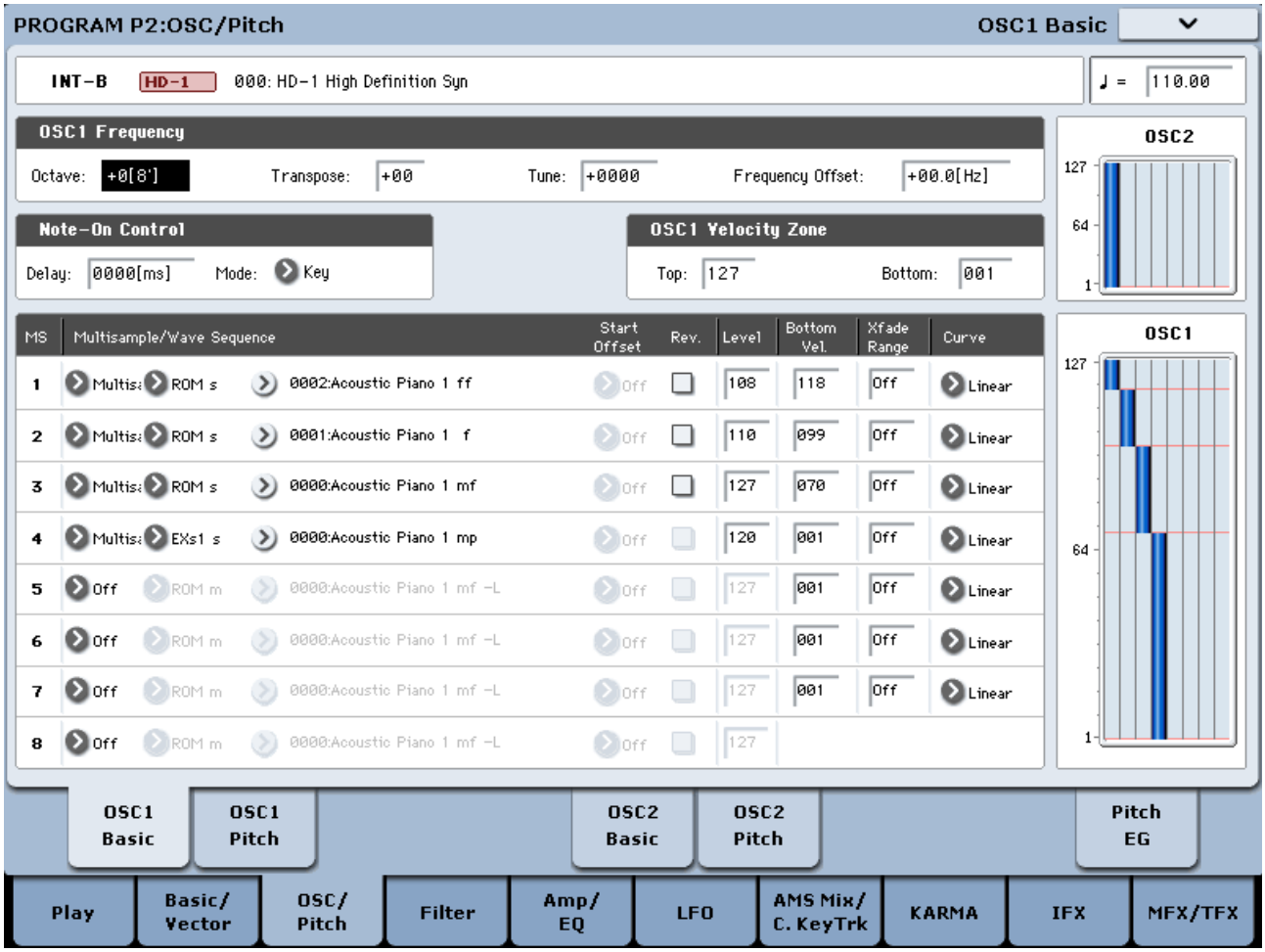
1–9: Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Program P2: OSC/Pitch

Aquí puede realizar ajustes de Tono para los osciladores 1 y 2.

2–1: OSC1 Basic



2–1a: OSC1 Frequency

OCTAVE

Pulse OCTAVE para seleccionar el rango de octavas.

Transpose -12...+12

Ajusta la transposición en semitonos.

Tune -1200...+1200

Ajusta la afinación en centésimas.

2–1b: Note-On Control

Delay 0-5000, KeyOff

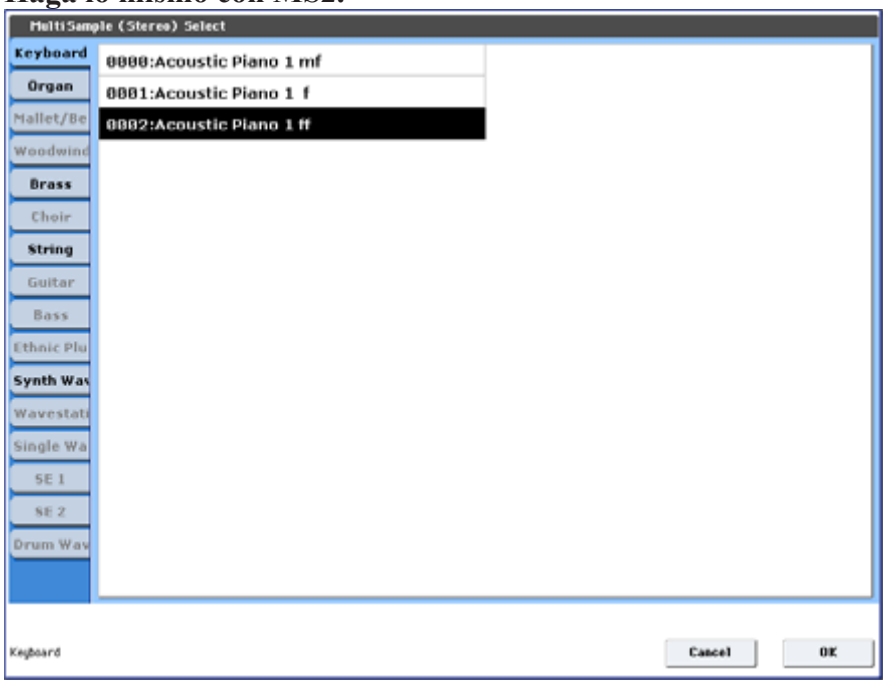
Ajusta el retardo.
KeyOff: el sonido empezará al soltar la tecla.

Mode [Key, Key + Damper]

KEY es el Ajuste normal.
Key + Damper: las notas sólo sonarán si el pedal damper está pulsado.

2–1c: OSC1 Multisample/Wave Sequence

Vaya a la pestaña OSC1 Basic de la Página OSC/Pitch.
En esta página puede seleccionar la multimuestra (multisample) que será el sonido básico del oscilador.
Ajuste los Parámetros MS1 y MS2 a Multisample.
Ajuste MS3 y MS4 a Off.
Seleccione ROM Stereo como banco Multisample Bank para MS1 y MS2.
ROM son multimuestras de fábrica y siempre están disponibles.
RAM incluyen Akai, AIFF o WAV cargadas desde disco y las muestras del Modo Sampling.
EXs son conjuntos de expansión PCM creados para KRONOS.
Pulse el botón de Selección para Multisample MS1.
Seleccione una multimuestra tocando su nombre en la lista.
Pulse OK para confirmar.
Haga lo mismo con MS2.



Reverse: reverso

Cuando está activada la multimuestra sonará al revés.

Level 0-127

Especifica el nivel de la multimuestra.

Start Offset: punto inicial

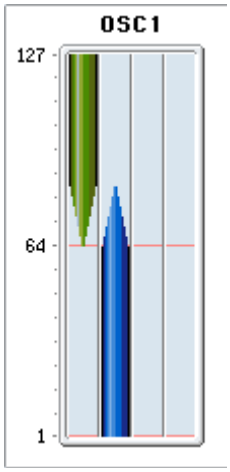
Especifica el punto inicial de Reproducción de la muestra.
Si la muestra es RAM es posible que el punto inicial sea el punto inicial de bucle.

Bottom velocity 001-127

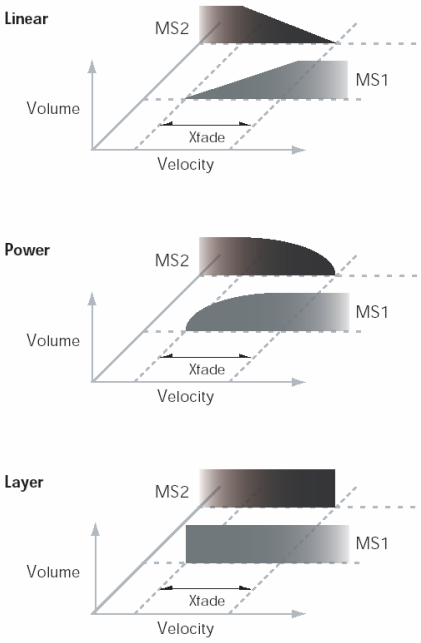
Ajusta la velocidad inferior para la multimuestra.

Xfade Range [Off, 1…127]

Rango de fundido entre MS1 y MS2.



Curve [Linear, Power, Layer]



2–1d: OSC 1 Velocity Zone

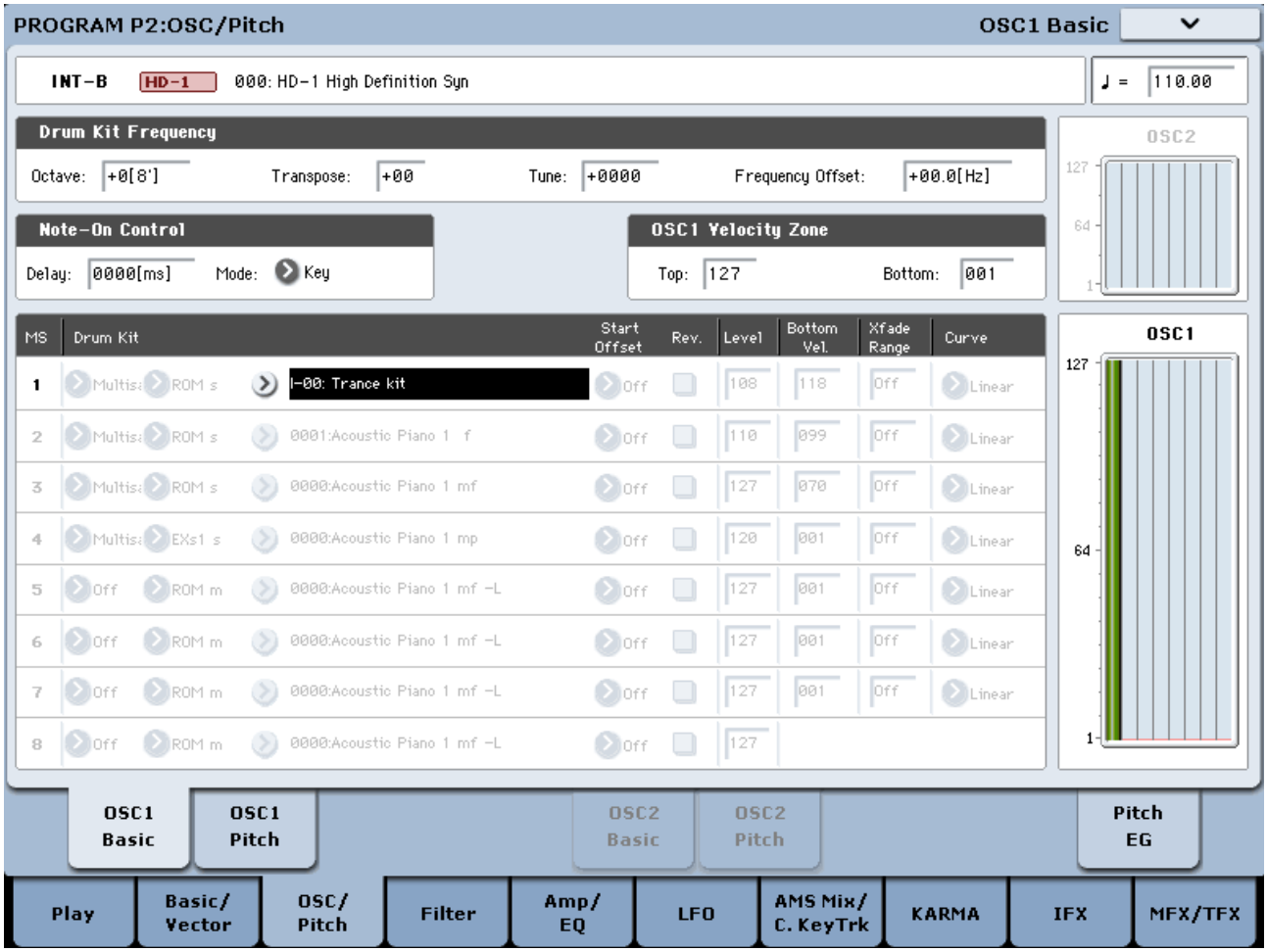
OSC Top 001-127

Ajusta la velocidad superior para el oscilador.

OSC Bottom 001-127

Ajusta la velocidad inferior para el oscilador.

OSC1 Basic - Drum Kit



OCTAVE
Pulse OCTAVE para seleccionar el rango de octavas.

Transpose -12...+12
Ajusta la transposición en semitonos.

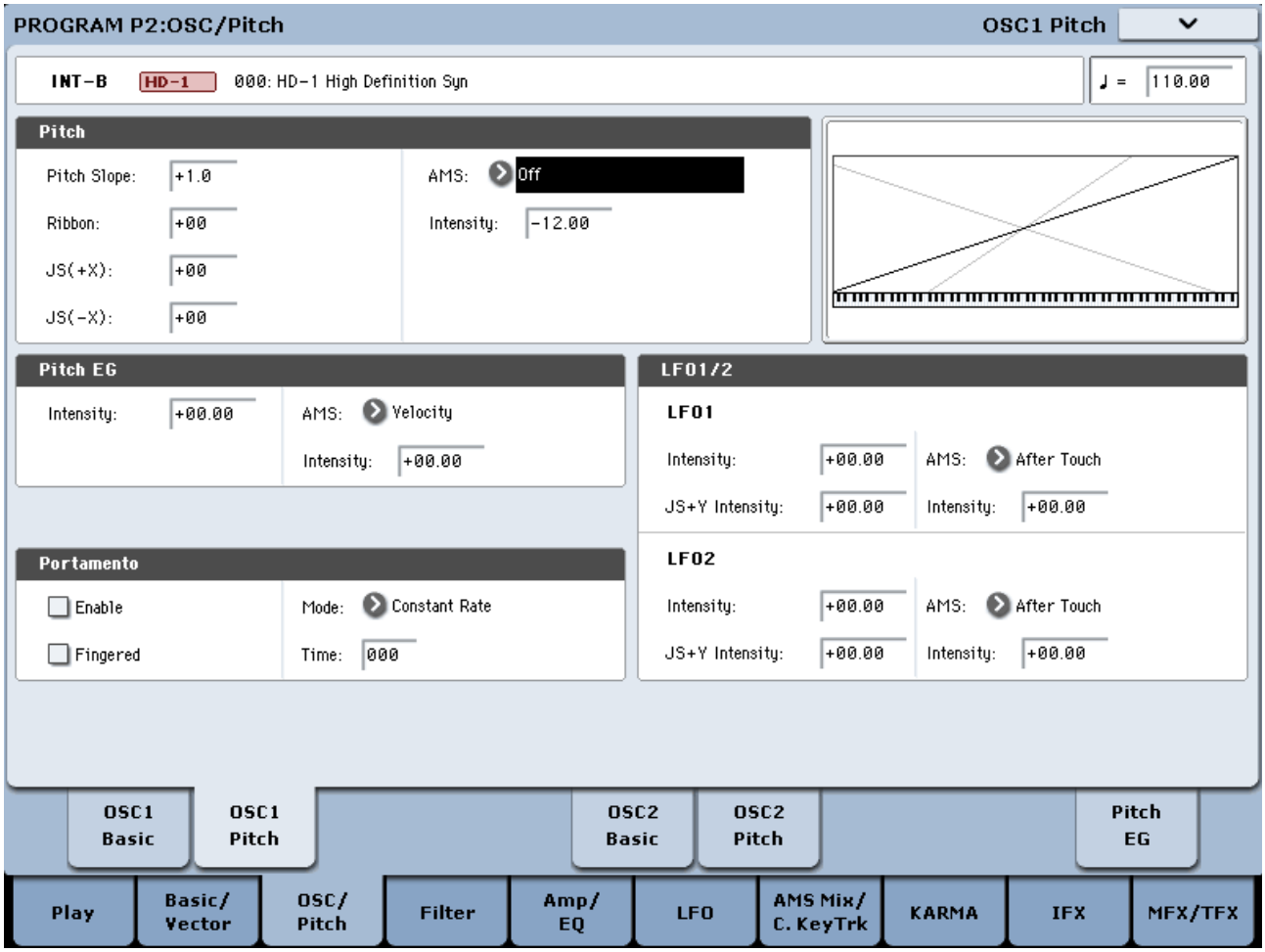
Tune -1200...+1200
Ajusta la afinación en centésimas.

Delay 0-5000, KeyOff
Ajusta el retardo.
KeyOff: el sonido empezará al soltar la tecla.

2–1f: Drum Kit
[I-00…39, U-A00…15, U-B00…15, U-C00…15, U-D00…15, U-E00…15, U-F00…15, U-G00…15, GM0…8]
Selecciona una batería.

2-1: Comandos de menú de Página
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–2: OSC1 Pitch



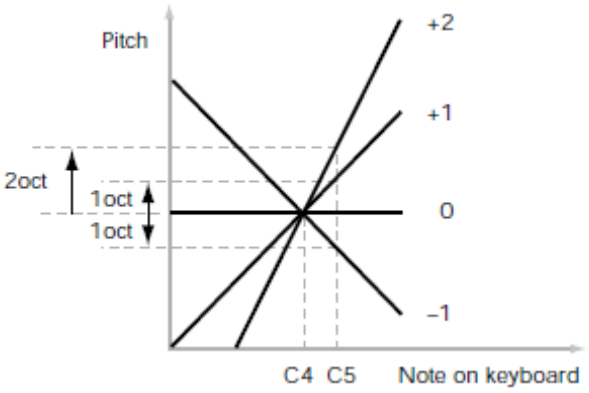
2-2a: Pitch

Pitch Slope -1.0...+2

Valor normal: +1.0.

Valores positivos hacen que el tono suba al tocar notas más agudas.

Valores negativos tienen el Efecto contrario.



Ribbon -12...+12

Especifica el cambio de tono al desplazar el dedo por el Ribbon.
Valores positivos hacen que el tono suba al desplazar el dedo desde el centro a la derecha.
Valores negativos tienen el Efecto contrario.
El controlador Ribbon le permite modelar los parámetros de Programa o de los efectos deslizando su dedo de izquierda a derecha por el deslizador táctil.
Como en los otros controladores, su función específica cambiará según el Programa, Combinación o Canción
actual.

JS +X -60...+12

Especifica el cambio de tono al desplazar el Joystick hacia la derecha.

JS -X -60...+12

Especifica el cambio de tono al desplazar el Joystick hacia la izquierda.

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Intensity -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

2-2b: Pitch EG

Intensity (Pitch EG) -12.00...+12.00

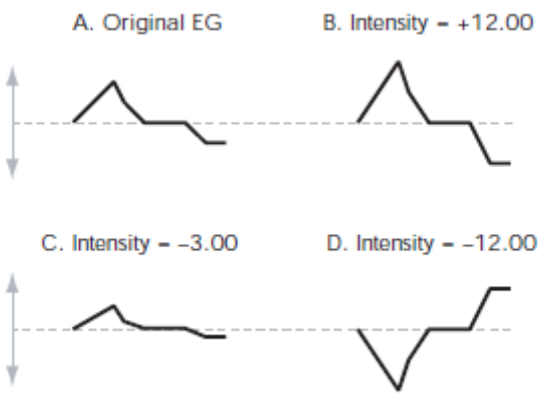
Especifica la intensidad y dirección de la Modulación especificada en 2-3 Pitch EG.

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Intensity -12.00...+12.00

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.



2-2c: LFO1/2

LFO1 Intensity -12.00...+12.00
Especifica la intensidad y dirección de la Modulación especificada en 5-1 OSC1 LFO1.

JS +Y -12.00...+12.00
Especifica la intensidad y dirección de la Modulación producida en OSC1 LFO1 cuando el Joystick se mueve hacia adelante.

AMS
Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Intensity -12.00...+12.00
Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

LFO2 Intensity -12.00...+12.00
JS +Y -12.00...+12.00
AMS
Intensity -12.00...+12.00
Consulte las explicaciones anteriores para LFO1.

2-2d: Portamento

Ajusta el Efecto de Portamento.
ENABLE
Si está activada se aplicará portamento.
Fingered
Disponible si Enable está activada.
Activada: el portamento se aplica si continua pulsando la nota anterior y pulsa la siguiente.
Desactivada: siempre se aplicará portamento.

Mode [Constant Rate, Constant Time]
Modo: velocidad constante, o tiempo constante.

TIME
Especifica el Parámetro de tiempo.

Comandos de menú de Página
📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

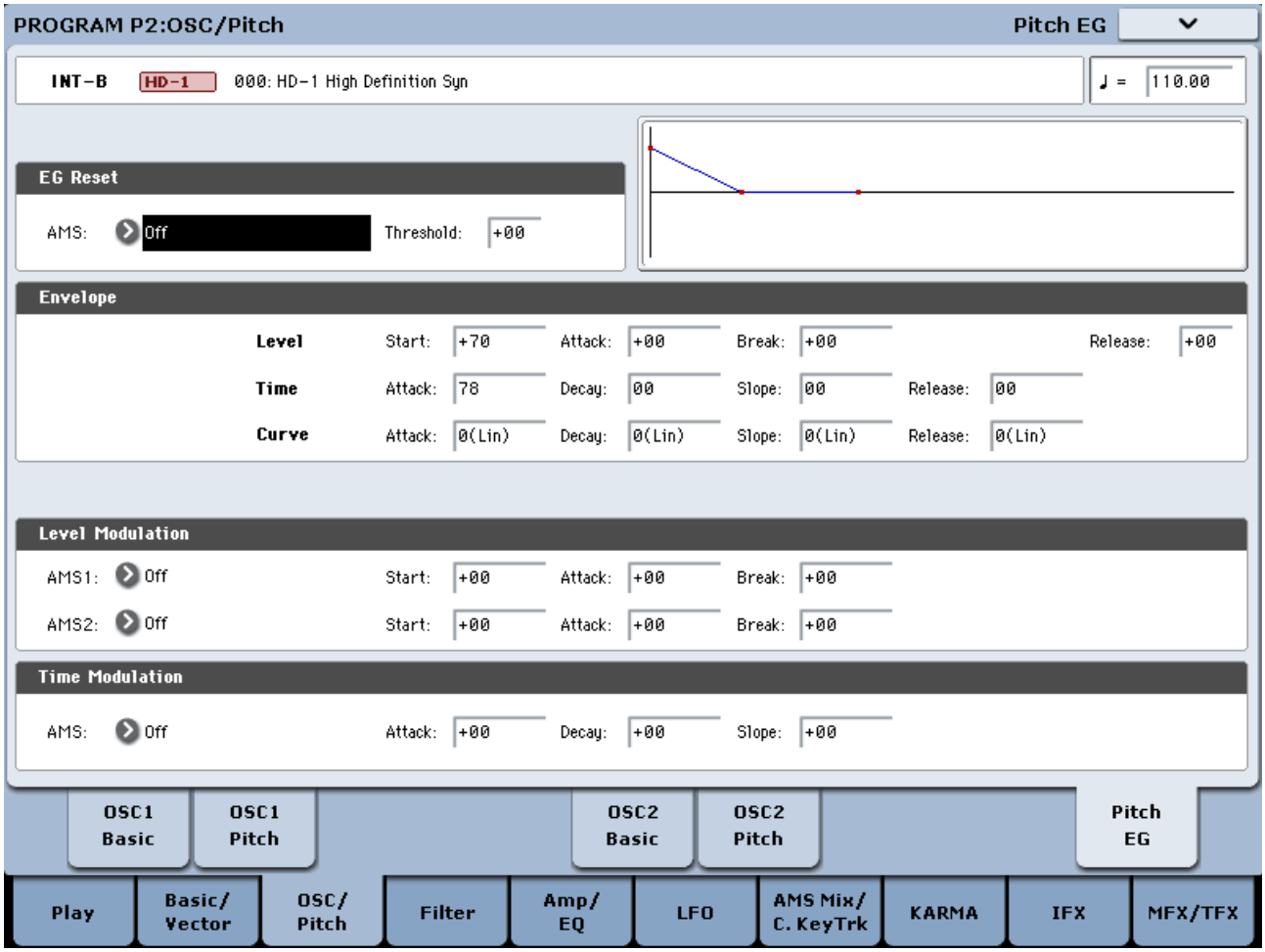
2–5: OSC2 Basic

Ajustes básicos del oscilador 2.
Sólo disponible si **Oscillator Mode** está en **Double.**

2–6: OSC2 Pitch

Ajustes de tono del oscilador 2.
Sólo disponible si **Oscillator Mode** está en **Double.**

2-9: Pitch EG



2–9a: EG Reset

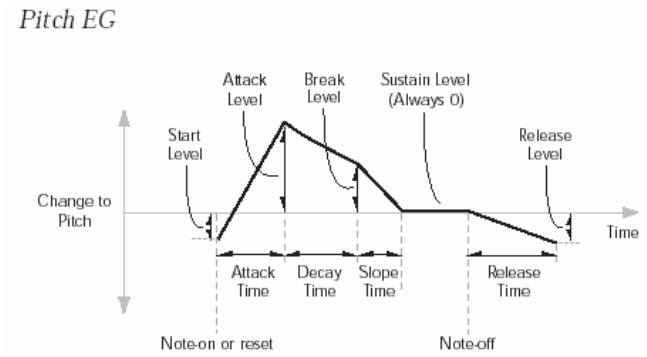
AMS (EG Reset AMS) [Lista de origen de AMS]

Origen de AMS para la inicialización de envolvente.

Threshold [–99…+99]

Nivel umbral del Parámetro anterior.

2–9b: Envelope



LEVEL:

Ajusta los niveles del envolvente de tono.
Los Parámetros son los siguientes:

Start -99...+99

Nivel de tono al pulsar la nota.

Attack -99...+99

Nivel de tono cuando ha pasado el ataque.

Break –99…+99

Punto de ruptura.

Release -99...+99

Nivel de tono cuando ha pasado la relajación.

TIME:

Ajusta los tiempos del envolvente de tono.
Los Parámetros son los siguientes:

Attack Time 0…99

Tiempo de Ataque. Especifica el tiempo desde tecla pulsada hasta que el nivel de ataque. Con 0 el valor cambiará instantáneamente. Con 99 el valor cambiará lentamente.

Decay Time 0…99

Tiempo de Caída. Es el tiempo desde que acaba el ataque hasta el tono normal.

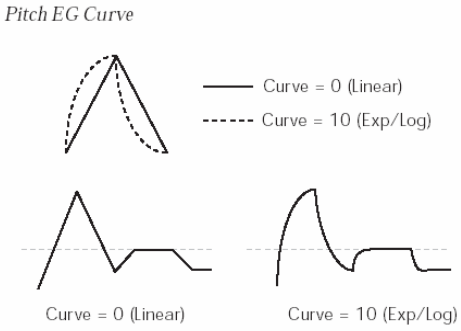
Slope 00…99

Velocidad de caída.

Release Time 0…99

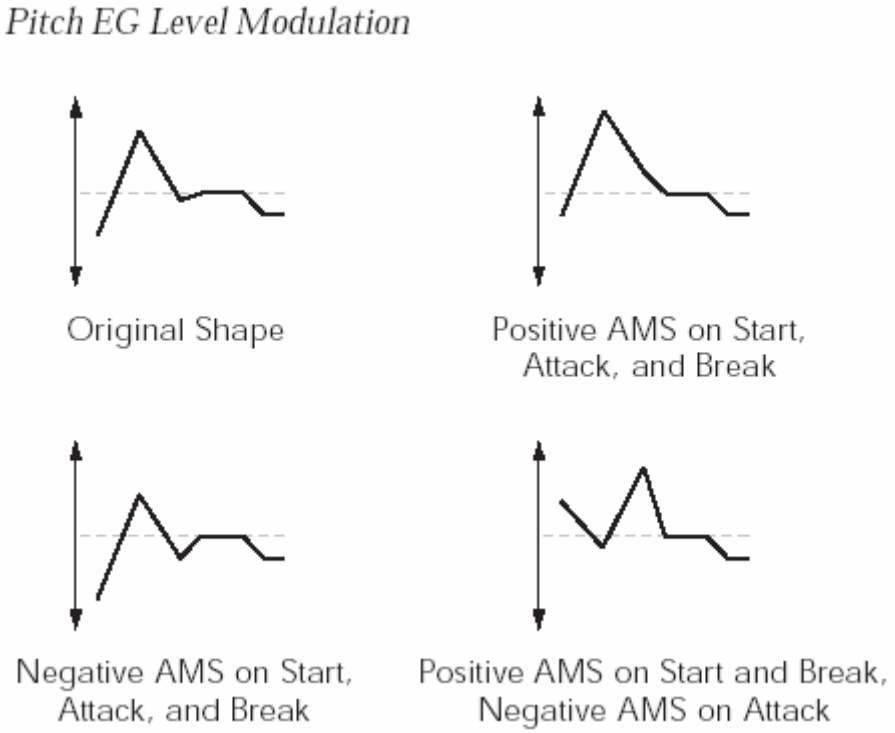
Tiempo de Relajación. El cual transcurre desde nota soltada.

Curve: curva



2-9c: Level Modulation

Permiten controlar el EG de tono mediante Modulación alternativa.



AMS 1
Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.
Off: no hay Modulación.

Start
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS 1.

Attack
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS 1.

Break
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro BREAK causado por AMS 1.

AMS 2
Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.
Off: no hay Modulación.

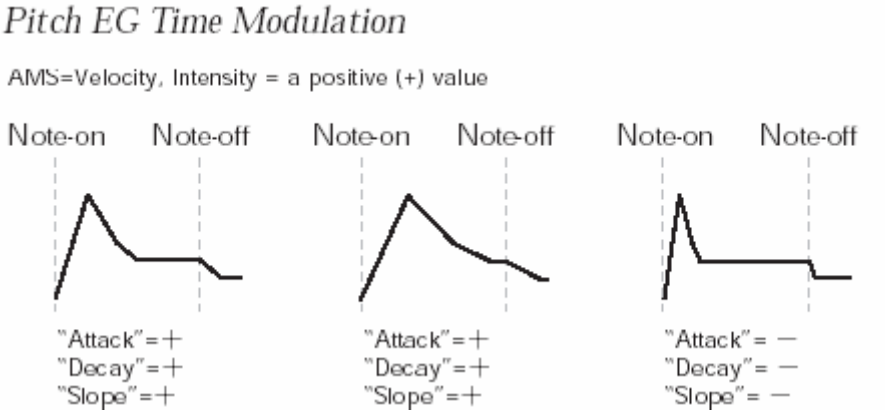
Start
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS 2.

Attack
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS 2.

Break
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro BREAK causado por AMS 2.

2-3c: Time Modulation

Permite modular los tiempos de EG de tono mediante Modulación alternativa.



AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Attack

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK TIME causado por AMS.

Decay

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro DECAY TIME causado por AMS.

Slope

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro SLOPE causado por AMS.

Release

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro RELEASE causado por AMS.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Program P3: Filter

Aquí puede programar los filtros.

Cuando OSCILLATOR MODE está en SINGLE no podrá acceder al Filtro 2.

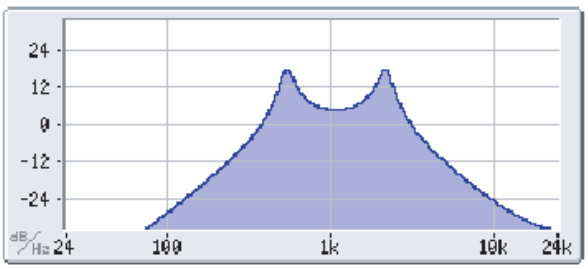
3-1: Filter 1

Parámetros del Filtro 1.

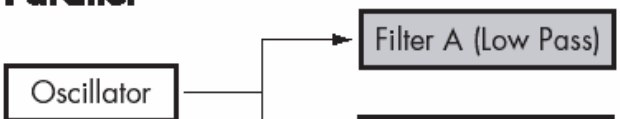
3-1a: FILTER ROUTING: Configuración de filtros

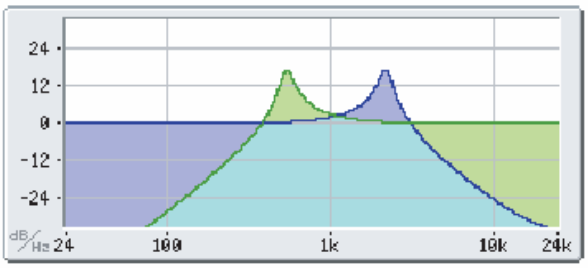
Cada oscilador tiene 2 filtros: Filter A y Filter B.
El Parámetro Routing controla la configuración de los mismos y su conexión:
Single usa sólo el Filter A como 2 polos y 12dB/octava (6dB para Band Pass y Band Reject).
Serial usa ambos filtros en serie.
Parallel usa ambos filtros en paralelo.
24dB/oct. mezcla ambos filtros para crear un sólo filtro de 4 polos y 24dB/octava (12dB para Band Pass y Band Reject). Esta configuración produce un sonido más incisivo y una resonancia más delicada. Es el típico filtro de sintetizadores analógicos clásicos.

Serial



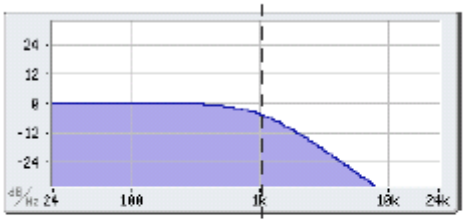
Parallel



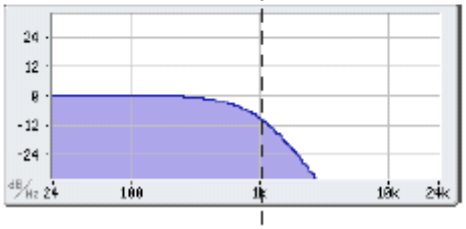


12db/oct / 24db/oct

Low Pass:
12dB/oct



Low Pass:
24dB/oct



3-1b: FILTER TYPE: selecciona el tipo de filtro:

FILTRO PASA BAJOS: LOW PASS

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

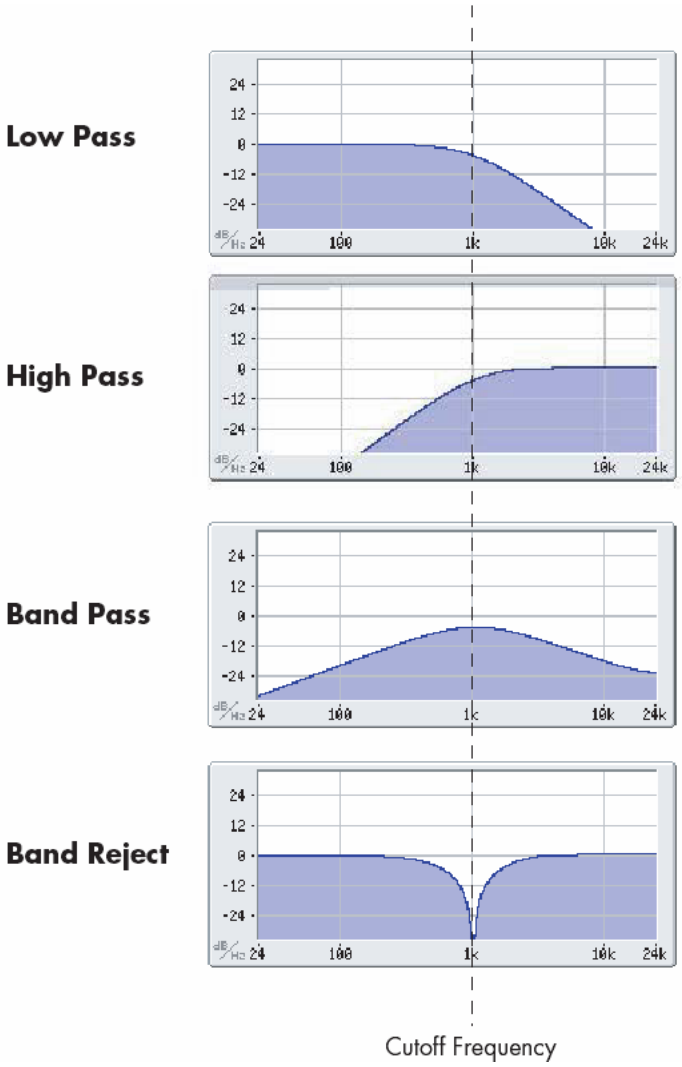
FILTRO PASA ALTOS: HIGH PASS

Corta las frecuencias graves. El sonido resulta más ligero.

Filtro Pasa Banda: Band Pass

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

Filtro Quita Banda: Band Reject.
Corta una banda de frecuencia determinada cuya frecuencia de corte se puede programar. Si modulamos la frecuencia de corte con un LFO obtenemos Efectos tipo fáser.



Bypass Off, On

Puenteo de filtro. ON: filtro desactivado.

Frequency 00-99

Ajusta la frecuencia de corte.

Trim

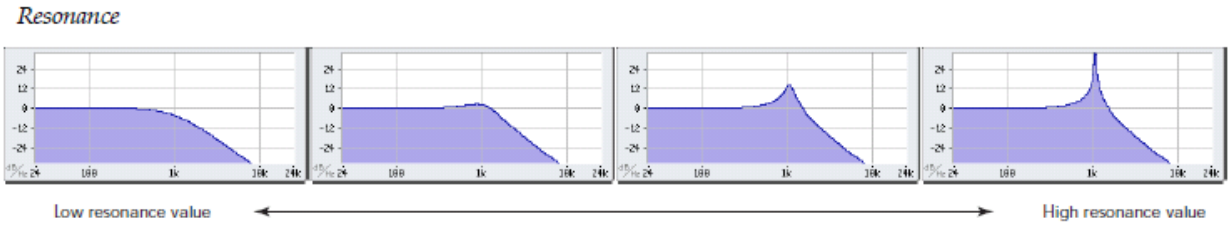
Nivel de entrada del filtro.

Ajústelo de manera que no se produzca distorsión.

Si sube excesivamente este Parámetro se puede producir distorsión si la resonancia es alta, etc.

Resonance 00-99

Ajusta la resonancia.
Enfatiza los armónicos en la región de Frecuencia de corte para añadir carácter al sonido.
Valores altos producen un Efecto más fuerte. Si se produce distorsión, reduzca Input Trim.



Resonance AMS

Selecciona una fuente de Modulación alternativa que modulará la resonancia.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.
Efecto de la resonancia:

3–1c: Filter B

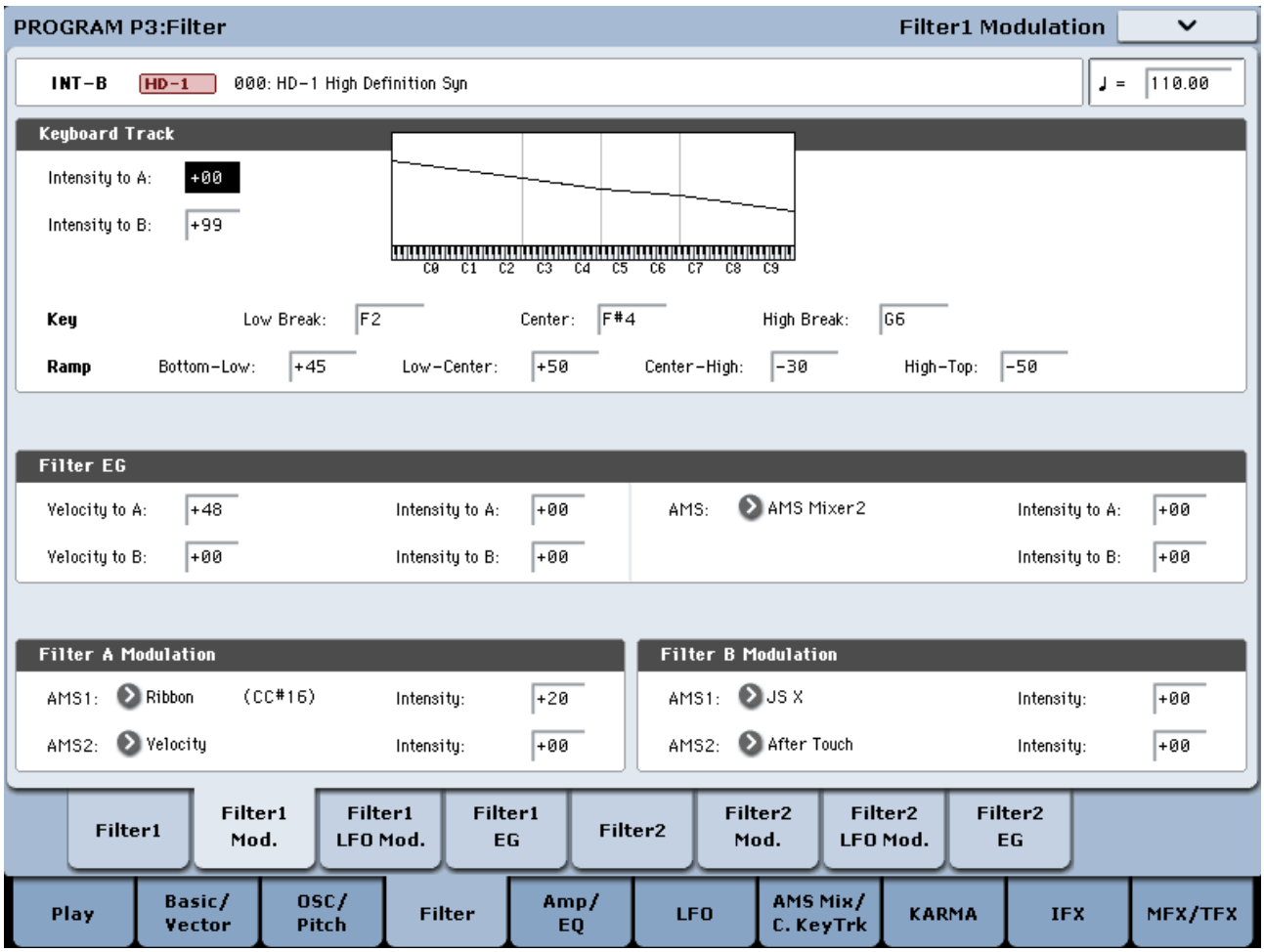
Sólo si **Filter Routing está en Serial** o **Parallel**.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

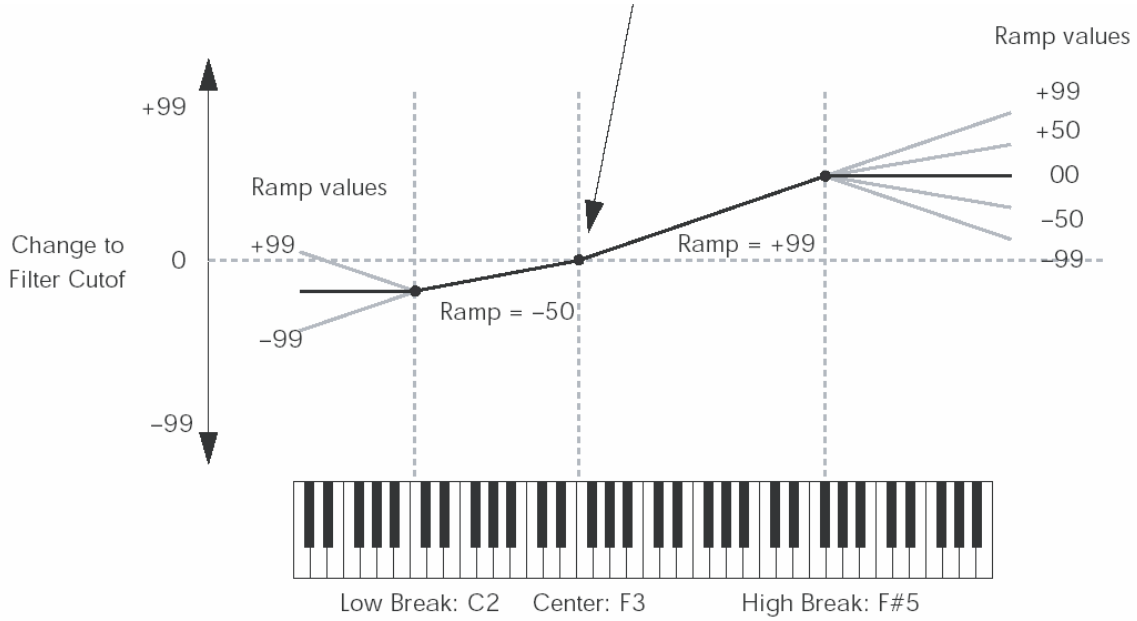
3-2: Filter 1 Modulation

Estos Parámetros permiten aplicar Modulación a la frecuencia de corte del filtro.



3-2a: Keyboard Track

Especifica cómo afectará el teclado a la brillantez del sonido



Intensity to A -99...+99

Especifica la profundidad y dirección del Efecto que tendrán los Parámetros de seguimiento de teclado en el filtro 1A.

Intensity to B -99...+99

Especifica la profundidad y dirección del Efecto que tendrán los Parámetros de seguimiento de teclado en el filtro 1B.

Low C-1…G9

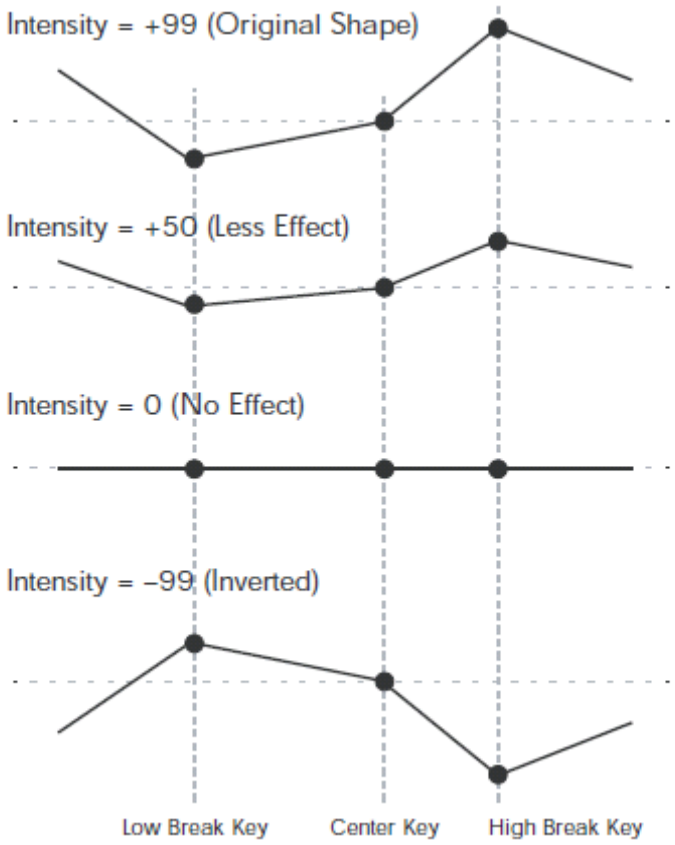
Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado inferior.

Center C-1…G9

Especifica la tecla central del seguimiento de teclado.

High C-1…G9

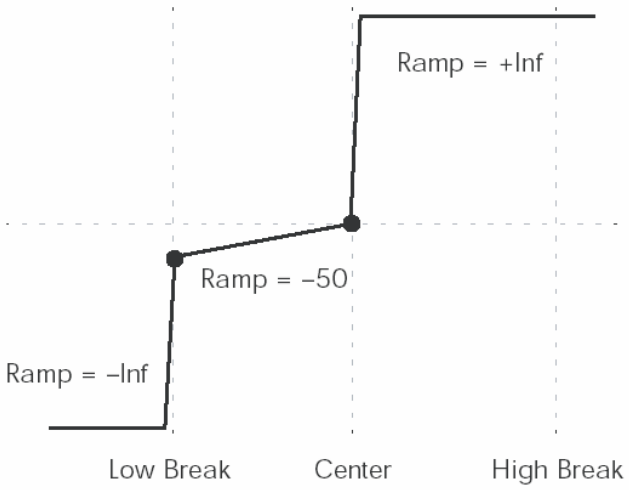
Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado superior.



RAMP:

Especifican el ángulo del seguimiento de teclado.

+Inf and –Inf Ramps

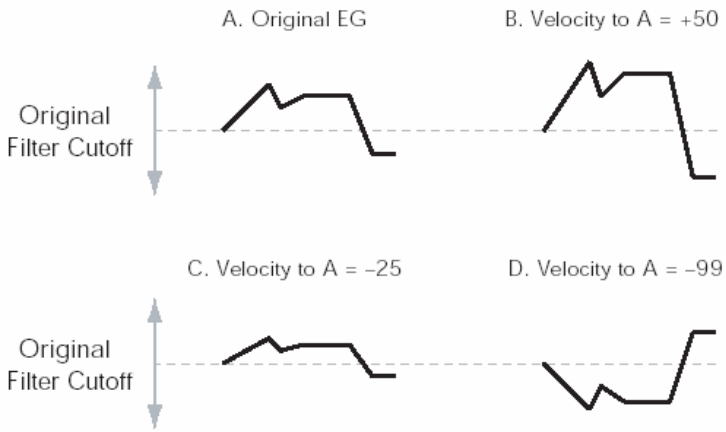


3-2b: Filter EG

Parámetros de envolvente de filtro.

Velocity to A -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá la velocidad en el EG de Filtro 1A.
Valores positivos hacen que las notas agudas sean más brillantes. Los valores negativos producen el efecto contrario.



Velocity to B -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá la velocidad en el EG de Filtro 1B.
Valores positivos hacen que las notas agudas sean más brillantes. Los valores negativos producen el efecto contrario.

Intensity to A -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá el EG de Filtro 1 en la frecuencia de corte del Filtro 1A.

Intensity to B -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto que tendrá el EG de Filtro 1 en la frecuencia de corte del Filtro 1B.

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Int to A -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1A.

Int to B -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1B.

FILTER A:

AMS 1

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.
Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

AMS 2

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.
Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 2.

FILTER B:

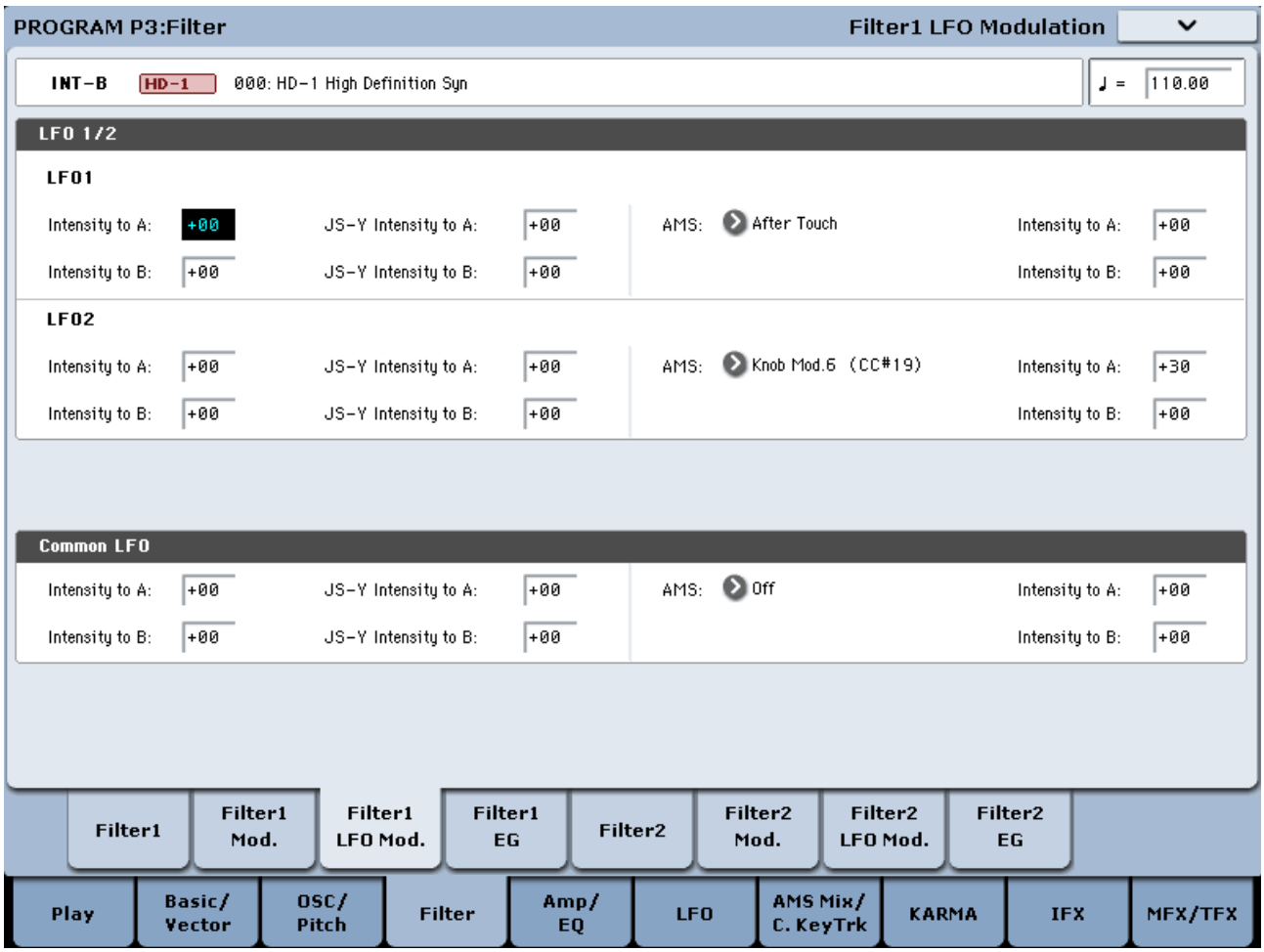
Parámetros idénticos a filtro A.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3-3: Filter 1 LFO Modulation

Parámetros de LFO de Filtro.



3-3a: LFO 1

Parámetros de LFO 1.

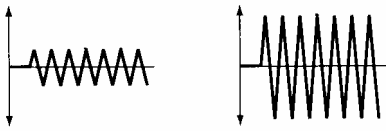
Intensity to A -99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1A.

Intensity to B -99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1B.

Cambio en la frecuencia de corte:



JS-Y Intensity to A-99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1A al mover el Joystick hacia usted.

JS-Y Intensity to B-99...+99

Especifica la profundidad y dirección de la Modulación que tendrá OSC1 LFO1 sobre el filtro 1B al mover el Joystick hacia usted.

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Int to A -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1A.

Int to B -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS en el filtro 1B.

LFO 2

Parámetros de LFO 2.
Parámetros idénticos al LFO 1.

3–3b: Common LFO

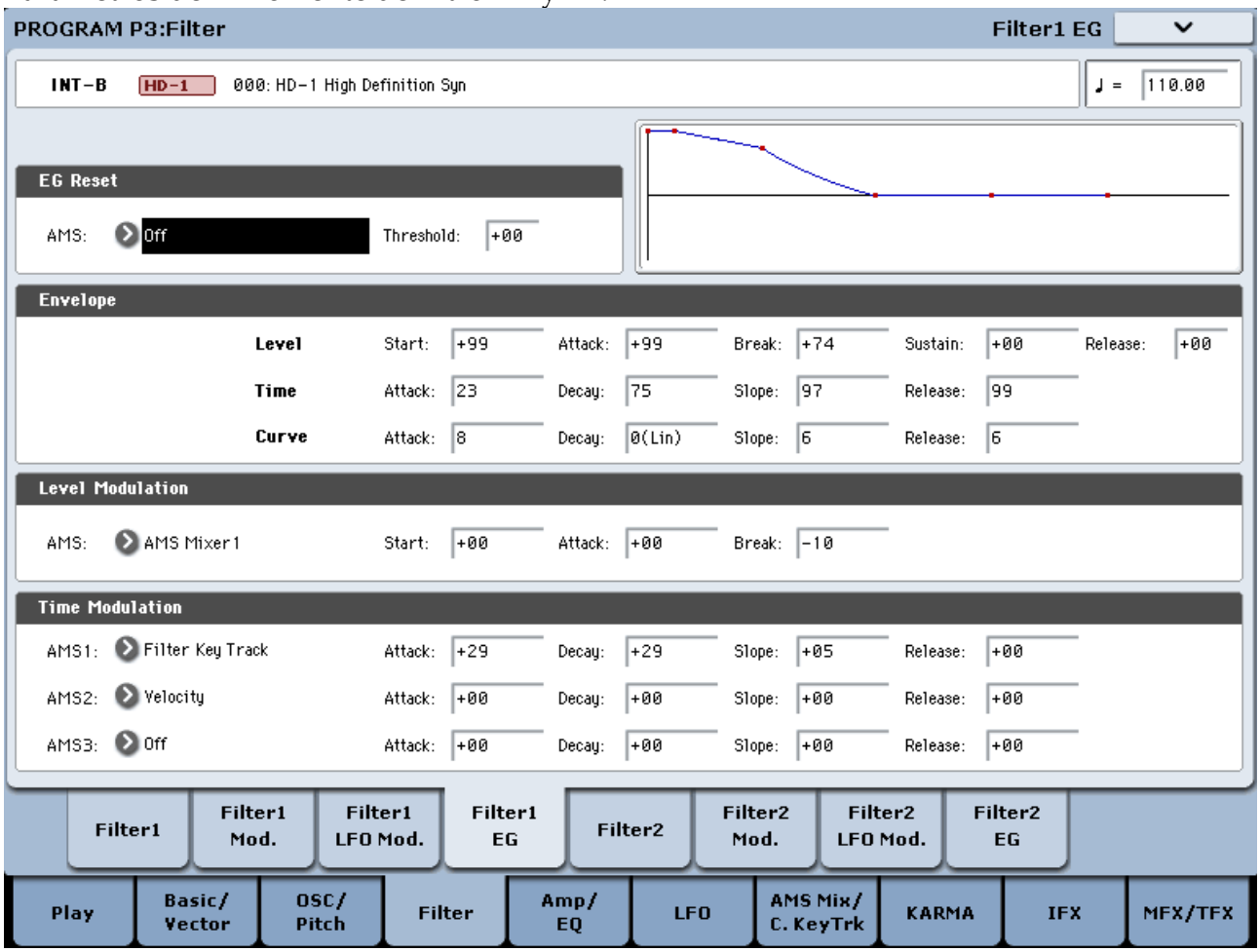
Parámetros idénticos al LFO 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3-4: Filter 1 EG AMSource

Parámetros de Envolvente de filtro 1A y 1B.



3–4a: EG Reset

AMS (EG Reset AMS) [Lista de origen de AMS]

Threshold [–99…+99]

Nivel umbral.

3-4b: Filter 1 Envelope

Parámetros de envolvente de filtro 1.

LEVEL:

Ajusta los niveles del envolvente de filtro.
Los Parámetros son los siguientes:

Start -99...+99

Nivel de frecuencia de corte al pulsar la nota.

Attack -99...+99

Nivel de frecuencia de corte cuando ha pasado el ataque.

Break -99...+99

Nivel de frecuencia de corte cuando ha pasado la caída.

Sustain -99...+99

Nivel de sostenido.

Release -99...+99

Nivel de frecuencia de corte cuando ha pasado la relajación.

TIME:

Ajusta los tiempos del envolvente de filtro.

Los Parámetros son los siguientes:

Attack Time 0…99

Tiempo de Ataque. Especifica el tiempo desde tecla pulsada hasta que el nivel de ataque. Con 0 el valor cambiará instantáneamente. Con 99 el valor cambiará lentamente.

Decay Time 0…99

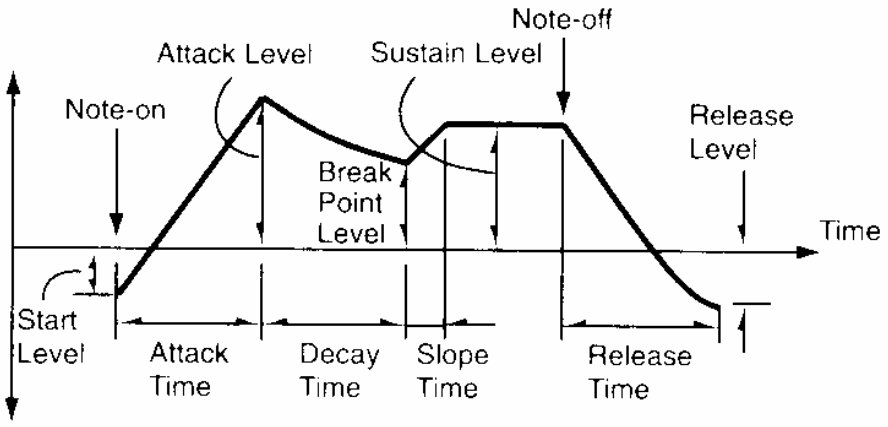
Tiempo de Caída. Es el tiempo desde que acaba el ataque hasta la frecuencia de corte normal.

Slope 0...99

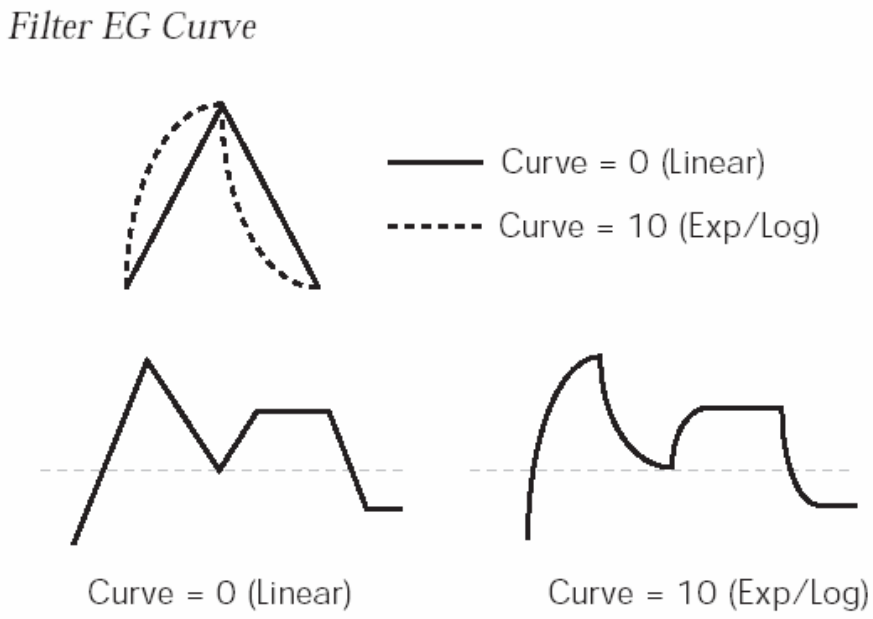
Nivel de pendiente al cual se llega al transcurrir el tiempo de caída.

Release Time 0…99

Tiempo de Relajación. El cual transcurre desde nota soltada.



Curve: curva



3-4c: Level Modulation

Permiten controlar el EG de filtro mediante Modulación alternativa.

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Start

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS.

Attack

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS.

Break

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro BREAK causado por AMS.

3-4d: Time Modulation

Permite modular los tiempos de EG de filtro mediante Modulación alternativa.

AMS 1

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.
Off: no hay Modulación.

Attack

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK TIME causado por AMS.

Decay

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro DECAY TIME causado por AMS.

Slope

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro SLOPE TIME causado por AMS.

Release

Especifica la dirección del cambio en el Parámetro RELEASE TIME causado por AMS.

AMS2 y AMS3

Parámetros idénticos a AMS 1.

3-5 / 3-6 / 3-7 / 3-8 FILTER 2

Aparecen si OSCILLATOR MODE es DOUBLE.
Parámetros idénticos a FILTER 1.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

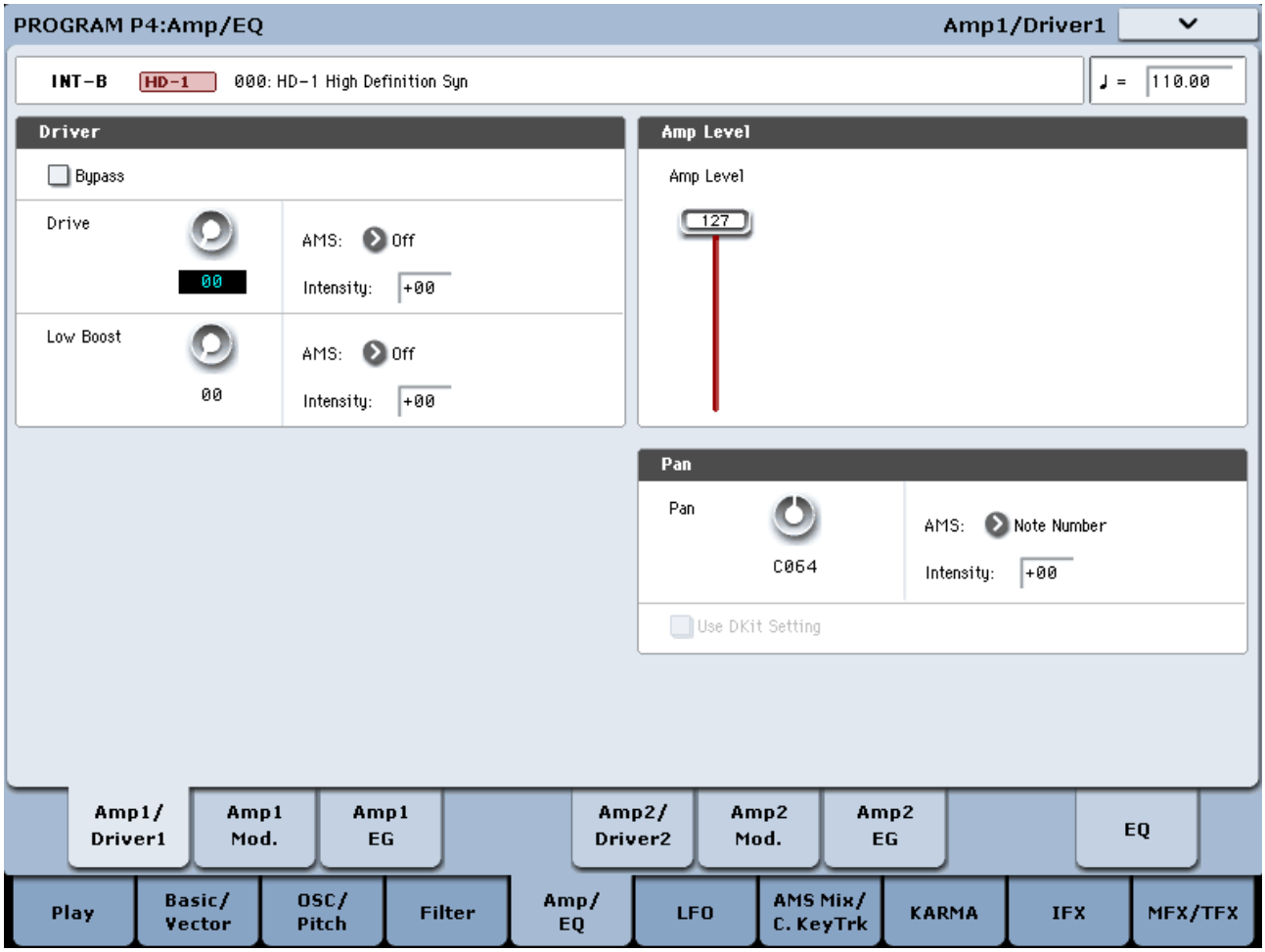
Program P4: Amp / EQ

Amplificador: especifica los cambios de volumen

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

Por ejemplo, una nota tocada en un piano comienza con un volumen fuerte y luego se atenúa gradualmente. Por otro lado, una nota tocada en un órgano mantiene el mismo volumen mientras está pulsada la tecla, y una nota tocada en un violín puede cambiar durante la nota tal como desee el intérprete.

4-1: AMP 1 / DRIVER 1



4–1a: Driver

Un nuevo Parámetro de saturación 'Drive' añade armónicos que van desde la saturación más suave hasta la más salvaje.
Este Efecto procesa cada voz de forma individual.
Parámetros:
Drive controla la brillantez del timbre. Valores altos crean mayor distorsión.
📖 Nota adicional: aunque el Parámetro Drive esté a 0, el circuito Drive afectará al timbre. Si lo que desea es un sonido completamente claro use el control Bypass.
Low Boost es un Ecualizador de graves especial que añade carácter al sonido. La frecuencia de Ecualizador varía con el Parámetro Drive.

Bypass Off, On

Puenteo. ON: desactivado.

4-1b: AMP LEVEL 0-127

Ajusta el volumen del sonido.

MIDI: se puede controlar con mensajes CC07.

4-1c: PAN

Ajusta el panorama.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

RaNDom: posición aleatoria.

MIDI: se puede controlar con mensajes CC10.

Casilla USE DKIT SETTING

Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

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

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

INTENSITY

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

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

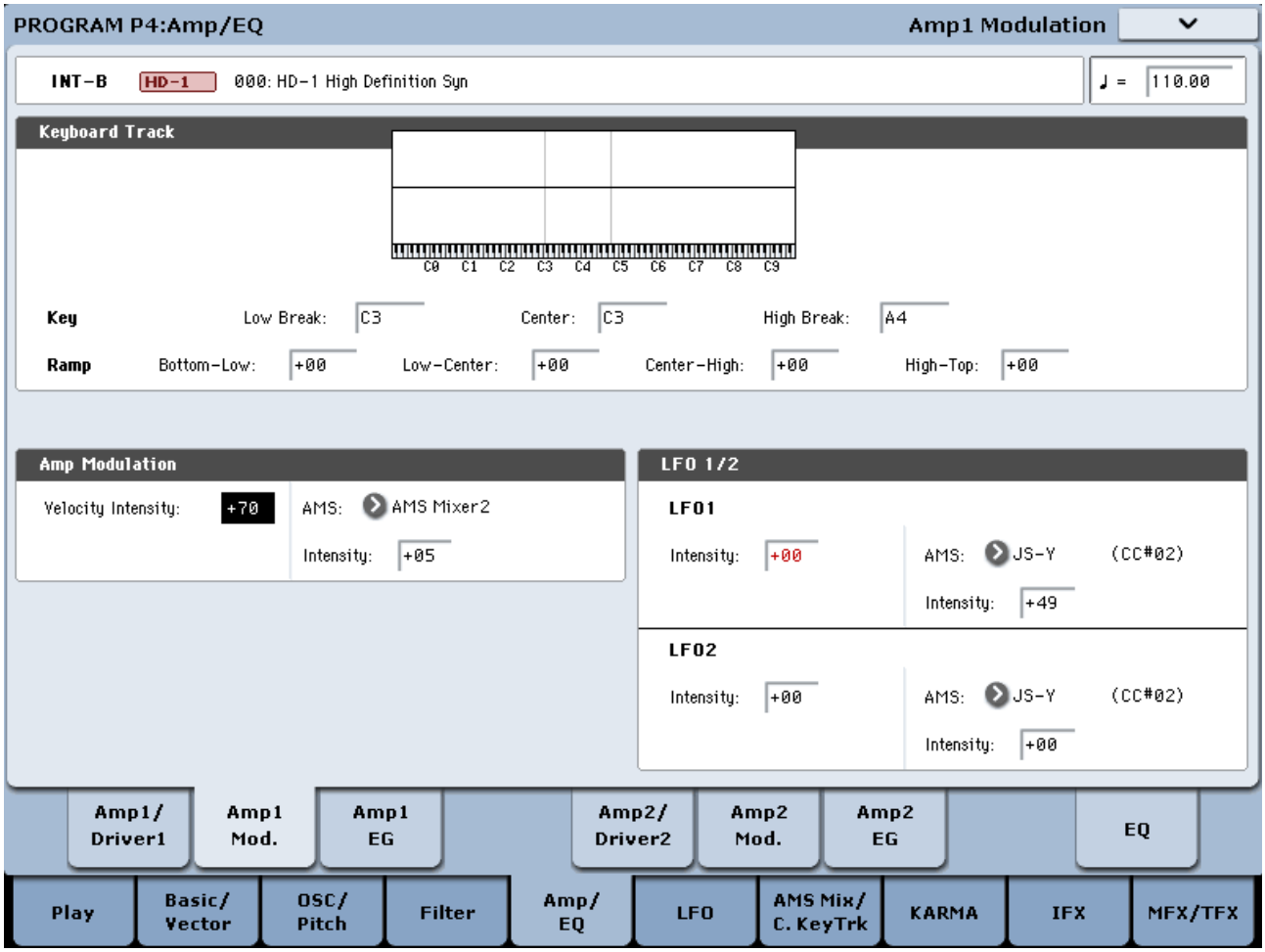
LFO 1/2: será regulado por el LFO seleccionado.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

4-2: AMP 1 MODULATION

Modulación de amplificador.



4-2a: SEGUIMIENTO DE TECLADO: KEYBOARD TRACK

Varía el volumen dependiendo de la nota que toque.

Low C-1…G9

Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado inferior.

Center C-1…G9

Especifica la tecla central del seguimiento de teclado.

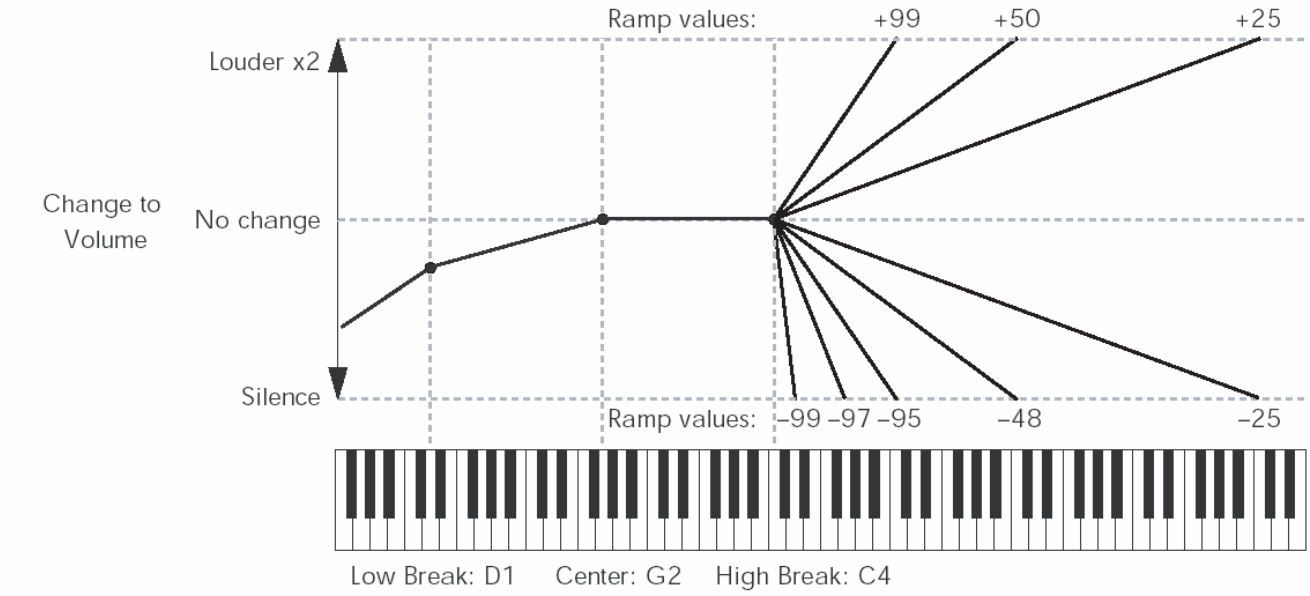
High C-1…G9

Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado superior.

RAMP:

Especifican el ángulo del seguimiento de teclado.

Amp Keyboard Tracking



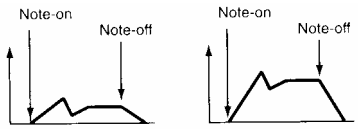
4-2b: AMP MODULATION

Permite usar la velocidad para controlar el volumen.

Velocity Intensity -99...+99

Valores positivos: el volumen subirá al tocar más fuerte.

Valores negativos: el volumen bajará al tocar más fuerte.



AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

4-2c: LFO 1/2

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

LFO 1 Intensity -99...+99

LFO INTENSITY: intensidad de Trémolo.

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

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

LFO 2 Intensity -99...+99

LFO INTENSITY: intensidad de Trémolo.

AMS

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.

Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS.

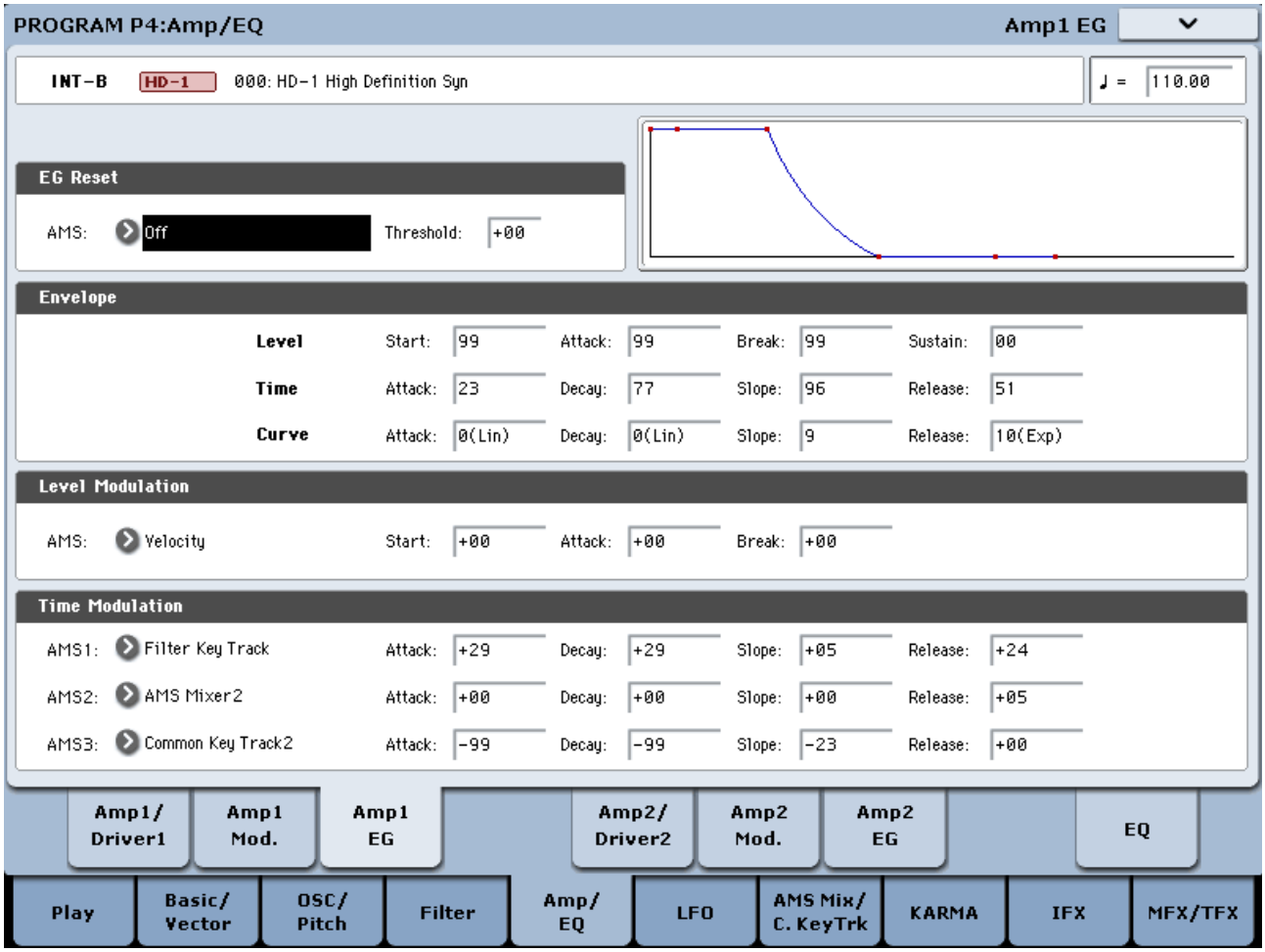
AMS INTENSITY: intensidad de trémolo mediante una fuente de Modulación alternativa.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

4-3: AMP 1 EG

Aquí se programan los envolventes de volumen.



4–3a: EG Reset

AMS (EG Reset AMS) [Lista de origen de AMS]

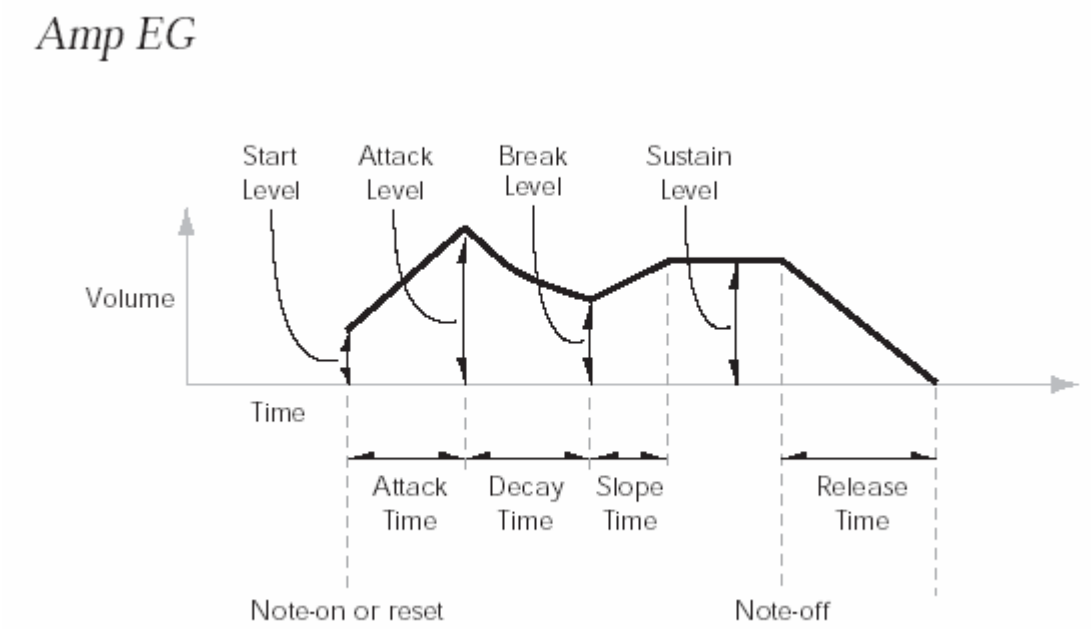
Origen de AMS para la inicialización de envolvente.

Threshold [–99…+99]

Nivel umbral del Parámetro anterior.

4-3b: Amp 1 EG

Parámetros de envolvente de amplificador 1.



LEVEL:

Ajusta los niveles del envolvente de amplificador.

Los Parámetros son los siguientes:

Start -99...+99

Nivel de volumen al pulsar la nota.

Attack -99...+99

Nivel de volumen cuando ha pasado el ataque.

Break -99...+99

Nivel de volumen cuando ha pasado la caída.

Sustain -99...+99

Nivel de sostenido.

TIME:

Ajusta los tiempos del envolvente de volumen.

Los Parámetros son los siguientes:

Attack Time 0…99

Tiempo de Ataque. Especifica el tiempo desde tecla pulsada hasta que el nivel de ataque. Con 0 el valor cambiará instantáneamente. Con 99 el valor cambiará lentamente.

Decay Time 0…99

Tiempo de Caída. Es el tiempo desde que acaba el ataque hasta el volumen normal.

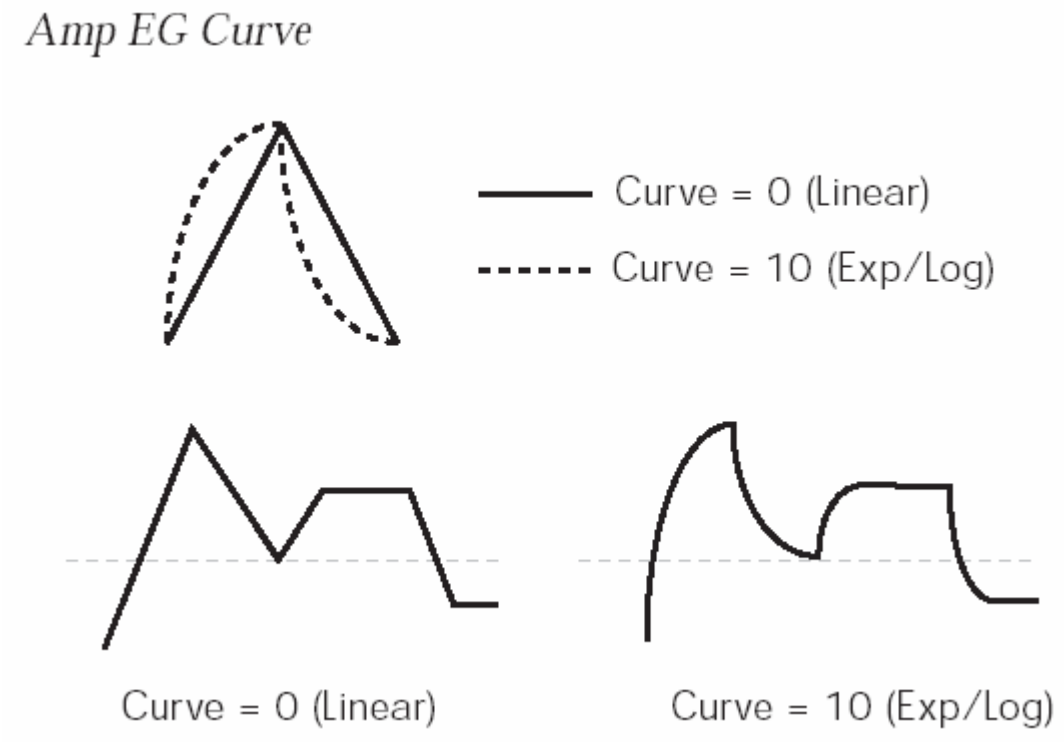
Slope 0...99

Nivel de pendiente al cual se llega al transcurrir el tiempo de caída.

Release Time 0…99

Tiempo de Relajación. El cual transcurre desde nota soltada.

Curve: curva



4-3c: Level Modulation

Permiten controlar el EG de volumen mediante Modulación alternativa.

AMS
Selecciona la fuente de Modulación Alternativa.
Off: no hay Modulación.

Start
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro START causado por AMS.

Attack
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK LEVEL causado por AMS.

Break
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro BREAK causado por AMS.

4-3d: Time Modulation

Permite modular los tiempos de EG de volumen mediante Modulación alternativa.

AMS 1
Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.
Off: no hay Modulación.

Attack
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro ATTACK TIME causado por AMS.

Decay
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro DECAY TIME causado por AMS.

Slope
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro SLOPE TIME causado por AMS.

Release
Especifica la dirección del cambio en el Parámetro RELEASE TIME causado por AMS.

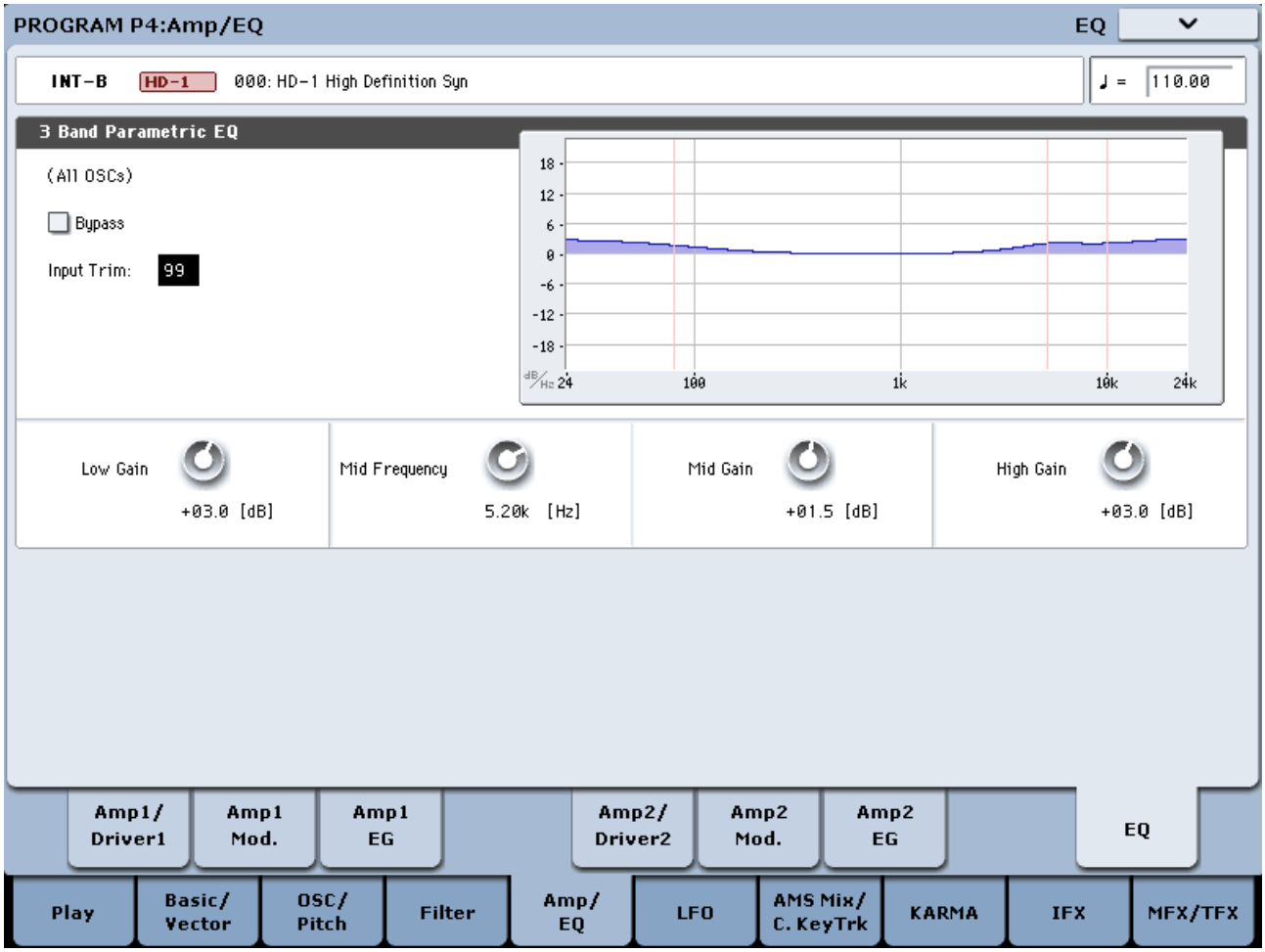
AMS2 y AMS3
Parámetros idénticos a AMS 1.

4-5 / 4-6 / 4-7 AMP 2
Parámetros idénticos a AMP 1.

Comandos de menú de Página
📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

4–9: EQ

Parámetros de Ecualizador.



4–9a: 3 Band Parametric EQ

Bypass Off, On

Puenteo. ON: desactivado.

Trim

Nivel de entrada.

Ajústelo de manera que no se produzca distorsión.

Gain

Ajusta la ganancia de cada banda del Ecualizador.

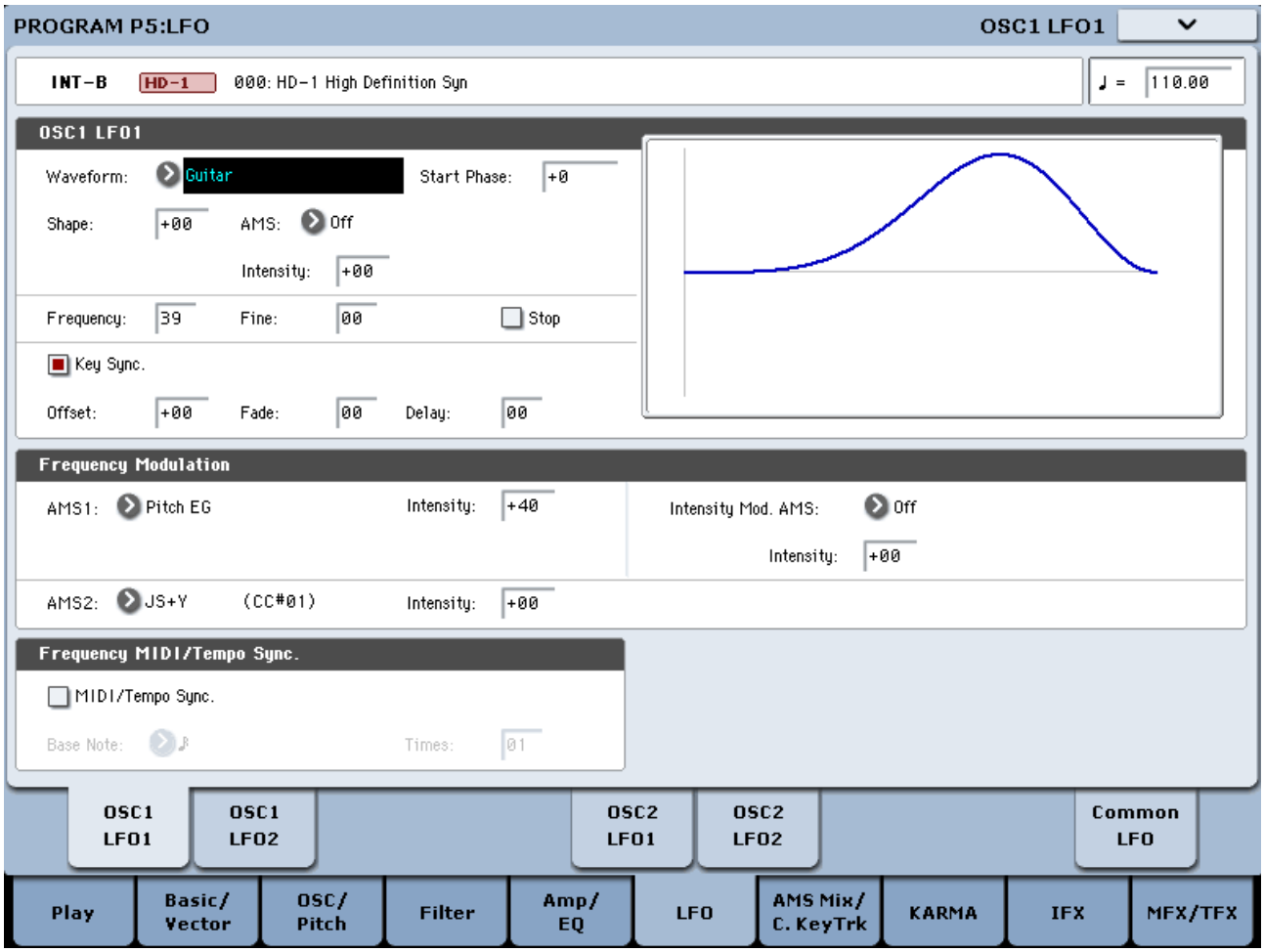
Comandos de menú de Página

Para más información consulte más adelante en este manual.

Program P5: LFO

Parámetros de LFO.

5-1: OSC1 LFO1

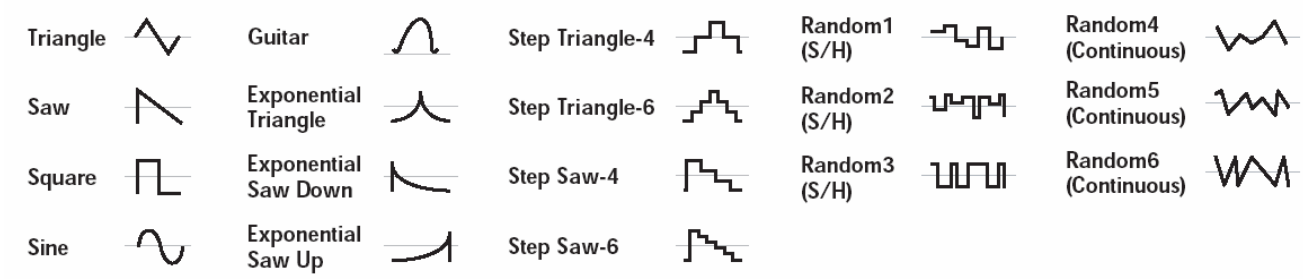


Parámetros de LFO 1 para oscilador 1.

5-1a: OSC 1 LFO 1 Waveform

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

Random: aleatoria.

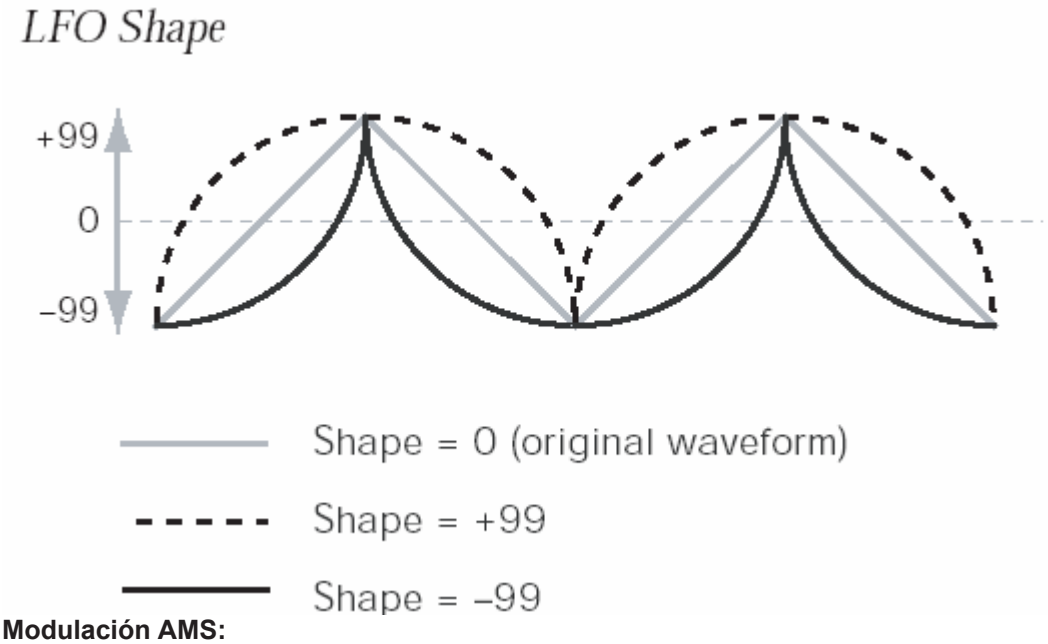


Start Phase [–180…+180, Random]

Fase inicial.

Shape [–99…+99]

Cambia la forma



Modulación AMS:
AMS (Shape)
Intensity [–99…+99]

Frecuency 0…99

Especifica la frecuencia del LFO.

Frequency Fine [00…99]

Frecuencia fina

Stop [Off, On]

Activada: el LFO sólo genera el valor inicial
Desactivada: funcionamiento normal

Key Sync

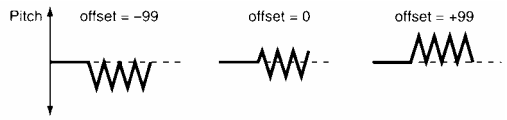
Especifica cómo se comportará la sincronización de tecla (inicialización de la fase del LFO al pulsar una tecla).

Desactivada: El LFO no tendrá en cuenta las pulsaciones de teclado.

Activada: La sincronización se producirá a la primera pulsación de una tecla con un LFO independiente para cada nota.

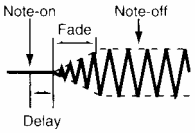
Offset -99…+99

Especifica el valor central de la forma de onda del LFO.



Fade 0…99

Especifica el tiempo de entrada gradual del LFO.



Delay [00…99]

Retardo inicial

5-1b: FREQUENCY MODULATION

Se puede usar un AMS (fuente de Modulación alternativa) para variar la velocidad del LFO.

AMS 1

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.

Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

AMS 2

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.

Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 2.

5-1c: FREQUENCY MIDI / TEMPO SYNC

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Si MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.

Base Note

Nota base.

Times 01-16

Cuando MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada estos Parámetro ajustan una nota base y el nº de veces que se aplicará.

5-1 Comando de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

5-2: OSC1 LFO2

Parámetros de LFO 2 para oscilador 1.

5-5: OSC2 LFO1

Parámetros de LFO 1 para oscilador 2.

5-6: OSC2 LFO2

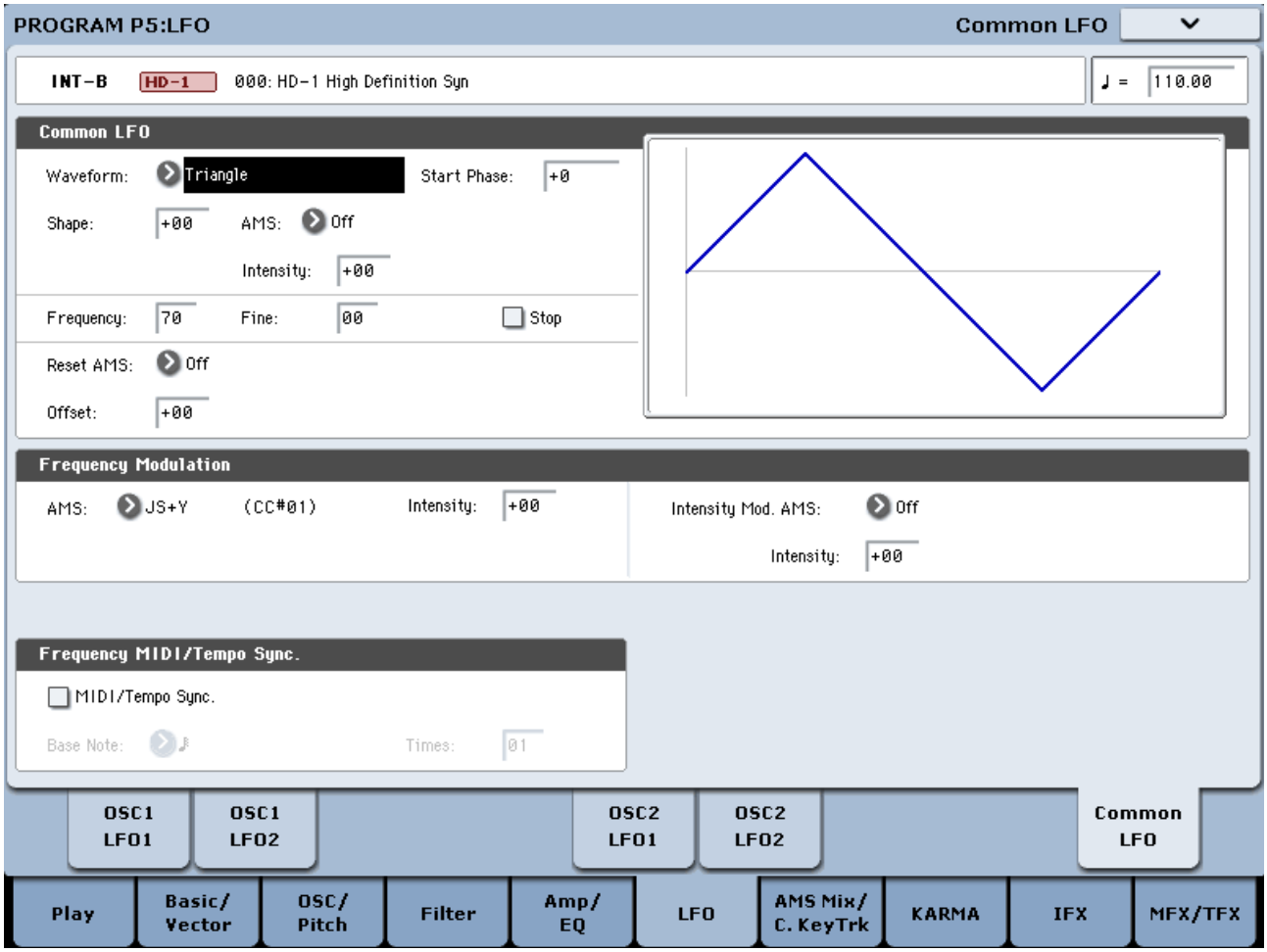
Parámetros de LFO 2 para oscilador 2.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

5–9: Common LFO

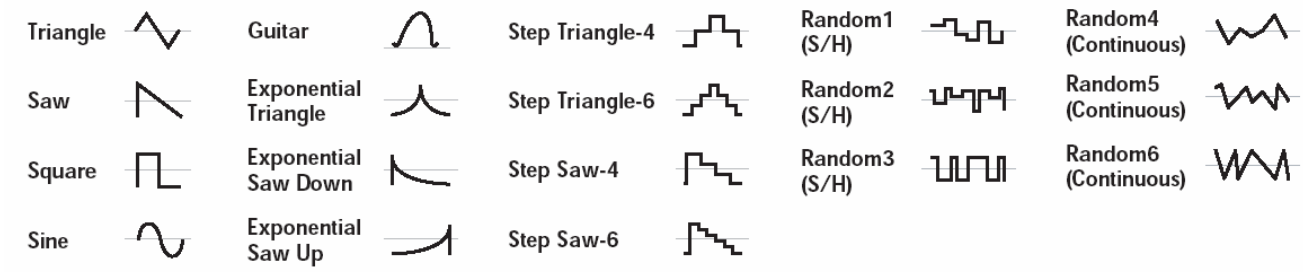
Parámetros de LFO común.



5-9a: Common LFO Waveform

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

Random: aleatoria.

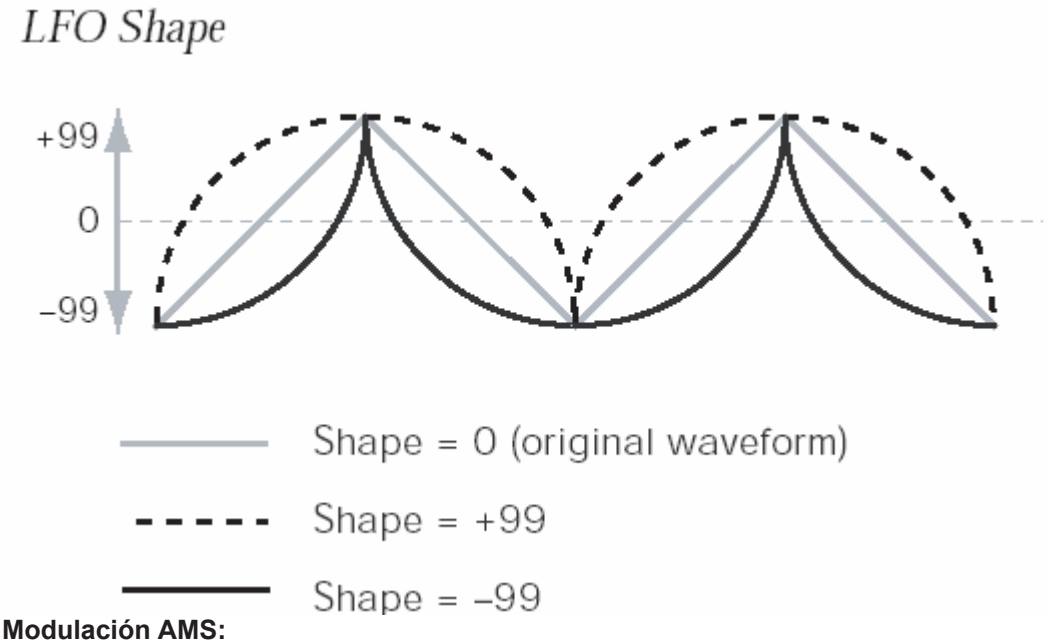


Start Phase [–180…+180, Random]

Fase inicial.

Shape [–99…+99]

Cambia la forma



Modulación AMS:
AMS (Shape)
Intensity [–99…+99]

Frecuency 0…99

Especifica la frecuencia del LFO.

Frequency Fine [00…99]

Frecuencia fina

Stop [Off, On]

Activada: el LFO sólo genera el valor inicial
Desactivada: funcionamiento normal

Reset AMS

Inicialización de LFO mediante fuente de Modulación alternativa.

5-9b: FREQUENCY MODULATION

Se puede usar un AMS (fuente de Modulación alternativa) para variar la velocidad del LFO.

AMS 1

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 1.

Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 1.

AMS 2

Selecciona la fuente de Modulación Alternativa 2.

Off: no hay Modulación.

Intensity -99...+99

Especifica la intensidad y dirección del Efecto producido por AMS 2.

5-9c: FREQUENCY MIDI / TEMPO SYNC

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Si MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.

Base Note

Nota base.

Times 01-16

Cuando MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada estos Parámetro ajustan una nota base y el nº de veces que se aplicará.

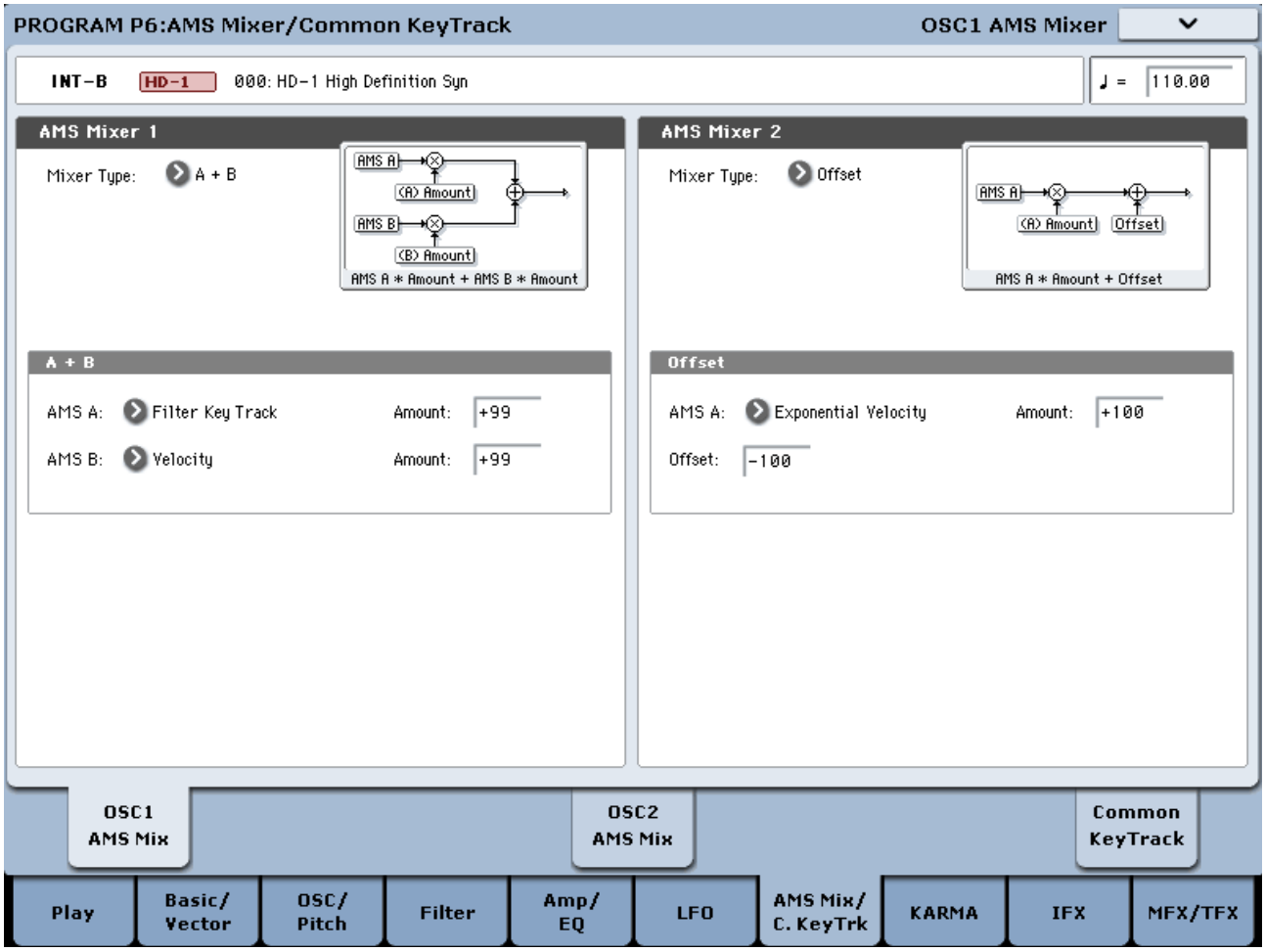
Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Program P6: AMS Mixer/Common Key Track

Los mezcladores AMS combinan dos fuentes de Modulación AMS en una, o bien procesan una fuente de Modulación para convertirla en algo nuevo.
Incluso puede conectar en cascada dos mezcladores usando AMS Mixer 1 como entrada de AMS Mixer 2.

6–1: OSC1 AMS Mixer

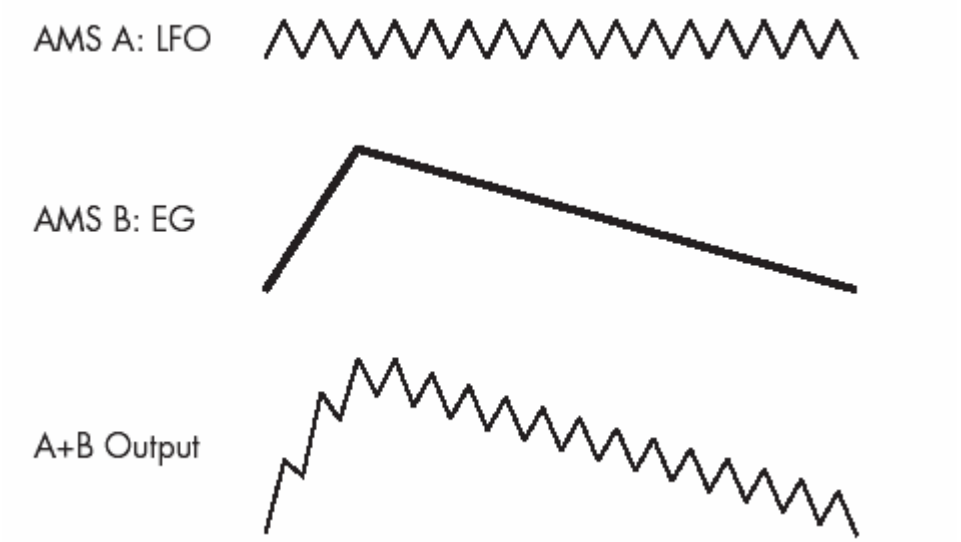


Mezclar dos fuentes de Modulación AMS

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

Por ejemplo para añadir el LFO y EG:

1. Asigne el LFO a AMS A.
2. Asigne el AMS B.
3. Asigne el mezclador AMS Mixer como fuente de Modulación AMS para la resonancia de filtro Filter Resonance (AMS source).



Sugerencias para el uso de AMS

Cuando realice Ajustes para Modulación alternativa piense en el Efecto que desea producir. Después Seleccione una fuente (**AMS**) y Ajuste el Parámetro **Intensity**.
Por ejemplo si desea controlar un sonido de guitarra para que se produzca feedback cuando mueva el joystick, debe Ajustar el joystick para que module la frecuencia de filtro y la resonancia.

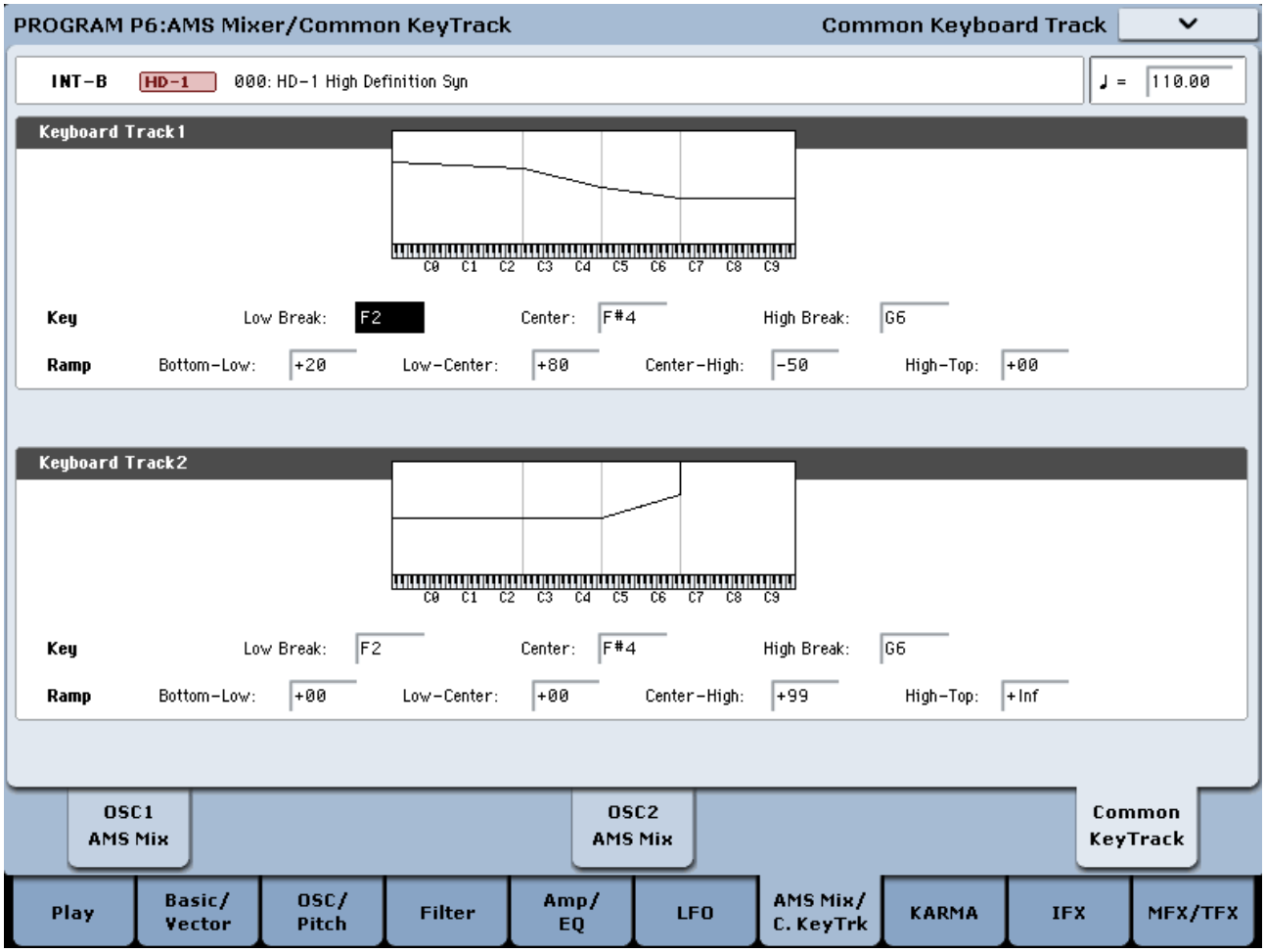
Parámetro SHAPE

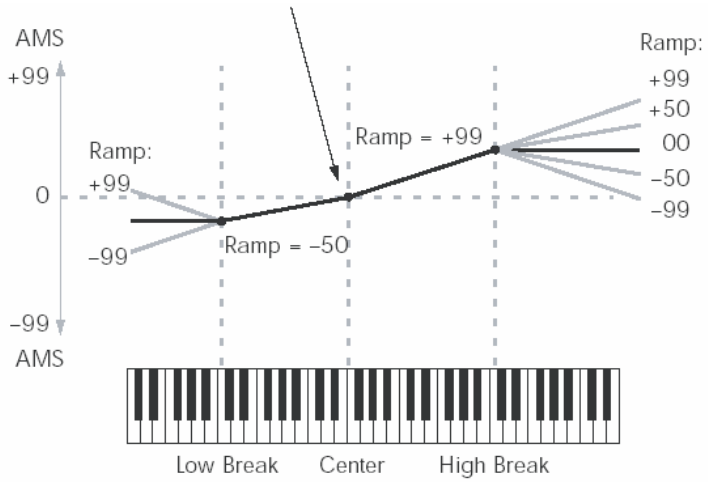
Modo	**Input**	**Shape**	Resultado
Symmetric	Unipolar	Positivo (+)	enfatiza el rango superior
		Negativo (-)	enfatiza el rango inferior
	Bipolar	Positivo (+)	Enfatiza ambos y baja el central
		Negativo (–)	enfatiza el central
Asymmetric	Unipolar	Positivo (+)	Enfatiza el extremo superior
		Negativo (–)	Enfatiza el extremo inferior
	Bipolar	Positivo (+)	enfatiza el rango superior
		Negativo (–)	enfatiza el rango inferior

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

6–9: Common Keyboard Track





Low C-1…G9

Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado inferior.

Center C-1…G9

Especifica la tecla central del seguimiento de teclado.

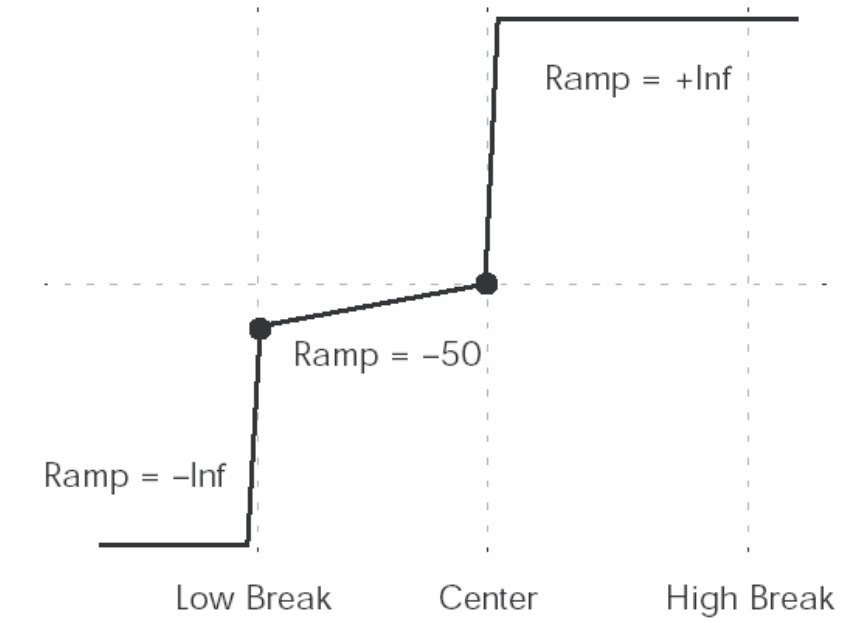
High C-1…G9

Especifica la tecla en la que empezará el seguimiento de teclado superior.

RAMP:

Especifican el ángulo del seguimiento de teclado.

+Inf and –Inf Ramps



6–9b: Keyboard Track 2

Parámetros idénticos al anterior

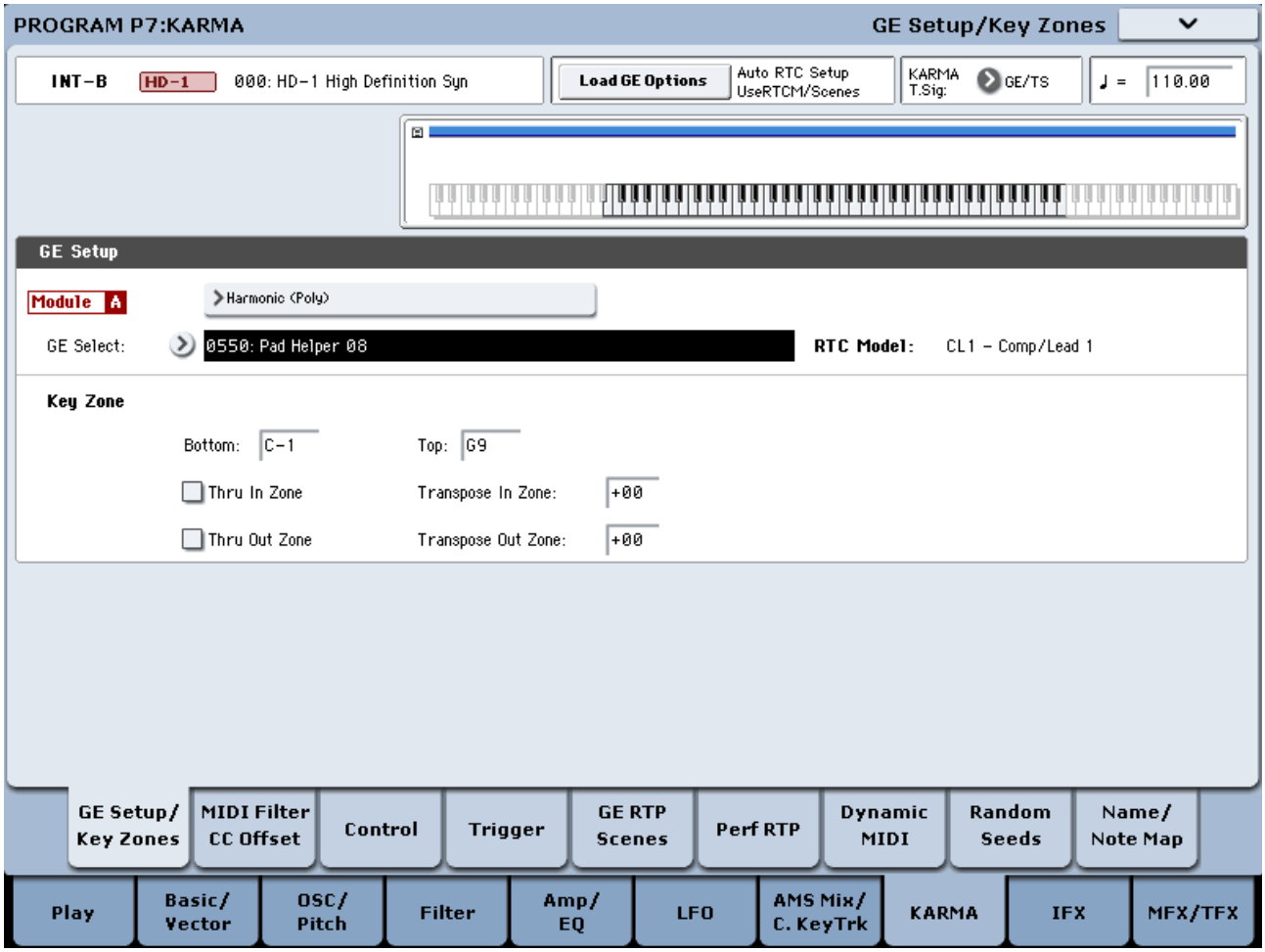
Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Program P7: KARMA

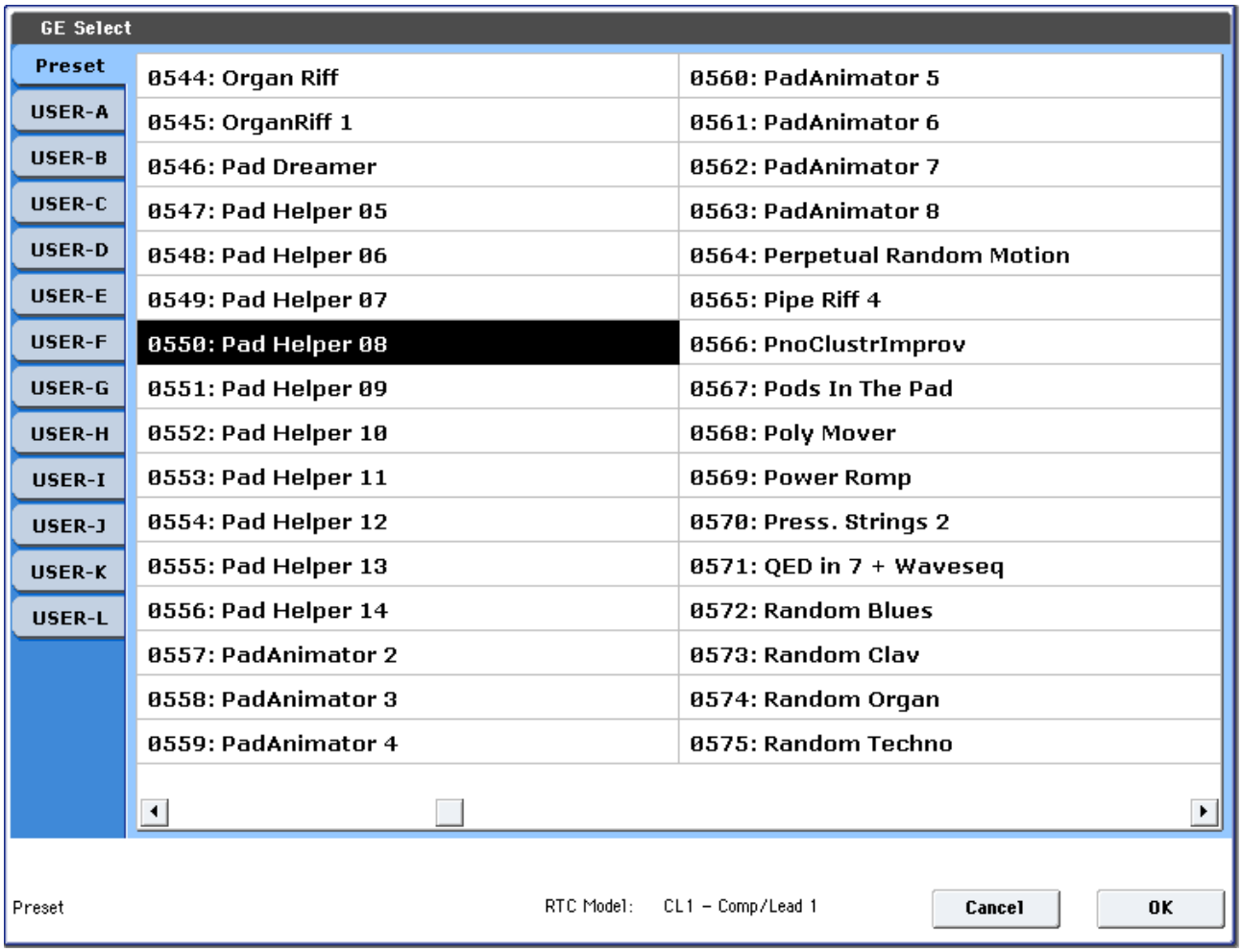
Parámetros KARMA.

7–1: GE Setup/Key Zones



7–1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Pulse "Load GE Options" para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes. De esta forma al seleccionar un GE se inicializarán los controles KARMA en tiempo real a los valores guardados en dicho GE. En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA. Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.



Tempo

TEMPO para ajustar el tempo de la función KARMA.
Este ajuste se guardará al guardar el Programa.

El rango es 40-240.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature) [GE/TS, 1/4…16/4, 1/8…16/8, 1/16…16/16]

Tipo de compás KARMA

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

GE SELECT

Use este campo para seleccionar un GE.
También puede seleccionar GE por categoría.

Key Zone: zona de teclado

Top Key C-1...G9

Bottom Key C-1...G9

Especifican el rango de teclado.
Top es la nota superior.
Bottom es la nota inferior.

THRU IN ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

TRANSPOSE IN ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

THRU OUT ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

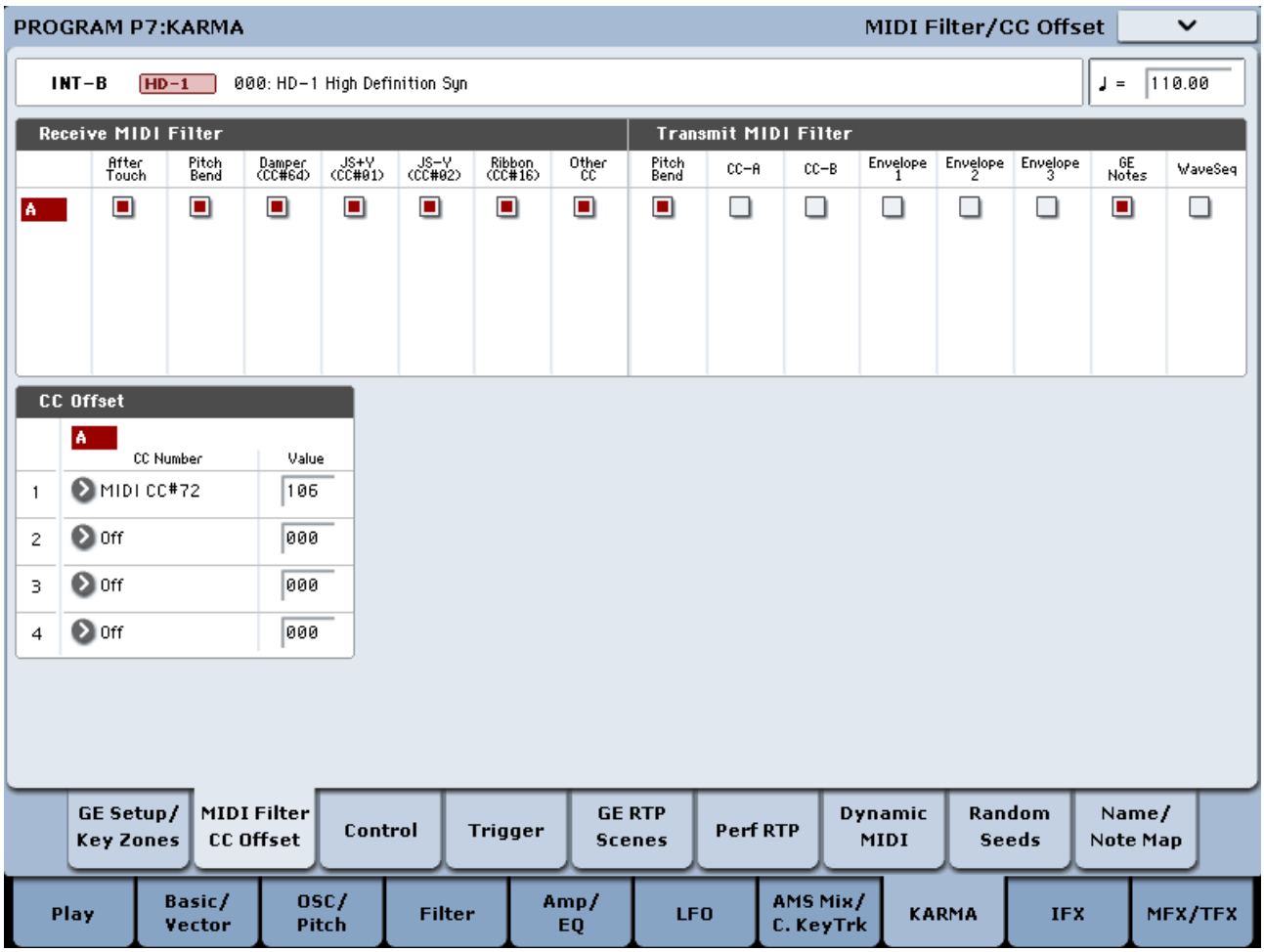
TRANSPOSE OUT ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–2: MIDI Filter/CC Offset



Para cada elemento puede seleccionar los mensajes que serán transmitidos y recibidos. Los elementos con marca de verificación serán transmitidos TRANSMIT o recibidos RECEIVE.

7–2b: MIDI Filter

Recepción: RECEIVE

After Touch

Especifica si serán recibidos mensajes de After Touch.

Damper

Especifica si serán recibidos mensajes de Pedal de sostenido.

JS +Y

Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick +Y CC1.

JS -Y

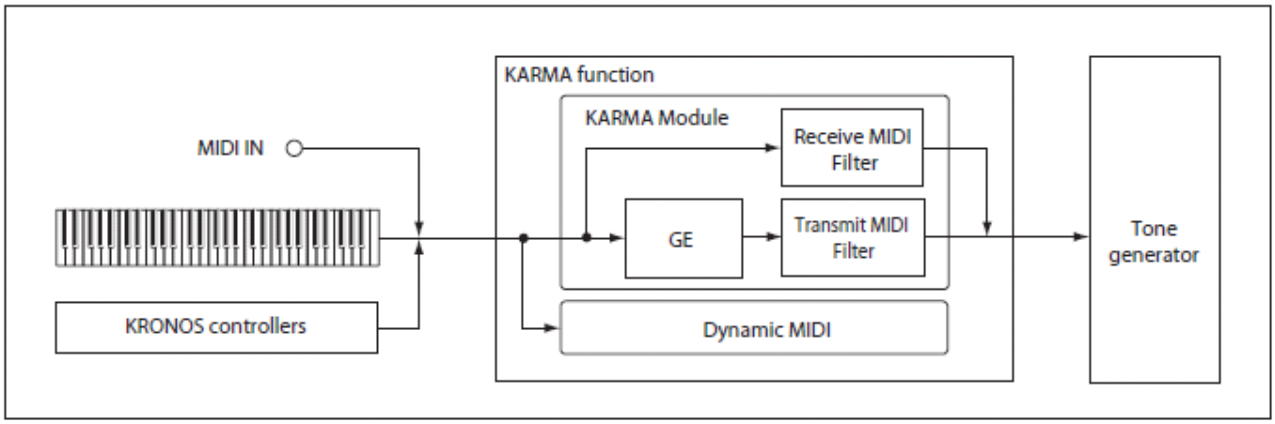
Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick -Y CC2.

Ribbon

Especifica si serán recibidos mensajes de Ribbon +Y CC16.

Transmisión: TRANSMIT

Especifica los mensajes que serán transmitidos por la función KARMA.



7–2c: CC Offset

1, 2, 3, 4:

CC Number [Off, MIDI CC# 00…MIDI CC# 95]

Selecciona el Mensaje CC MIDI que será transmitido, con el valor especificado en el Parámetro VALUE.

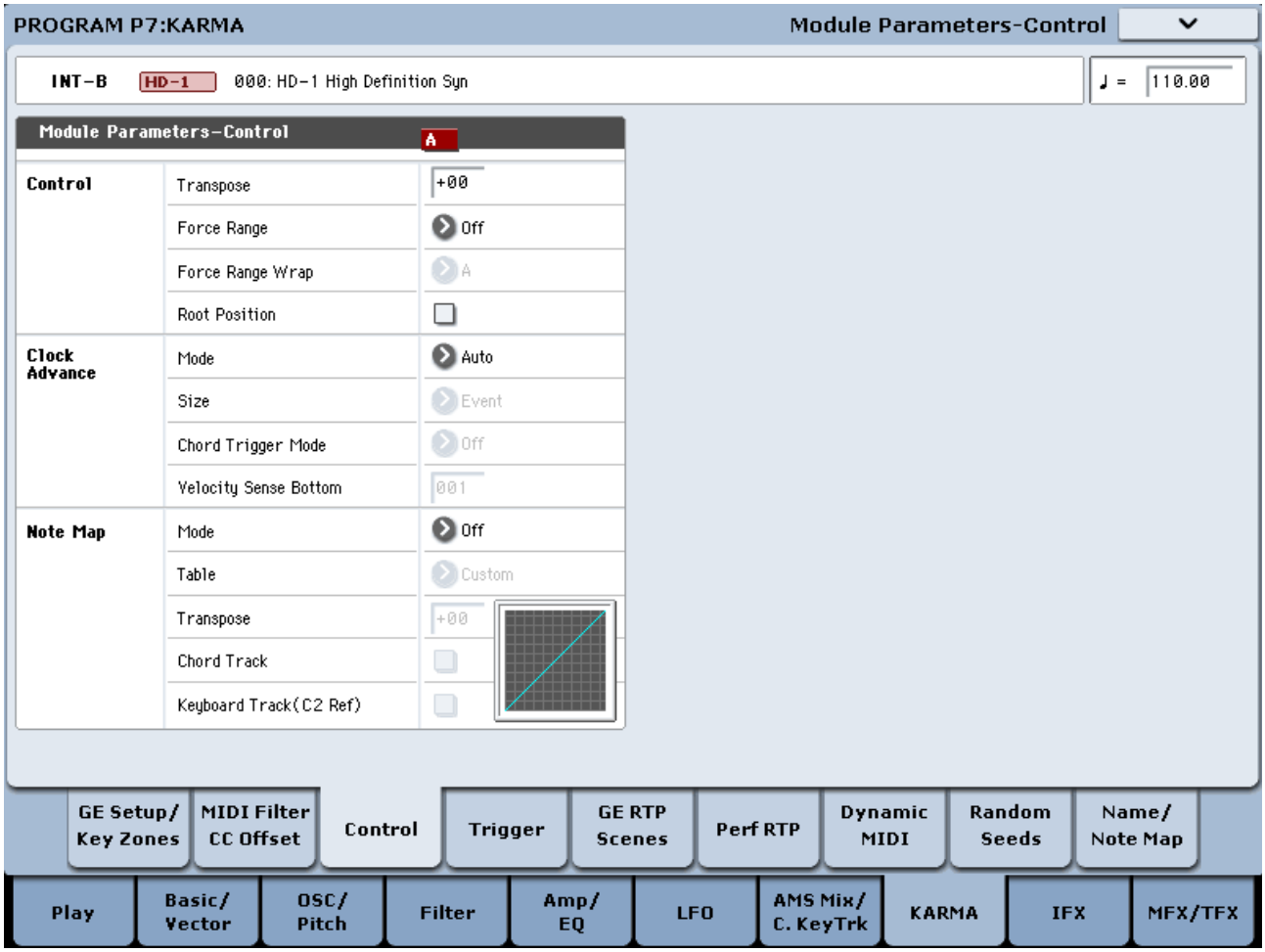
Value [000…127]

Especifica el valor del Mensaje que será transmitido.
No tiene valor si el Parámetro anterior está en OFF.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–3: Module Parameters-Control



7–3a: Program Name, Tempo

Nombre de Programa y Tempo

7–3b: Module Parameter-Control

TRANSPOSE

Transposición de las notas que entran en el Módulo KARMA.

FORCE RANGE OFF, LOWEST, HIGHEST, C3-B3[1], C3-B3[2]

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

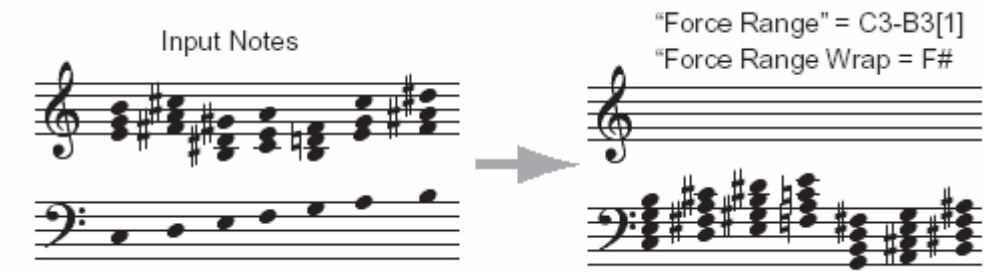
LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

Force Range Wrap [C…B]



Root Position

Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

CLOCK ADVANCE

Parámetros de reloj que controla el Módulo KARMA.

Mode

AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

SIZE

Válido cuando el Parámetro anterior es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica la unidad de avance de la frase.

Notas musicales: valor de nota especificado.

EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

CHORD TRIGGER MODE

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1st: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

VELOCITY SENSE BOTTOM

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

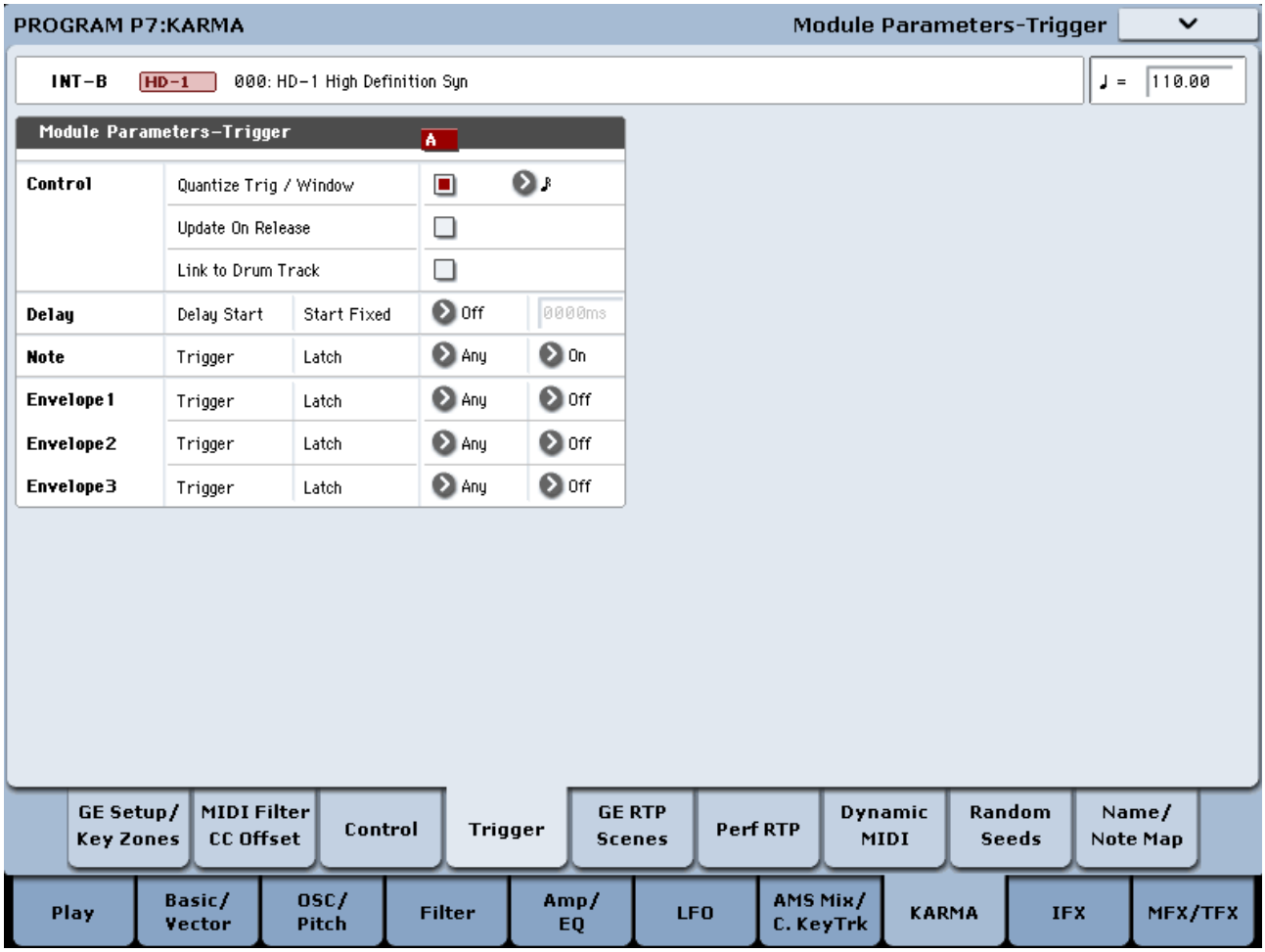
Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–4: Module Parameters-Trigger



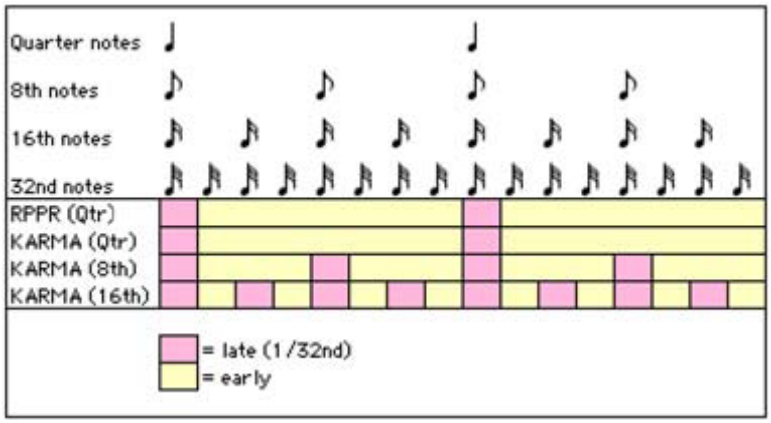
7–4a: Program Name, Tempo

Nombre de Programa y Tempo

7–4b: Module Parameter-Trigger

QUANTIZE TRIGGER

Cuantización de las notas.



Update On Release [Off, On]

Permite eliminar las notas del GE, cambiando el Efecto para usar solamente las notas que están siendo mantenidas en ese momento.

Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

NOTE

Especifica las condiciones de disparo de la frase generada por GE.

NOTE TRIGGER any, AKR, 1st, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1st: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

NOTE LATCH OFF, ON

Desactivada: bloqueo desactivado.

Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

ENV 1, ENV 2, ENV 3

Cada GE dispone de tres envolventes.

Puede especificar las condiciones de disparo de cada una de las 3 envolventes del GE.

ENV 1, 2, 3 TRIGGER any, AKR, 1st, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1st: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

ENV 1, 2, 3 LATCH

OFF: sin bloqueo de envolvente.

SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

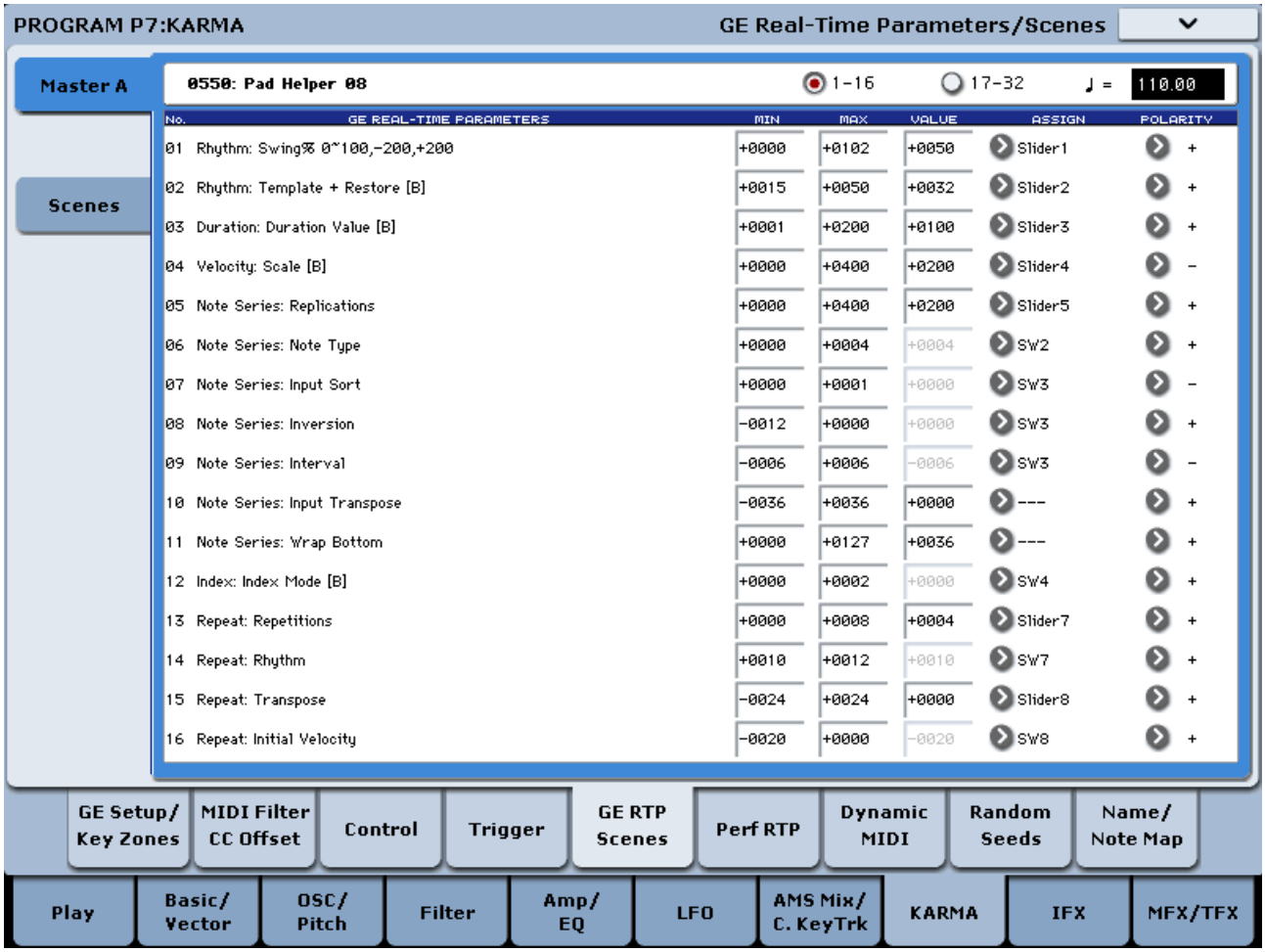
SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–5: GE Real-Time Parameters



7–5a: GE Number&Name, GE RTC Select, Tempo

Parámetros GE

Muestra los Parámetros GE. Cada GE tiene hasta 32 Parámetros que dependen del GE seleccionado.

VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

ASSIGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.
Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.
---: sin asignación.
1-8: botones SLIDER 1-8.
1-8: teclas 1/8.
DYN1-8: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-8.

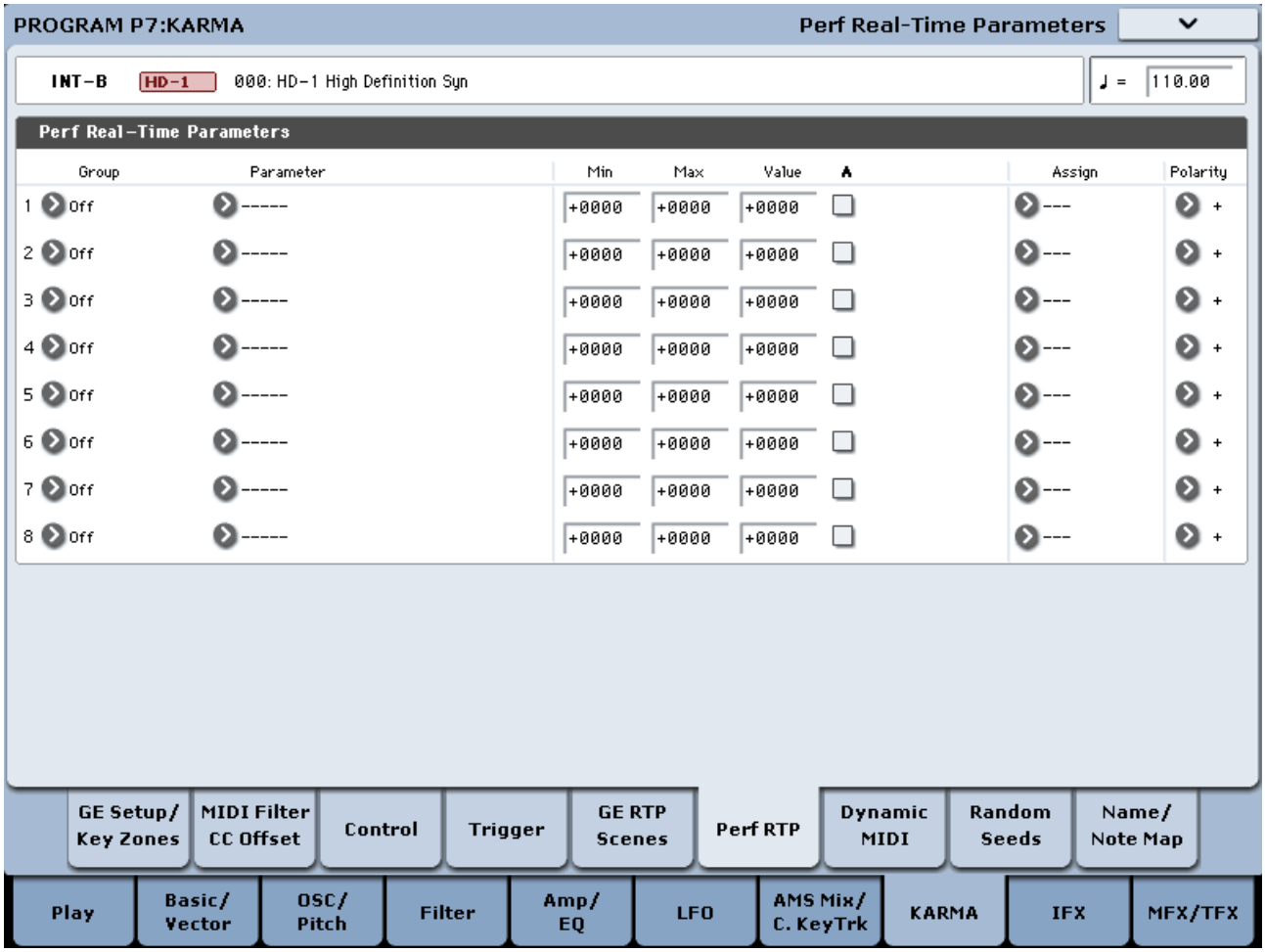
POLARITY: POLARIDAD +/-

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–6: Perf Real-Time Parameters



Aquí podrá asignar controladores a Parámetros KARMA que son los Parámetros RT.

GROUP

Indica el grupo de Parámetros que desea asignar.

Los Parámetros KARMA están divididos en 6 grupos.

PARAMETER

Indica el Parámetro que desea asignar.

Los Parámetros que pueden ser seleccionados difieren dependiendo del grupo seleccionado en GROUP.

GROUP: MIX

Transpose

Asigna la transposición en semitonos.

Transpose Oct

Asigna la transposición en octavas.

Transpose Oct

Asigna la transposición en pasos de una octava y una quinta.

GROUP: CONTROL

Root Position

Asigna la función:

1: Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

0: Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

FORCE RANGE

Asigna la función FORCE RANGE.

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

0: OFF: desactivado.

1: LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

2: HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

3: C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

4: C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

CLOCK ADVANCE Mode

Asigna la función CLK ADV MODE.

0: AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

1: DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

2: AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

3: AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

CLOCK ADVANCE SIZE

Asigna la función CLK ADV SIZE.

0-10: Notas musicales: valor de nota especificado.

11: EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

CA SENSITIVITY

Asigna la función: VEL SENS BTM

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

CA Chord TRIGGER MODE

Asigna la función: CHORD TRIGGER MODE

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

0: OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1: 1st: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

2: CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

3: CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

4: CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

GROUP: TRIGGER

Delay Start

Asigna la función: Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

Delay Start ms

Asigna la función: Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

NOTE TRIGGER

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1st: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

NOTE LATCH

0: Desactivada: bloqueo desactivado.

1: Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

ENV 1, 2, 3 TRIGGER

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1st: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

ENV 1, 2, 3 LATCH

0: OFF: sin bloqueo de envolvente.

1: SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

2: REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

3: SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

4: REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

GROUP: KEY ZONE

THRU IN ZONE

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

TRANSPOSE IN ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

THRU OUT ZONE

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

TRANSPOSE OUT ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

Top Key

Btm: Bottom Key

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

0-127: corresponden a números de notas musicales MIDI.

Min

Especifica el valor mínimo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

Max

Especifica el valor máximo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

Value

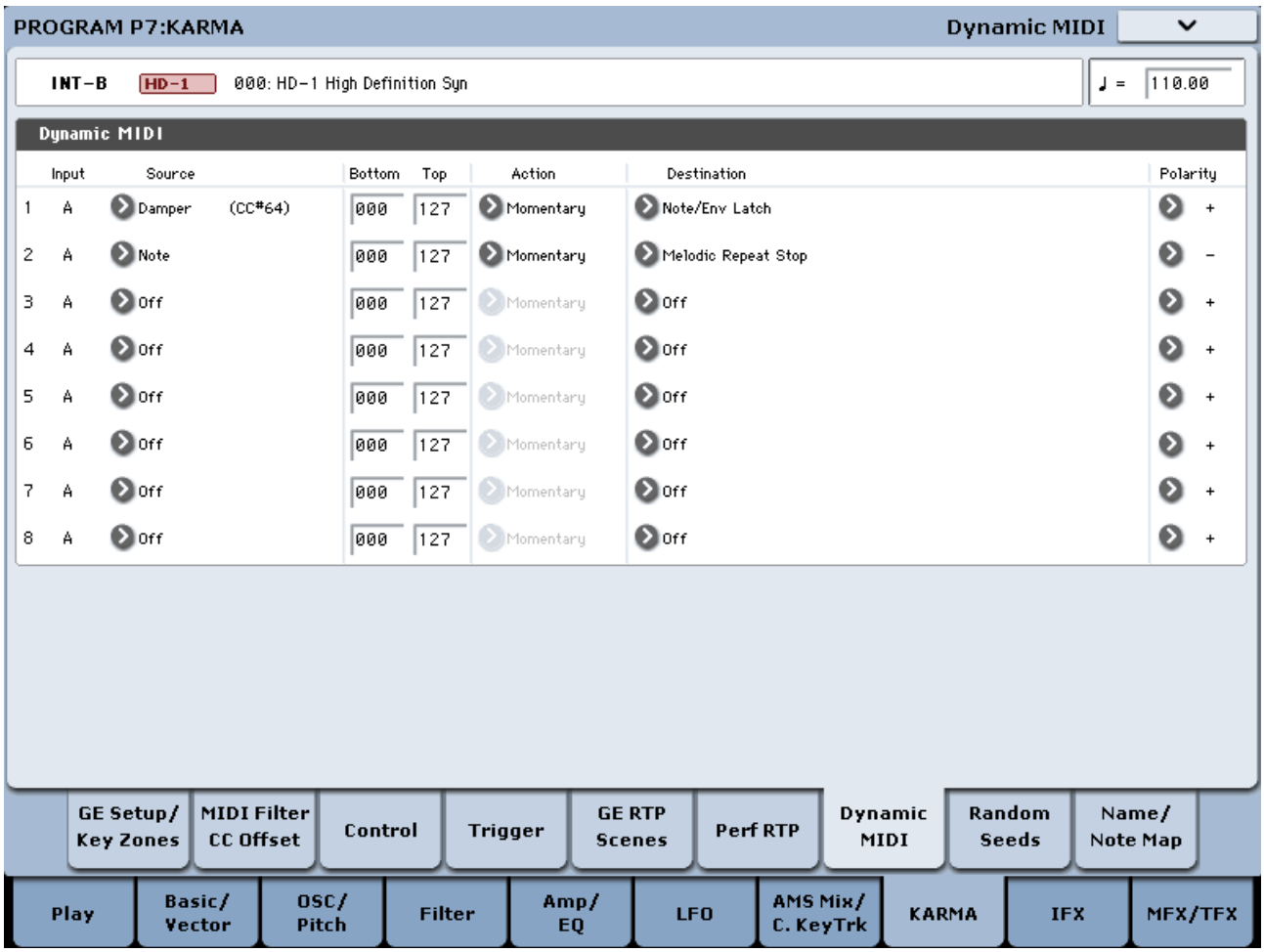
Especifica el valor del Parámetro KARMA.

Este valor será el valor central cuando use ASGN para controlar el Parámetro con los controladores KARMA.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–7: Dynamic MIDI



DYNAMIC MIDI es una función que permite usar los controladores y mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas KARMA.

7–7a: Program Name, Tempo

Nombre de Programa y Tempo

7–7b: Dynamic MIDI

DYNAMIC MIDI 1-8

INPUT

En modo de Programa está fijado a A.

Source

Indica el Controlador que se usará como FUENTE de DYNAMIC MIDI.

BOTTOM 0-127

Valor inferior del rango.

TOP 0-127

Valor superior del rango.

ACTION M, T, C

Modo de operación de DYNAMIC MIDI.

MOMENTARY: el Parámetro será controlado como un conmutador.

TOGGLE: el Parámetro alternará entre dos valores (activado o desactivado).

CONTINOUS: el Parámetro será controlado de forma continua.

Destination

Selecciona el DESTINO de la función DYNAMIC MIDI.

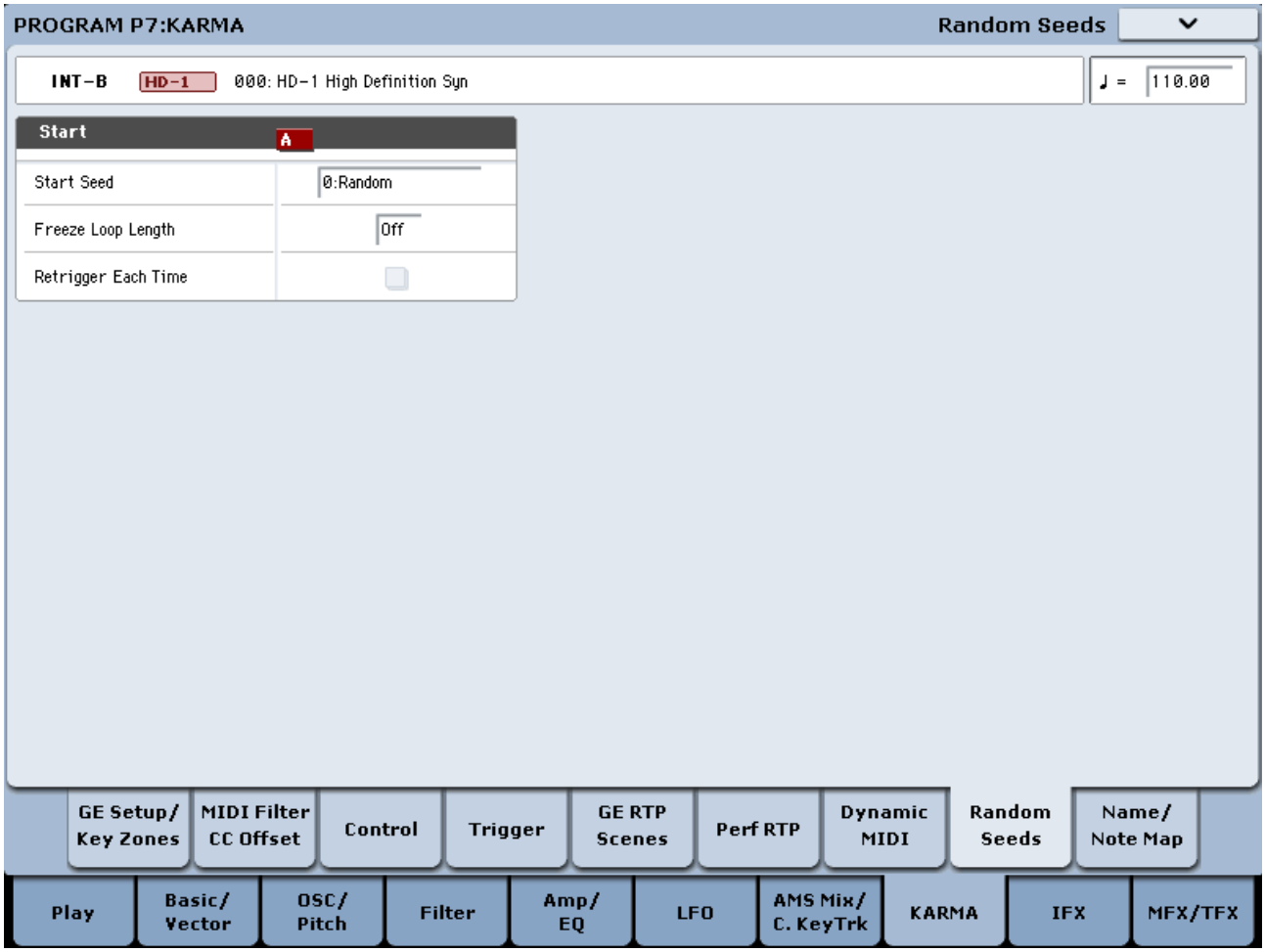
POLARITY

Especifica la POLARIDAD de la función DYNAMIC MIDI.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–8: Random Seeds



7–8a: Program Name, Tempo

Nombre de Programa y Tempo

7–8b: Start

Freeze Randomize

Ahora puede capturar para Reproducción las frases variables generadas por la función RANDOMIZE.

El Parámetro **"Start Seed"** le permite seleccionar el punto inicial de entre los millones posibles que usará KRONOS para generar un nuevo Efecto musical.

Use el Parámetro **"Freeze Loop Length"** para especificar los compases en los que se Activa / desactiva la función FREEZE y la longitud del bucle repetitivo.

Use en Comando de utilidad **"Random Capture"** para capturar el estado de la aleatoriedad en cualquier momento, para ponerlo en control para disparar o establecer un bucle.

Gracias a esta función, podrá capturar y volver a usar cualquier frase que desee, generada por la función KARMA.

Ello le ofrece un total control sobre las funciones musicales.

Todas estas funciones en conjunto reciben el nombre de FREEZE RANDOMIZE.

También podrán guardar un Programa o Combinación con estos Ajustes, de manera que siempre dispondrá de su frase favorita al seleccionarlos.

Freeze Randomize

En modos en los que puede usar más de un Módulo KARMA (Combinación, Secuenciador y Reproducción de canción), use las teclas M ↑ / M ↓ para seleccionar el Módulo KARMA en el que desea Ajustar los Parámetros Freeze Randomize.

Start Seed

[-2147483648…0: Random…+2147483647]

Especifica el grano (se refiere al tipo de síntesis granular en la que está basado el sistema KARMA), que se usa en el Módulo KARMA para generar la frase aleatoria.

"Seed" representa los datos origen a partir de los cuales se crea la aleatoriedad.

"Start Seed" es el punto inicial que se usará cada vez que se produzca un disparo.

0: Random: Se generará una frase diferente cada vez que se produzca un disparo.

Dentro del Módulo KARMA, se especifica un valor "Start Seed" diferente cada vez que se produce un disparo.

En el sistema 1.0, este es el valor que se produce siempre.

Cualquier valor distinto de Random: Se generará la misma frase cada vez que se produce un disparo.

Valores distintos para el Parámetro Start Seed producirán frases diferentes, pero se generará siempre la misma frase si el valor de Start Seed es el mismo.

Freeze Loop Length [Off, 1…32]

Especifica el nº de compases de la frase que serán generados de forma repetida por el Módulo KARMA.

Una vez que se dispare, el Módulo generará una frase con el nº de compases que especifique aquí, y repetirá dicha frase.

Si selecciona OFF, la frase no será repetida.

Compruebe a continuación el Efecto de las distintas Combinaciones de los Parámetros "Start Seed" y "Freeze Loop Length" sobre la frase, de acuerdo con los Ajustes GE que esté utilizando.

"Start Seed"	"Freeze Loop Length"
(1) 0: Random	**Off**
(2) cualquier valor	**Off**
(3) 0: Random	**1...32**
(4) cualquier valor	**1...32**

(1) "Start Seed": **0: Rando**m, "Freeze Loop Length": **Off**
La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se produzca el disparo.
Cada vez que la frase se repita cambiará aleatoriamente.
Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E-** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas a (Por ejemplo) **C - D - E -** F, **C - C - D -** F, **F - D - C - E** ….
Al disparar de nuevo este GE, producirá una nueva frase aleatoria de (Por ejemplo) **E - D - C -**
C, **C - C - D -** D, **C - D - C - E .**...

(2) "Start Seed": **cualquier valor**, "Freeze Loop Length": **Off**
Cada vez que se produce el disparo, se generará la misma frase.
Distintos valores de "Start Seed" generan distintas frases.
La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se repita, pero se generará la misma frase cada vez que dispare con un valor determinado de "Start Seed".
Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.
Al disparar de nuevo este GE, producirá una nueva frase aleatoria de (Por ejemplo) **C - D - D -** C, **D - C - E -** C, **D - E - C - D** ….
Pero si dispara este GE de nuevo, reproducirá la misma frase de **C - D - D -** C, **D - C - E -** C, **D - E - C - D** ….
Si cambia el valor de "Start Seed", se generarán frases distintas; Por ejemplo, **E - E - C -** D, **D - C - C -** C, **E - E - E - E** ….

(3) "Start Seed": **0: Rando**m, "Freeze Loop Length": **1…32**
La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se dispare.
No obstante, dicha frase se repetirá el nº de veces especificado en "Freeze Loop Length."
La misma frase se repetirá hasta que dispare de nuevo el GE.
Al disparar el GE de nuevo, se generará una nueva frase.
Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.
Si ajusta "Freeze Loop Length" a **1 (compás)** y dispara este GE, se repetirán las mismas 4 notas: Por ejemplo, **F - E - D -** C, **F - E - D -** C, **F - E - D -** C, ….

Cuando dispare de nuevo, se repetirá una frase diferente, Por ejemplo, **D - D - C -** C, **D - D - C -** C, **D - D - C -** C**,** …
(4) "Start Seed": cualquier valor, "Freeze Loop Length": **1...32**
La misma frase será reproducida cada vez que dispare el GE.
No obstante, dicha frase se repetirá el nº de veces especificado en "Freeze Loop Length."
Por ejemplo, si selecciona un Programa o Combinación, y realiza estos Ajustes para un Módulo KARMA que genera cambios aleatorios cada vez que es disparado, se repetirá exactamente la misma frase cada vez.
La frase que se repite será distinta si cambia el Parámetro "Start Seed".
Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.
Si ajusta "Freeze Loop Length" a **1 (compás)** y dispara este GE, se repetirán las mismas 4 notas: Por ejemplo, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, ….
Aunque dispare el GE de nuevo será reproducida la misma frase: **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, …
La frase que se repite será distinta si cambia el Parámetro "Start Seed": Por ejemplo, **C - C - E -** E, **C - C - E -** E, **C - C - E -** E, ….

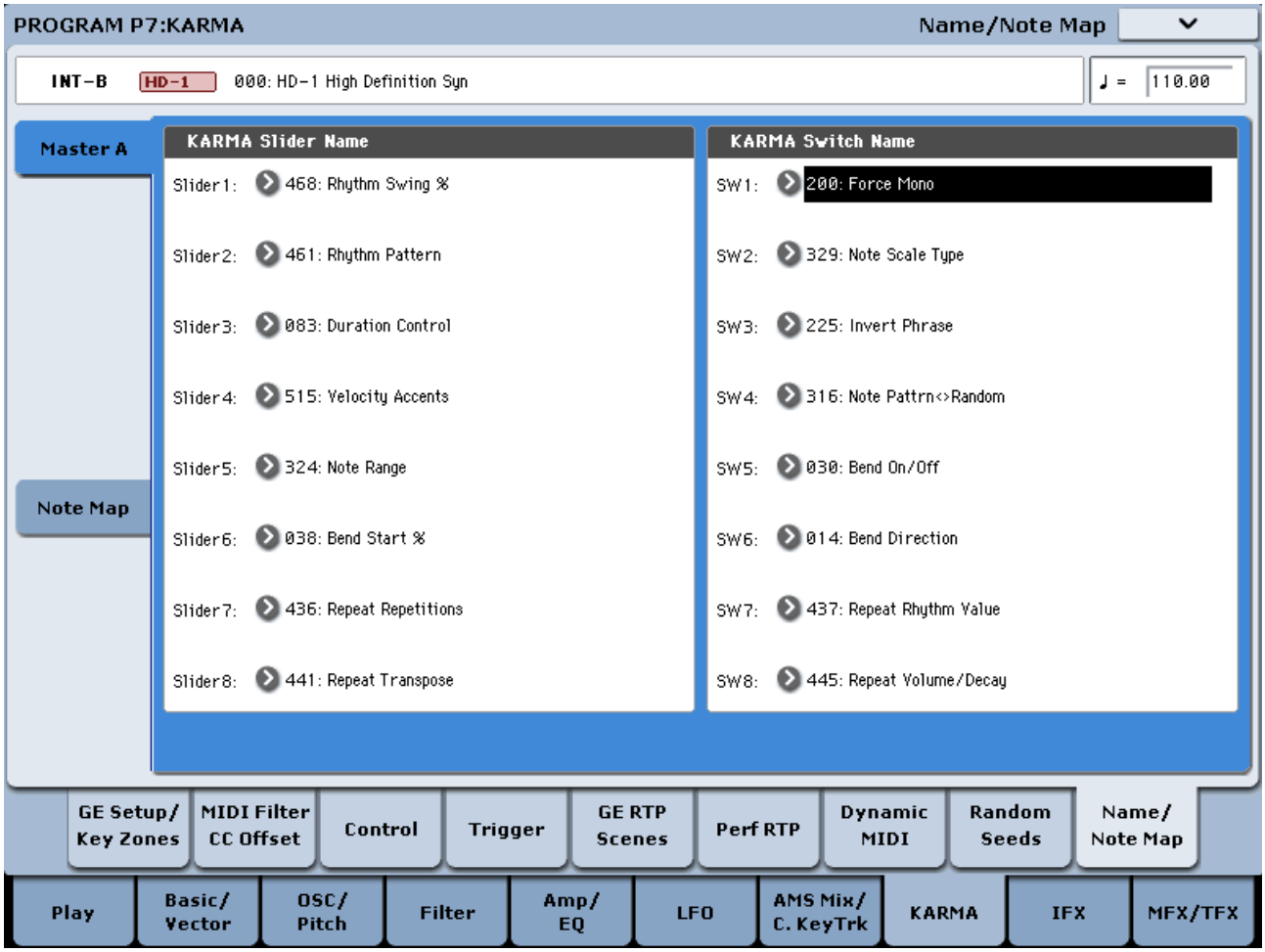
Retrigger Each Time [Off, On]

Cuando seleccione ON (activada), cada vez que se completa la longitud de bucle asignada, el Patrón, envolventes e índices se redispararán como si lo hubiera tocado en el teclado. Esto significa que las notas de la frase serán reiniciadas de acuerdo con los Ajustes de Note Trigger, y también de acuerdo con los Ajustes GE, aplicables, así como los Parámetros Envelope Trigger/Latch.
🕮 Para más información, consulte los manuales de KARMA Music Workstation.
Si está en OFF (desactivada), la longitud total del Patrón GE controla cuándo será redisparado el bucle.
Por ejemplo, si el bucle Phase Pattern es 8 compases, y el Parámetro "Freeze Loop Length" se ajusta a 2 compases, entonces la aleatoriedad se redispararán cada 2 compases (controlando el ritmo y el movimiento de las notas, Por ejemplo), pero la melodía y las envolventes es posible que no se disparen desde el principio hasta que se completen 8 compases.
🕮 Consulte los Parámetros "Random Capture" usando la función "Random FF/REW"
No está disponible a menos que el Parámetro "Freeze Loop Length" se Ajuste a un valor distinto de **0: Off**.
En algunos casos, los dos Ajustes pueden sonar igual, dependiendo de los Ajustes internos de GE.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–9: Name/Note Map



7–9a: Program Name, Tempo

Nombre de Programa y Tempo

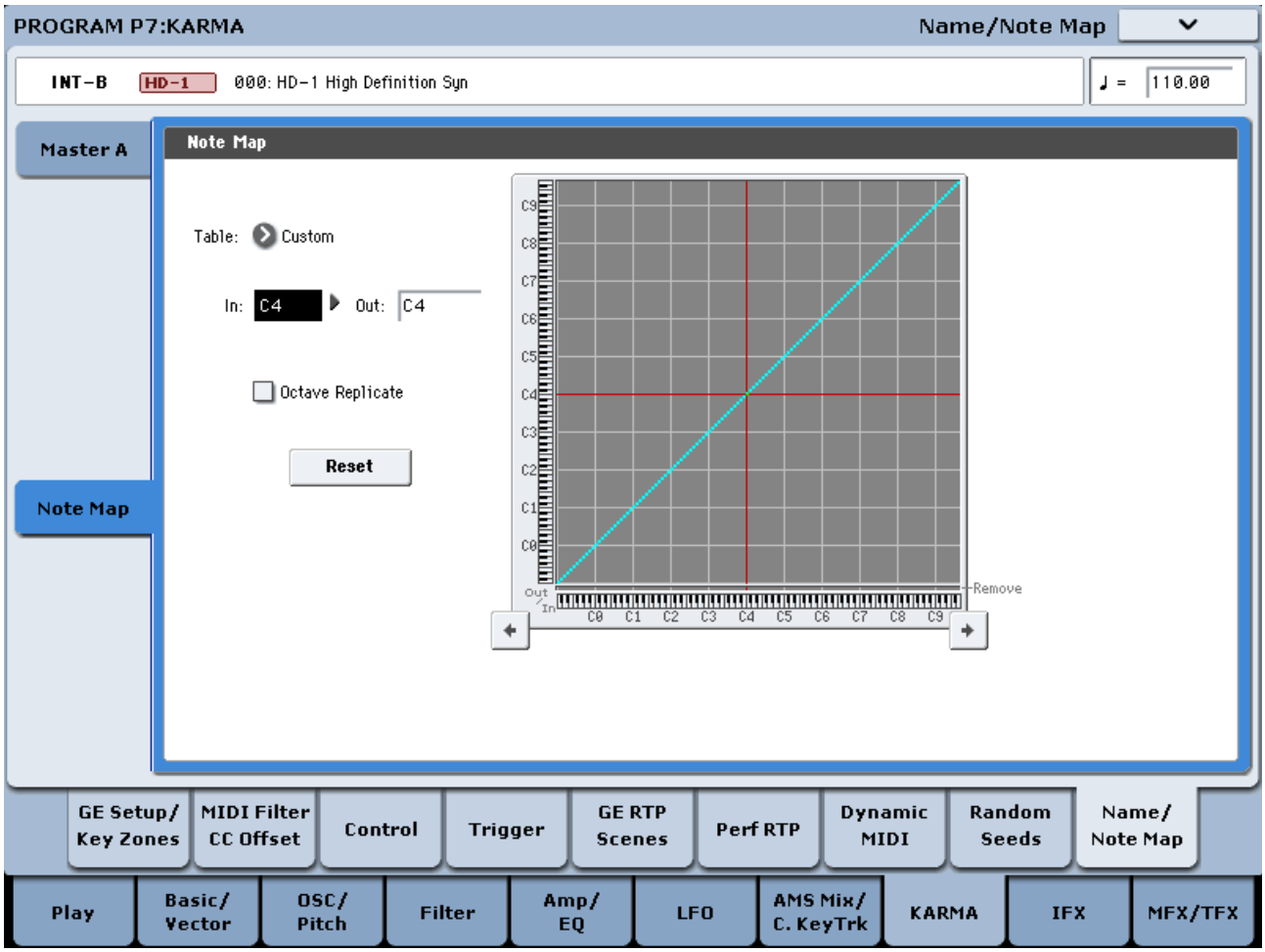
7–9b: Name

Indica el NOMBRE del Controlador KARMA en tiempo real.

7–9c: Note Map

Permite remapear las notas generadas por el GE, o bien eliminarlas completamente (convertirlas en silencios).

Aquí puede editar el mapa de notas.



Comandos de menú de Página

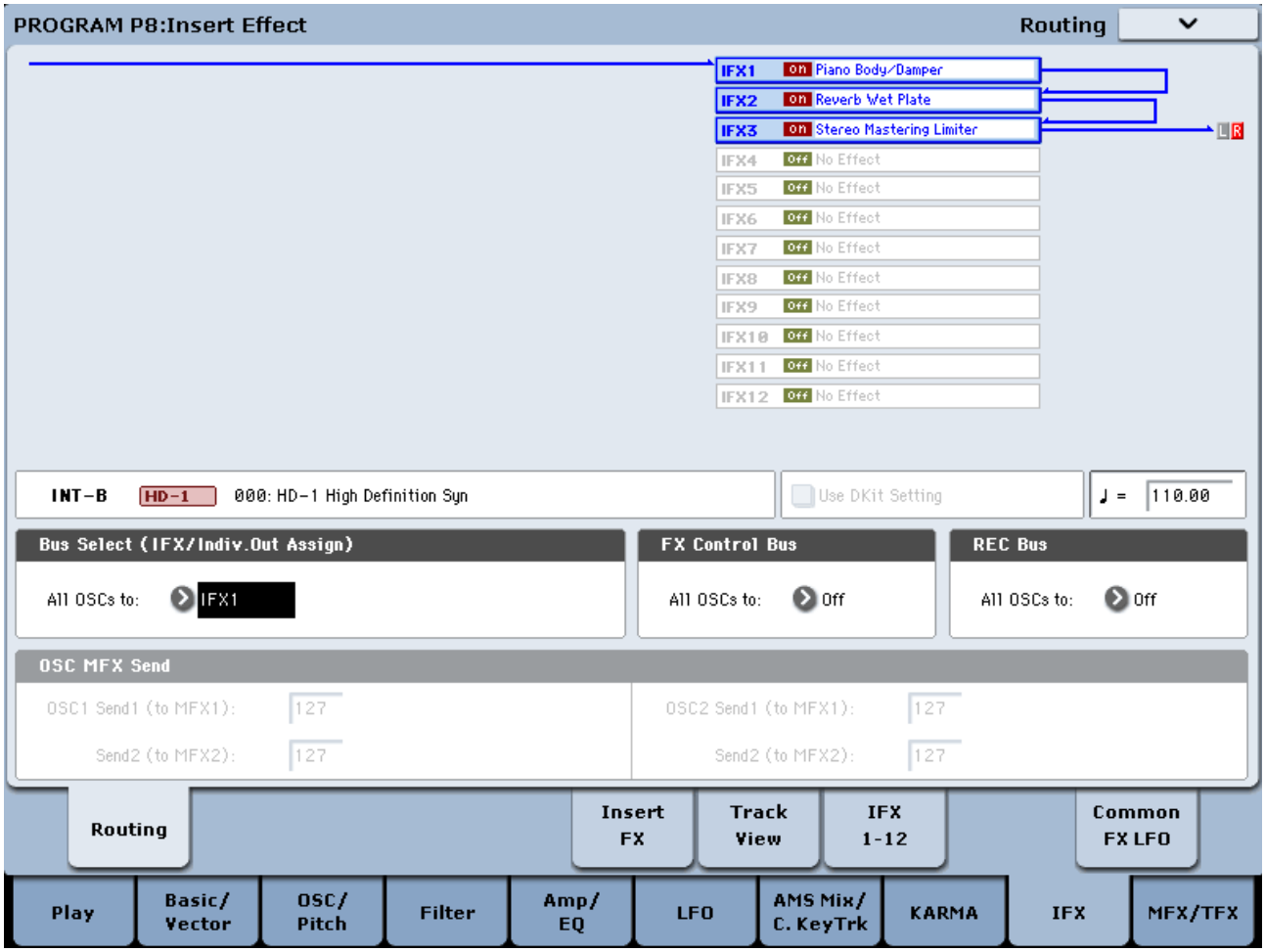
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Program P8: Insert Effect

Parámetros de Efectos de inserción.

8–1: Routing

Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.



8–1a: Routing Map

Mapa de ruta

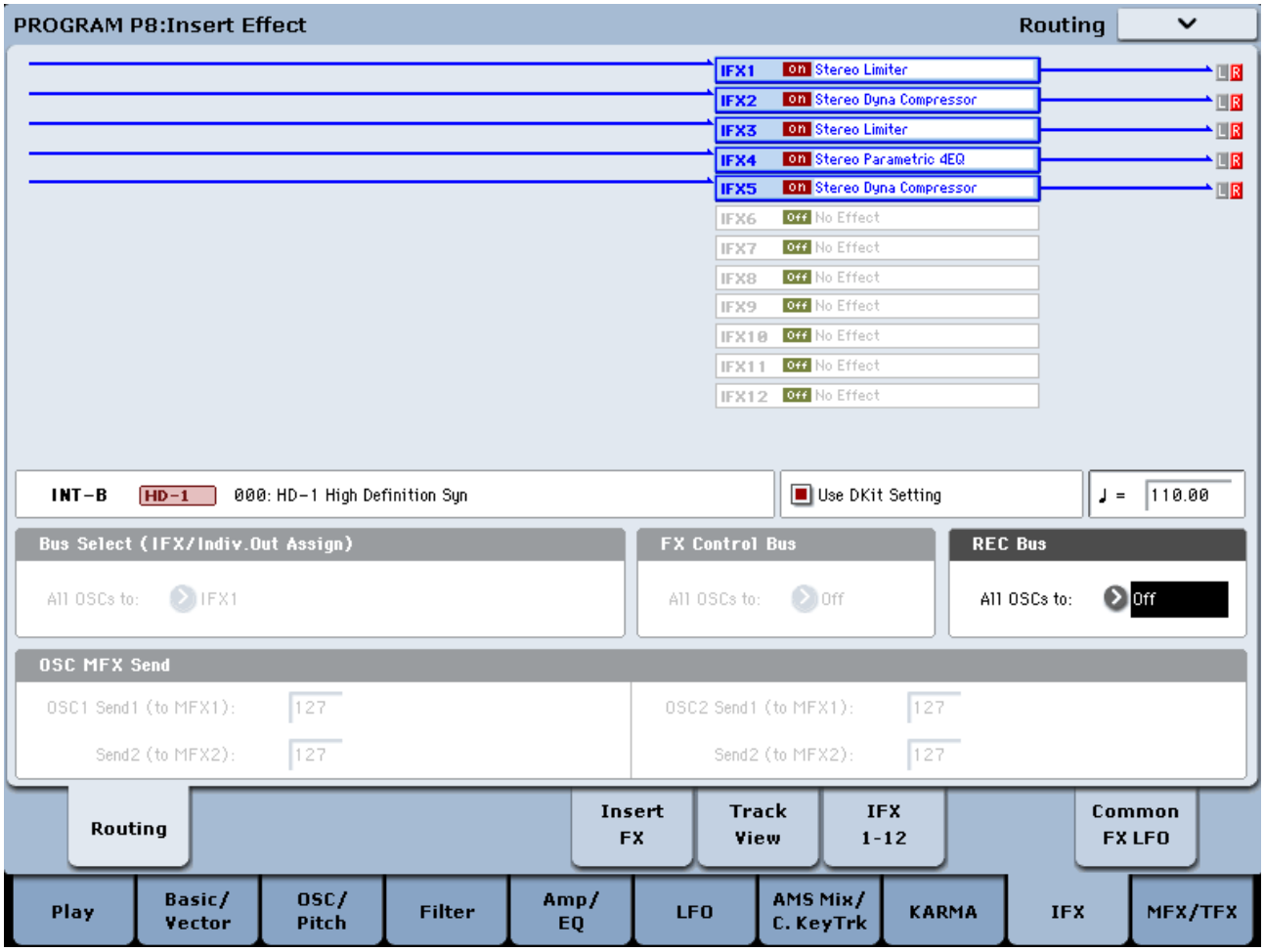
Muestra la configuración y ruta de Efectos.

8-1b: USE DKIT SETTING

Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

Puede usarla si desea aplicar un Efecto a un solo instrumento de batería o para enviar un instrumento a una salida individual.

Use Dkit Setting = On



8-1c: BUS select IFX Indiv.Out Assign

All OSCs to BUS select

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1-4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

8–1d: FX Control Bus FX Control Bus (All OSCs to)

All OSCs to [Off, 1, 2]

la señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

8–1e: REC Bus REC Bus (All OSCs to)
All OSCs to [Off, 1…4, 1/2, 3/4]

Bus de Grabación: REC Bus
la señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

8–1f: OSC MFX Send OSC1 Send1 (to MFX1) [000...127]
OSC 1:

Send 1 (to MFX 1) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

Send 2 (to MFX 2) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

OSC 2:

Send 1 (to MFX 1) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

Send 2 (to MFX 2) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

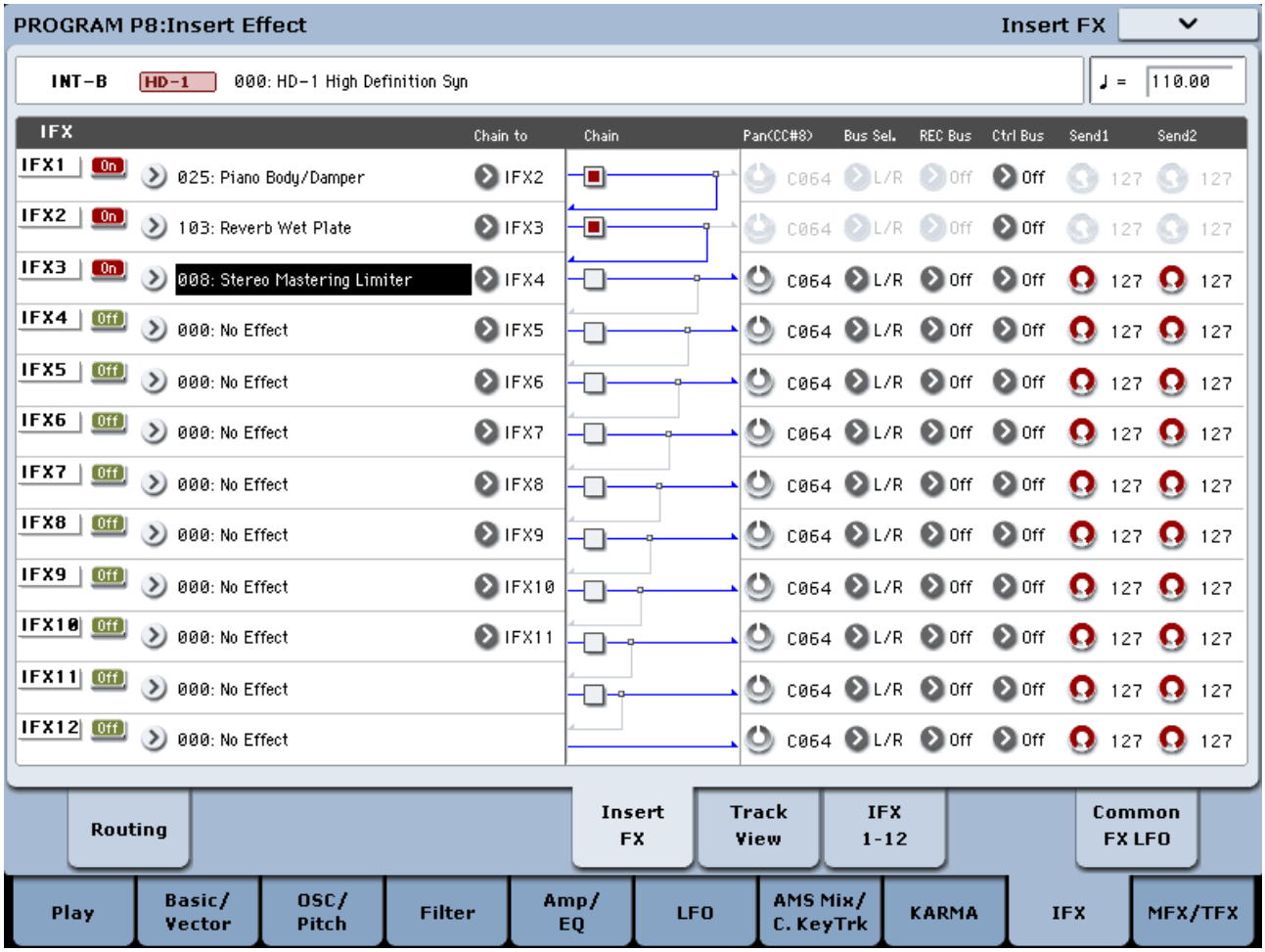
MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

Comandos de menú de Página
📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–5: Insert FX



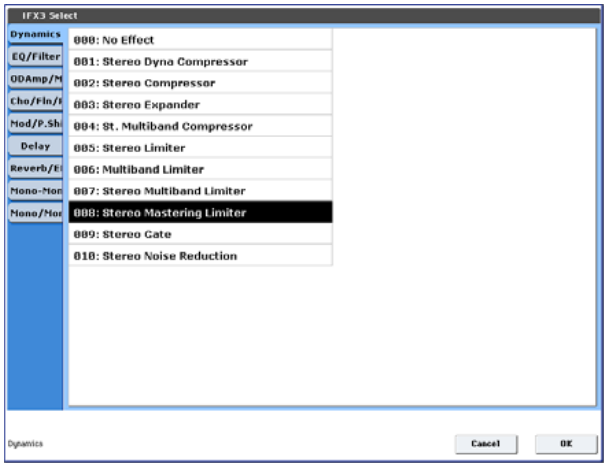
8–5a: IFX

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.

IFX1 [000...185]

Para IFX 1 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.



ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Chain

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

Pan (CC#8) post IFX pan

Ajusta el panorama post-Efectos.

MIDI: CC8 controla este Parámetro.

Bus Sel

BUS SEL: selecciona el bus de salida.

Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1 ... 4.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

la señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus

la señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

Send 1 000-127

SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 1.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.

Send 2 000-127

SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 2.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.

MIDI:

CC93 controla SEND 1.

CC91 controla SEND 2.

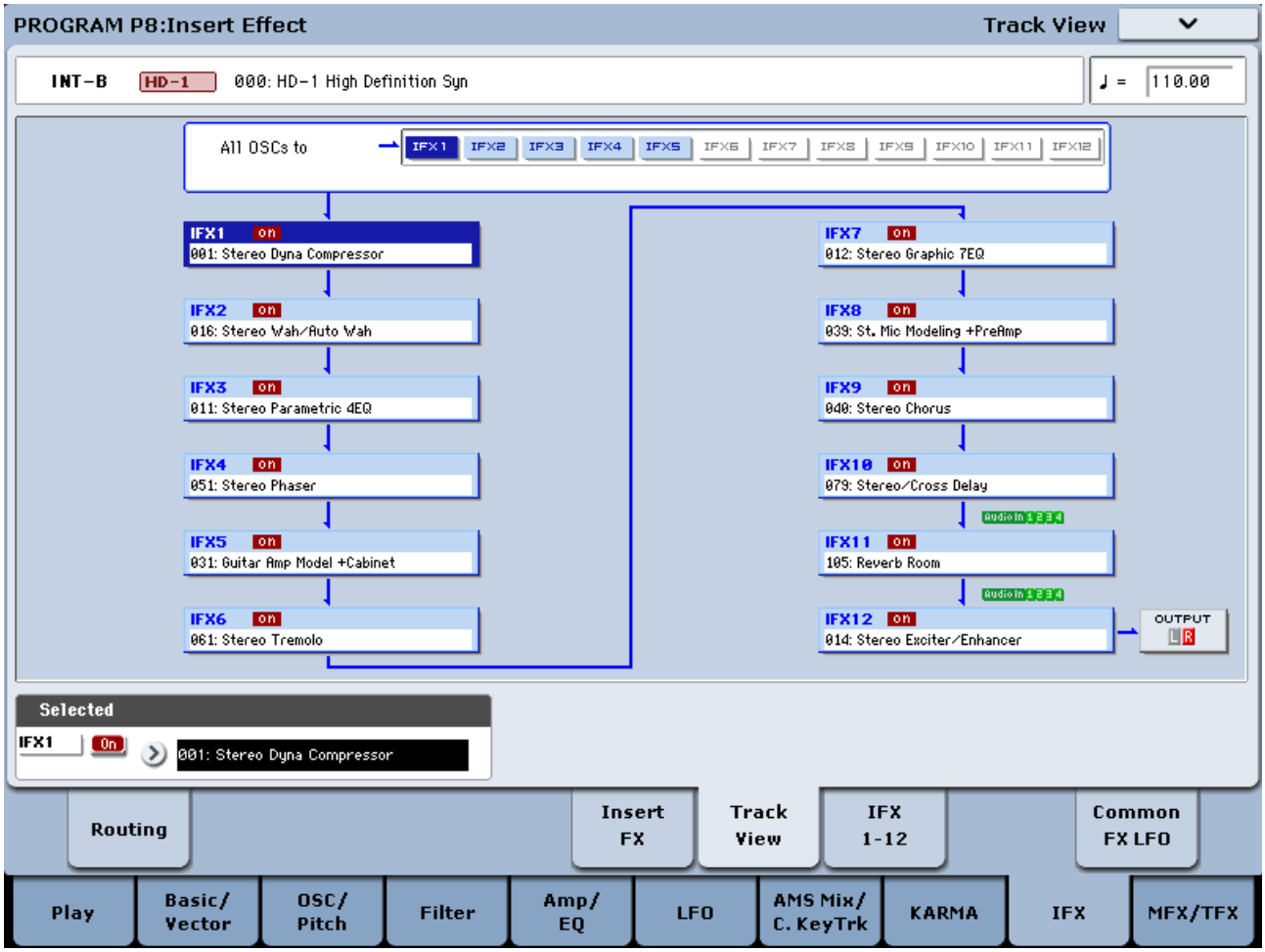
IFX2...12

Selección de Efectos de inserción 2 a 12.
Los Parámetros son idénticos al Efecto de inserción 1, explicado anteriormente.

Comandos de menú de Página

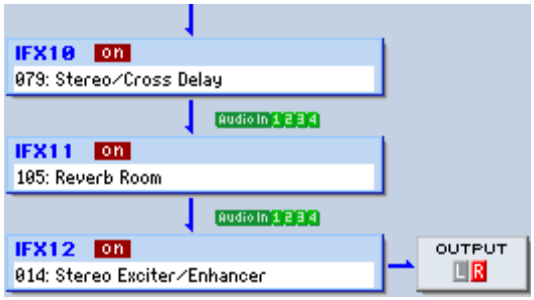
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–6: Track View



8–6a: Track View

Muestra la ruta y configuración de salida y Efectos de los osciladores.

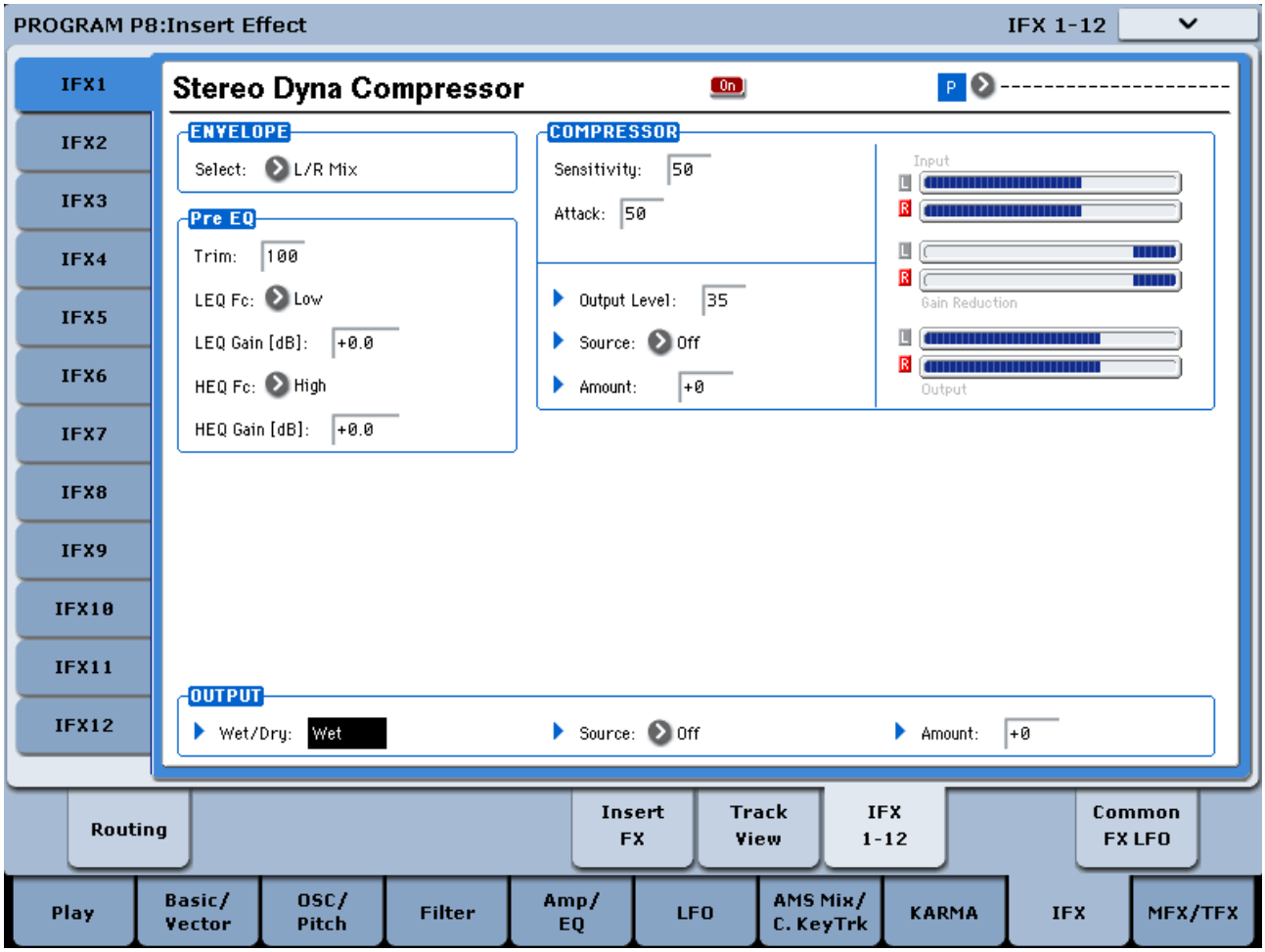


El siguiente diagrama muestra el IFX asignado a cada tecla de un kit de batería cuando el modo de oscilador está establecido en Drums para un programa de HD□1 y Use DKit Setting está activada.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–7: IFX 1–12



8–7a: IFX1

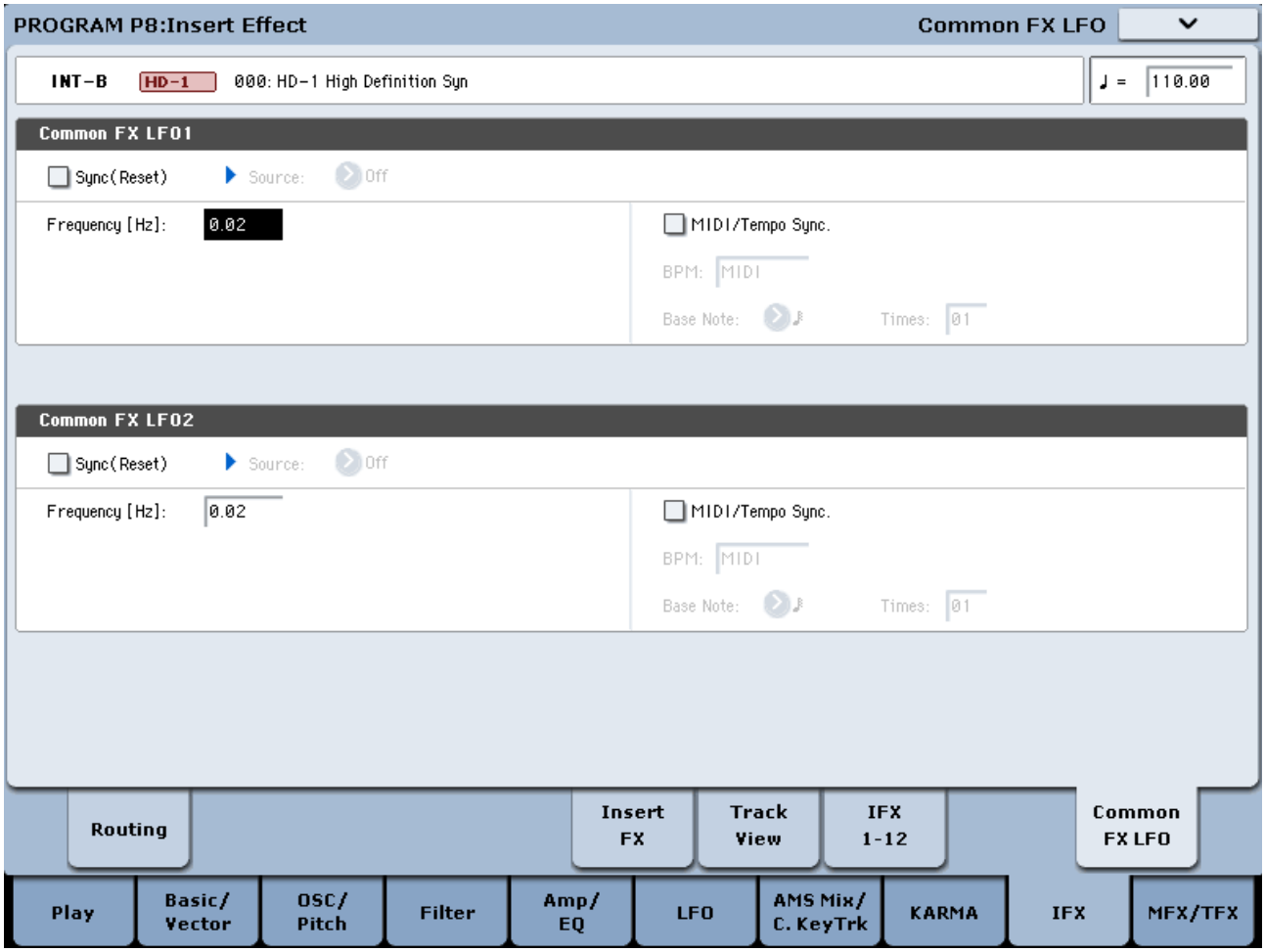
Aquí puede editar los Parámetros de cada uno de los Efectos.
Para IFX 1-12 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.
Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.
Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.
Parámetro CHAIN.
Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.
Ajuste los Parámetros PAN, BUS SEL, SEND 1 y SEND 2.
PAN: Ajusta en panorama.
BUS SEL: selecciona el bus de salida.
SEND 1 y SEND 2: niveles de envío a los Efectos principales.

Seleccione **P8: Insert Effect– Insert FX** y ajuste los Parámetros.
P: EFFECT PRESET. Permite guardar Ajustes de Efectos para que pueda usarlos de forma fácil en
otros Programas, etc.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

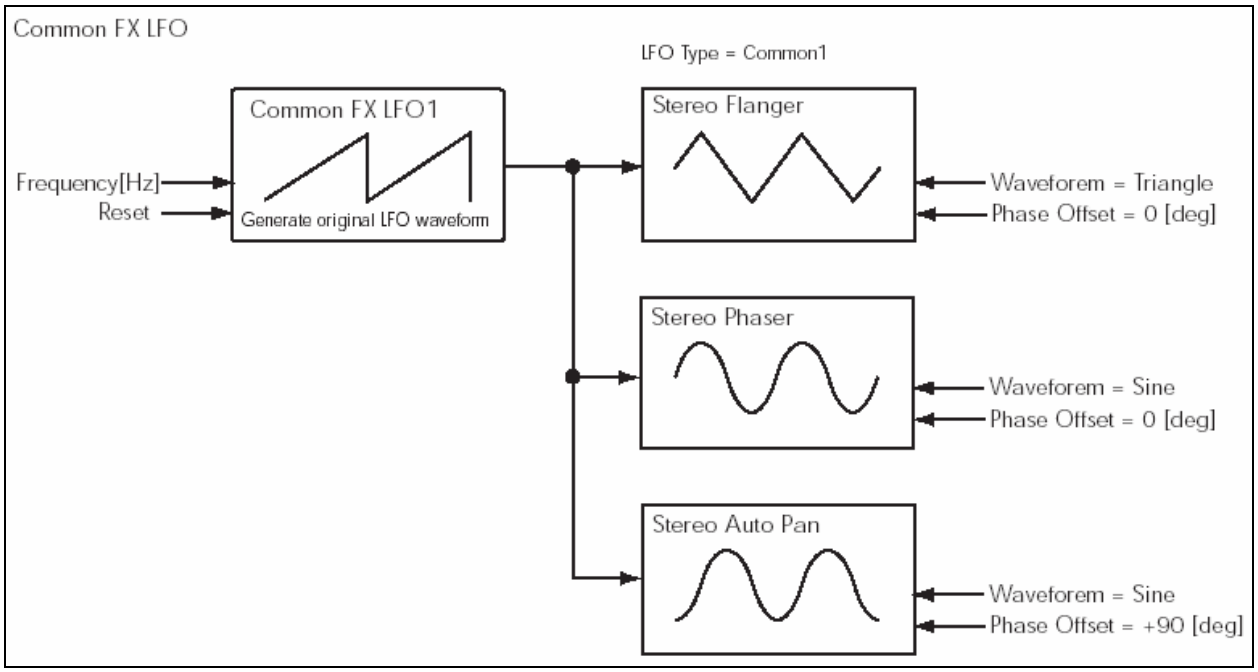
8–9: Common FX LFO



Aquí puede realizar Ajustes para el LFO común 1 y 2 que se usa para los Efectos de Modulación.

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Si MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.



Frecuency 0…99

Especifica la frecuencia del LFO.

Base Note

Nota base.

Times01-16

Cuando MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada estos Parámetro ajustan una nota base y el nº de veces que se aplicará.

8–9b: Common FX LFO2

Parámetros idénticos a LFO 1

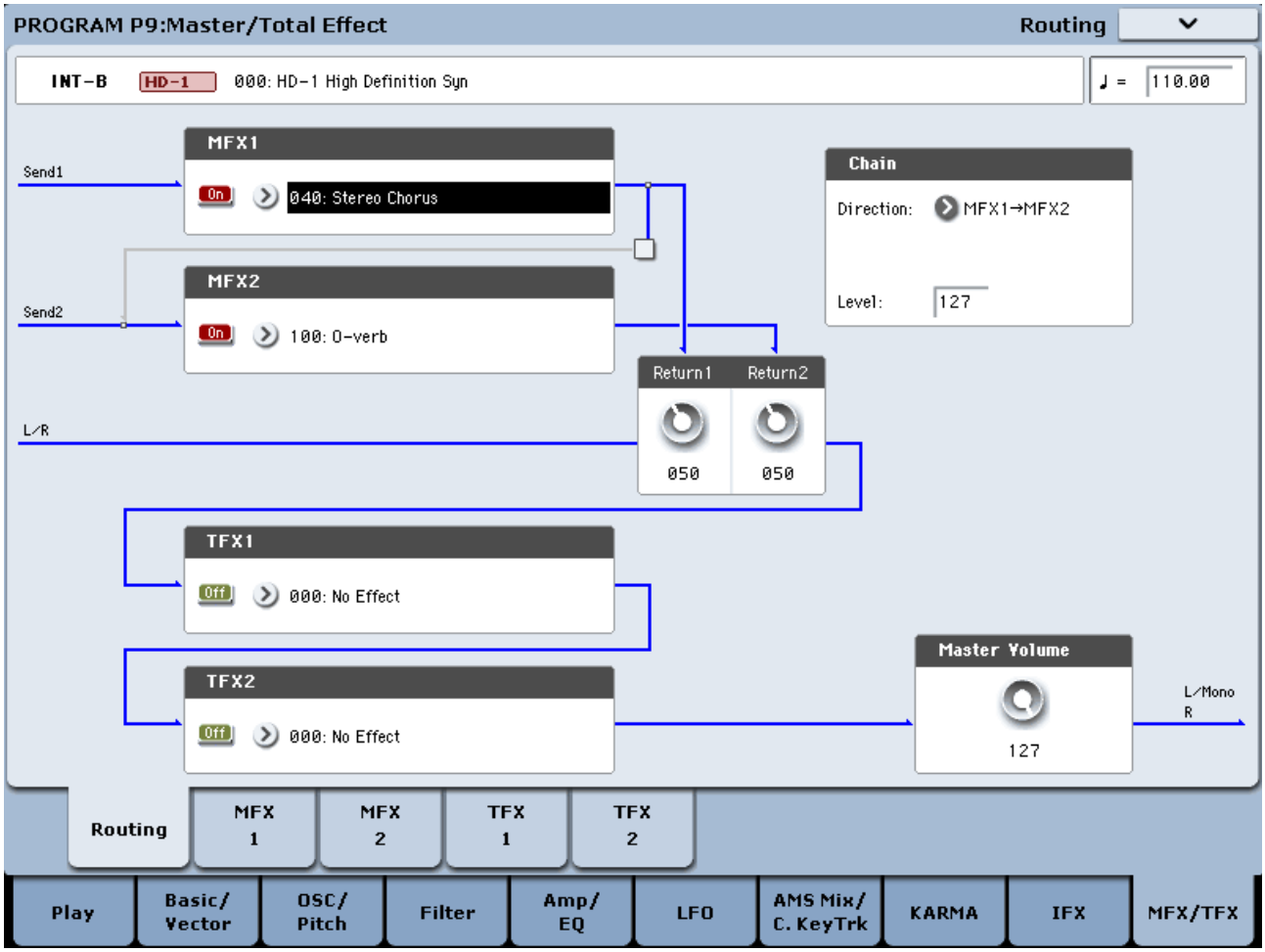
Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Program P9: Master/Total Effect

Parámetros de Efectos principales y Efectos totales.

9–1: Routing



Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.

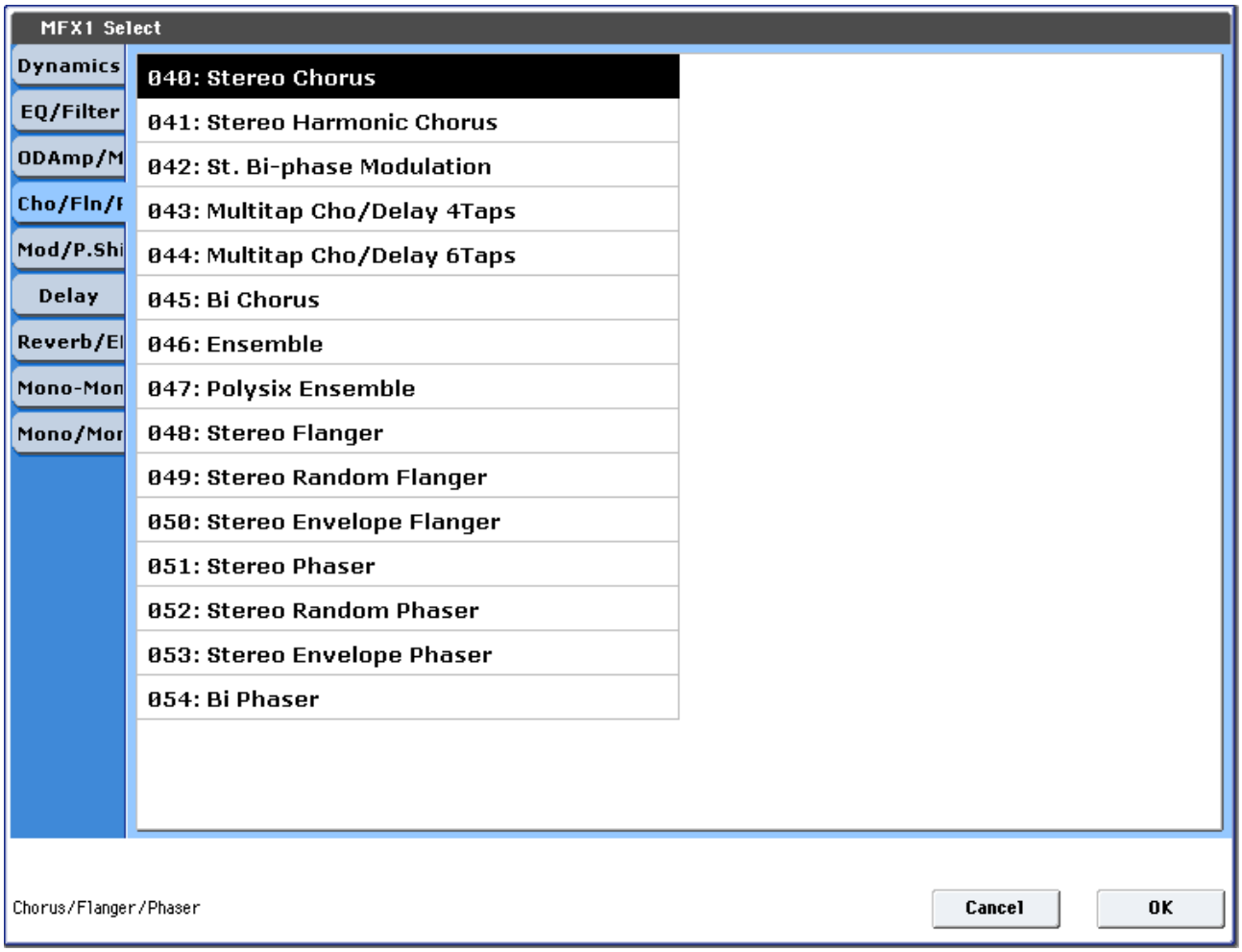
9–1a: MFX1, 2

MFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

Category / MFX Select

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.



ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Return 1 **000-127**

Return 2 **000-127**

Ajustan los niveles de retorno desde los Efectos principales al bus L/R.

MFX2:

MFX2 [000...185]

MFX2 On/Off [Off, On]

Parámetros idénticos a MFX1.

Chain

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

Chain Direction

Especifica la dirección de la conexión en serie.

Chain Level 000-127

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

9–1b: TFX1, 2

Parámetros de Efectos Totales 1 y 2.

TFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto Total 1.

Category / MFX Select

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

TFX2:

TFX2 [000...185]

TFX2 On/Off [Off, On]

Parámetros idénticos a TFX1.

9–1c: Master Volume

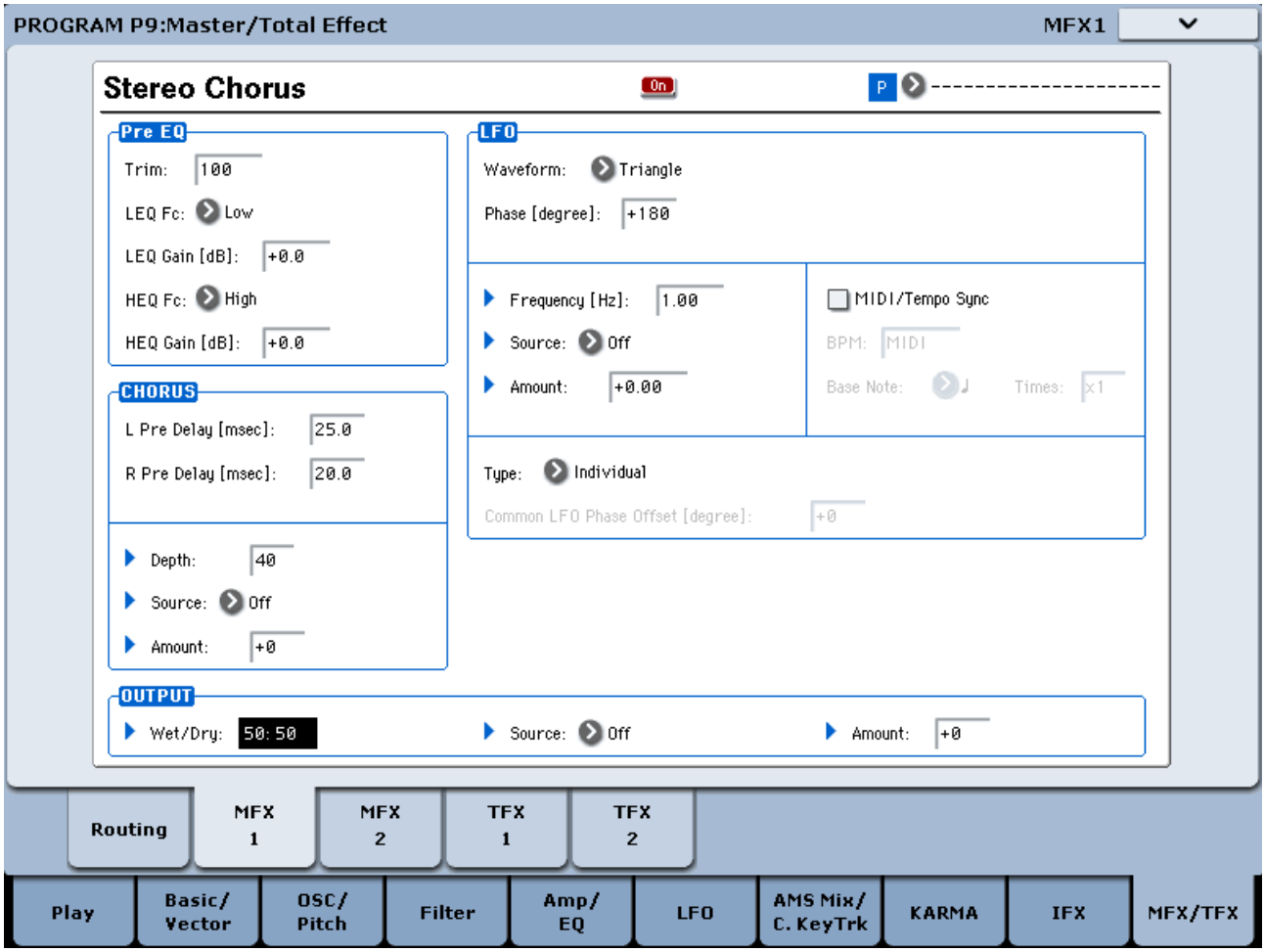
Master Volume [000...127]

Ajuste de volumen principal.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

9–2: MFX1



9–2a: MFX1

Edición de Parámetros de Efecto MASTER 1.

9–3: MFX2
9–4: TFX1
9–5: TFX2

Parámetros idénticos a MFX1.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

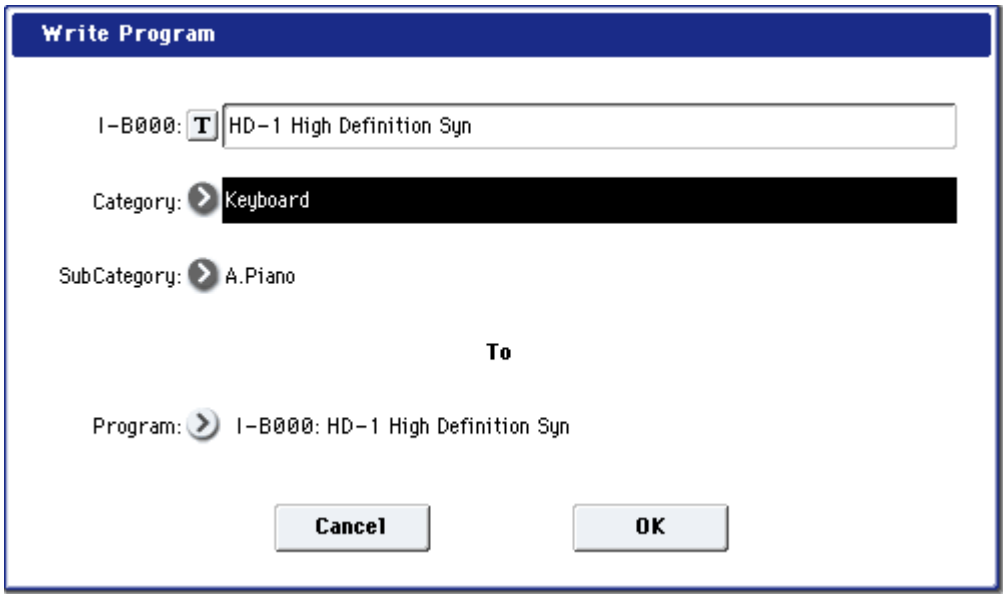
Comandos de Menú de Página del Modo de Programa

Write Program

Use este comando para guardar el Programa.

1. Pulse el comando de página WRITE PROGRAM.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



Si desea reemplazar los datos antiguos con los nuevos en la misma posición de memoria pulse OK.

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

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto.

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

3. En el campo CATEGORY especifique la categoría del Programa.

4. Use PROGRAM para especificar el destino de guardado.

Use VALUE etc., para seleccionar el destino.

5. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Exclusive Solo

Use el comando de menú de Página **Exclusive Solo.**
Exclusive Solo off: podrá hacer solista más de una Pista.
Exclusive Solo on: al pulsar Solo On/Off sólo será solista esa Pista.

Show MS/WS/DKit Graphics

Esto funciona en conjunto con P1 Program Basic **MS/WS/DKit Display** para controlar si la Página principal de P0 Play muestra los parámetros overview/jump, o los gráficos seleccionados.

Add To Set List

Este comando, disponible en las páginas de P0 de los modos de programa, combinación y secuenciador, permite la incorporación del elemento actual a la lista Set List.

Auto Assign KARMA RTC Name

Basado en los Parámetros GE y en los Parámetros RT que están siendo controlados, podrá asignar automáticamente nombres apropiados para los controladores y teclas KARMA en tiempo real.

Podrá elegir entre 400 nombres como Rhythm Swing% y Rhythm Complexity.

Podrá usar esta función cuando cree nuevas asignaciones de la función KARMA, o cuando cambie de selección GE.

1. Elija "Auto K.RT Name" para acceder al cuadro de diálogo.

2. Para ejecutar el comando, Pulse (“OK”).

Para cancelar sin ejecutar, Pulse (“Cancel”).

Por favor, tenga en cuenta que incluso en el caso de un Programa precargado o una Combinación para la cual no ha editado la función KARMA, al ejecutar este comando, es posible que se asignen nombre que son diferentes de los ya especificados.

Copy Note Map

Este comando copia valores de una tabla preestablecida o desde el mapa de notas de un determinado programa, combinación o canción al mapa seleccionado de nota.
1. Seleccione **“Copy Note Map”** para abrir el cuadro de diálogo.

2. Utilice el campo **“From”** para especificar el origen de copia de la tabla de mapa de nota.

Optimize RAM

Este comando optimiza la memoria RAM.

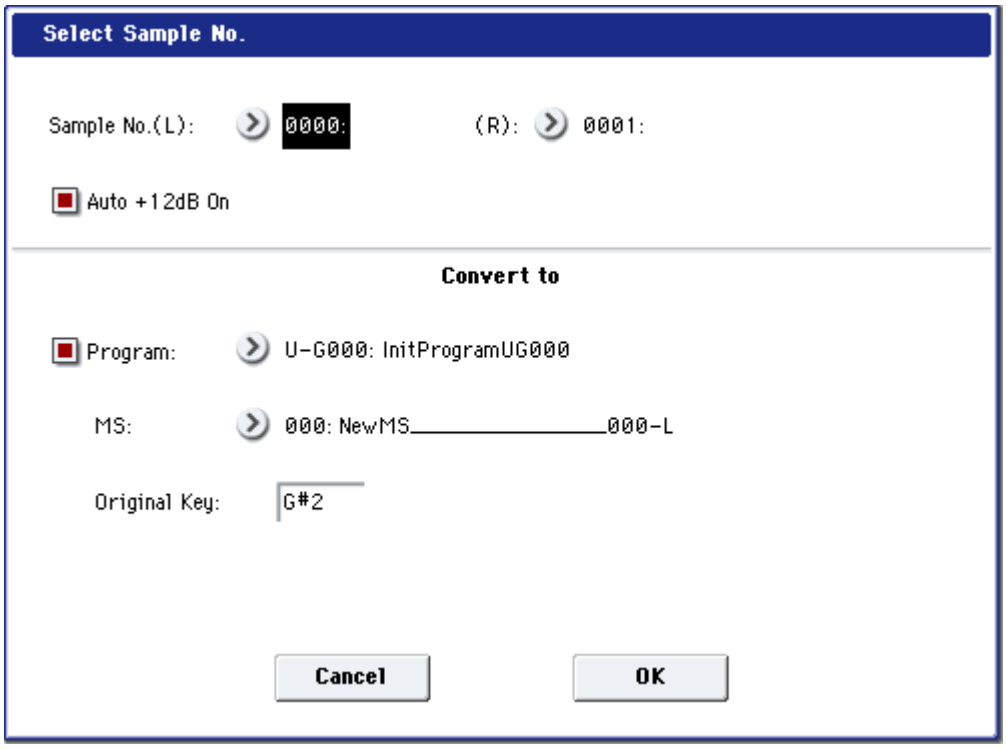
1. Seleccione **"Optimize RAM"**.

2. Pulse OK para optimizar.

Select Sample No.

Especifica el nº de muestra en el que serán guardados los datos.

1. Seleccione **"Select Sample No."**.



2 En **"Sample No.,"** especifique el nº de muestra.

Si es estéreo: **"Sample No.(L)"** y **"Sample No.(R)."**

3 Ajuste **"Auto +12 dB On."** para subir el volumen en +12dB.

📖 Consulte el modo SAMPLING.

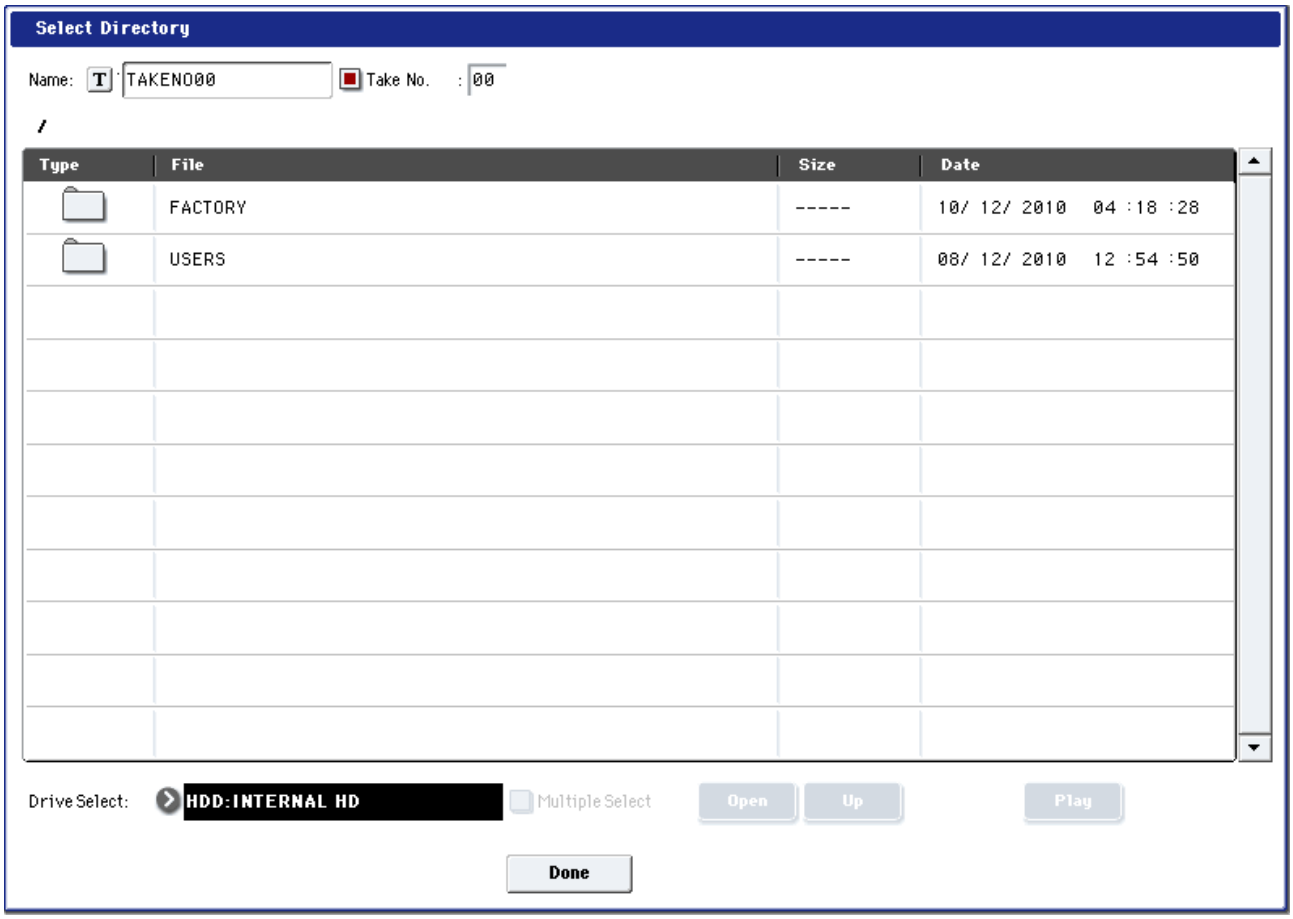
4 *"Convert to"* especifica si la muestra será convertida automáticamente en Programa.

5 Pulse OK para aplicar los Ajustes.

Select Directory

Le permite seleccionar el disco y directorio en el que se guardará la muestra en formato WAV.

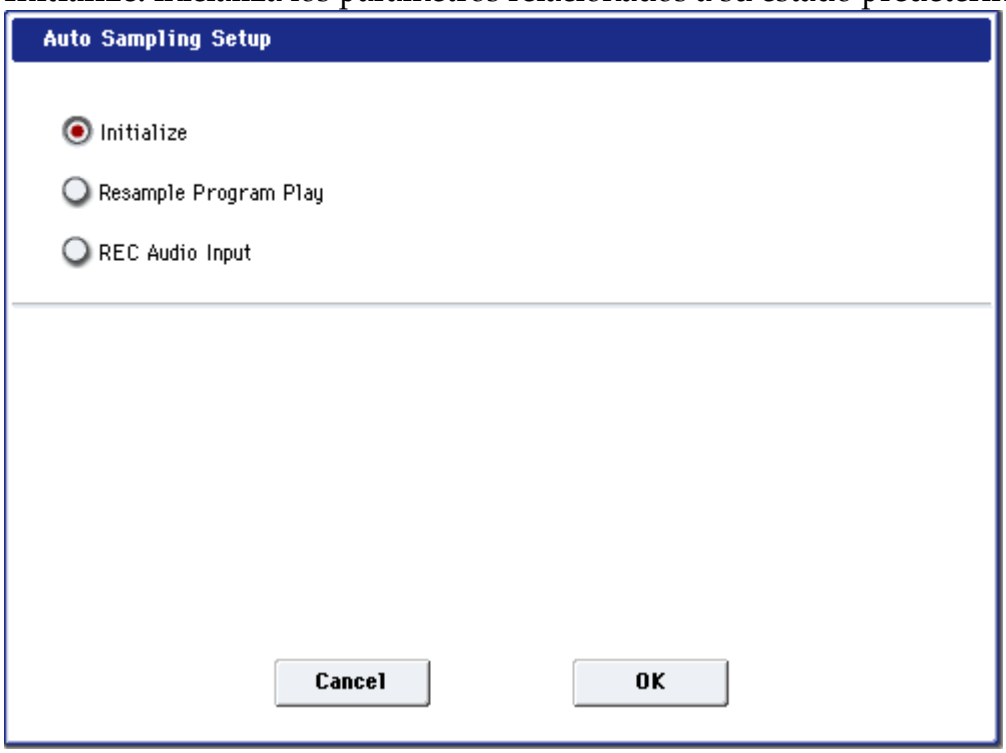
El campo NAME le permite especificar un nombre.



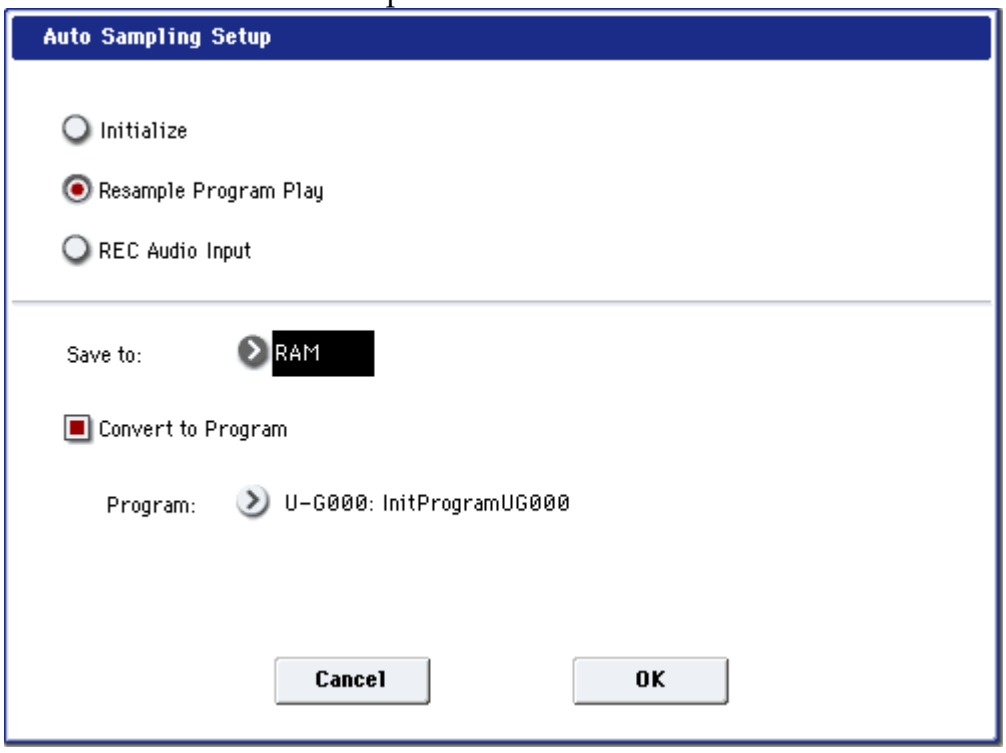
Auto Sampling Setup

Este comando está disponible en la pestaña Audio In/Sampling de la Página Play.
Este comando configura automáticamente los Parámetros de Programa relacionados con SAMPLING.

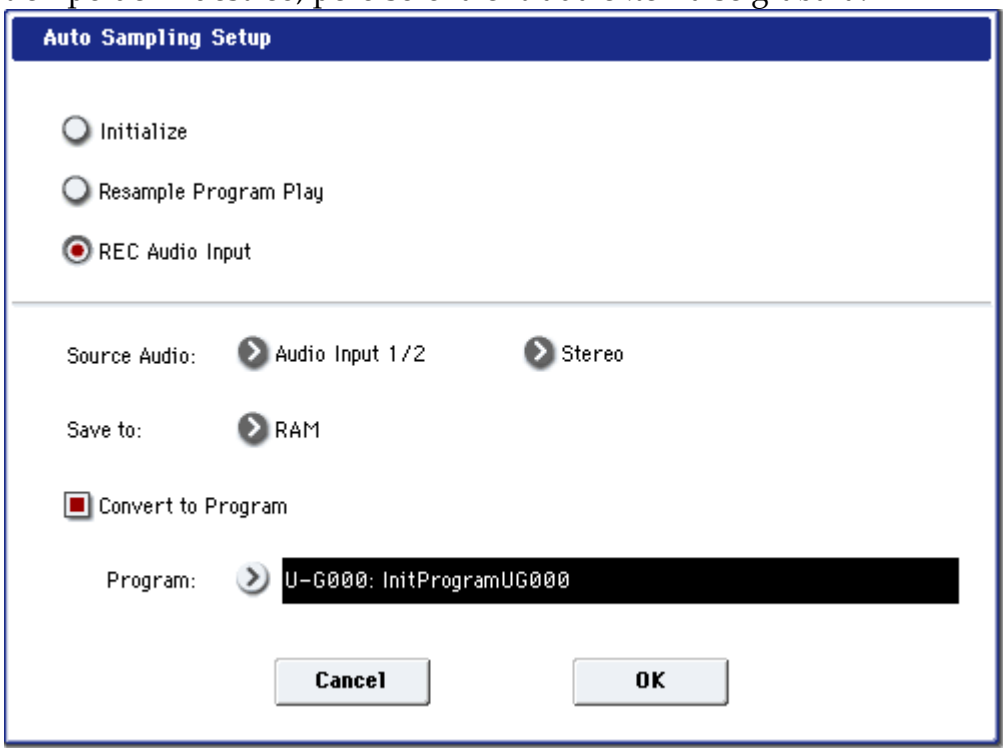
Initialize: Inicializa los parámetros relacionados a su estado predeterminado.



Resample Program Play: Establece los parámetros para que pueda tocar un programa y volver a muestrear su interpretación.



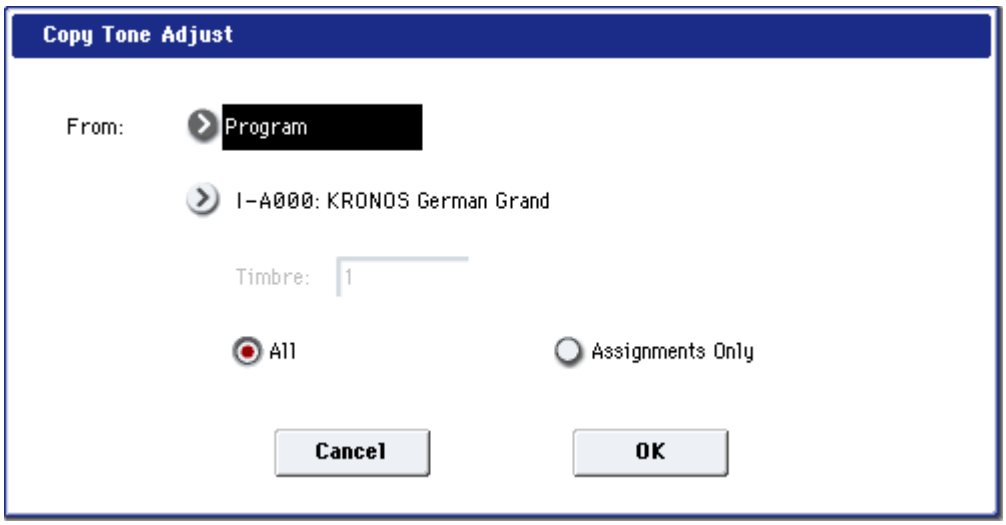
REC Audio Input: Establece los parámetros relacionados para que se pueda grabar una fuente de audio externa. Con esta configuración, puede tocar un programa al mismo tiempo del muestreo, pero sólo la entrada externa se grabará.



Copy Tone Adjust

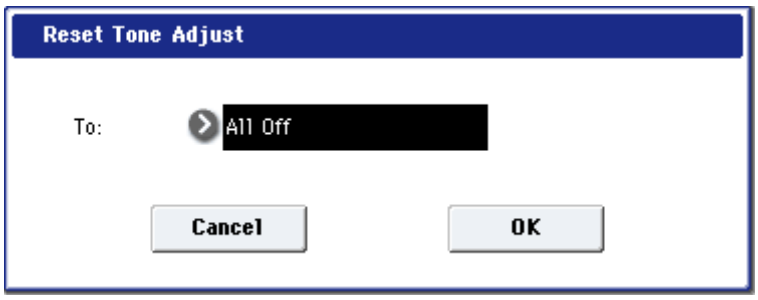
Copy Tone Adjust está disponible en la Página Control Surface cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TONE ADJUST.

Este comando copia los Ajustes Tone Adjust del Programa, Combinación, timbre o Pista MIDI de canción.



Reset Tone Adjust

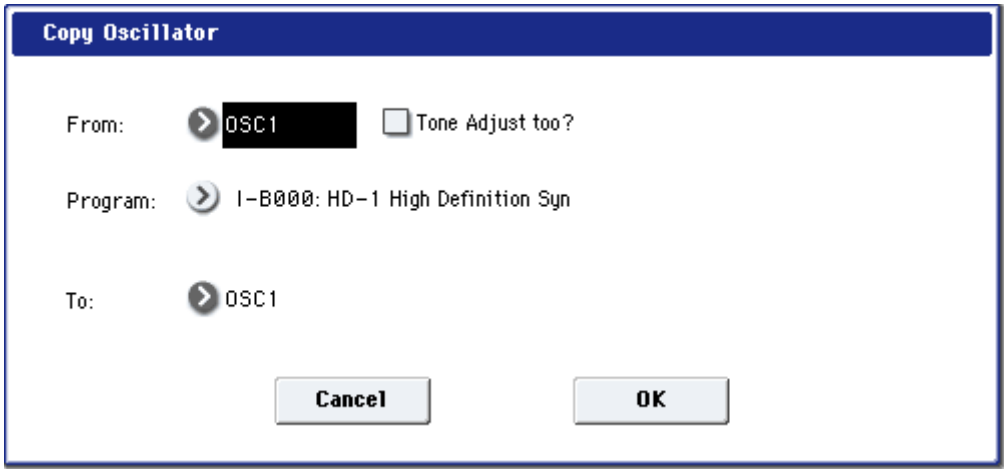
Reset Tone Adjust está disponible en la Página Control Surface cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TONE ADJUST.
Este comando inicializa los Ajustes Tone Adjust de todos los controles a sus valores por defecto.



Copy Oscillator

Este comando copia los ajustes de oscilador.

1. Seleccione COPY OSCILLATOR.



2. En FROM especifique el origen de copia.
en PROGRAM especifique el banco y número de Programa origen.

3. En TO especifique el destino de copia.

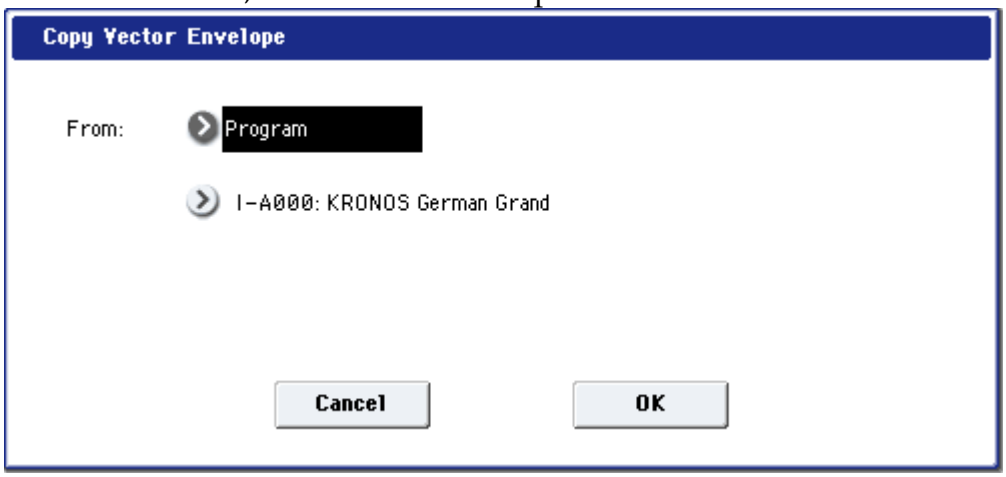
4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Swap Oscillator

Este comando intercambia los ajustes de los osciladores 1 y 2.
1. Seleccione SWAP OSCILLATOR.
2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

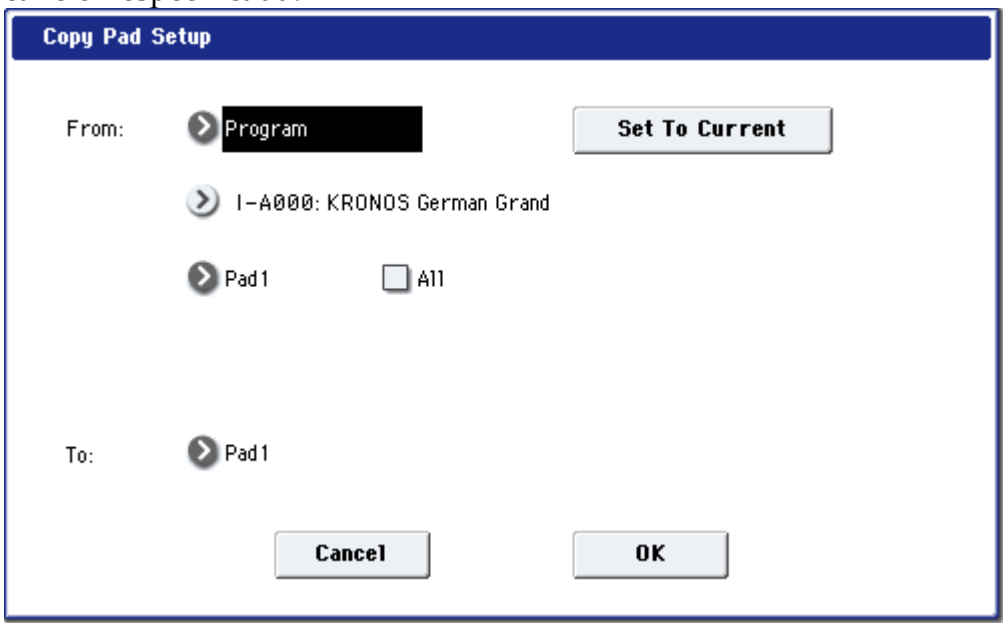
Copy Vector Envelope

Copy Vector Envelope está disponible en la pestaña Vector Envelope de la Página Basic/Vector.
Este comando copia los Ajustes de envolvente vectorial desde el Programa, Combinación, timbre o canción especificada.



Copy Pad Setup

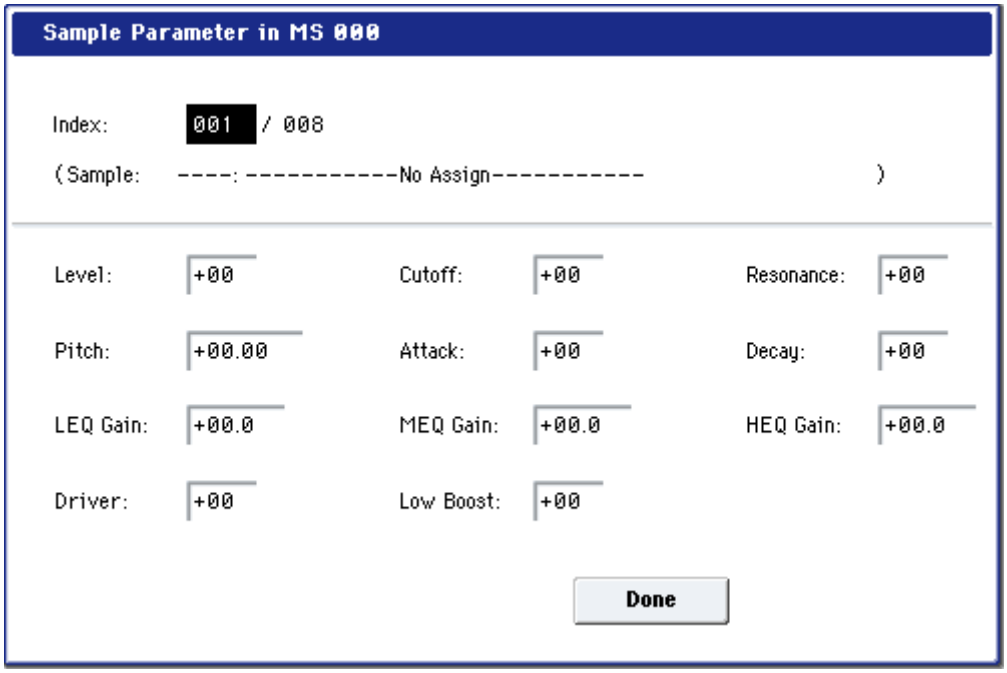
Copy Pad Setup está disponible en la pestaña Pads de la Página Basic/Vector.
Este comando copia los Ajustes de PAD desde el Programa, Combinación, timbre o canción especificada.



Sample Parameters

Ajustan los Parámetros de muestra.

1. Seleccione este comando para abrir el cuadro de diálogo.



2. INDEX: especifica el índice que desea ajustar.
SAMPLE: indica el nº y nombre de muestra para el índice.
3. Para cada índice puede realizar los siguientes ajustes.

LEVEL: ajusta el nivel.

CUTOFF: Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

RESONANCE: ajusta la resonancia del filtro.

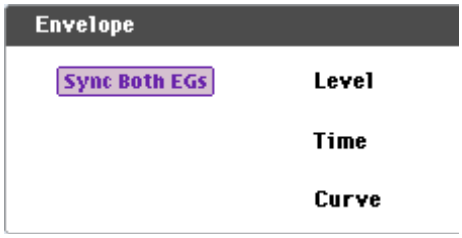
PITCH: ajusta el tono.

ATTACK: Ajusta el ataque del filtro y amplificador.

DECAY: Ajusta la caída del filtro y amplificador.
EQ: Ecualizador
4. Cuando haya terminado pulse DONE.

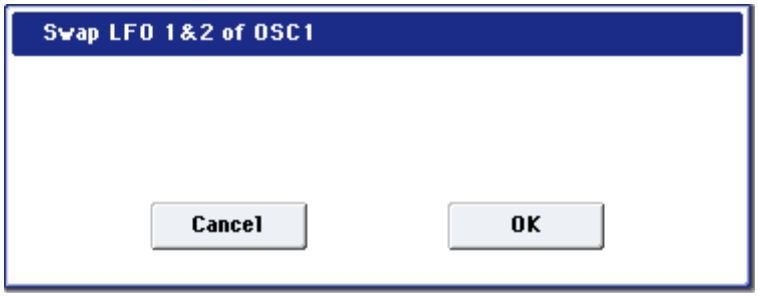
Sync Both EGs

Cuando está activado se pueden editar simultáneamente los envolventes del filtro 1 y 2.



Swap LFO 1&2

Este comando intercambia los ajustes de los LFO 1 y 2.



COPY KARMA MODULE

Este comando copia los ajustes del Módulo KARMA a otro Programa, Combinación, etc.

1. Seleccione COPY KARMA MODULE.

2. En FROM seleccione el origen de copia.

3. Si el origen es Combinación o canción puede seleccionar el Módulo.

4. Si desea copiar los Parámetros KARMA RT y CONTROLS seleccione la casilla GE RTP & PANEL SETTING.

5. Para ejecutar Pulse OK.
Para cancelar Pulse CANCEL.

los Parámetros INPUT y OUTPUT CHANNEL no serán copiados en Combinación o canción.

INITIALIZE KARMA MODULE

Si ejecuta este comando escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.

Copy Scene

Copia los Ajustes de las escenas KARMA.

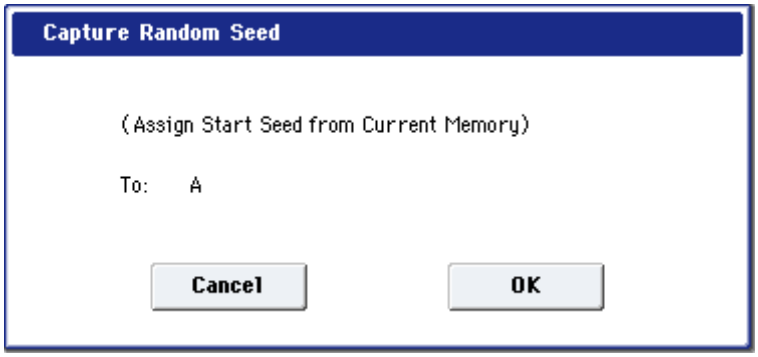
Swap Scene

Intercambia los Ajustes de las escenas KARMA.

Capture Random Seed

Use en Comando de utilidad **"Random Capture"** para capturar el estado de la aleatoriedad en cualquier momento, para ponerlo en control para disparar o establecer un bucle.

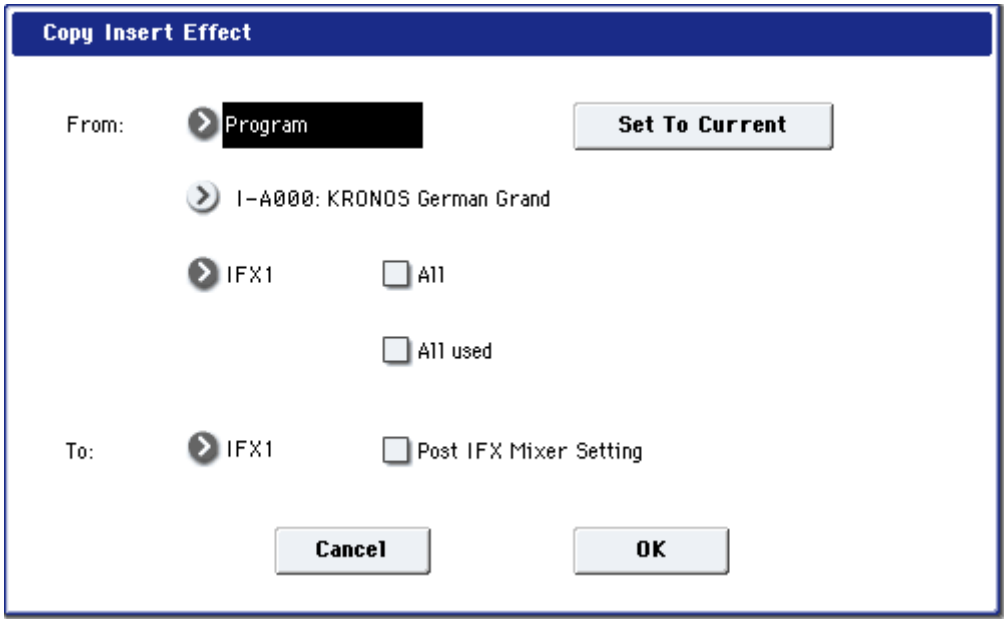
Gracias a esta función, podrá capturar y volver a usar cualquier frase que desee, generada por la función KARMA.



Copy Insert Effect

Este comando copia los ajustes de Efecto de inserción en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.



2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.

Si selecciona POST IFX MIXER SETTINGS se copiarán los Parámetros de cadena, envíos, etc., junto con el Efecto.

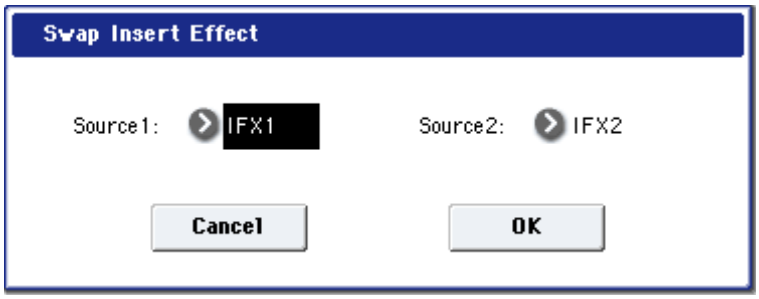
5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Swap Insert Effect

Este comando intercambia los ajustes de Efecto de inserción.

1. Seleccione este comando.



2. En SOURCE 1 y SOURCE 2 especifique los Efectos de inserción que desea intercambiar.

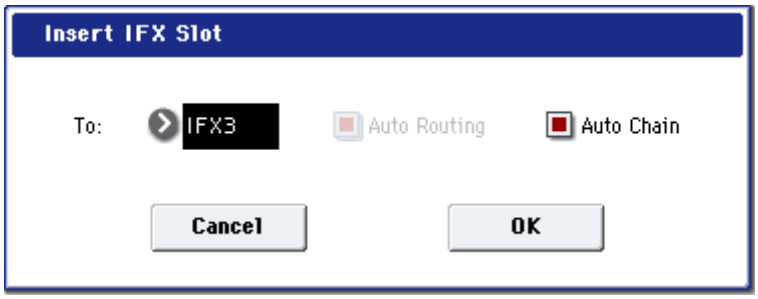
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Insert IFX Slot

Insert IFX Slot está disponible en las pestañas Routing e Insert FX de la Página IFX.

Este comando inserta un slot IFX.

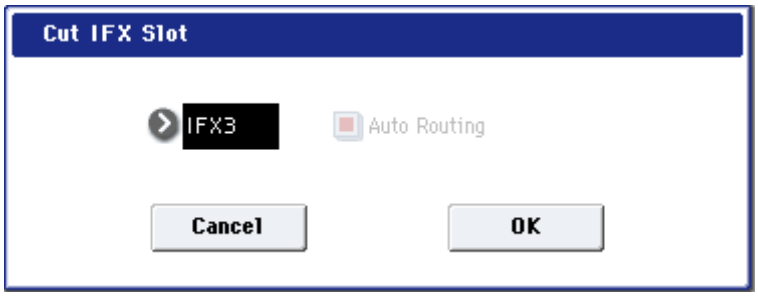


Permite reconfigurar los Efectos de inserción.

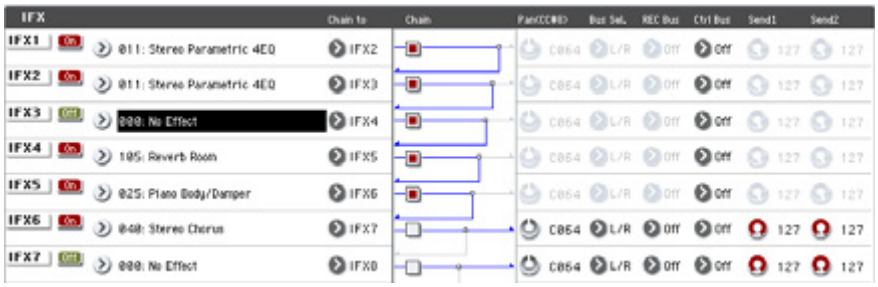
Cut IFX Slot

Está disponible en las pestañas Routing e Insert FX de la Página IFX.

Este comando corta o elimina un slot IFX.

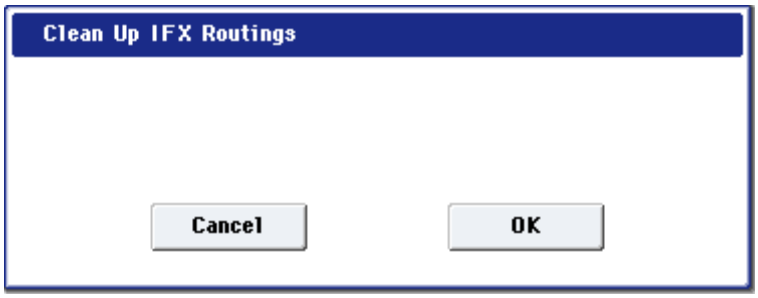


Permite reconfigurar los Efectos de inserción.



Clean Up IFX Routings

Clean Up IFX Routings está disponible en las pestañas Insert FX y Track View de la Página IFX.

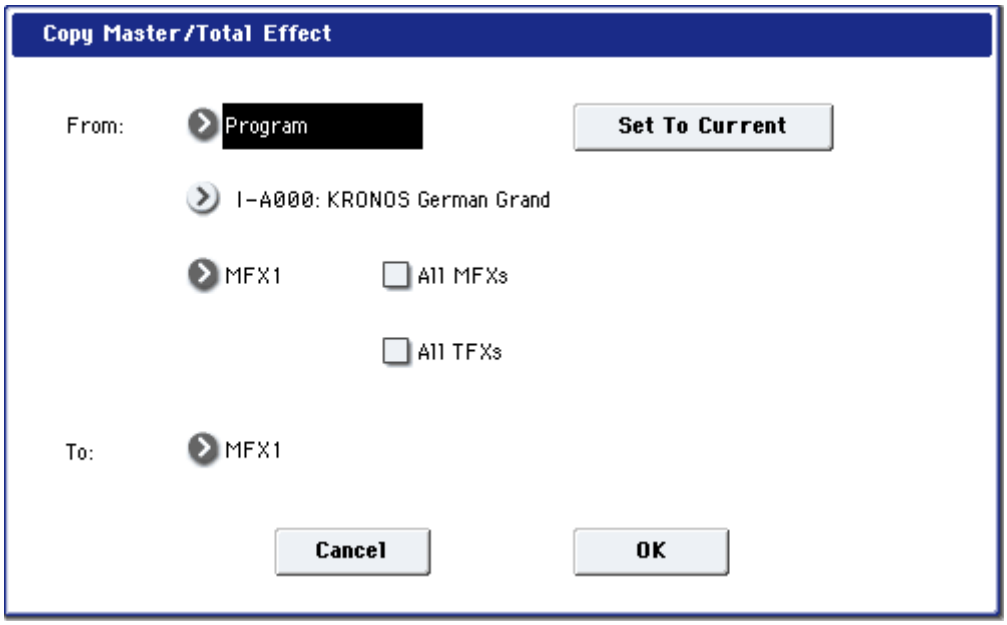


Este comando arregla automáticamente los slots IFX para que sean consecutivos y También arregla los Efectos en una cadena discontinua de manera que sean consecutivos.

Copy MFX / TFX

Este comando copia los ajustes de Efecto principales o Totales en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.



2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.

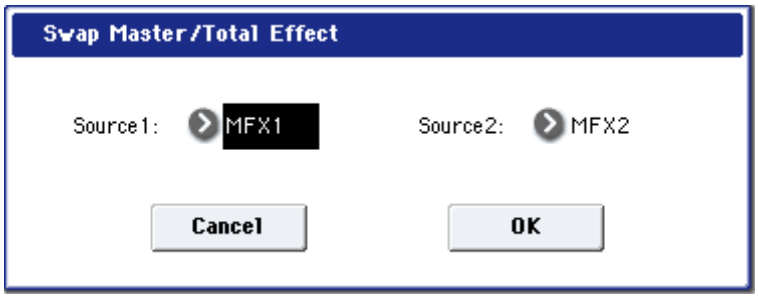
5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Swap MFX/TFX

Este comando intercambia los ajustes de Efectos principales o totales.

1. Seleccione este comando.



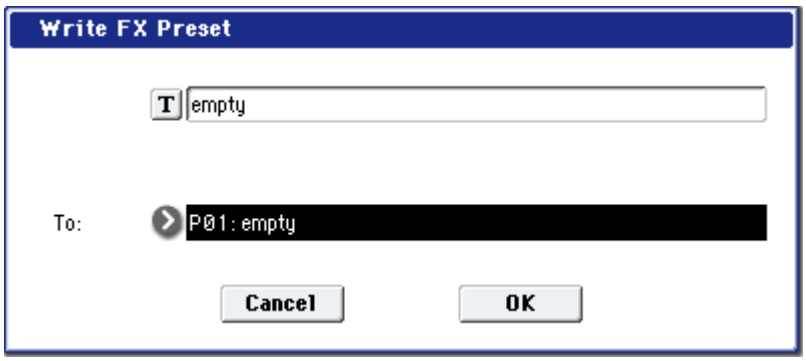
2. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Write FX Preset

Write FX Preset está disponible en las Páginas IFX 1–12, MFX 1 y 2, y TFX 1 y 2.

Este comando guarda el Preset de Efectos actual.



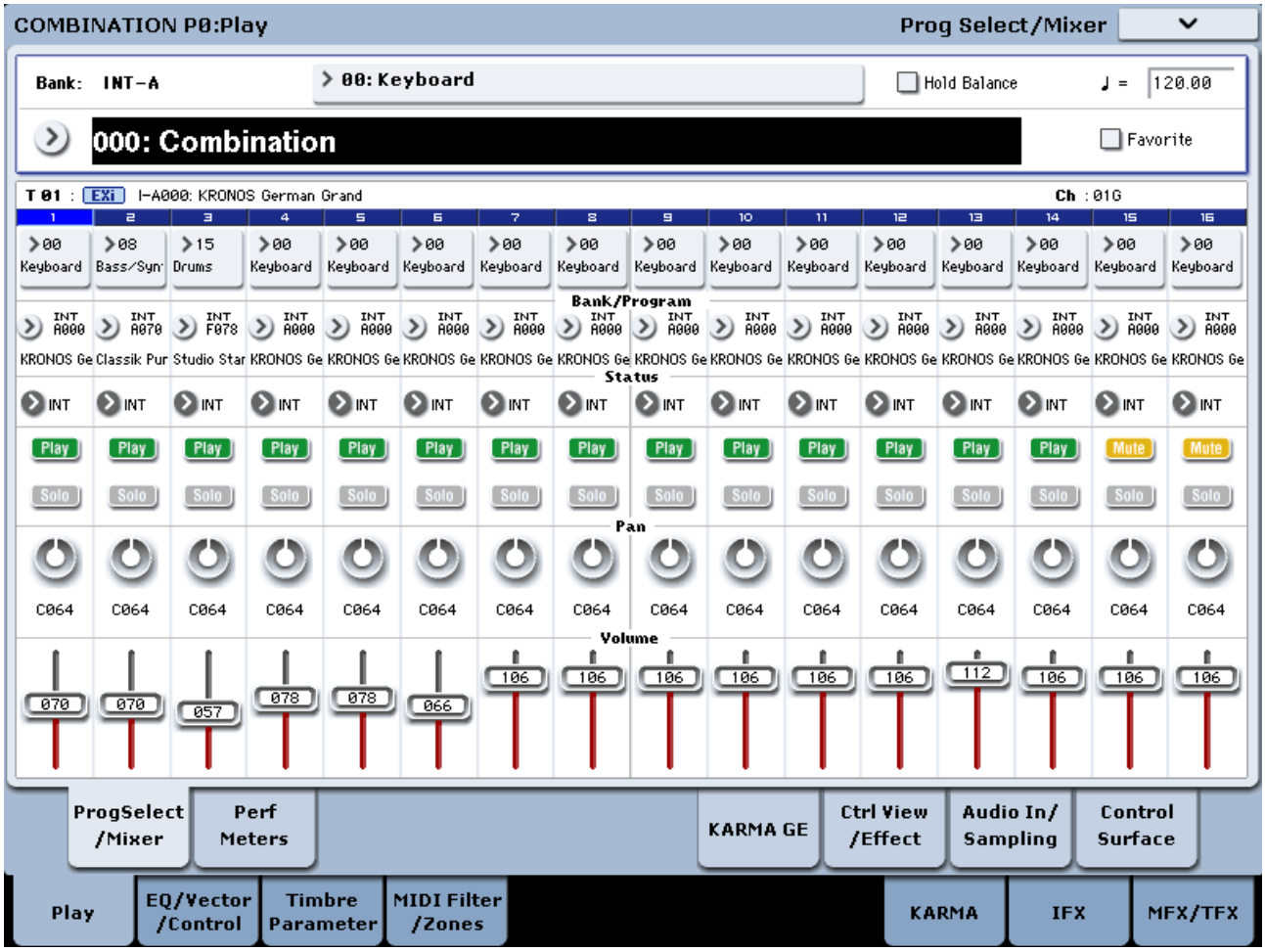
Modo de Combinación

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

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

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

0–1: Program Select/Mixer



1. Pulse el botón COMBI para entrar en el modo Combinación.
Se iluminará el LED COMBI.
Una vez se encuentre en el modo Combi, puede seleccionar y reproducir Combinaciones por banco/número
o categoría, de la misma forma que con los Programas.

BANCOS DE COMBINACIONES

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

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

Selección de Combinaciones

1. Pulse la tecla COMBI.

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

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

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

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

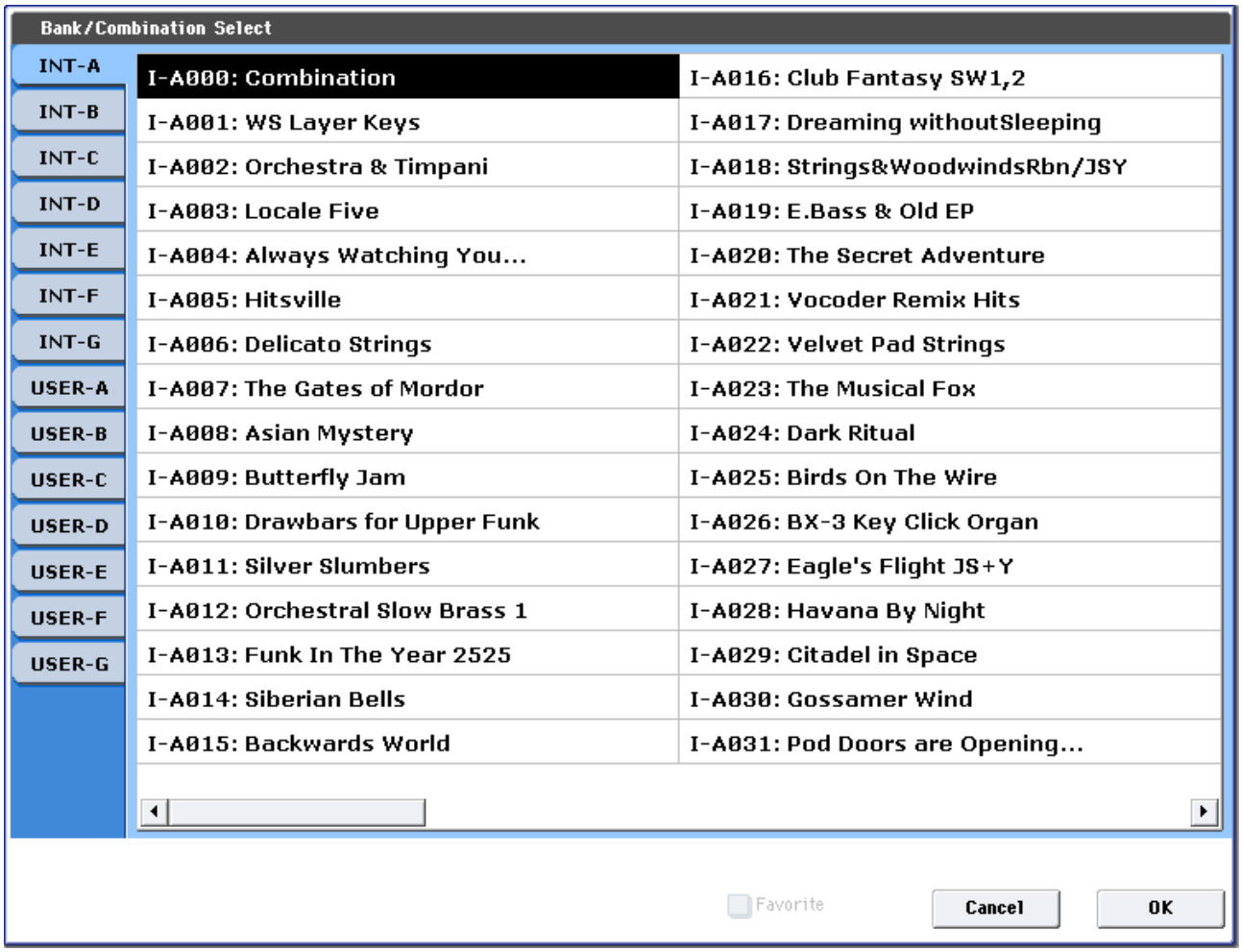
También puede usar el dial VALUE.

También puede usar las Teclas ▼ / ▲

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

Selección de Combinación mediante una lista

1. Pulse el botón de menú desplegable situado a la izquierda del nº y nombre de Combinación.



2. Pulse las pestañas situadas a la izquierda para seleccionar bancos.

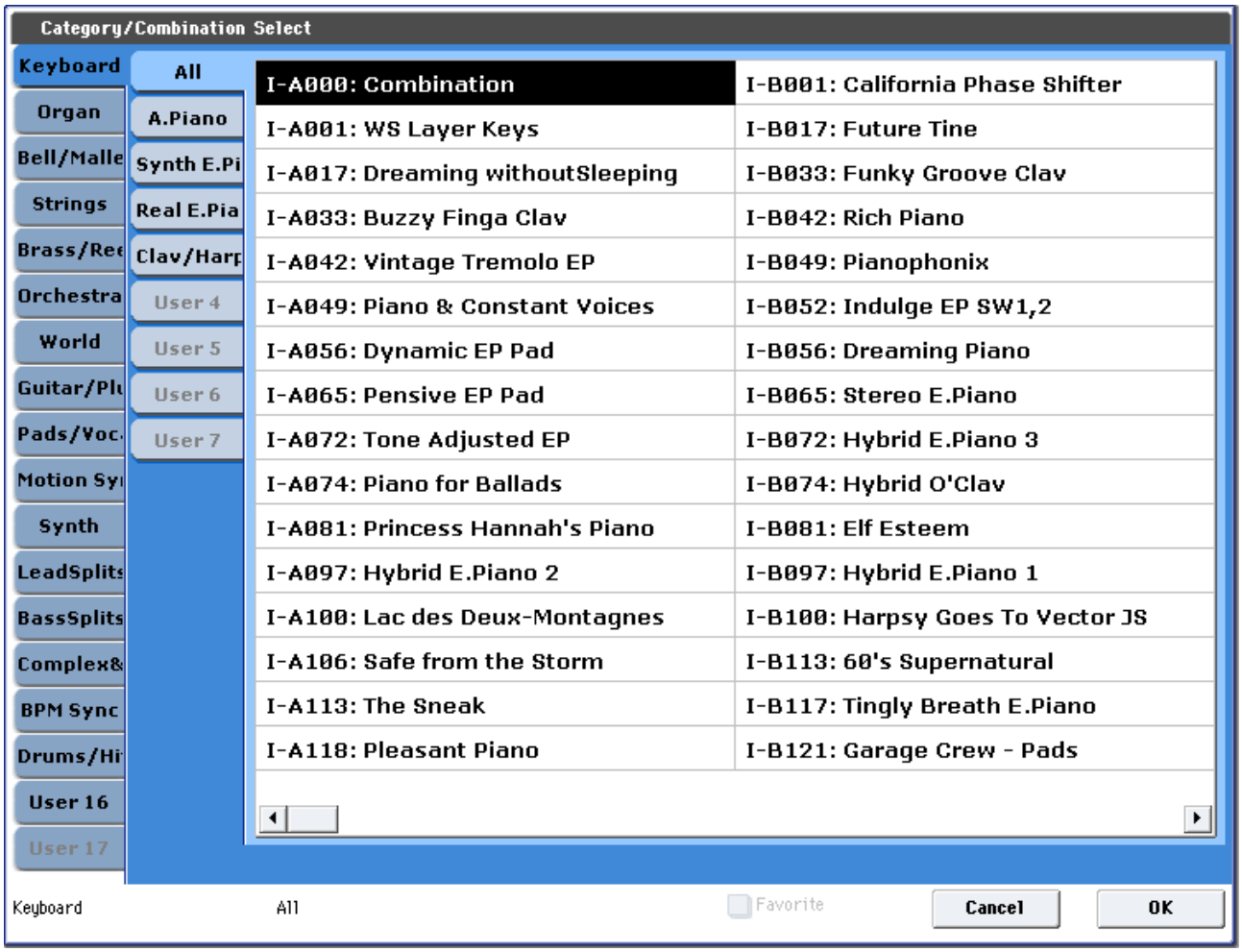
3. Pulse los nombres de Combinación situados en el centro para seleccionar Combinaciones.

Puede probar las Combinaciones sin necesidad de cerrar el menú.

Selección de Combinación mediante Categoría

1. Pulse el botón CATEGORY.

Aparece una lista de categorías.



2. Pulse las pestañas situadas a la izquierda para seleccionar categorías.

3. Pulse los nombres de Combinación situados en el centro para seleccionar Combinaciones.

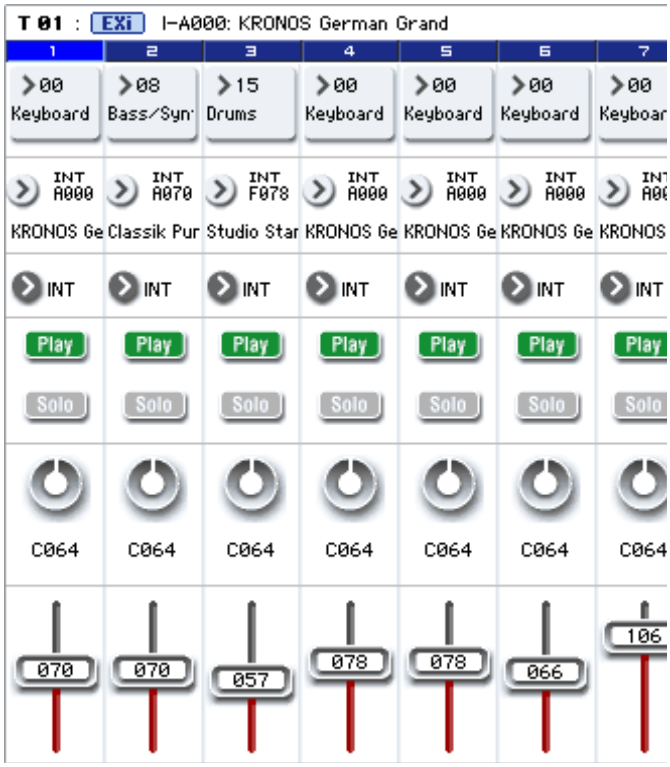
Puede probar las Combinaciones sin necesidad de cerrar el menú.

4. Cuando esté satisfecho con la Combinación seleccionada pulse OK para cerrar el menú.

0–1b: Timbre Program Select

Información de Timbre

Muestra información sobre el Timbre seleccionado.



T: Muestra el nº de timbre y banco.

Ch 01-16, Gch: Canal MIDI del timbre seleccionado.

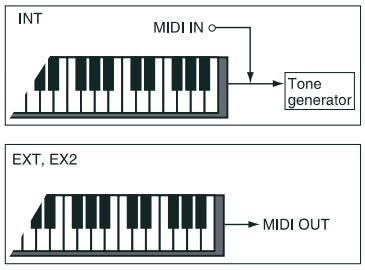
STATUS INT, OFF, EXT, EX2

INT: sonará el generador de tono del KRONOS.

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

OFF: timbre desactivado.

EX2 se diferencia de EXT en que serán transmitidos los números de banco seleccionados en el Parámetro BANK SELECT.



Ajuste de la mezcla

Puede usar la pantalla o la superficie de control.

Ajuste mediante la pantalla

1. Vaya a la pestaña Prog Select/Mixer de la Página Play.

2. Seleccione el deslizante de pantalla Volume para el Timbre 1.

3. Use Inc/Dec, VALUE o el teclado numérico para Ajustar el volumen.

4. Seleccione el botón de pantalla Pan del Timbre 1, y Ajuste el panorama.

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

Superficie de Control: Mezclador y Modulación

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

CONTROL ASSIGN

Puede usar estos botones para cambiar entre las diversas funciones que se pueden controlar con la Superficie de Control.
También puede ver y editar estos Parámetros en la Página P0– Control Surface de cada Modo.

LEDs de botones y deslizantes

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

MIXER KNOBS

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

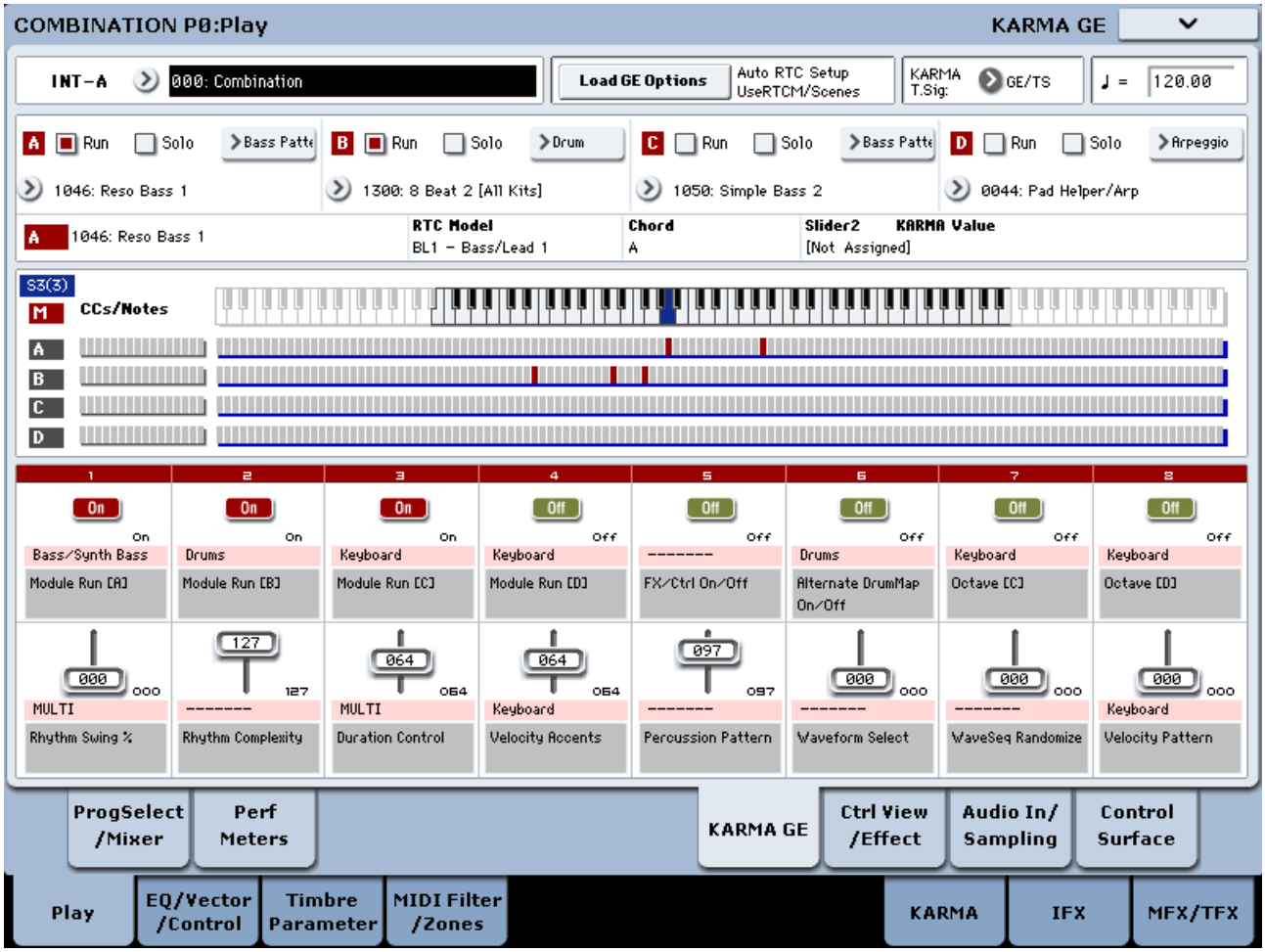
Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–2: Performance Meters

Medidores de recursos.

0–6: KARMA GE



Pulse "Load GE Options" para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.
De esta forma al seleccionar un GE se inicializarán los controles KARMA en tiempo real a los valores guardados en dicho GE.
En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.
Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.
Tempo
TEMPO para ajustar el tempo de la función KARMA.
Este ajuste se guardará al guardar el Programa.

El rango es 40-240.
Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature) [GE/TS, 1/4…16/4, 1/8…16/8, 1/16…16/16]

Tipo de compás KARMA

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

0-6b: GE SELECT

Use este campo para seleccionar un GE.
También puede seleccionar GE por categoría.

A (Módulo A):

Run

Funcionarán los Módulos KARMA cuya casilla RUN esté activada.

Solo

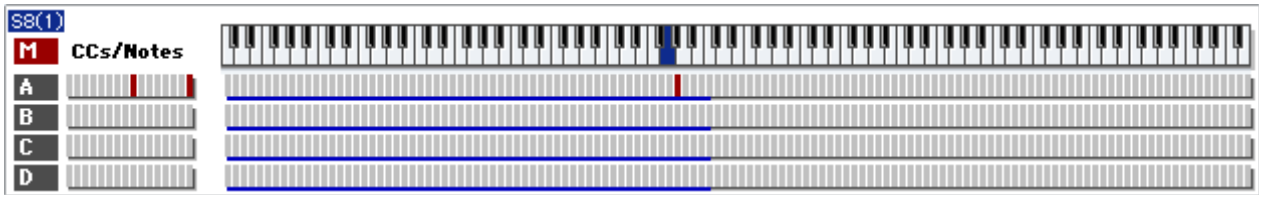
Active esta casilla cuando desee escuchar un Módulo solamente.

B, C, D (Módulos B, C, D):

Parámetros idénticos al anterior.

0–6c: Note/CC Activity

Información de notas y actividad CC.



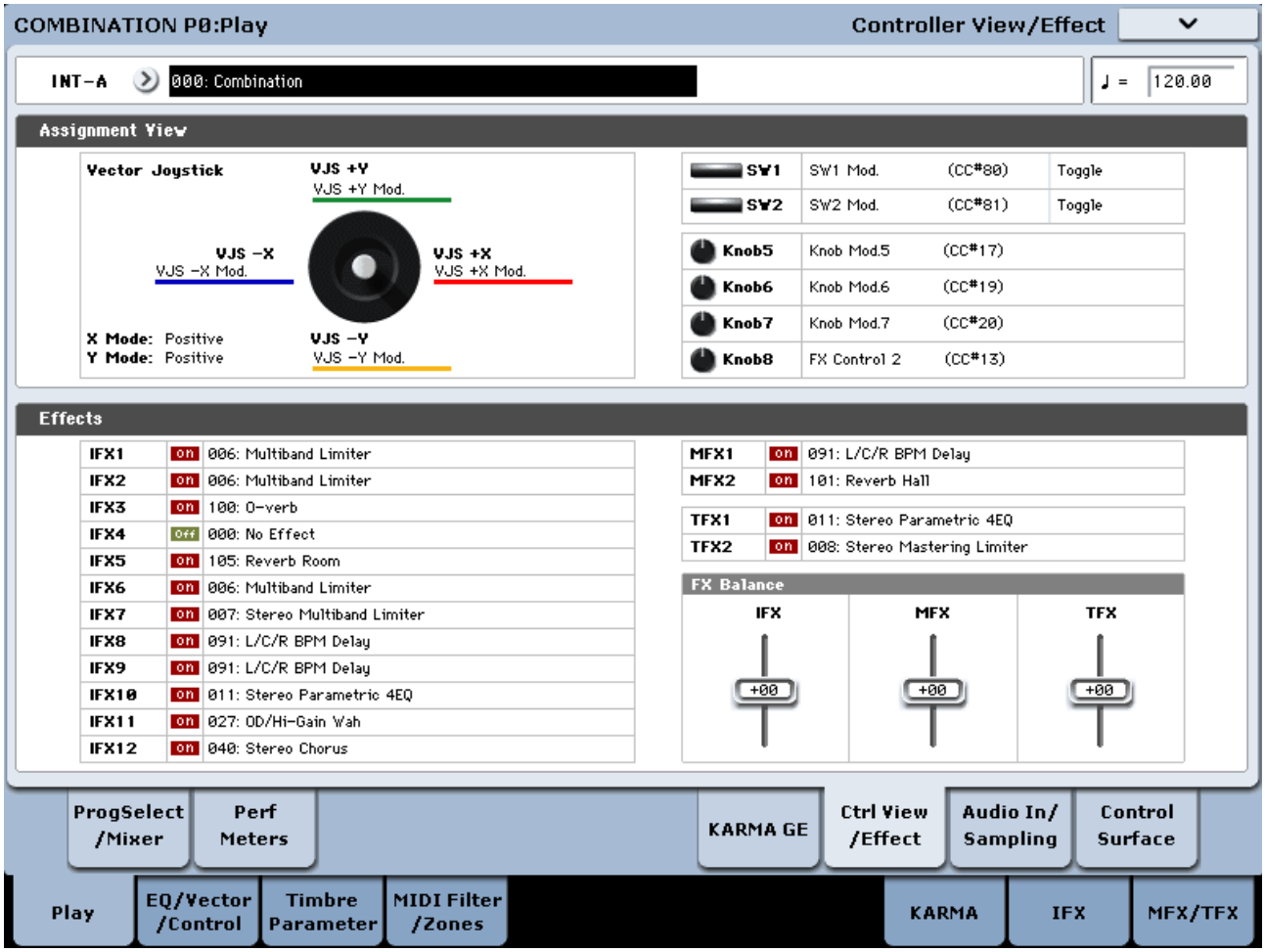
0–6d: Realtime Controls

Muestra los nombres de los controladores KARMA SLIDERS 1–8, etc., y los Ajustes de dichos controladores.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–7: Controller View/Effect



0–7a: Combination Select

Selección de Combinación.
Consulte el procedimiento de Selección explicado anteriormente.

0–7b: Assignment View

VJS

Este área muestra información sobre el vector joystick.

0–7c: Effects

Información de Efectos.

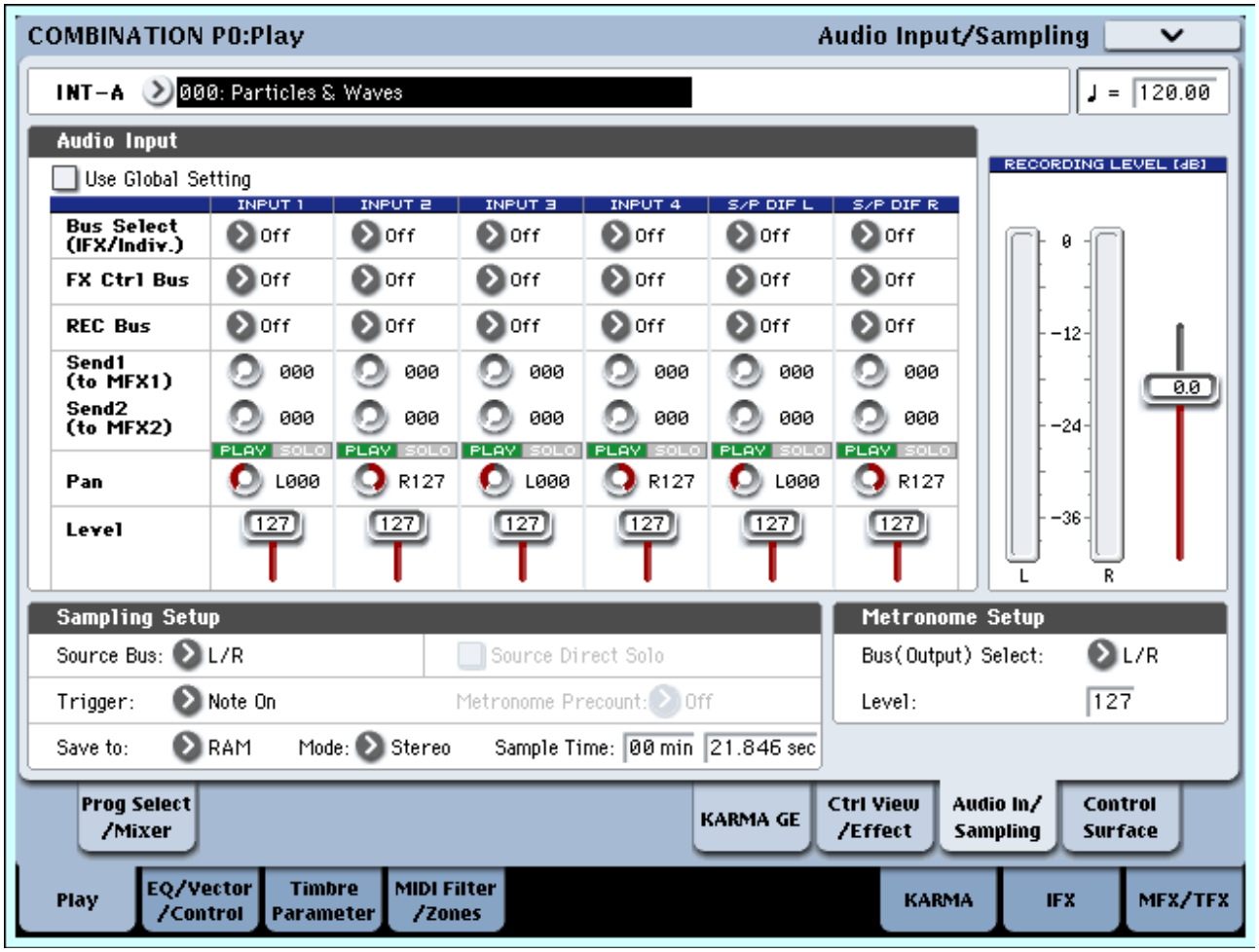
FX Balance

Controla el balance de Efectos.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–8: Audio Input/Sampling



Use Global Setting

Si activa este Parámetro se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, USB, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en Global P0: Basic Setup – Audio.
Si no lo activa se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, Input3, Input4, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en esta Página.

Input1...2
Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

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

USB

Entradas de audio USB.

Entradas de micro/línea 1 y 2

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

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia.

Utilice el ajuste “LINE” (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.
Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.
Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

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

Controles LEVEL
Estos mandos te permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.
El ajuste “MIN” es la ganancia unidad; el ajuste “MAX” proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

S/P DIF IN & OUT
Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/ P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.
Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.
Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro “**System Clock**” de la página “Global P0: Basic Setup”.

Bus Select (IFX/Indiv.)
Especifica el bus de salida de cada señal de audio.
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún bus.
Pero puede grabar la señal de audio usando P0: Play/REC – Audio Track Mixer, Parámetro “REC Source”: Audio Input 1–2, S/P DIF L, S/P DIF R.
L/R: la señal de entrada de audio se envía al bus L/R.
Permite grabar los sonidos internos de KRONOS junto con la **entrada de audio.**
Ajuste “REC Source”: L/R.
IFX1...12: la señal de entrada de audio se envía al bus IFX1–12.
Elija esta opción cuando desee aplicar un Efecto de inserción durante la Grabación.
Ajuste “REC Source” para que coincida con el Ajuste de post-IFX “Bus Select”.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía en mono a INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4.
1/2, 3/4, 5/6, 7/8: la señal de entrada de audio se envía en estéreo mediante el Parámetro “Pan” a INDIVIDUAL 1 / 2, 3 / 4, 5 / 6, o 7 / **8.**
Ajuste “REC Source” al valor INDIV. correspondiente.
Si cambia “Bus Select (IFX/Indiv.)” desde Off a L/R o IFX, el nivel de volumen puede subir abruptamente. Tenga precaución.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)
La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus
La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como “Source Bus.”
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.

1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro “Pan”.

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)
Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
“Send1 (to MFX1)” envía la señal al Efecto MASTER 1.
“Send2 (to MFX2)” envía la señal al Efecto MASTER 2.
Si “Bus Select (IFX/Indiv.)” se Ajusta a IFX1–12, los niveles de envío a los Efectos MASTER son especificados por los Ajustes “Send1” y “Send2” que siguen IFX1–12.

PLAY/MUTE
Reproducción o silencio.

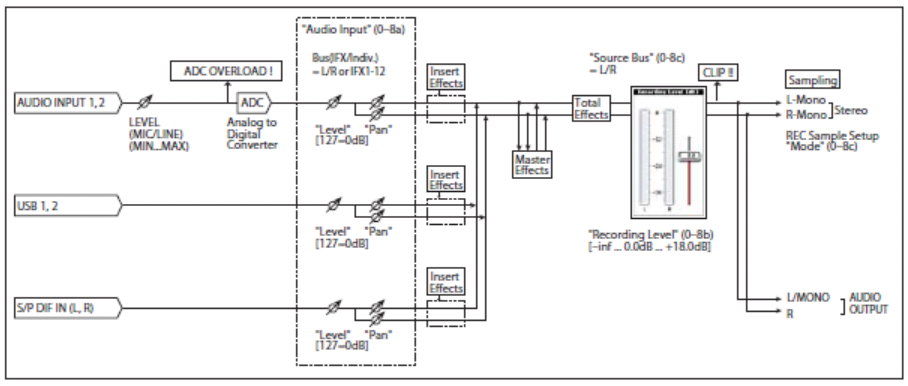
SOLO On/Off
Entrada de audio solista.

Pan
Panorama.

Level
Especifica el nivel de la entrada de audio.
Normalmente debe estar en 127.
Si no está usando las entradas de audio Ajuste “Bus Select (IFX/Indiv)” a off, o Ajuste “Level” to 0, para evitar cualquier ruido residual.
También debe Ajustar **REC Bus y** “FX Control Bus” a OFF si no los está usando.
Si no usa las entradas de audio, debe ponerlas en LINE, y su Ajuste de nivel 'level' a MIN.

Recording Level
Indica el nivel de entrada de la Pista de audio Seleccionada en el campo de Selección de Pista “Track Select” (en Grabación en una Pista), o en las Pistas cuyo estado es REC en Grabación multi Pista.

0–8b: Recording Level 1, 2, 3, 4
Level Meter 1, 2, 3, 4
Ajusta la etapa final de nivel de señal de cada “REC Source” que será grabado en las Pistas de audio.
Ajuste el nivel al máximo posible pero sin que llegue a “CLIP !”.
El Ajuste por defecto es 0 dB.



Evitar ruidos no deseados

Si los cables de audio se dejan conectados a AUDIO INPUTS pueden introducirse ruidos no deseados. Lo mismo ocurre con la entrada S/P DIF.

Para evitarlo:

Ajuste el Parámetro de entrada **Level a** 0

Ajuste todas las asignaciones de bus a Off, incluyendo **Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)**, **AUX Bus**, y **FX Control Bus.**

Send1, Send2

Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
"Send1 (to MFX1)" envía la señal al Efecto MASTER 1.
"Send2 (to MFX2)" envía la señal al Efecto MASTER 2.
Vigile que la pantalla no muestre **ADC OVERLOAD.**

Ajuste el volumen al máximo posible sin que aparezca este mensaje.

0–8c: configuración Sampling Setup

Source Bus [Audio Input1/2, USB 1/2,
S/P DIF L/R, L/R,
REC1/2…3/4, Indiv.1/2…3/4]

Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R, USB

Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

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

USB

Entradas de audio USB.

Entradas de micro/línea 1 y 2

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

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia.
Utilice el ajuste "LINE" (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.
Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.
Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

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

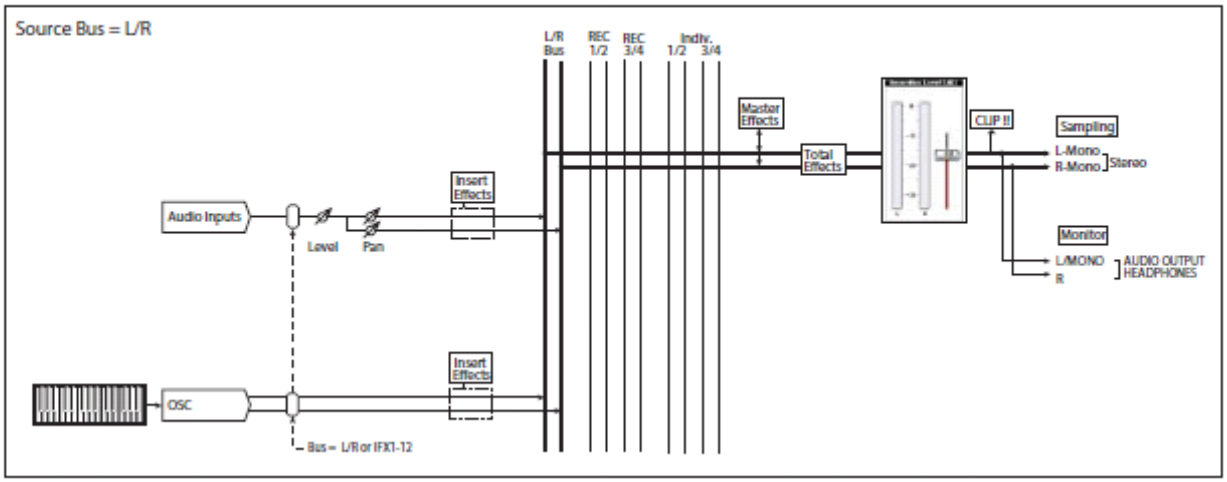
Controles LEVEL

Estos mandos te permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.
El ajuste "MIN" es la ganancia unidad; el ajuste "MAX" proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

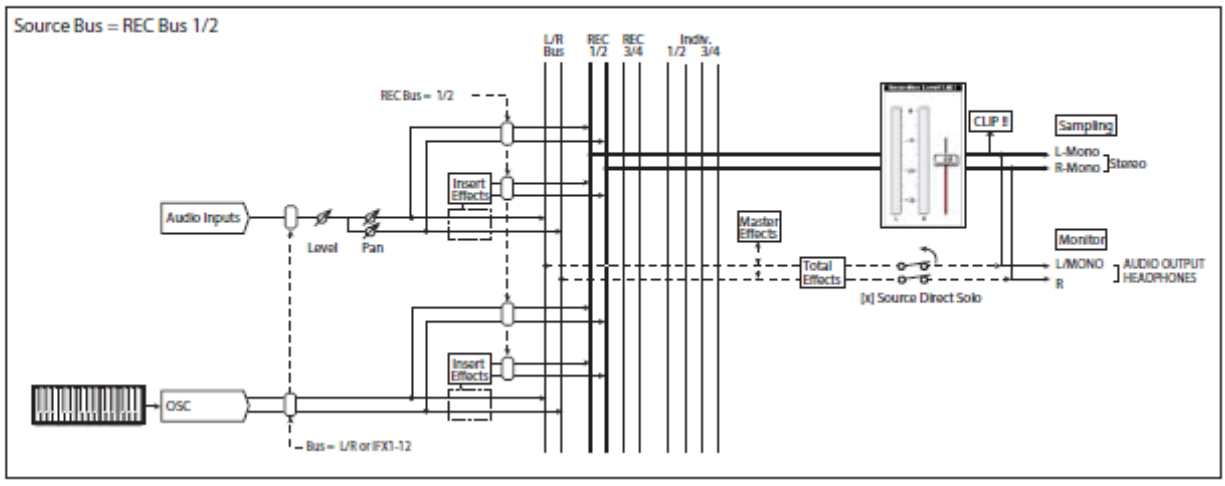
S/P DIF IN & OUT

Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/ P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.
Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.
Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro "**System Clock**" de la página "Global P0: Basic Setup".

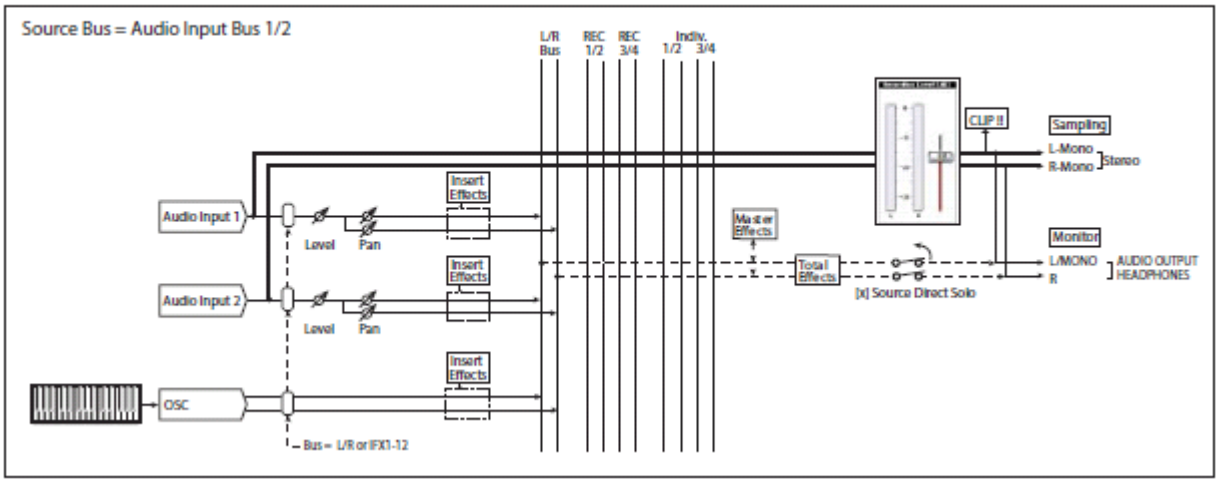
Source Bus = L/R



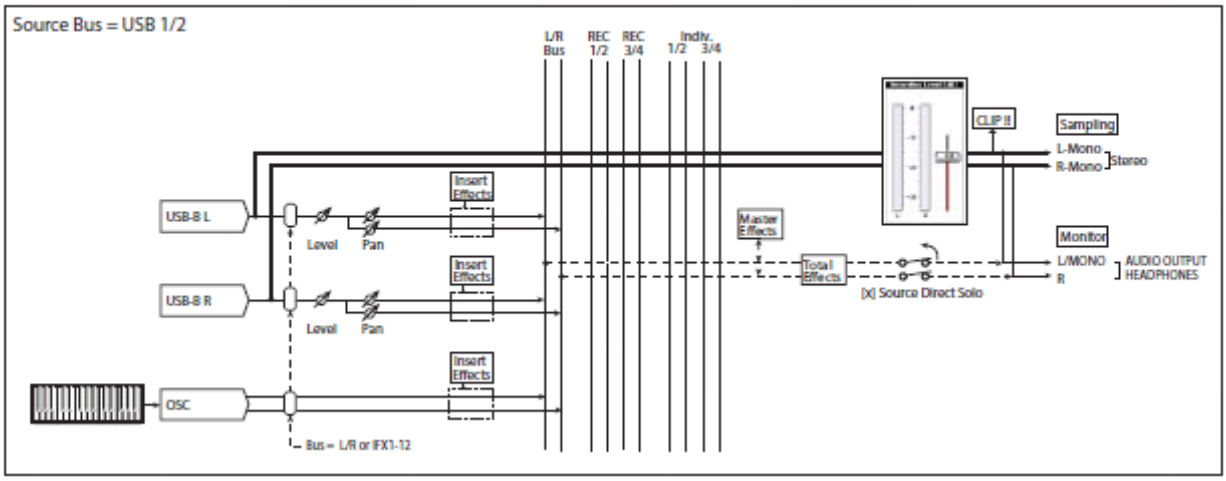
Source Bus = REC Bus 1/2



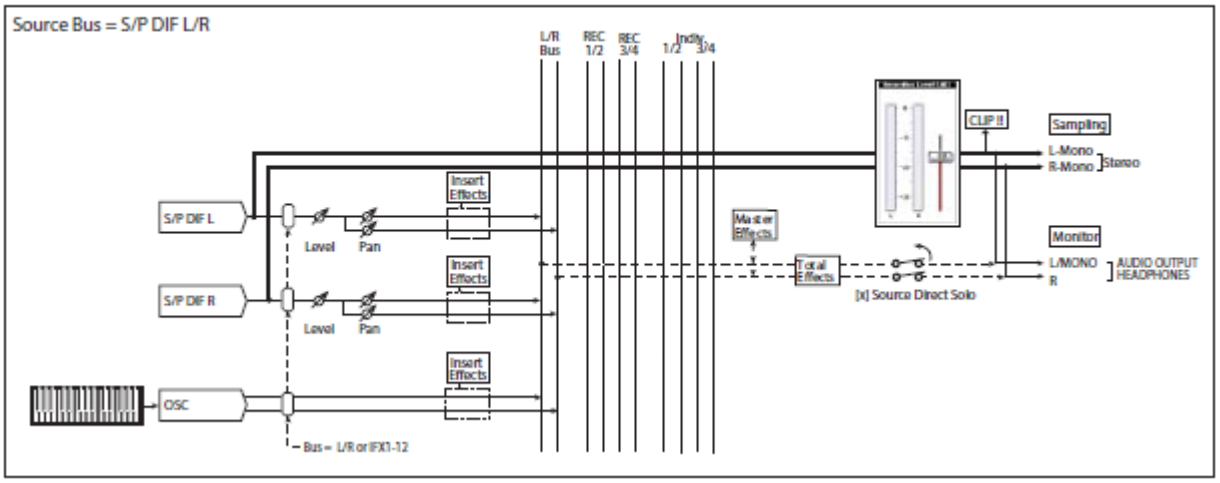
Source Bus = Audio Input 1/2



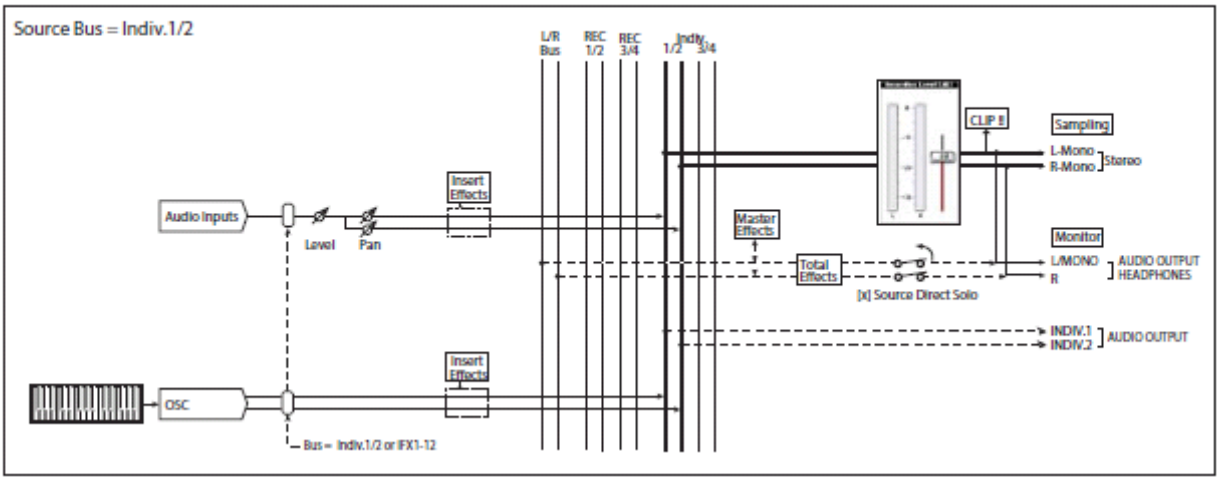
Source Bus = USB 1/2



Source Bus = S/P DIF L/R



Source Bus = Indiv. 1/2



Source Direct Solo

Si está desactivada las señales L/R (post-TFX) y bus de línea especificadas en “REC Source” se enviarán desde las tomas L/R tal como esté especificado en Audio Input “Bus Select (IFX/Indiv.)”

y post-IFX "Bus Sel." este es el Ajuste normal. Si la activa monitorizará solamente la señal que está siendo grabada. 🕮 Nota adicional: si "REC Source" es L/R, este Ajuste es ignorado.

Inicio de sampling: TRIGGER
Sampling START SW: al pulsar SAMPLING REC, entrará el Modo listo para Grabación. El Sampling se inicia cuando Pulse SAMPLING START/STOP.
Note On: Pulse SAMPLING REC y después Pulse SAMPLING START/STOP para entrar en listo para Grabación. Sampling se iniciará al tocar el Teclado.

Metronome Precount
Ajusta los compases de cuenta atrás.

Guardar en: Save to
Especifica el destino de guardado de Sampling.
RAM: la muestra se grabará en memoria RAM.
DISK: la muestra se grabará en disco.
Puede Seleccionar el disco destino usando el comando de menú de Página "Select Directory".

Sample Mode L-Mono, R-Mono, Stereo
Selecciona los canales en los que se realizará el muestreo.
L-Mono: se grabará el canal izquierdo.
R-Mono: se grabará el canal derecho.
Stereo: se creará una muestra o multimuestra estéreo.

Sample Time
Especifica el tiempo de muestreo.
Si el Parámetro "Save to" es DISK, se calcula el espacio libre en disco.
El tiempo máximo no puede exceder de 80 minutos.

Sample to Disk [16-bit, 24-bit]
Esto establece la profundidad de bits para el muestreo en disco. Tenga en cuenta que esto no afecta el muestreo a RAM. Este mismo parámetro aparece en las páginas de configuración de muestreo en el programa, combinación, secuenciador y sampling; los cambios en un solo lugar se reflejan en todas partes.

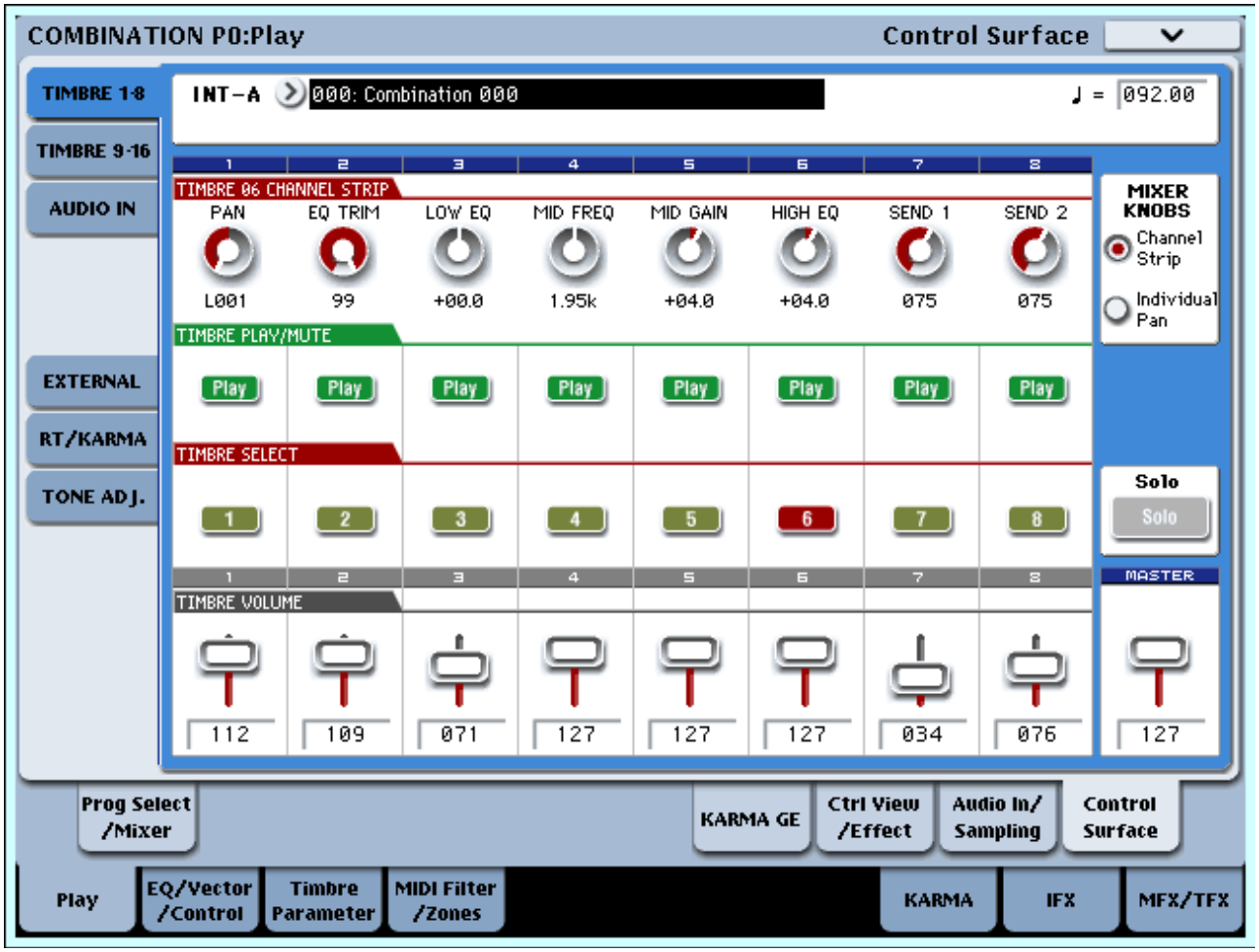
0-8d: Metronome Setup
Parámetros de metrónomo.

BUS Select
Selecciona el bus de salida del metrónomo.

Level
Ajusta el nivel del metrónomo.

Comandos de menú de Página
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–9: Control Surface



Superficie de control

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

Botones CONTROL ASSIGN

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

TIMBRE/TRACK

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

AUDIO

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

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

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

TONE ADJ/EQ
TONE ADJ (El Tone Adjust) le proporciona un acceso rápido a la edición de sonido, a través de los deslizadores, los mandos y los conmutadores. En los modos Combinación y Sequencer, también puede editar Programas en el contexto de la Combinación o la Canción, sin cambiar los datos de Programa originales.
El **EQ** está disponible sólo en las Set Lists. Se trata de un ecualizador gráfico de nueve bandas aplicado al sonido después del TFX2, que adapta el sonido de las salidas estéreo (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF y USB).

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

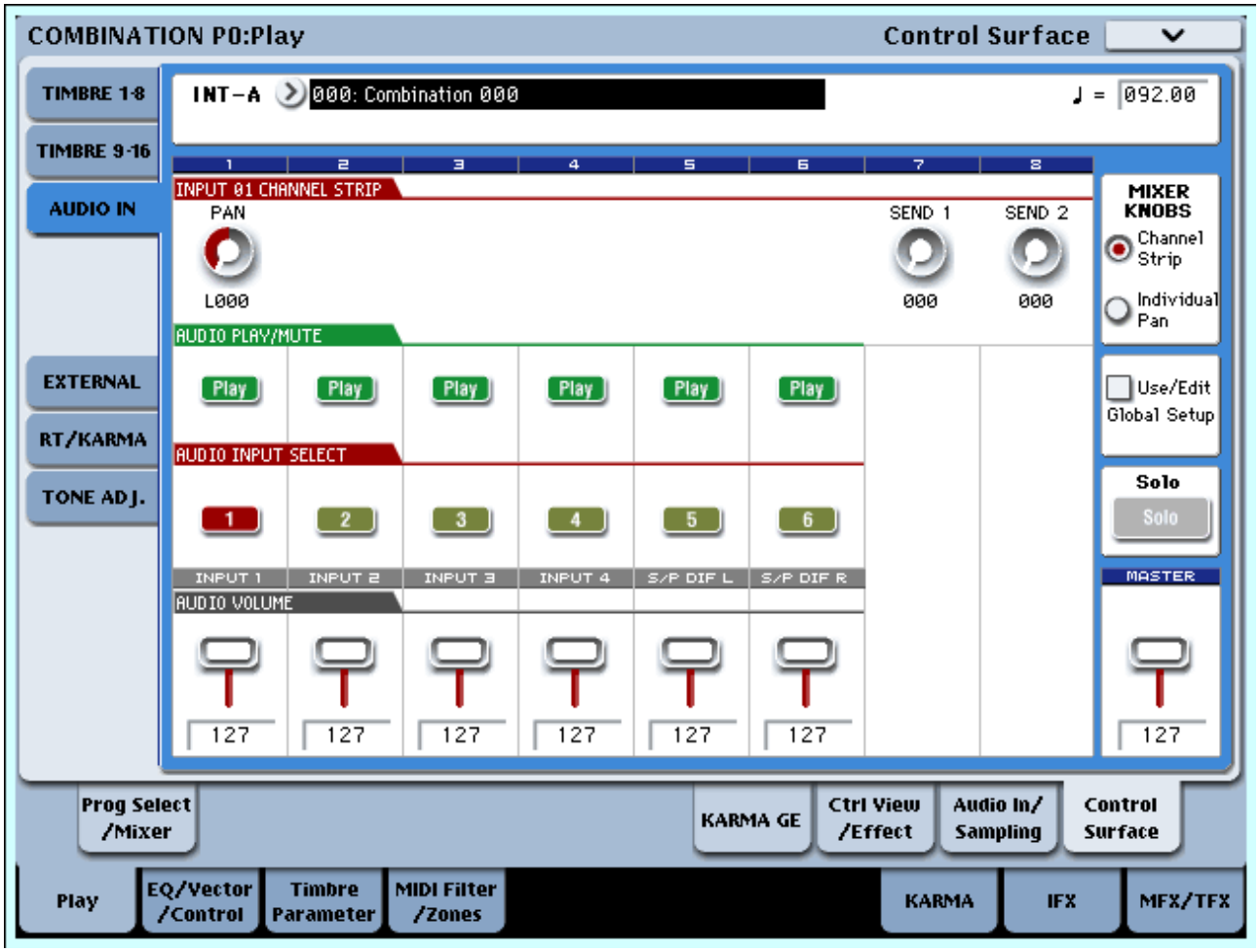
Botón RESET CONTROLS
Esta función le permite reajustar el Vector Joystick a la posición central o reajustar cualquiera de los deslizadores de la superficie de control, los mandos o los conmutadores a su valor guardado.
Para reajustar un único control, mantenga pulsados los RESET CONTROLS y luego mueva un deslizador o mando de la superficie de control, pulse uno de los botones de control de superficie o mueva el Vector Joystick.
Para reajustar toda la superficie de control de forma simultánea, mantenga pulsado RESET CONTROLS y luego toque el botón CONTROL ASSIGN cuyo LED esté iluminado ([TIMBRE/TRACK] – [TONE ADJ/EQ]).
También puede reajustar todos los deslizadores y conmutadores del módulo KARMA si mantiene pulsado RESET CONTROLS y a continuación pulsa el botón KARMA MODULE CONTROL. Del mismo modo, para reajustar una única escena KARMA, mantenga pulsado RESET CONTROLS y pulse cualquier botón SCENE.
Finalmente, puede eliminar todos los solos manteniendo pulsado RESET CONTROLS y luego pulsando el botón SOLO.

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

0–9a: Combi Select & Tempo
Esta sección duplica la información más importante de la Página principal.

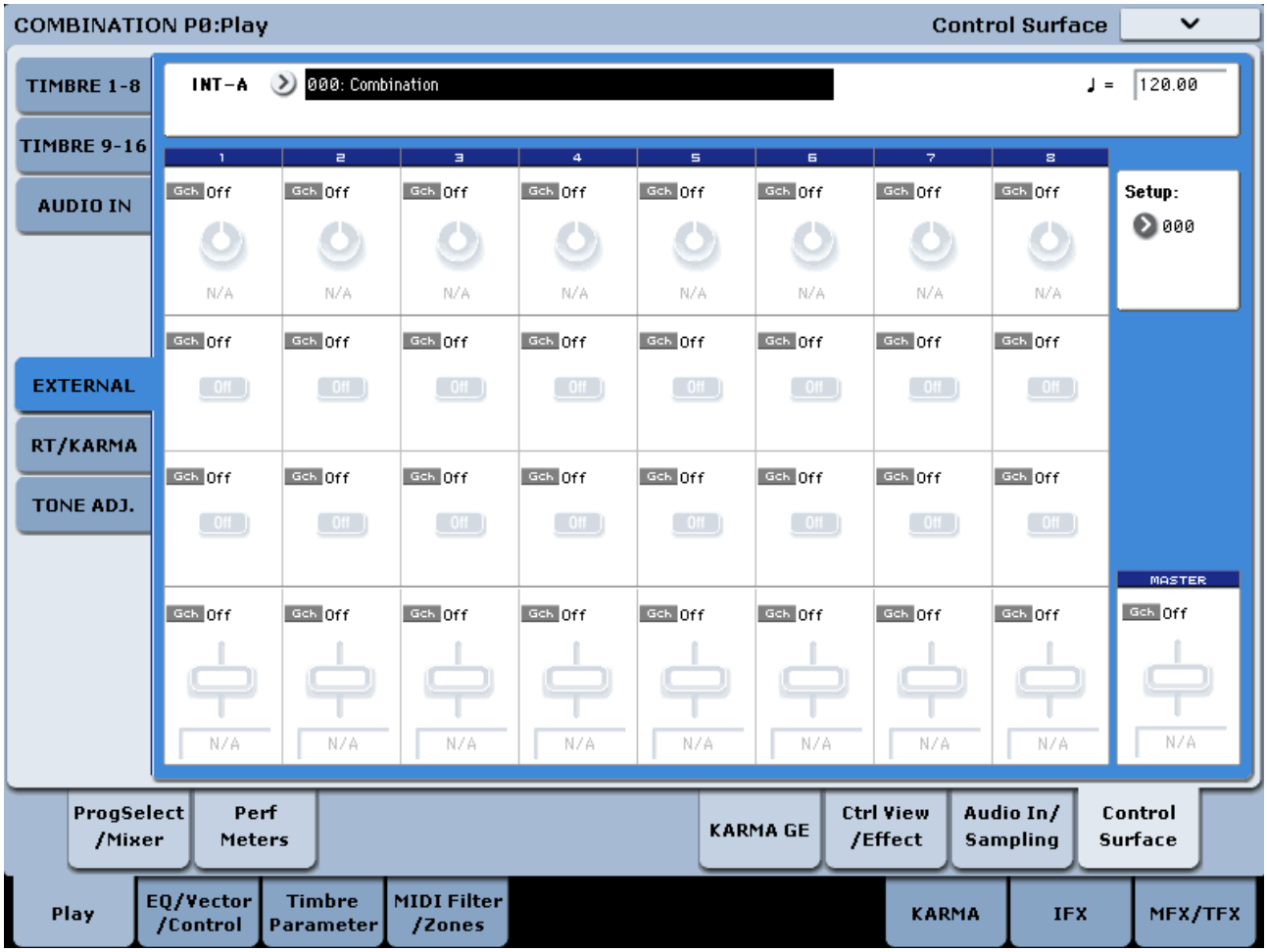
0–9b: Timbre 1–8/9–16
Botón MIXER KNOBS
Esto sólo se aplica cuando el "**CONTROL ASSIGN**" se ajusta al "**TIMBRE/TRACK**" o al "**AUDIO**". Selecciona los mandos según si ha de controlar el panorama de todos los canales o el panorama, el ecualizador y los envíos del canal seleccionado.

0–9c: Audio Inputs



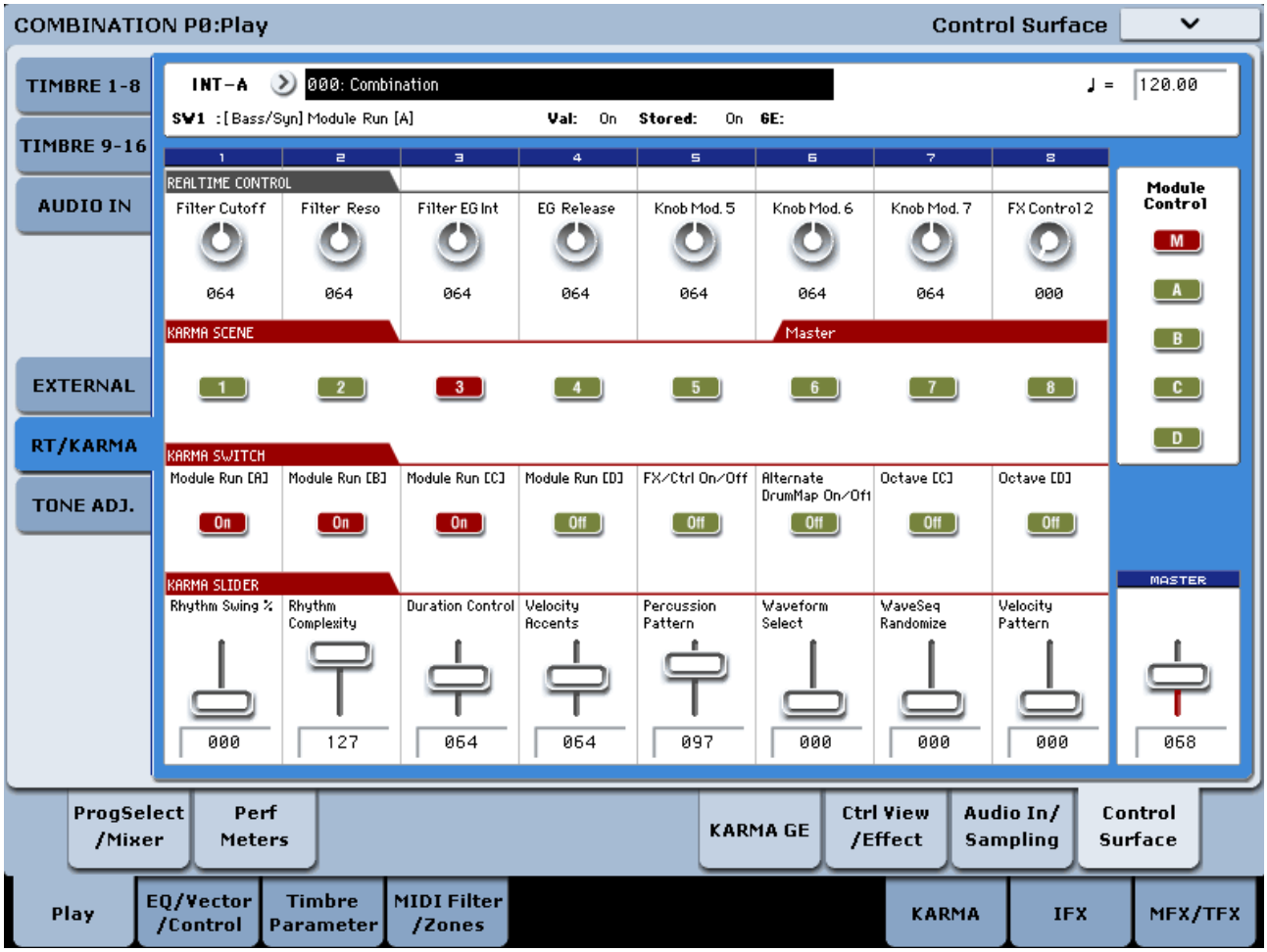
Permite Ajustar el volumen, panorama, y envíos a Efectos de cada una de las entradas de audio.

0–9d: External



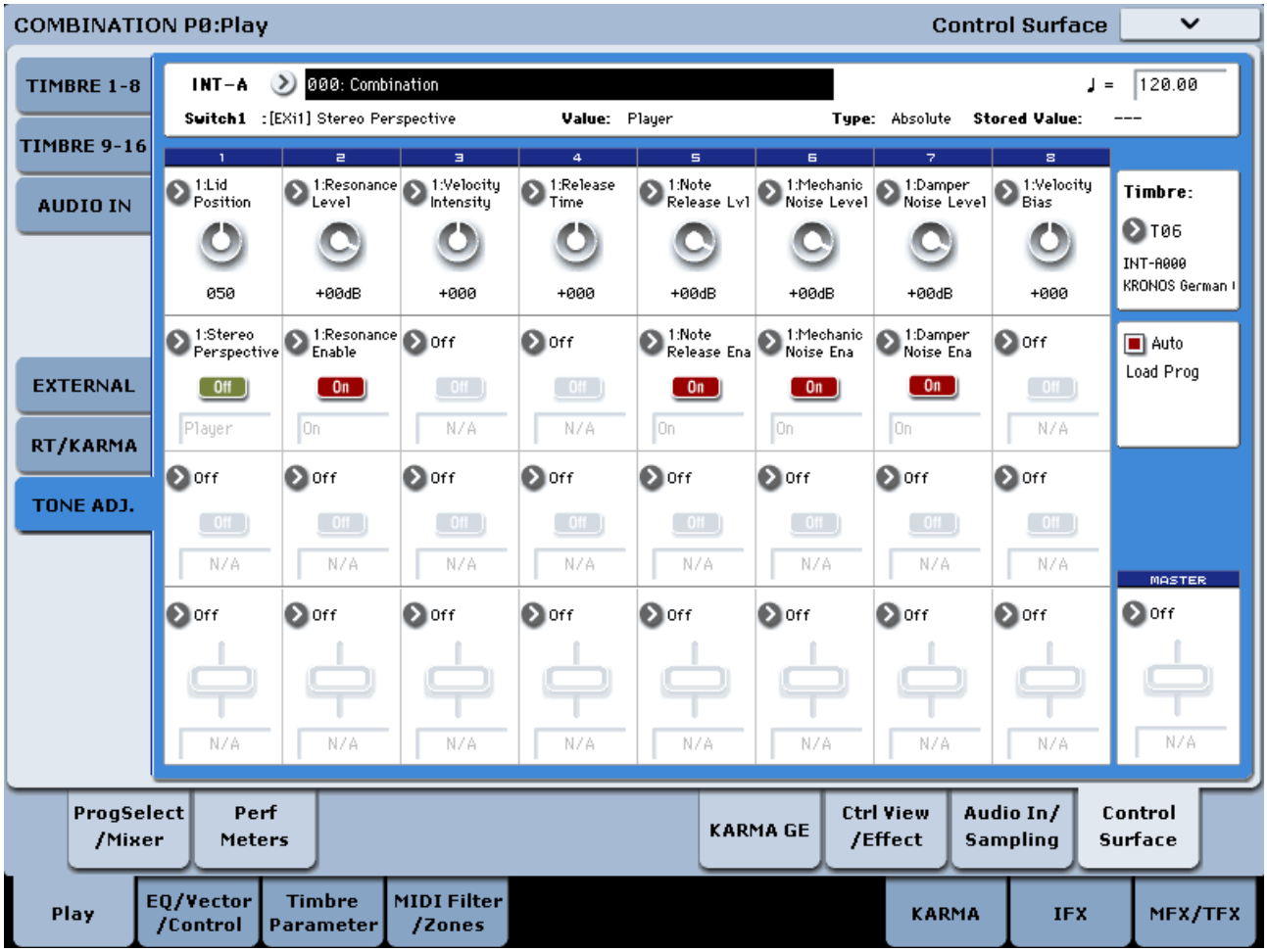
Permite enviar mensajes MIDI a dispositivos externos.

0–9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA



Permite modular Parámetros de Programa y Efectos con los deslizantes y controlar KARMA con los deslizantes y conmutadores.

0–9f: Tone Adjust



TONE ADJ/EQ

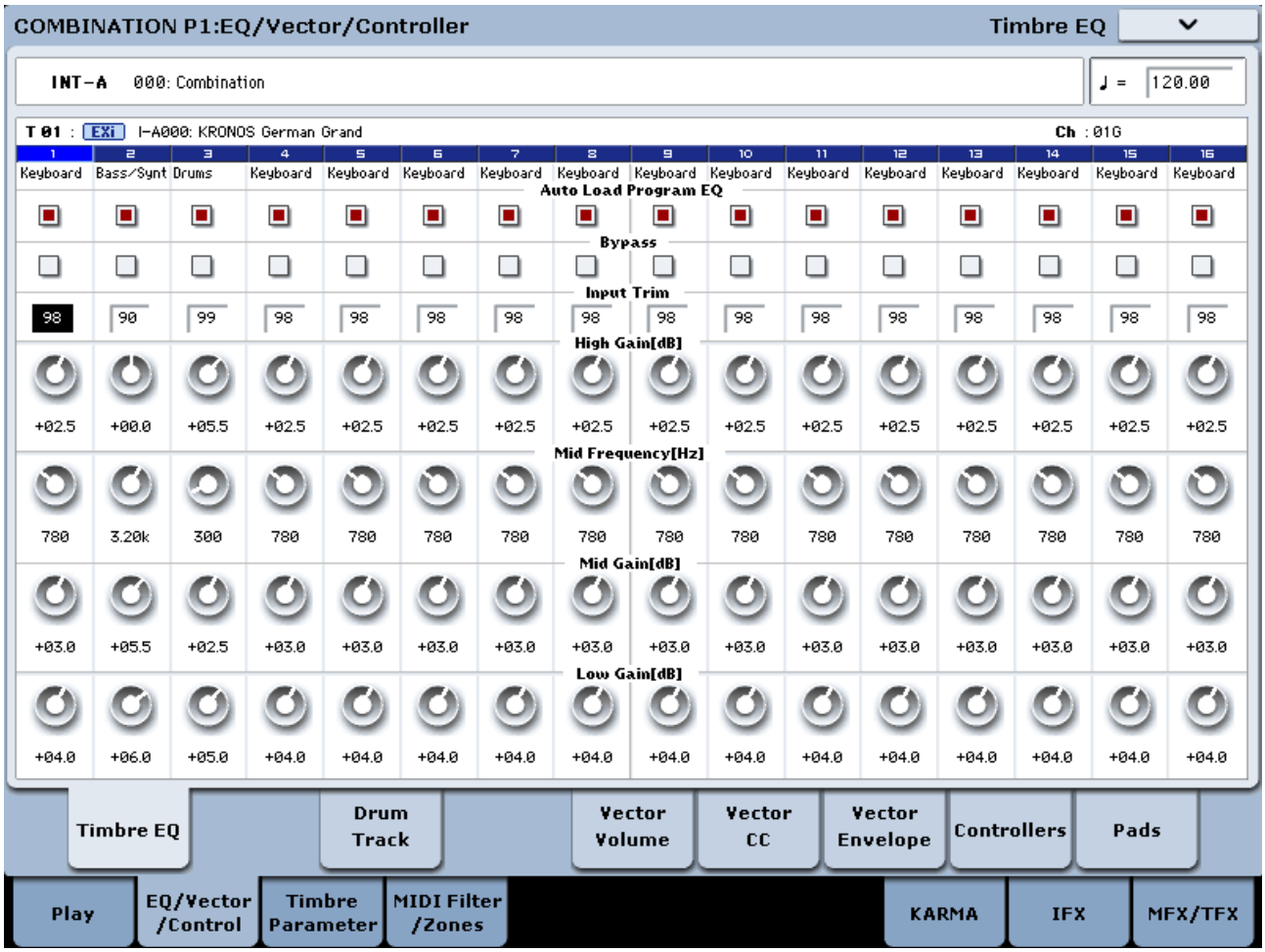
TONE ADJ (El Tone Adjust) le proporciona un acceso rápido a la edición de sonido, a través de los deslizadores, los mandos y los conmutadores. En los modos Combinación y Sequencer, también puede editar Programas en el contexto de la Combinación o la Canción, sin cambiar los datos de Programa originales.
El **EQ** está disponible sólo en las Set Lists. Se trata de un ecualizador gráfico de nueve bandas aplicado al sonido después del TFX2, que adapta el sonido de las salidas estéreo (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF y USB).

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Combination P1: EQ/Vector/Controller

1–1: Timbre EQ

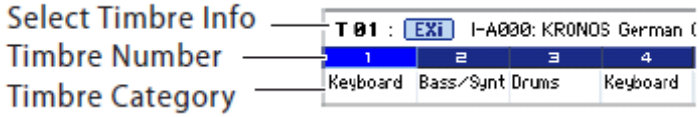


1–1a: Combination Name

Nombre de Combinación.

1–1b: 3 Band Parametric EQ

Ecualizador de 3 bandas.



SELECT TIMBRE INFO: información del Timbre
TIMBRE NUMBER: nº de Timbre
TIMBRE CATEGORY: categoría del Timbre

Bypass Off, On

Puenteo. ON: desactivado.

Trim

Nivel de entrada.

Ajústelo de manera que no se produzca distorsión.

Gain

Ajusta la ganancia de cada banda del Ecualizador.

Comandos de menú de Página

Para más información consulte más adelante en este manual.

1–3: Drum Track

Uso de la función Drum Track en Modo de Combinación

1. Pulse MODE COMBI para entrar en Modo de Combinación.
2. Pulse DRUM TRACK ON/OFF para que se ilumine.

Ajuste de Tempo

1. Gire el botón TEMPO para ajustar el tempo.

El rango es 40-300.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL la pantalla indicará EXT y el TEMPO será controlado por la unidad externa conectada.

Selección de Patrón y Programa Drum Track

1. Vaya a la Página Combi Play.

Seleccione el Timbre que desee usar para Drum Track.

Seleccione el Programa que desee usar para Drum Track.

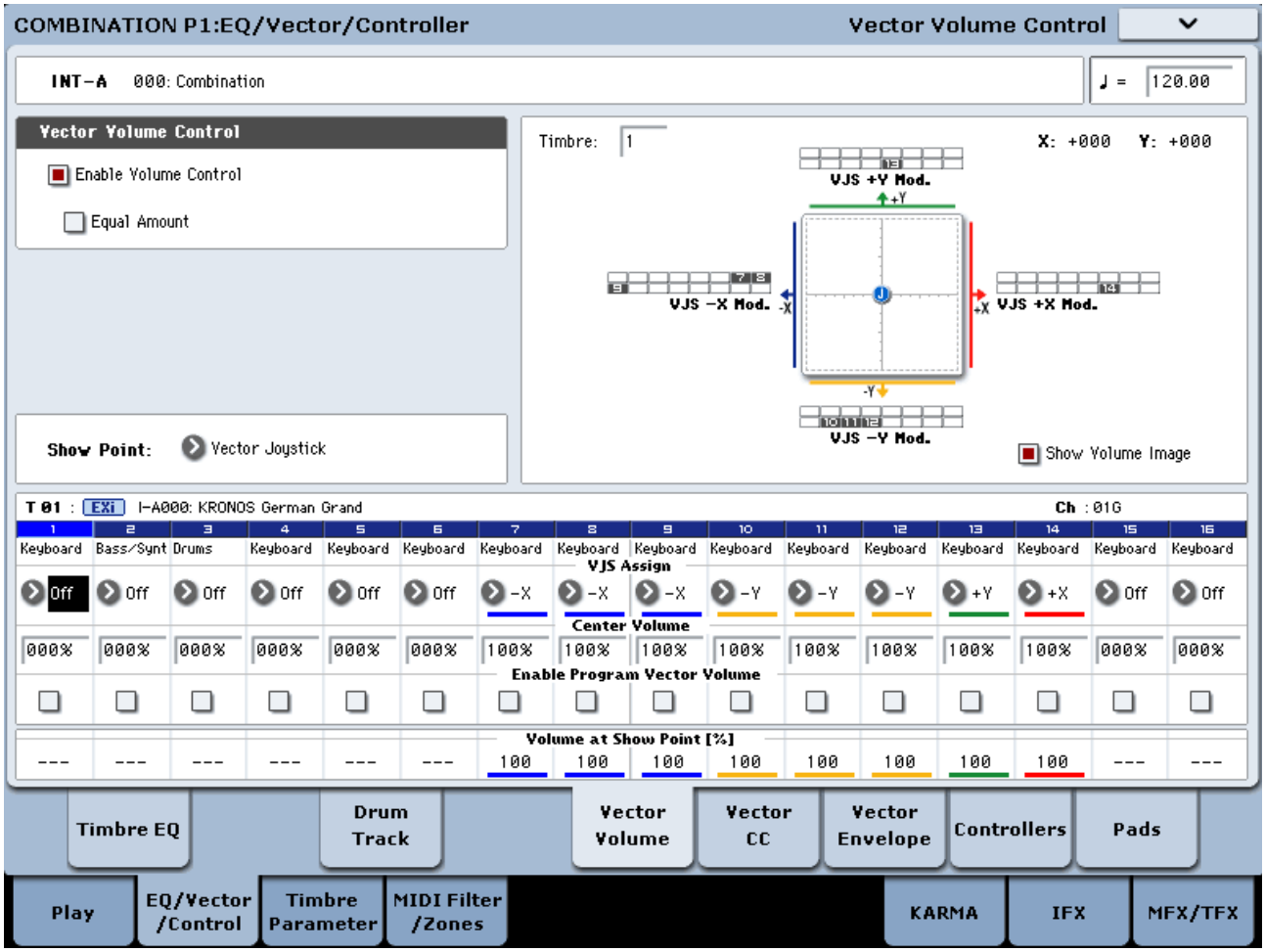
2. Especifique el Canal MIDI del Timbre drum track.

3. Vaya a la Página Combi **EQ/Vector/Control**. pestaña **Drum Track.**
Seleccione el Canal de salida MIDI.
Debe coincidir con el del paso 2.

4.Use los Parámetros "Pattern" para Seleccionar el banco y el Patrón.

5. Pulse DRUM TRACK ON/OFF para verificar los Ajustes.

1–5: Vector Volume Control



Parámetros de control del volumen mediante síntesis vectorial.

1–5a: Combination Name

Nombre de Combinación.

1–5b: Vector Volume Control

Permite Ajustar los volúmenes relativos de los 16 timbres moviendo el Vector Joystick (o Vector Envelope) tanto en el eje X como en el Y.

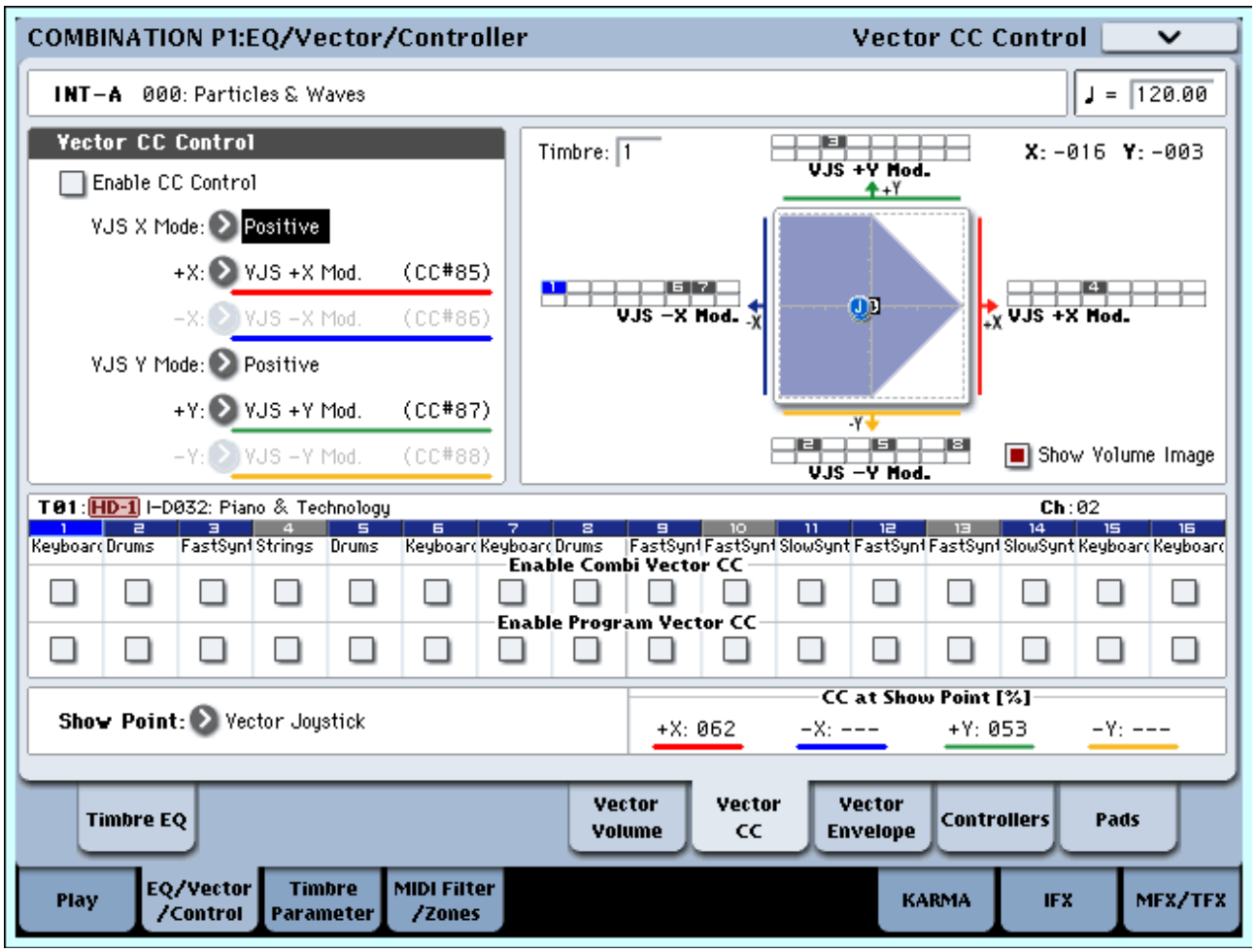
1–5c: Vector Graphic

Muestra un diagrama vectorial, incluyendo los 5 puntos de la envolvente vectorial (0–4) y la posición actual del Vector Joystick (J).

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–6: Vector CC Control



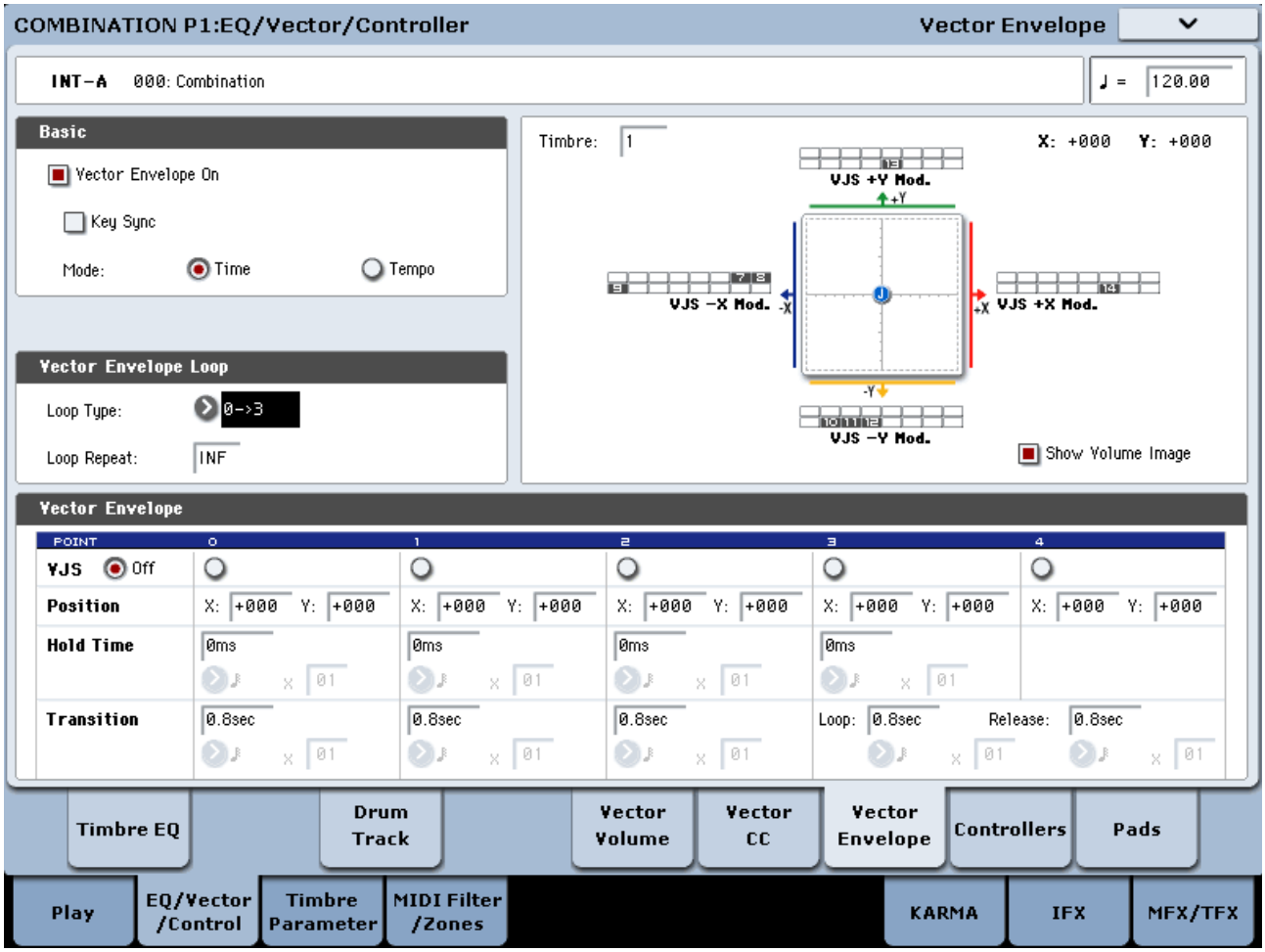
1–6a: Vector CC Control

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

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–7: Vector Envelope



Vector Joystick y Vector Envelope

Puede mover el punto de vector usando la Combinación del Vector Joystick y la envolvente Vector Envelope.
Las dos se pueden mezclar o ser usadas por separado.
Cuando Vector Joystick está en el centro, la envolvente tiene un control completo del punto.

Control de Volumen Vector y control CC

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

Vector y MIDI

El Vector interactúa con MIDI en dos formas distintas: mediante el Vector Joystick, y mediante control CC.
Vector Joystick envía y recibe dos controladores MIDI: uno para el eje X y otro para el Y.

En Modo Global se pueden asignar estos controladores como desee.

Los valores por defecto son CC#118 para el eje X y CC#119 para el eje Y.
Vector CC Control, se genera por la posición del Vector. Normalmente afecta a los sonidos y Efectos internos pero también se pueden enviar a dispositivos MIDI externos mediante un Parámetro Global.

1–7a: Basic

Parámetros básicos de envolvente vectorial.

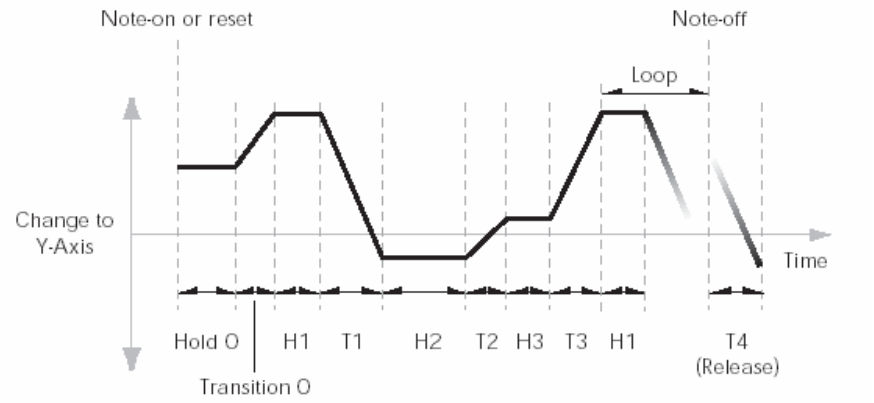
1–7b: Vector Envelope Loop

Parámetros de bucle de envolvente vectorial, que controlan la repetición cíclica de la envolvente.

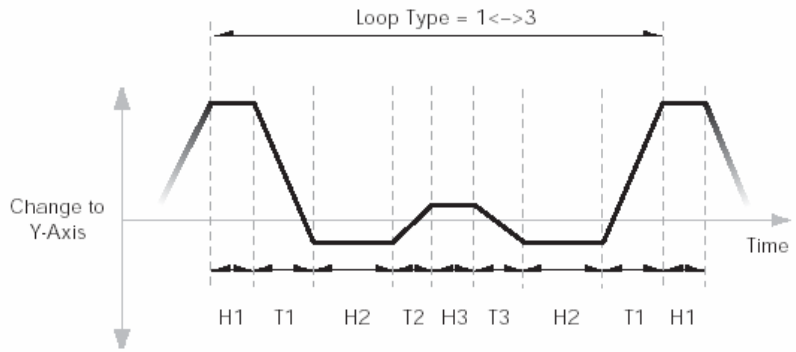
1–7c: Vector Envelope

Tipo de envolvente vectorial.

Vector EG times, Loop Type = 1->3



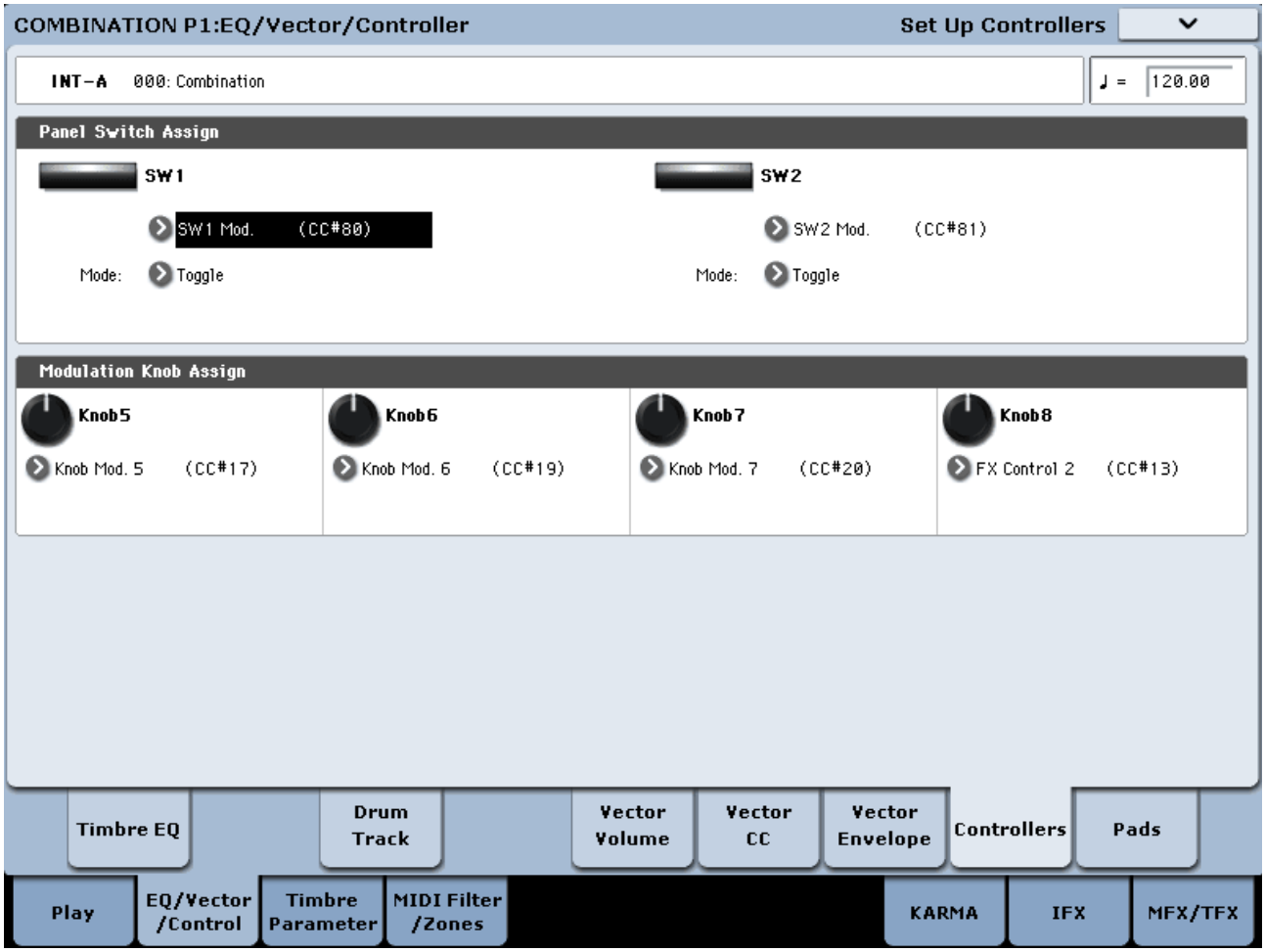
Forwards-Backwards Loop, Loop Type = 1<->3



Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–8: Set Up Controllers



1-8a: Funciones de SW1, SW2

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

Puede especificar la forma en que responderán:

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

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

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

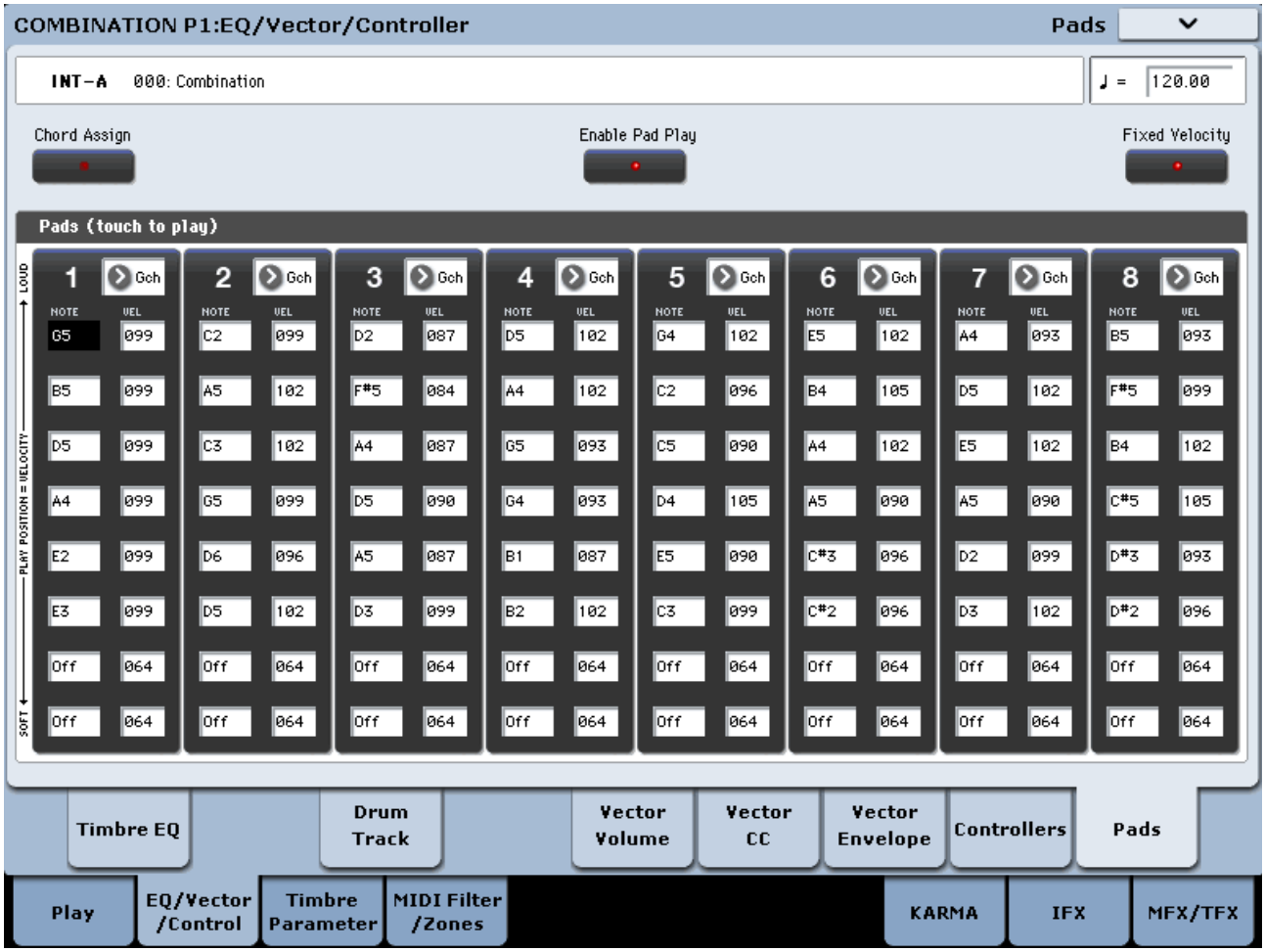
1-8b: Funciones de Modulation Knob

Seleccione el CC que transmitirá cada botón de Modulación.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–9: Pads



Uso de los Parches de Acorde en pantalla

Descripción

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

Programas: Basic/Vector->Pads

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

Puede utilizar estos parches para:

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

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

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

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

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

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

Botón Enable Pad Play

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

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

Para hacerlo:

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

2. Pulse el botón **Pad Play** otra vez, para activarlo.

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

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

Asignación de notas y acordes a los parches

CHORD ASSIGN

1. Toque una nota o un acorde de hasta 8 notas.

2. Pulse CHORD ASSIGN.

3. Pulse el parche que desee.

Otro método

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

Copiar notas de un parche en otro

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

Velocidad Fija: Fixed Velocity

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

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

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

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

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

Disparar los parches desde MIDI o desde el teclado

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

1. Vaya a Global P2: página **Controllers**.

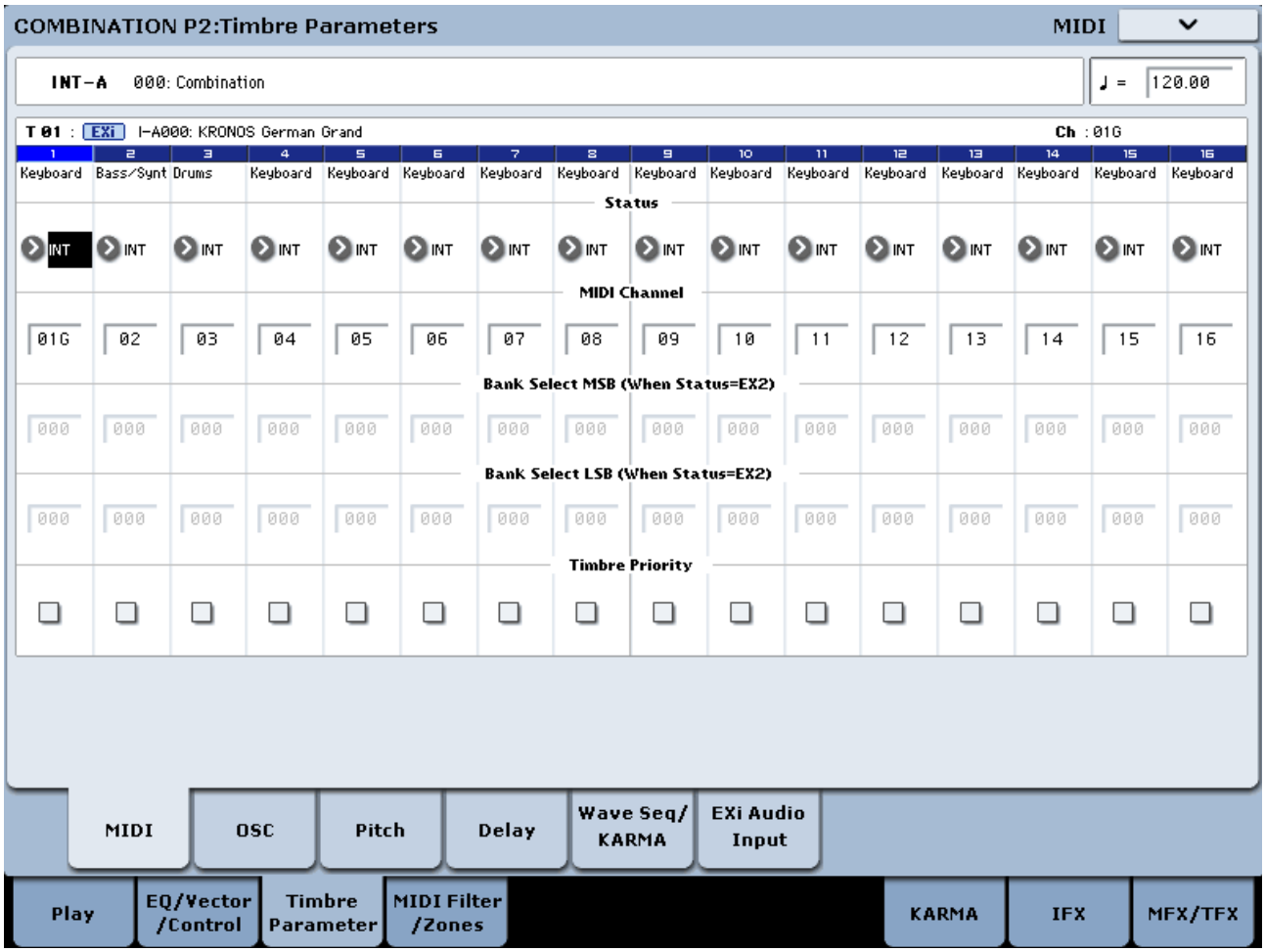
2. En **MIDI CC# Assign —Vector Joystick / Pads, ajuste Pads** 1-8 las notas MIDI deseadas.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Combination P2: Timbre Parameters / Parámetros de Timbre

2–1: MIDI



Aquí puede ajustar Parámetros para cada timbre.

2–1a: MIDI

STATUS

Vinculado con STATUS 0-1f.

INT: sonará el generador de tono del KRONOS.

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

OFF: timbre desactivado.

MIDI CHANNEL 01-16, Gch

Selecciona el canal MIDI.

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

BANK SELECT (cuando STATUS = EX2)

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

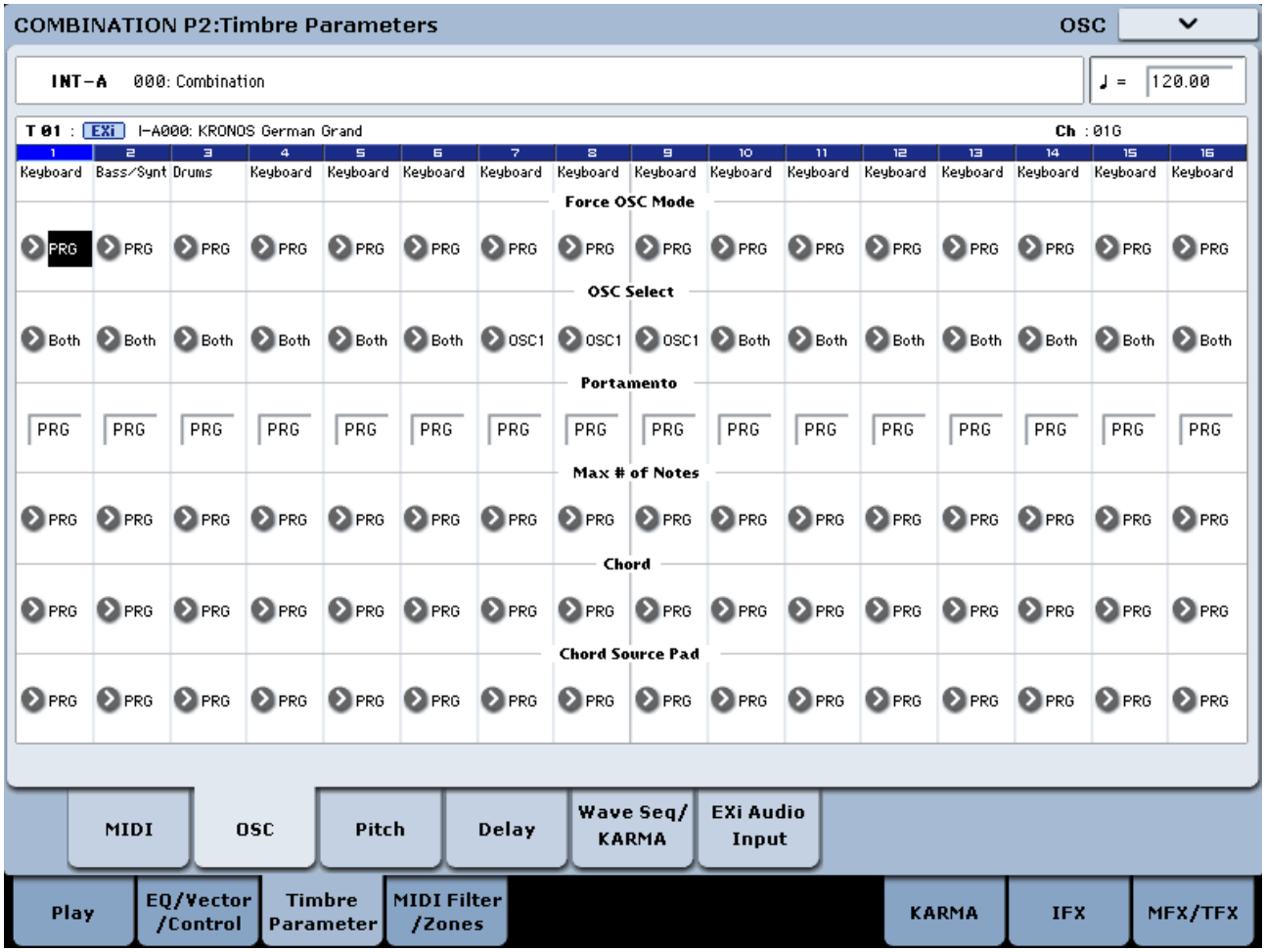
Timbre Priority [Off, On]

Activa / desactiva la prioridad de timbre.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–2: OSC



Especifican cómo sonará cada timbre.

2–2a: OSC

FORCE OSC MODE PRG, Poly, MN, LGT

Normalmente seleccione PRG.
Si desea forzar un Programa para que suene monofónico seleccione MN (mono) o LGT (legato).
POLY: un Programa mono sonará polifónico.

OSC SELECT BTH, OS1, OS2

BTH: ambos (modo normal).
Si el Programa es DOUBLE y desea que suene sólo un oscilador seleccione OSC1 u OSC2.

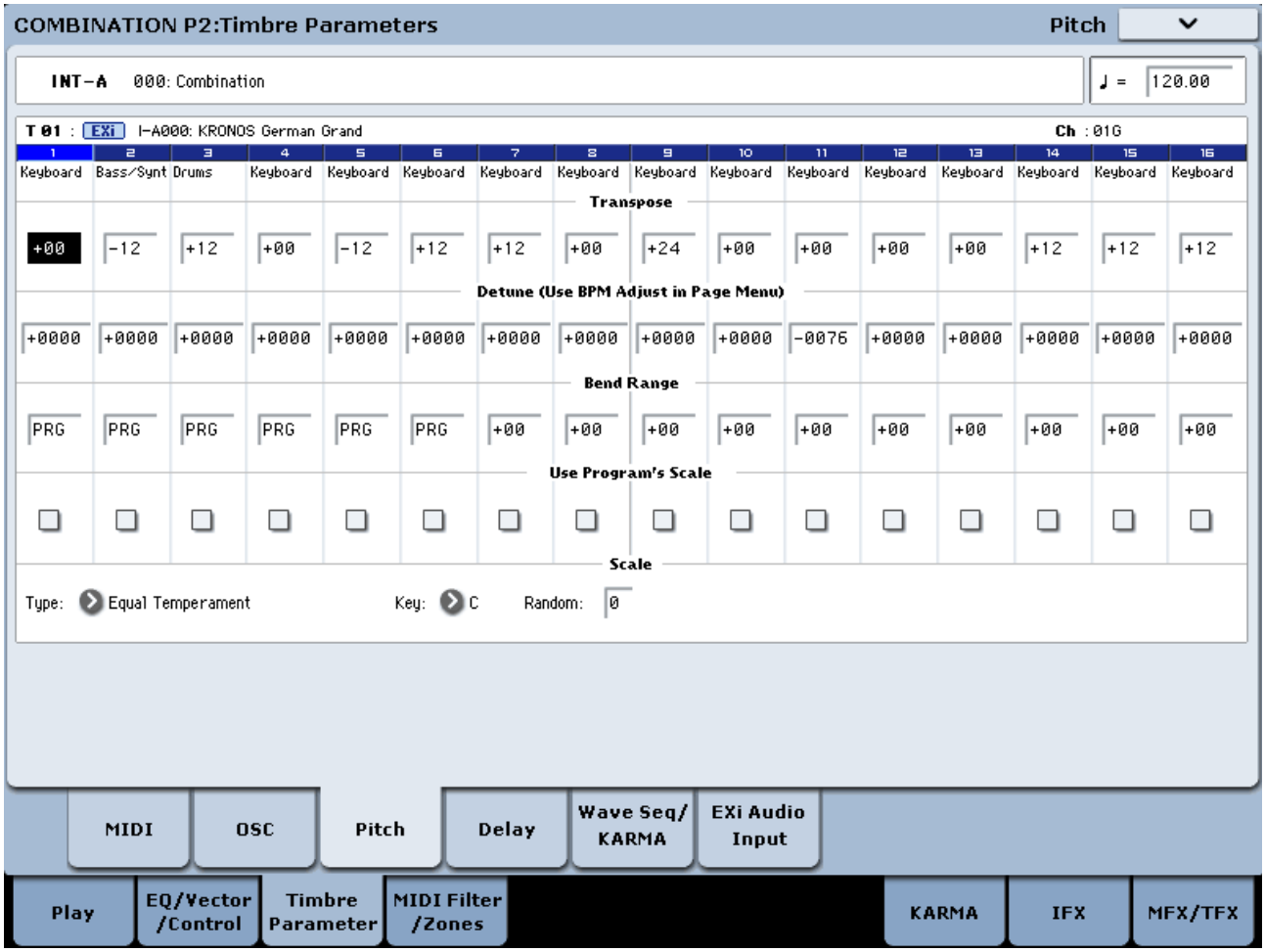
PORTAMENTO PRG, off, 001-127

PRG: programado a nivel de Programa (modo normal).
OFF: desactivado.
001-127: valor de portamento.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–3: Pitch



2–3a: Pitch

Transpose -24...+24

TRANSPOSE: transposición en semitonos.

Tenga en cuenta que afectará de forma distinta a los timbres INT y EXT.

Detune -1200...+1200

DETUNE: Desafinación en centésimas.

Puede usar el comando de menú de página DETUNE BPM ADJUST que se describe más adelante.

Bend Range PRG, -24...+24

Especifica el desplazamiento de tono en semitonos.

PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

Use Program's Scale

Seleccionada: se usará la escala del Programa.

NO Seleccionada: No se usará la escala del Programa.

Scale

Type

Selecciona el tipo de escala.

Consulte el Parámetro SCALE en el modo de Programa.

Key C-B

Especifica la Clave de la Escala.

Random 0-7

Crea un cierto grado de aleatoriedad en el tono de cada nota.

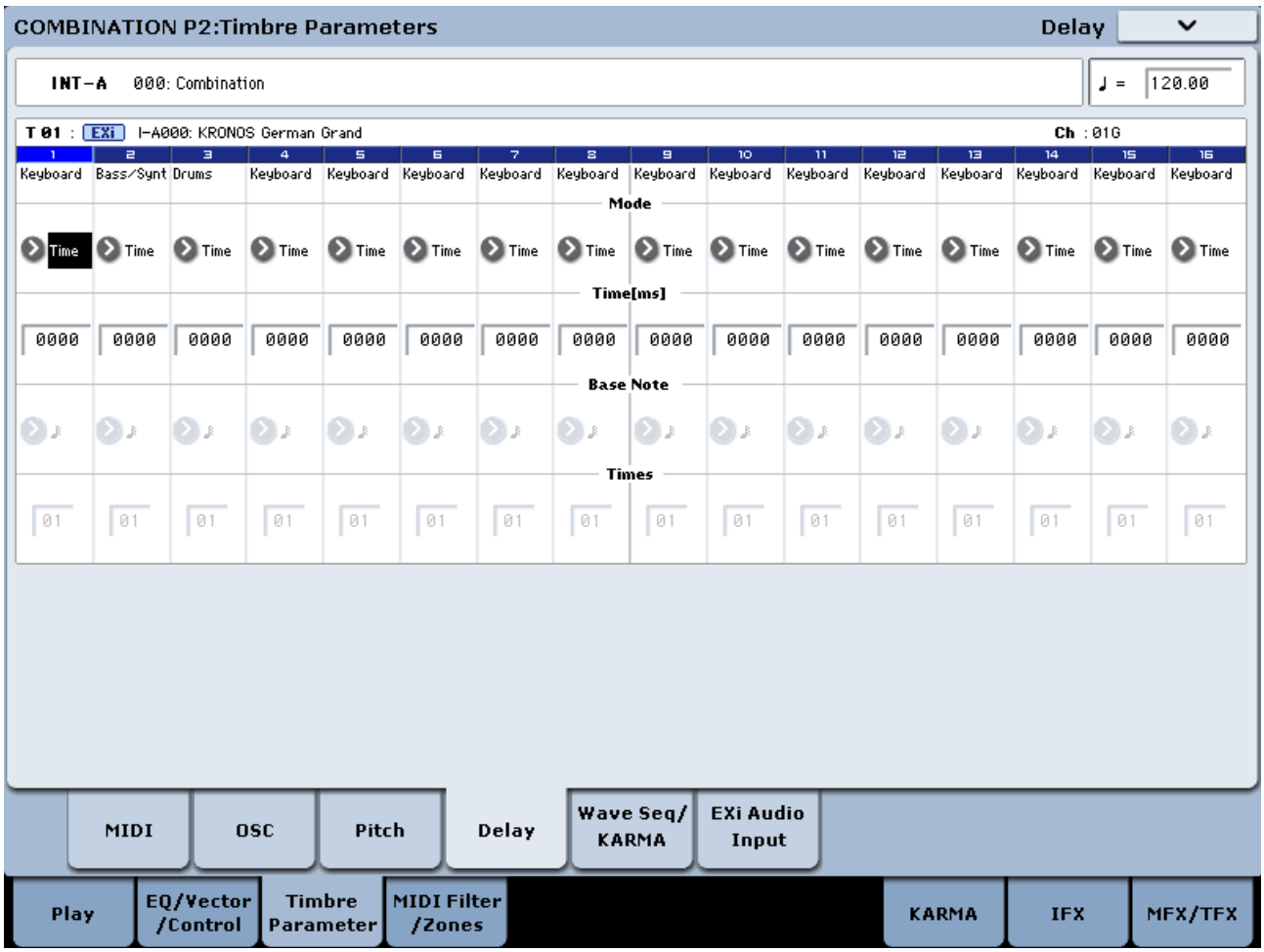
Es útil para simular instrumentos acústicos.

Normalmente, debe estar en 0.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–4: Delay



2–4a: Delay

Mode [Time, Tempo]

TIME: Ajusta el retardo de acuerdo con un valor de tiempo.
TEMPO: Seleccione tempo si desea Ajustar el retardo de acuerdo con valores de tempo musical.

DELAY ms 0-5000, KeyOff

Especifica un retardo antes de que suene el timbre.

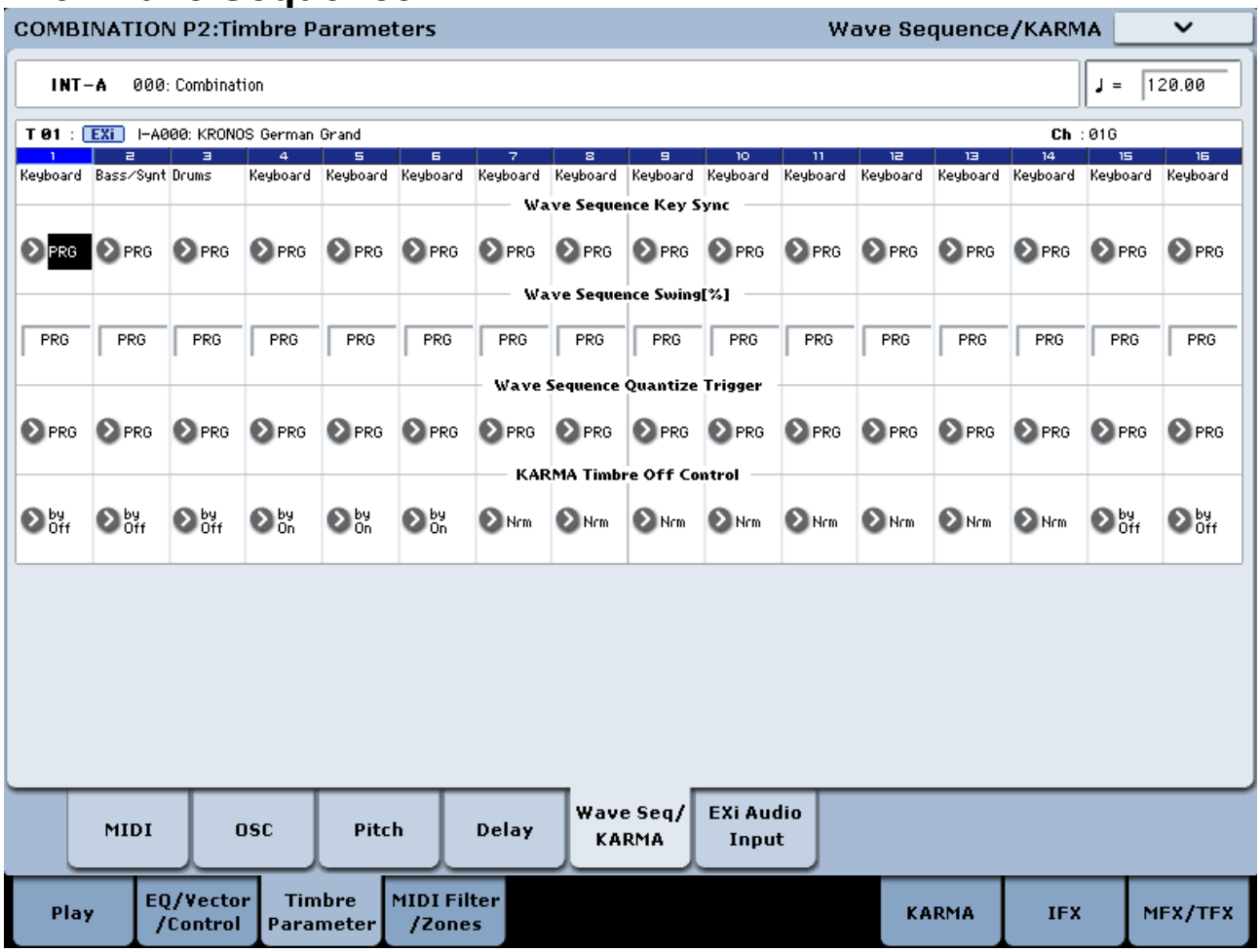
KEYOFF: el timbre sonará al soltar la tecla.

Normalmente debe estar en 0.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–5: Wave Sequence / KARMA



2–5a: Wave Sequence/KARMA

Wave Sequence Key Sync [PRG, Off, On]

Ajuste del Parámetro **Key Sync.**
PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

Wave Sequence Swing [%] [PRG, –300…+000…+300]

Ajuste del Parámetro **Swing.**
PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

Wave Sequence Quantize Trigger [PRG, Off, On]

Ajuste del Parámetro **Quantize Trigger.**
PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

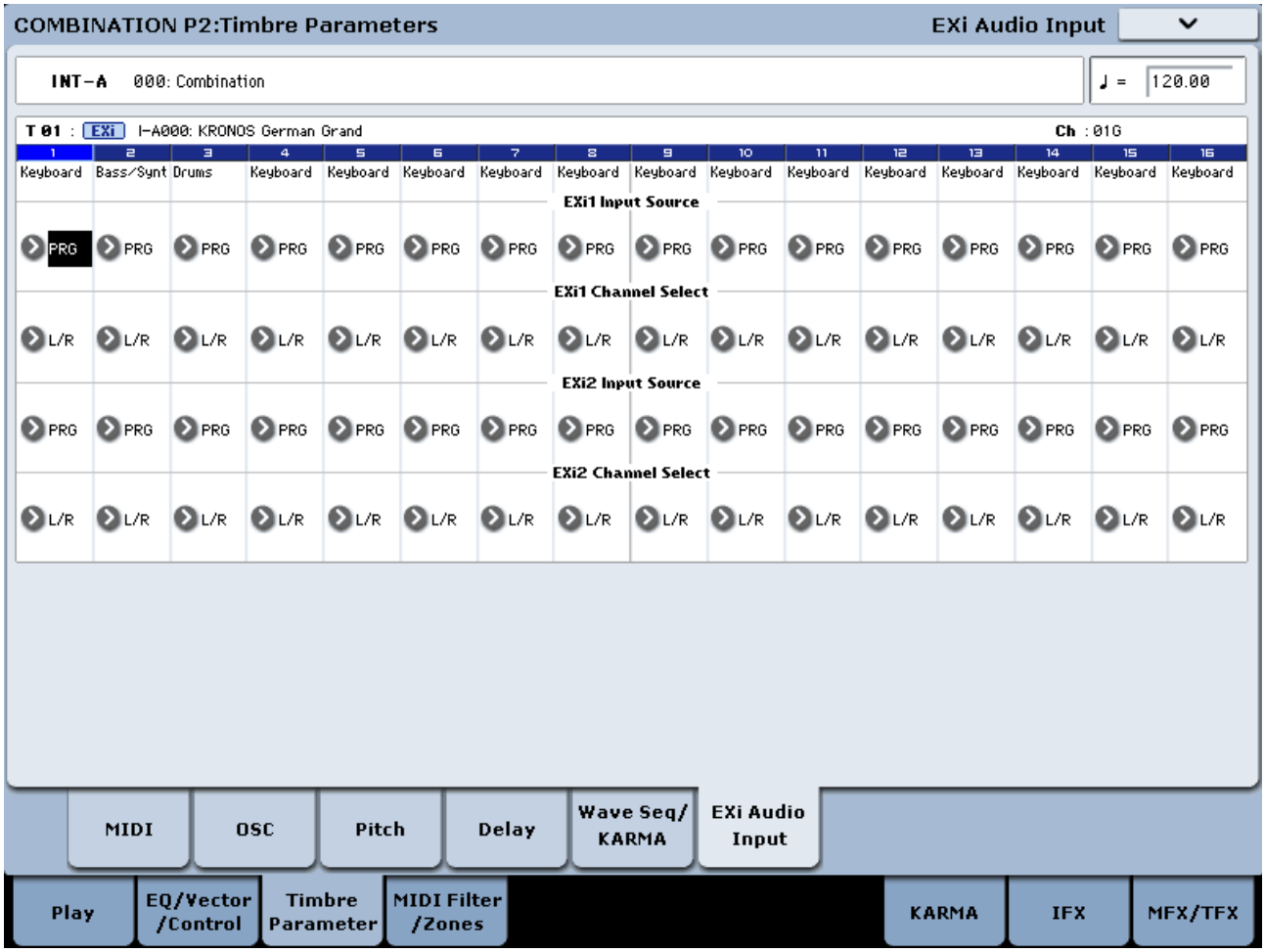
KARMA Timbre Off Control [Normal, Timbre Off by KARMA Off, Timbre Off by KARMA On]

Normalmente Seleccione NRM.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–6: EX*i* Audio Input



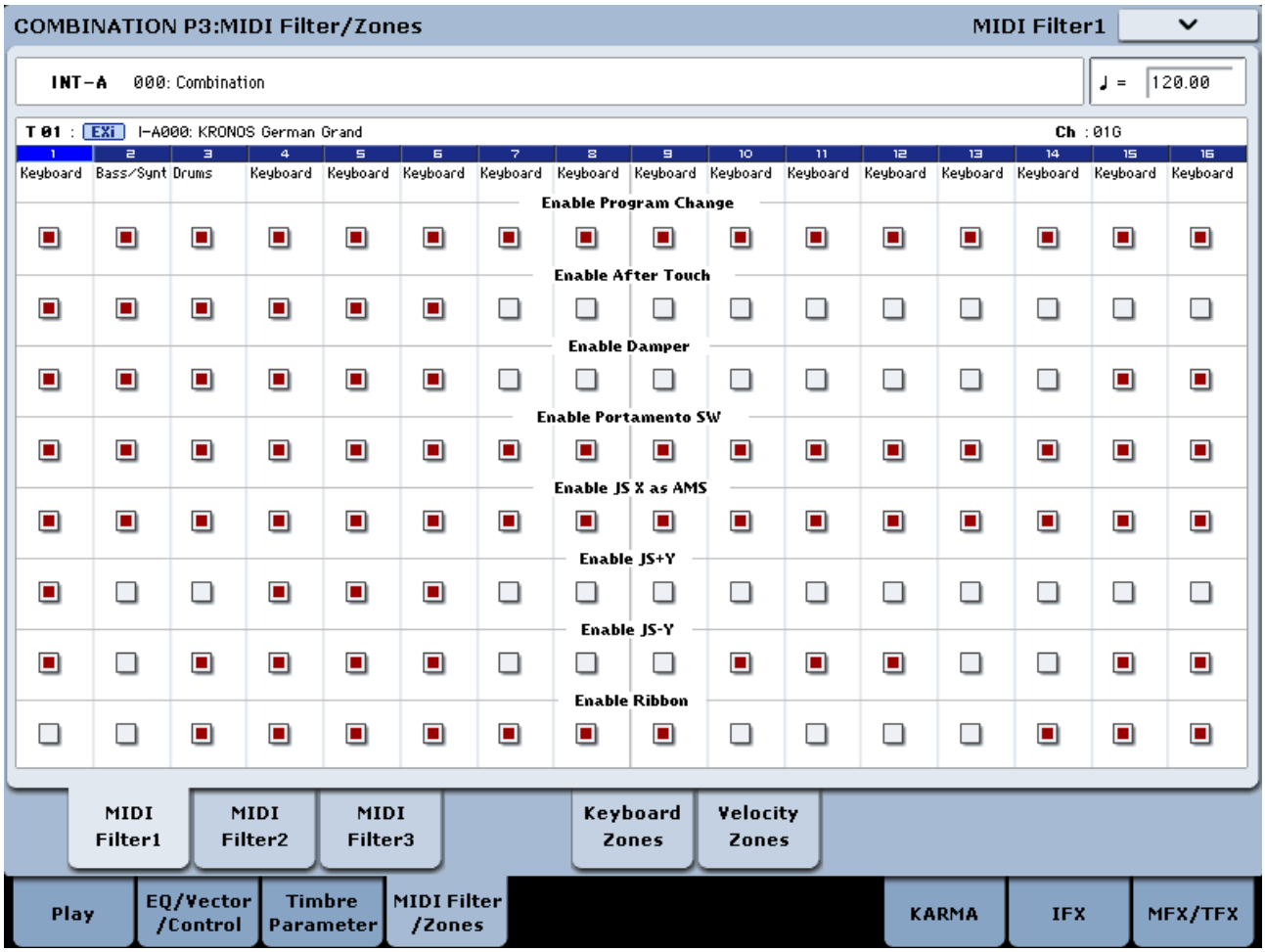
Estos parámetros permiten enviar el audio de instrumentos Exi a la entrada de audio, incluyendo el STR-1, MS-20EX y MOD-7. Se puede utilizar para crear bucles de retroalimentación, o para procesar audio grabado o en directo a través del motor de síntesis del EXi.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Combination P3: MIDI Filter/Zones

3–1: MIDI Filter1



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

Los elementos con marca de verificación serán transmitidos y recibidos.

Por ejemplo puede seleccionar ENABLE DAMPER para el timbre 1 y no seleccionarlo en el 2. Así los timbres responderán de forma diferente a un pedal.

3–1a: MIDI Filter1

Enable Program Change

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Cambio de Programa.

Enable After Touch

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de After Touch.

Enable Damper

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Pedal de sostenido.

Enable Portamento SW

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Portamento activado/desactivado.

Enable JS X as AMS

Especifica si serán transmitidos mensajes de Joystick X para controlar AMS.

Enable JS +Y

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Joystick +Y CC1.

Enable JS -Y

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Joystick -Y CC2.

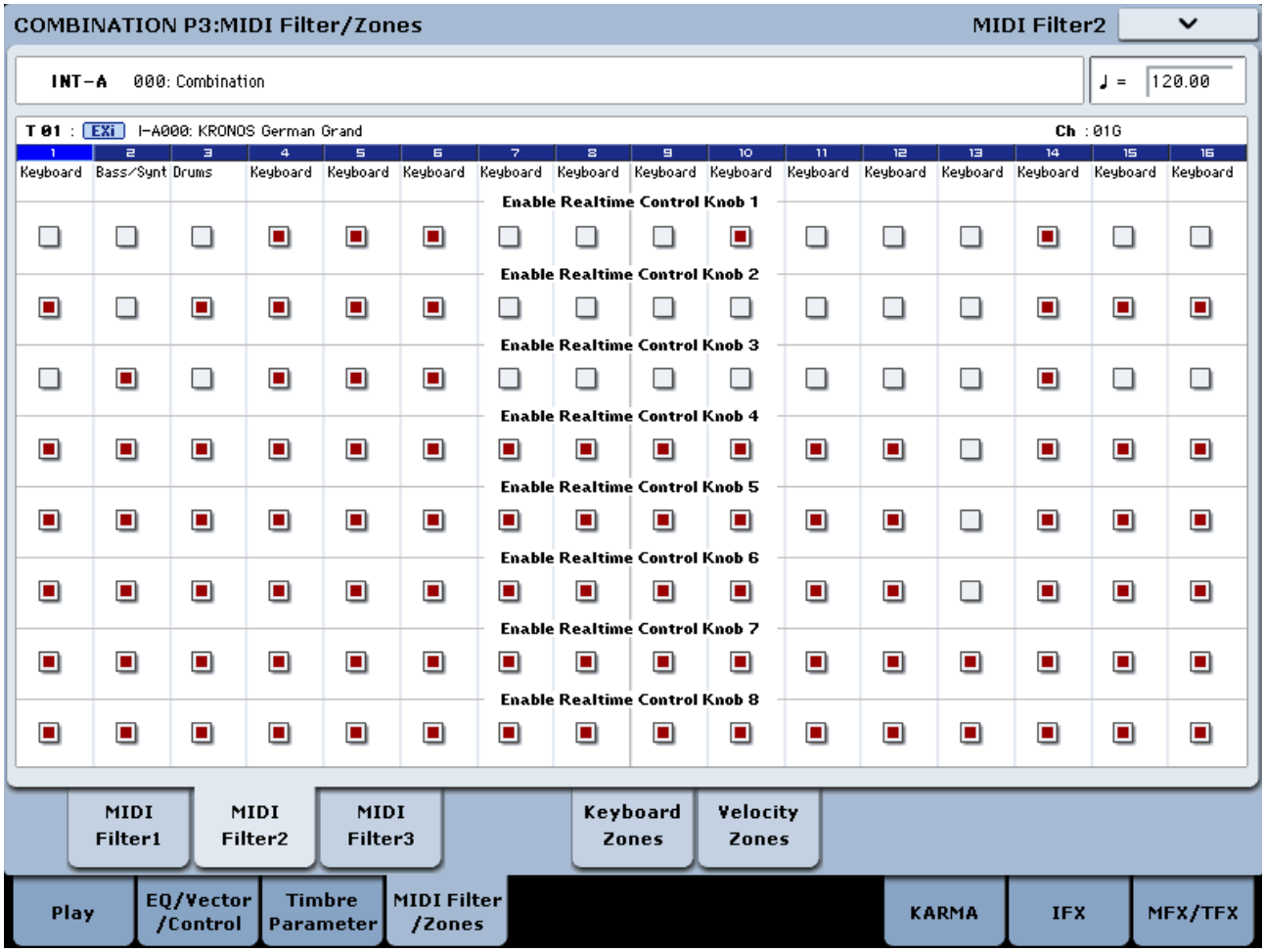
Enable Ribbon

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Ribbon +Y CC16.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–2: MIDI Filter2



3–2a: MIDI Filter2

Enable Realtime Control Knob -1

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 1 que corresponde a CC 74.

Enable Realtime Control Knob -2

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 2 que corresponde a CC 71.

Enable Realtime Control Knob -3

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 3 que corresponde a CC 79.

Enable Realtime Control Knob -4

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 4 que corresponde a CC 72.

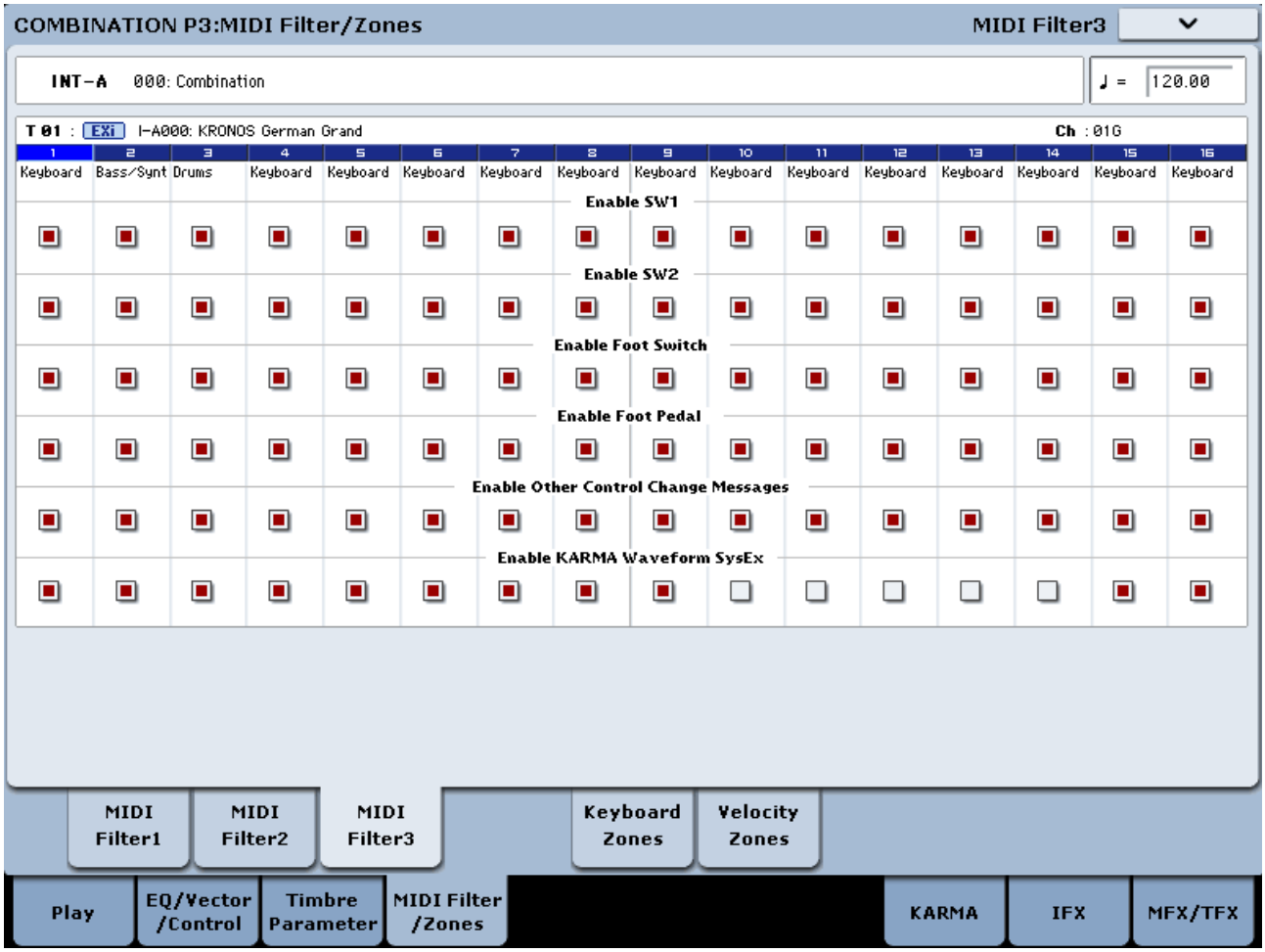
Enable Realtime Control Knob 5-8

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes de los controladores 5-8.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–3: MIDI Filter3



Enable SW1, SW2
Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de SW1, SW2.

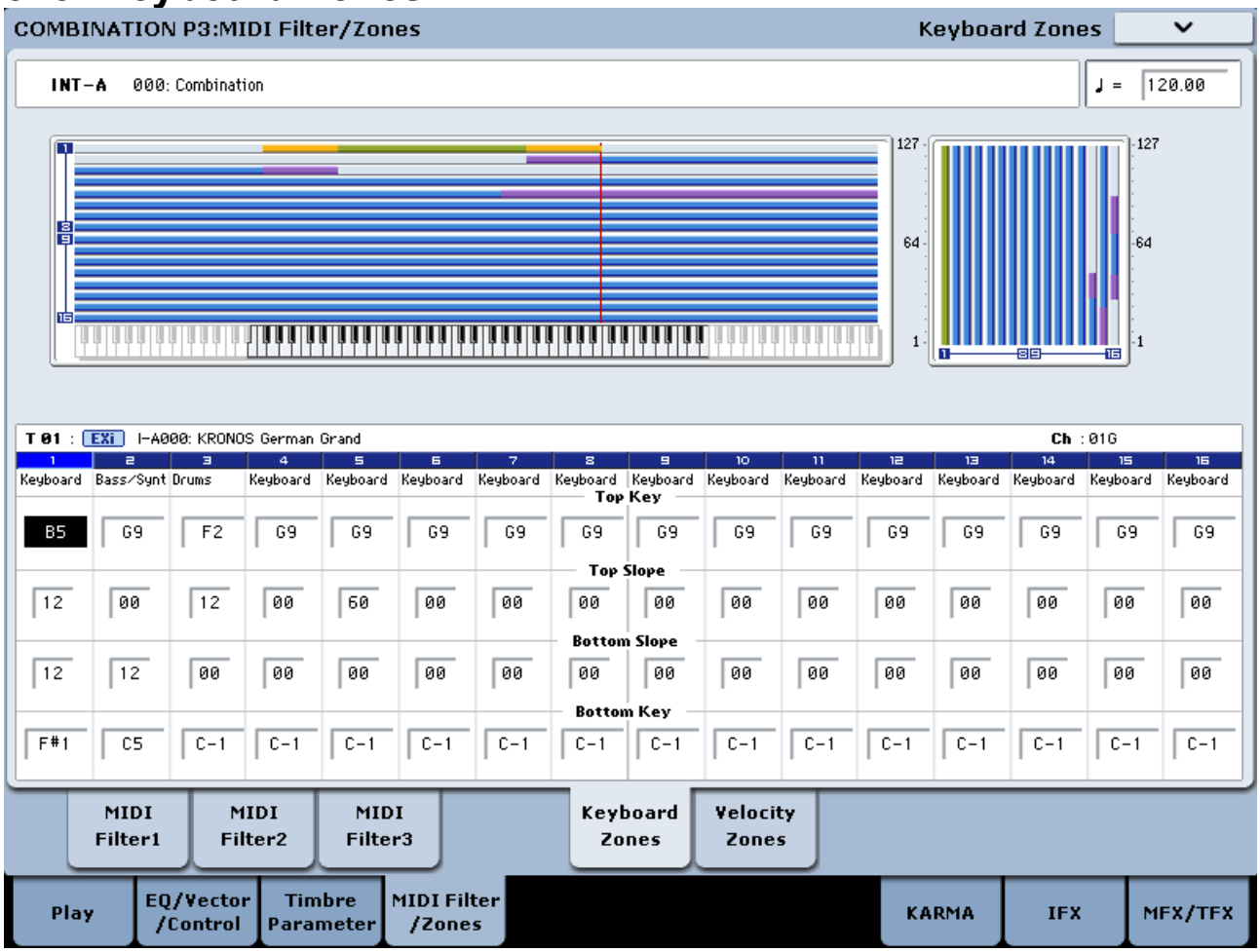
Enable Foot Pedal/Switch
Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH.

Enable Other Control Change
Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de otros controladores no descritos anteriormente.

Enable KARMA Waveform SysEx
Activa / desactiva los Mensajes de sistema exclusivo usados por KARMA Wave Sequencing.

Comandos de menú de Página
📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–5: Keyboard Zones



Acerca del Rango de Teclado

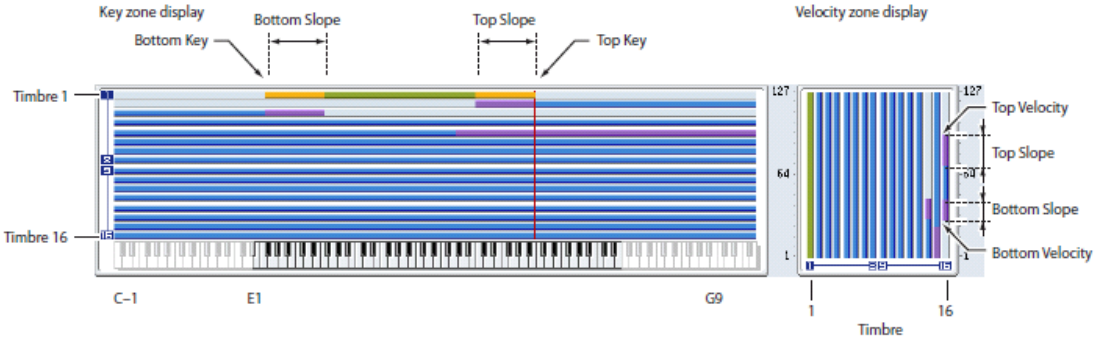
Ajustando las notas superior en inferior puede definir un rango de teclado en el que sonará el Timbre. Si dos o más Timbres superponen sus rangos, obtendrá una Superposición. Si los Timbres no se superponen, puede obtener teclados divididos.

3–5a: Zone Map

Muestra el mapa de notas y velocidades en el cual sonará el timbre.

3–5b: Keyboard Zones

Realiza ajustes en la ZONA DE NOTAS.



Top Key C-1...G9

Ajusta la nota superior de la ventana de notas.

Top Slope 00-72

Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la nota superior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia abajo y llegará al valor original una octava por debajo de la nota superior.

Bottom Slope 00-72

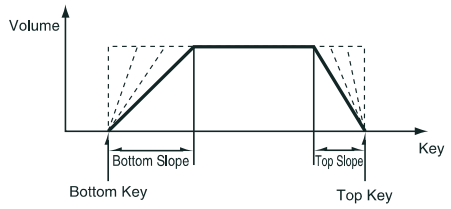
Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota inferior.

0: el volumen estará en el valor original desde la nota inferior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia arriba y llegará al valor original una octava por encima de la nota inferior.

Bottom Key C-1...G9

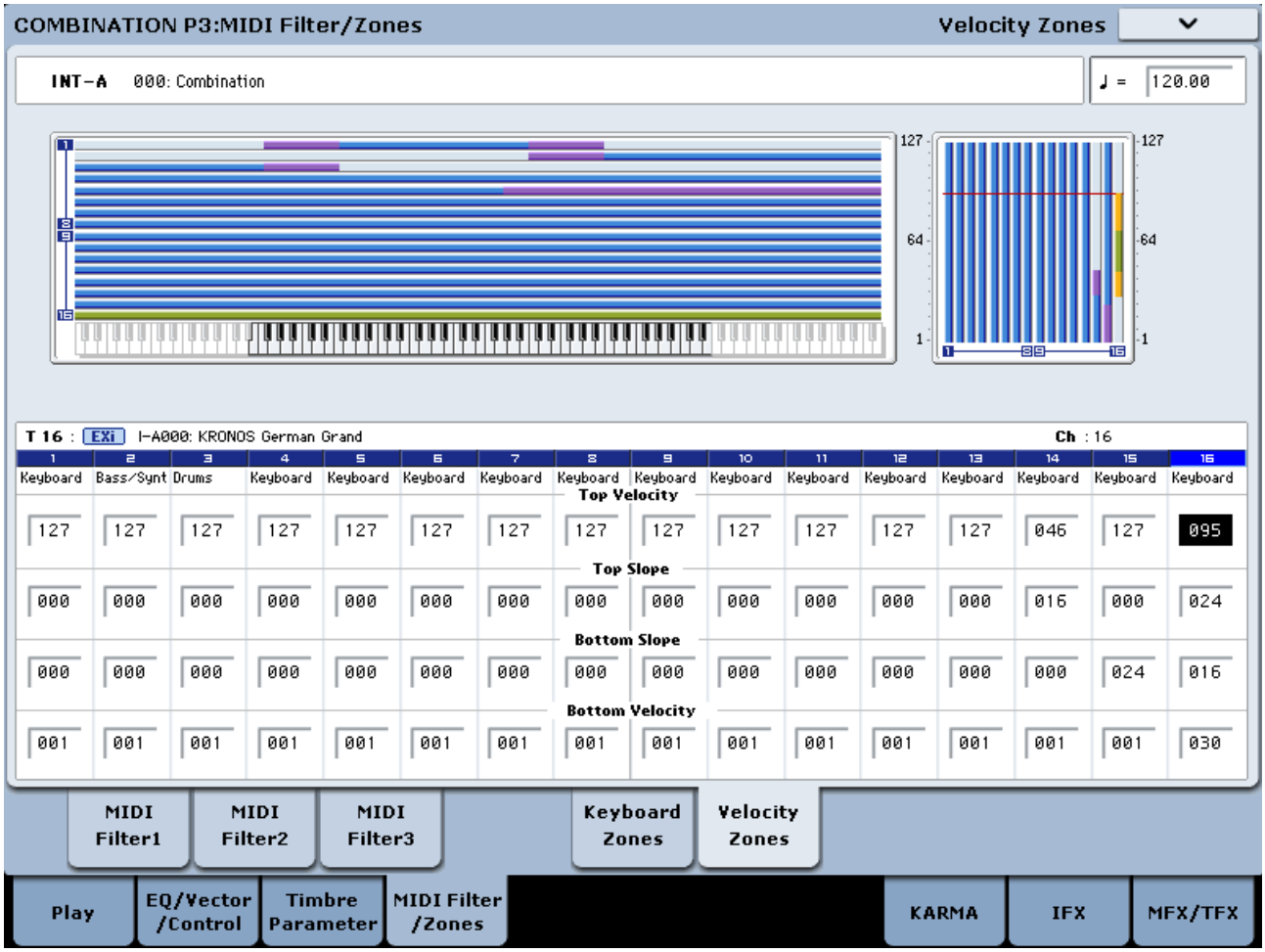
Ajusta la nota inferior de la ventana de notas.



Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–6: Velocity Zones



Realiza ajustes en la ZONA DE VELOCIDAD.

Acerca del Rango de Velocidad

Puede crear teclados con conmutación por velocidad.

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

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

3–6a: Zone Map

Mapa de zonas.

3–6b: Velocity Zones

Top Velocity 1-127

Ajusta la velocidad superior de la ventana de velocidad.

Top Slope 00-120

Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad superior.

12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad superior.

Bottom Slope 00-120

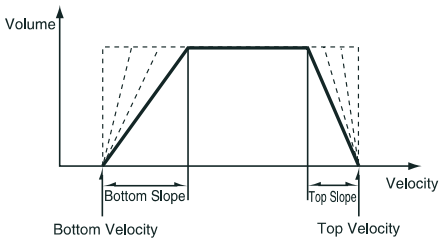
Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad inferior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad inferior.

12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad inferior.

Bottom Velocity 1-127

Ajusta la velocidad inferior de la ventana de velocidad.



Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Combination P7: KARMA

Edición rápida KARMA

Pulse CONTROL ASSIGN R.TIME KNOBS/KARMA. El LED se ilumina.

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

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

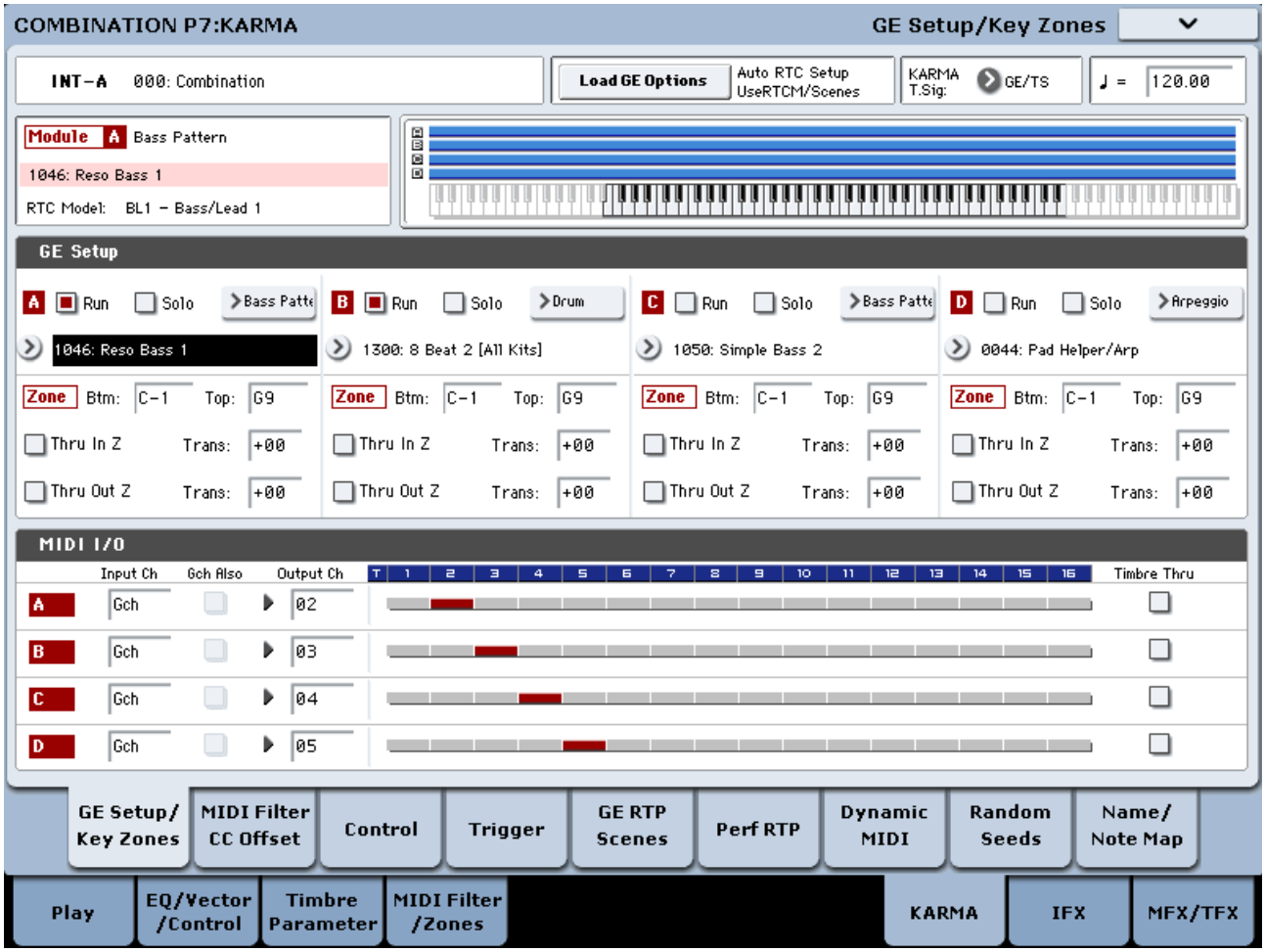
Uso de los controladores para la función KARMA

1. Si R.TIME KNOBS/KARMA está Seleccionado mediante los botones CONTROL ASSIGN los deslizantes y conmutadores controlarán la función KARMA.

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

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

7–1: GE Setup/Key Zones



7–1a: Nombre de Combinación, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Pulse "Load GE Options" para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.

De esta forma al seleccionar un GE se inicializarán los controles KARMA en tiempo real a los valores guardados en dicho GE.

En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.

Tempo

TEMPO para ajustar el tempo de la función KARMA.
Este ajuste se guardará al guardar el Programa.
El rango es 40-240. Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature) [GE/TS, 1/4…16/4, 1/8…16/8, 1/16…16/16]

Tipo de compás KARMA

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

GE SELECT

Use este campo para seleccionar un GE.
También puede seleccionar GE por categoría.

A (Módulo A):

Run

Funcionarán los Módulos KARMA cuya casilla RUN esté activada.

Solo

Active esta casilla cuando desee escuchar un Módulo solamente.

Key Zone: zona de teclado

Top Key C-1...G9

Bottom Key C-1...G9

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

THRU IN ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

TRANSPOSE IN ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

THRU OUT ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

TRANSPOSE OUT ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

7–1c: MIDI I/O

Especifica los canales de ENTRADA y SALIDA MIDI para los cuatro Módulos KARMA de la Combinación.

INPUT CHANNEL 1-16, Gch

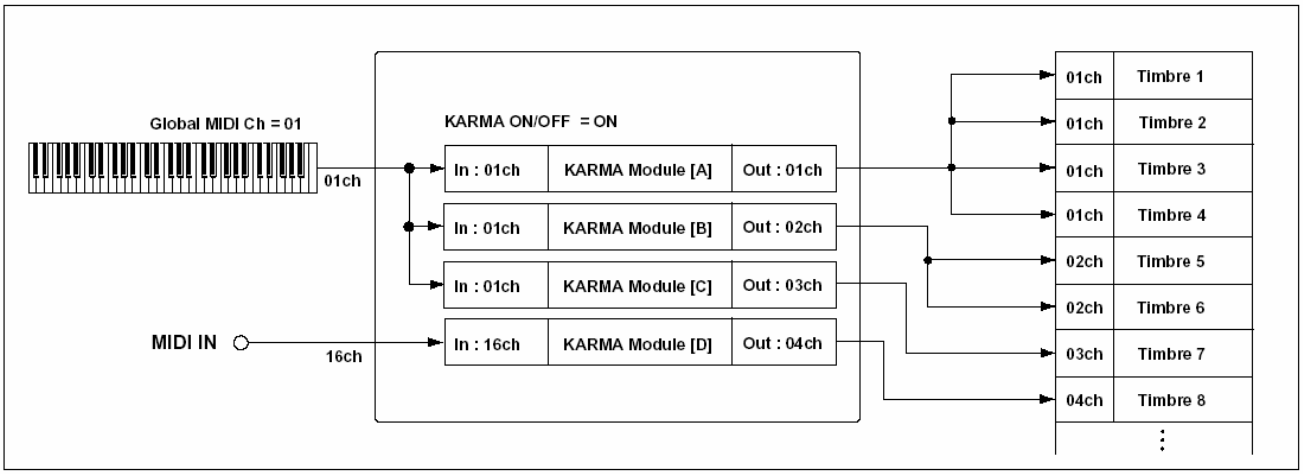
Especifica el canal de entrada MIDI que controlará el Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.

Gch Also

Determina si También se usará el Canal MIDI Global.

KARMA - MIDI Input / Output Channel



OUTPUT CHANNEL 1-16, Gch

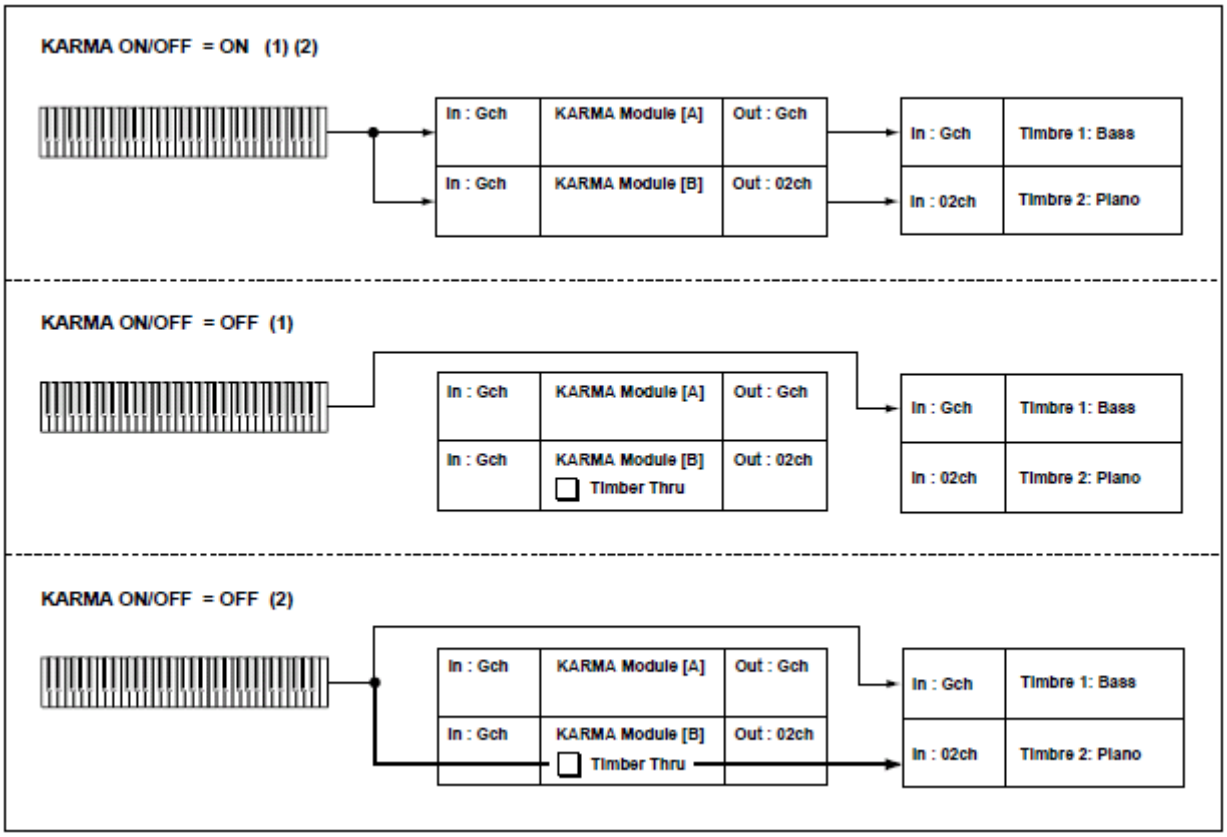
Especifica el canal de salida MIDI de cada Módulo KARMA.

Gch: canal MIDI GLOBAL.

Timbre Thru OFF, ON

ON: seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA serán retransmitidos mediante OUTPUT CHANNEL a los Timbres.

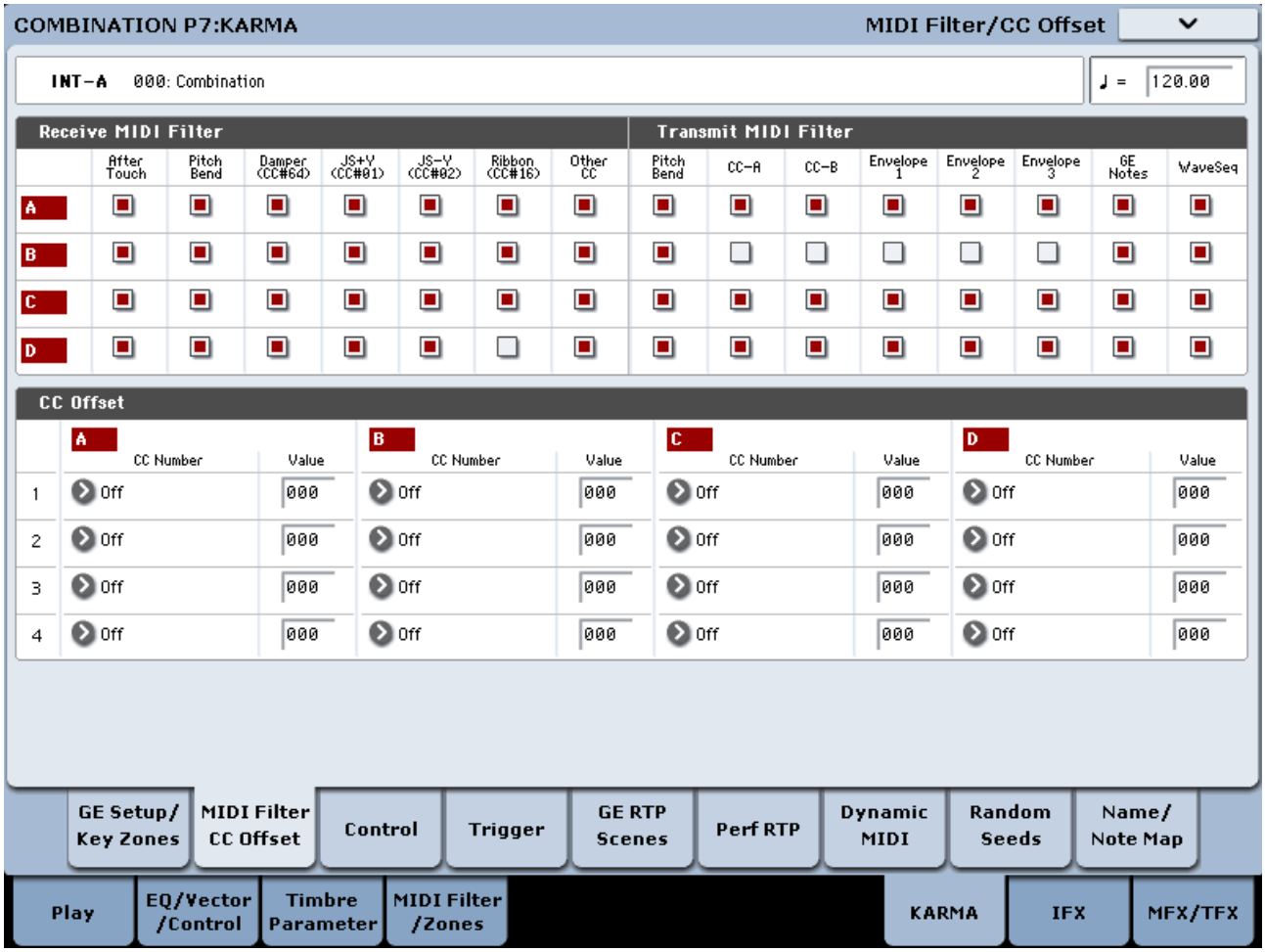
OFF: no seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA NO serán retransmitidos a los Timbres.



Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–2: MIDI Filter/CC Offset



Para cada elemento puede seleccionar los mensajes que serán transmitidos y recibidos. Los elementos con marca de verificación serán transmitidos TRANSMIT o recibidos RECEIVE.

7–2a: MIDI Filter

Recepción: RECEIVE

After Touch

Especifica si serán recibidos mensajes de After Touch.

Damper

Especifica si serán recibidos mensajes de Pedal de sostenido.

JS +Y

Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick +Y CC1.

JS -Y

Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick -Y CC2.

Ribbon

Especifica si serán recibidos mensajes de Ribbon +Y CC16.

Transmisión: TRANSMIT

Especifica los mensajes que serán transmitidos por la función KARMA.

7–2b: CC Offset

1, 2, 3, 4:

CC Number [Off, MIDI CC# 00…MIDI CC# 95]

Selecciona el Mensaje CC MIDI que será transmitido, con el valor especificado en el Parámetro VALUE.

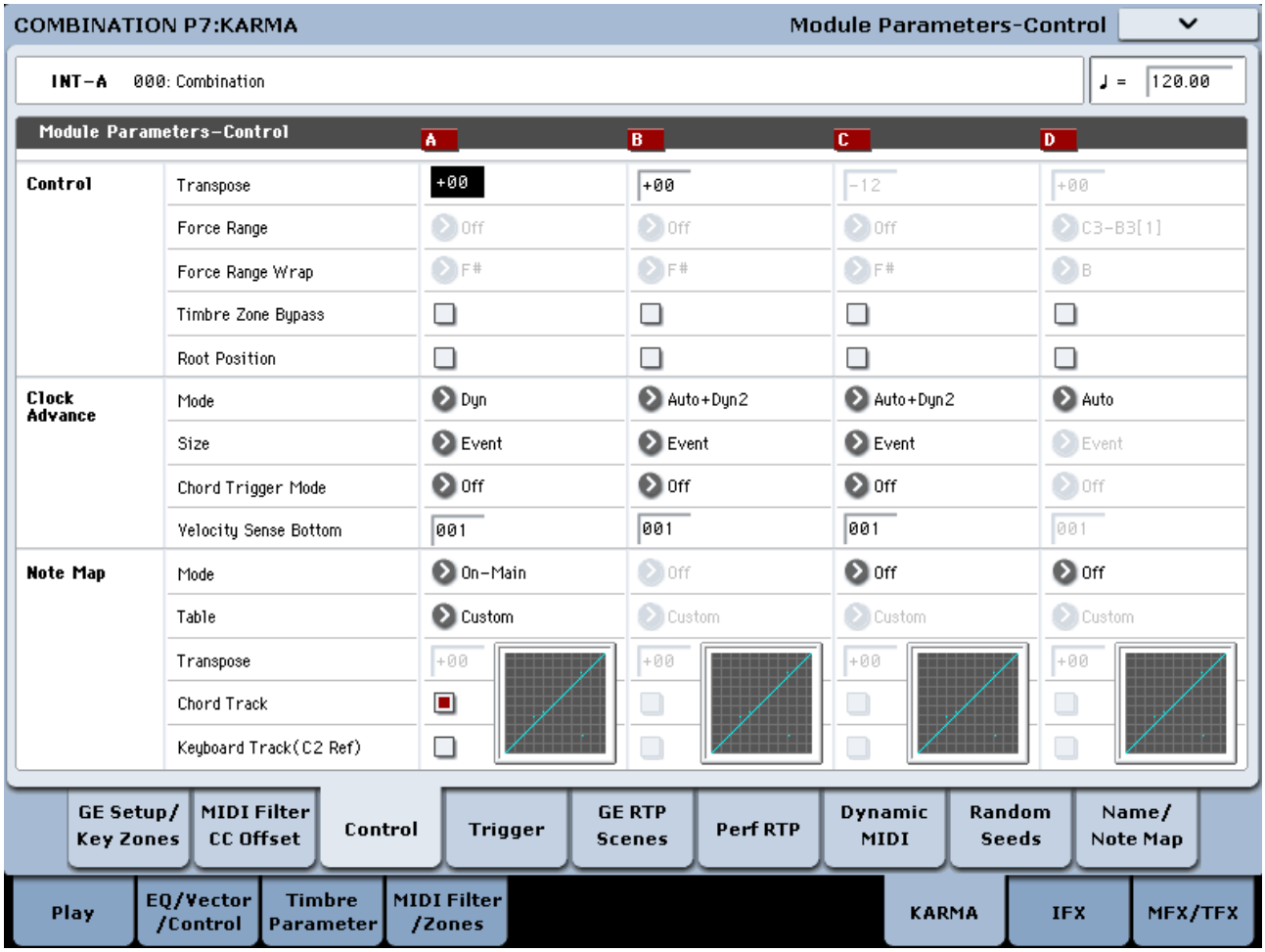
Value [000…127]

Especifica el valor del Mensaje que será transmitido.
No tiene valor si el Parámetro anterior está en OFF.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–3: Module Parameters-Control



7–3a: Module Parameter-Control

TRANSPOSE

Transposición de las notas que entran en el Módulo KARMA.

FORCE RANGE OFF, LOWEST, HIGHEST, C3-B3[1], C3-B3[2]

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

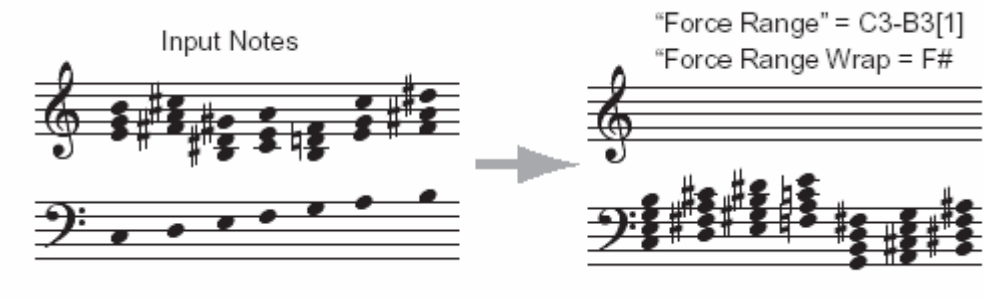
LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

Force Range Wrap [C…B]



Root Position

Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Timbre Zone Bypass off, on

ON: SELECCIONADO: los ajustes de zona del Timbre no serán tenidos en cuanta para el Patrón generado por el Módulo KARMA.

CLOCK ADVANCE

Parámetros de reloj que controla el Módulo KARMA.

Mode

AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

SIZE

Válido cuando el Parámetro anterior es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica la unidad de avance de la frase.

Notas musicales: valor de nota especificado.

EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

CHORD TRIGGER MODE

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1st: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

VELOCITY SENSE BOTTOM

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

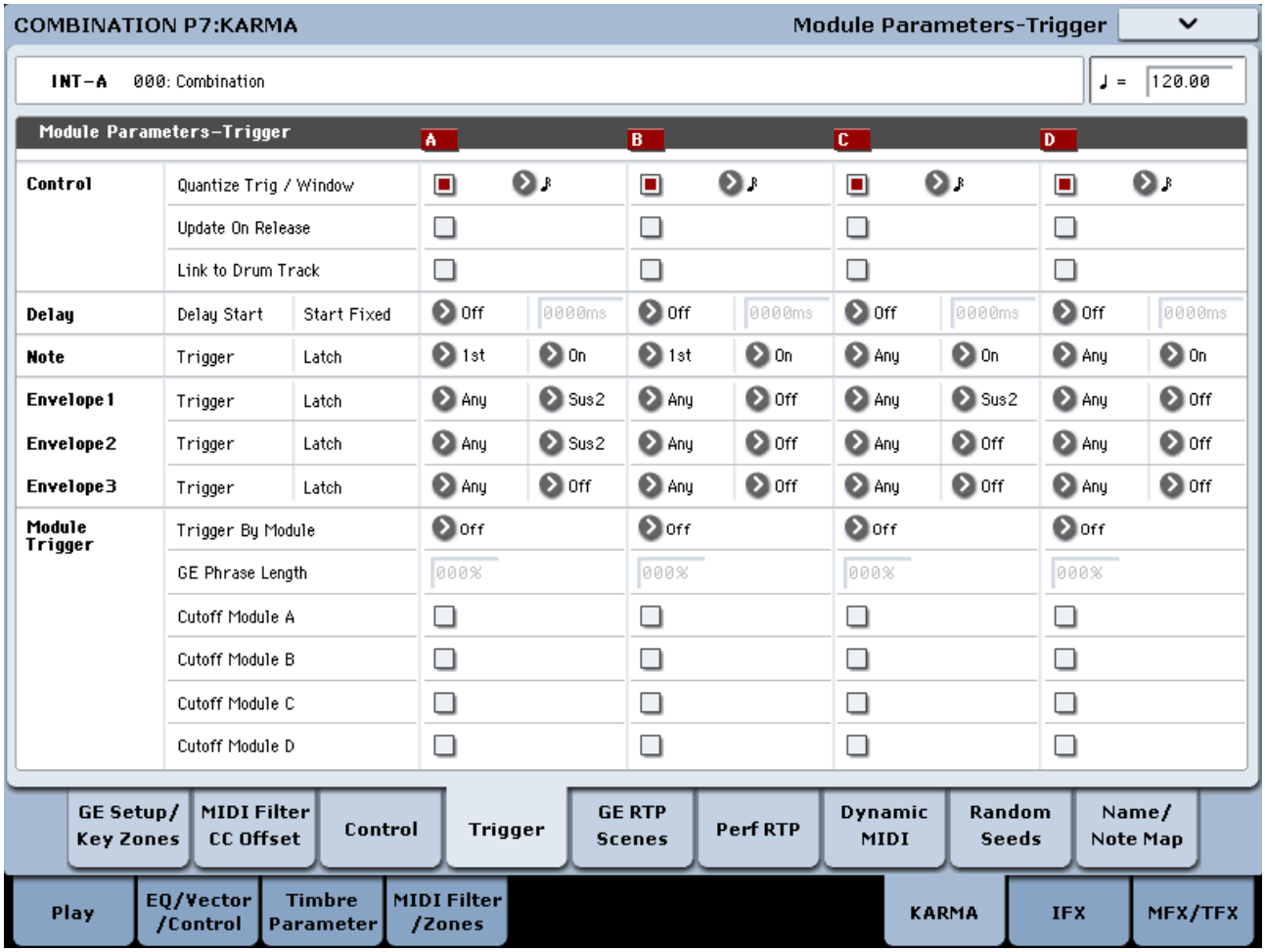
Note Map

Permite remapear las notas generadas por el GE, o bien eliminarlas completamente (convertirlas en silencios).
Aquí puede editar el mapa de notas.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–4: Module Parameters-Trigger



7–4a: Module Parameter-Trigger

QUANTIZE TRIGGER

Cuantización de las notas.

Update On Release [Off, On]

Permite eliminar las notas del GE, cambiando el Efecto para usar solamente las notas que están siendo mantenidas en ese momento.

Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

NOTE

Especifica las condiciones de disparo de la frase generada por GE.

NOTE TRIGGER any, AKR, 1st, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1st: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

NOTE LATCH OFF, ON

Desactivada: bloqueo desactivado.

Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

ENV 1, ENV 2, ENV 3

Cada GE dispone de tres envolventes.

Puede especificar las condiciones de disparo de cada una de las 3 envolventes del GE.

ENV 1, 2, 3 TRIGGER any, AKR, 1st, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1st: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

ENV 1, 2, 3 LATCH

OFF: sin bloqueo de envolvente.

SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

Module Trigger:

TRIGGER by module

Los disparos de nota y envolvente de un Módulo KARMA pueden ser controlados por la operación de otro Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

GE Phrase Length [000…100%]

Válido si el Parámetro anterior NO es OFF.

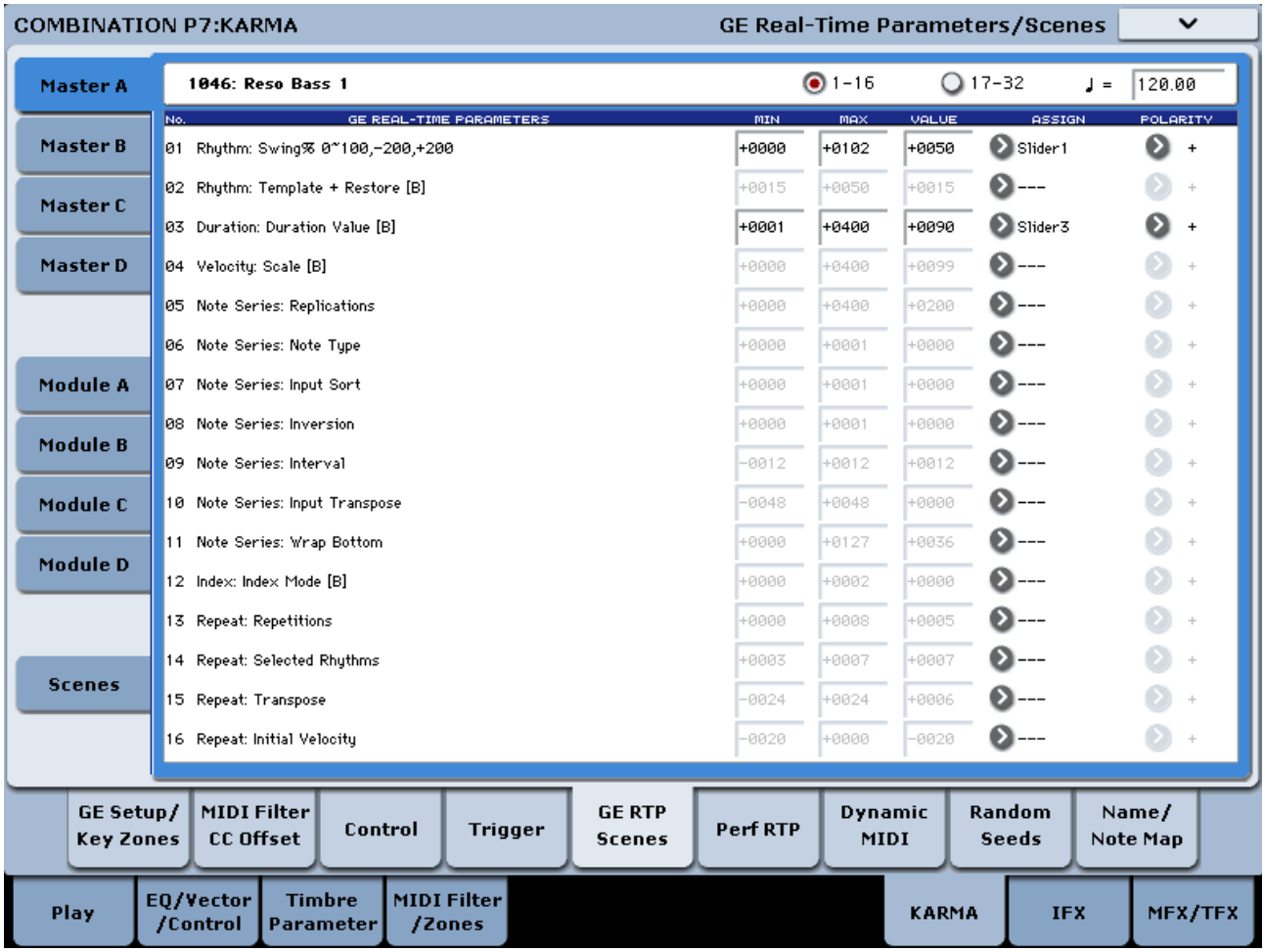
CUTOFF

Especifica si la frase generada por otros Módulos KARMA se parará automáticamente al disparar un Módulo KARMA.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–5: GE Real-Time Parameters / Scenes



7–5a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo

Parámetros GE

Muestra los Parámetros GE.

Cada GE tiene hasta 32 Parámetros que dependen del GE seleccionado.

7–5b: GE Real-Time Parameters para Module Control = Master

VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

ASSIGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

---: sin asignación.

1-8: botones SLIDER 1-8.

1-8: teclas 1/8.

DYN1-8: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-8.

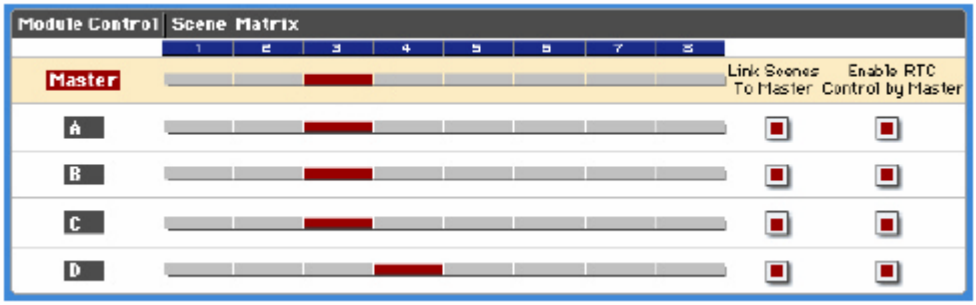
POLARITY: POLARIDAD +/-

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

7–5c: GE Real-Time Parameters para Module Control = A, B, C, D

Permite el control de los Parámetros GE independientemente para cada módulo.
Por favor consulte los Parámetros anteriores.

7–5d: Module Control Scene Matrix



Aquí puede ver y editar las escenas Seleccionadas para cada una de las 5 capas de control de módulo.

Master [1…8] / A [1…8] B [1…8] C [1…8] D [1…8]

Link Scenes To Master: A [Off, On] B [Off, On] C [Off, On] D [Off, On]

Vincular escenas a la capa maestra MASTER.

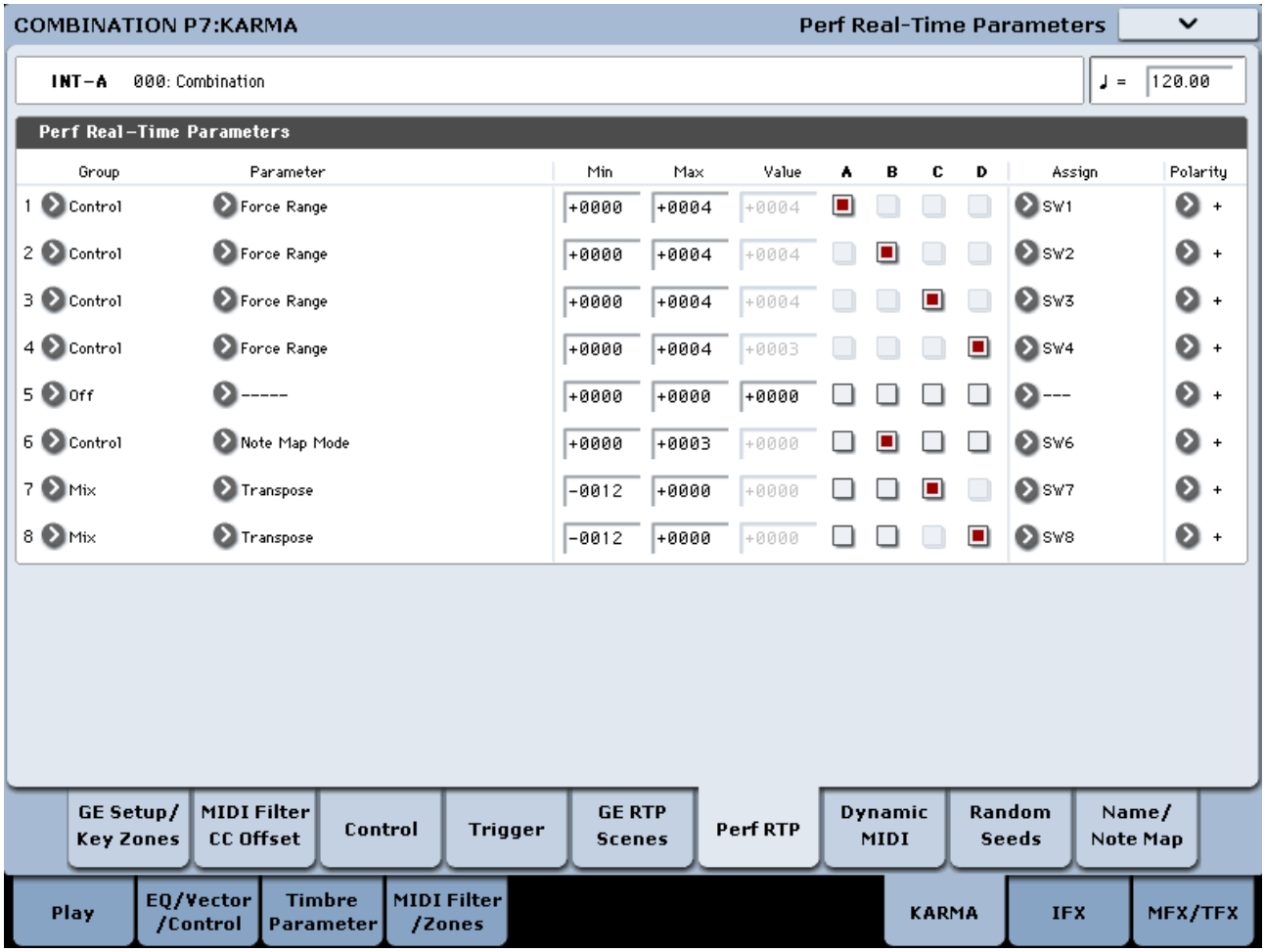
Enable RTC By Master: A [Off, On] B [Off, On] C [Off, On] D [Off, On]

Permitir control RTC por la capa maestra MASTER.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–6: Perf Real-Time Parameters



7–6a: Perf Real-Time Parameters

Aquí podrá asignar controladores a Parámetros KARMA que son los Parámetros RT.

GROUP

Indica el grupo de Parámetros que desea asignar.

Los Parámetros KARMA están divididos en 6 grupos.

PARAMETER

Indica el Parámetro que desea asignar.

Los Parámetros que pueden ser seleccionados difieren dependiendo del grupo seleccionado en GROUP.

VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

ASSIGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

---: sin asignación.

1-8: botones SLIDER 1-8.

1-8: teclas 1/8.

DYN1-8: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-8.

POLARITY: POLARIDAD +/-

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

GROUP: MIX

Transpose

Asigna la transposición en semitonos.

Transpose Oct

Asigna la transposición en octavas.

Transpose Oct

Asigna la transposición en pasos de una octava y una quinta.

GROUP: CONTROL

Root Position

Asigna la función:

1: Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

0: Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

FORCE RANGE

Asigna la función FORCE RANGE.

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

0: OFF: desactivado.

1: LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

2: HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

3: C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

4: C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

CLOCK ADVANCE Mode

Asigna la función CLK ADV MODE.

0: AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

1: DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

2: AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

3: AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

CLOCK ADVANCE SIZE

Asigna la función CLK ADV SIZE.

0-10: Notas musicales: valor de nota especificado.

11: EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

CA SENSITIVITY

Asigna la función: VEL SENS BTM

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

CA Chord TRIGGER MODE

Asigna la función: CHORD TRIGGER MODE

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

0: OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1: 1st: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

2: CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

3: CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

4: CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

GROUP: TRIGGER

Delay Start

Asigna la función: Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

Delay Start ms

Asigna la función: Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

NOTE TRIGGER

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1st: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

NOTE LATCH

0: Desactivada: bloqueo desactivado.

1: Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

ENV 1, 2, 3 TRIGGER

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1st: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

ENV 1, 2, 3 LATCH

0: OFF: sin bloqueo de envolvente.

1: SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

2: REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

3: SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

4: REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

GROUP: KEY ZONE

THRU IN ZONE

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

TRANSPOSE IN ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

THRU OUT ZONE

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

TRANSPOSE OUT ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

Top Key

Btm: Bottom Key

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

0-127: corresponden a números de notas musicales MIDI.

Min

Especifica el valor mínimo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

Max

Especifica el valor máximo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

TRIGGER by module

Los disparos de nota y envolvente de un Módulo KARMA pueden ser controlados por la operación de otro Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

GE Phrase Length [000…100%]

Válido si el Parámetro anterior NO es OFF.

Value

Especifica el valor del Parámetro KARMA.

Este valor será el valor central cuando use ASGN para controlar el Parámetro con los controladores KARMA.

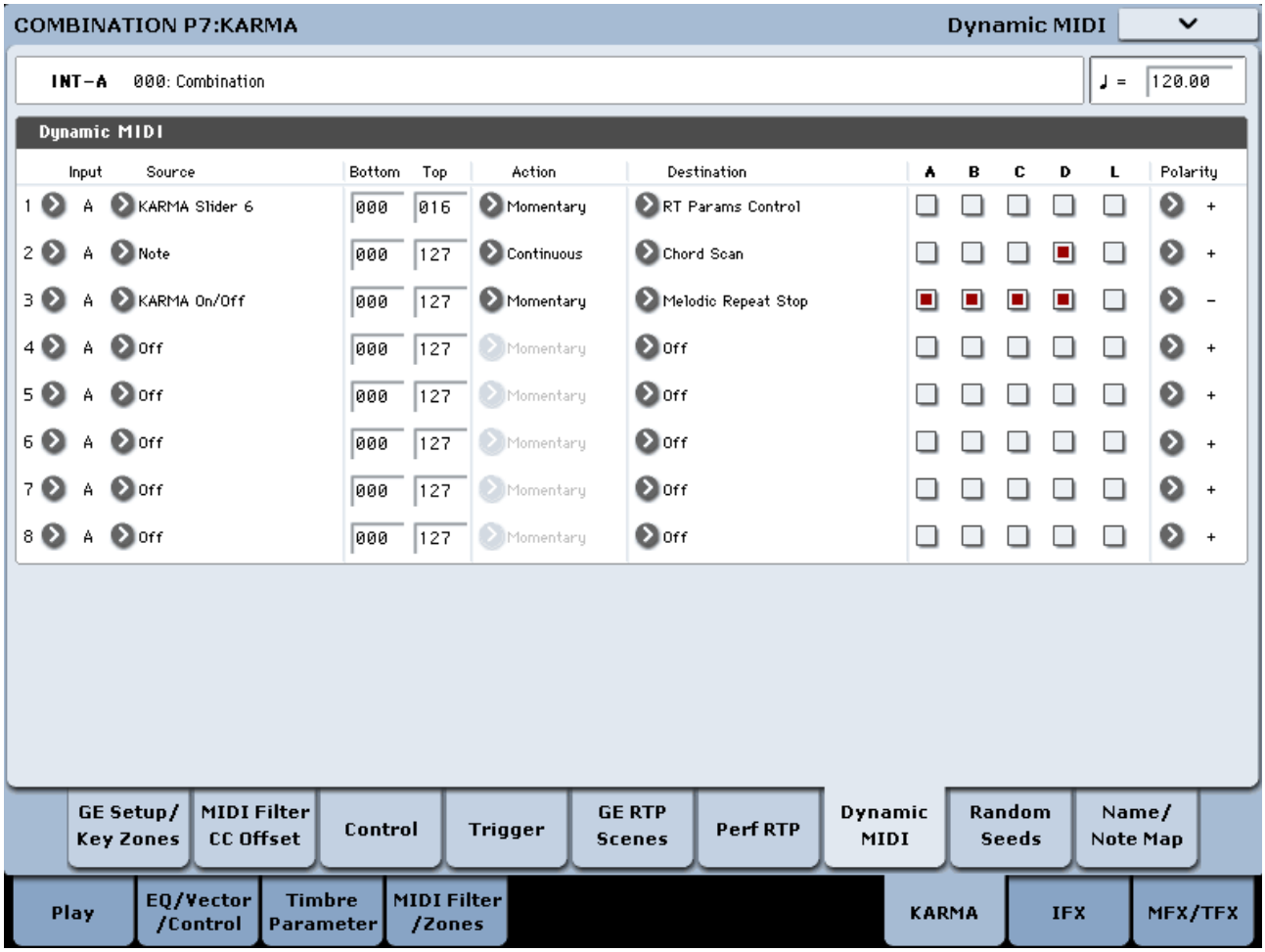
Group: Random Seeds

Por favor consulte el Parámetro RANDOM SEEDS del Modo de Programa.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–7: Dynamic MIDI



DYNAMIC MIDI es una función que permite usar los controladores y mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas KARMA.

7–7a: Dynamic MIDI / *Dynamic MIDI 1…8:*

INPUT

Módulo de entrada.

Indica el Módulo KARMA que será la FUENTE de entrada de la función DYNAMIC MIDI.

Source

Indica el Controlador que se usará como FUENTE de DYNAMIC MIDI.

BOTTOM 0-127

Valor inferior del rango.

TOP 0-127

Valor superior del rango.

ACTION M, T, C

Modo de operación de DYNAMIC MIDI.

MOMENTARY: el Parámetro será controlado como un conmutador.

TOGGLE: el Parámetro alternará entre dos valores (activado o desactivado).

CONTINOUS: el Parámetro será controlado de forma continua.

Destination

Selecciona el DESTINO de la función DYNAMIC MIDI.

L (Last Triggered)

ON: Los Ajustes Dynamic MIDI sólo serán válidos para el último módulo disparado.

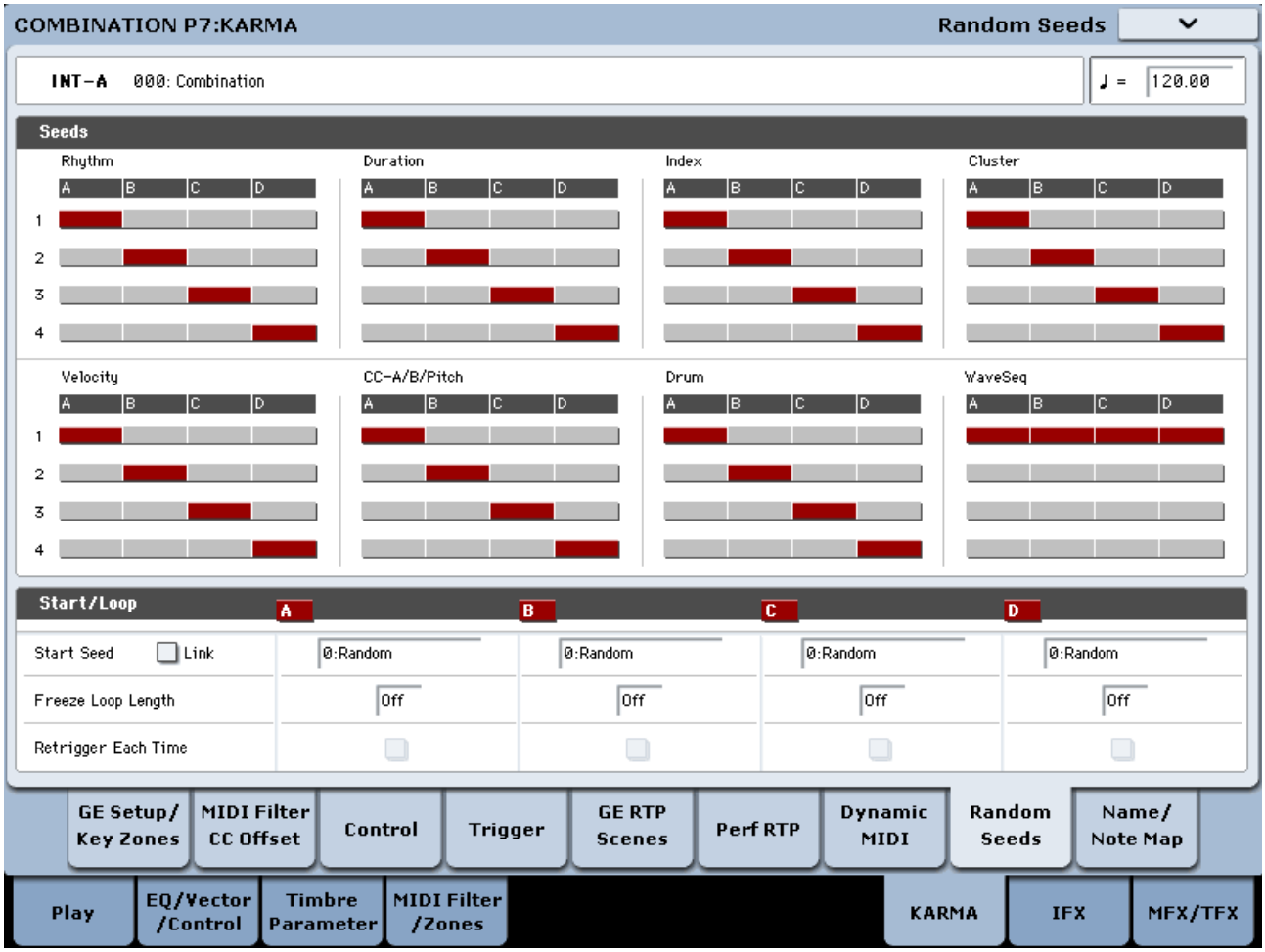
POLARITY

Especifica la POLARIDAD de la función DYNAMIC MIDI.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–8: Random Seeds



7–8a: Seed

Rhythm (Rhythm Seed): **A [1, 2, 3, 4] B [1, 2, 3, 4] C [1, 2, 3, 4] D [1, 2, 3, 4]**

Para el GE seleccionado para cada Módulo KARMA, a menudo podrá controlar el grado de aleatoriedad para varios grupos de Parámetros como ritmo, duración, etc.

✍ Estos ajustes no tendrán valor en algunos GE que no estén programados para aceptar control de aleatoriedad.

7–8b: Start/Loop

Link to Start Seed

Vincular con el Parámetro siguiente:

Start

Incio.

Freeze Randomize

Ahora puede capturar para Reproducción las frases variables generadas por la función RANDOMIZE.

El Parámetro **"Start Seed"** le permite seleccionar el punto inicial de entre los millones posibles que usará KRONOS para generar un nuevo Efecto musical.

Use el Parámetro **"Freeze Loop Length"** para especificar los compases en los que se Activa / desactiva la función FREEZE y la longitud del bucle repetitivo.

Use en Comando de utilidad **"Random Capture"** para capturar el estado de la aleatoriedad en cualquier momento, para ponerlo en control para disparar o establecer un bucle.

Gracias a esta función, podrá capturar y volver a usar cualquier frase que desee, generada por la función KARMA.

Ello le ofrece un total control sobre las funciones musicales.

Todas estas funciones en conjunto reciben el nombre de FREEZE RANDOMIZE.

También podrán guardar un Programa o Combinación con estos Ajustes, de manera que siempre dispondrá de su frase favorita al seleccionarlos.

Freeze Randomize

En modos en los que puede usar más de un Módulo KARMA (Combinación, Secuenciador y Reproducción de canción), use las teclas M ↑ / M ↓ para seleccionar el Módulo KARMA en el que desea Ajustar los Parámetros Freeze Randomize.

Start Seed

[-2147483648…0: Random…+2147483647]

Especifica el grano (se refiere al tipo de síntesis granular en la que está basado el sistema KARMA), que se usa en el Módulo KARMA para generar la frase aleatoria.

"Seed" representa los datos origen a partir de los cuales se crea la aleatoriedad.

"Start Seed" es el punto inicial que se usará cada vez que se produzca un disparo.

0: Random: Se generará una frase diferente cada vez que se produzca un disparo.

Dentro del Módulo KARMA, se especifica un valor "Start Seed" diferente cada vez que se produce un disparo.

En el sistema 1.0, este es el valor que se produce siempre.

Cualquier valor distinto de Random: Se generará la misma frase cada vez que se produce un disparo.

Valores distintos para el Parámetro Start Seed producirán frases diferentes, pero se generará siempre la misma frase si el valor de Start Seed es el mismo.

Freeze Loop Length [Off, 1…32]

Especifica el nº de compases de la frase que serán generados de forma repetida por el Módulo KARMA.

Una vez que se dispare, el Módulo generará una frase con el nº de compases que especifique aquí, y repetirá dicha frase.

Si selecciona OFF, la frase no será repetida.

Compruebe a continuación el Efecto de las distintas Combinaciones de los Parámetros "Start Seed" y "Freeze Loop Length" sobre la frase, de acuerdo con los Ajustes GE que esté utilizando.

"Start Seed"	"Freeze Loop Length"
(1) 0: Random	Off
(2) cualquier valor	Off
(3) 0: Random	1...32
(4) cualquier valor	1...32

(1) "Start Seed": **0: Rando**m, "Freeze Loop Length": **Off**

La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se produzca el disparo.

Cada vez que la frase se repita cambiará aleatoriamente.

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E-** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas a (Por ejemplo) **C - D - E -** F, **C - C - D -** F, **F - D - C - E** ….

Al disparar de nuevo este GE, producirá una nueva frase aleatoria de (Por ejemplo) **E - D - C -**

C, **C - C - D -** D, **C - D - C - E .**...

(2) "Start Seed": **cualquier valor**, "Freeze Loop Length": **Off**

Cada vez que se produce el disparo, se generará la misma frase.

Distintos valores de "Start Seed" generan distintas frases.

La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se repita, pero se generará la misma frase cada vez que dispare con un valor determinado de "Start Seed".

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.

Al disparar de nuevo este GE, producirá una nueva frase aleatoria de (Por ejemplo) **C - D - D -** C, **D - C - E -** C, **D - E - C - D** ….

Pero si dispara este GE de nuevo, reproducirá la misma frase de **C - D - D -** C, **D - C - E -** C, **D - E - C - D** ….

Si cambia el valor de "Start Seed", se generarán frases distintas; Por ejemplo, **E - E - C -** D, **D - C - C -** C, **E - E - E - E** ….

(3) "Start Seed": **0: Rando**m, "Freeze Loop Length": **1…32**

La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se dispare.

No obstante, dicha frase se repetirá el nº de veces especificado en "Freeze Loop Length."

La misma frase se repetirá hasta que dispare de nuevo el GE.

Al disparar el GE de nuevo, se generará una nueva frase.

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.

Si ajusta "Freeze Loop Length" a **1 (compás)** y dispara este GE, se repetirán las mismas 4 notas: Por ejemplo, **F - E - D -** C, **F - E - D -** C, **F - E - D -** C, ….

Cuando dispare de nuevo, se repetirá una frase diferente, Por ejemplo, **D - D - C -** C,

D - D - C - C, **D - D - C -** C**,** …

(4) "Start Seed": cualquier valor, "Freeze Loop Length": **1...32**

La misma frase será reproducida cada vez que dispare el GE.

No obstante, dicha frase se repetirá el nº de veces especificado en "Freeze Loop Length."

Por ejemplo, si selecciona un Programa o Combinación, y realiza estos Ajustes para un Módulo KARMA que genera cambios aleatorios cada vez que es disparado, se repetirá exactamente la misma frase cada vez.

La frase que se repite será distinta si cambia el Parámetro "Start Seed".

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.

Si ajusta "Freeze Loop Length" a **1 (compás)** y dispara este GE, se repetirán las mismas 4 notas: Por ejemplo, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, ….

Aunque dispare el GE de nuevo será reproducida la misma frase: **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, …

La frase que se repite será distinta si cambia el Parámetro "Start Seed": Por ejemplo, **C - C - E -** E, **C - C - E -** E, **C - C - E -** E, ….

Retrigger Each Time [Off, On]

Cuando seleccione ON (activada), cada vez que se completa la longitud de bucle asignada, el Patrón, envolventes e índices se redispararán como si lo hubiera tocado en el teclado.

Esto significa que las notas de la frase serán reiniciadas de acuerdo con los Ajustes de Note Trigger, y también de acuerdo con los Ajustes GE, aplicables, así como los Parámetros Envelope Trigger/Latch.

📖 Para más información, consulte los manuales de KARMA Music Workstation.

Si está en OFF (desactivada), la longitud total del Patrón GE controla cuándo será redisparado el bucle.

Por ejemplo, si el bucle Phase Pattern es 8 compases, y el Parámetro "Freeze Loop Length" se ajusta a 2 compases, entonces la aleatoriedad se redisparará cada 2 compases (controlando el ritmo y el movimiento de las notas, Por ejemplo), pero la melodía y las envolventes es posible que no se disparen desde el principio hasta que se completen 8 compases.

📖 Consulte los Parámetros "Random Capture" usando la función "Random FF/REW"

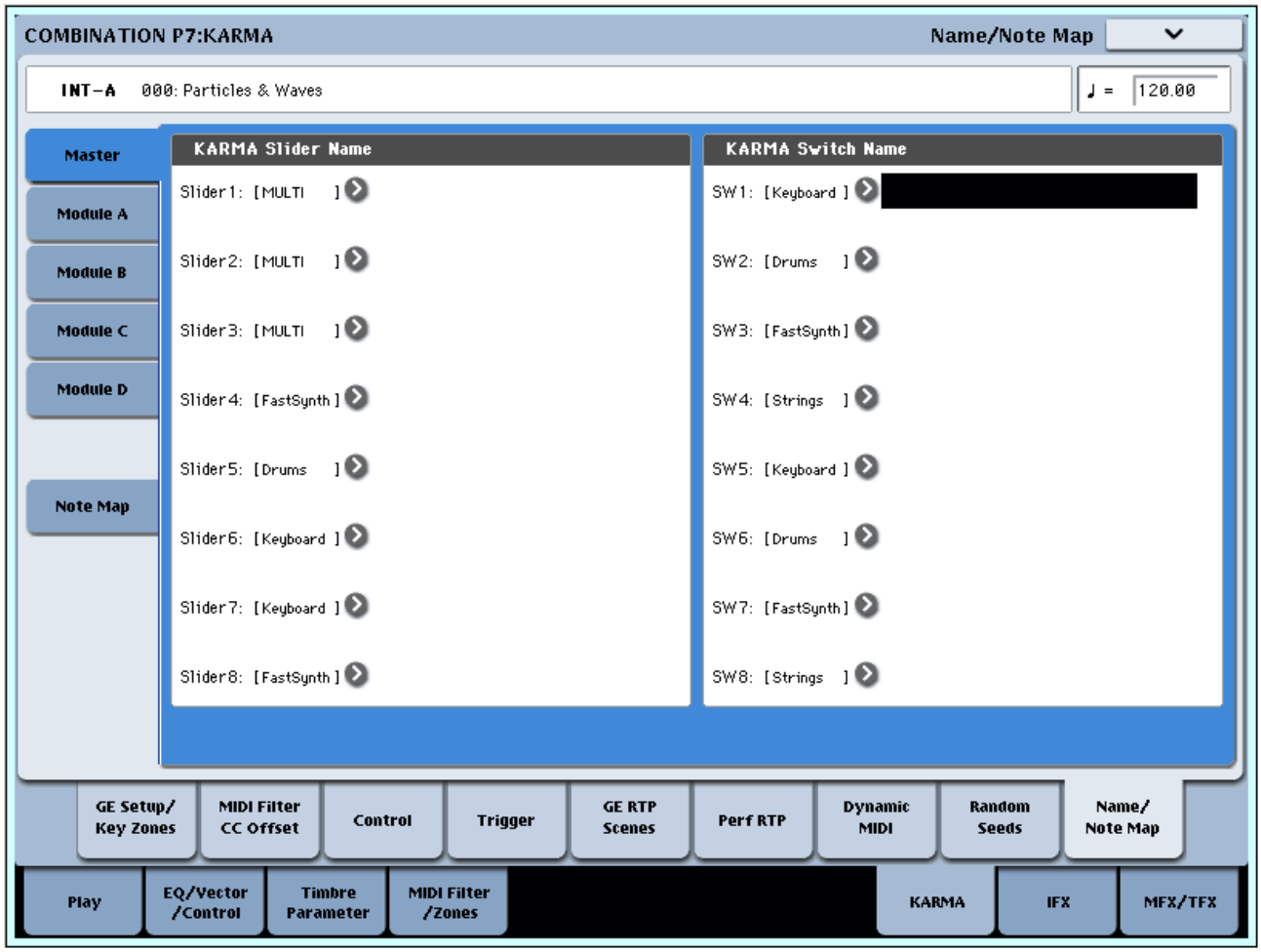
No está disponible a menos que el Parámetro "Freeze Loop Length" se Ajuste a un valor distinto de **0: Off**.

En algunos casos, los dos Ajustes pueden sonar igual, dependiendo de los Ajustes internos de GE.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–9: Name/Note Map



7–9a: Name

Master, Module A…D:

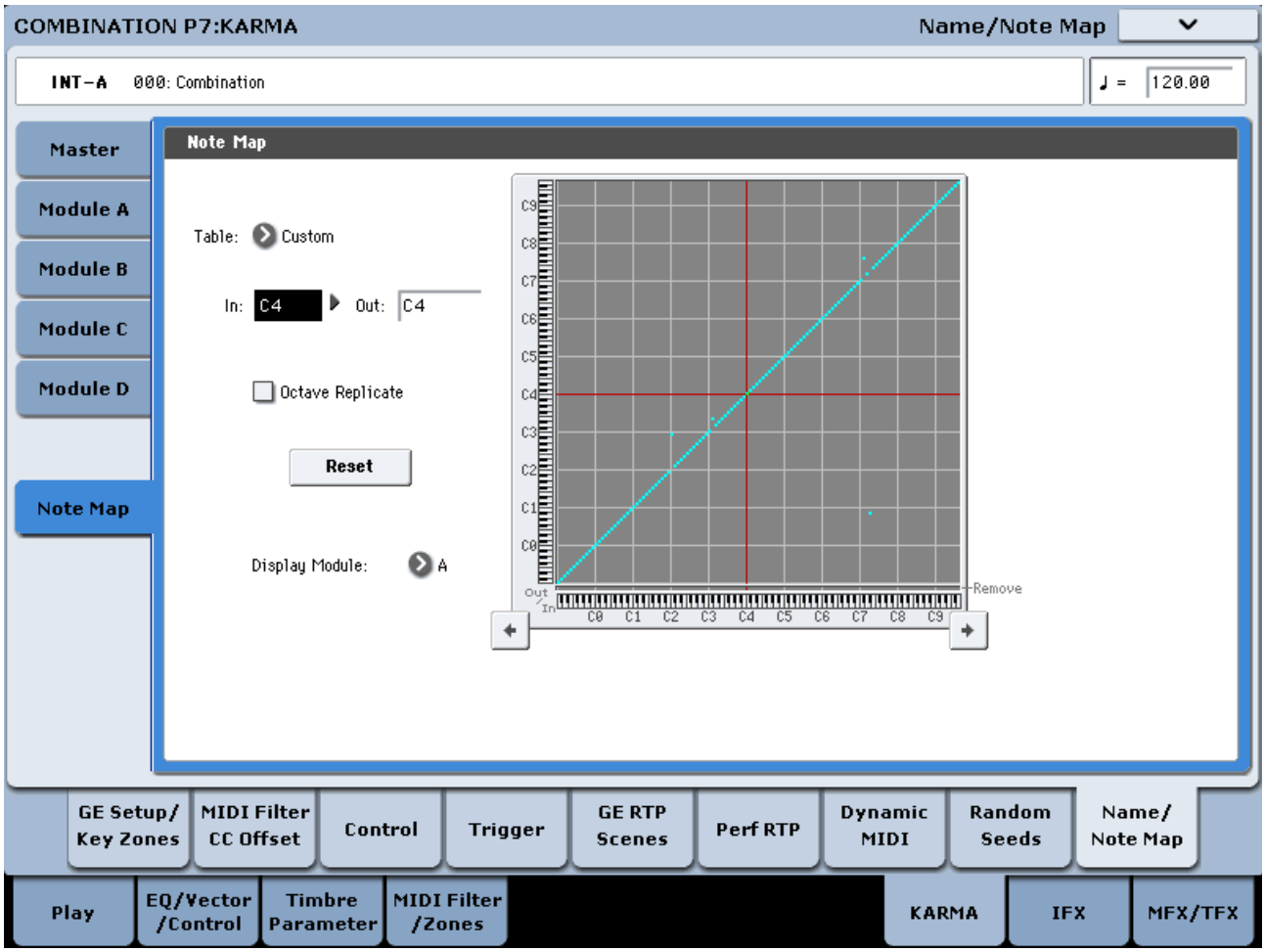
Name

Indica el NOMBRE del Controlador KARMA en tiempo real.

7–9b: Note Map

Permite remapear las notas generadas por el GE, o bien eliminarlas completamente (convertirlas en silencios).

Aquí puede editar el mapa de notas.



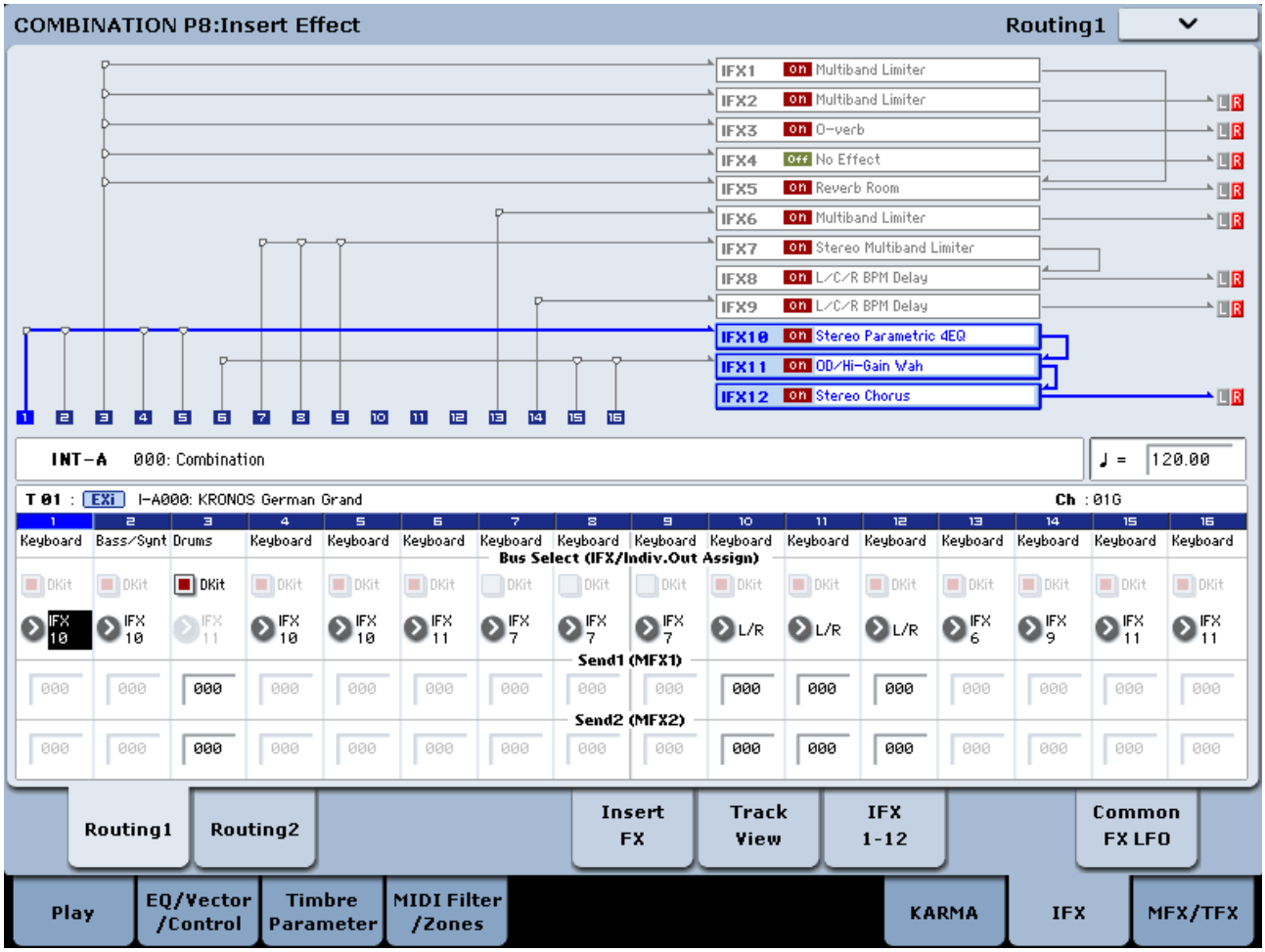
Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Combination P8: Insert Effect

Parámetros de Efectos de inserción.

8–1: Routing1

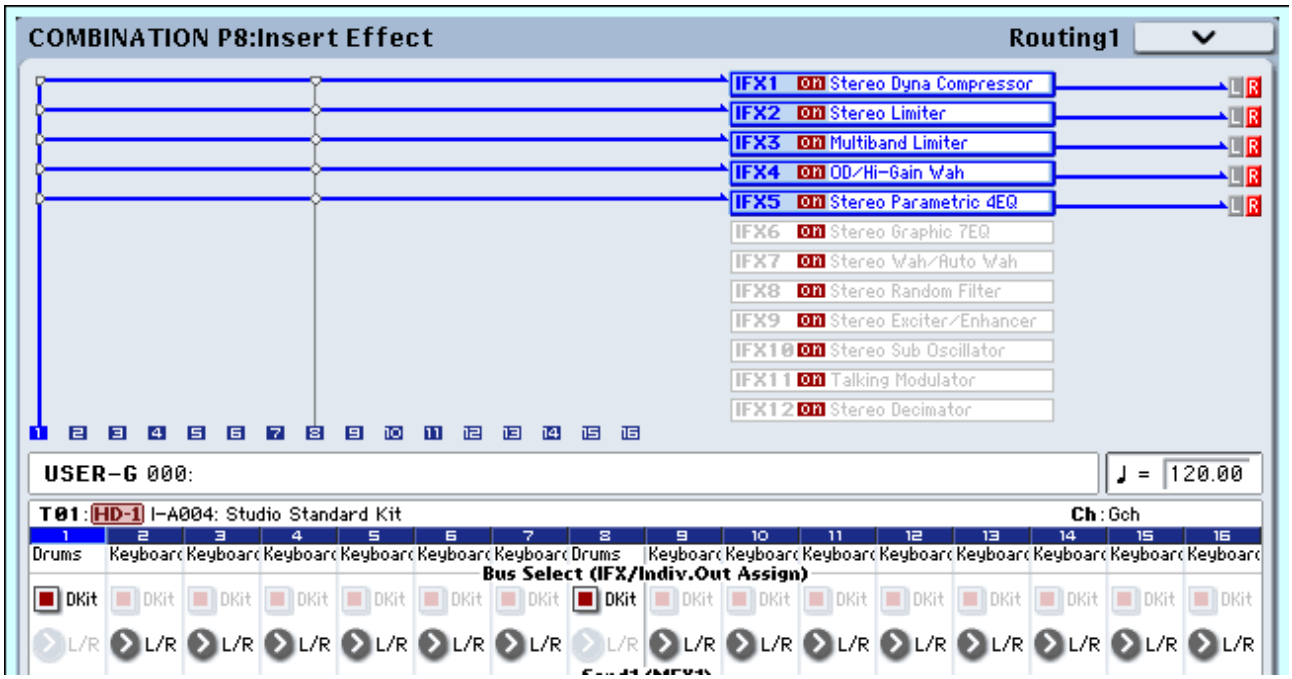


Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.

8–1a: Routing Map

Mapa de ruta

Muestra la configuración y ruta de Efectos.



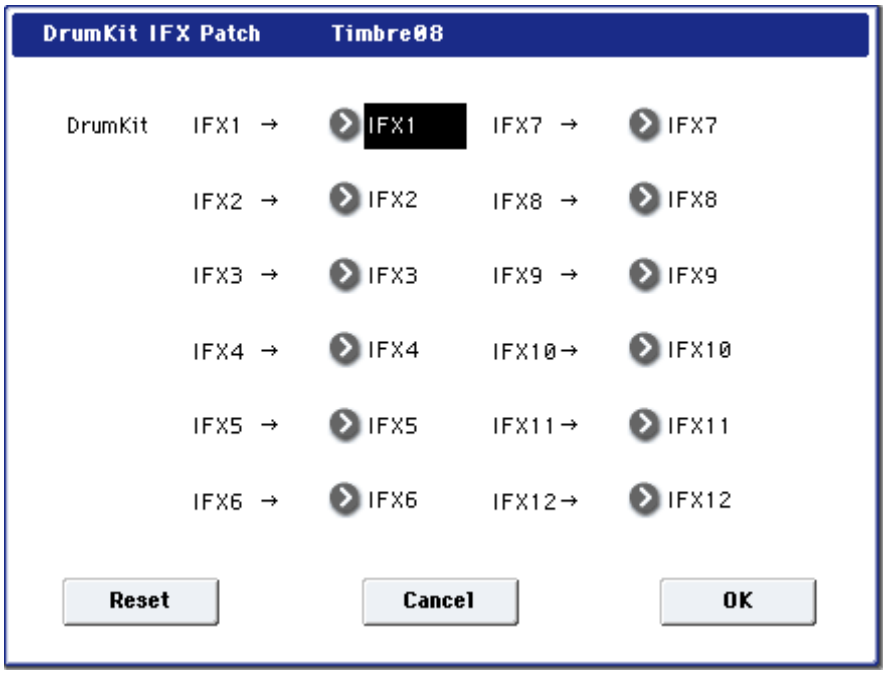
8–1b: Routing1

Timbre 01:

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) Dkit

Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

Puede usarla si desea aplicar un Efecto a un solo instrumento de batería o para enviar un instrumento a una salida individual.



BUS select IFX Indiv.Out Assign

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1-4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

Send 1 (to MFX 1) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

Send 2 (to MFX 2) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

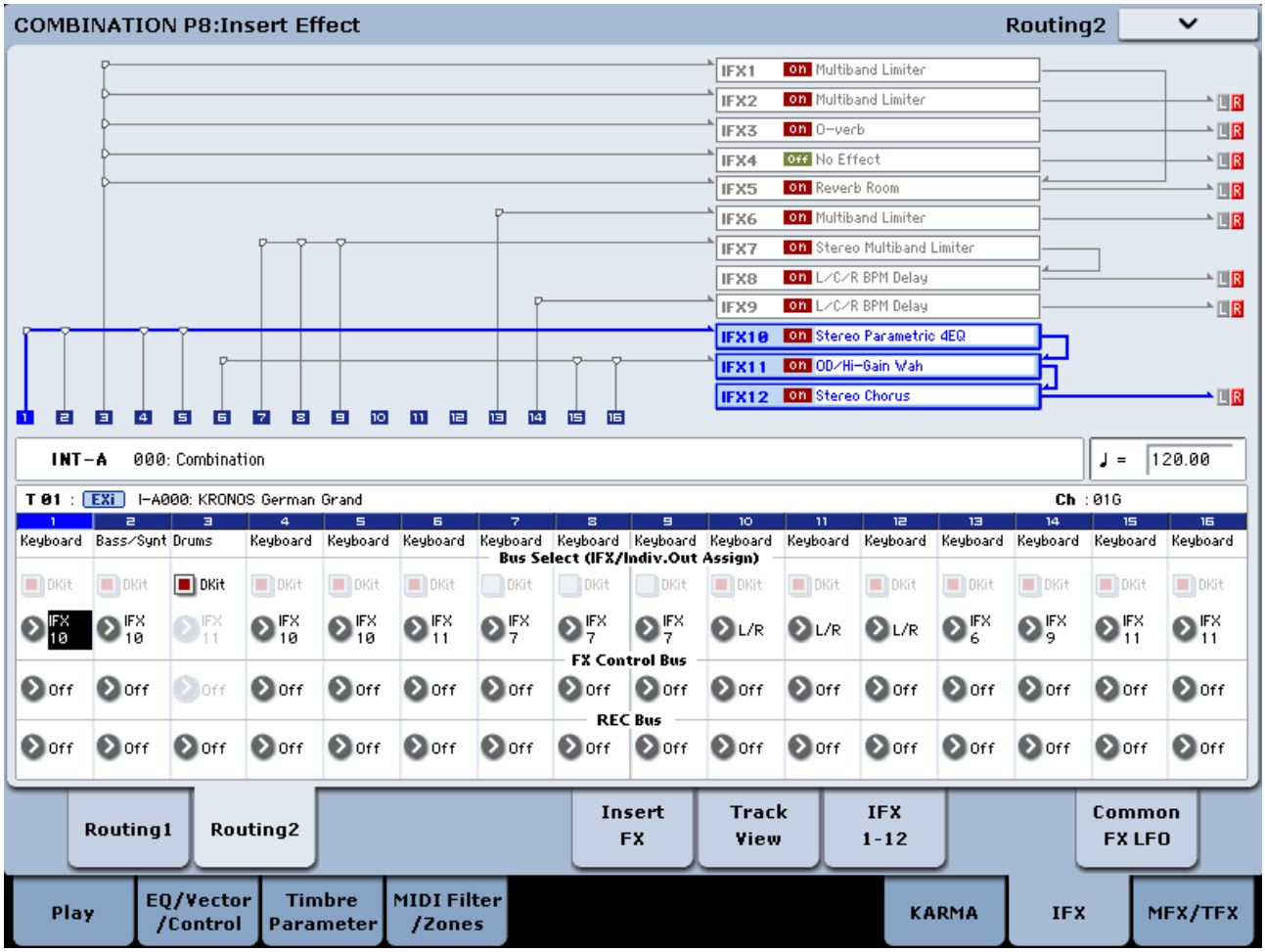
Timbre 02…16

Parámetros de timbres 2 a 16 idénticos al timbre 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–2: Routing2



8–2a: Routing2

Timbre 01:

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) Dkit

Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

Puede usarla si desea aplicar un Efecto a un solo instrumento de batería o para enviar un instrumento a una salida individual.

BUS select IFX Indiv.Out Assign

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1-4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

REC Bus REC Bus (All OSCs to) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

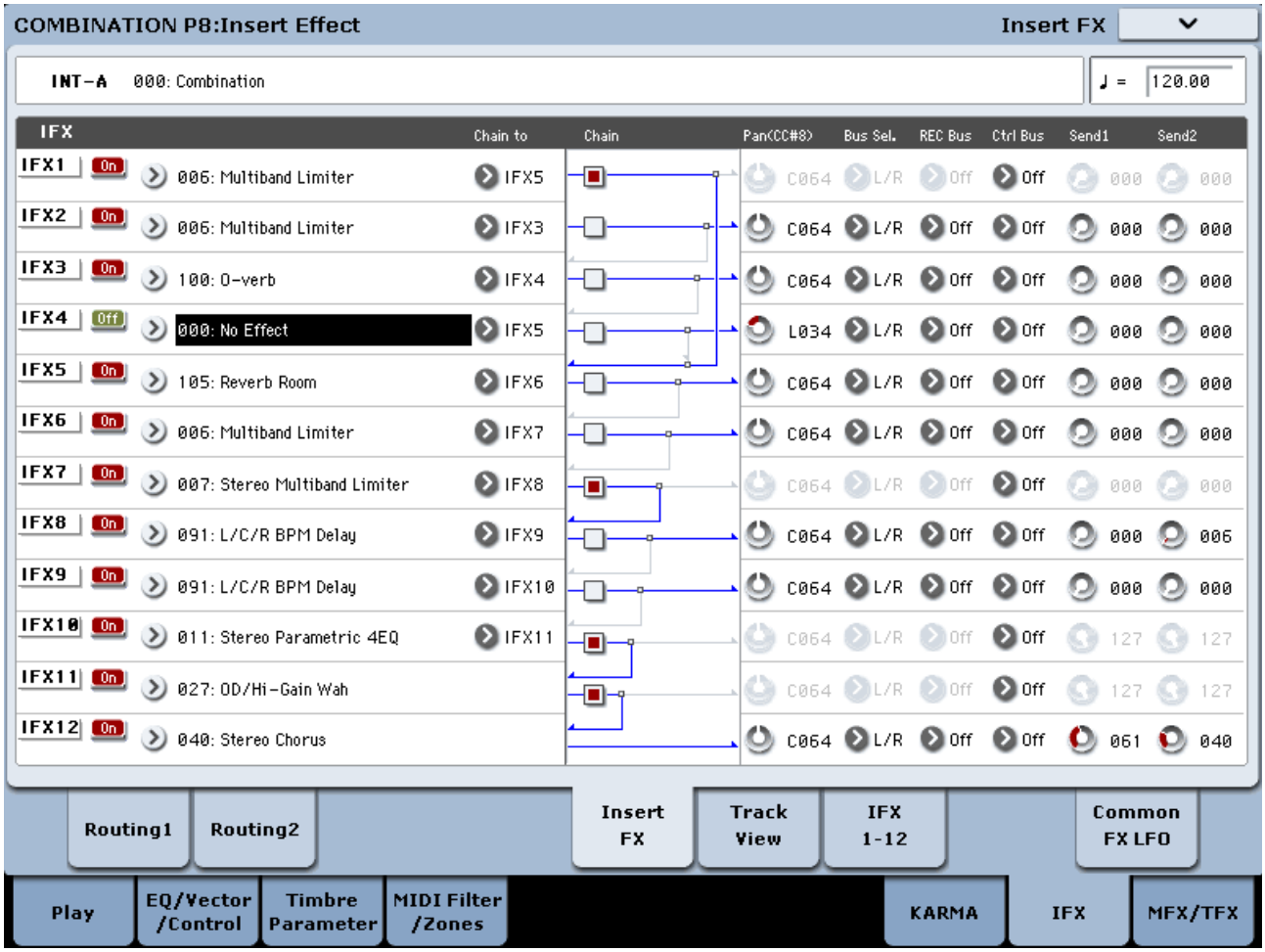
Timbre 02…16

Parámetros de timbres 2 a 16 idénticos al timbre 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–5: Insert FX



8–5a: IFX

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.

IFX1 [000...185]

Para IFX 1 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.
Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Chain

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

Pan (CC#8) post IFX pan
Ajusta el panorama post-Efectos.
MIDI: CC8 controla este Parámetro.

Bus Sel
BUS SEL: selecciona el bus de salida.
Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1 ... 8.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)
la señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus
La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

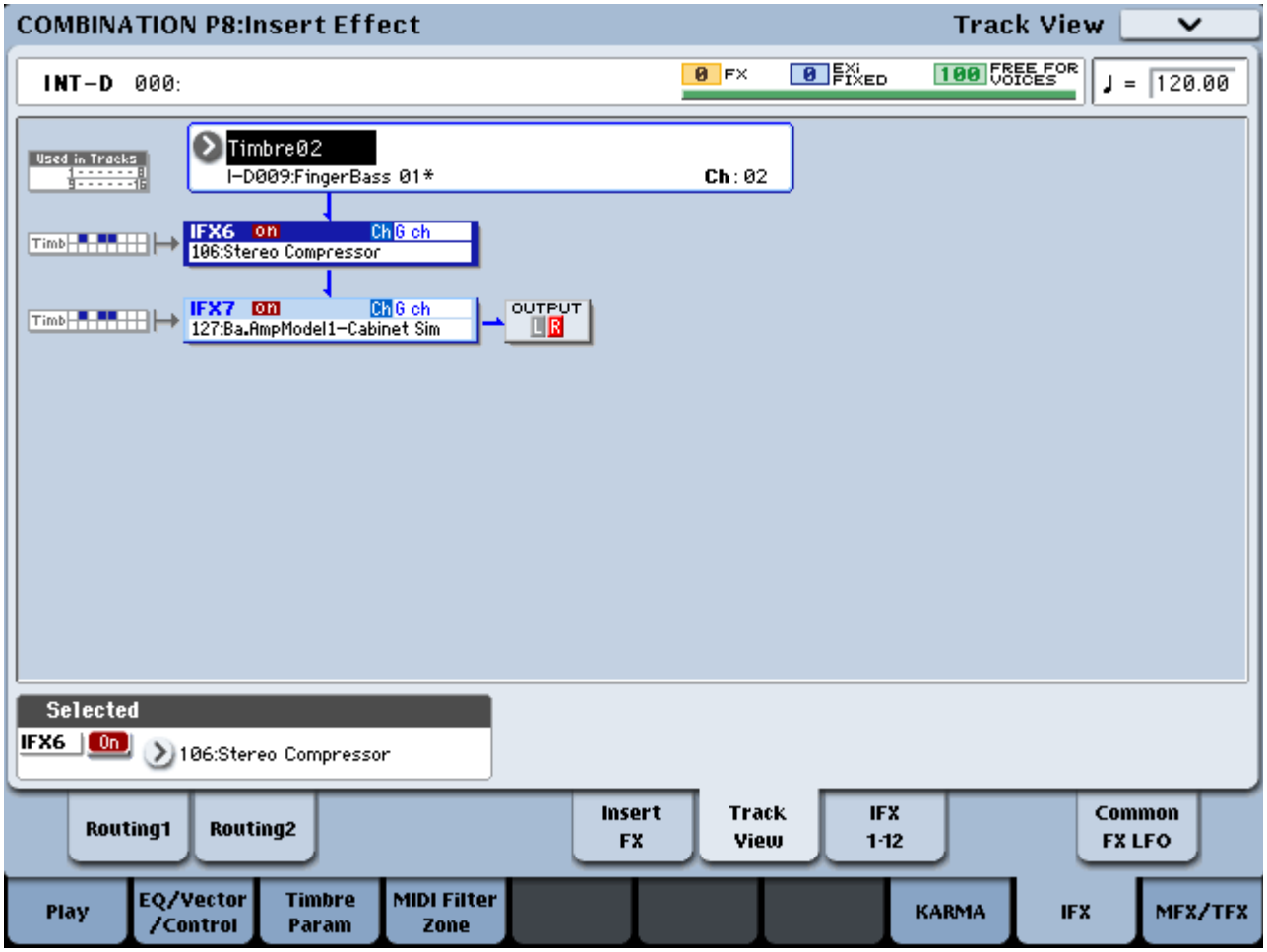
Send 1 000-127
SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 1.
Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.

Send 2 000-127
SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 2.
Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.
MIDI:
CC93 controla SEND 1.
CC91 controla SEND 2.

IFX2...12
Selección de Efectos de inserción 2 a 12.
Los Parámetros son idénticos al Efecto de inserción 1, explicado anteriormente.

Comandos de menú de Página
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–6: Track View



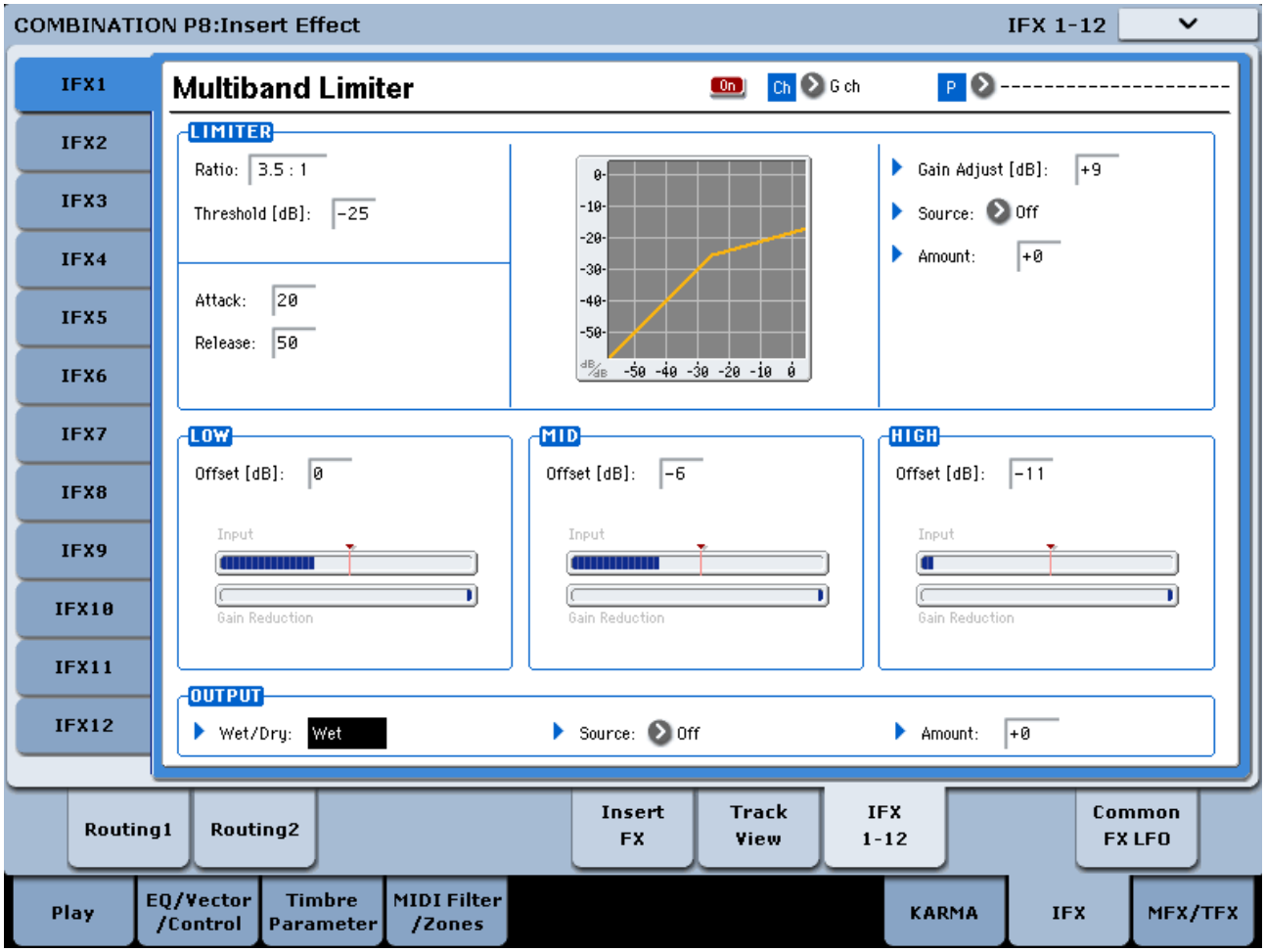
8–6a: Track View

Muestra la ruta y configuración de salida y Efectos.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–7: IFX 1–12



8–7a: IFX1

Aquí puede editar los Parámetros de cada uno de los Efectos.

IFX1 On/Off [Off, On]
Activa / desactiva el Efecto de inserción.

Ch [Ch01…16, G ch, All Routed]
Canal de control MIDI.

P [P00, P01…15, U00…15, ----------]
Preset de Efecto.

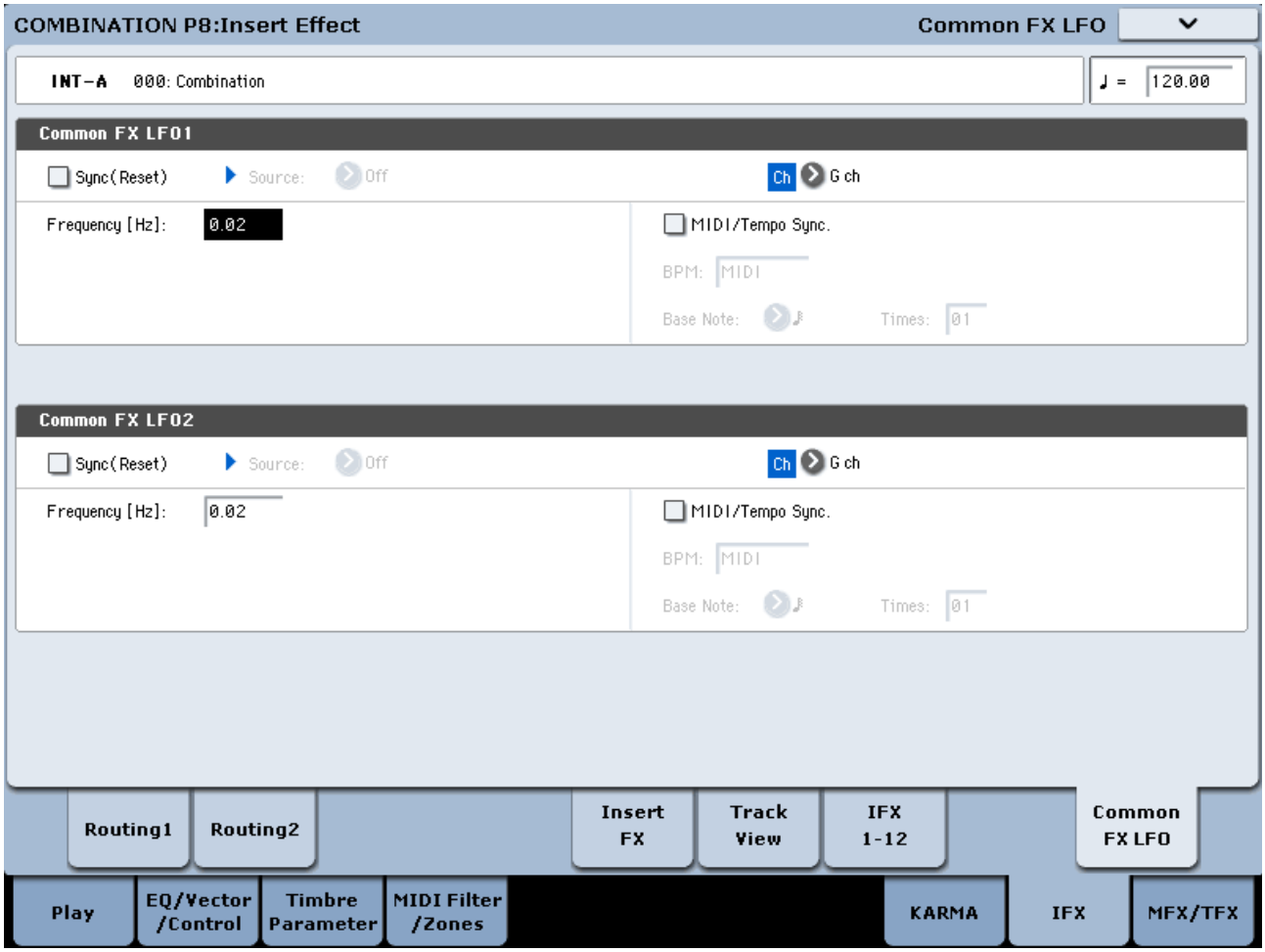
8–7b: IFX2…12

Parámetros de Efectos 2 a 12 idénticos al anterior.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–9: Common FX LFO



Aquí puede realizar Ajustes para el LFO común 1 y 2 que se usa para los Efectos de Modulación.

8–9a: Common FX LFO1

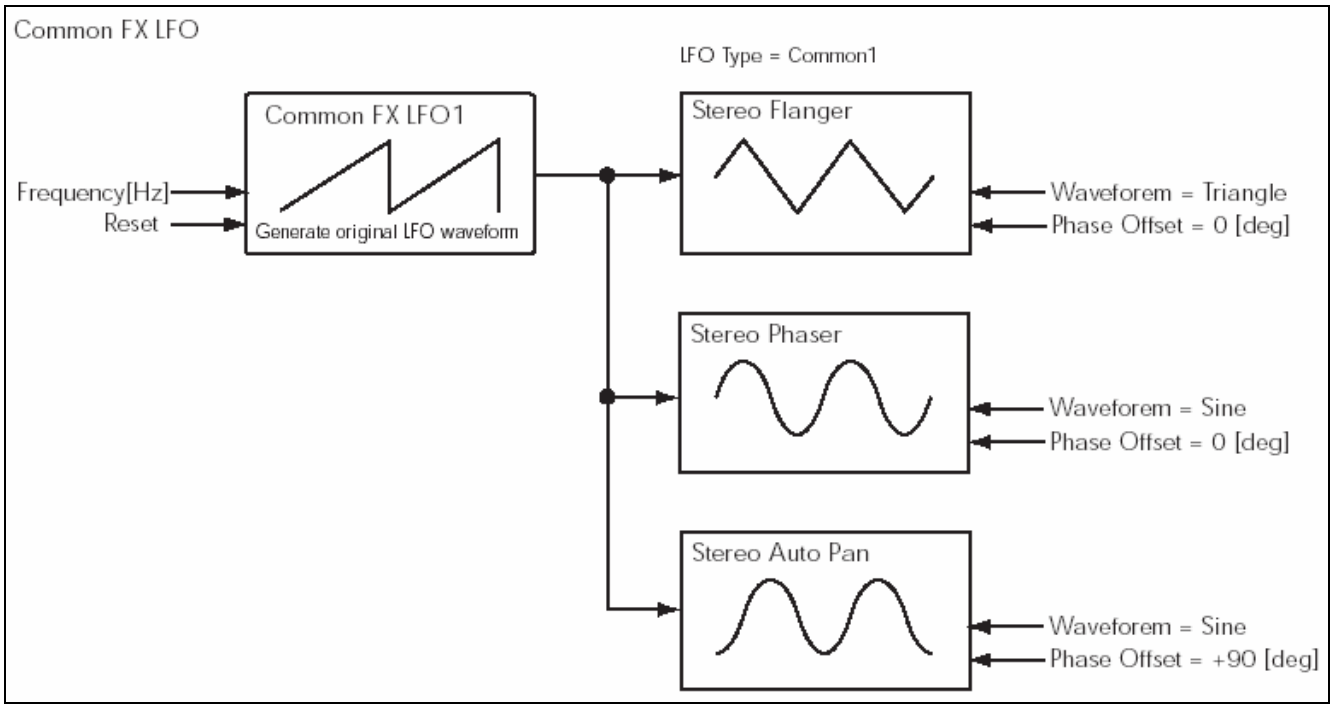
Ch [Ch01…Ch16, G ch]

Canal de control MIDI.

MIDI / TEMPO SYNC

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Si MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.



Frecuency 0…99

Especifica la frecuencia del LFO.

Base Note

Nota base.

Times01-16

Cuando MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada estos Parámetro ajustan una nota base y el nº de veces que se aplicará.

8–9b: Common FX LFO2

Parámetros idénticos a LFO 1

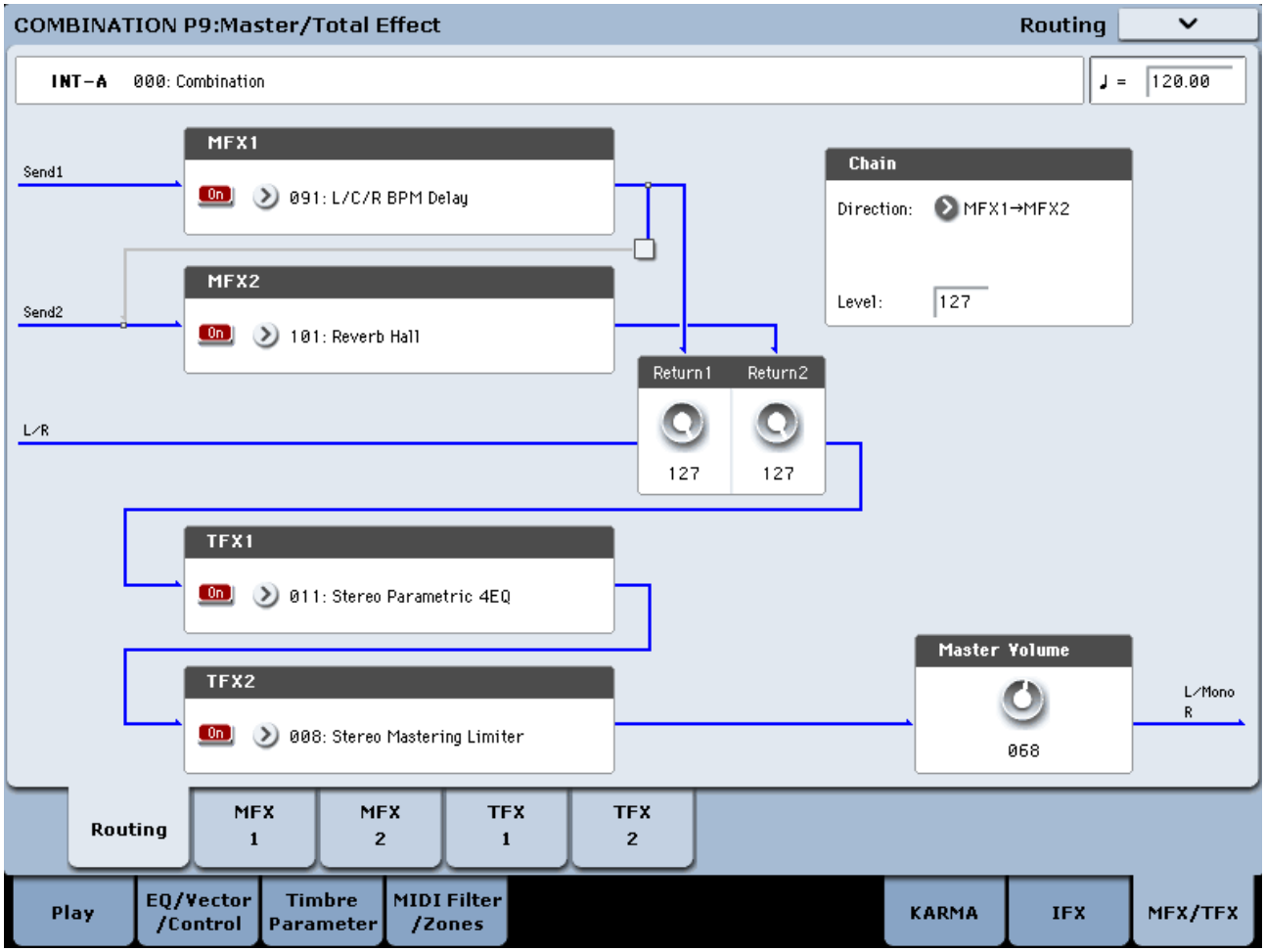
Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Combination P9: Master/Total Effect

Parámetros de Efectos principales y Efectos totales.

9–1: Routing



9–1a: MFX1, 2

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.

MFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Return 1 000-127

Return 2 000-127

Ajustan los niveles de retorno desde los Efectos principales al bus L/R.

MFX2: MFX2 [000...185] **MFX2 On/Off [Off, On]**

Parámetros idénticos a MFX1.

Chain

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

Chain Direction

Especifica la dirección de la conexión en serie.

Chain Level 000-127

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

9–1b: TFX1, 2

Parámetros de Efectos Totales 1 y 2.

TFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto Total 1.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

TFX2: TFX2 [000...185] **TFX2 On/Off [Off, On]**

Parámetros idénticos a TFX1.

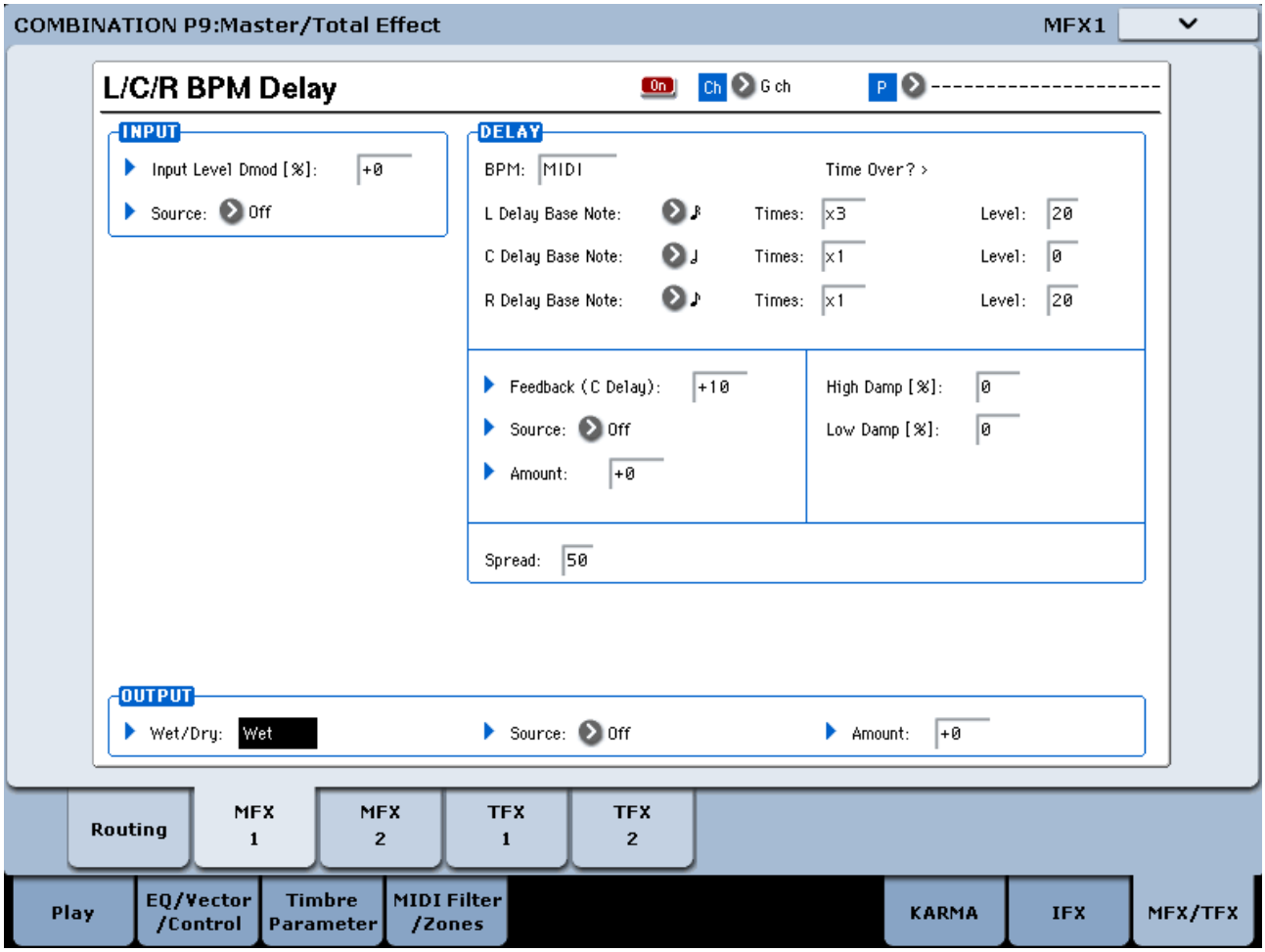
9–1c: Master Volume / Master Volume [000...127]

Ajuste de volumen principal.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

9–2: MFX1



9–2a: MFX1

Edición de Parámetros de Efecto MASTER 1.

On/Off [Off, On]
Activa / desactiva el Efecto de inserción.

Ch [Ch01…16, G ch, All Routed]
Canal de control MIDI.

P [P00, P01…15, U00…15, ----------]
Preset de Efecto.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

9–3: MFX2
9–4: TFX1
9–5: TFX2

Parámetros idénticos a MFX1.

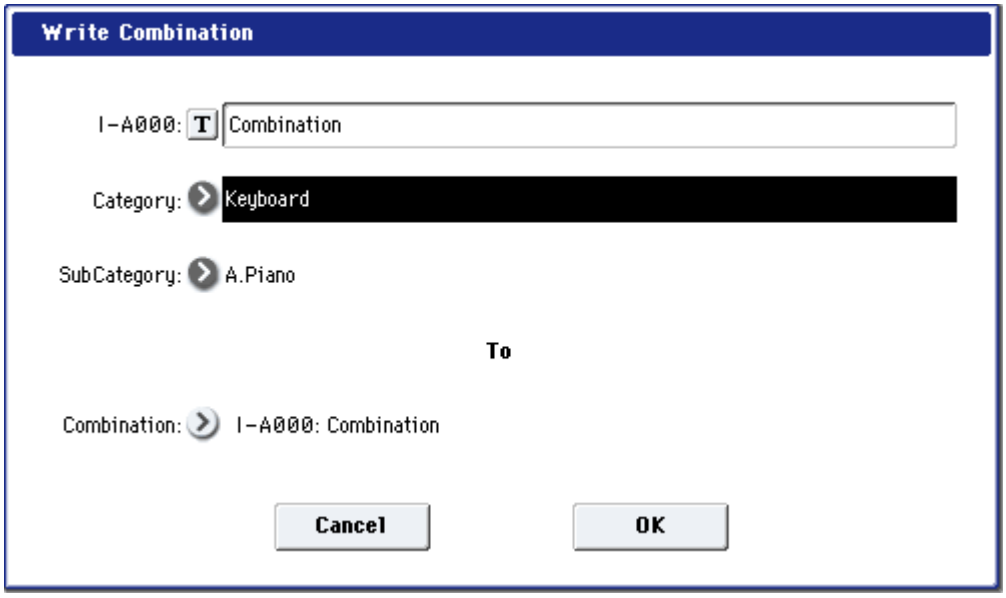
Comandos de menú de Página del Modo de Combinación

Write Combination

Use este comando para guardar la Combinación.

1. Pulse este comando.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



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

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto.

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

3. En el campo CATEGORY especifique la categoría de la Combinación.

4. Use TO COMBINATION para especificar el destino de guardado.

5. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

También puede usar la tecla SEQUERCER REC/WRITE del panel frontal para guardar la Combinación.

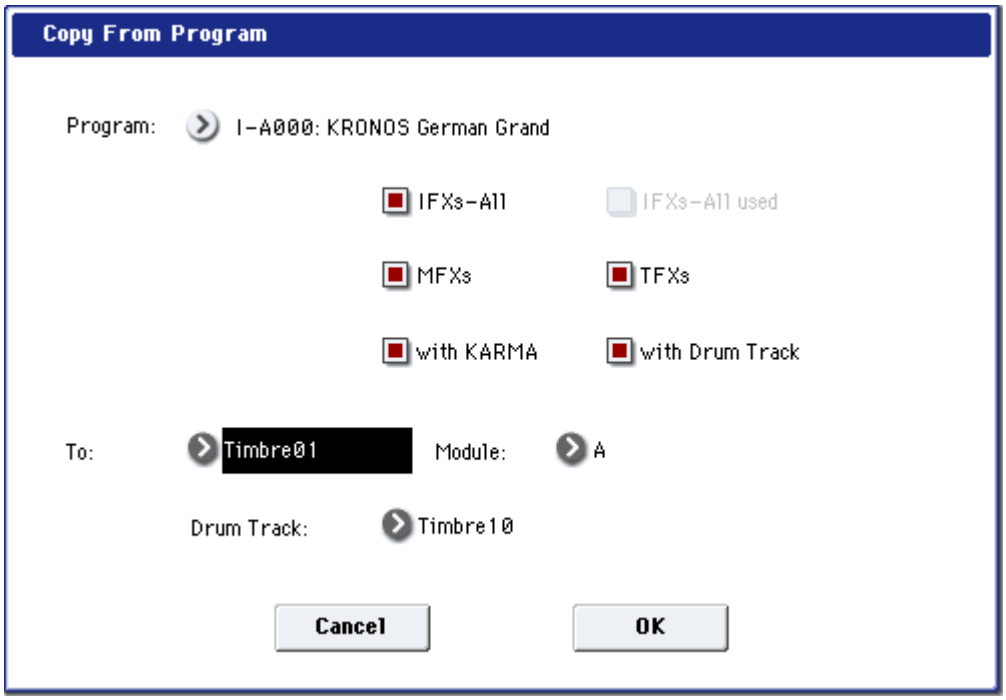
Exclusive Solo

Cuando está activado sólo se puede hacer solista un timbre.

Copy From Program

Este comando copia los Parámetros del Programa seleccionado como ajustes del timbre.

1. Seleccione este comando.



2. En Program seleccione el origen de copia.

3. Si selecciona las casillas también se copiarán los Efectos y Karma.

4. En TO seleccione el timbre destino de copia.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Optimize RAM

Este comando optimiza la memoria RAM.

1. Seleccione **"Optimize RAM".**

2. Pulse OK para optimizar.

Select Sample No.

Especifica el nº de muestra en el que serán guardados los datos.

1 Seleccione **"Select Sample No**.".

2 En **"Sample No**.," especifique el nº de muestra.

Si es estéreo: **"Sample No.(L**)" y **"Sample No.(R**)."

3 Ajuste **"Auto +12 dB O**n." para subir el volumen en +12dB.

📖 Consulte el modo SAMPLING.

4 *"Convert t*o" especifica si la muestra será convertida automáticamente en Programa.

5 Pulse OK para aplicar los Ajustes.

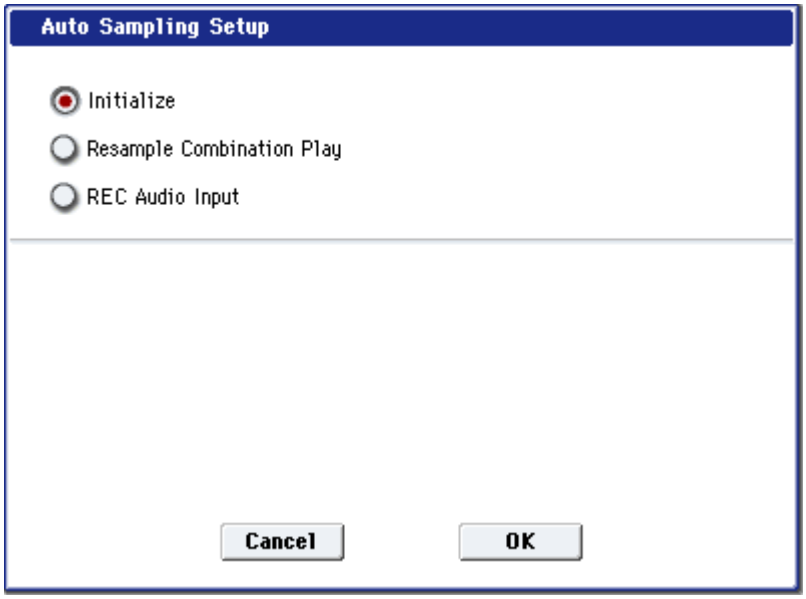
Select Directory

Le permite seleccionar el disco y directorio en el que se guardará la muestra en formato WAV.

El campo NAME le permite especificar un nombre.

Auto Sampling Setup

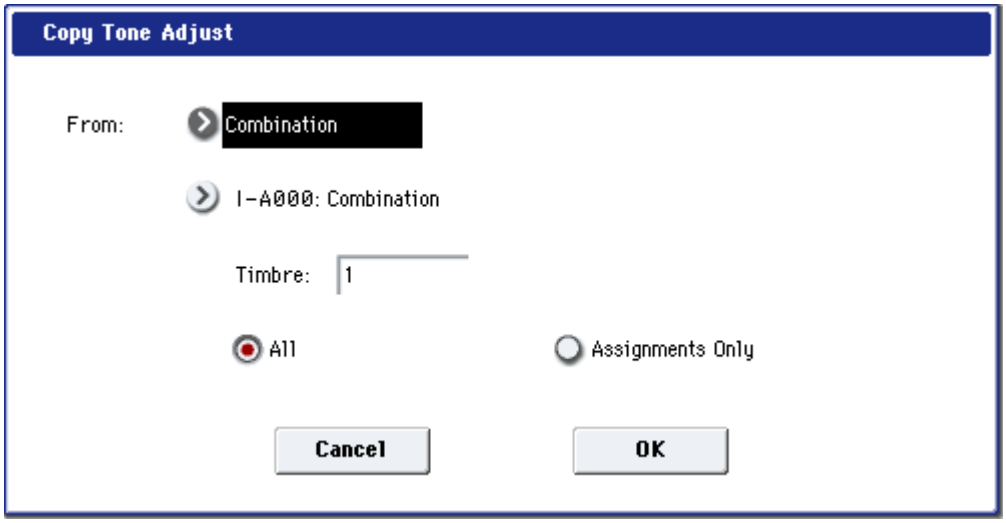
Este comando está disponible en la pestaña Audio In/Sampling de la Página Play.
Este comando configura automáticamente los Parámetros de Programa relacionados con SAMPLING.



Copy Tone Adjust

Copy Tone Adjust está disponible en la Página Control Surface cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TONE ADJUST.

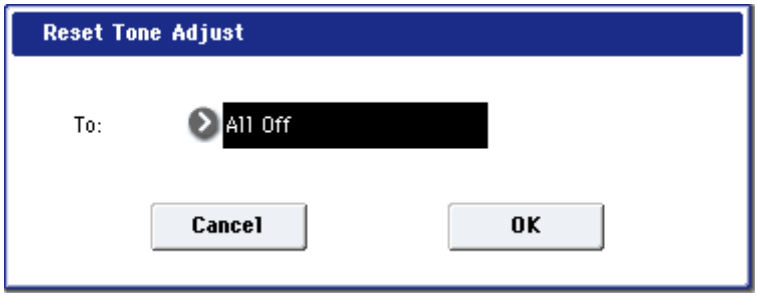
Este comando copia los Ajustes Tone Adjust del Programa, Combinación, timbre o Pista MIDI de canción.



Reset Tone Adjust

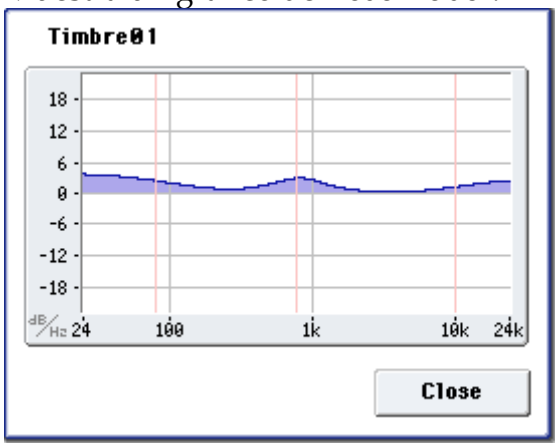
Reset Tone Adjust está disponible en la Página Control Surface cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TONE ADJUST.

Este comando inicializa los Ajustes Tone Adjust de todos los controles a sus valores por defecto.



Show EQ Graphic

Muestra un gráfico de Ecualizador.



Copy Vector Envelope

Copy Vector Envelope está disponible en la pestaña Vector Envelope de la Página Basic/Vector.
Este comando copia los Ajustes de envolvente vectorial desde el Programa, Combinación, timbre o canción especificada.

Copy Pad Setup

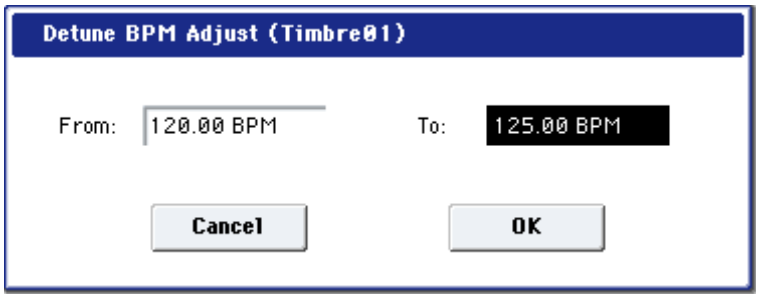
Copy Pad Setup está disponible en la pestaña Pads de la Página Basic/Vector.
Este comando copia los Ajustes de PAD desde el Programa, Combinación, timbre o canción especificada.

Detune BPM Adjust

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

Al ejecutar el comando se modificará el Parámetro DETUNE.

1. Seleccione este comando.



2. En FROM especifique el valor BPM original.

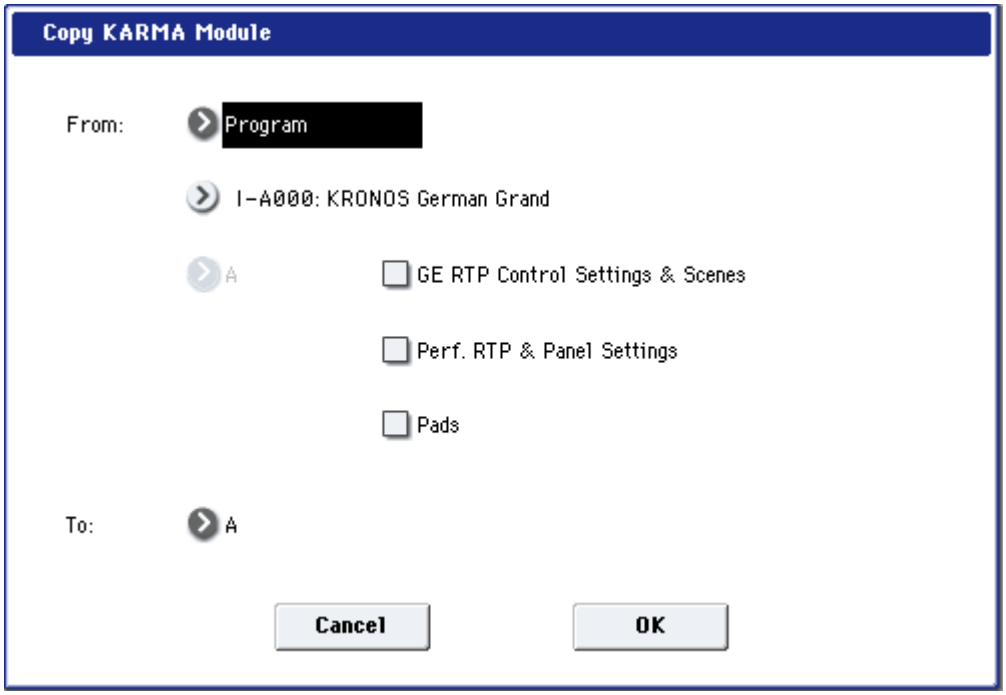
En TO especifique el valor BPM que desee.
Se calculará el valor DETUNE apropiado.

3. Para ejecutar pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

COPY KARMA MODULE

Este comando copia los ajustes del Módulo KARMA a otro Programa, Combinación, etc.

1. Seleccione COPY KARMA MODULE.



2. En FROM seleccione el origen de copia.

3. Si el origen es Combinación o canción puede seleccionar el Módulo.

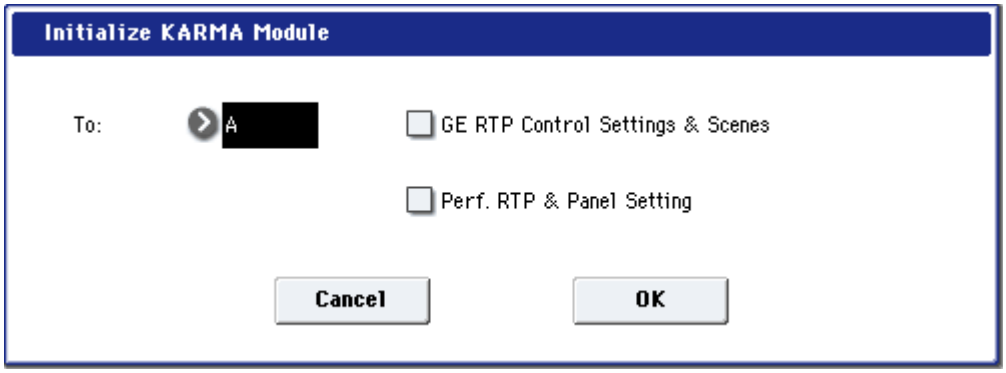
4. Si desea copiar los Parámetros KARMA RT y CONTROLS seleccione la casilla GE RTP & PANEL SETTING.

5. Para ejecutar Pulse OK.
Para cancelar Pulse CANCEL.

Los Parámetros INPUT y OUTPUT CHANNEL no serán copiados en Combinación o canción.

INITIALIZE KARMA MODULE

Si ejecuta este comando escuchará la frase o Patrón generada por GE en su estado original.



Copy Scene
Copia los Ajustes de las escenas KARMA.

Swap Scene
Intercambia los Ajustes de las escenas KARMA.

Capture Random Seed
Use en Comando de utilidad **"Random Capture"** para capturar el estado de la aleatoriedad en cualquier momento, para ponerlo en control para disparar o establecer un bucle.

Gracias a esta función, podrá capturar y volver a usar cualquier frase que desee, generada por la función KARMA.

Auto Assign KARMA RTC Name
Basado en los Parámetros GE y en los Parámetros RT que están siendo controlados, podrá asignar automáticamente nombres apropiados para los controladores y teclas KARMA en tiempo real.
Podrá elegir entre 400 nombres como Rhythm Swing% y Rhythm Complexity.
Podrá usar esta función cuando cree nuevas asignaciones de la función KARMA, o cuando cambie de selección GE.
1. Elija "Auto K.RT Name" para acceder al cuadro de diálogo.

2. Para ejecutar el comando, Pulse ("OK").
Para cancelar sin ejecutar, Pulse ("Cancel").

✍ Por favor, tenga en cuenta que incluso en el caso de un Programa precargado o una Combinación para la cual no ha editado la función KARMA, al ejecutar este comando, es posible que se asignen nombre que son diferentes de los ya especificados.

Copy Insert Effect
Este comando copia los ajustes de Efecto de inserción en los distintos modos.
1. Seleccione este comando.

2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.
Si selecciona POST IFX MIXER SETTINGS se copiarán los Parámetros de cadena, envíos, etc., junto con el Efecto.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Swap Insert Effect

Este comando intercambia los ajustes de Efecto de inserción.

1. Seleccione este comando.

2. En SOURCE 1 y SOURCE 2 especifique los Efectos de inserción que desea intercambiar.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Insert IFX Slot

Insert IFX Slot está disponible en las pestañas Routing e Insert FX de la Página IFX.
Este comando inserta un slot IFX.
Permite reconfigurar los Efectos de inserción.

Cut IFX Slot

Está disponible en las pestañas Routing e Insert FX de la Página IFX.
Este comando corta o elimina un slot IFX.
Permite reconfigurar los Efectos de inserción.

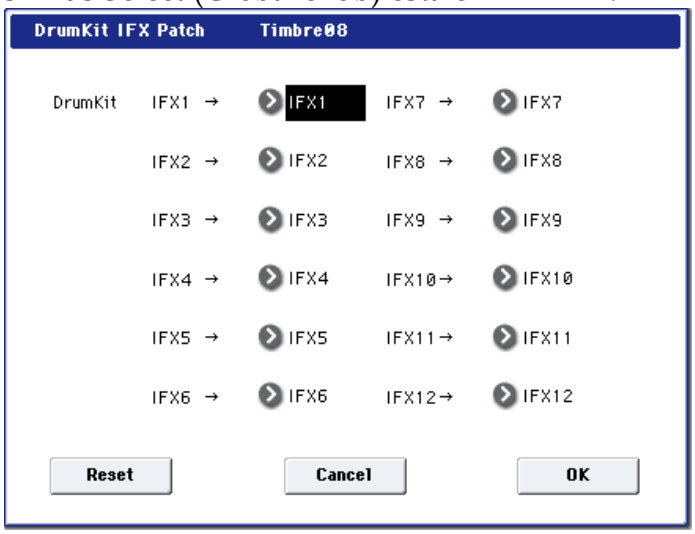
Clean Up IFX Routings

Clean Up IFX Routings está disponible en las pestañas Insert FX y Track View de la Página IFX.
Este comando arregla automáticamente los slots IFX para que sean consecutivos y
También arregla los Efectos en una cadena discontinua de manera que sean consecutivos.

Drum Kit IFX Patch

Cambia los Ajustes Bus Select de cada nota de un conjunto de batería, modificando los destinos de Efectos de inserción.

Sólo se puede ejecutar si el timbre es un Programa de batería, si "DKit" está activado y si Bus Select (Global 5–3b) está en IFX1–12.



Copy MFX / TFX

Este comando copia los ajustes de Efecto principales o Totales en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.

2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Swap MFX/TFX

Este comando intercambia los ajustes de Efectos principales o totales.

1. Seleccione este comando.

2. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Write FX Preset

Write FX Preset está disponible en las Páginas IFX 1–12, MFX 1 y 2, y TFX 1 y 2.

Este comando guarda el Preset de Efectos actual.

Copy Drum Track

Este comando copia el patrón de la pista de Batería y otros ajustes desde otro programa, combinación o canción. Tenga en cuenta que el programa de Batería usado por la pista de Batería no se copia; necesitará configurar un Timbre para recibir el canal de MIDI de la pista de Batería y seleccionar un programa apropiado de Batería para ese Timbre.

Erase Drum Track Pattern

Esto borra el patrón de pista de batería especificado.

Modo de Secuenciador

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

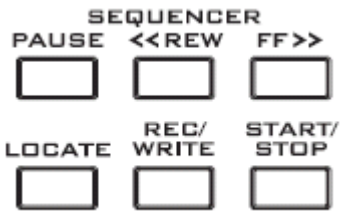
Los datos de canción, patrones y listas del modo de secuenciador y las muestras del modo SAMPLING deben guardarse antes de apagar la unidad. De lo contrario se perderán.

Al crear pistas de audio, recomendamos que se guarden en el disco duro interno, ya que las pistas de audio solamente pueden ser grabadas y reproducirse desde el disco duro interno.

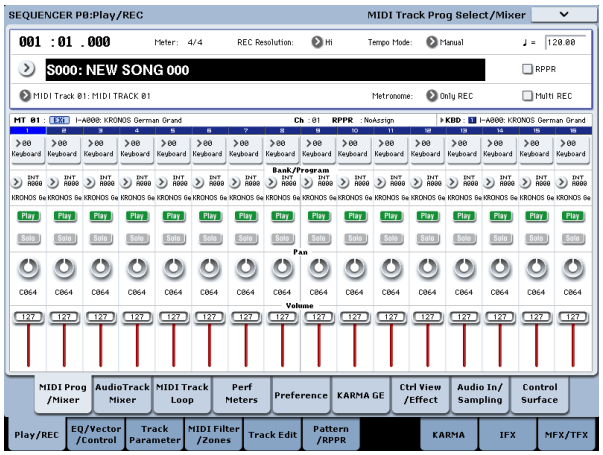
Para grabar pistas de audio, **MIDI Clock** debe establecerse en **Internal**. Para obtener más información, vea “MIDI Clock
(MIDI Clock Source)”.

Reproducción de canción

Lo primero que debe hacer es cargar la canción desde disco, etc.
Primero vamos a iniciar las canciones de demostración.



1. Pulse la Tecla MODE SEQ para entrar en Modo de Secuenciador.
Aparece la Página: modo de secuenciador P0: PLAY/REC.



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

3. Pulse la tecla START/STOP.

Se iniciará la Reproducción.

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

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

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

5. PAUSE: tecla de pausa.

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

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

Grabación MIDI

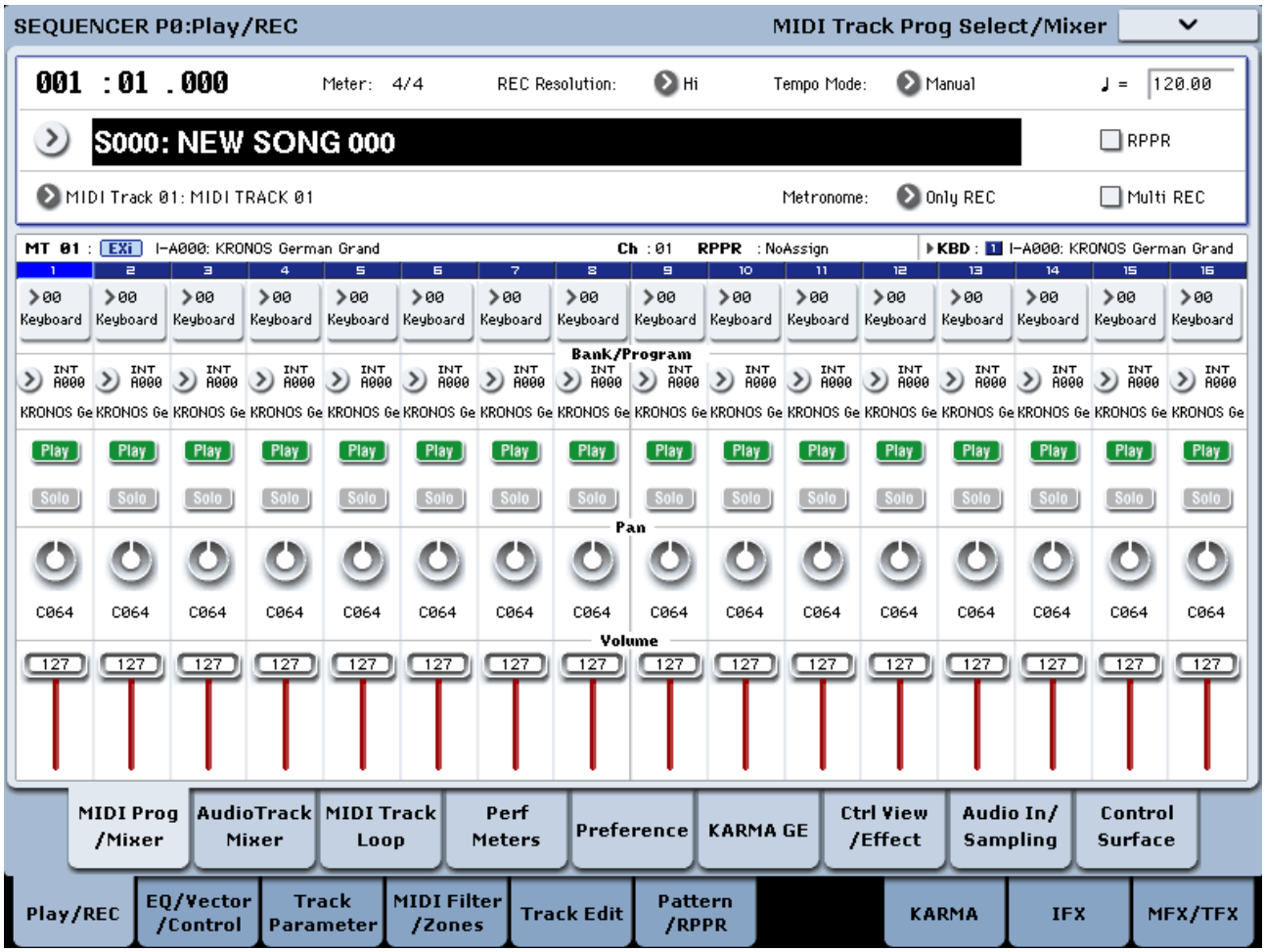
- Máximo de 400.000 eventos, 200 canciones y 999 compases por canción.
- Función RPPR de Reproducción de patrones.
- Resolución máxima de tempo 1/480.
- 16 pistas.
- Función de bucle de Reproducción.
- 697 patrones preset.
- Grabación en tiempo real y paso a paso.
- Reproducción sincronizada mediante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

Protección de Memoria

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

Sequencer P0: Play/REC

0–1: MIDI Track Prog Select/Mixer



Aquí puede realizar ajustes básicos de Grabación y Reproducción para cada pista.

0-1a: Localización

Indica la localización actual en forma de compás, tiempo y valor de reloj.

Si modifica estos valores cambiará la posición actual.

Meter

Una vez que se ha grabado un compás, se utilizará el mismo compás para todos los siguientes. Un valor de **/** significa que se está usando el valor de compás anterior.

Si desea cambiar el compás, cambie el valor **/**. Una vez que ha grabado en un compás diferente, el compás de otros compases que se produzcan simultáneamente cambiará. Por ejemplo, si graba el segundo compás de la pista 2 utilizando un tiempo de 7/8, todos los compases nº2 de otras pistas cambiarán también a 7/8.

Asignando diferentes compases a lo largo de la canción, puede cambiar el compás en cualquier punto de la canción. No obstante, los compases que se produzcan al mismo tiempo no pueden tener distinta asignación de compás.

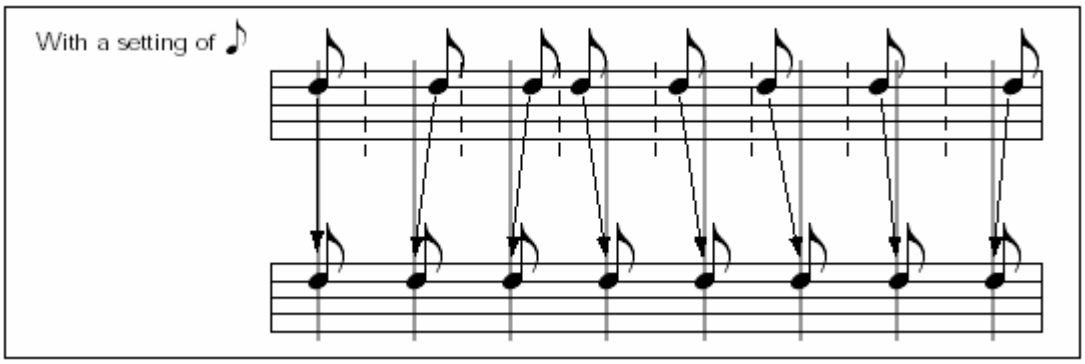
Si cambia un compás grabando o editando, cambiará la asignación de compás de todos los compases que se produzcan al mismo tiempo. Por ejemplo, si cambia el quinto compás de la pista 6 a 3/4, todos los quintos compases de las demás pistas se cambiarán a 3/4.

Los compases que se conviertan en más largos tendrán silencios al final de los mismos, y los compases que sean más cortos no reproducirán los datos que excedan de la nueva longitud.

No obstante, estos datos no se perderán, y si vuelve a cambiar el compás a su estado original, los datos sonarán de nuevo.

REC Resolution

Resolución de cuantización de Grabación en tiempo real.
Con un valor HI los datos no serán cambiados.



La cuantización en tiempo real determina la forma en que es corregido el tiempo de su interpretación durante la grabación.

Con un valor HI, el valor de cuantización está determinado por la resolución base de la canción sin corrección de tiempo.

Con un valor de ♩, todo lo que toque se grabará como notas negras.

La grabación de datos variables como Presión o joystick utiliza mucha memoria. Puede reducir la memoria usada ajustando la cuantización a un valor distinto de HI.

No obstante, antes de grabar debe comprobar este valor para asegurarse de que la cuantización no es demasiado baja.

Si lo es, los datos continuos pueden sonar a saltos o poco naturales.

Tempo Mode [Auto, Manual, REC]

Este Parámetro determina la forma en que se comporta la pista de tempo durante la Reproducción. Pueden seleccionarse tres opciones durante la grabación: MAN, AUT y REC.

Se pueden seleccionar dos opciones durante la Reproducción: MAN y AUT.

Si ajusta el modo de tempo a MAN podrá ajustar el tempo. Si selecciona AUT, el tempo cambia de acuerdo a los datos de tempo de la pista de tempo, y no podrá cambiar manualmente el tempo.

Tempo 040-240, EXT

Este Parámetro determina el tempo de la canción.

Cuando el Parámetro MIDI Clock Source está en EXT, aparecerá EXT. En este caso el tempo está determinado por el tempo del aparato MIDI externo.

Song Select [000…199]

Utilice el botón de selección para seleccionar la canción que desee.

Si Selecciona un nº que no tiene canción asignada podrá crear una nueva canción.

Track Select [MIDI Track01…MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

Este Parámetro le permite seleccionar una pista para grabación y Reproducción : la pista actual.

Cuando toque el teclado, sonará el Programa asignado a esa pista.

MASTER TRACK: pista maestra o pista de tempo.

RPPR ON/OFF

Activa / desactiva la función RPPR.

Metronome [Only REC, REC & Play, Off]

ONLY REC: sólo sonará durante la Grabación.

REC & PLAY: sonará durante la Grabación y Reproducción.

OFF: no sonará.

Aunque el metrónomo esté en OFF, sonará durante la cuenta atrás.

Multi REC

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

Este modo también puede usarse para grabar una serie de pistas directamente desde un Secuenciador MIDI externo. En este caso, los datos grabados recibidos en el MIDI In se grabarán en las pistas cuyos canales MIDI correspondan a los canales MIDI de los datos recibidos.

0–1b: Track Program Select

Selected Track Info: Información de pista seleccionada

Muestra el nº de pista, banco, nº y nombre de Programa de la pista seleccionada.

Track Category [00...17]
Categoría de Pista.

Program Select [INT–A...F, USER–A...G: 000...127 G, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

Selecciona el Programa que usará cada pista.

PLAY/MUTE/REC

Este Parámetro determina es estado de la pista de grabación.

Si se selecciona PLAY, los datos serán reproducidos.

Si se selecciona MUTE, los datos no serán reproducidos y desaparecerá el número de pista de la pantalla.

Cuando se selecciona REC, la pista está preparada para grabar.

En la grabación multipista, use este Parámetro para seleccionar las pistas en las que desea grabar.

Pan [RND, L001...C064...R127]

Panorama de Pista MIDI.

Volume [000...127]

Volumen de Pista MIDI.

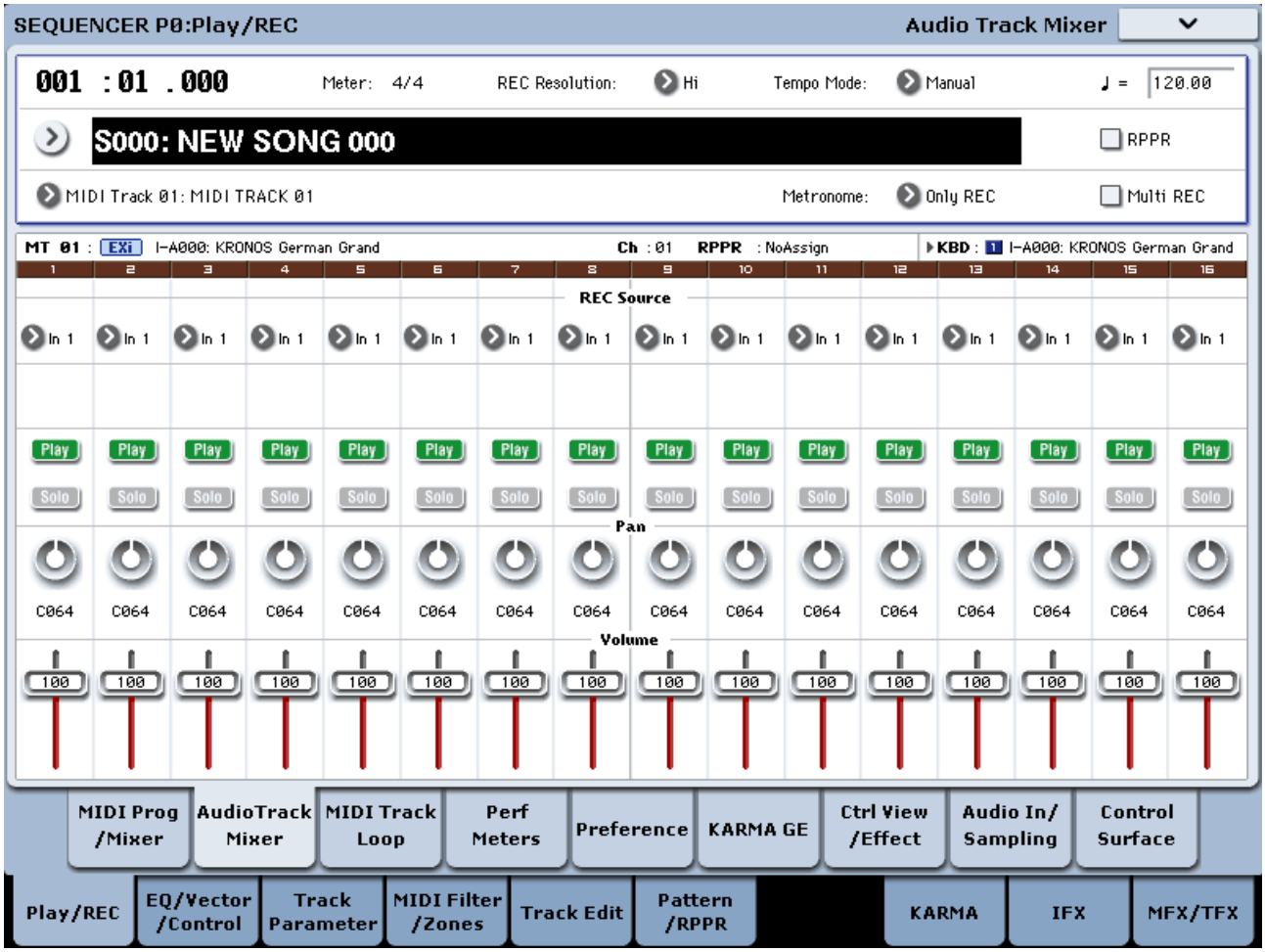
Track 02...16:

Parámetros de Pistas 2 a 16 idénticos a la Pista 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–2: Audio Track Mixer: Mezclador de Pista de Audio



En esta Página puede especificar el origen de Grabación, Play/Mute, SOLO, pan, y volumen de Reproducción.

0–2a: Audio Track Select

Selected Track Info:

Consulte “0–1b.”

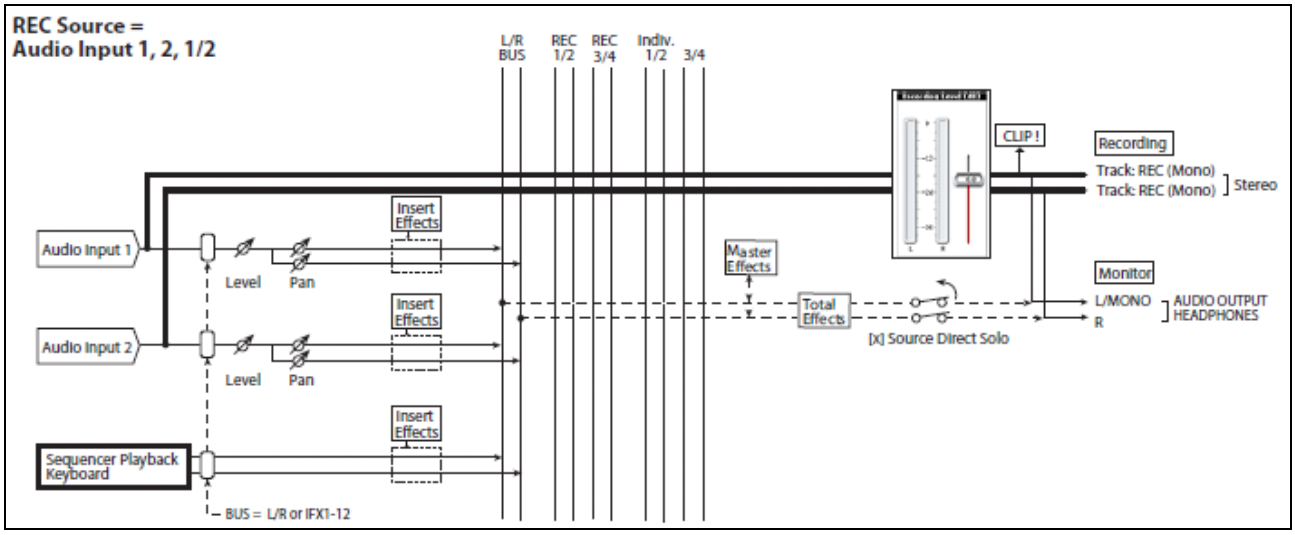
Track 01:

Nº de Pista de audio.

REC Source

Selecciona el origen de Grabación de la Pista.
En el campo de Selección de Pista puede Seleccionar una Pista de audio y podrá monitorizar la señal "REC Source" de dicha Pista.

Audio Input, S/P DIF L, R, S/P DIF L/R: elija esta opción si desea grabar directamente el audio de las entradas AUDIO INPUT o S/P DIF.
La señal se graba directamente sin tener en cuenta los Parámetros "Pan," "Level," "Solo," y "Play/Mute."
Si activa "Stereo Pair" y Selecciona Audio Input 1/2, AUDIO INPUT 1 se envía a la Pista impar y AUDIO INPUT 2 se envía a la Pista par.



L, R, L/R: se grabará el bus L/R después de pasar por TFX 1 y **2.** Permite la Grabación de señales externas así como del sonido interno del KRONOS.
Si activa "Stereo Pair" L se envía a la Pista impar y R se envía a la Pista par.

REC 1, 2, 1/2, REC 3, 4, 3/4: Se grabarán los buses REC 1/2 o REC 3/4.
Puede mezclar varias entradas de audio a los buses REC, junto con Efectos de inserción.
Si activa "Stereo Pair" y REC BUS 1 ó 3 se envía a la Pista impar y REC BUS 2 ó 4 se envía a la Pista par.

Indiv.: se grabarán los buses Individuales.

Play / Rec / Mute

Selecciona el estado de la Pista.
PLAY: Reproducción
REC: Grabación
MUTE: Silencio
En Grabación en una Pista sólo una Pista puede estar en Grabación
En Grabación multi Pista, varias Pistas pueden estar en Grabación

Solo On/Off

Modo Solista

Pan

Panorama

Volume

Volumen de las Pistas de audio 1–16.

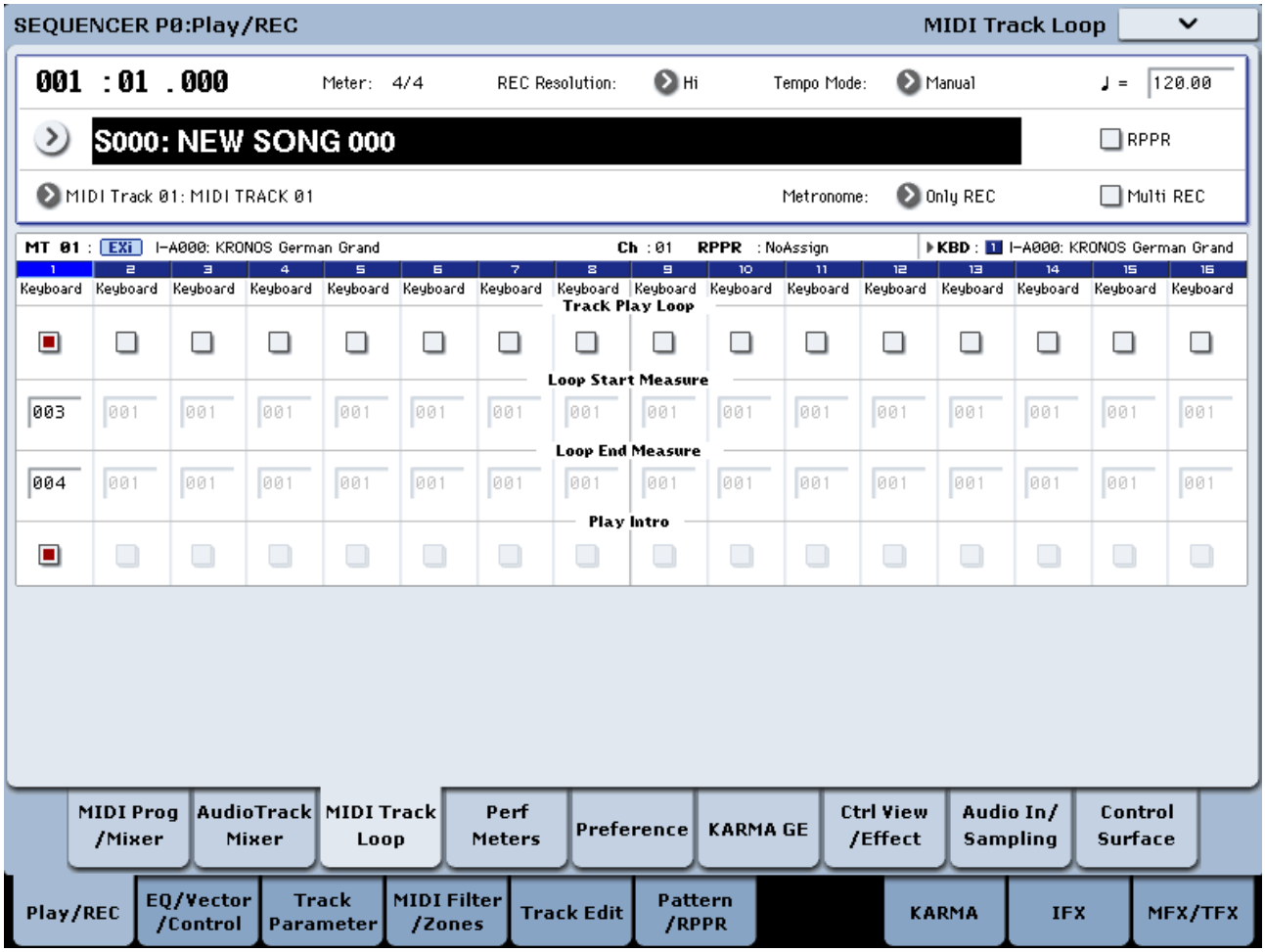
Track 02...16:

Parámetros de Pistas 2 a 16 idénticos a la Pista 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–3: MIDI Track Loop



Ajusta la Reproducción continua de las pistas de forma independiente.

0–3a: Track Select

Consulte “0–1b.”

Track Play Loop

Activada: la Reproducción será continua entre START MEASURE y END MEASURE.

Loop Start Measure 1-999

Punto inicial del bucle de Reproducción.

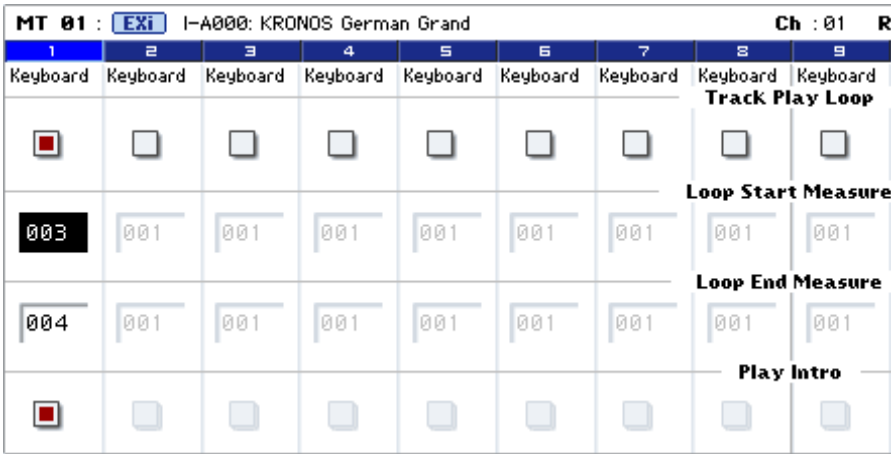
Loop End Measure 1-999

Punto final del bucle de Reproducción.

Play Intro

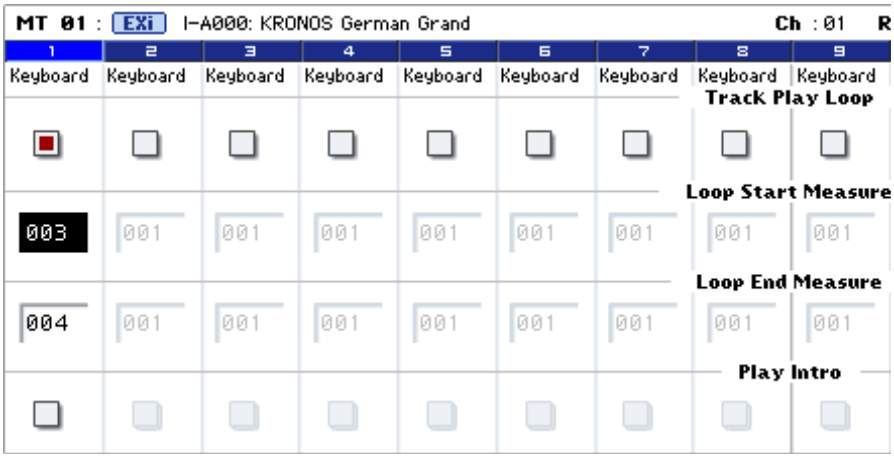
El Parámetro “Play Intro” le permite iniciar la Reproducción de bucle de pista tras reproducir la introducción.

Seleccionada: Una vez que se han reproducido una vez los compases anteriores a “Loop Start Measure” se reproducirá el bucle entre “Loop Start Measure” – “Loop End Measure”.
No-seleccionada: El bucle se reproducirá inmediatamente
Ejemplo
“Play Intro” Seleccionado



Track 1 se reproducirá así: M001–M002–M003–M004–M003–M004–M003–M004…

“Play Intro” no-seleccionado



Track 1 se reproducirá así: M003-M004-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

Track 02...16:

Parámetros de Pistas 2 a 16 idénticos a la Pista 1.

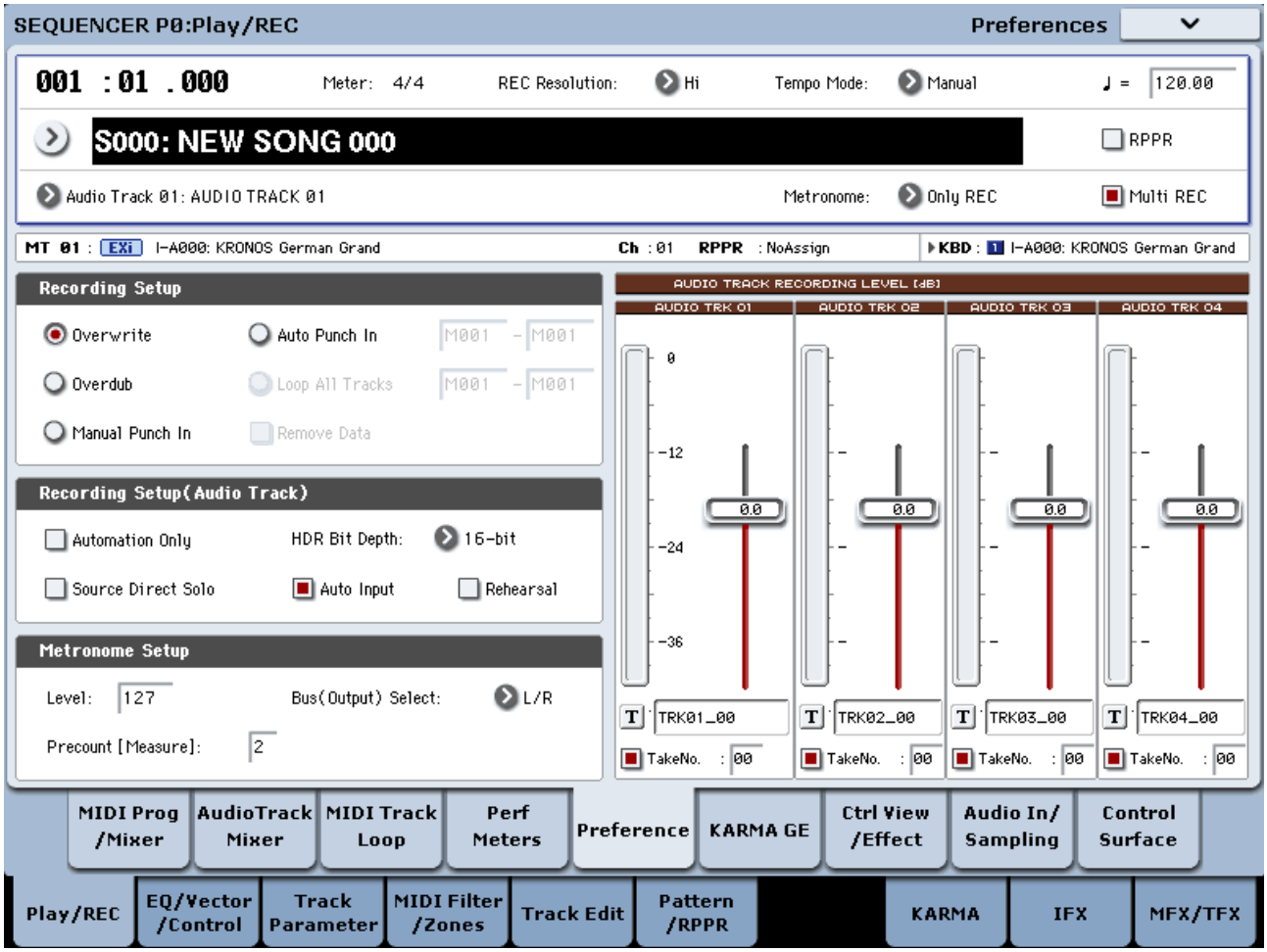
Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–4: Performance Meters

Esta página le permite ver el rendimiento en tiempo real de KRONOS, incluyendo el uso de las voces y efectos.

0–5: Preferences



Aquí puede seleccionar el método de Grabación en tiempo real y ajustar el metrónomo.

Consulte “0–1b.”

0–5a: Recording Setup

Reemplazar: OVERWRITE

En el modo de grabación OVERWRITE, los datos existentes en la pista seleccionada son reemplazados a partir del compás en el que empiece la grabación.
Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Cuando haya terminado pulse START/STOP.
EVENTOS DE AUDIO: solamente serán reemplazados los compases que grabe, los demás compases quedarán sin cambios.
EVENTOS DE AUTOMATIZACIÓN: todos los datos siguientes al compás de inicio de Grabación serán borrados.

Regrabación: OVERDUB

Seleccione OVERDUB, si desea añadir datos de automatización a una Pista de audio ya grabada. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Cuando haya terminado pulse START/STOP.
EVENTOS DE AUDIO: solamente serán reemplazados los compases que grabe, los demás compases quedarán sin cambios.
EVENTOS DE AUTOMATIZACIÓN: los datos existentes no cambian y los nuevos datos se sumarán a ellos.

Grabación por Pinchazo Manual: MANUAL PUNCH IN

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

Grabación por Pinchazo: AUTO PUNCH IN

En este modo de Grabación, puede regrabar un compás (o compases) específico en una pista que ya contiene datos. Los datos anteriores serán borrados.
PARA Manual Punch In y Auto Punch In:
EVENTOS DE AUDIO y EVENTOS DE AUTOMATIZACIÓN: solamente serán reemplazados los compases que grabe, los demás compases quedarán sin cambios.

Grabación continua: LOOP ALL TRACKS

Los datos se graban en varias pasadas. Solamente se pueden grabar datos de automatización. Por tanto si Ajusta "Track Select" a Audio Track, y Selecciona "Automation Only" Off, no podrá iniciar la Grabación.

Remove data

Durante la Grabación puede pulsar REC/WRITE o activar la casilla REMOVE DATA para borrar los datos musicales especificados.
Está disponible en el tipo LOOP ALL TRACKS.

Activada: puede borrar datos musicales no deseados. Pulse la nota o controlador que desee borrar.

0–5b: Recording Setup (Audio Track) Pista de audio
Configuración de Grabación: Recording Setup (Audio Track)

Automation Only

Normalmente grabará con esta casilla desactivada, de modo que se grabarán eventos de audio y eventos de automatización a la vez.
Si la activa sólo se grabarán eventos de automatización. Se usa para añadir la automatización después de la Grabación de audio.

Auto Input

Este Parámetro controla la monitorización durante la Grabación.
Automáticamente cambia todas las Pistas listas para Grabación entre monitorizar la entrada de Grabación, y la Reproducción de Pista, de acuerdo con si la Grabación está o no activa.

Normalmente debe estar activada.

Source Direct Solo

Si está desactivada las señales L/R (post-TFX) y bus de línea especificadas en “REC Source” se enviarán desde las tomas L/R tal como esté especificado en Audio Input “Bus Select (IFX/Indiv.)” y post-IFX “Bus Sel.”. este es el Ajuste normal.
Si la activa monitorizará solamente la señal que está siendo grabada.

📖 Nota adicional: si “REC Source” es L/R, este Ajuste es ignorado.

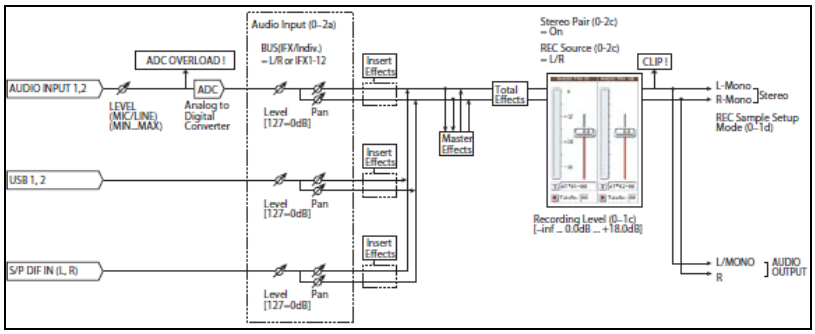
Rehearsal

Seleccione esta casilla si desea ensayar antes de la Grabación real en Pista de audio.

0–5c: Audio Track Recording Level [dB]

Nivel de Grabación de Pista de audio: Audio Track Recording Level

Indica el nivel de entrada de la Pista de audio Seleccionada en el campo de Selección de Pista “Track Select” (en Grabación en una Pista), o en las Pistas cuyo estado es REC en Grabación multi Pista.



Recording Level 1, 2, 3, 4

Level Meter 1, 2, 3, 4

Ajusta la etapa final de nivel de señal de cada “REC Source” que será grabado en las Pistas de audio.
Ajuste el nivel al máximo posible pero sin que llegue a “CLIP !”.
El Ajuste por defecto es 0 dB.

Take

Si va a realizar varias tomas active la casilla “Take”.

0–5d: Metronome Setup

Parámetros de metrónomo.

BUS Select

Selecciona el bus de salida del metrónomo.

Level

Ajusta el nivel del metrónomo.

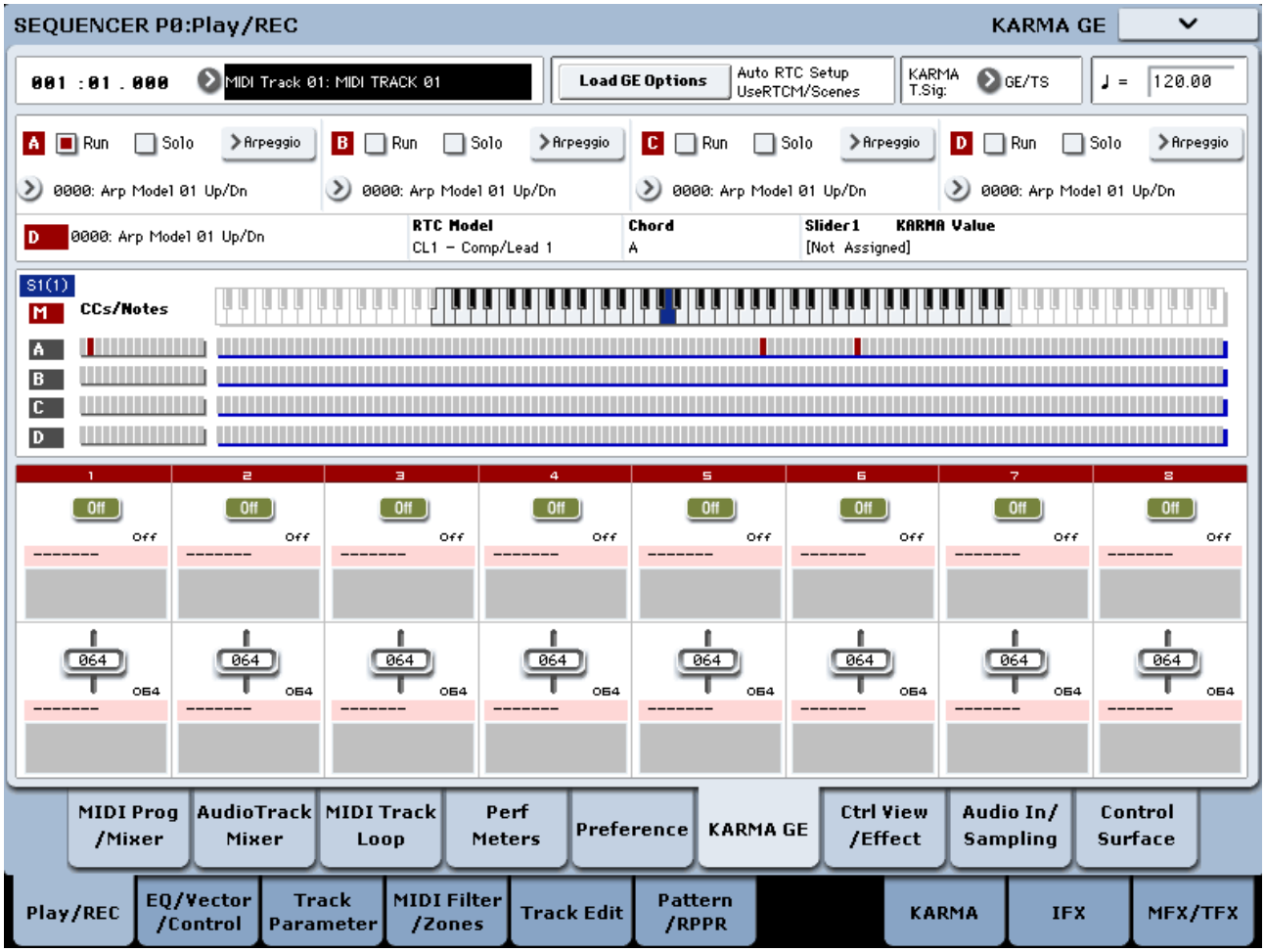
Precount 0-2

Ajusta los compases de cuenta atrás.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–6: KARMA GE



0–6a: Location, Track Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Consulte “0–1a: Location, Song/Track Select”

Pulse “Load GE Options” para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.

De esta forma al seleccionar un GE se inicializarán los controles KARMA en tiempo real a los valores guardados en dicho GE.

En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.

Tempo

TEMPO para ajustar el tempo de la función KARMA.
Este ajuste se guardará al guardar el Programa.
El rango es 40-240. Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature) [GE/TS, 1/4…16/4, 1/8…16/8, 1/16…16/16]

Tipo de compás KARMA

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

0-6b: GE SELECT

Use este campo para seleccionar un GE.
También puede seleccionar GE por categoría.

A (Módulo A):

Run

Funcionarán los Módulos KARMA cuya casilla RUN esté activada.

Solo

Active esta casilla cuando desee escuchar un Módulo solamente.

B, C, D (Módulos B, C, D):

Parámetros idénticos al anterior.

0–6c: Note/CC Activity

Información de notas y actividad CC.

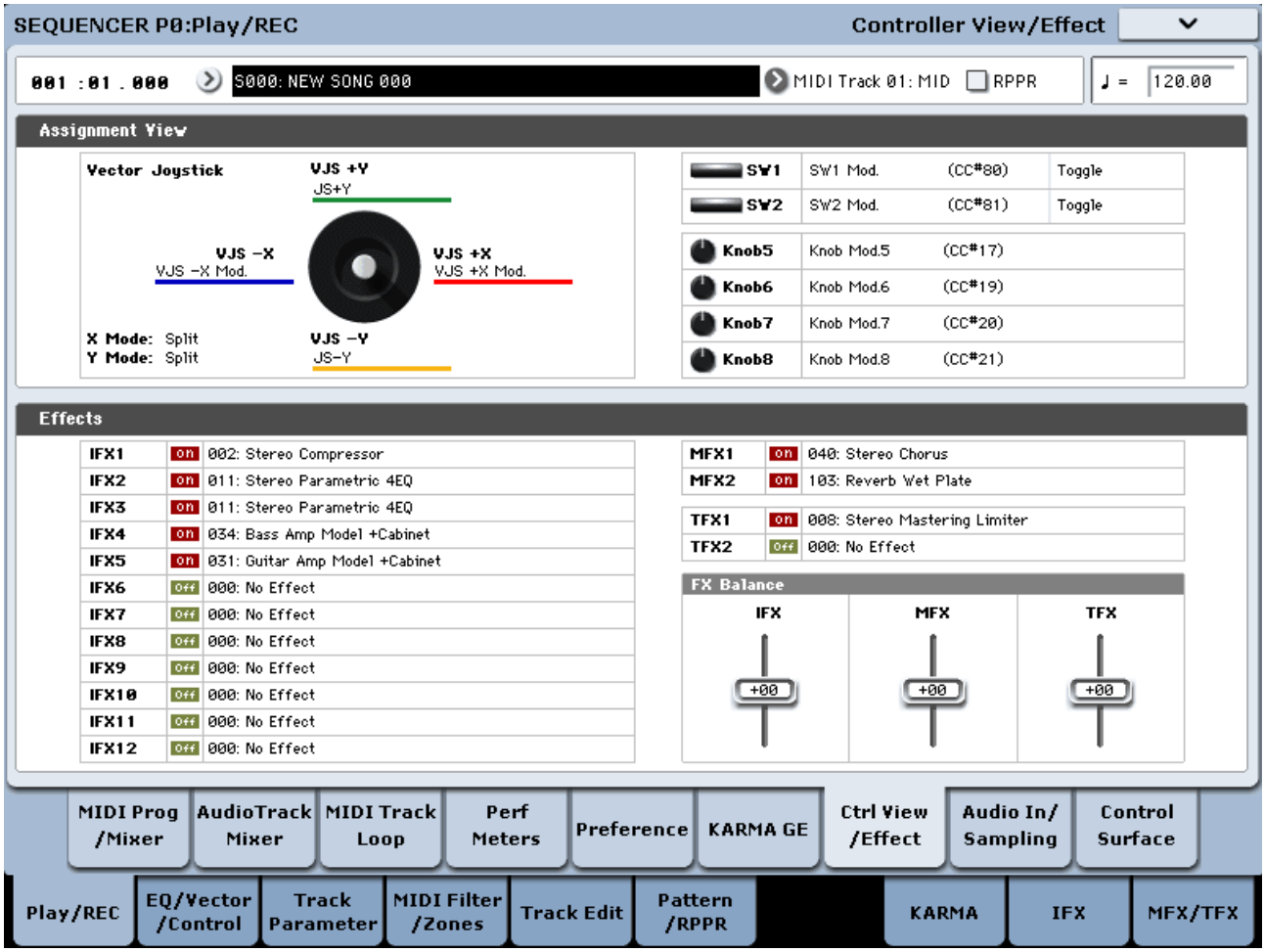
0–6d: Realtime Controls

Muestra los nombres de los controladores KARMA SLIDERS 1–8, etc., y los Ajustes de dichos controladores.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–7: Controller View/Effect



0–7a: Location, Song/Track Select

Location [001:01.000…999:16.191] / Song Select [000...199] Track Select [MIDI Track01…MIDI Track16,
Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

RPPR [Off, On] / Tempo (_) [040.00...240.00, EXT]

Consulte “0–1a: Location, Song/Track Select”

0–7b: Assignment View

VJS: Este área muestra información sobre el vector joystick.

0–7c: Effects

Información de Efectos.

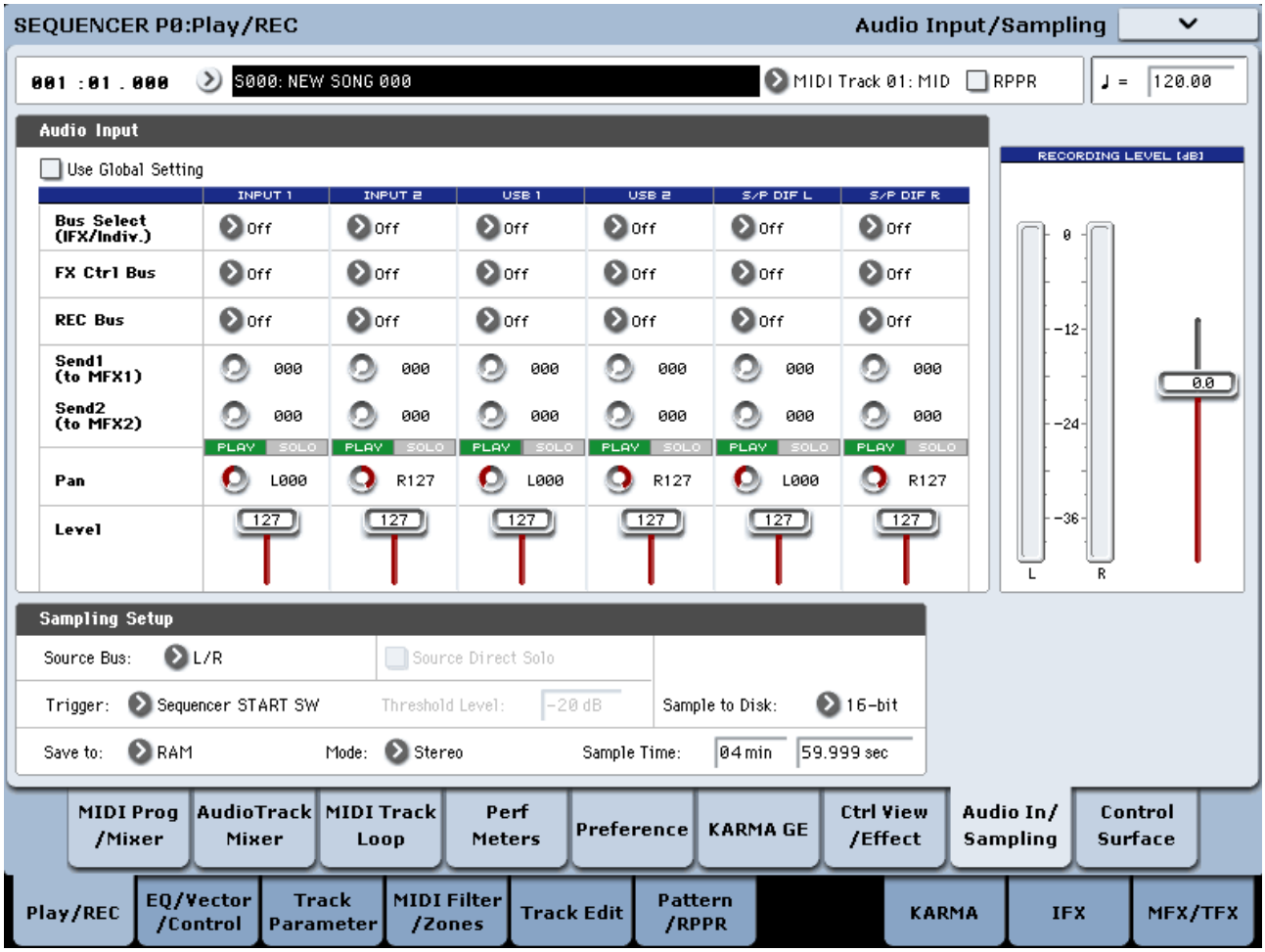
FX Balance

Controla el balance de Efectos.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–8: Audio In/Sampling



0–8a: Audio Input

Use Global Setting

Si activa este Parámetro se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, USB, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en Global P0: Basic Setup – Audio.
Si no lo activa se usarán los Ajustes de entrada Audio Input (Input1, Input2, Input3, Input4, S/P DIF L, S/P DIF R) que especifique en esta Página.

Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R, USB
Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

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

USB

Entradas de audio USB.

Entradas de micro/línea 1 y 2

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

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia.
Utilice el ajuste "LINE" (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.
Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.
Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

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

Controles LEVEL

Estos mandos te permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.
El ajuste "MIN" es la ganancia unidad; el ajuste "MAX" proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

S/P DIF IN & OUT

Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/ P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.
Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.
Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro "**System Clock**" de la página "Global P0: Basic Setup".

Bus Select (IFX/Indiv.)

Especifica el bus de salida de cada señal de audio.
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún bus.
Pero puede grabar la señal de audio usando P0: Play/REC – Audio Track Mixer, Parámetro "REC Source": Audio Input 1–2, S/P DIF L, S/P DIF R.
L/R: la señal de entrada de audio se envía al bus L/R.
Permite grabar los sonidos internos de KRONOS junto con la **entrada de audio.**
Ajuste "REC Source": L/R.
IFX1...12: la señal de entrada de audio se envía al bus IFX1–12.
Elija esta opción cuando desee aplicar un Efecto de inserción durante la Grabación.
Ajuste "REC Source" para que coincida con el Ajuste de post-IFX "Bus Select".
1-4: la señal de entrada de audio se envía en mono a INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía en estéreo mediante el Parámetro "Pan" a INDIVIDUAL 1 / 2, 3 / 4**.**
Ajuste "REC Source" al valor INDIV. correspondiente.
✍ Si cambia "Bus Select (IFX/Indiv.)" desde Off a L/R o IFX, el nivel de volumen puede subir abruptamente. Tenga precaución.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.

1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
"Send1 (to MFX1)" envía la señal al Efecto MASTER 1.
"Send2 (to MFX2)" envía la señal al Efecto MASTER 2.
Si "Bus Select (IFX/Indiv.)" se Ajusta a IFX1–12, los niveles de envío a los Efectos MASTER son especificados por los Ajustes "Send1" y "Send2" que siguen IFX1–12.

PLAY/MUTE

Reproducción o silencio.

SOLO On/Off

Entrada de audio solista.

Pan

Panorama.

Level

Especifica el nivel de la entrada de audio.

Normalmente debe estar en 127.

Si no está usando las entradas de audio Ajuste "Bus Select (IFX/Indiv)" a off, o Ajuste "Level" to 0, para evitar cualquier ruido residual.

También debe Ajustar **REC Bus y** "FX Control Bus" a OFF si no los está usando.

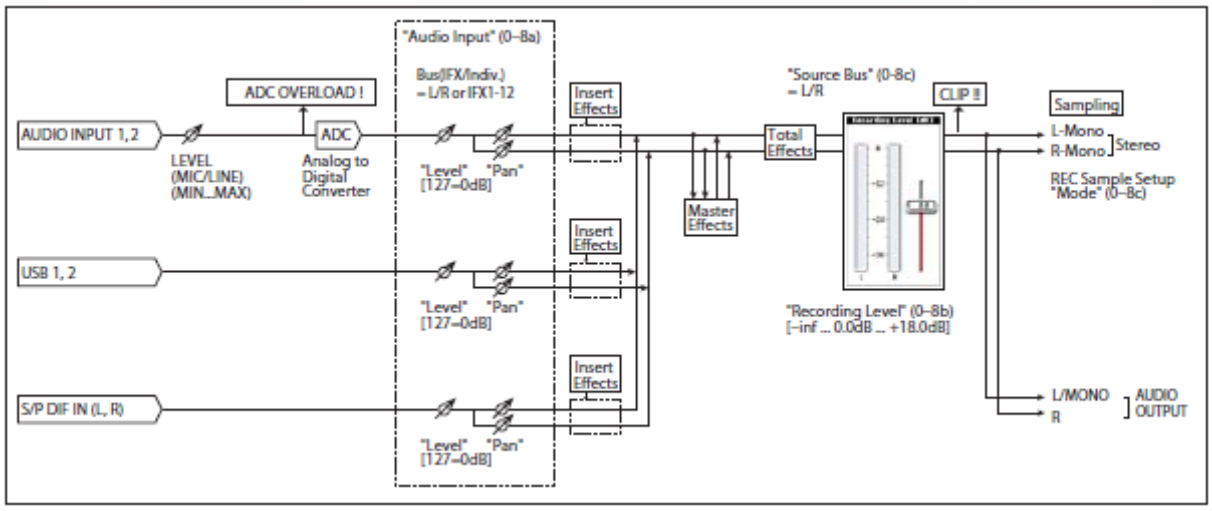
Si no usa las entradas de audio, debe ponerlas en LINE, y su Ajuste de nivel 'level' a MIN.

Recording Level

Indica el nivel de entrada de la Pista de audio Seleccionada en el campo de Selección de Pista "Track Select" (en Grabación en una Pista), o en las Pistas cuyo estado es REC en Grabación multi Pista.

0–8b: Recording Level

Ajusta la etapa final de nivel de señal de cada “REC Source” que será grabado en las Pistas de audio.
Ajuste el nivel al máximo posible pero sin que llegue a “CLIP !”.
El Ajuste por defecto es 0 dB.



Evitar ruidos no deseados

Si los cables de audio se dejan conectados a AUDIO INPUTS pueden introducirse ruidos no deseados. Lo mismo ocurre con la entrada S/P DIF.

Para evitarlo:

Ajuste el Parámetro de entrada **Level a** 0

Ajuste todas las asignaciones de bus a Off, incluyendo **Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)**, **AUX Bus**, y **FX Control Bus.**

Send1, Send2

Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
“Send1 (to MFX1)” envía la señal al Efecto MASTER 1.
“Send2 (to MFX2)” envía la señal al Efecto MASTER 2.
Vigile que la pantalla no muestre **ADC OVERLOAD.**

Ajuste el volumen al máximo posible sin que aparezca este mensaje.

0–8c: configuración Sampling Setup

Source Bus [Audio Input1/2, USB 1/2,
S/P DIF L/R, L/R,
REC1/2…3/4, Indiv.1/2…3/4]

Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R, USB
Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

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

USB

Entradas de audio USB.

Entradas de micro/línea 1 y 2

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

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia.
Utilice el ajuste "LINE" (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.
Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.
Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

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

Controles LEVEL

Estos mandos te permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.
El ajuste "MIN" es la ganancia unidad; el ajuste "MAX" proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

S/P DIF IN & OUT

Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/ P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.
Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.
Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro "**System Clock**" de la página "Global P0: Basic Setup".

Source Direct Solo

Si está desactivada las señales L/R (post-TFX) y bus de línea especificadas en "REC Source" se enviarán desde las tomas L/R tal como esté especificado en Audio Input "Bus Select (IFX/Indiv.)" y post-IFX "Bus Sel." este es el Ajuste normal.

Si la activa monitorizará solamente la señal que está siendo grabada.

📖 Nota adicional: si "REC Source" es L/R, este Ajuste es ignorado.

Inicio de sampling: TRIGGER

Sampling START SW: al pulsar SAMPLING REC, entrará el Modo listo para Grabación. El Sampling se inicia cuando Pulse SAMPLING START/STOP.

Note On: Pulse SAMPLING REC y después Pulse SAMPLING START/STOP para entrar en listo para Grabación. Sampling se iniciará al tocar el Teclado.

Metronome Precount

Ajusta los compases de cuenta atrás.

Guardar en: Save to

Especifica el destino de guardado de Sampling.
RAM: la muestra se grabará en memoria RAM.
DISK: la muestra se grabará en disco.
Puede Seleccionar el disco destino usando el comando de menú de Página "Select Directory".

Sample Mode L-Mono, R-Mono, Stereo

Selecciona los canales en los que se realizará el muestreo.

L-Mono: se grabará el canal izquierdo.

R-Mono: se grabará el canal derecho.

Stereo: se creará una muestra o multimuestra estéreo.

Sample Time

Especifica el tiempo de muestreo.

Si el Parámetro "Save to" es DISK, se calcula el espacio libre en disco.

El tiempo máximo no puede exceder de 80 minutos.

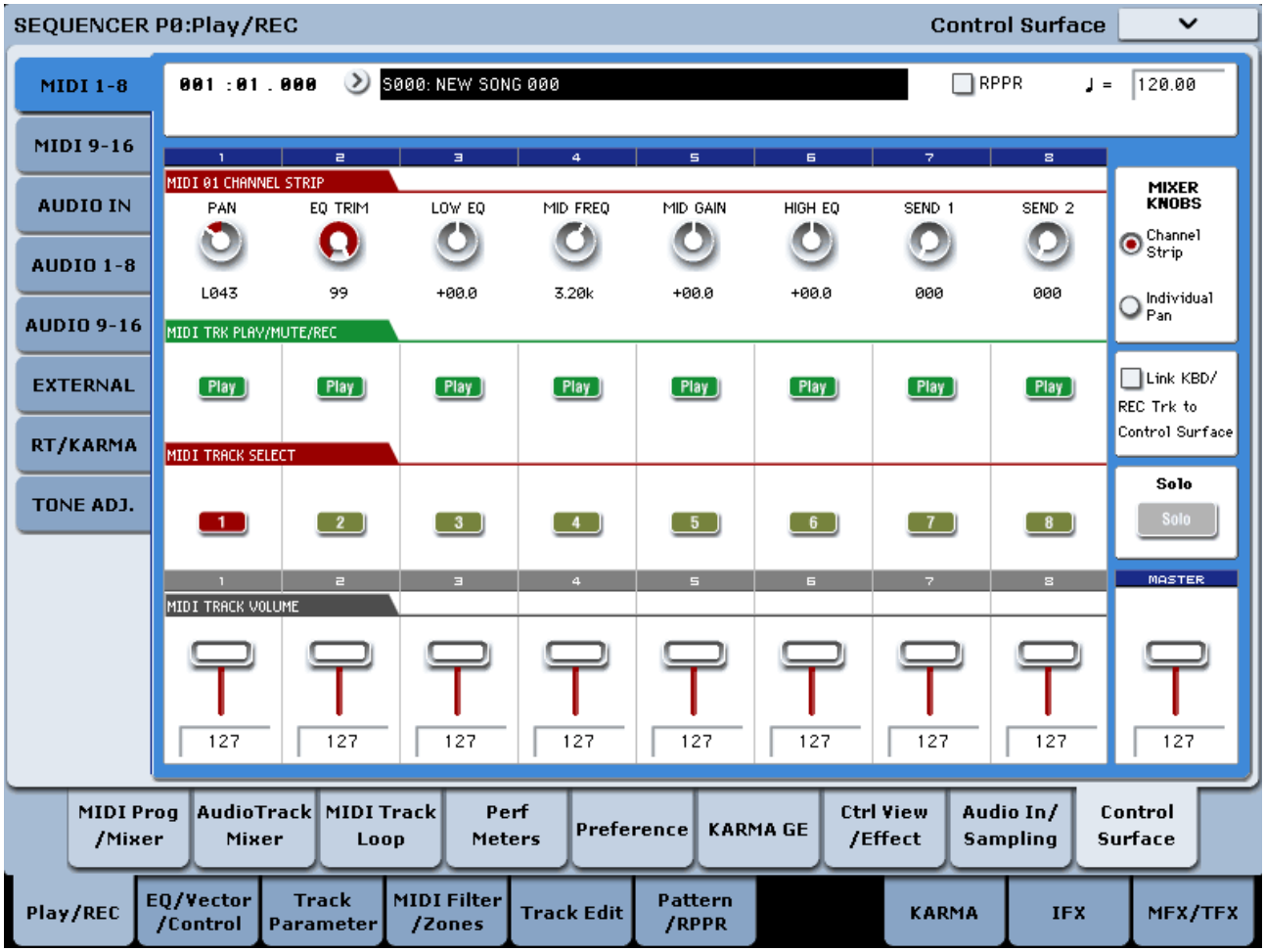
Sample to Disk [16-bit, 24-bit]

Esto establece la profundidad de bits para el muestreo en disco. Tenga en cuenta que esto no afecta el muestreo a RAM. Este mismo parámetro aparece en las páginas de configuración de muestreo en el programa, combinación, secuenciador y sampling; los cambios en un solo lugar se reflejan en todas partes.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–9: Control Surface



Superficie de control

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

Botones CONTROL ASSIGN

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

TIMBRE/TRACK

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

AUDIO

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

EXT

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

MIDI externos.

RT KNOBS/KARMA

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

TONE ADJ/EQ

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

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

S/P DIF y USB).

Botón MIXER KNOBS

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

Botón RESET CONTROLS

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

Para reajustar un único control, mantenga pulsados los

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

Joystick.

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

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

RESET CONTROLS y a continuación pulsa el botón

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

SCENE.

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

Botón SOLO

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

0–9a: Song Select & Tempo

Song [000…127]
Canción actual.

Tempo (♩) [040.00…240.00, EXT]

Este Parámetro determina el tempo de la canción.

Cuando el Parámetro MIDI Clock Source está en EXT, aparecerá EXT. En este caso el tempo está determinado por el tempo del aparato MIDI externo.

0–9b: MIDI Tracks 1–8 / 9–16

Ajustes de Pistas MIDI.

Pan [Random, L001…C064…R127]
Ajusta el panorama.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

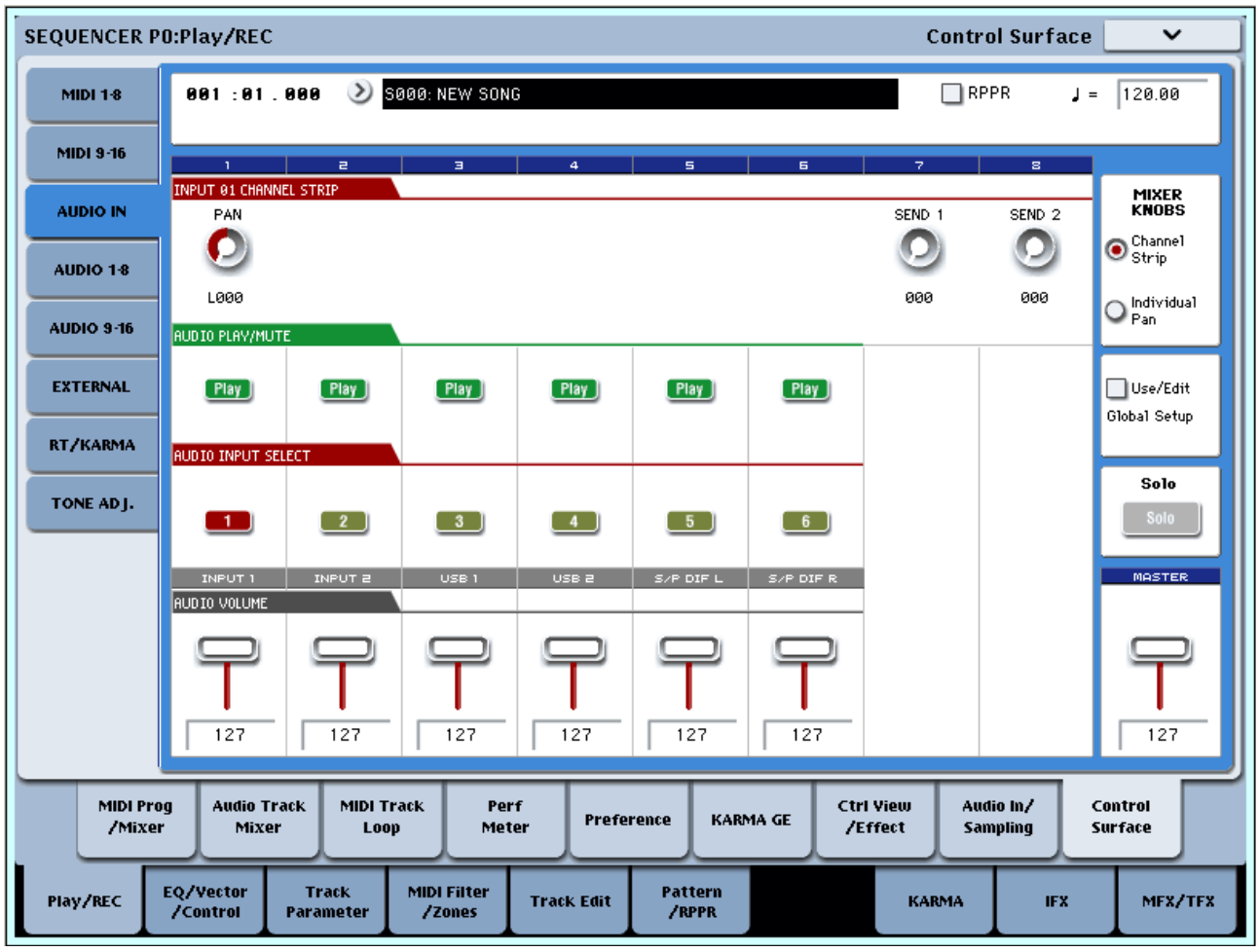
RaNDom: posición aleatoria.

EQ:
Ajustes de Ecualizador.

SEND:
Envíos a Efectos.

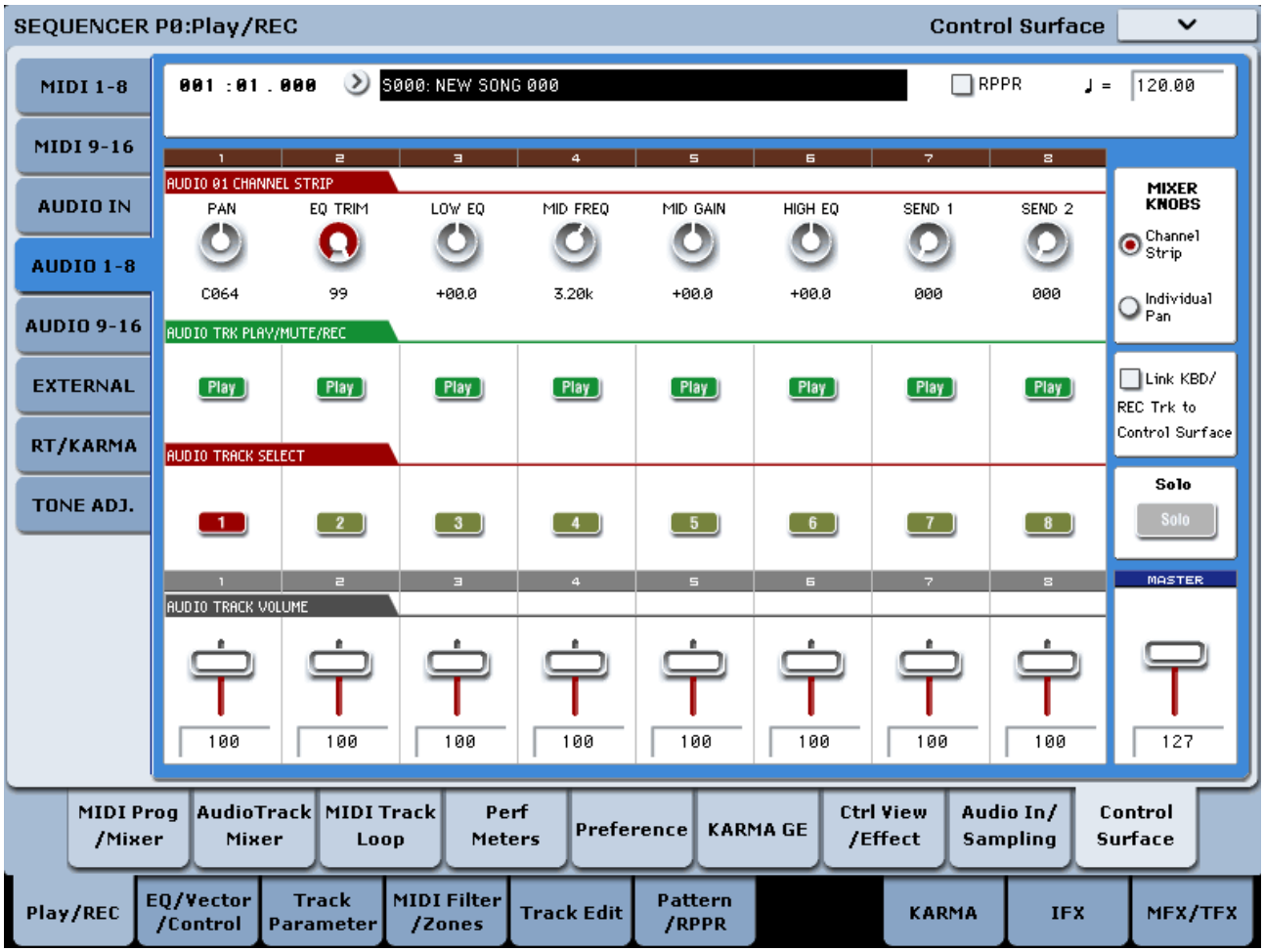
0–9c: Audio Inputs

Permite Ajustar el volumen, panorama, y envíos a Efectos de cada una de las entradas de audio.



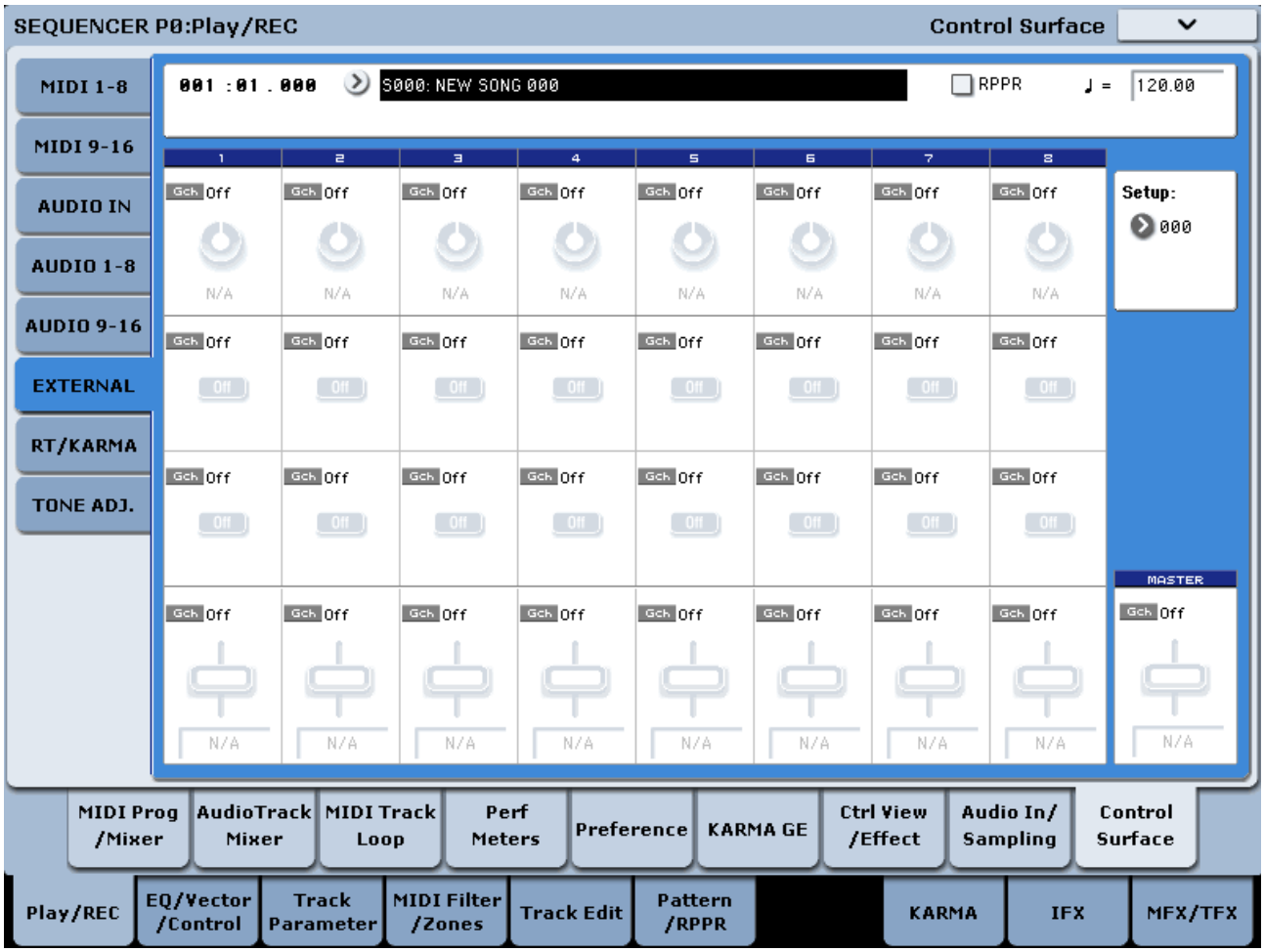
0–9d: Audio Tracks

Permite Ajustar el volumen, panorama, y envíos a Efectos de cada una de las 16 Pistas de Grabación a disco duro.



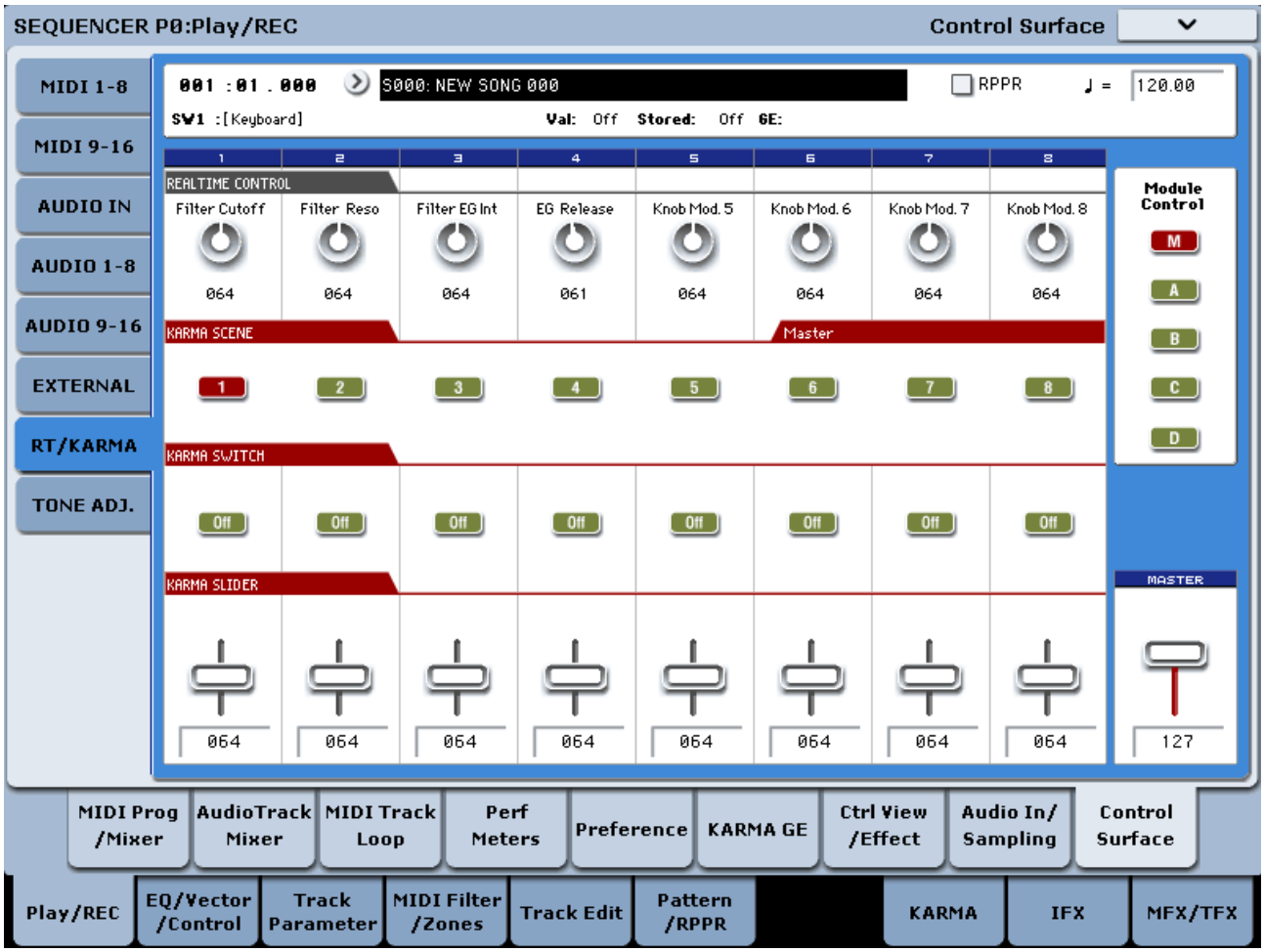
0–9e: External

Permite enviar mensajes MIDI a dispositivos externos.



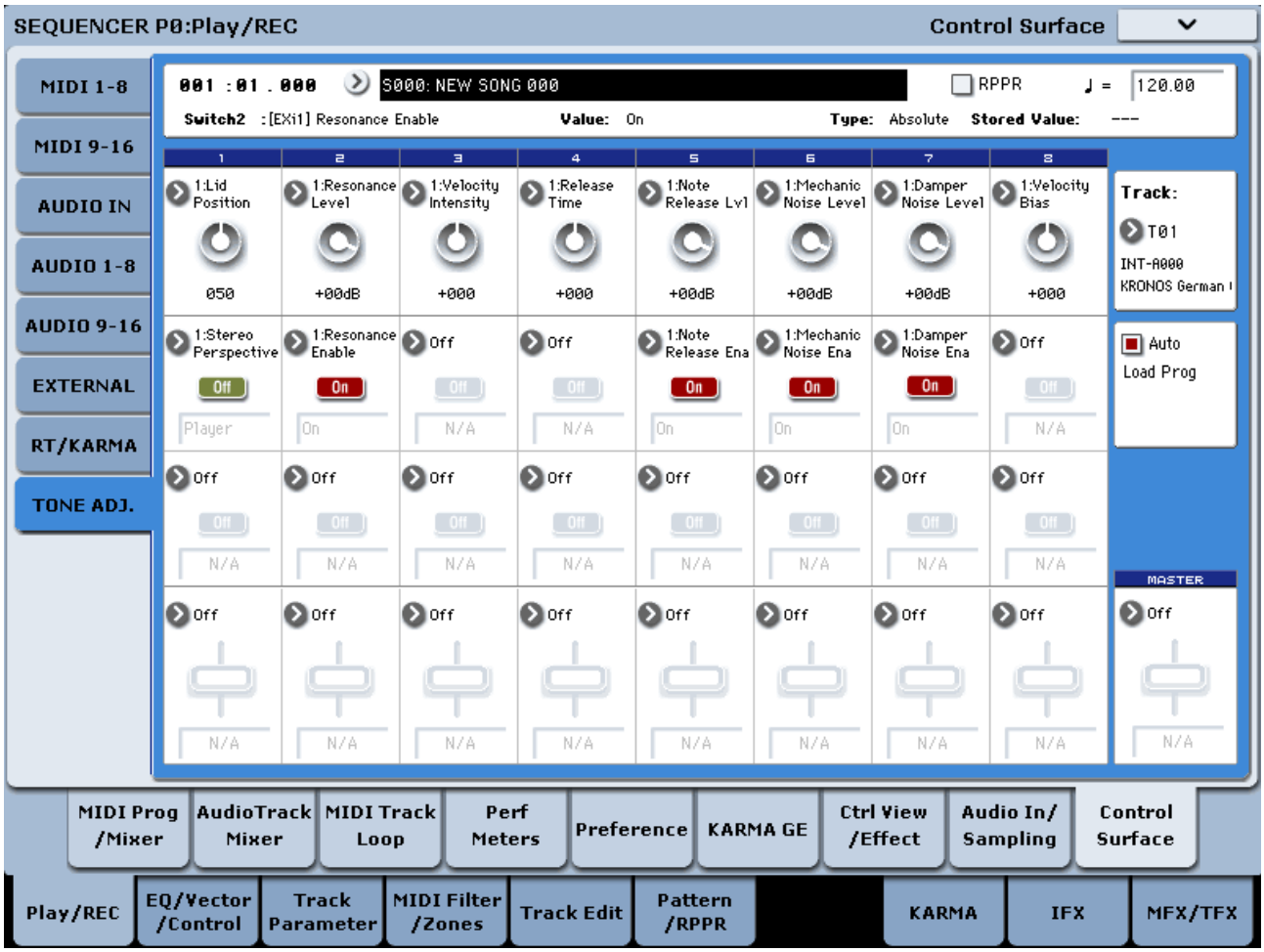
0–9f: RT (Real Time Knobs)/KARMA

Permite modular Parámetros de Programa y Efectos con los deslizantes y controlar KARMA con los deslizantes y conmutadores.



0–9g: Tone Adjust

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

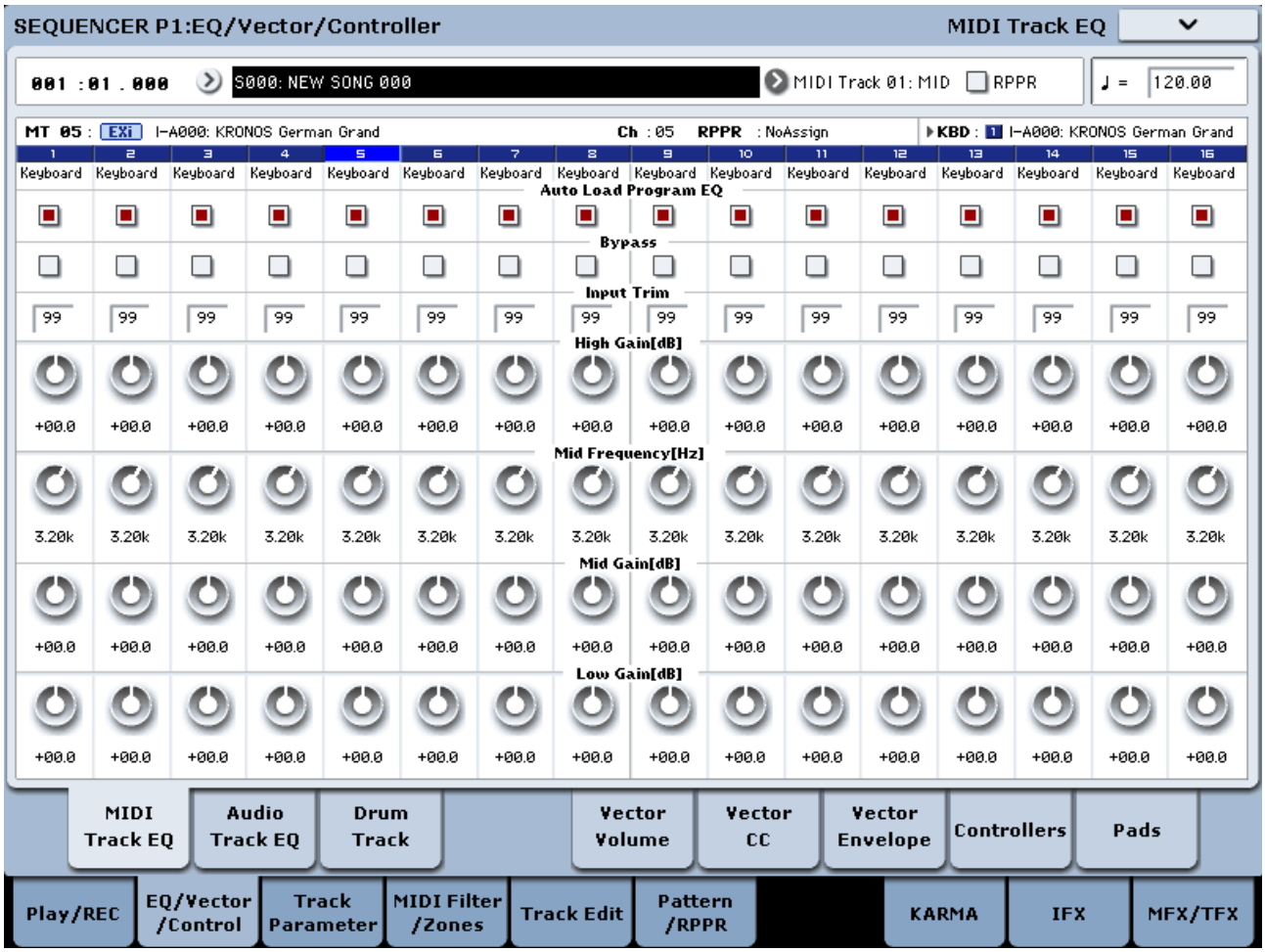


Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P1: EQ/Vector/Controller

1–1: MIDI Track EQ



1–1a: Location, Song/Track Select

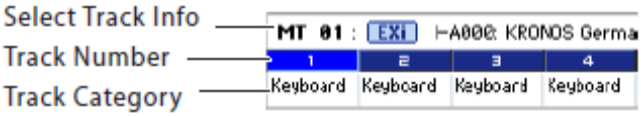
Location [001:01.000…999:16.191] Song Select [000…199] / Track Select [MIDI Track01…MIDI Track16,

Master Track, Audio Track01...Audio Track16] RPPR [Off, On] Tempo (_) [040.00...240.00, EXT]

Consulte “0–1a: Location, Song/Track Select”.

1–1b: 3 Band Parametric EQ

Ecualizador de 3 bandas.



SELECT TRACK INFO: información de la Pista
TRACK NUMBER: nº de Pista
TRACK CATEGORY: categoría de la Pista

Auto Load Prog EQ Off, On

Determina si se cargan o no los Ajustes de Ecualizador del Programa.

Bypass Off, On

Puenteo. ON: desactivado.

Trim

Nivel de entrada.

Ajústelo de manera que no se produzca distorsión.

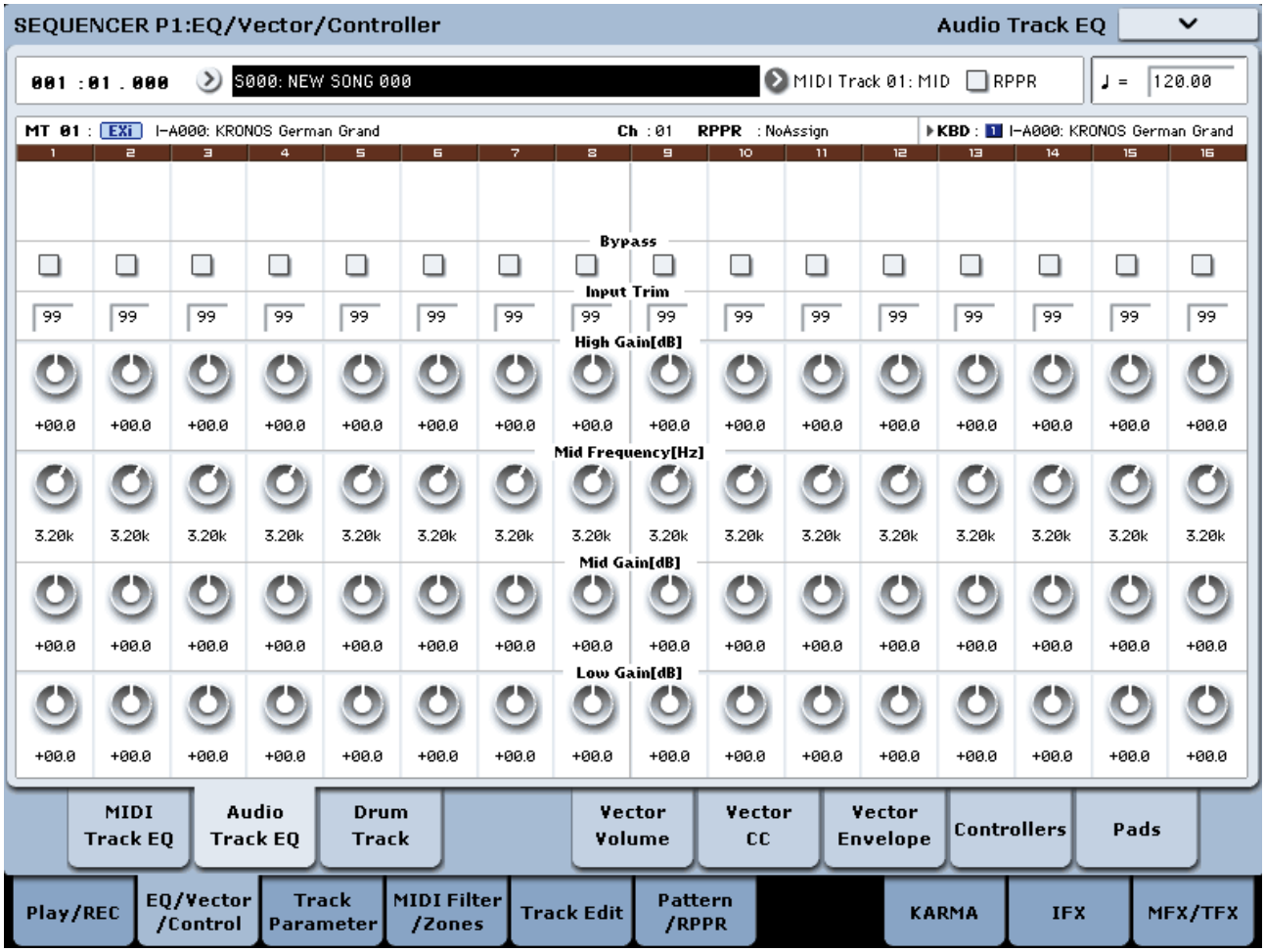
Gain

Ajusta la ganancia de cada banda del Ecualizador.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–2: Audio Track EQ



Ecualizador paramétrico de 3 bandas de las Pistas de audio.

1–2a: 3 Band Parametric EQ

Track 01...16

STEREO

Bypass [Off, On]

Input Trim [00...99]

High Gain [–18.0...+00.0...+18.0dB]

Mid Frequency

[100...500...1.0k(20Hz)...2.0k(50Hz)...10.0k(100Hz)]

Mid Gain [–18.0...+00.0...+18.0 dB]

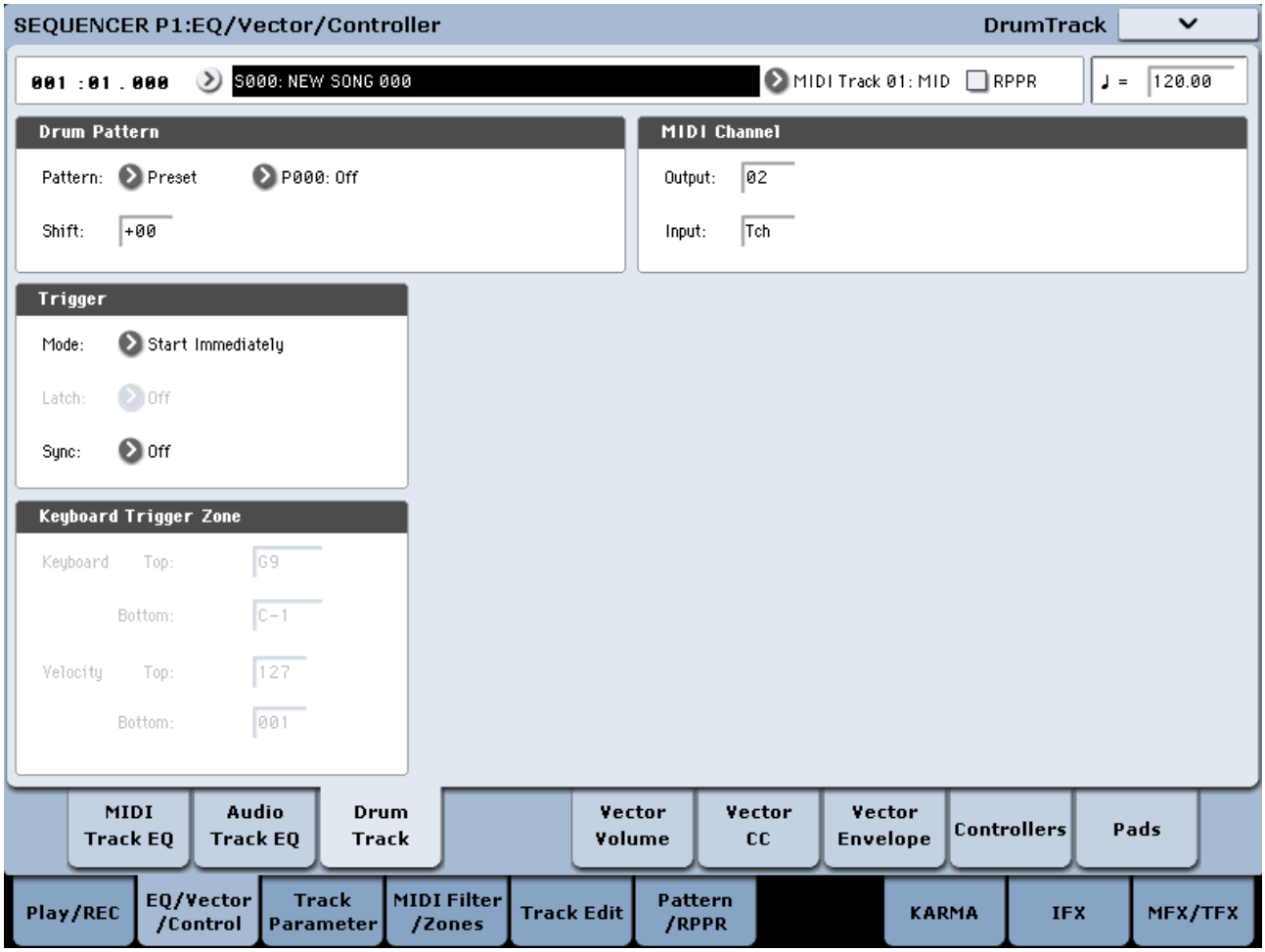
Low Gain [–18.0...+00.0...+18.0 dB]

Consulte “1–1b: 3 Band Parametric EQ”.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–3: Drum Track



Trigger

"Trigger Mode" especifica el Modo de disparo del Patrón Drum Track.

Start Immediately: al pulsar DRUM TRACK ON/OFF el LED se ilumina y el Patrón Drum Track se inicia de acuerdo con el Ajuste Sync.

Wait KBD Trig: al pulsar DRUM TRACK ON/OFF el LED parpadea y el Patrón Drum Track se inicia al tocar el Tecla o al recibir un Mensaje de nota pulsada de acuerdo con el Ajuste Sync.

Ajuste el Parámetro Sync.

Off: el Patrón Drum Track no se sincroniza con KARMA.

On: el Patrón Drum Track se sincroniza con KARMA.
Si "Trigger Mode" está en Wait KBD Trig, especifique el Parámetro "Latch".

Si está en ON el Patrón sigue sonando al retirar la mano del Teclado.

Si "Trigger Mode" está en Wait KBD Trig, especifique la zona del Teclado con los Parámetros Keyboard Zone y Velocity Zone.

Keyboard Trigger Zone

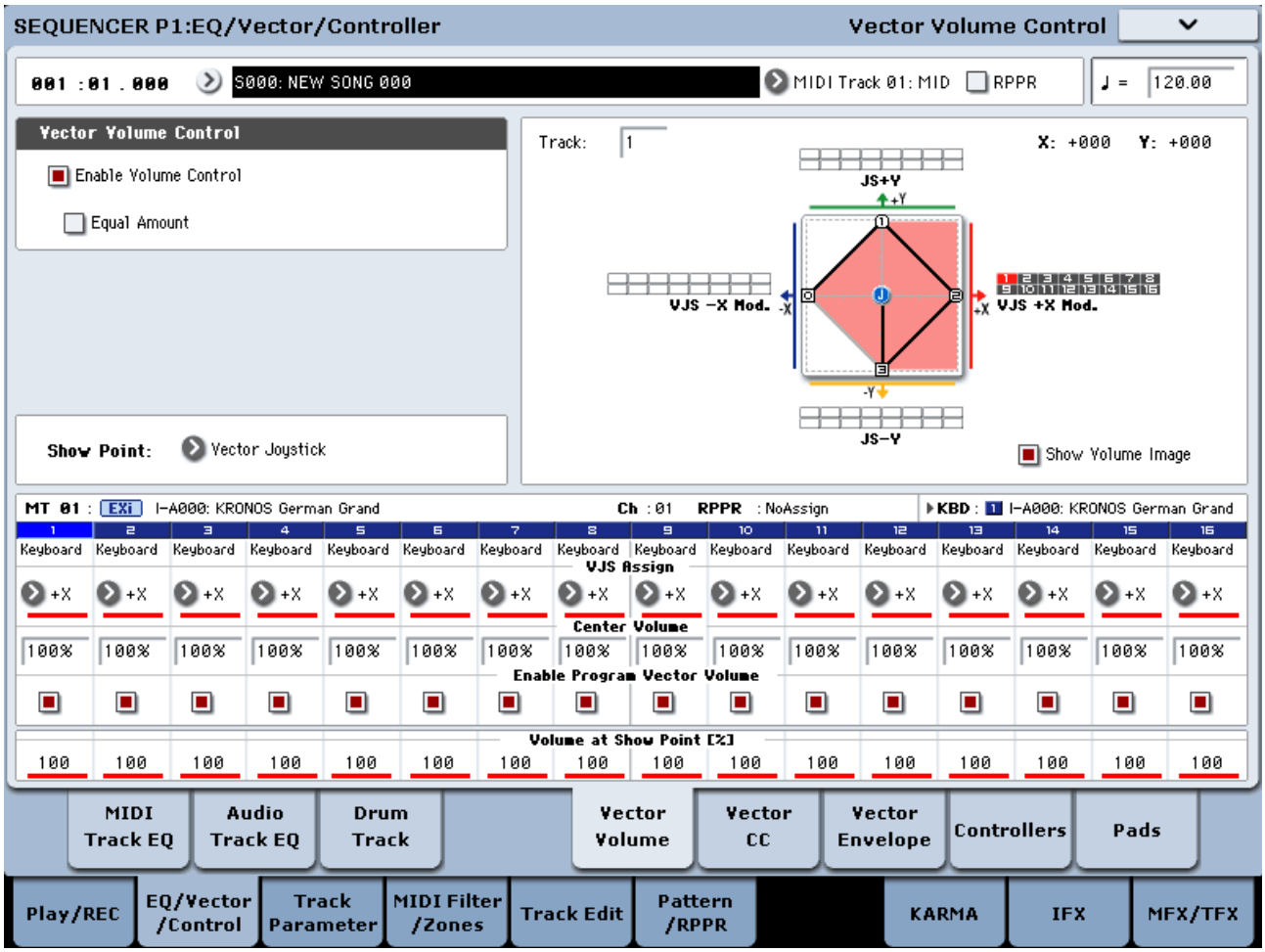
Esta configuración especifica la gama de teclado y velocidades que activarán el patrón de la pista de Batería cuando toque el teclado (o el sistema recibe un mensaje nota□on vía MIDI).

Keyboard Top [C–1…G9]
Nota superior.
Bottom [C–1…G9]
Nota inferior.
Velocity Top [1…127]
Velocidad superior.
Bottom [1…127]
Velocidad inferior.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–5: Vector Volume Control



Parámetros de control del volumen mediante síntesis vectorial.

1–5a: Vector Volume Control

Permite Ajustar los volúmenes relativos de los 16 timbres moviendo el Vector Joystick (o Vector Envelope) tanto en el eje X como en el Y.

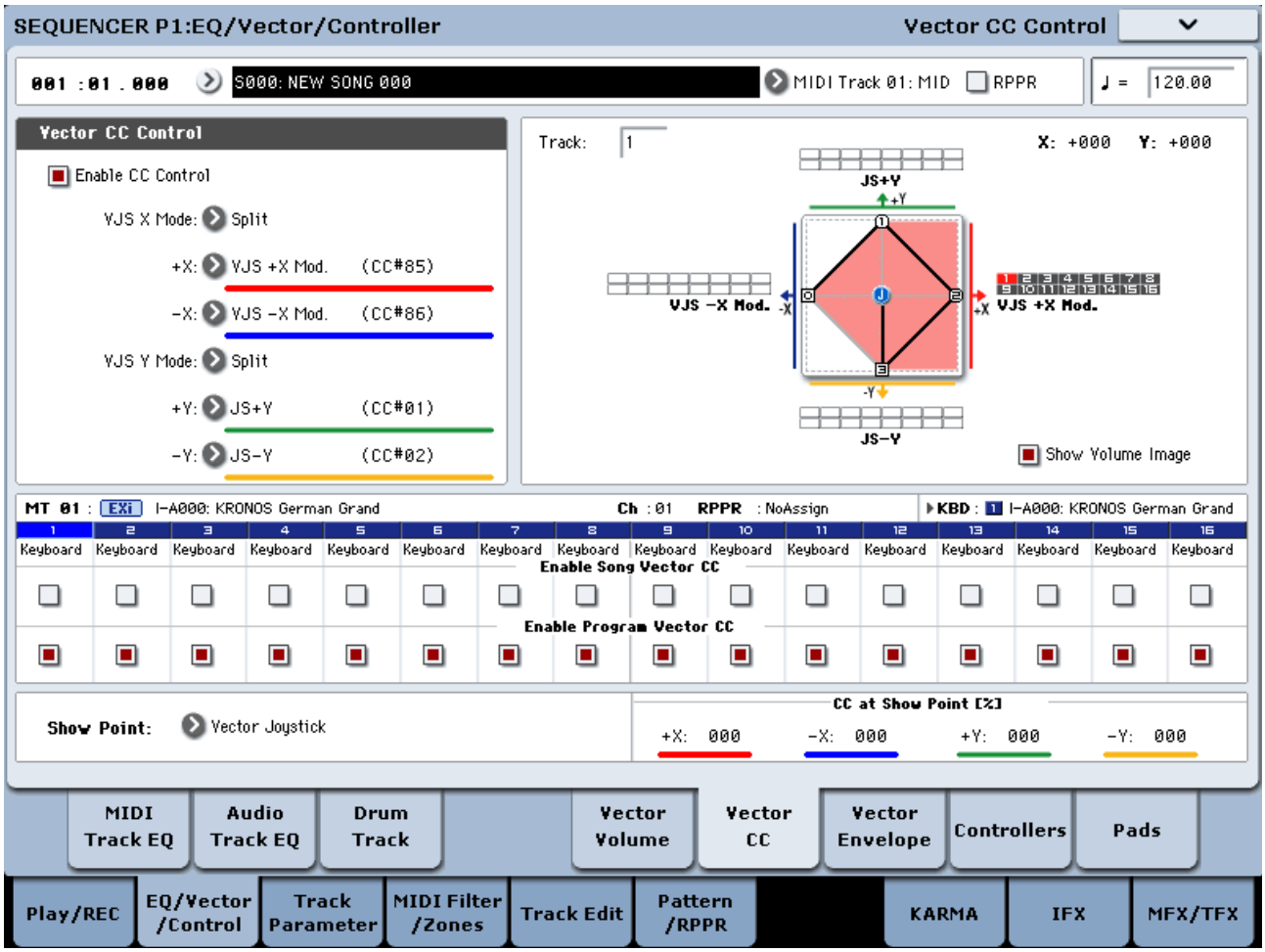
1–5b: Vector Graphic

Muestra un diagrama vectorial, incluyendo los 5 puntos de la envolvente vectorial (0–4) y la posición actual del Vector Joystick (J).

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–6: Vector CC Control



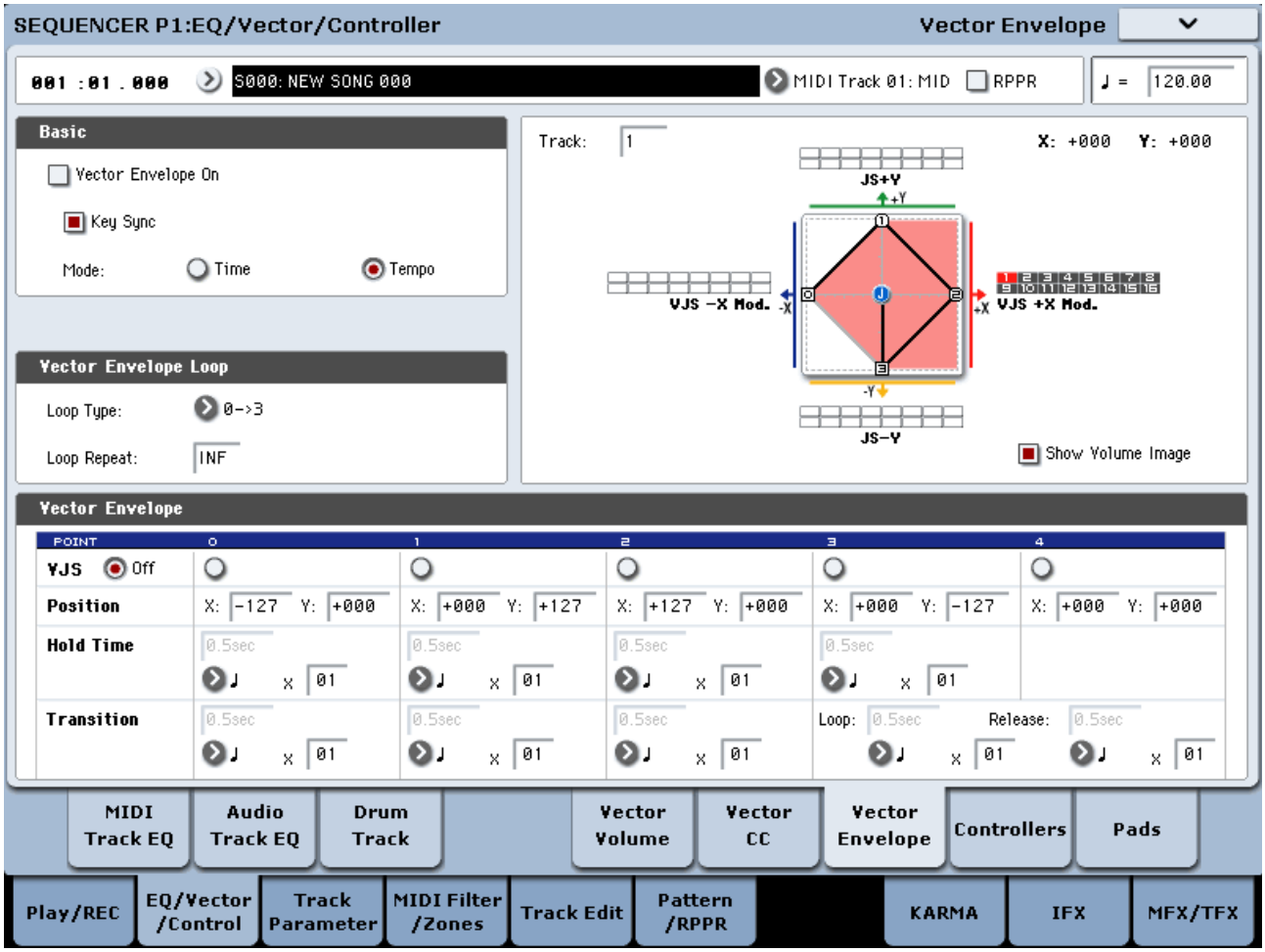
1–6a: Vector CC Control

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

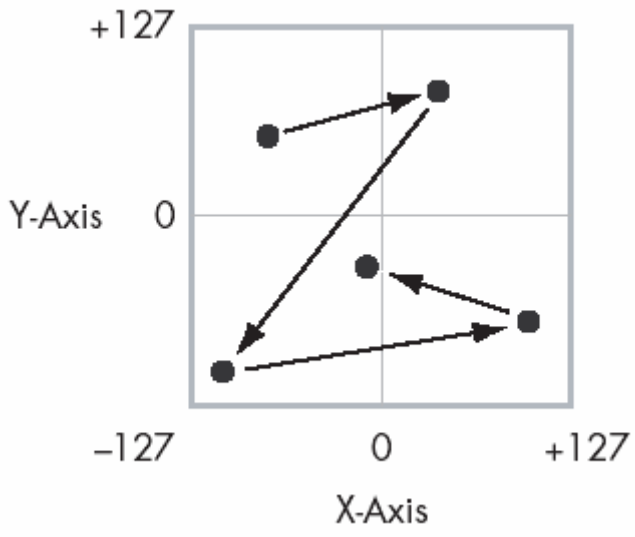
Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–7: Vector Envelope



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



Vector Joystick y Vector Envelope

Puede mover el punto de vector usando la Combinación del Vector Joystick y la envolvente Vector Envelope.
Las dos se pueden mezclar o ser usadas por separado.
Cuando Vector Joystick está en el centro, la envolvente tiene un control completo del punto.
🕮 Nota adicional: para inicializar el Vector Joystick a su posición central, mantenga pulsado Control Reset y mueva el joystick.

Control de Volumen Vector y control CC

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

Vector y MIDI

El Vector interactúa con MIDI en dos formas distintas: mediante el Vector Joystick, y mediante control CC.
Vector Joystick envía y recibe dos controladores MIDI: uno para el eje X y otro para el Y.
En Modo Global se pueden asignar estos controladores como desee.
Los valores por defecto son CC#118 para el eje X y CC#119 para el eje Y.
Vector CC Control, se genera por la posición del Vector. Normalmente afecta a los sonidos y Efectos internos pero también se pueden enviar a dispositivos MIDI externos mediante un Parámetro Global.

1–7a: Basic

Parámetros básicos de envolvente vectorial.

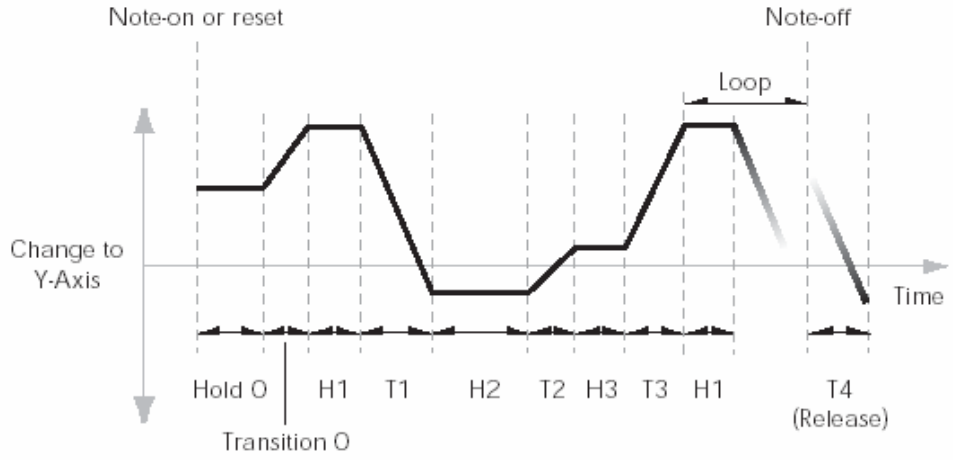
1–7b: Vector Envelope Loop

Parámetros de bucle de envolvente vectorial, que controlan la repetición cíclica de la envolvente.

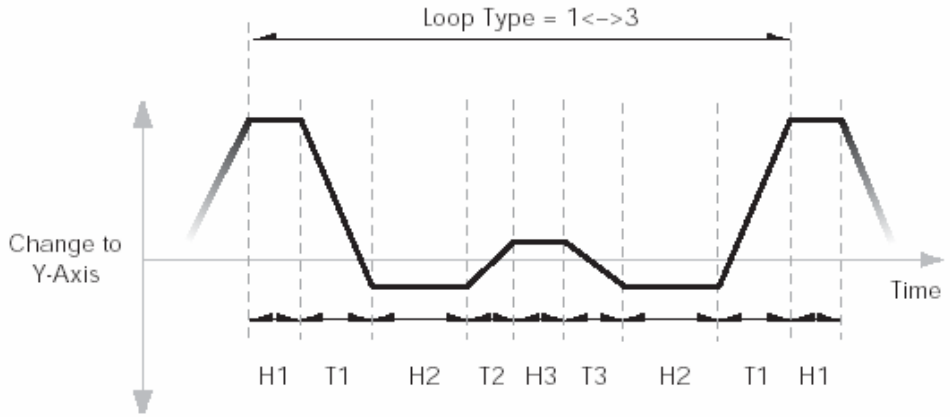
1–7c: Vector Envelope

Tipo de envolvente vectorial.

Vector EG times, Loop Type = 1->3



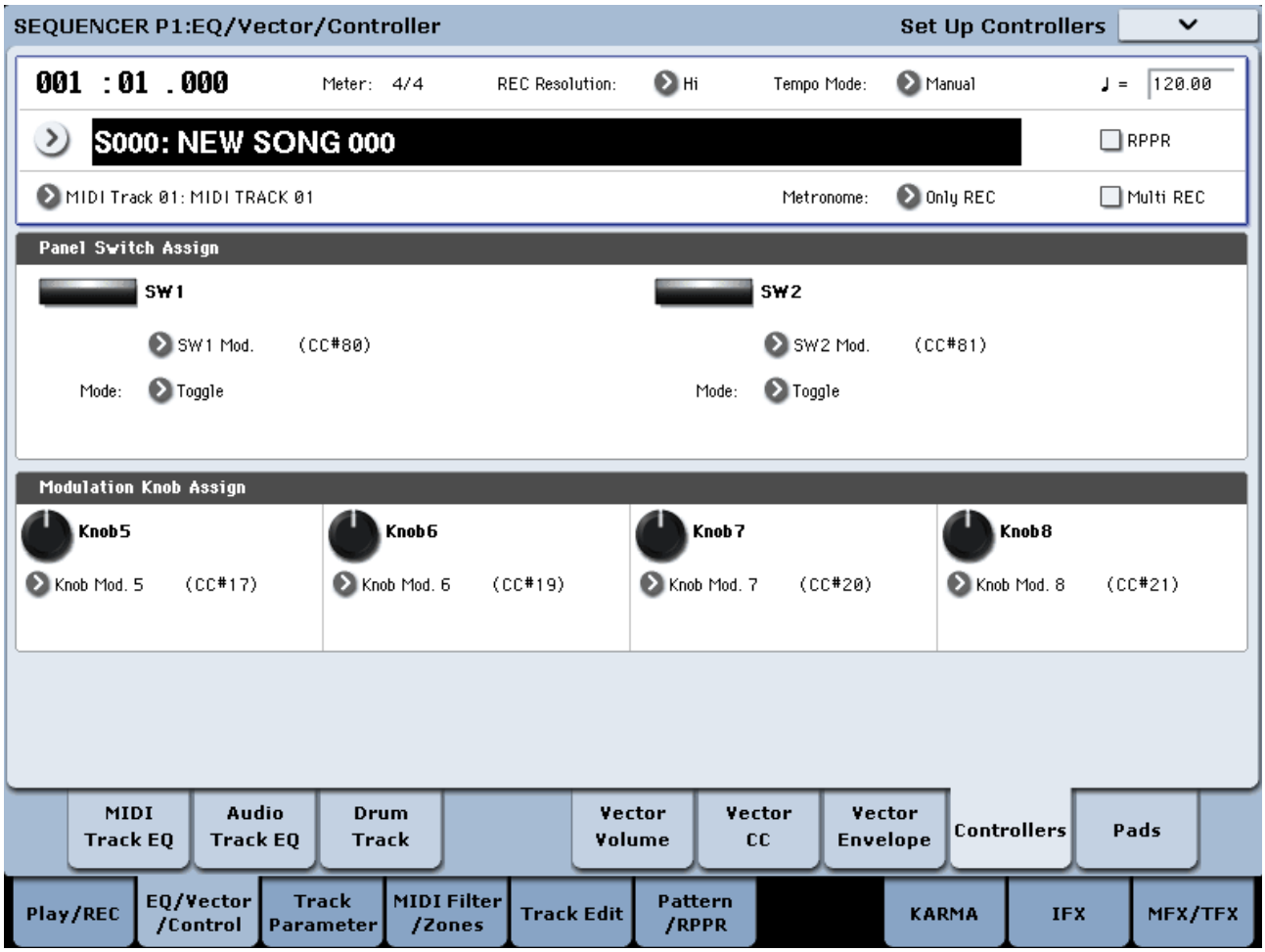
Forwards-Backwards Loop, Loop Type = 1<->3



Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–8: Set Up Controllers



1-8a: Funciones de SW1, SW2

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

Puede especificar la forma en que responderán:

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

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

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

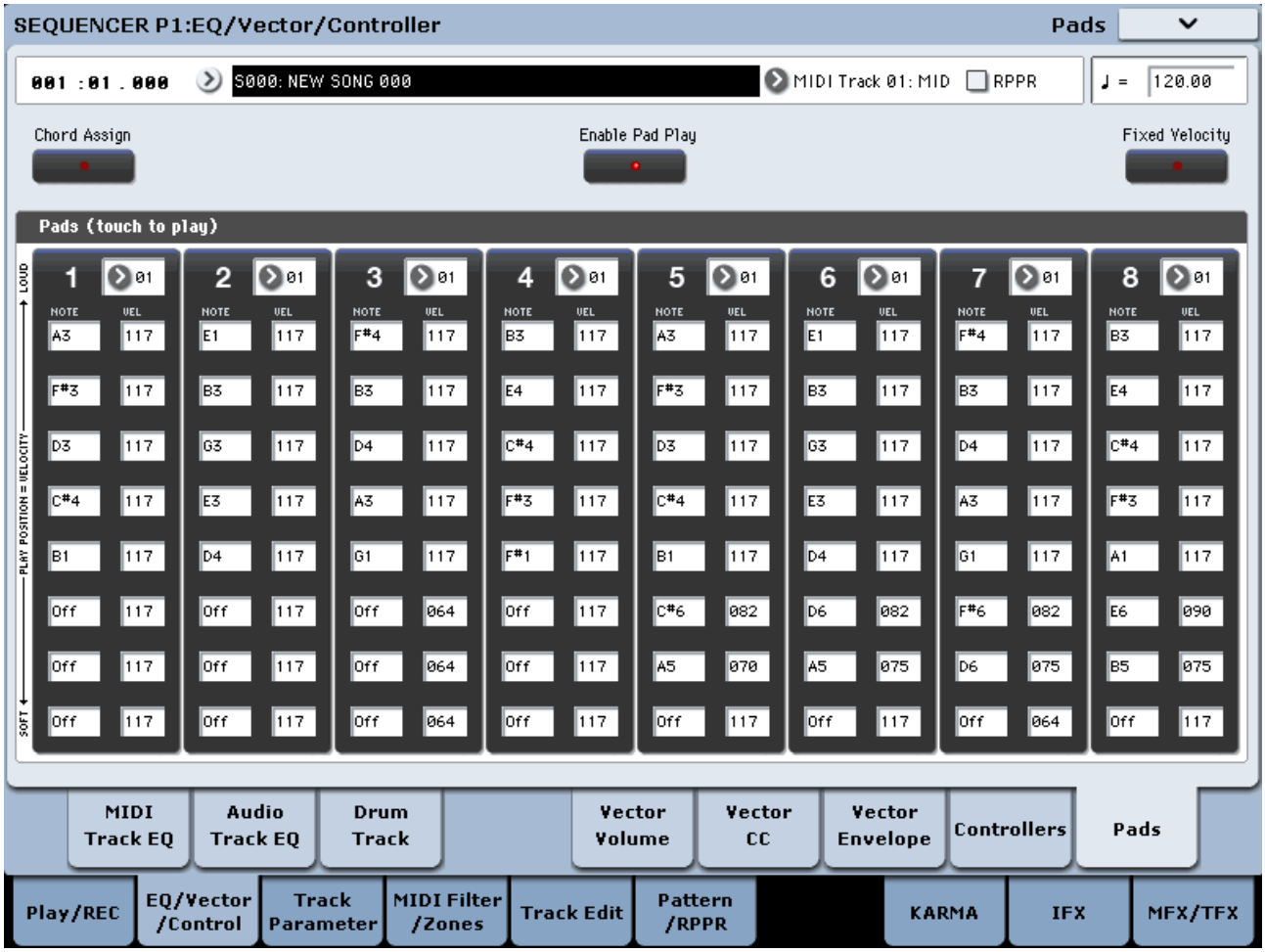
1-8b: Funciones de Modulation Knob

Seleccione el CC que transmitirá cada botón de Modulación.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

1–9: Pads



Descripción

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

Programas: Basic/Vector->Pads

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

Puede utilizar estos parches para:

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

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

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

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

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

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

Botón Enable Pad Play

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

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

Para hacerlo:

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

2. Pulse el botón **Pad Play** otra vez, para activarlo.

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

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

Asignación de notas y acordes a los parches

CHORD ASSIGN

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

Otro método

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

Copiar notas de un parche en otro

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

Velocidad Fija: Fixed Velocity

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

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

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

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

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

Disparar los parches desde MIDI o desde el teclado

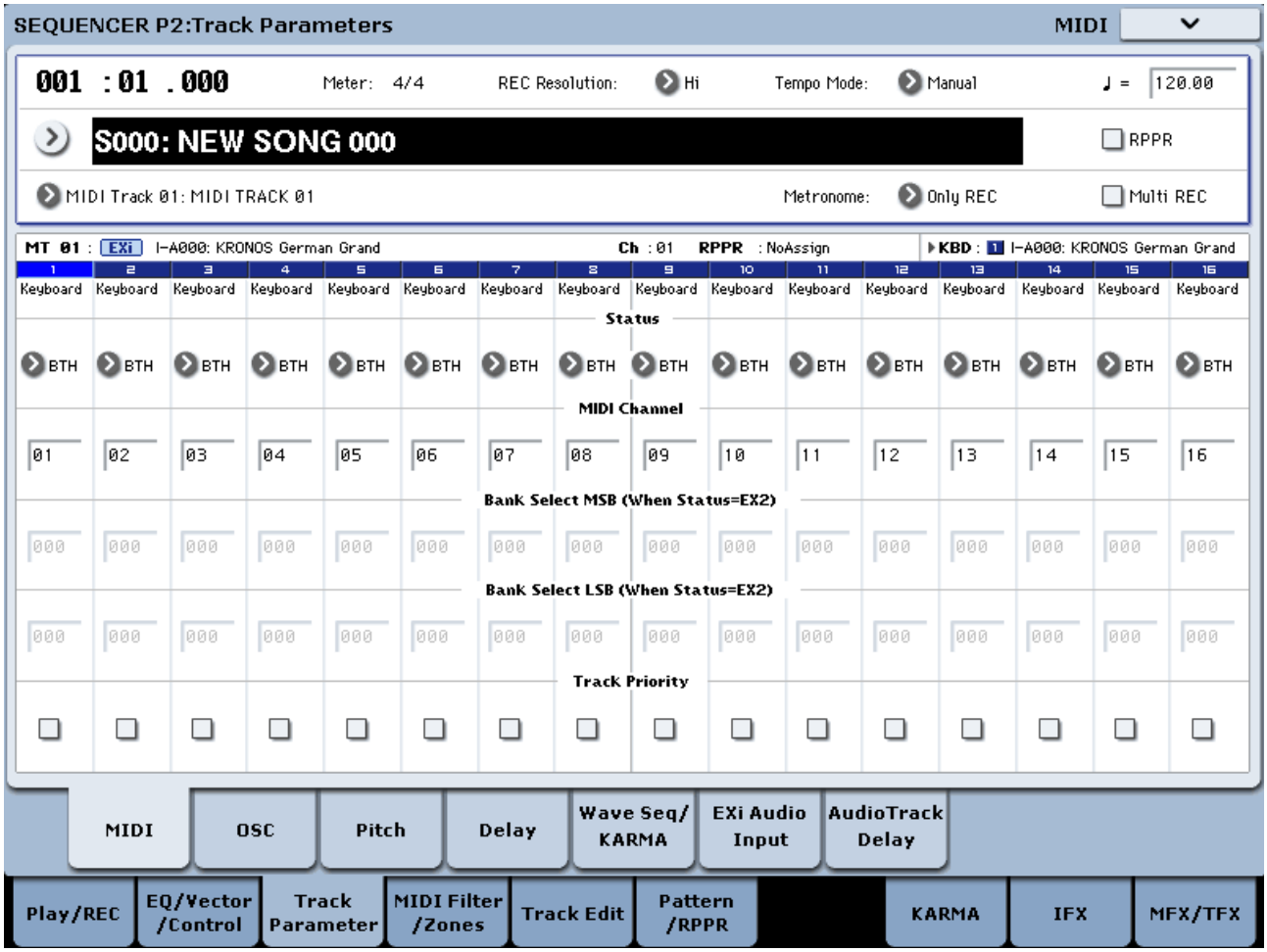
Puede configurar los parches para ser disparados desde una fuente externa MIDI, tal como padKONTROL de Korg.
Para hacerlo:
1. Vaya a Global P2: página **Controllers**.
2. En **MIDI CC# Assign —Vector Joystick / Pads, ajuste Pads** 1-8 las notas MIDI deseadas.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P2: Track Parameters

2–1: MIDI



Aquí puede ajustar Parámetros para cada Pista.

2–1a: MIDI

STATUS

INT: sonará el generador de tono del KRONOS.

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

OFF: timbre desactivado.

BTH: funcionamiento combinado de INT y EXT.

MIDI CHANNEL 01-16, Gch

Selecciona el canal MIDI.

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

BANK SELECT (cuando STATUS = EX2)

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

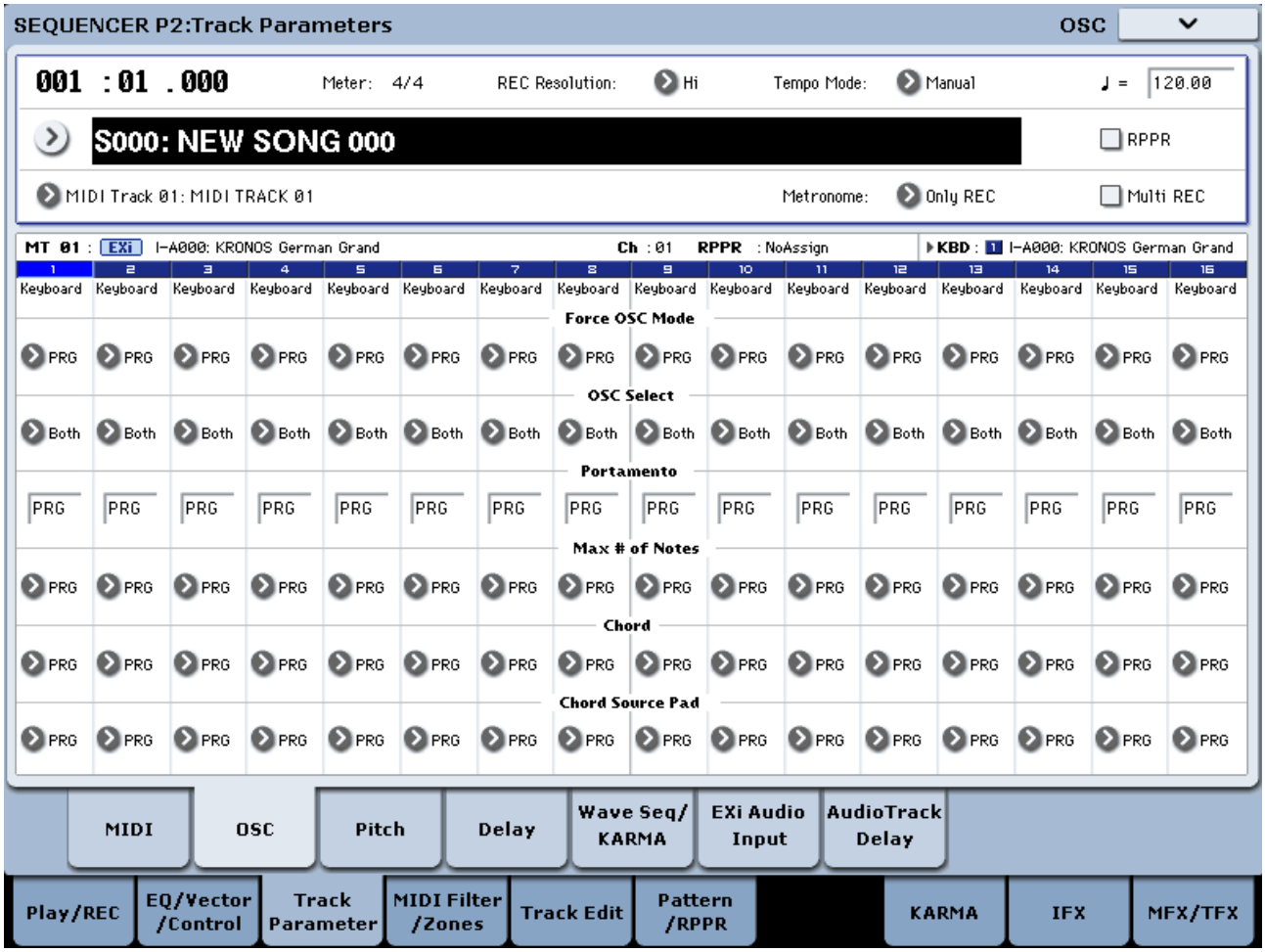
TRACK Priority [Off, On]

Activa / desactiva la prioridad de Pista.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–2: OSC



Especifican cómo sonará cada Pista.

2–2a: OSC

FORCE OSC MODE PRG, Poly, MN, LGT

Normalmente seleccione PRG. Si desea forzar un Programa para que suene monofónico seleccione MN (mono) o LGT (legato).
POLY: un Programa mono sonará polifónico.

OSC SELECT BTH, OS1, OS2

BTH: ambos (modo normal).
Si el Programa es DOUBLE y desea que suene sólo un oscilador seleccione OSC1 u OSC2.

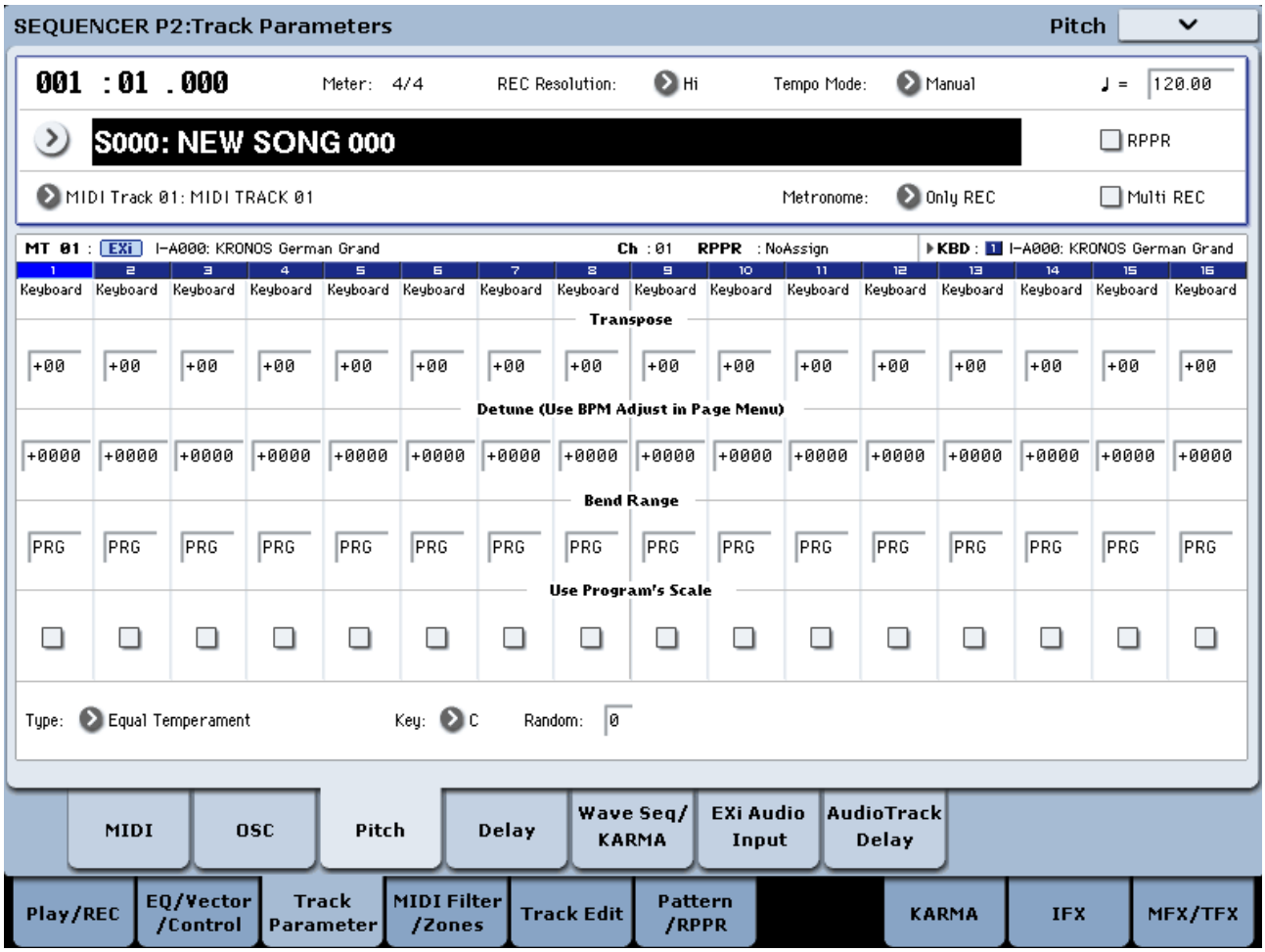
PORTAMENTO PRG, off, 001-127

PRG: programado a nivel de Programa (modo normal).
OFF: desactivado.
001-127: valor de portamento.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–3: Pitch



2–3a: Pitch

Transpose -60...+60

TRANSPOSE: transposición en semitonos.

Detune -1200...+1200

DETUNE: Desafinación en centésimas.

Puede usar el comando de menú de página DETUNE BPM ADJUST que se describe más adelante.

Bend Range PRG, -24...+24

Especifica el desplazamiento de tono en semitonos.

PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

Use Program's Scale

Seleccionada: se usará la escala del Programa.

NO Seleccionada: No se usará la escala del Programa.

Scale

Type

Selecciona el tipo de escala.

Consulte el Parámetro SCALE en el modo de Programa.

Key C-B

Especifica la Clave de la Escala.

Random 0-7

Crea un cierto grado de aleatoriedad en el tono de cada nota.

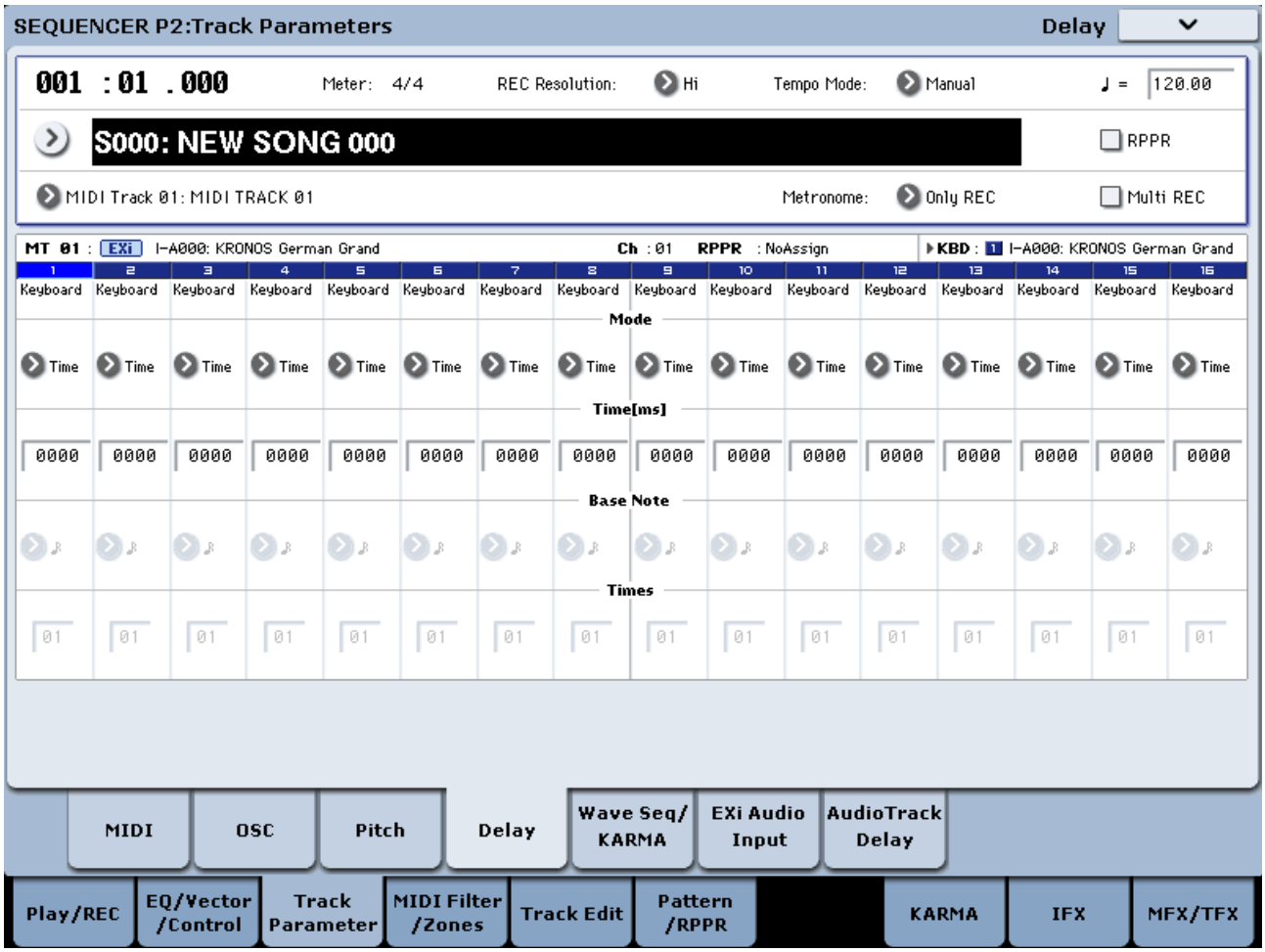
Es útil para simular instrumentos acústicos.

Normalmente, debe estar en 0.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–4: Delay



2–4a: Delay

Mode [Time, Tempo]

TIME: Ajusta el retardo de acuerdo con un valor de tiempo.
TEMPO: Seleccione tempo si desea Ajustar el retardo de acuerdo con valores de tempo musical.

DELAY ms 0-5000, KeyOff

Especifica un retardo antes de que suene el timbre.

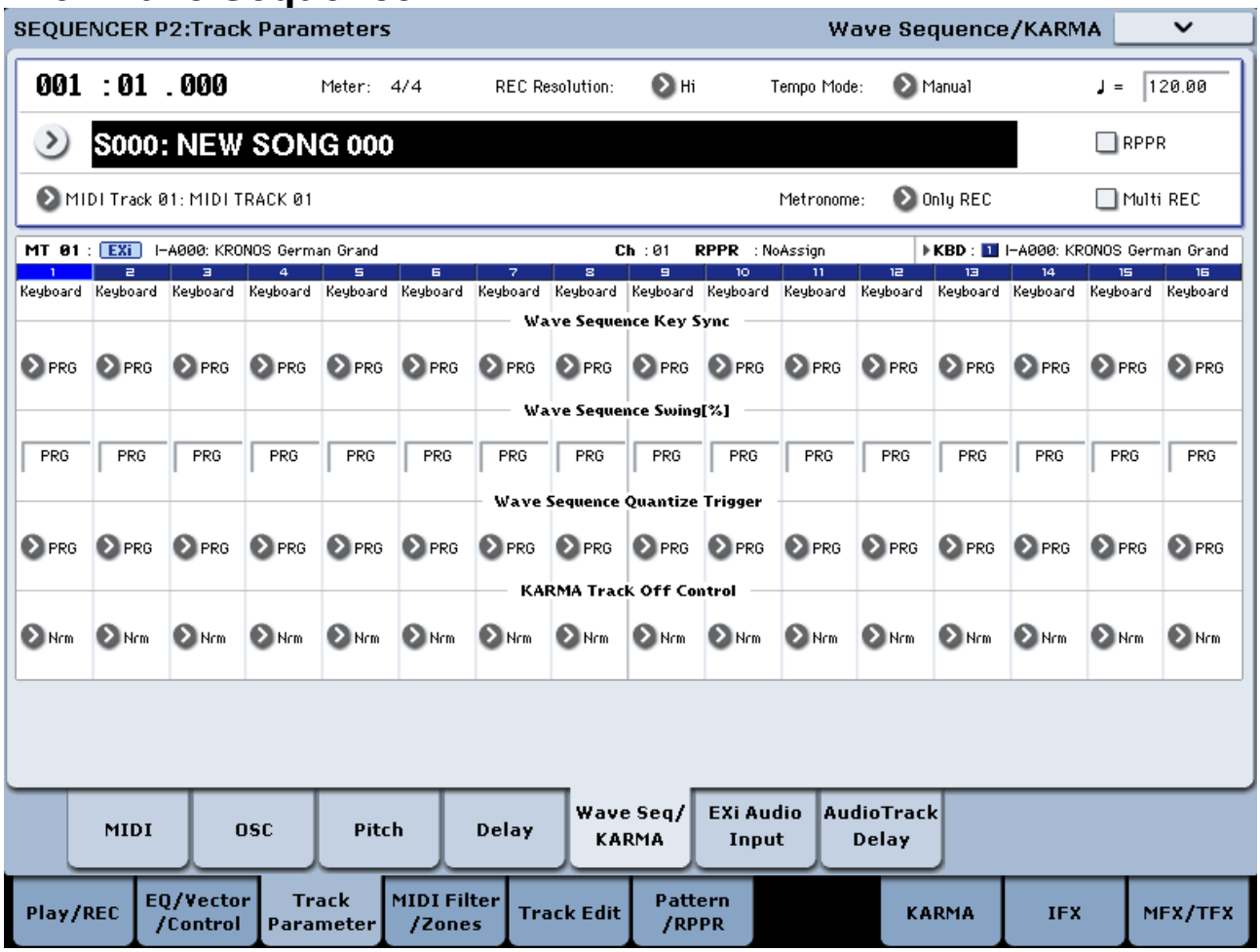
KEYOFF: el timbre sonará al soltar la tecla.

Normalmente debe estar en 0.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–5: Wave Sequence/KARMA



2–5a: Wave Sequence/KARMA

Wave Sequence Key Sync [PRG, Off, On]

Ajuste del Parámetro **Key Sync.**
PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

Wave Sequence Swing [%] [PRG, –300…+000…+300]

Ajuste del Parámetro **Swing.**
PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

Wave Sequence Quantize Trigger [PRG, Off, On]

Ajuste del Parámetro **Quantize Trigger.**
PRG: se usará el valor especificado en el Programa.

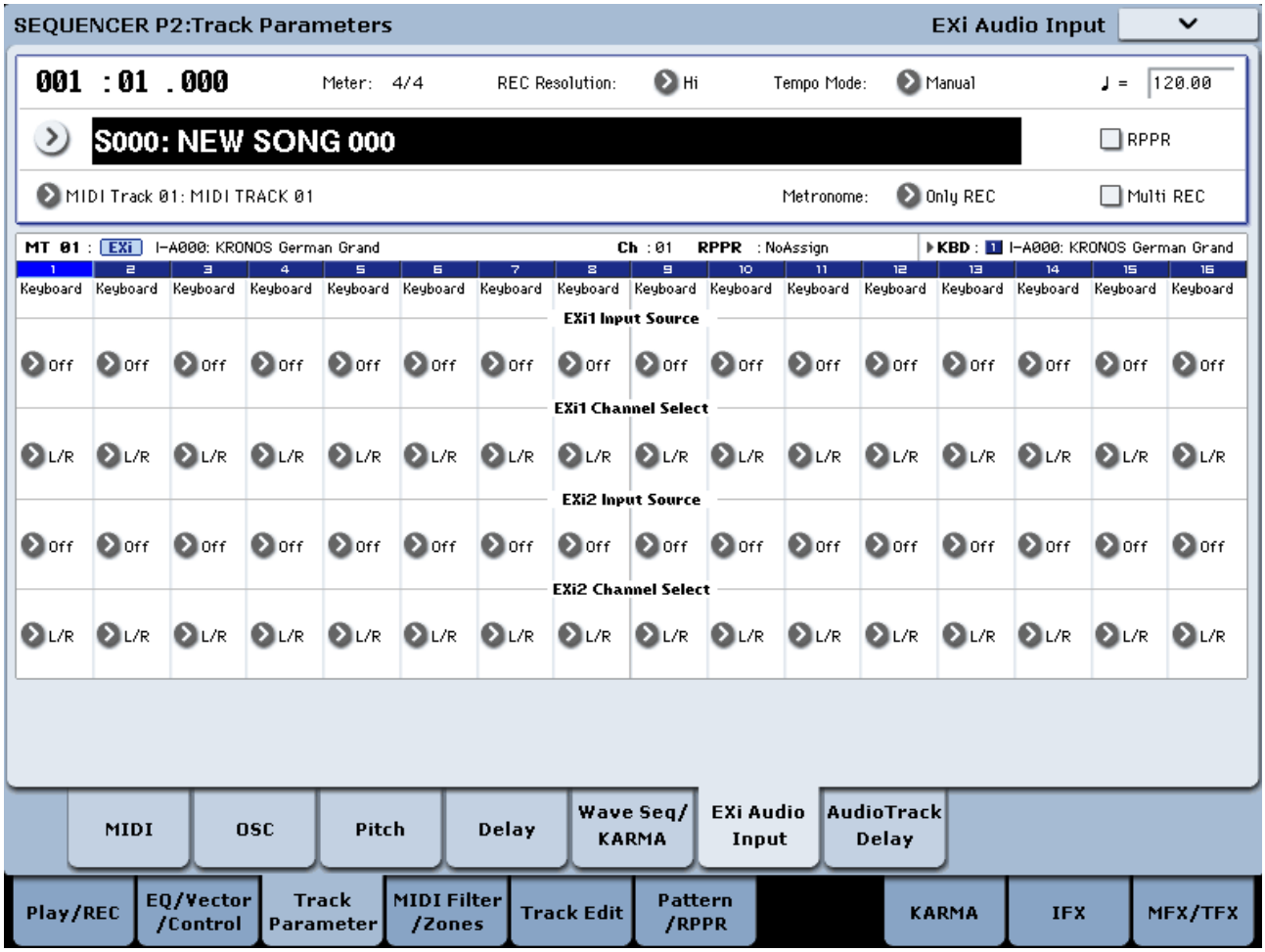
KARMA Timbre Off Control [Normal, Timbre Off by KARMA Off, Timbre Off by KARMA On]

Normalmente Seleccione NRM.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–6: EX*i* Audio Input

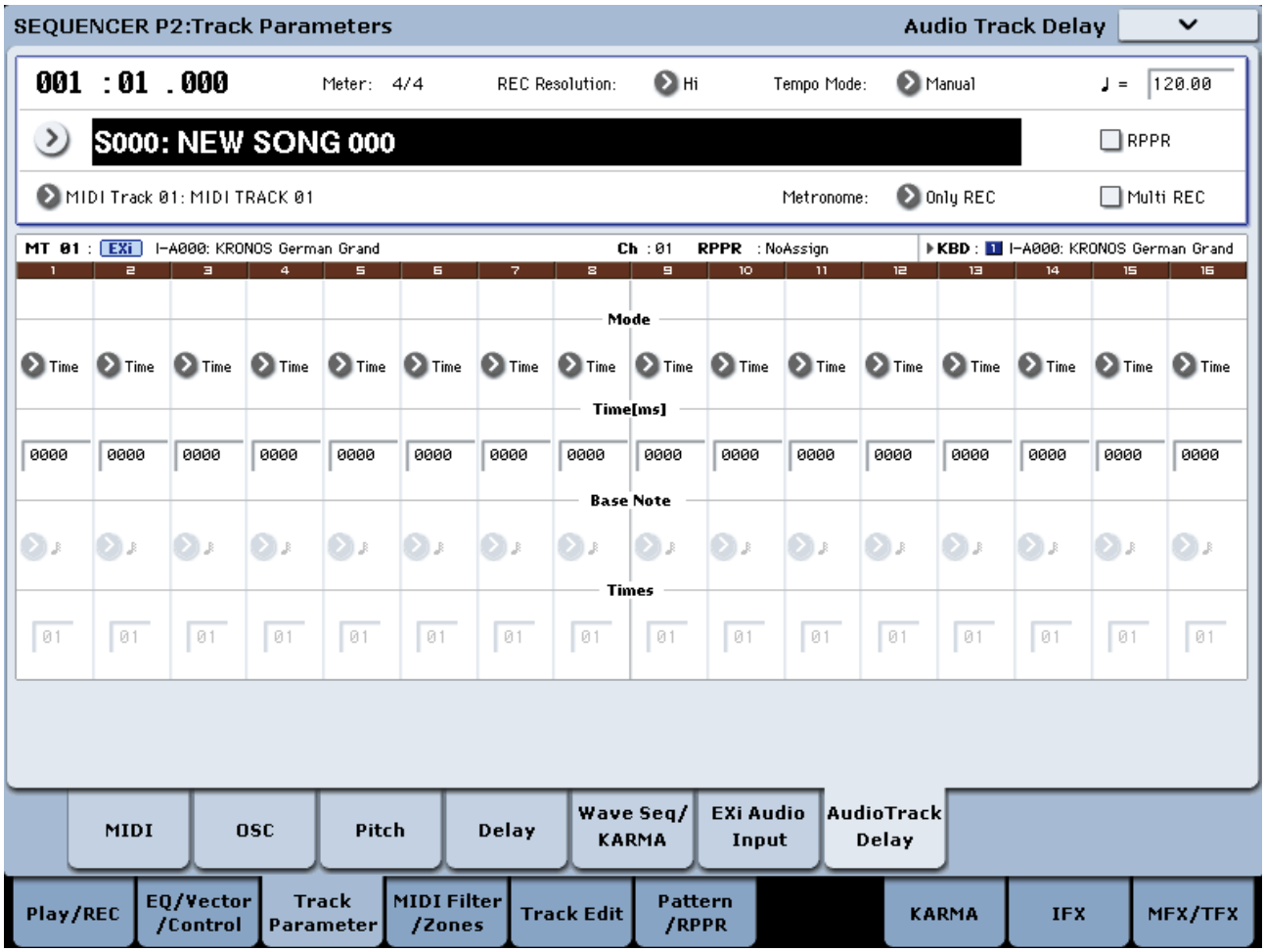


Estos parámetros permiten enviar el audio de instrumentos Exi a la entrada de audio, incluyendo el STR-1, MS-20EX y MOD-7. Se puede utilizar para crear bucles de retroalimentación, o para procesar audio grabado o en directo a través del motor de síntesis del EXi.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–7: Audio Track Delay



Retardo para Pistas de audio.

2–7a: Delay

Track 01…16:

STEREO

Mode [Time, Tempo]

Time [ms] [0000...6000]

Base Note [_, _, , __, _, __, _, _, , _]

Times [01...32]

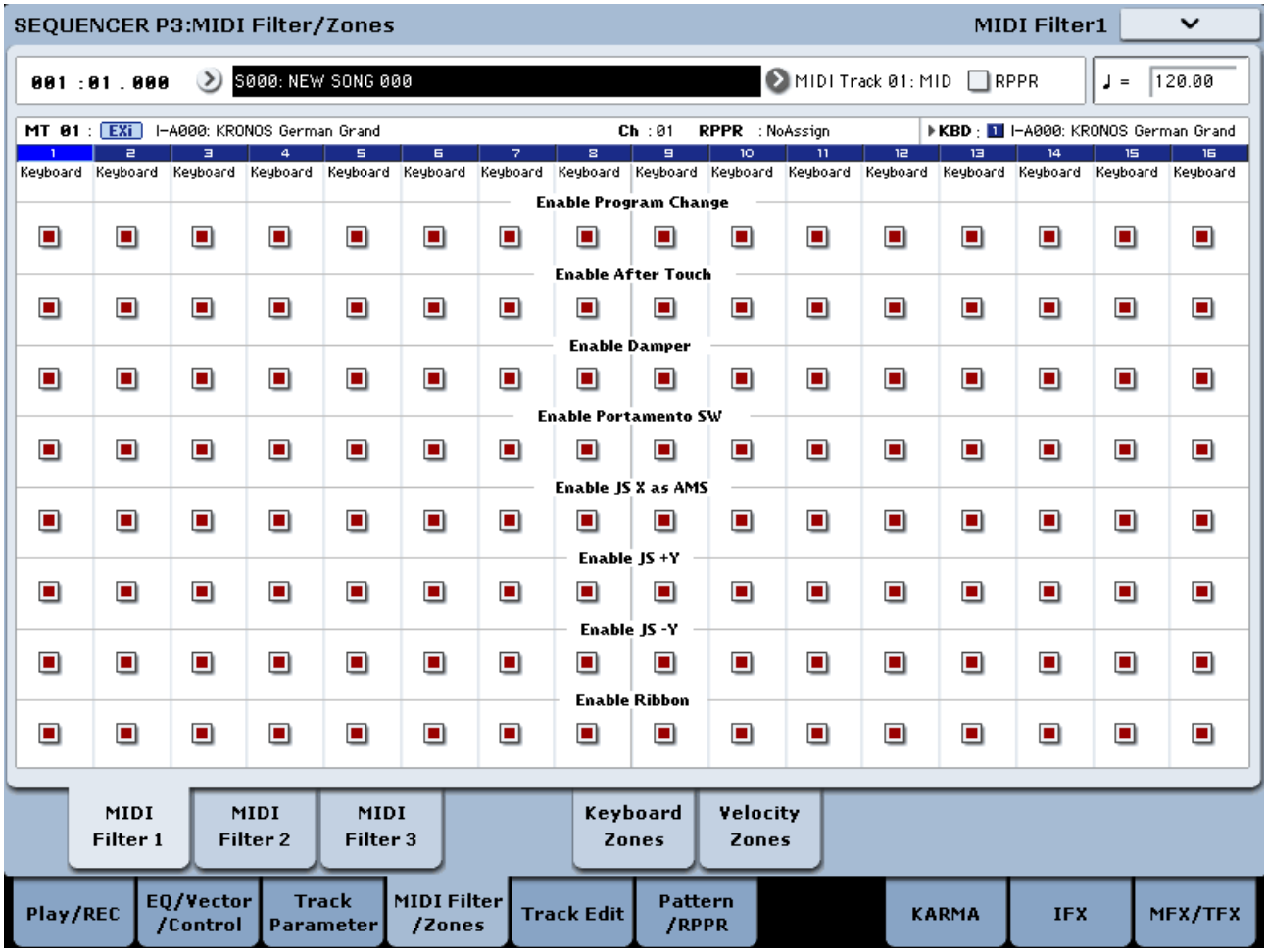
Consulte “2–4a: Delay”.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P3: MIDI Filter/Zones

3–1: MIDI Filter1



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

Los elementos con marca de verificación serán transmitidos y recibidos.

Por ejemplo puede seleccionar ENABLE DAMPER para la Pista 1 y no seleccionarlo en la 2. Así las Pistas responderán de forma diferente a un pedal.

3–1a: MIDI Filter1

Enable Program Change

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Cambio de Programa.

Enable After Touch

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de After Touch.

Enable Damper

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Pedal de sostenido.

Enable Portamento SW

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Portamento activado/desactivado.

Enable JS X as AMS

Especifica si serán transmitidos mensajes de Joystick X para controlar AMS.

Enable JS +Y

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Joystick +Y CC1.

Enable JS -Y

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Joystick -Y CC2.

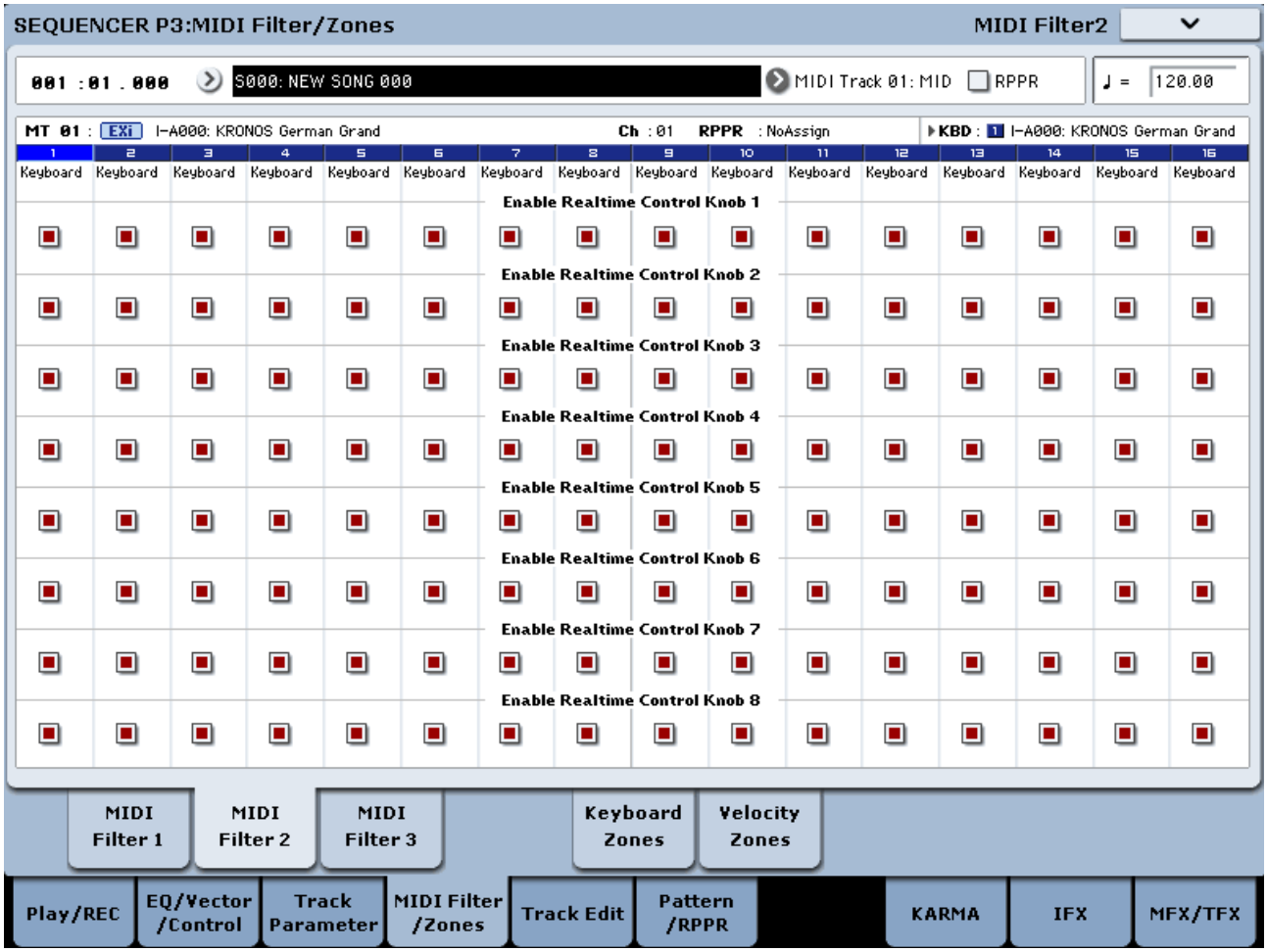
Enable Ribbon

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de Ribbon +Y CC16.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–2: MIDI Filter2



3–2a: MIDI Filter2

Enable Realtime Control Knob -1

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 1 que corresponde a CC 74.

Enable Realtime Control Knob -2

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 2 que corresponde a CC 71.

Enable Realtime Control Knob -3

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 3 que corresponde a CC 79.

Enable Realtime Control Knob -4

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes del controlador 4 que corresponde a CC 72.

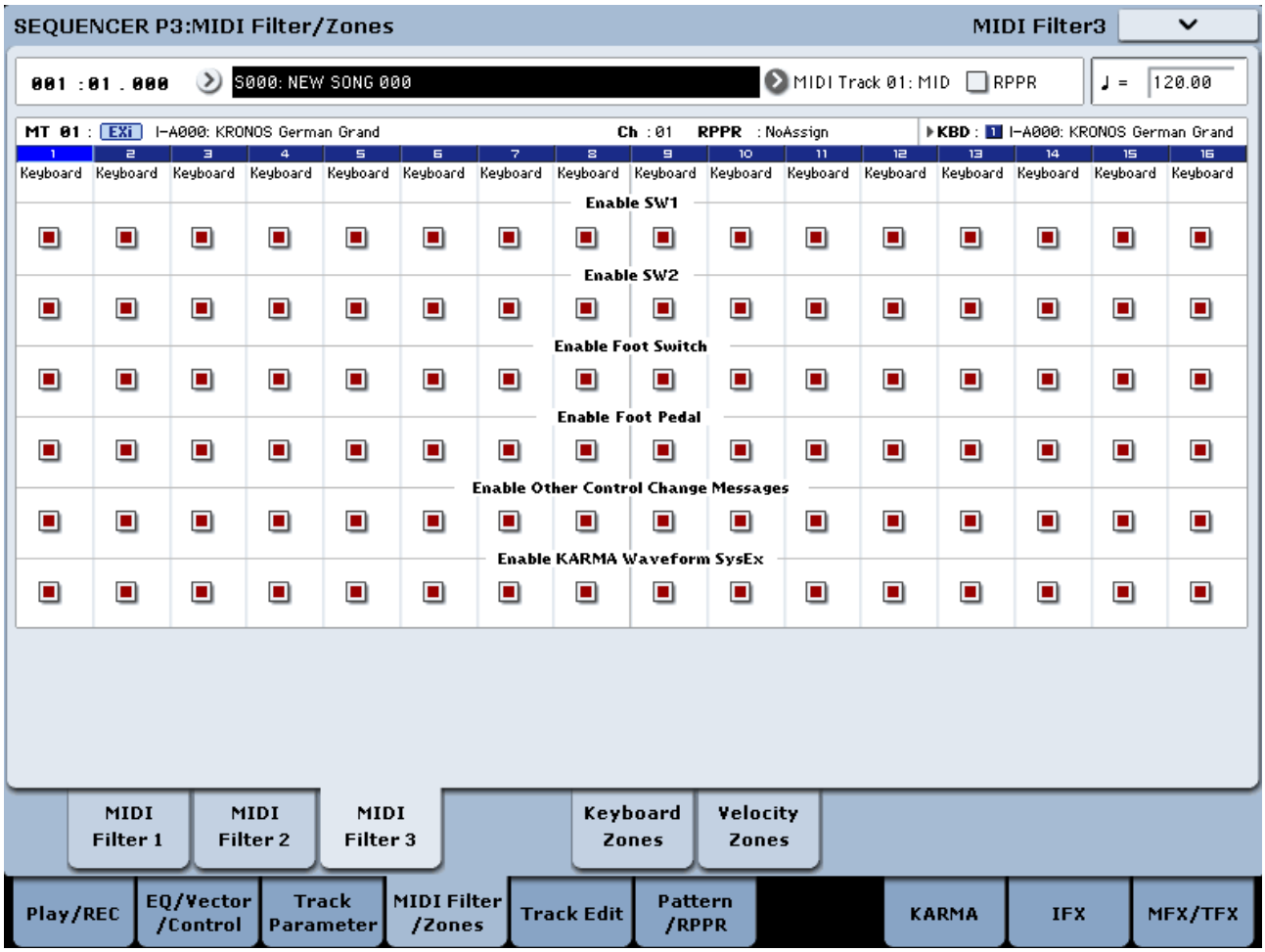
Enable Realtime Control Knob 5-8

Especifica si serán transmitidos y recibidos los mensajes de los controladores 5-8.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–3: MIDI Filter3



3–3a: MIDI Filter 3

Enable SW1, SW2

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de SW1, SW2.

Enable Foot Pedal/Switch

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH.

Enable Other Control Change

Especifica si serán transmitidos y recibidos mensajes de otros controladores no descritos anteriormente.

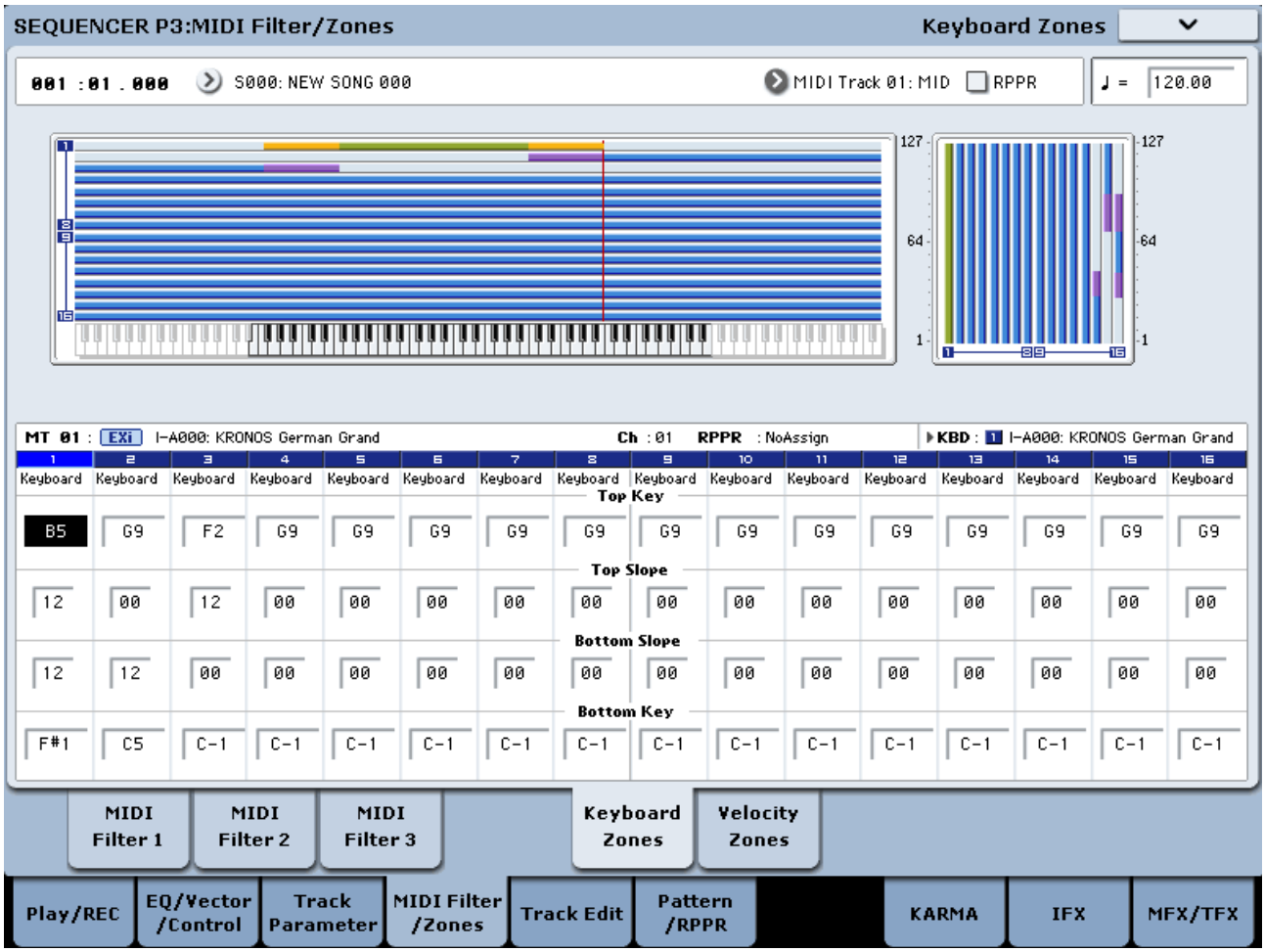
Enable KARMA Waveform SysEx

Activa / desactiva los Mensajes de sistema exclusivo usados por KARMA Wave Sequencing.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–5: Keyboard Zones



Acerca del Rango de Teclado

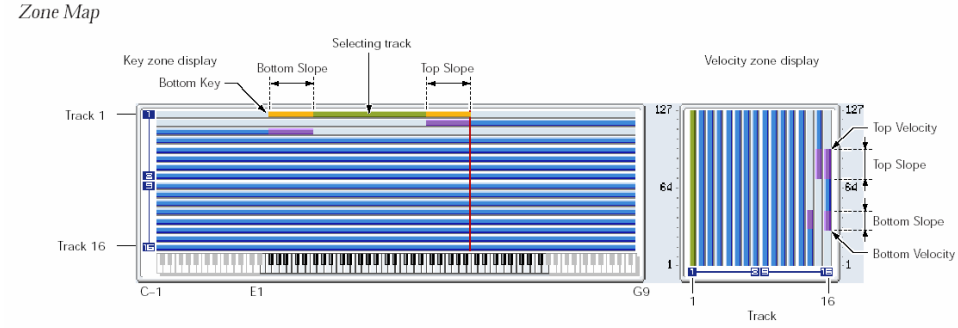
Ajustando las notas superior en inferior puede definir un rango de teclado en el que sonará el Timbre. Si dos o más Timbres superponen sus rangos, obtendrá una Superposición.

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

3–5a: Zone Map

Muestra el mapa de notas y velocidades en el cual sonará el timbre.

Zone Map



3–5b: Keyboard Zones

Realiza ajustes en la ZONA DE NOTAS.

Top Key C-1...G9

Ajusta la nota superior de la ventana de notas.

Top Slope 00-72

Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la nota superior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia abajo y llegará al valor original una octava por debajo de la nota superior.

Bottom Slope 00-72

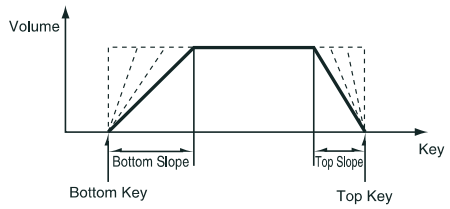
Especifica el rango de notas en las cuales cambiará el volumen desde la nota inferior.

0: el volumen estará en el valor original desde la nota inferior.

12: el volumen aumentará gradualmente al tocar hacia arriba y llegará al valor original una octava por encima de la nota inferior.

Bottom Key C-1...G9

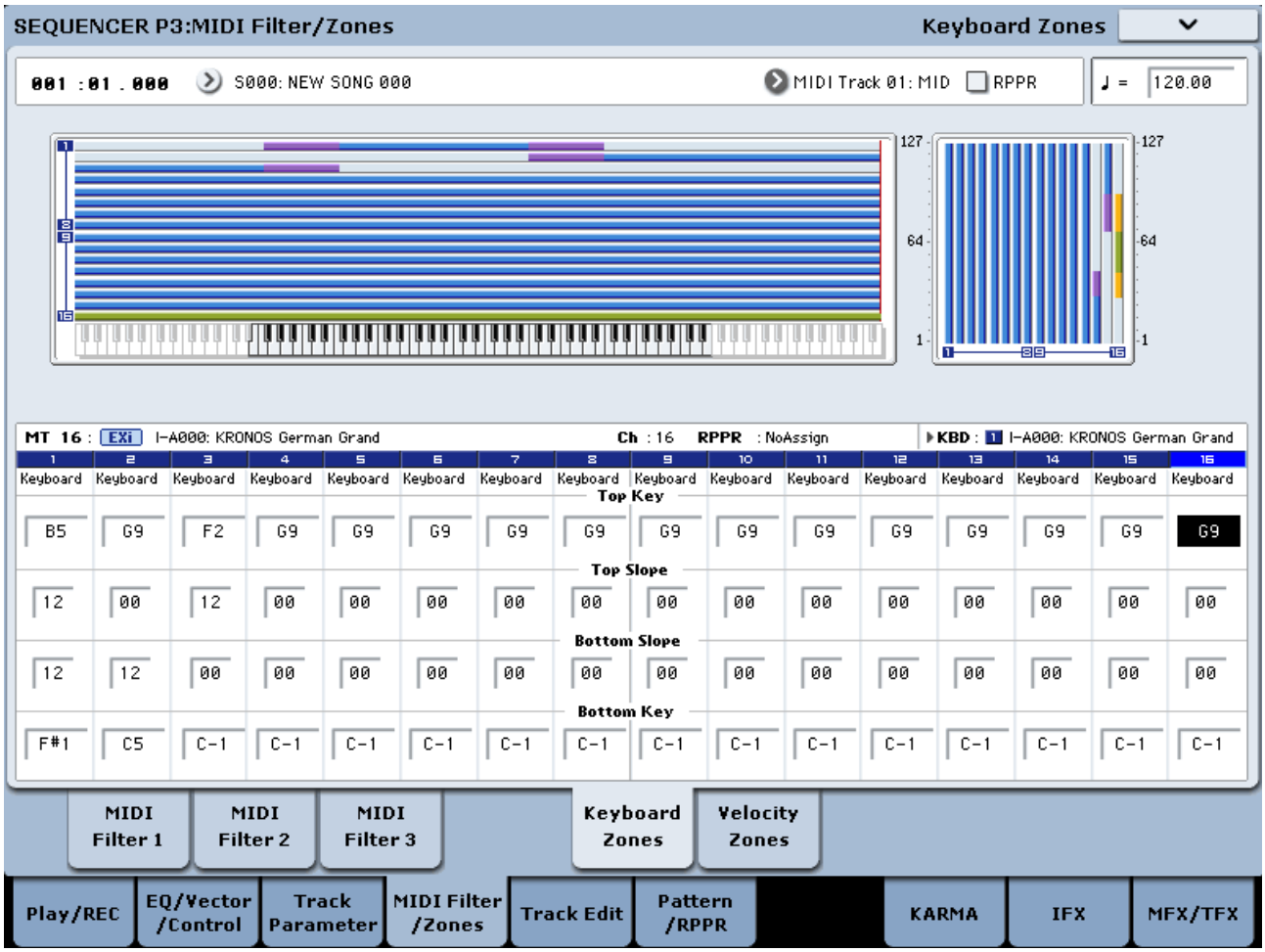
Ajusta la nota inferior de la ventana de notas.



Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

3–6: Velocity Zones



Realiza ajustes en la ZONA DE VELOCIDAD.

Acerca del Rango de Velocidad

Puede crear teclados con conmutación por velocidad.

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

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

3–6a: Zone Map

Mapa de zonas.

3–6b: Velocity Zones

Top Velocity 1-127

Ajusta la velocidad superior de la ventana de velocidad.

Top Slope 00-120

Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad superior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad superior.

12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad superior.

Bottom Slope 00-120

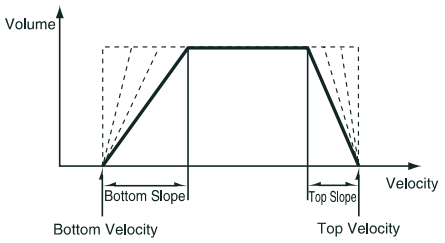
Especifica el número de pasos de velocidad en los que cambiará el volumen desde la velocidad inferior.

0: el volumen estará en el valor original desde la velocidad inferior.

12: el volumen disminuirá gradualmente a medida que la velocidad se acerca al valor de velocidad inferior.

Bottom Velocity 1-127

Ajusta la velocidad inferior de la ventana de velocidad.

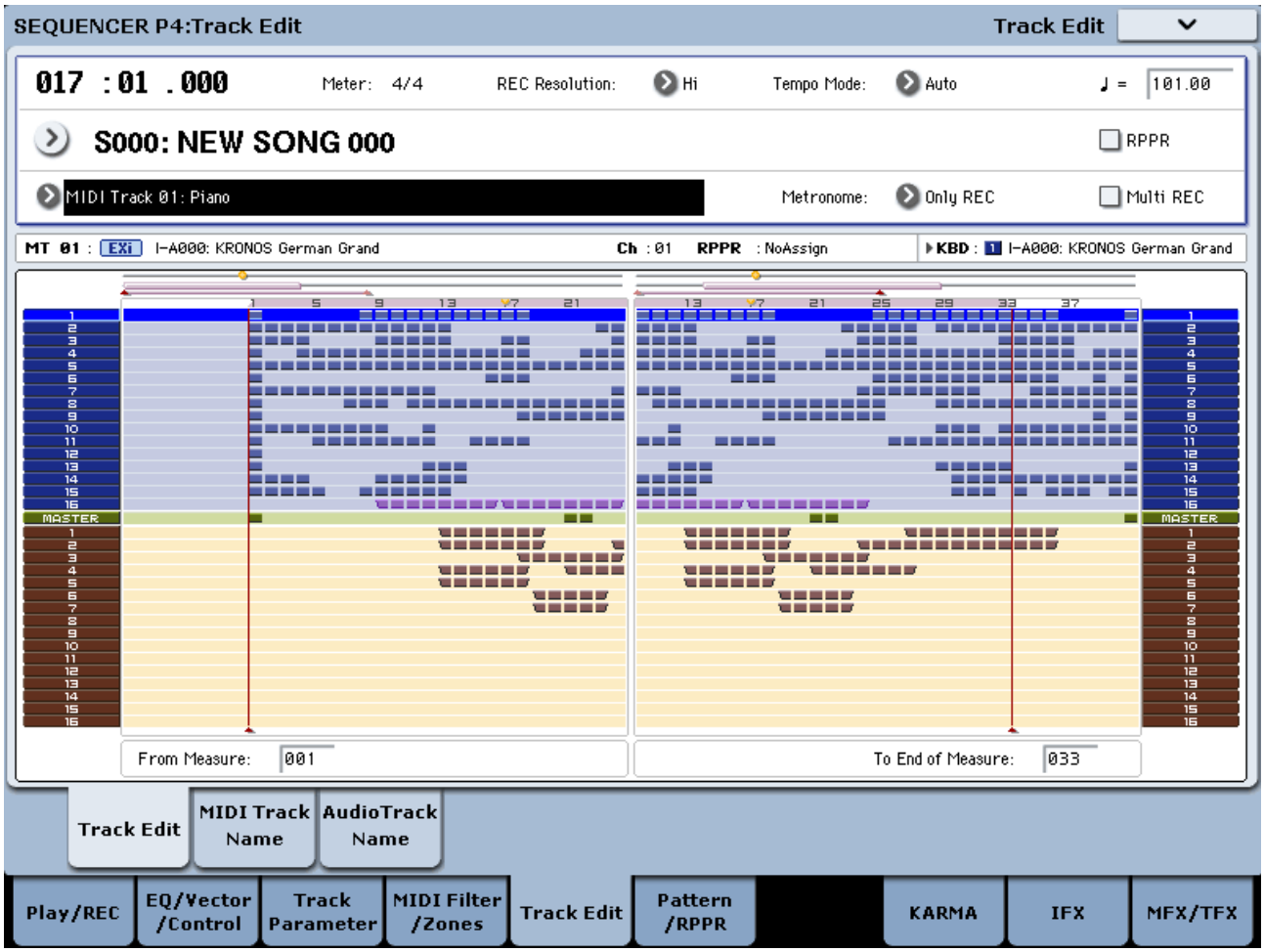


Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P4: Track Edit

4–1: Track Edit



En esta página puede realizar distintas funciones de Edición de Pista. Para realizar Edición de Pista Ajuste los siguientes Parámetros y Seleccione un comando de menú de Página.

4–1a: Track data Map

Mapa de datos de Pista.

4–1b: Track Select, From Measure, To End of Measure

Track Select

Seleccione la pista que desee editar.

Master Track: podrá editar la pista maestra = tempo y compás.

From Measure 001-999

Especifique el compás inicial.

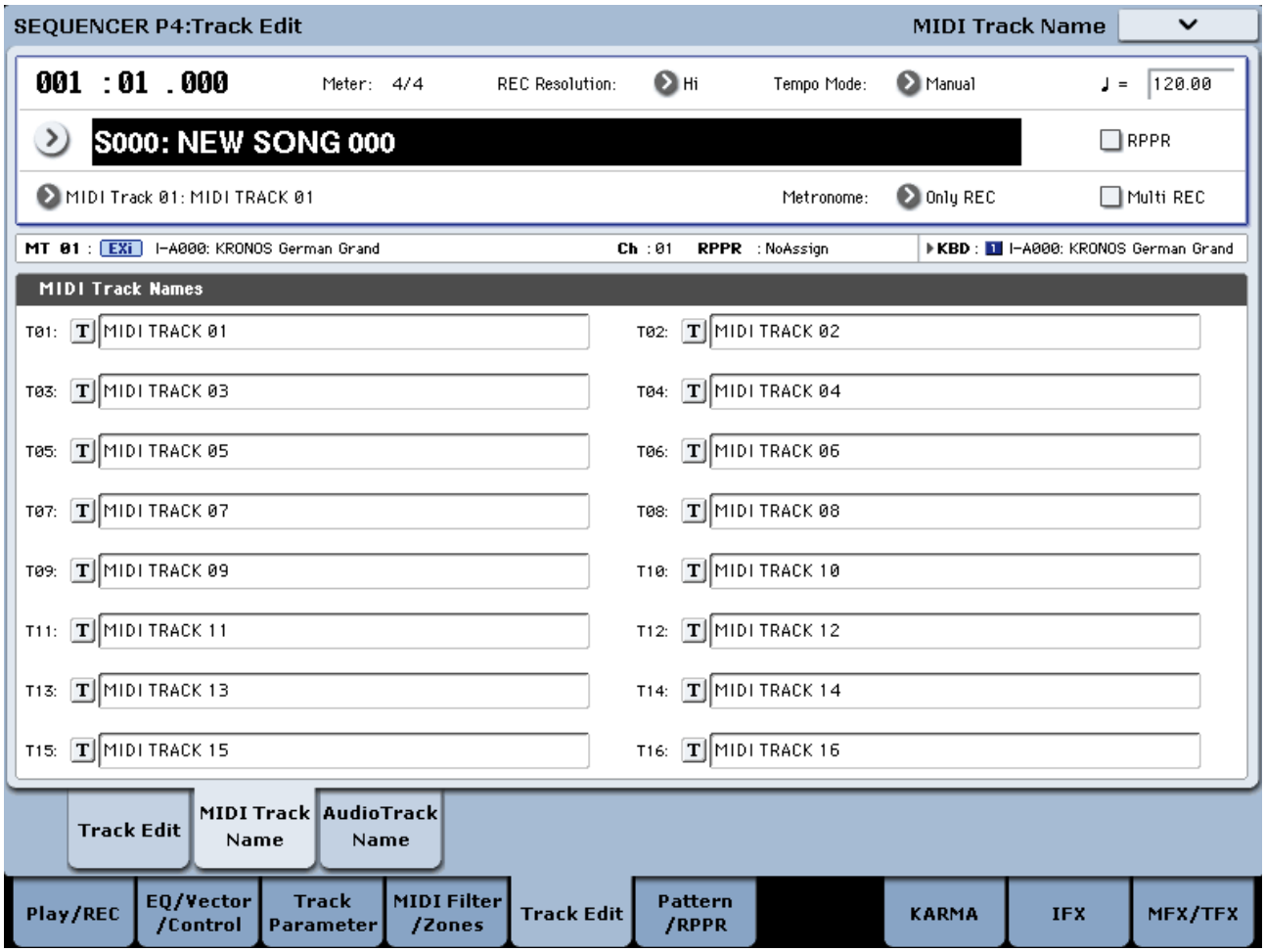
To End of Measure 001-999

Especifique el compás final.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

4–2: MIDI Track Name



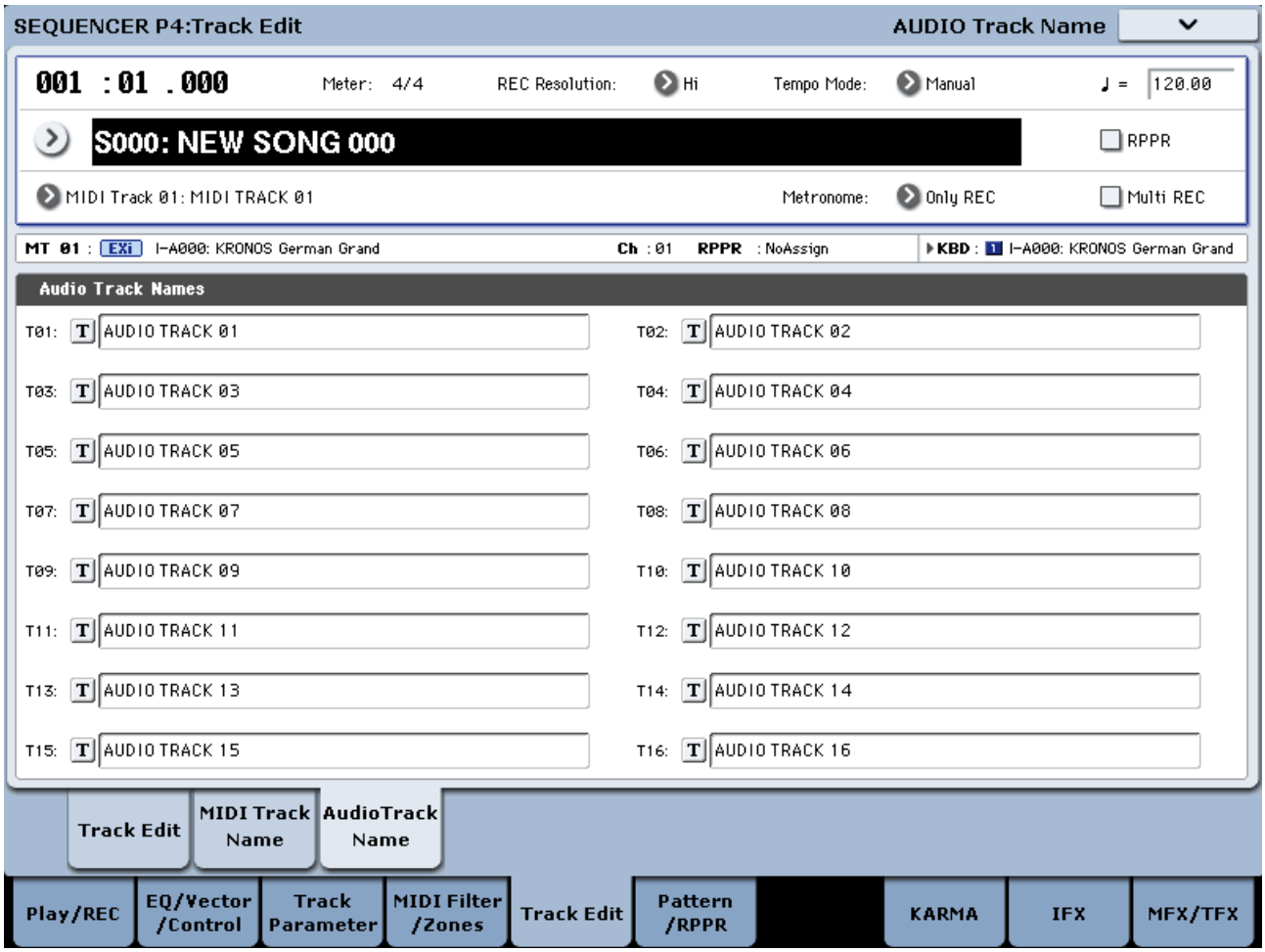
4–2a: MIDI Track Names

Nombres de Pistas MIDI.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

4–3: AUDIO Track Name



4–2a: AUDIO Track Names

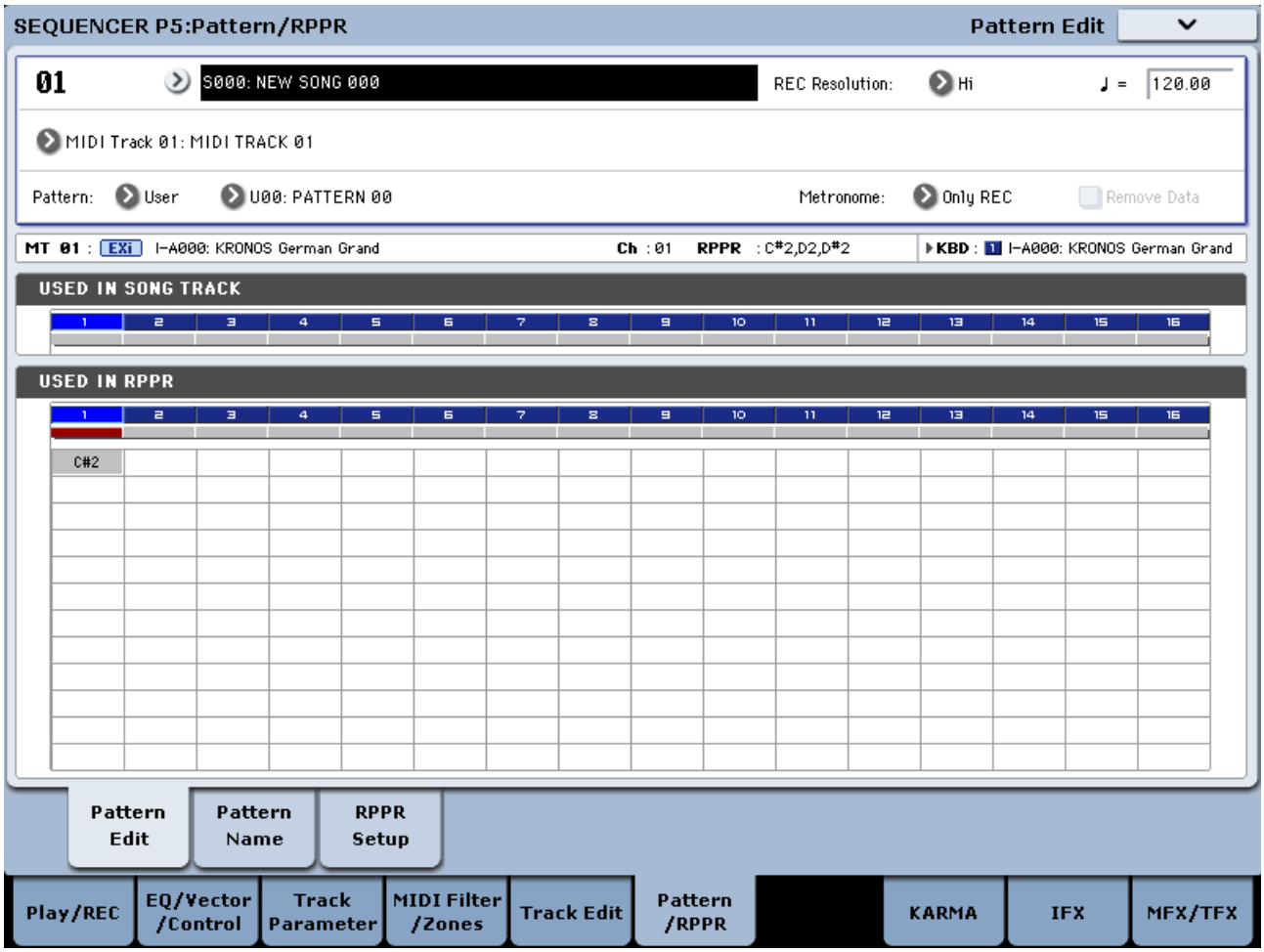
Nombres de Pistas AUDIO.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P5: Pattern/RPPR

5–1: Pattern Edit



Parámetros de Edición de Patrón.

5–1a: Location, Resolusion, Tempo, Song/Track Select

Localización

Muestra la localización del Patrón seleccionado, en forma de compases.

Selección de Pista

Use el campo de Selección para Seleccionar la Pista.

Tempo 040-240, EXT

Este Parámetro determina el tempo de la canción.

Cuando el Parámetro MIDI Clock Source está en EXT, aparecerá EXT. En este caso el tempo está determinado por el tempo del aparato MIDI externo.

Reso

La cuantización en tiempo real determina la forma en que es corregido el tiempo de su interpretación durante la grabación.

Con un valor HI, el valor de cuantización está determinado por la resolución base de la canción sin corrección de tiempo.

Con un valor de ♩, todo lo que toque se grabará como notas negras.

5–1b: Pattern, Pattern Select, Metronome, Remove Data

Grabación en Tiempo Real en un Patrón

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

En la Grabación en tiempo real de un Patrón se producirá una Reproducción continua permitiéndole seguir añadiendo datos musicales.

1. cree una nueva canción.

2. En modo de secuenciador P5: PATTERN/RPPR seleccione la pestaña PATTERN EDIT.

3. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.

4. En PATTERN seleccione el Patrón USER y en Selección de Patrón U00.

5. Seleccione el comando de menú de página PATTERN PARAMETER.

6. En LENGHT especifique la longitud del Patrón.

En METER seleccione el compás.

Pulse OK.

7. Si es necesario ajuste el Parámetro REC RESOLUTION.

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

Se iniciará la Grabación de Patrón.

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

10. Pulse START/STOP.

La Grabación terminará.

Pattern Preset, User

Seleccione el tipo de Patrón

USER: Patrón de usuario.

Selección de Patrón

Seleccione el Patrón que desee.

Sonido de metrónomo

ONLY REC: sólo sonará durante la Grabación.

REC & PLAY: sonará durante la Grabación y Reproducción.

OFF: no sonará.

Aunque el metrónomo esté en OFF, sonará durante la cuenta atrás.

Remove Data

Activada: puede borrar datos musicales no deseados. Pulse la nota o controlador que desee borrar.

5–1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

USED IN SONG TRACK

Este área indica las pistas de canción en las que se usa el Patrón seleccionado.

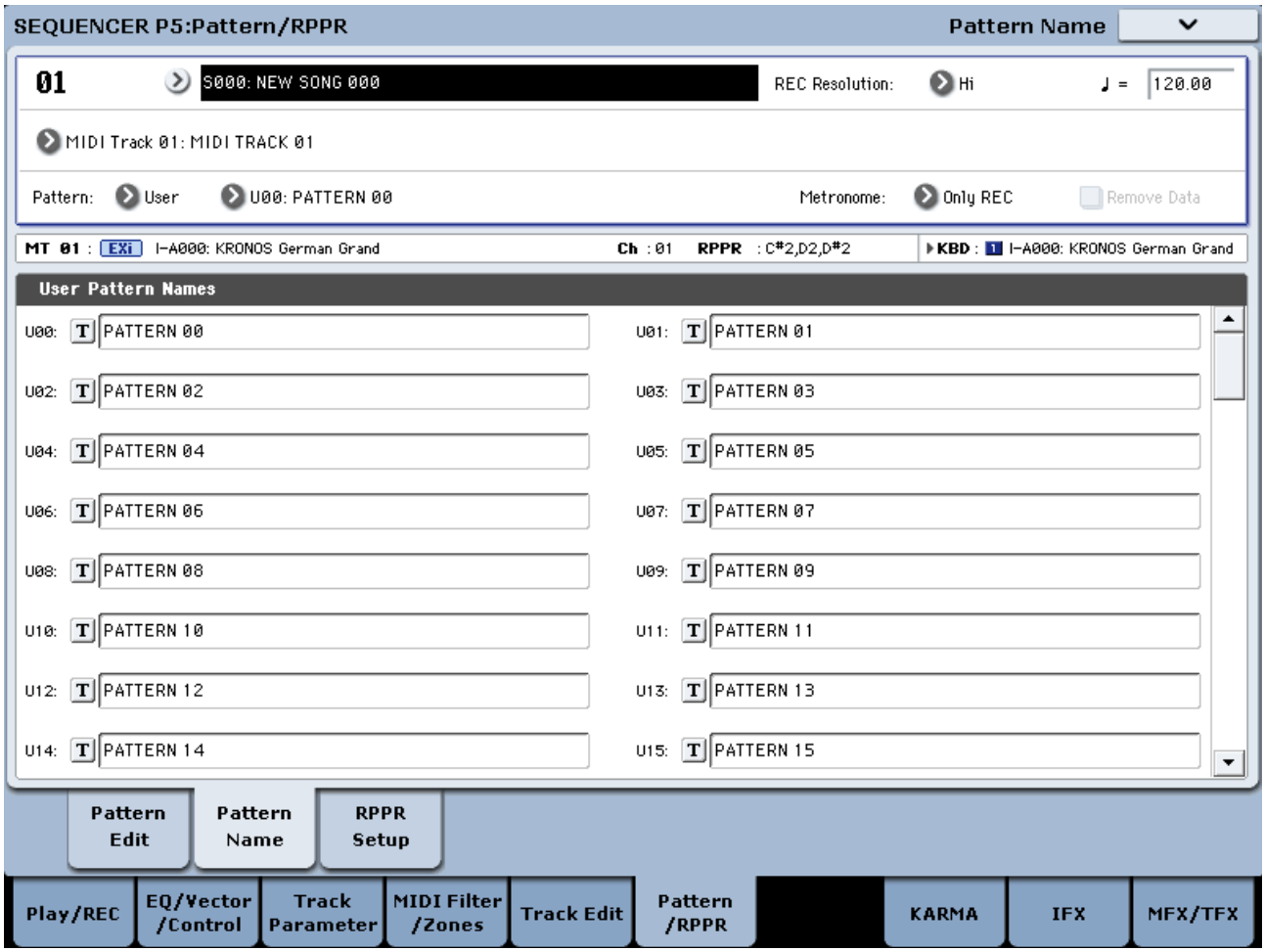
USED IN RPPR

Este área indica el RPPR en el que se usa el Patrón seleccionado.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

5–2: Pattern Name



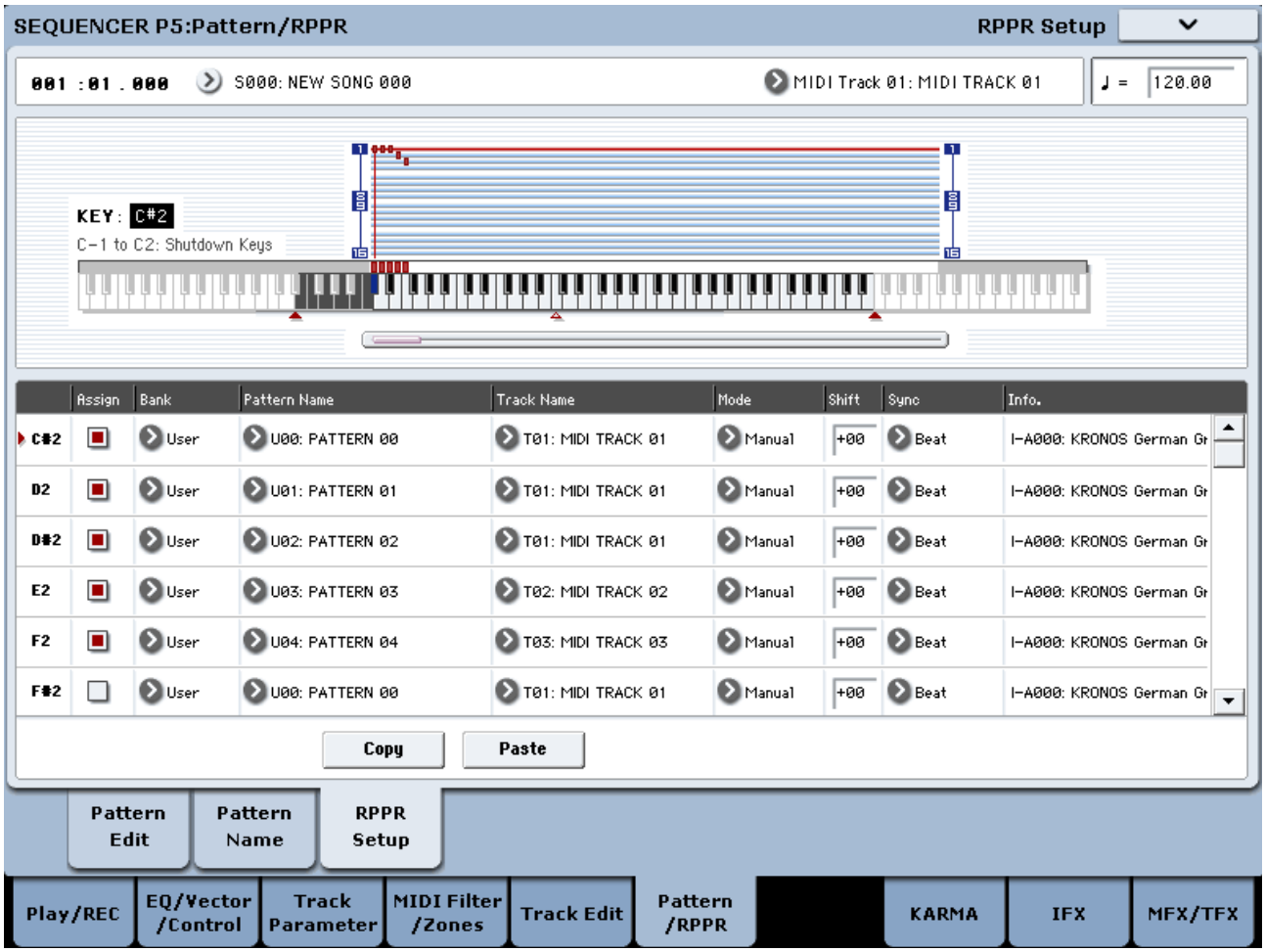
5–2a: User Pattern Names

Nombres de patrones de usuario.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

5–3: RPPR Setup



Los ajustes RPPR se realizan de forma independiente para cada canción.

Utilice la casilla RPPR.

Si está activada la función RPPR estará activa.

5–3a: Song Select, Track Select, Tempo

Seleccione la canción, la Pista y el tempo.

Tempo [040.00...240.00, EXT]

Consulte (0–1a)

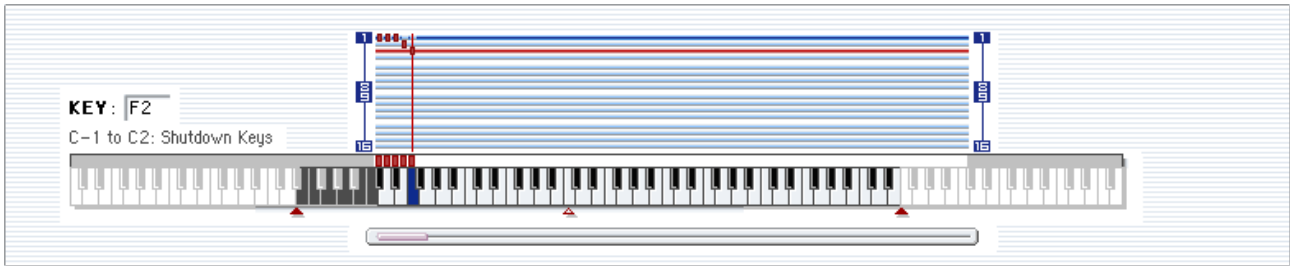
5–3b: KEY, Keyboard

Muestra la asignación de Patrón.

KEY

Use KEY para seleccionar la nota a la cual desea asignar un Patrón.

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



5–3c: RPPR Setup

Note [C#2...C8]

Assign [Off, On]

Activada: al tocar la nota especificada en KEY el Patrón empezará a sonar.
Desactivada: la nota sonará de forma normal.

Pattern

Pattern bank

Selecciona el Patrón RPPR para la nota seleccionada en KEY.

Track

Selecciona la pista que se usará para el Patrón RPPR seleccionado.

Mode

ONCE: el Patrón sonará una vez.
MANUAL: el Patrón sonará mientras mantenga pulsada la nota.
ENDLESS: el Patrón seguirá sonando después de soltar la nota.

Shift

Ajusta la transposición en semitonos del Patrón.

Sync

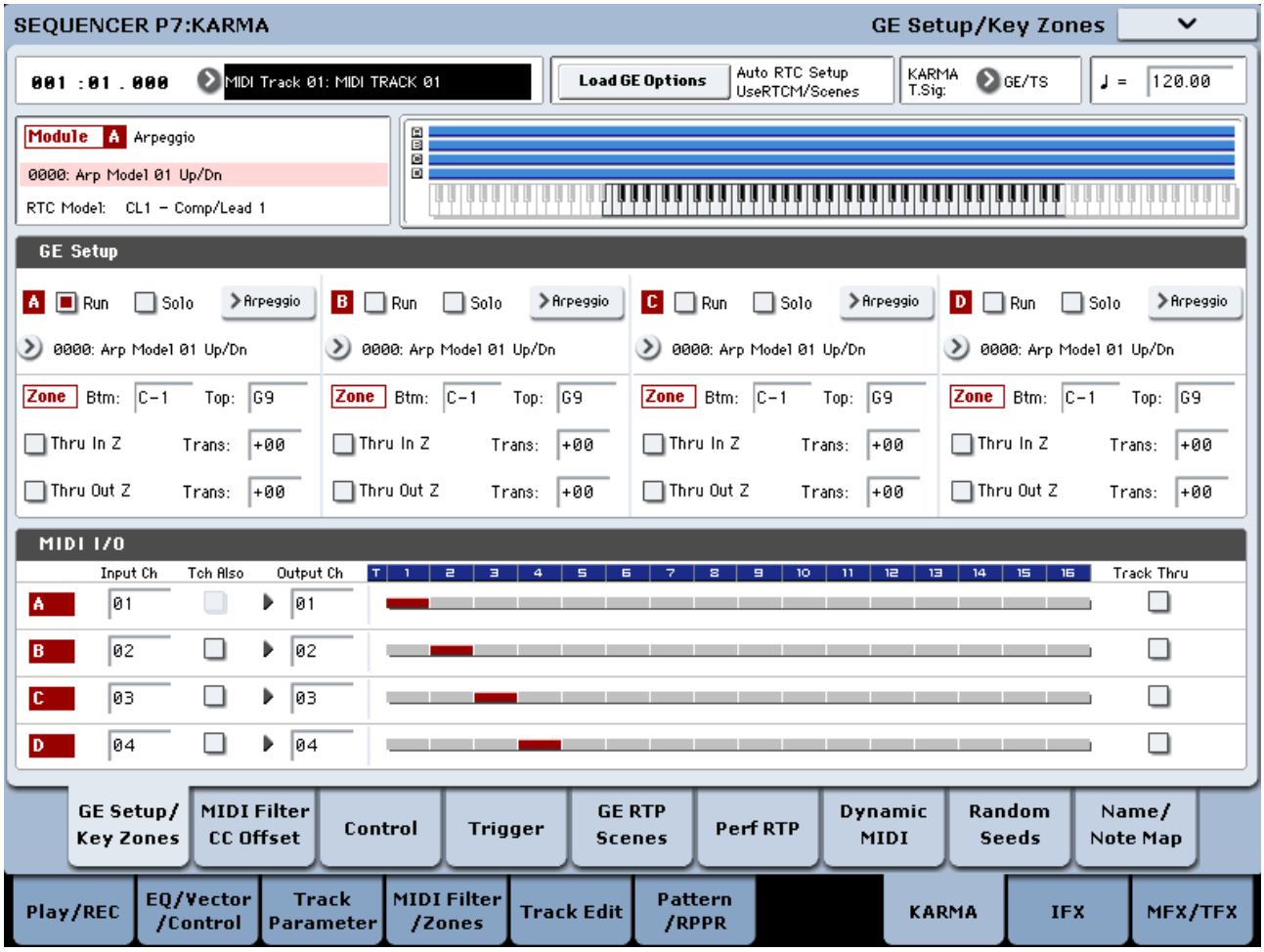
Especifica la sincronización del Patrón.
Off: el Patrón sonará al pulsar la nota.
BEAT: el Patrón se sincronizará con el tiempo de la primera nota. Se utiliza para tocar varios Patrones en sincronización.
MEASURE: el Patrón se sincronizará con el compás de la primera nota.
SEQ: el Patrón se sincroniza con los compases de la canción de secuenciador.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P7: KARMA

7–1: GE Setup/Key Zones



7–1a: Nombre de canción, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Pulse "Load GE Options" para ir al cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup on, y active las opciones User RTC Model y Reset Scenes.

De esta forma al seleccionar un GE se inicializarán los controles KARMA en tiempo real a los valores guardados en dicho GE.

En GE SELECT, seleccione el GE que usará la función KARMA.

Use TEMPO para especificar el tempo de la frase o Patrón.

Tempo

TEMPO para ajustar el tempo de la función KARMA.
Este ajuste se guardará al guardar el Programa.
El rango es 40-240. Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature) [GE/TS, 1/4…16/4, 1/8…16/8, 1/16…16/16]

Tipo de compás KARMA

Selección de un Efecto Generado: GE

El módulo GE es el que genera las frases o patrones de la función KARMA.

Si cambia el GE cambiará radicalmente la frase o Patrón.

GE SELECT

Use este campo para seleccionar un GE.
También puede seleccionar GE por categoría.

A (Módulo A):

Run

Funcionarán los Módulos KARMA cuya casilla RUN esté activada.

Solo

Active esta casilla cuando desee escuchar un Módulo solamente.

Key Zone: zona de teclado
Top Key C-1...G9

Bottom Key C-1...G9

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

THRU IN ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

TRANSPOSE IN ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

THRU OUT ZONE

Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

TRANSPOSE OUT ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

7–1c: MIDI I/O

Especifica los canales de ENTRADA y SALIDA MIDI para los cuatro Módulos KARMA de la Combinación.

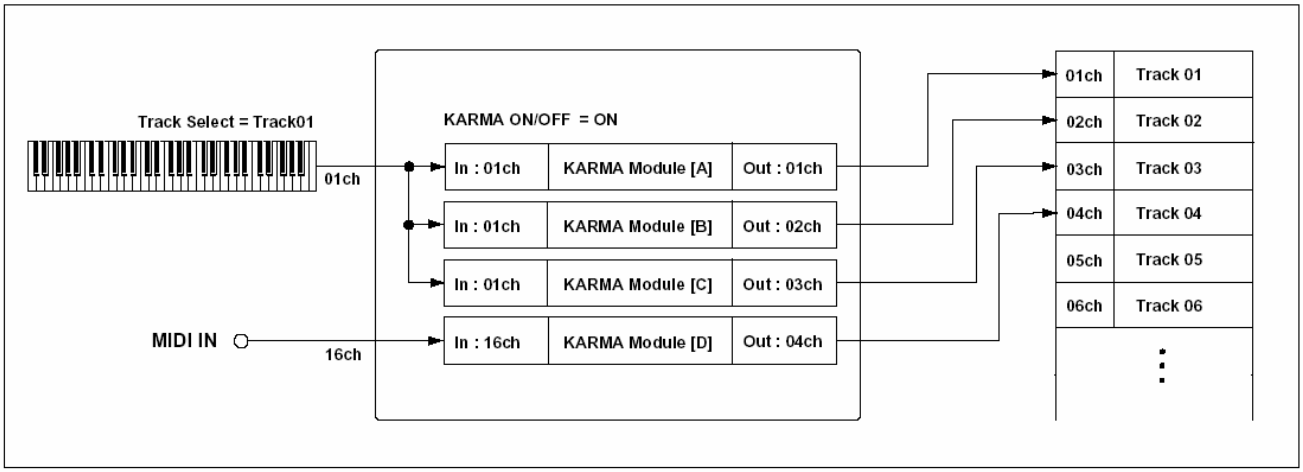
INPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de entrada MIDI que controlará el Módulo KARMA.
Gch: canal MIDI GLOBAL.

Gch Also

Determina si También se usará el Canal MIDI Global.

KARMA - MIDI Input / Output Channel

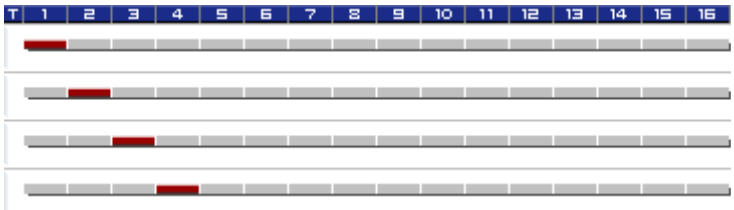


OUTPUT CHANNEL 1-16, Gch

Especifica el canal de salida MIDI de cada Módulo KARMA.
Gch: canal MIDI GLOBAL.

Track Thru OFF, ON

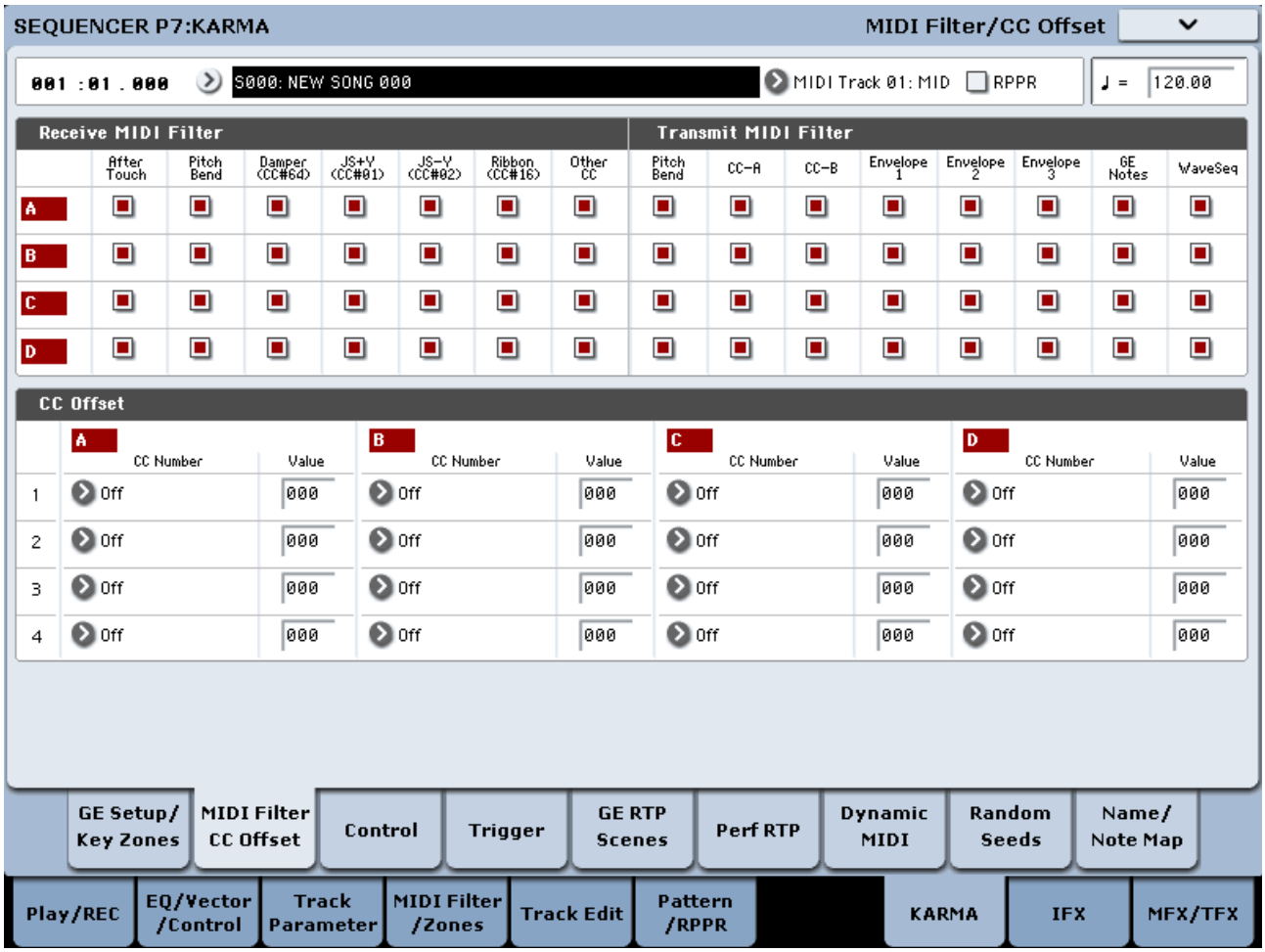
ON: seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA serán retransmitidos mediante OUTPUT CHANNEL a las Pistas.
OFF: no seleccionada: cuando la tecla KARMA ON/OFF esté en OFF, los datos MIDI que lleguen al Módulo KARMA NO serán retransmitidos a las Pistas.



Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–2: MIDI Filter/CC Offset



Para cada elemento puede seleccionar los mensajes que serán transmitidos y recibidos. Los elementos con marca de verificación serán transmitidos TRANSMIT o recibidos RECEIVE.

7–2a: MIDI Filter

Recepción: RECEIVE

After Touch

Especifica si serán recibidos mensajes de After Touch.

Damper

Especifica si serán recibidos mensajes de Pedal de sostenido.

JS +Y

Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick +Y CC1.

JS -Y

Especifica si serán recibidos mensajes de Joystick -Y CC2.

Ribbon

Especifica si serán recibidos mensajes de Ribbon +Y CC16.

Transmisión: TRANSMIT

Especifica los mensajes que serán transmitidos por la función KARMA.

7–2b: CC Offset

1, 2, 3, 4:

CC Number [Off, MIDI CC# 00…MIDI CC# 95]

Selecciona el Mensaje CC MIDI que será transmitido, con el valor especificado en el Parámetro VALUE.

Value [000…127]

Especifica el valor del Mensaje que será transmitido.
No tiene valor si el Parámetro anterior está en OFF.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–3: Module Parameters-Control

7–3a: Module Parameter-Control

TRANSPOSE

Transposición de las notas que entran en el Módulo KARMA.

FORCE RANGE OFF, LOWEST, HIGHEST, C3-B3[1], C3-B3[2]

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

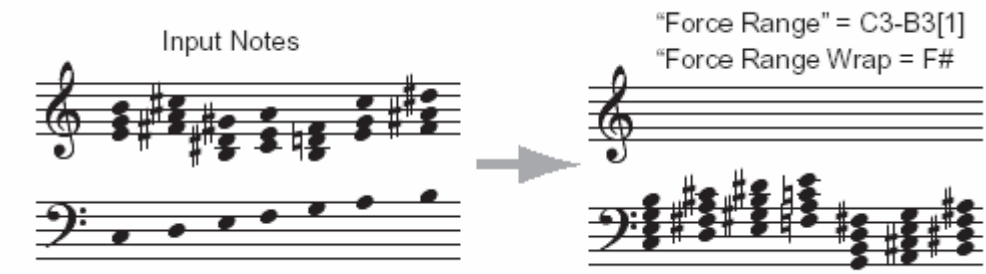
LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

Force Range Wrap [C…B]



Root Position

Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

Timbre Zone Bypass off, on

ON: SELECCIONADO: los ajustes de zona del Timbre no serán tenidos en cuanta para el Patrón generado por el Módulo KARMA.

CLOCK ADVANCE

Parámetros de reloj que controla el Módulo KARMA.

Mode

AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

SIZE

Válido cuando el Parámetro anterior es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica la unidad de avance de la frase.

Notas musicales: valor de nota especificado.

EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

CHORD TRIGGER MODE

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1st: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

VELOCITY SENSE BOTTOM

Válido cuando el Parámetro MODE es DYN, AUTO+DYN1/2.

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

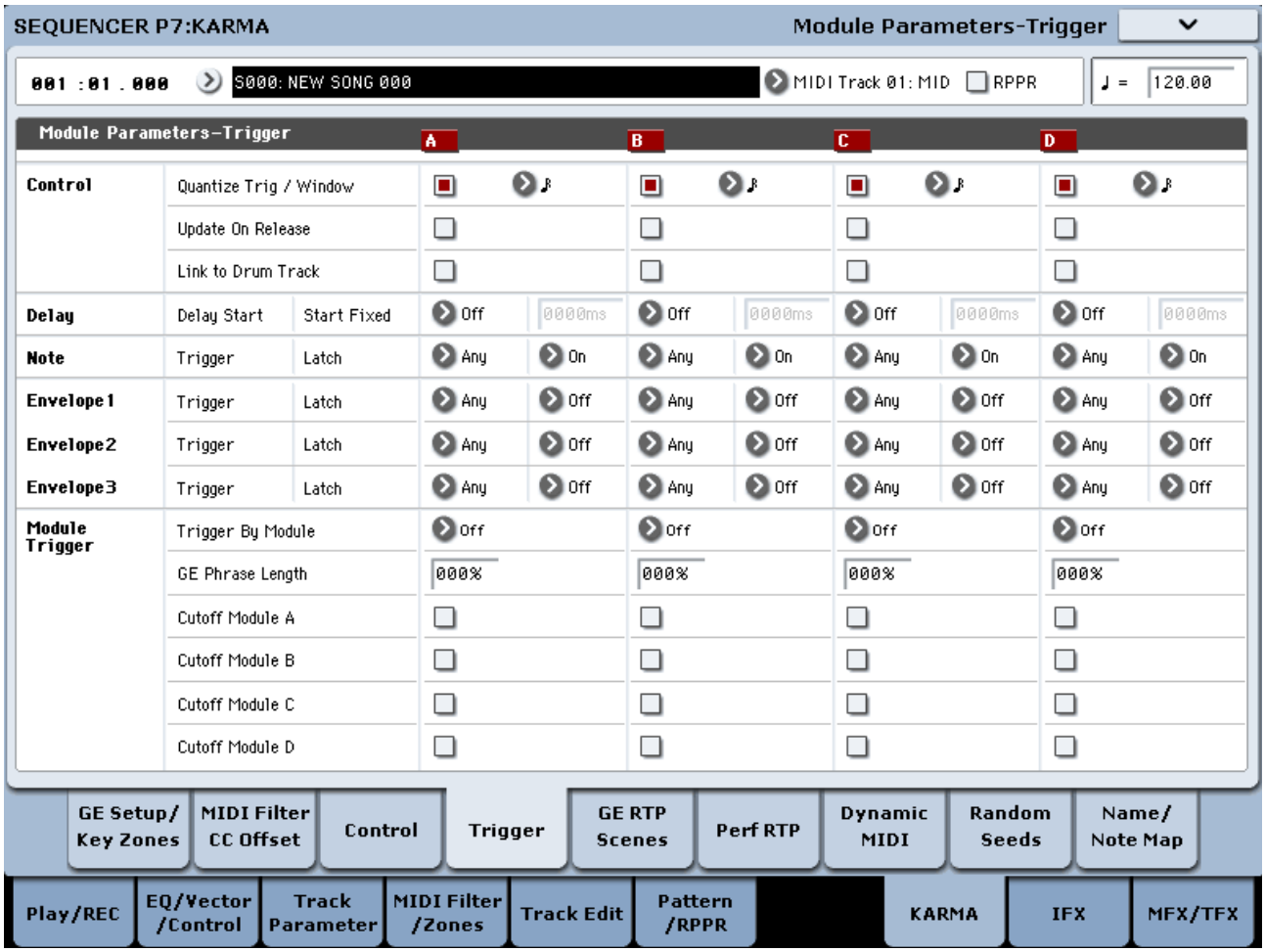
Note Map

Permite remapear las notas generadas por el GE, o bien eliminarlas completamente (convertirlas en silencios).
Aquí puede editar el mapa de notas.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

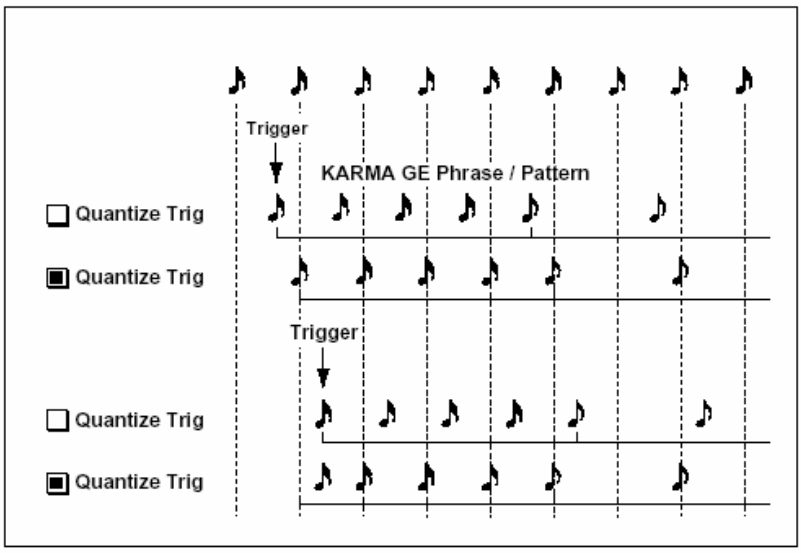
7–4: Module Parameters-Trigger



7–4a: Module Parameter-Trigger

QUANTIZE TRIGGER

Cuantización de las notas.



Update On Release [Off, On]

Permite eliminar las notas del GE, cambiando el Efecto para usar solamente las notas que están siendo mantenidas en ese momento.

Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

NOTE

Especifica las condiciones de disparo de la frase generada por GE.

NOTE TRIGGER any, AKR, 1st, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1st: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

NOTE LATCH OFF, ON

Desactivada: bloqueo desactivado.

Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

ENV 1, ENV 2, ENV 3

Cada GE dispone de tres envolventes.

Puede especificar las condiciones de disparo de cada una de las 3 envolventes del GE.

ENV 1, 2, 3 TRIGGER any, AKR, 1st, dyn

ANY: cualquier nota producirá el disparo.

AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

1st: sólo causará el disparo la primera nota.

DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

ENV 1, 2, 3 LATCH

OFF: sin bloqueo de envolvente.

SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

Module Trigger:

TRIGGER by module

Los disparos de nota y envolvente de un Módulo KARMA pueden ser controlados por la operación de otro Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

GE Phrase Length [000…100%]

Válido si el Parámetro anterior NO es OFF.

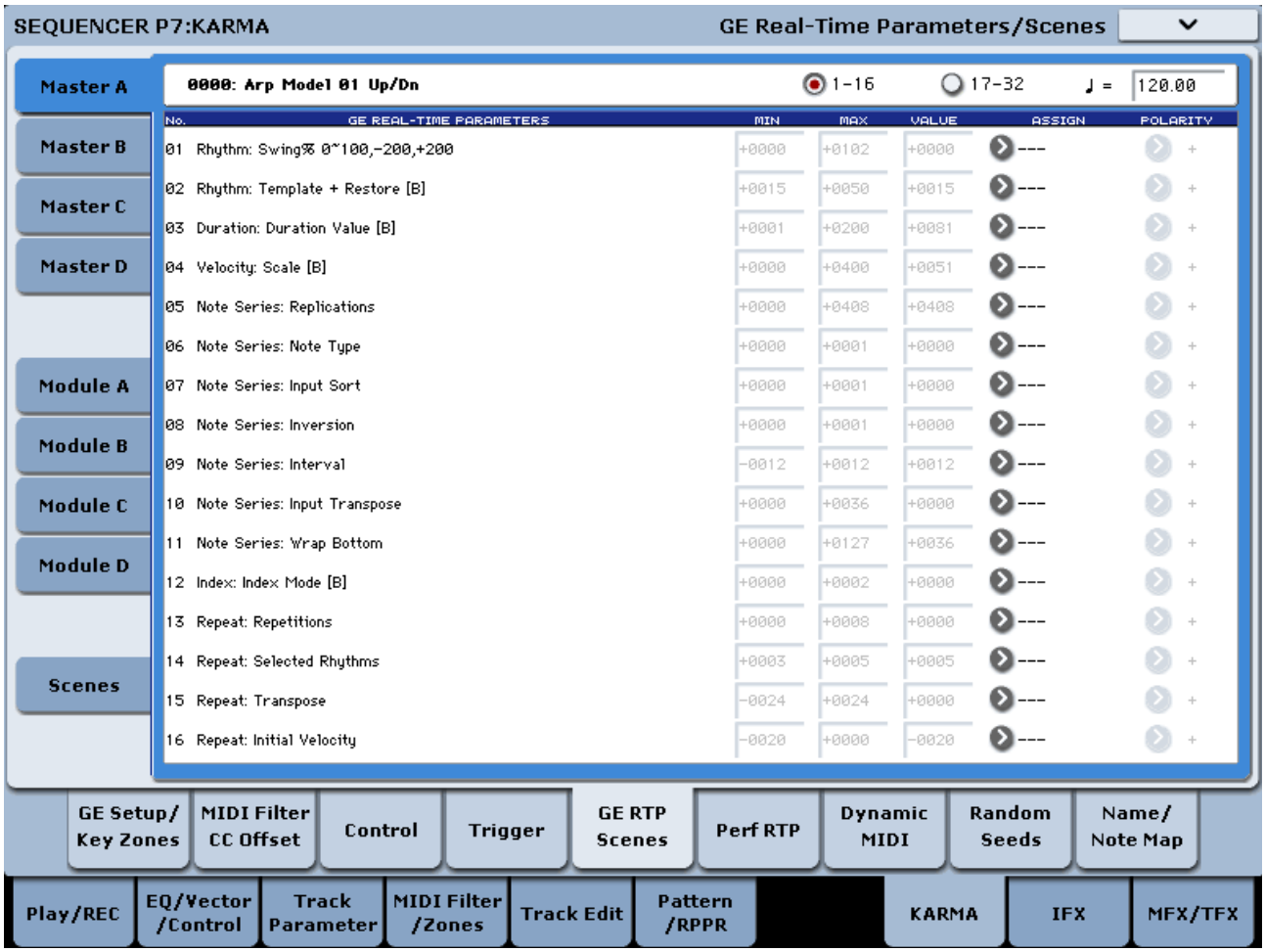
CUTOFF

Especifica si la frase generada por otros Módulos KARMA se parará automáticamente al disparar un Módulo KARMA.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–5: GE Real-Time Parameters



7–5a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo

Parámetros GE

Muestra los Parámetros GE.

Cada GE tiene hasta 32 Parámetros que dependen del GE seleccionado.

7–5b: GE Real-Time Parameters para Module Control = Master

VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

ASSIGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

---: sin asignación.

1-8: botones SLIDER 1-8.

1-8: teclas 1/8.

DYN1-8: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-8.

POLARITY: POLARIDAD +/-

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

7–5c: GE Real-Time Parameters para Module Control = A, B, C, D

Permite el control de los Parámetros GE independientemente para cada módulo.
Por favor consulte los Parámetros anteriores.

7–5d: Module Control Scene Matrix

Aquí puede ver y editar las escenas Seleccionadas para cada una de las 5 capas de control de módulo.

Master [1…8] A [1…8] B [1…8] C [1…8] D [1…8]

Link Scenes To Master: A [Off, On] B [Off, On] C [Off, On] D [Off, On]

Vincular escenas a la capa maestra MASTER.

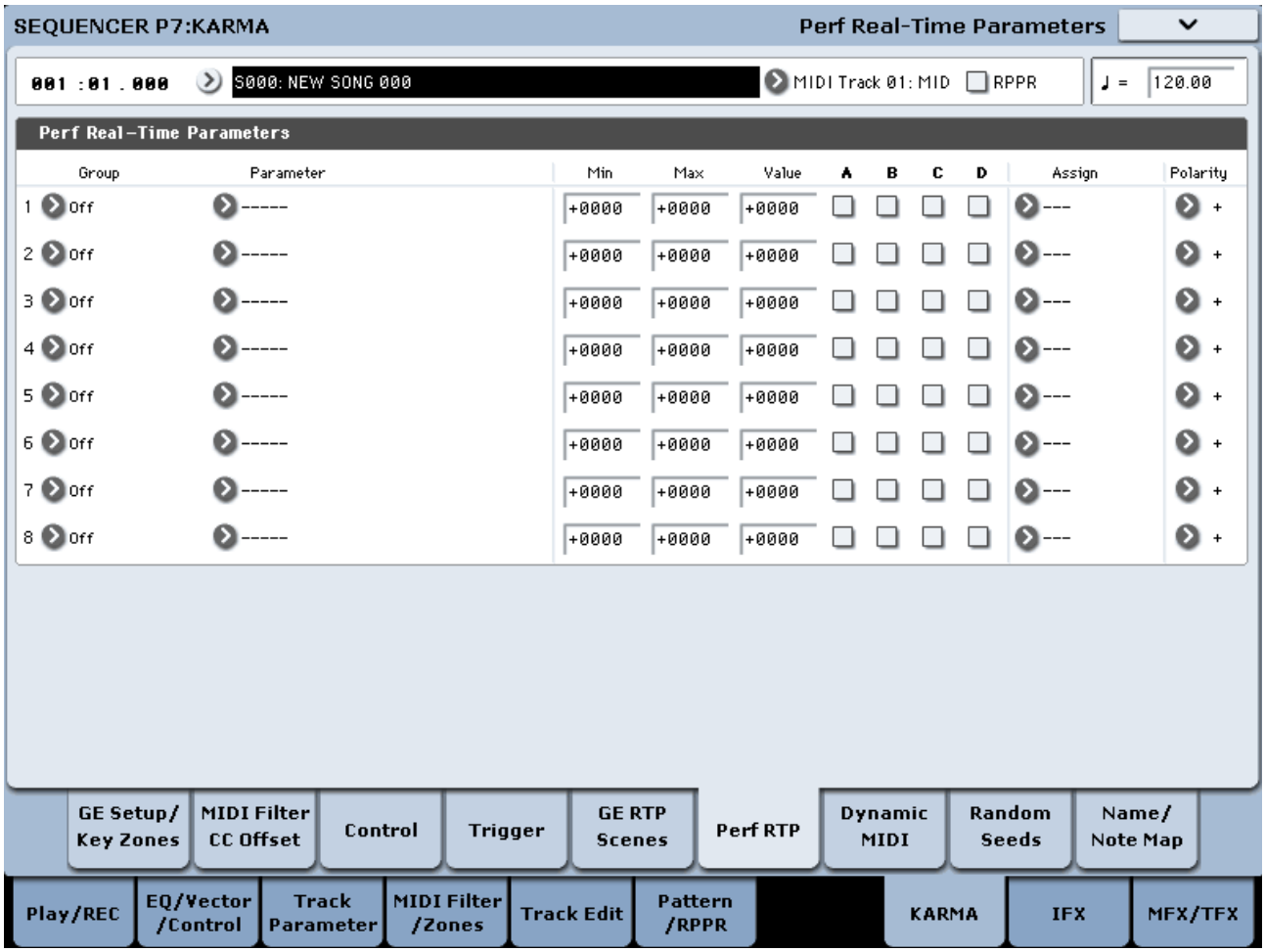
Enable RTC By Master: A [Off, On] B [Off, On] C [Off, On] D [Off, On]

Permitir control RTC por la capa maestra MASTER.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–6: Perf Real-Time Parameters



7–6a: Perf Real-Time Parameters

Aquí podrá asignar controladores a Parámetros KARMA que son los Parámetros RT.

GROUP

Indica el grupo de Parámetros que desea asignar.

Los Parámetros KARMA están divididos en 6 grupos.

PARAMETER

Indica el Parámetro que desea asignar.

Los Parámetros que pueden ser seleccionados difieren dependiendo del grupo seleccionado en GROUP.

VALUE

Ajusta el valor de cada Parámetro.

ASSIGN: ASIGNACIÓN

Aquí podrá asignar el controlador para el Parámetro GE.

Asignando Parámetros GE a KARMA REALTIME CONTROLS podrá controlar dichos Parámetros en tiempo real.

---: sin asignación.

1-8: botones SLIDER 1-8.

1-8: teclas 1/8.

DYN1-8: corresponde a DYNAMIC MIDI 1-8.

POLARITY: POLARIDAD +/-

Polaridad que se usará al operar los controles en tiempo real KARMA CONTROLS, que ha seleccionado en el Parámetro anterior.

GROUP: MIX

Transpose

Asigna la transposición en semitonos.

Transpose Oct

Asigna la transposición en octavas.

Transpose Oct

Asigna la transposición en pasos de una octava y una quinta.

GROUP: CONTROL

Root Position

Asigna la función:

1: Activada: se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

0: Desactivada: no se tendrá en cuenta la nota tónica de la serie armónica.

FORCE RANGE

Asigna la función FORCE RANGE.

Controla el rango de tono del Módulo KARMA.

0: OFF: desactivado.

1: LOWEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más grave.

2: HIGHEST: las notas de entrada son forzadas a una octava desde la nota más aguda.

3: C3-B3[1]: las notas de entrada son forzadas a permanecer cerca de la octava central.

4: C3-B3[2]: las notas de entrada son forzadas a la octava central.

CLOCK ADVANCE Mode

Asigna la función CLK ADV MODE.

0: AUTO: el Módulo KARMA utiliza el Parámetro TEMPO.

Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL se sincronizará con una unidad MIDI externa o secuenciador, etc.

1: DYN: puede disparar el Módulo KARMA mediante un controlador definido en DYNAMIC MIDI.

2: AUTO+DYN1: el Módulo KARMA opera con los modos AUTO y DYNAMIC MIDI.

3: AUTO+DYN2: igual que el anterior pero un disparo de DYNAMIC MIDI parará momentáneamente el reloj hasta que el Módulo KARMA sea reiniciado.

CLOCK ADVANCE SIZE

Asigna la función CLK ADV SIZE.

0-10: Notas musicales: valor de nota especificado.

11: EVENT: avanzará por una nota o un acorde, ignorando el ritmo de la frase.

CA SENSITIVITY

Asigna la función: VEL SENS BTM

Si DYNAMIC MIDI es NOTE o VELOCITY:

Este Parámetro especifica el valor inferior de la escala mediante la cual se ajusta la velocidad antes de ser aplicada.

Con un valor de 1 no se producirá modificación de velocidad.

CA Chord TRIGGER MODE

Asigna la función: CHORD TRIGGER MODE

DYN2: especifica cómo sonará el acorde al tocar un acorde en el teclado.

0: OFF: no habrá sonido al tocar un acorde.

1: 1st: al tocar un acorde sonará el primer paso de la frase.

2: CHRD1: sonarán los pasos de acuerdo con el número de notas que toque en el acorde.

3: CHRD2: igual que el anterior pero con inicialización al operar el controlador.

4: CHRD3: igual que CHRD1 pero con inicialización desde el segundo paso al operar el controlador.

GROUP: TRIGGER

Delay Start

Asigna la función: Delay Start

Especifica un retardo desde que entra la primera nota hasta que se dispara el Módulo KARMA.

Delay Start ms

Asigna la función: Delay Start Fixed

Válido si el Parámetro anterior se ajusta a FIXED.

NOTE TRIGGER

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1st: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

NOTE LATCH

0: Desactivada: bloqueo desactivado.

1: Activada: el bloqueo lo controlará el estado de la tecla LATCH.

ENV 1, 2, 3 TRIGGER

0: ANY: cualquier nota producirá el disparo.

1: AKR: la primera nota producirá el disparo desde un estado en que no haya notas pulsadas anteriormente.

2: 1st: sólo causará el disparo la primera nota.

3: DYN: el disparo lo producirá el controlador especificado en DYNAMIC MIDI 6.4-3.

ENV 1, 2, 3 LATCH

0: OFF: sin bloqueo de envolvente.

1: SUS1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación.

2: REL1: el envolvente producirá las etapas de ataque, caída, sostenido y relajación independientemente de cuándo se produzca la nota soltada.

3: SUS2: el envolvente ignora el mensaje de nota soltada y producirá las fases de ataque, caída y sostenido.

4: REL2: igual que REL1 pero ignorando las notas soltadas, ideal para bucles.

GROUP: KEY ZONE

THRU IN ZONE

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el Módulo KARMA y en el generador de tono.

TRANSPOSE IN ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

THRU OUT ZONE

1: Activada: los datos de esta zona entrarán en el generador de tono directamente, sin pasar por la función KARMA.

TRANSPOSE OUT ZONE

Transposición del Parámetro anterior.

Top Key

Btm: Bottom Key

Especifican el rango de teclado.

Top es la nota superior.

Bottom es la nota inferior.

0-127: corresponden a números de notas musicales MIDI.

Min

Especifica el valor mínimo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

Max

Especifica el valor máximo que será obtenido con el controlador.

Los valores dependen del Parámetro.

TRIGGER by module

Los disparos de nota y envolvente de un Módulo KARMA pueden ser controlados por la operación de otro Módulo KARMA.

OFF: desactivado.

GE Phrase Length [000…100%]

Válido si el Parámetro anterior NO es OFF.

Value

Especifica el valor del Parámetro KARMA.

Este valor será el valor central cuando use ASGN para controlar el Parámetro con los controladores KARMA.

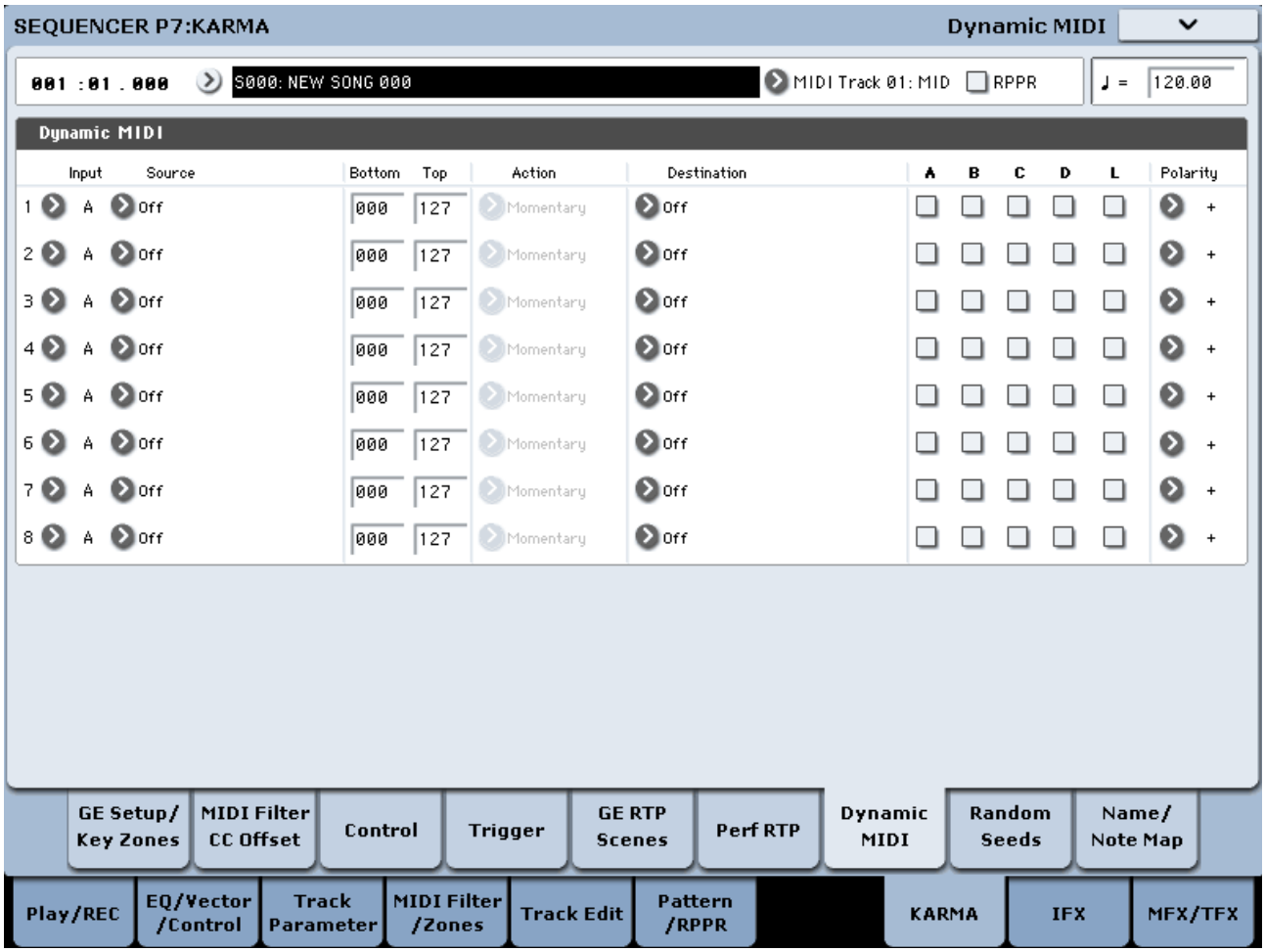
Group: Random Seeds

Por favor consulte el Parámetro RANDOM SEEDS del Modo de Programa.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–7: Dynamic MIDI



DYNAMIC MIDI es una función que permite usar los controladores y mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas KARMA.

7–7a: Dynamic MIDI / *Dynamic MIDI 1…8:*

INPUT

Módulo de entrada.

Indica el Módulo KARMA que será la FUENTE de entrada de la función DYNAMIC MIDI.

Source

Indica el Controlador que se usará como FUENTE de DYNAMIC MIDI.

BOTTOM 0-127

Valor inferior del rango.

TOP 0-127

Valor superior del rango.

ACTION M, T, C

Modo de operación de DYNAMIC MIDI.

MOMENTARY: el Parámetro será controlado como un conmutador.

TOGGLE: el Parámetro alternará entre dos valores (activado o desactivado).

CONTINOUS: el Parámetro será controlado de forma continua.

Destination

Selecciona el DESTINO de la función DYNAMIC MIDI.

L (Last Triggered)

ON: Los Ajustes Dynamic MIDI sólo serán válidos para el último módulo disparado.

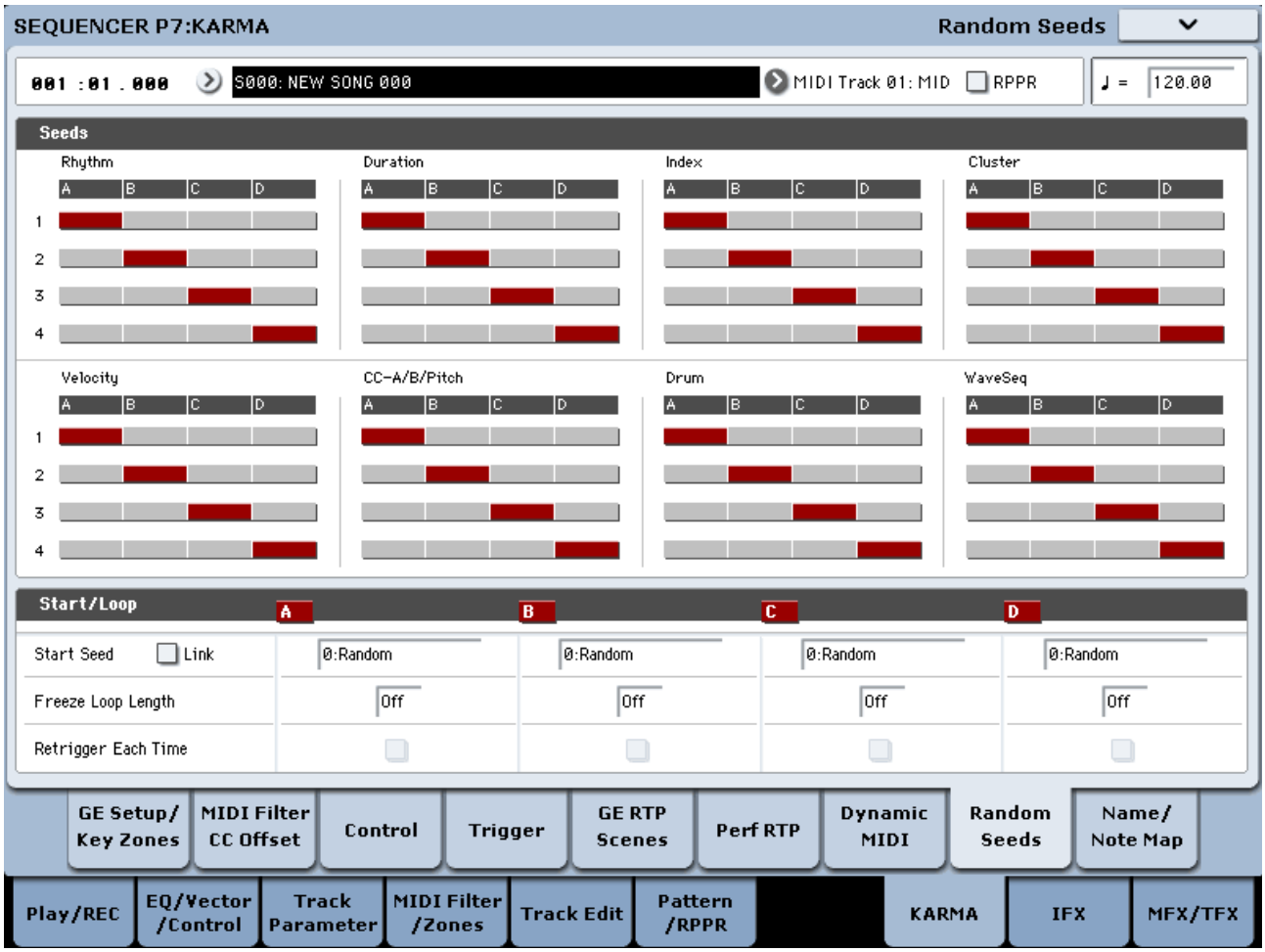
POLARITY

Especifica la POLARIDAD de la función DYNAMIC MIDI.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–8: Random Seeds



7–8a: Seed

Rhythm (Rhythm Seed):

A [1, 2, 3, 4]
B [1, 2, 3, 4]
C [1, 2, 3, 4]
D [1, 2, 3, 4]

Para el GE seleccionado para cada Módulo KARMA, a menudo podrá controlar el grado de aleatoriedad para varios grupos de Parámetros como ritmo, duración, etc.

Estos ajustes no tendrán valor en algunos GE que no estén programados para aceptar control de aleatoriedad.

7–8b: Start/Loop

Link to Start Seed

Vincular con el Parámetro siguiente:

Start

Freeze Randomize

Ahora puede capturar para Reproducción las frases variables generadas por la función RANDOMIZE.

El Parámetro **"Start Seed"** le permite seleccionar el punto inicial de entre los millones posibles que usará KRONOS para generar un nuevo Efecto musical.

Use el Parámetro **"Freeze Loop Length"** para especificar los compases en los que se Activa / desactiva la función FREEZE y la longitud del bucle repetitivo.

Use en Comando de utilidad **"Random Capture"** para capturar el estado de la aleatoriedad en cualquier momento, para ponerlo en control para disparar o establecer un bucle.

Gracias a esta función, podrá capturar y volver a usar cualquier frase que desee, generada por la función KARMA.

Ello le ofrece un total control sobre las funciones musicales.

Todas estas funciones en conjunto reciben el nombre de FREEZE RANDOMIZE.

También podrán guardar un Programa o Combinación con estos Ajustes, de manera que siempre dispondrá de su frase favorita al seleccionarlos.

Freeze Randomize

En modos en los que puede usar más de un Módulo KARMA (Combinación, Secuenciador y Reproducción de canción), use las teclas M ↑ / M ↓ para seleccionar el Módulo KARMA en el que desea Ajustar los Parámetros Freeze Randomize.

Start Seed

[-2147483648…0: Random…+2147483647]

Especifica el grano (se refiere al tipo de síntesis granular en la que está basado el sistema KARMA), que se usa en el Módulo KARMA para generar la frase aleatoria.

"Seed" representa los datos origen a partir de los cuales se crea la aleatoriedad.

"Start Seed" es el punto inicial que se usará cada vez que se produzca un disparo.

0: Random: Se generará una frase diferente cada vez que se produzca un disparo.

Dentro del Módulo KARMA, se especifica un valor "Start Seed" diferente cada vez que se produce un disparo.

En el sistema 1.0, este es el valor que se produce siempre.

Cualquier valor distinto de Random: Se generará la misma frase cada vez que se produce un disparo.

Valores distintos para el Parámetro Start Seed producirán frases diferentes, pero se generará siempre la misma frase si el valor de Start Seed es el mismo.

Freeze Loop Length [Off, 1…32]

Especifica el nº de compases de la frase que serán generados de forma repetida por el Módulo KARMA.

Una vez que se dispare, el Módulo generará una frase con el nº de compases que especifique aquí, y repetirá dicha frase.

Si selecciona OFF, la frase no será repetida.

Compruebe a continuación el Efecto de las distintas Combinaciones de los Parámetros "Start Seed" y "Freeze Loop Length" sobre la frase, de acuerdo con los Ajustes GE que esté utilizando.

"Start Seed"	"Freeze Loop Length"
(1) 0: Random	**Off**
(2) cualquier valor	**Off**
(3) 0: Random	**1...32**
(4) cualquier valor	**1...32**

(1) "Start Seed": **0: Rando**m, "Freeze Loop Length": **Off**

La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se produzca el disparo.

Cada vez que la frase se repita cambiará aleatoriamente.

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E-** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas a (Por ejemplo) **C - D - E -** F, **C - C - D -** F, **F - D - C - E** ….

Al disparar de nuevo este GE, producirá una nueva frase aleatoria de (Por ejemplo) **E - D - C -**

C, **C - C - D -** D, **C - D - C - E .**...

(2) "Start Seed": **cualquier valor**, "Freeze Loop Length": **Off**

Cada vez que se produce el disparo, se generará la misma frase.

Distintos valores de "Start Seed" generan distintas frases.

La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se repita, pero se generará la misma frase cada vez que dispare con un valor determinado de "Start Seed".

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.

Al disparar de nuevo este GE, producirá una nueva frase aleatoria de (Por ejemplo) **C - D - D -** C, **D - C - E -** C, **D - E - C - D** ….

Pero si dispara este GE de nuevo, reproducirá la misma frase de **C - D - D -** C, **D - C - E -** C, **D - E - C - D** ….

Si cambia el valor de "Start Seed", se generarán frases distintas; Por ejemplo, **E - E - C -** D, **D - C - C -** C, **E - E - E - E** ….

(3) "Start Seed": **0: Rando**m, "Freeze Loop Length": **1…32**

La frase cambiará aleatoriamente cada vez que se dispare.

No obstante, dicha frase se repetirá el nº de veces especificado en "Freeze Loop Length."

La misma frase se repetirá hasta que dispare de nuevo el GE.

Al disparar el GE de nuevo, se generará una nueva frase.

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.

Si ajusta "Freeze Loop Length" a **1 (compás)** y dispara este GE, se repetirán las mismas 4 notas: Por ejemplo, **F - E - D -** C, **F - E - D -** C, **F - E - D -** C, ….

Cuando dispare de nuevo, se repetirá una frase diferente, Por ejemplo, **D - D - C -** C,

D - D - C - C, **D - D - C -** C**,** …

(4) "Start Seed": cualquier valor, "Freeze Loop Length": **1...32**

La misma frase será reproducida cada vez que dispare el GE.

No obstante, dicha frase se repetirá el nº de veces especificado en "Freeze Loop Length."

Por ejemplo, si selecciona un Programa o Combinación, y realiza estos Ajustes para un Módulo KARMA que genera cambios aleatorios cada vez que es disparado, se repetirá exactamente la misma frase cada vez.

La frase que se repite será distinta si cambia el Parámetro "Start Seed".

Por ejemplo, suponga que hay un GE que, si toca las notas **C - D - E -** F, variará aleatoriamente el orden de las mismas y tocará cuatro notas repetidamente en cada compás.

Si ajusta "Freeze Loop Length" a **1 (compás)** y dispara este GE, se repetirán las mismas 4 notas: Por ejemplo, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, ….

Aunque dispare el GE de nuevo será reproducida la misma frase: **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, **D - E - E -** C, …

La frase que se repite será distinta si cambia el Parámetro "Start Seed": Por ejemplo, **C - C - E -** E, **C - C - E -** E, **C - C - E -** E, ….

Retrigger Each Time [Off, On]

Cuando seleccione ON (activada), cada vez que se completa la longitud de bucle asignada, el Patrón, envolventes e índices se redispararán como si lo hubiera tocado en el teclado.

Esto significa que las notas de la frase serán reiniciadas de acuerdo con los Ajustes de Note Trigger, y también de acuerdo con los Ajustes GE, aplicables, así como los Parámetros Envelope Trigger/Latch.

📖 Para más información, consulte los manuales de KARMA Music Workstation.

Si está en OFF (desactivada), la longitud total del Patrón GE controla cuándo será redisparado el bucle.

Por ejemplo, si el bucle Phase Pattern es 8 compases, y el Parámetro "Freeze Loop Length" se ajusta a 2 compases, entonces la aleatoriedad se redisparará cada 2 compases (controlando el ritmo y el movimiento de las notas, Por ejemplo), pero la melodía y las envolventes es posible que no se disparen desde el principio hasta que se completen 8 compases.

📖 Consulte los Parámetros "Random Capture" usando la función "Random FF/REW"

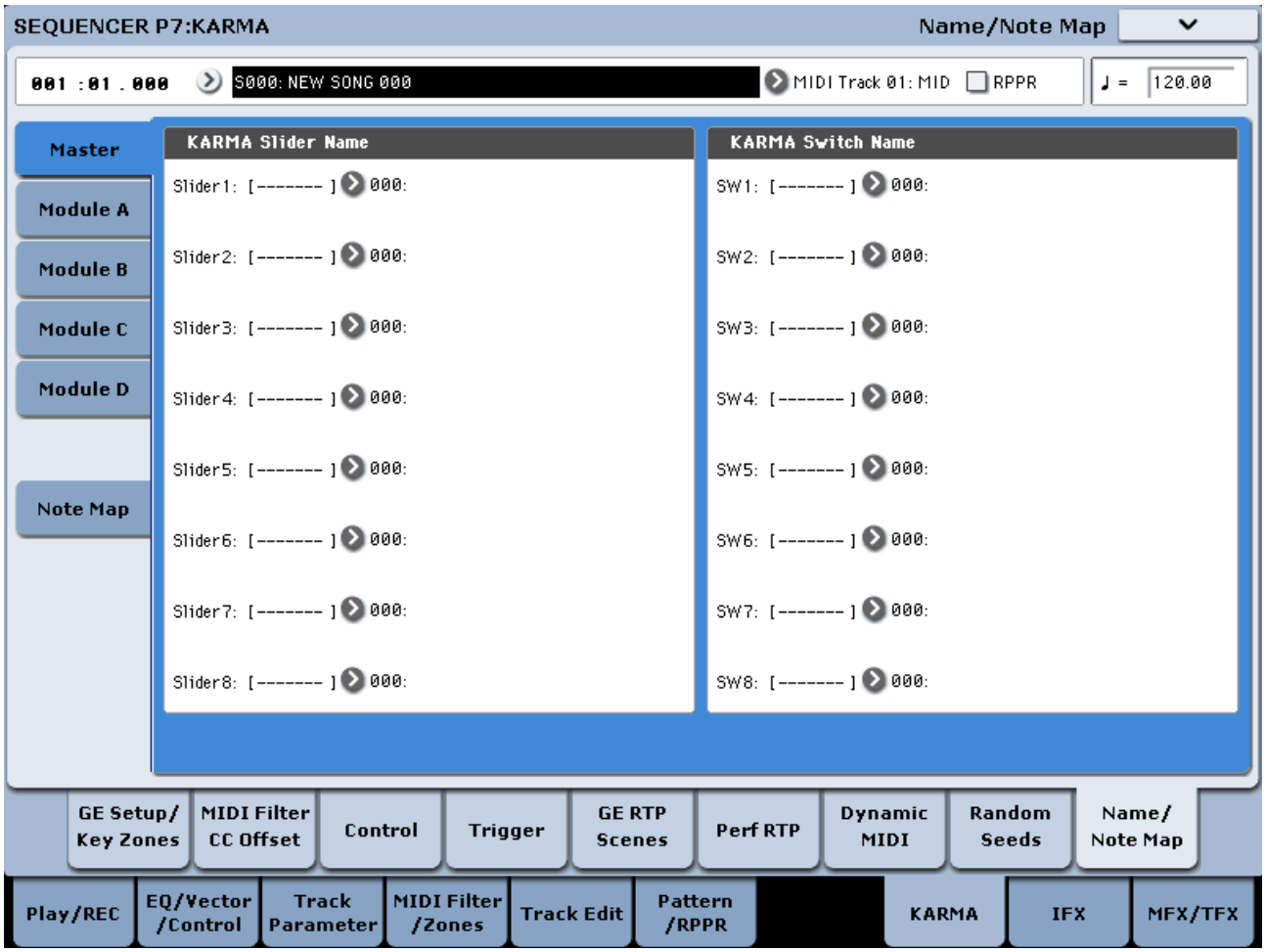
No está disponible a menos que el Parámetro "Freeze Loop Length" se Ajuste a un valor distinto de **0: Off**.

En algunos casos, los dos Ajustes pueden sonar igual, dependiendo de los Ajustes internos de GE.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

7–9: Name/Note Map



7–9a: Name

Master, Module A…D:

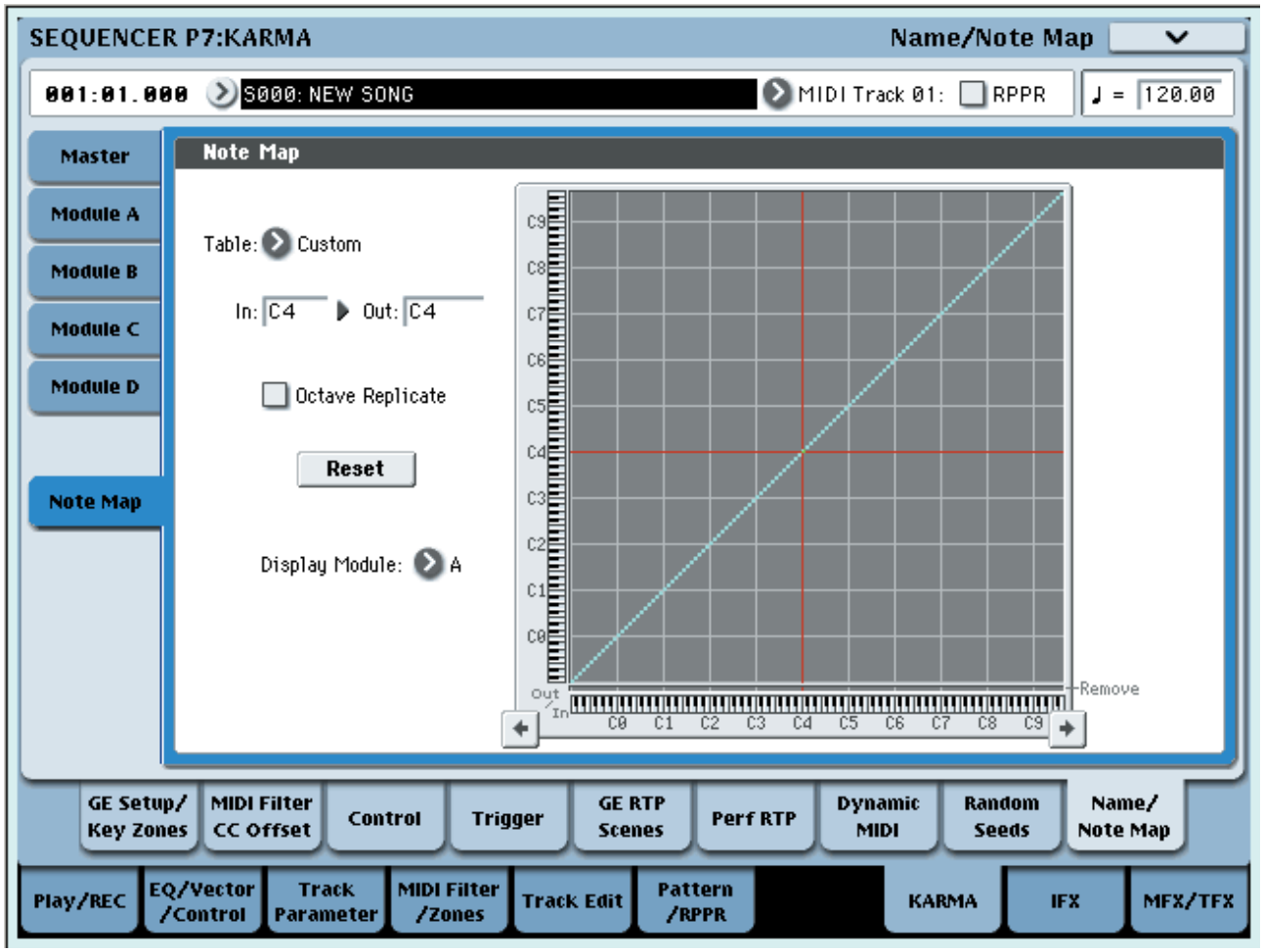
Name

Indica el NOMBRE del Controlador KARMA en tiempo real.

7–9b: Note Map

Permite remapear las notas generadas por el GE, o bien eliminarlas completamente (convertirlas en silencios).

Aquí puede editar el mapa de notas.

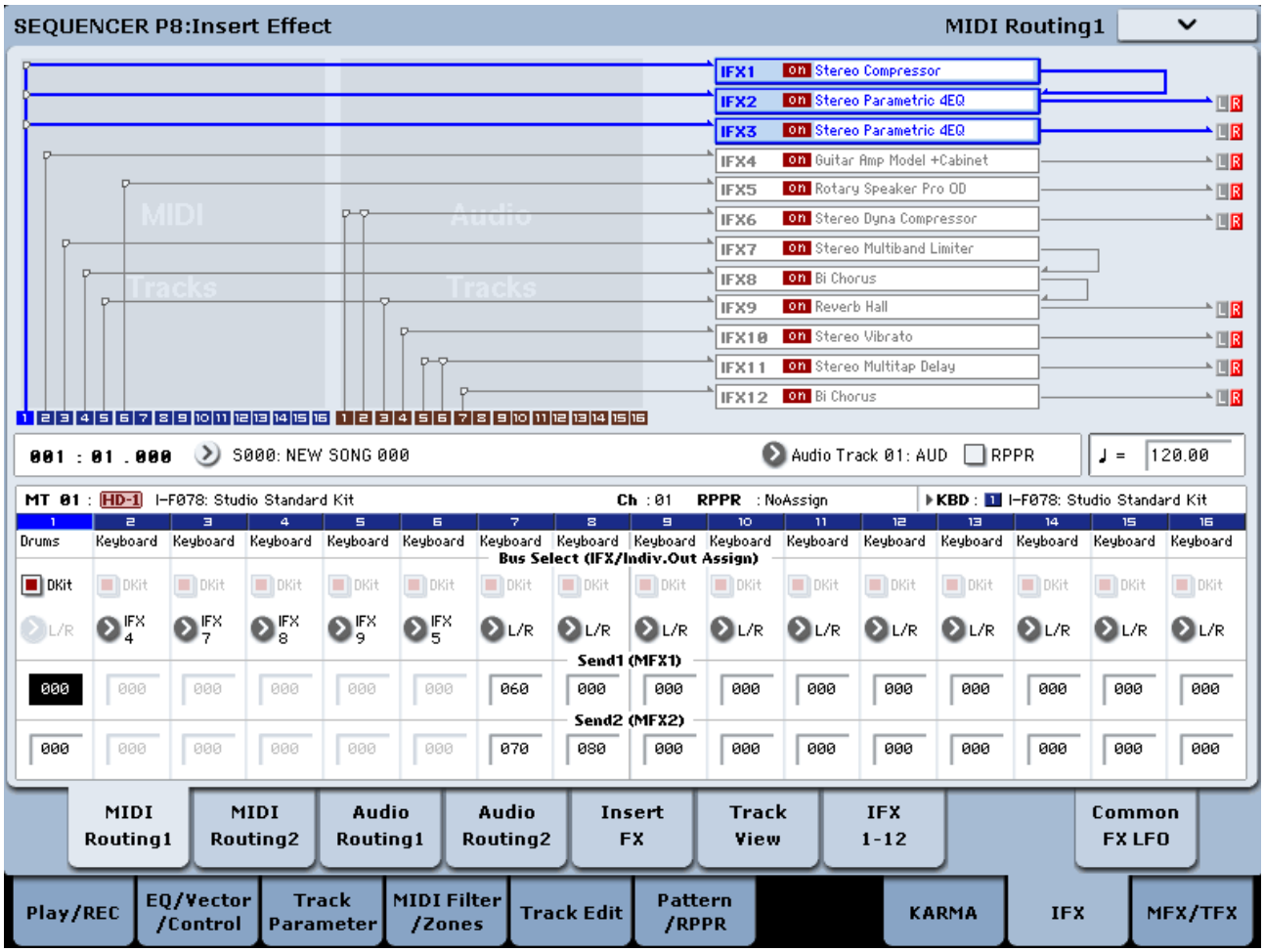


Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P8: Insert Effect

8–1: MIDI Routing1



Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.

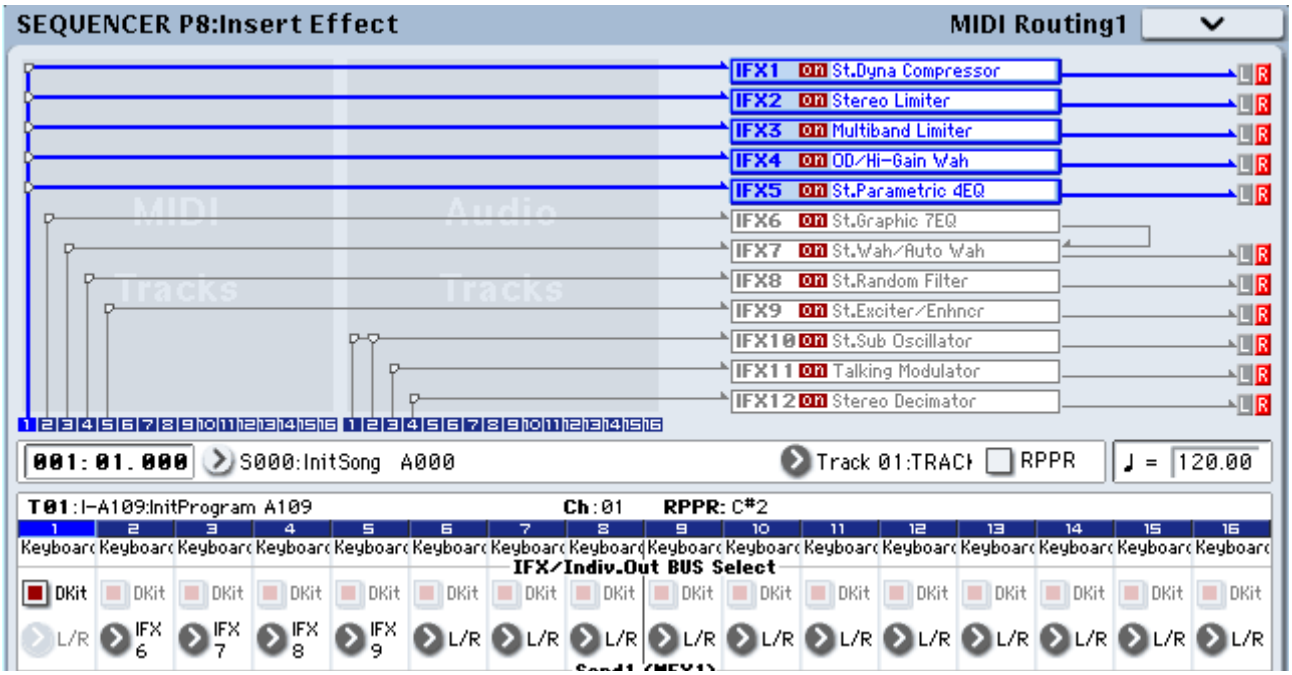
8–1a: Routing Map

Mapa de ruta

Muestra la configuración y ruta de Efectos.

8–1b: Routing1

Track 01: Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)
Selección de bus.



BUS select IFX Indiv.Out Assign

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.
L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.
IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.
1-4: se enviará a la salida de audio seleccionada.
Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

Send 1 (to MFX 1) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1. Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

Send 2 (to MFX 2) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2. Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

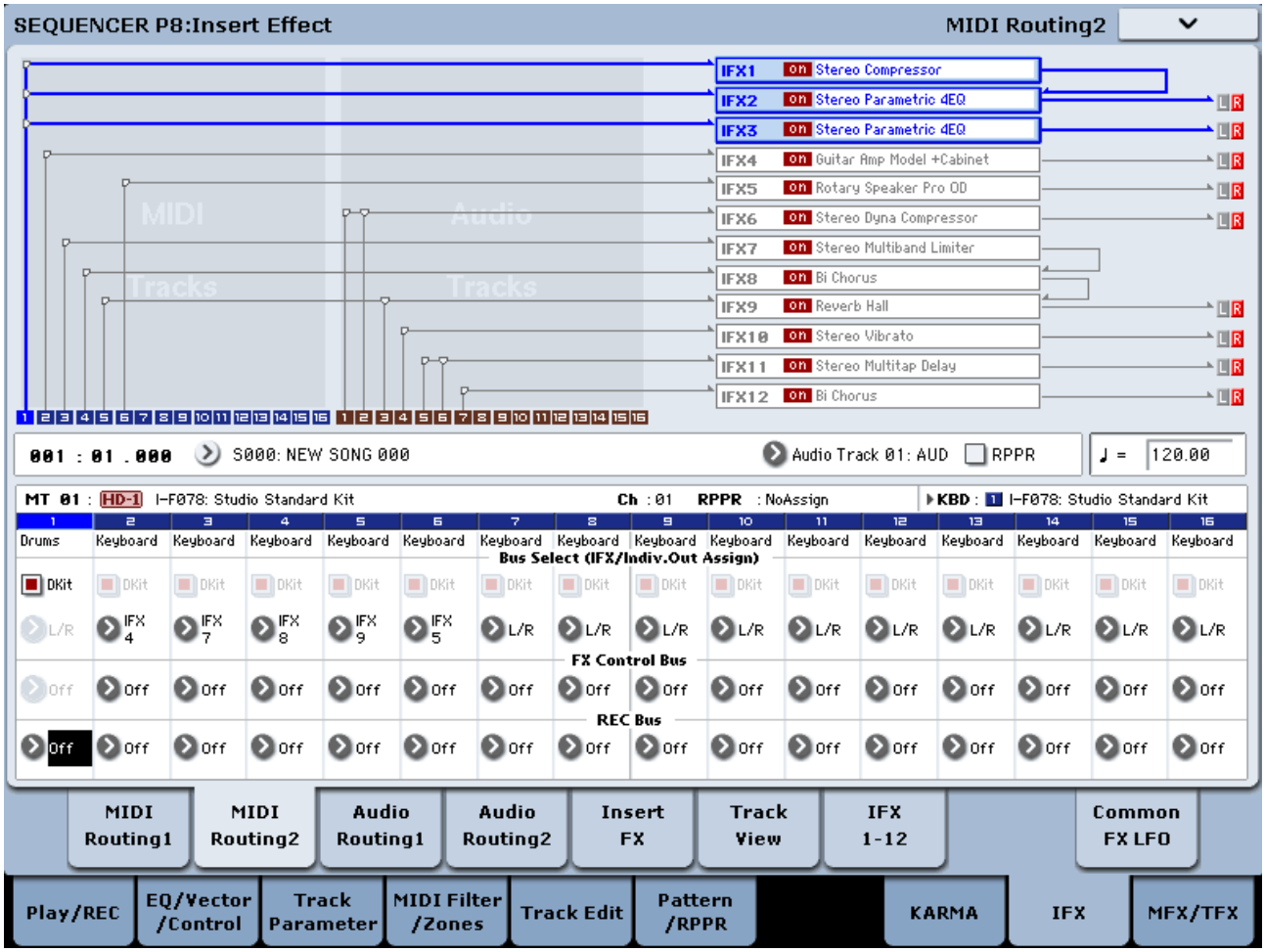
Track 02…16

Parámetros de Pistas 2 a 16 idénticos a la Pista 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–2: MIDI Routing2



8–2a: Routing2

Track 01:

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)

Selección de bus.

BUS select IFX Indiv.Out Assign

Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1-4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

REC Bus REC Bus (All OSCs to) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

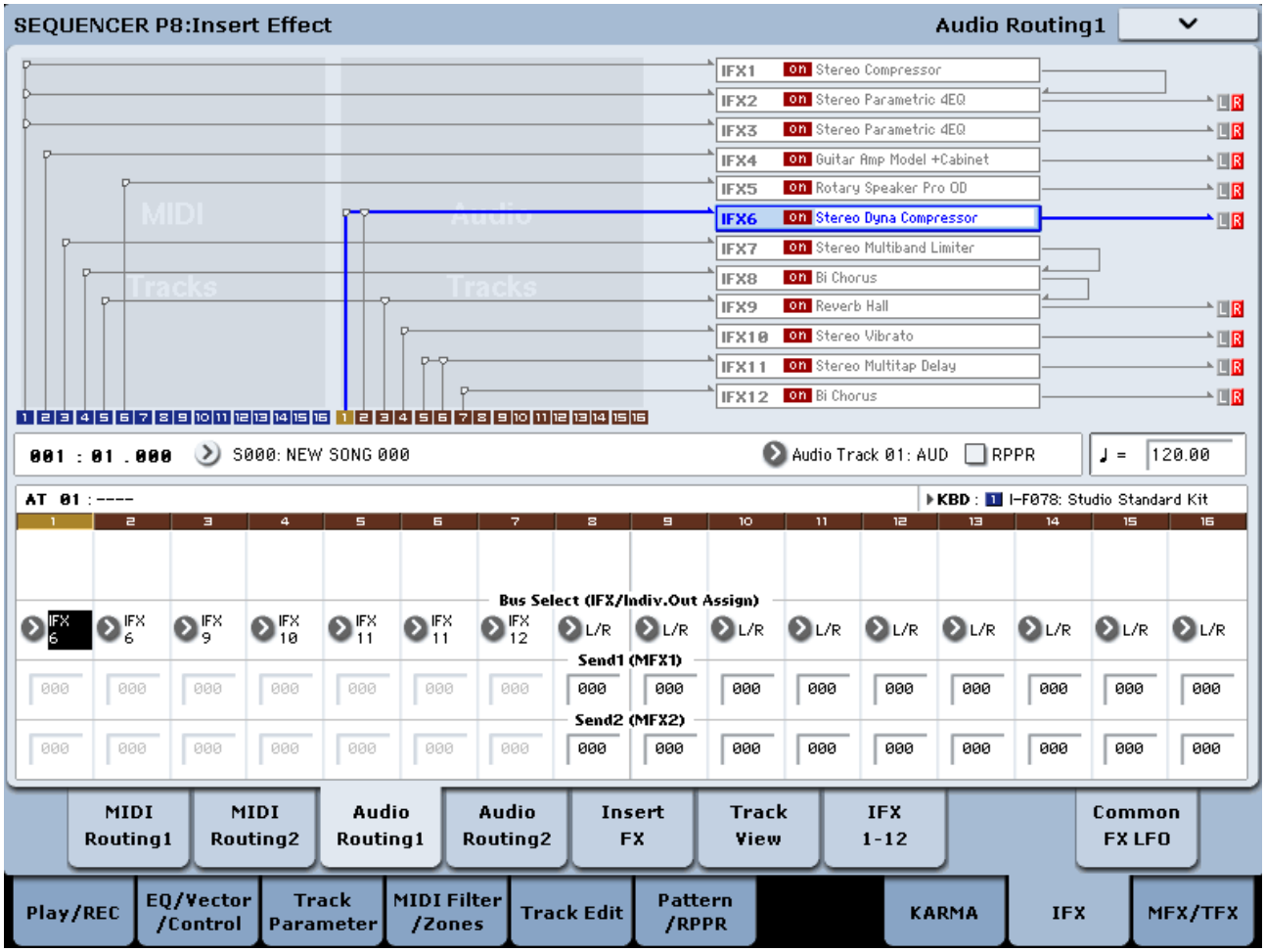
Track 02…16

Parámetros de Pistas 2 a 16 idénticos a la Pista 1.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–3: Audio Routing1



Configuración de las Pistas de audio 1-16.

8–3a: Audio Routing1

Track 01:

STEREO

Aparece si “Stereo Pair” está activado.

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)

Selección de bus.

Send 1 (to MFX 1) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

Send 2 (to MFX 2) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

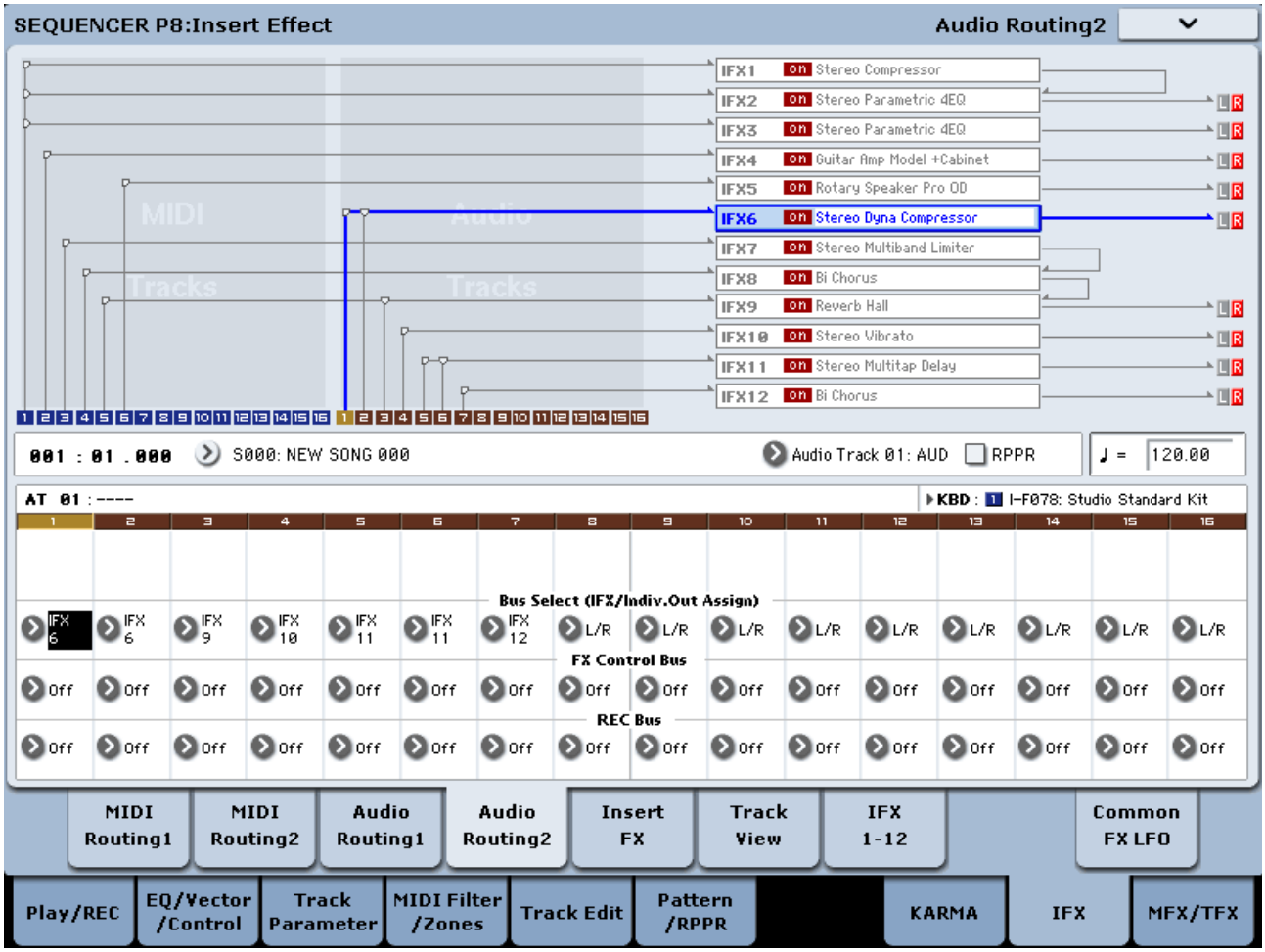
Track 02…16

Parámetros de Pistas 2 a 16 idénticos a la Pista 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–4: Audio Routing2



Configuración de las Pistas de audio 1-16.

8–4a: Audio Routing2

Track 01:

STEREO

Aparece si “Stereo Pair” está activado.

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)

Selección de bus.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

REC Bus REC Bus (All OSCs to) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

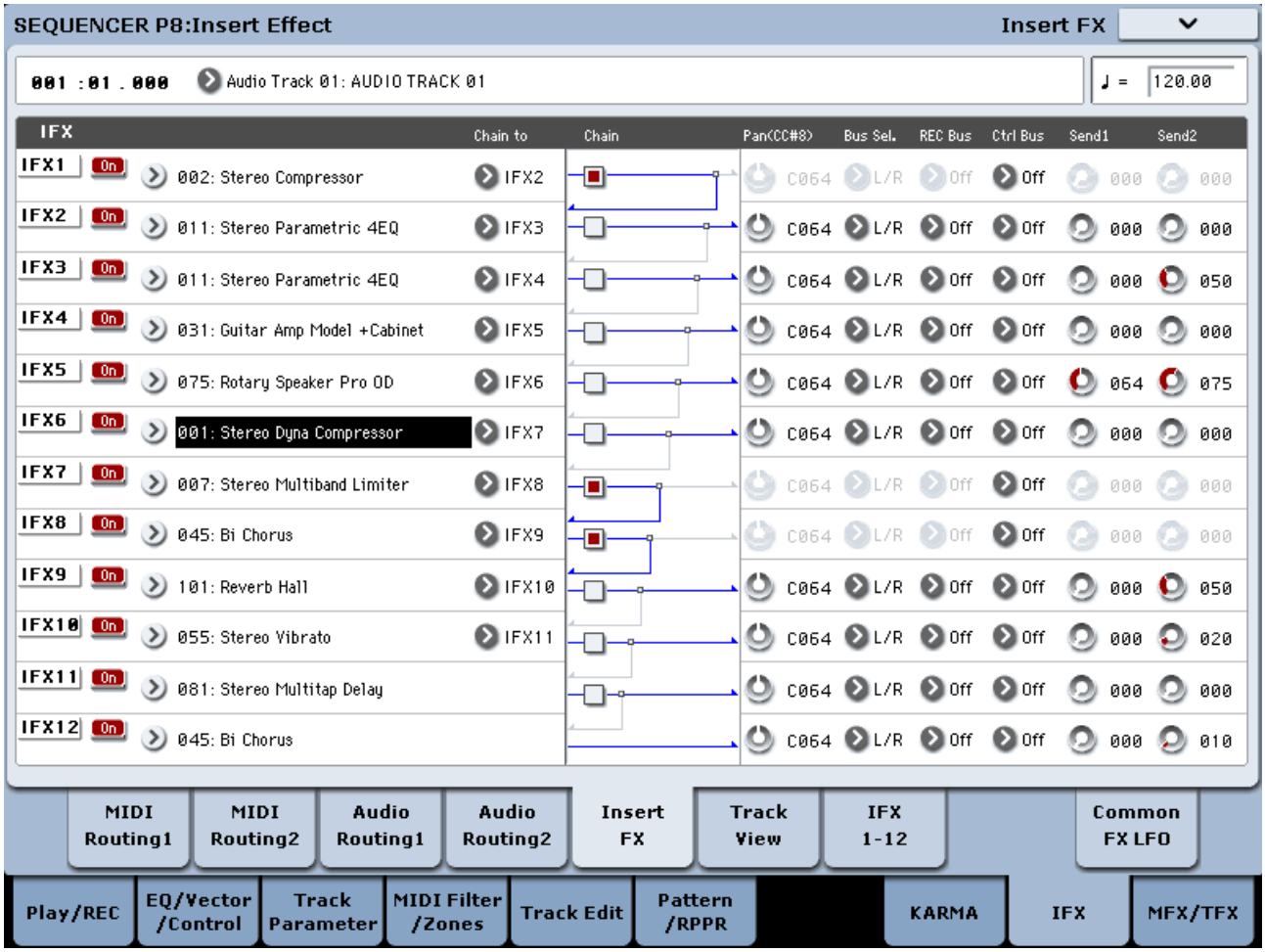
Track 02…16

Parámetros de Pistas 2 a 16 idénticos a la Pista 1.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–5: Insert FX



8–5a: IFX

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.

IFX1 [000...185]

Para IFX 1 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Chain

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

Pan (CC#8) post IFX pan
Ajusta el panorama post-Efectos.
MIDI: CC8 controla este Parámetro.

Bus Sel
BUS SEL: selecciona el bus de salida.
Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1 ... 8.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)
la señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus
La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

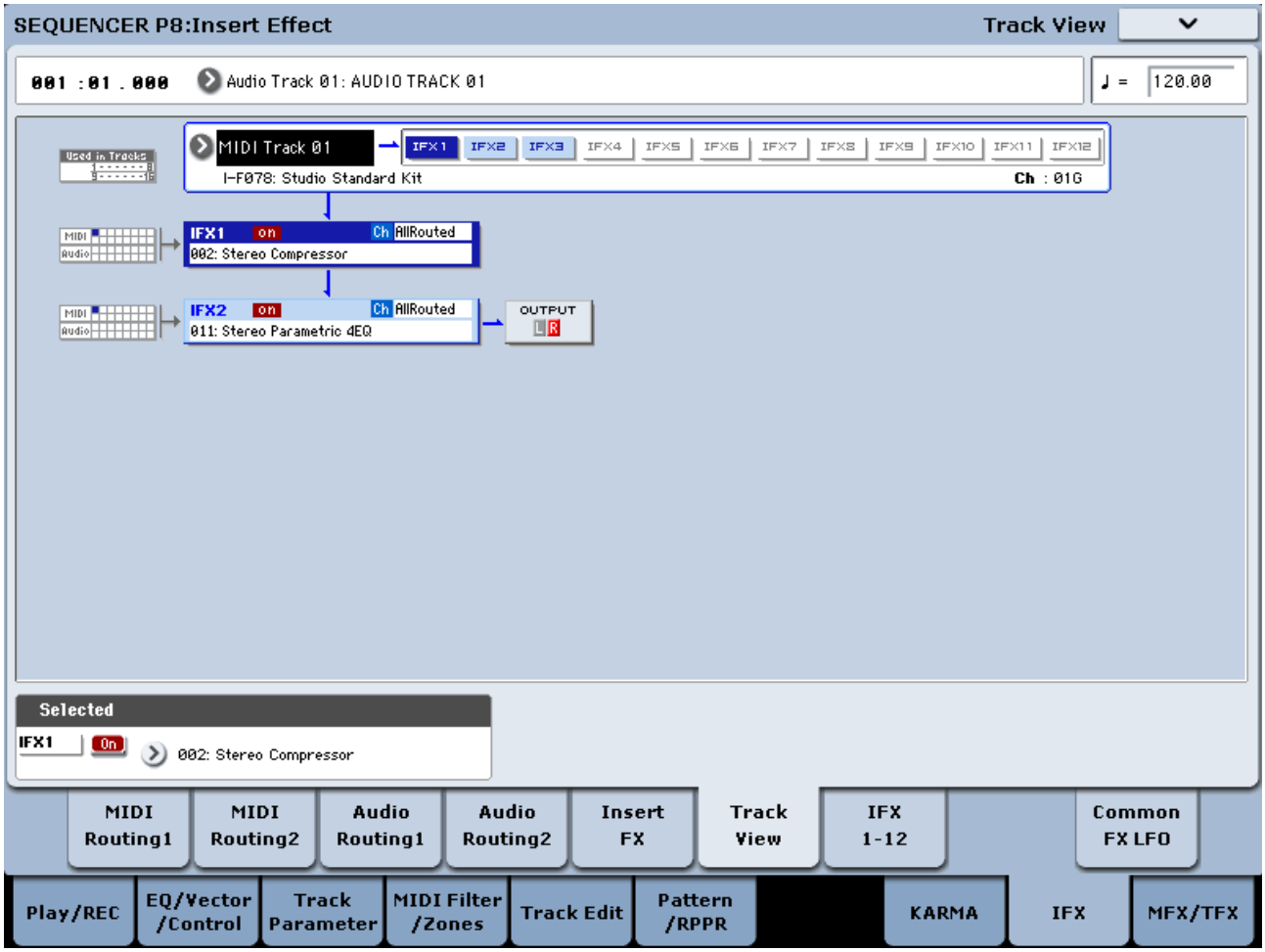
Send 1 000-127
SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 1.
Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.

Send 2 000-127
SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 2.
Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.
MIDI:
CC93 controla SEND 1.
CC91 controla SEND 2.

IFX2...12
Selección de Efectos de inserción 2 a 12.
Los Parámetros son idénticos al Efecto de inserción 1, explicado anteriormente.

Comandos de menú de Página
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–6: Track View



8–6a: Track View

Muestra la ruta y configuración de salida y Efectos.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–7: IFX 1–12

8–7a: IFX1

Aquí puede editar los Parámetros de cada uno de los Efectos.

IFX1 On/Off [Off, On]
Activa / desactiva el Efecto de inserción.

Ch [Ch01…16, G ch, All Routed]
Canal de control MIDI.

P [P00, P01…15, U00…15, ----------]
Preset de Efecto.

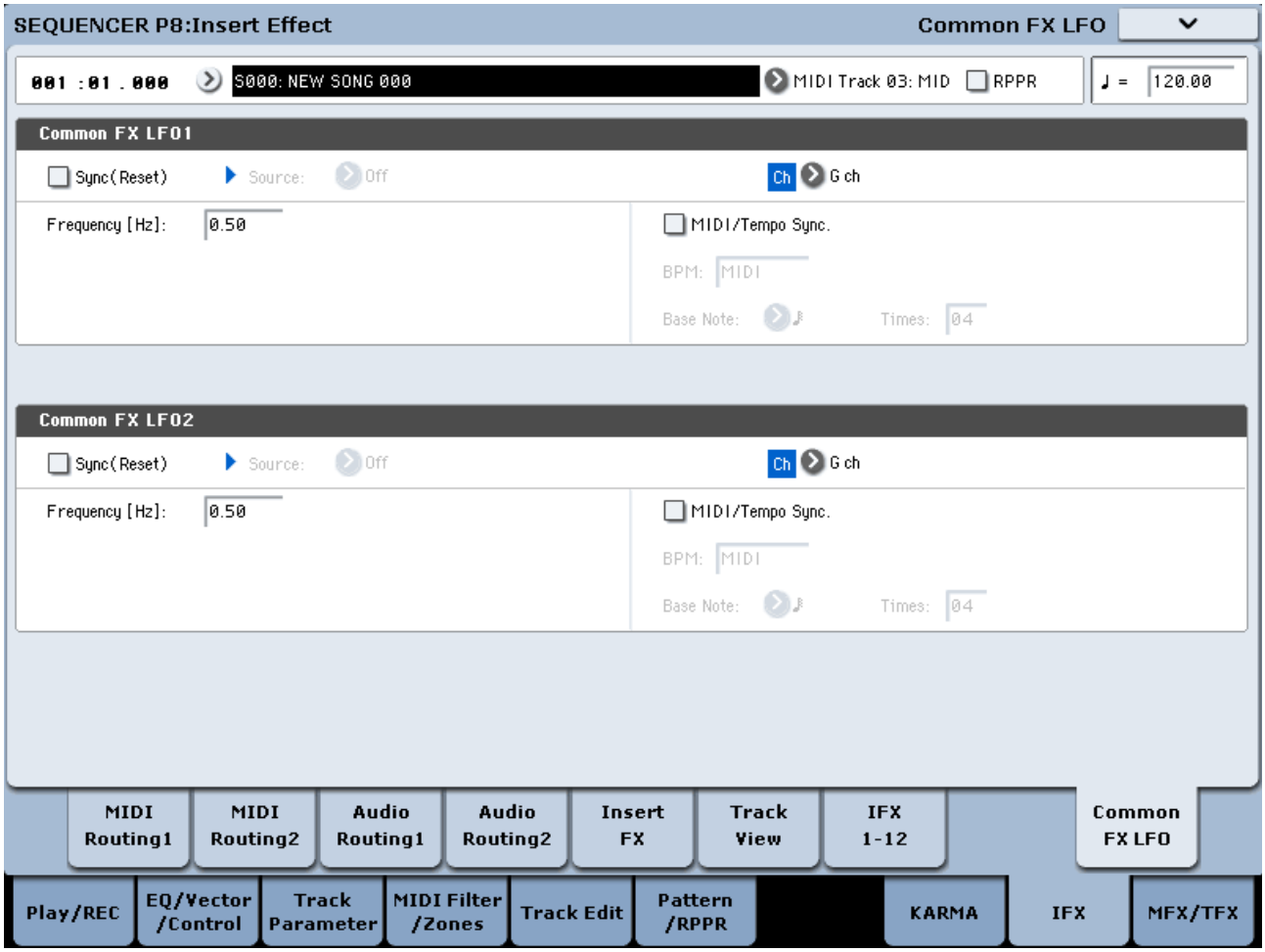
8–7b: IFX2…12

Parámetros de Efectos 2 a 12 idénticos al anterior.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–9: Common FX LFO



Aquí puede realizar Ajustes para el LFO común 1 y 2 que se usa para los Efectos de Modulación.

8–9a: Common FX LFO1

Ch [Ch01…Ch16, G ch]

Canal de control MIDI.

MIDI / TEMPO SYNC

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Si MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.

Frecuency 0…99

Especifica la frecuencia del LFO.

Base Note

Nota base.

Times01-16

Cuando MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada estos Parámetro ajustan una nota base y el nº de veces que se aplicará.

8–9b: Common FX LFO2

Parámetros idénticos a LFO 1

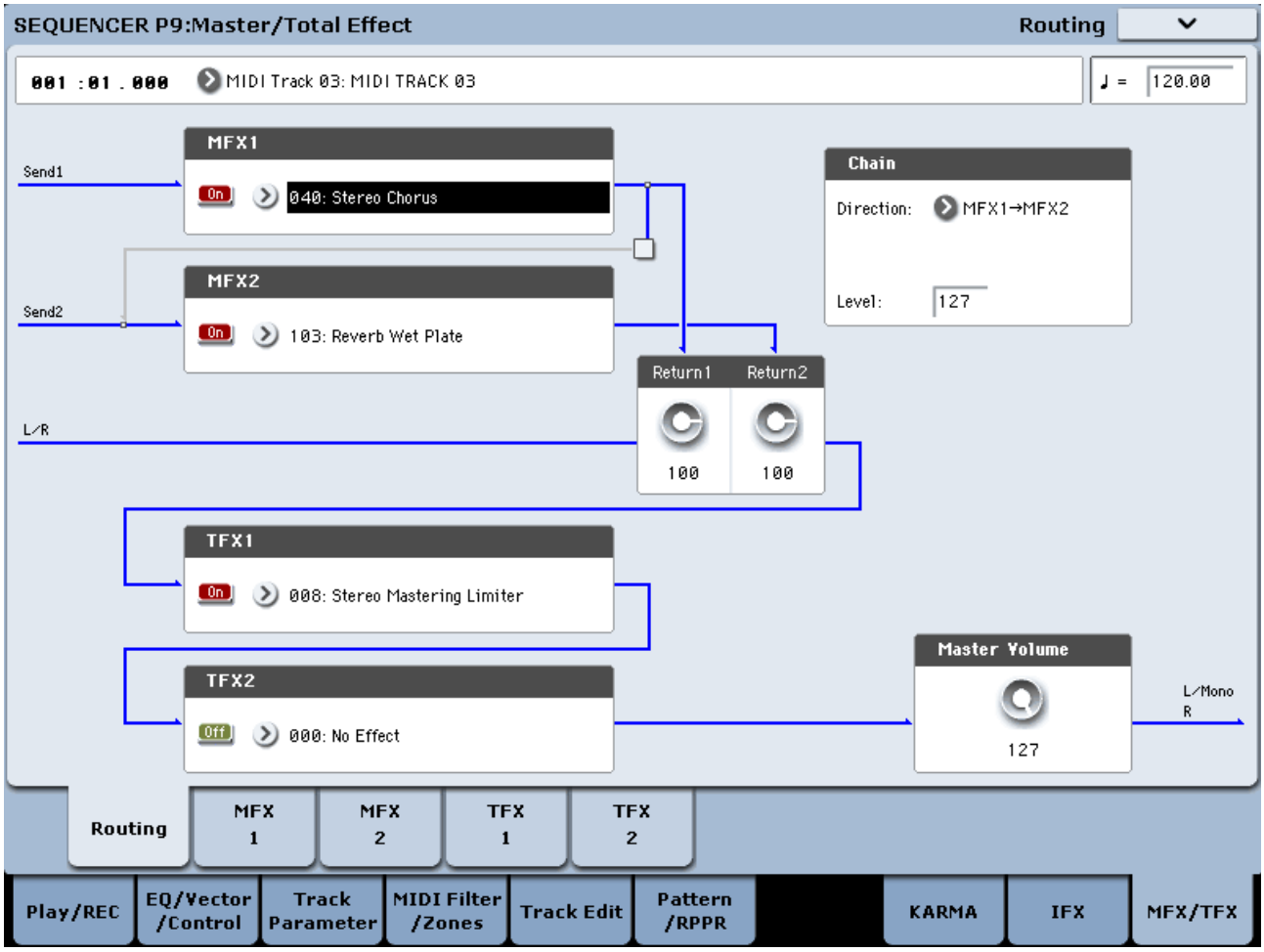
Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sequencer P9: Master/Total Effect

Parámetros de Efectos principales y Efectos totales.

9–1: Routing



9–1a: MFX1, 2

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.

MFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Return 1 000-127

Return 2 000-127

Ajustan los niveles de retorno desde los Efectos principales al bus L/R.

MFX2: MFX2 [000...185] **MFX2 On/Off [Off, On]**

Parámetros idénticos a MFX1.

Chain

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

Chain Direction

Especifica la dirección de la conexión en serie.

Chain Level 000-127

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

9–1b: TFX1, 2

Parámetros de Efectos Totales 1 y 2.

TFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto Total 1.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

TFX2: TFX2 [000...185] **TFX2 On/Off [Off, On]**

Parámetros idénticos a TFX1.

9–1c: Master Volume

Master Volume [000...127]

Ajuste de volumen principal.

9–2: MFX1

9–2a: MFX1

Edición de Parámetros de Efecto MASTER 1.

On/Off [Off, On]
Activa / desactiva el Efecto de inserción.

Ch [Ch01…16, G ch, All Routed]
Canal de control MIDI.

P [P00, P01…15, U00…15, ----------]
Preset de Efecto.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

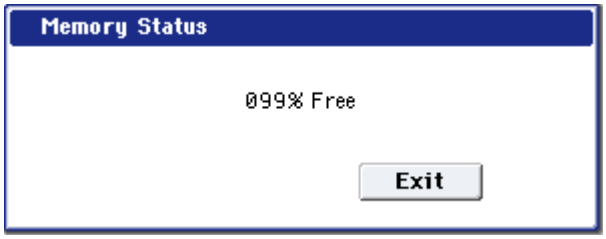
9–3: MFX2
9–4: TFX1
9–5: TFX2

Parámetros idénticos a MFX1.

Comandos de menú de Página del Modo de Secuenciador

Memory Status

Muestra la memoria de secuenciador disponible.

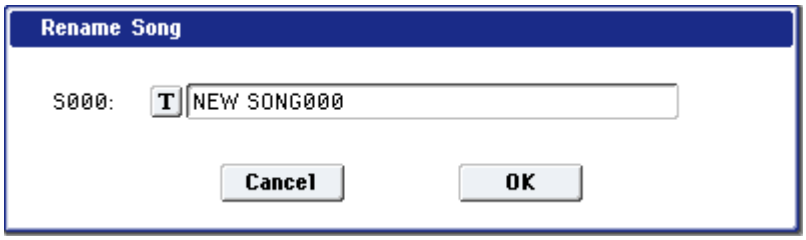


Exclusive Solo

Cuando está activado sólo se puede hacer solista una Pista.

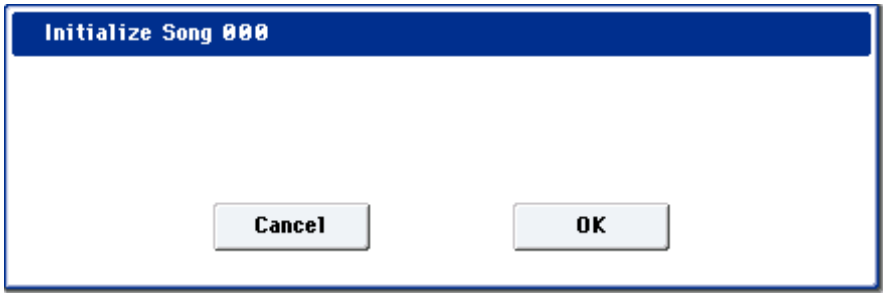
Rename Song

Aquí puede asignar un nombre a la canción.



Initialize Song

Este comando inicializa la canción actual y pone todos los Parámetros en sus valores por defecto.



Copy From Song

Este comando copia los datos musicales y ajustes desde la canción especificada a la canción actual.

1. Seleccione este comando.

2. En FROM seleccione el origen de copia.

3. Seleccione los datos que desea copiar.

ALL: se copiarán todos los datos.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Tenga en cuenta que los datos existentes en la canción actual serán reemplazados con los nuevos.

Para cancelar pulse CANCEL.

Load Template Song

Este comando carga una de las plantillas de canción existentes.

1. Seleccione este comando.

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

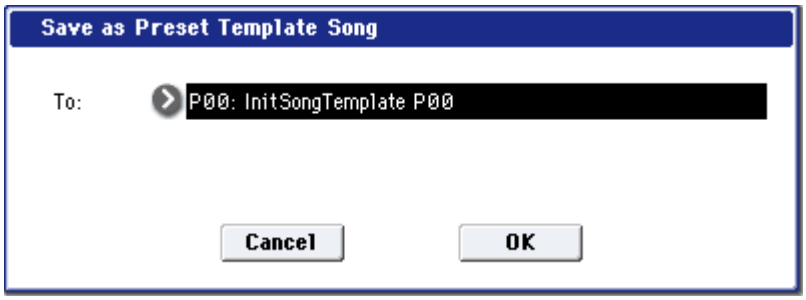
4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Save Template Song

Este comando guarda los Parámetros de canción en forma de plantilla de usuario.

1. Seleccione este comando.



2. En TO especifique la plantilla de usuario en la que desee guardar U00-15.

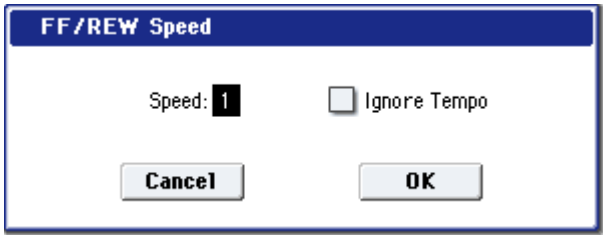
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

FF/REW Speed

Este comando permite ajustar la velocidad de avance rápido y rebobinado de las teclas FF y REW.

1. Seleccione este comando.



2. En SPEED especifique la velocidad que desee.

3. Si activa IGNORE TEMPO el tempo de la canción será ignorado.

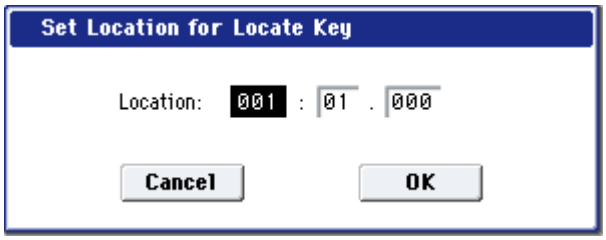
4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Set Location for Locate Key

Al pulsar la tecla LOCATE irá a la posición especificada aquí.

1. Seleccione este comando.

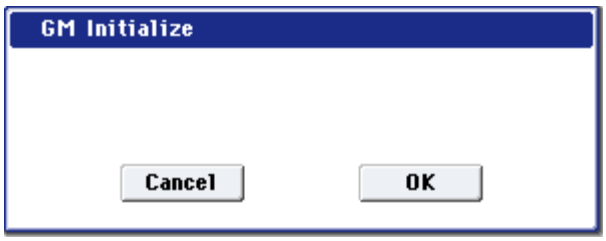


2. En LOCATION especifique la posición que desee.
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

GM INITIALIZE

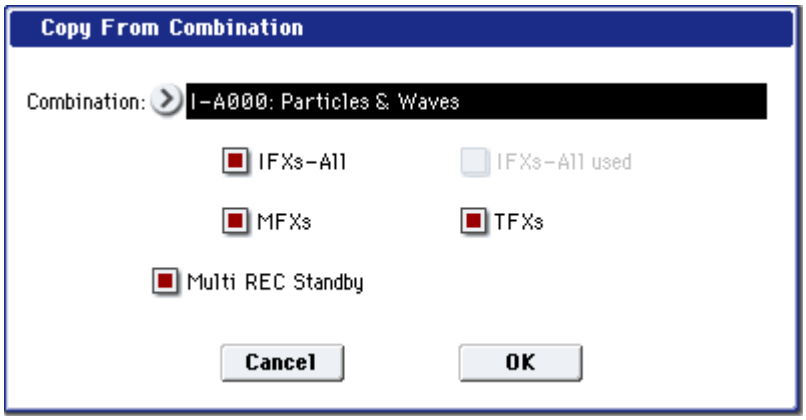
Transmite un comando de inicialización GM.



Copy From Combi

Este comando copia los Parámetros de la Combinación seleccionada como ajustes de la canción actual.

1. Seleccione este comando.



2. En COMBINATION seleccione el origen de copia.

3. Si selecciona IFX/MFX/TFX también se copiarán los Efectos.

4. En TO seleccione las pistas destino de copia.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Tenga en cuenta que los datos existentes en la canción actual serán reemplazados con los nuevos.

Para cancelar pulse CANCEL.

Copy From Program

Este comando copia los Parámetros del Programa seleccionado como ajustes del timbre.

1. Seleccione este comando.

2. En Program seleccione el origen de copia.

3. Si selecciona las casillas también se copiarán los Efectos y Karma.

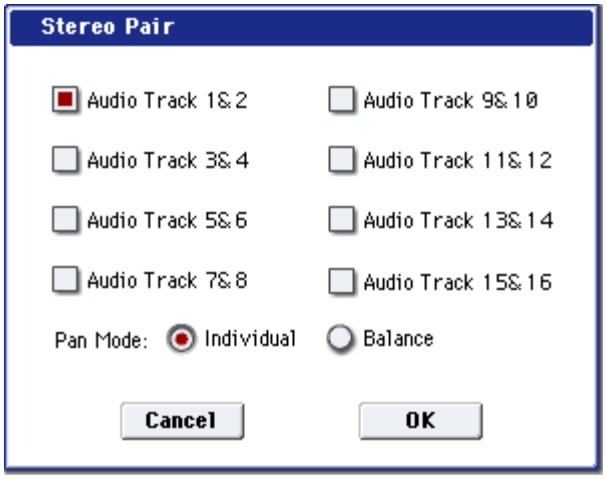
4. En TO seleccione el timbre destino de copia.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Stereo Pair

Le permite asignar Pistas adyacentes como un par estéreo.



Se emparejan los siguientes Parámetros:

Volume, Pan, Send1, Send2, EQ (Bypass, Input Trim, Low Gain, Mid Cutoff, Mid Gain, High Gain), Play/Rec/Mute

Optimize RAM

Este comando optimiza la memoria RAM.

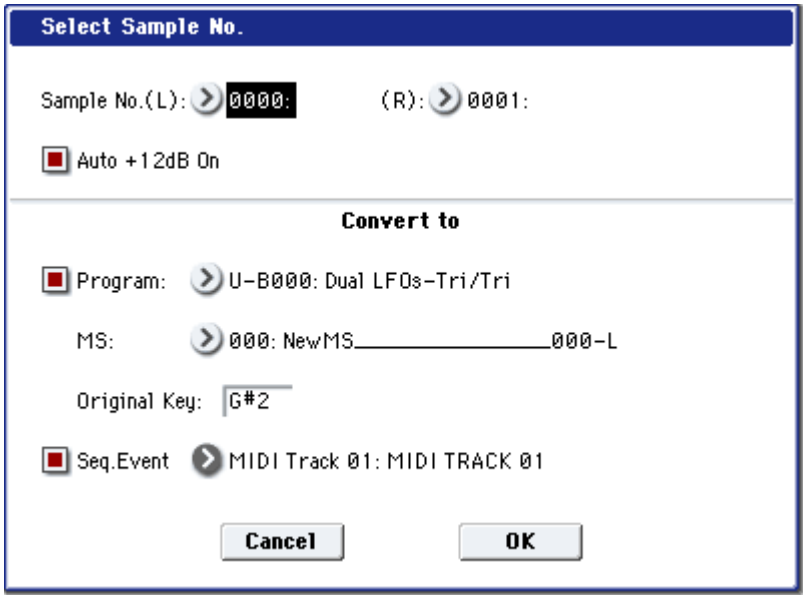
1. Seleccione **"Optimize RA**M".

2. Pulse OK para optimizar.

Select Sample No.

Especifica el nº de muestra en el que serán guardados los datos.

1 Seleccione **"Select Sample No**.".



2 En **"Sample No**.," especifique el nº de muestra.

Si es estéreo: **"Sample No.(L**)" y **"Sample No.(R**)."

3 Ajuste **"Auto +12 dB O**n." para subir el volumen en +12dB.

📖 Consulte el modo SAMPLING.

4 "*Convert t*o" especifica si la muestra será convertida automáticamente en Programa.

5 Pulse OK para aplicar los Ajustes.

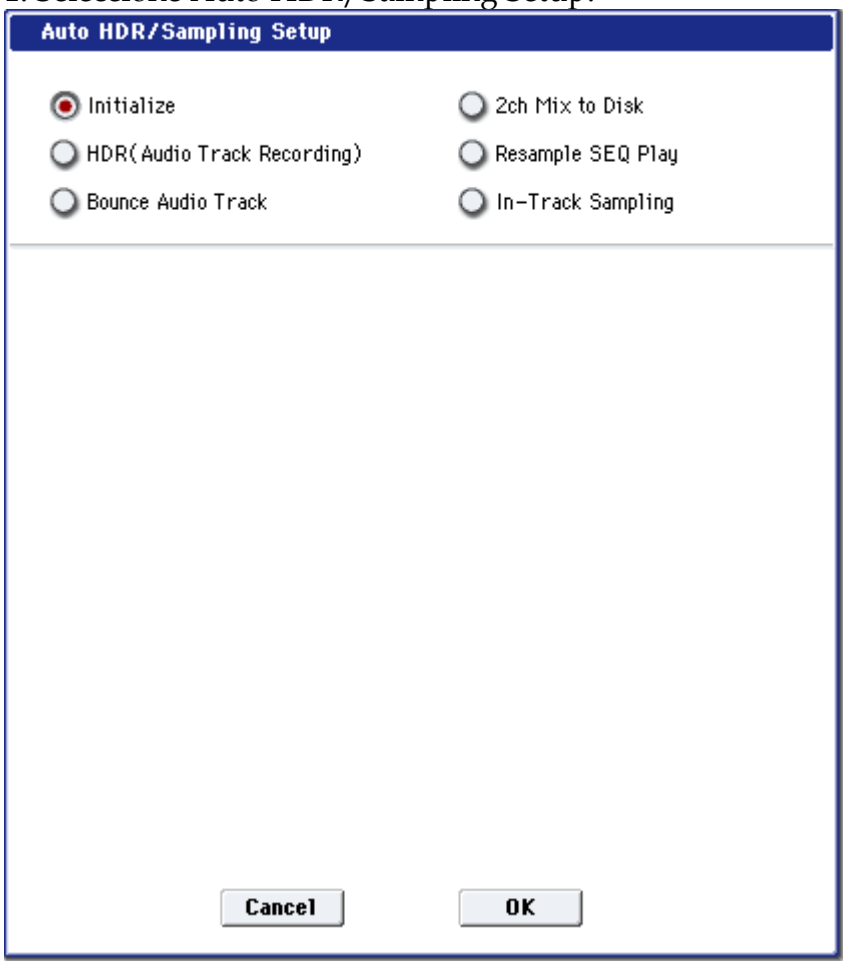
Select Directory

Le permite seleccionar el disco y directorio en el que se guardará la muestra en formato WAV. El campo NAME le permite especificar un nombre.

Auto HDR/Sampling Setup

Auto HDR/Sampling Setup: este comando realiza Ajustes automáticos para distintas funciones como Grabación en disco duro, sampling o creación de CD audio.

1. Seleccione Auto HDR/Sampling Setup.



Initialize: inicialización de Parámetros a sus valores por defecto.
HDR (Audio Track Recording): Ajustes para Grabación de Pistas de audio desde entradas externas.
Bounce Audio Track: volcado de Pistas de audio.
2ch Mix to Disk: Ajustes de RESAMPLING para creación de Archivo WAVE estéreo en el disco duro.
Resample SEQ Play: Ajustes de RESAMPLING de la interpretación de Teclado en Modo Secuenciador.
In-Track Sampling: Ajustes para SAMPLING de la señal de audio externa usando la función In-Track Sampling.

Parámetros inicializados y sus valores

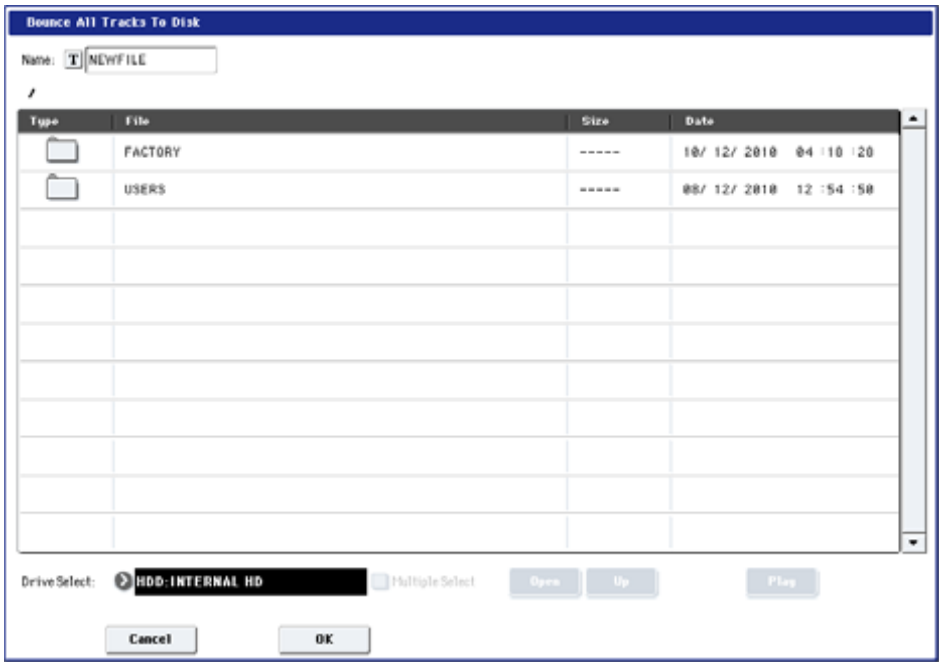
		Initialize	HDR (Audio Track Recording)	Bounce Audio Track	2ch Mix to Disk	Resample SEQ Play	In-Track Sampling
Input (Input Source)*1		Input 1 & 2, USB 1 & 2, S/P DIF L/R	[Source Audio]*2	Input 1 & 2, USB 1 & 2, S/P DIF L/R	Input 1 & 2, USB 1 & 2, S/P DIF L/R	Input 1 & 2, USB 1 & 2, S/P DIF L/R	[Source Audio]*2
Input 1&2, USB 1&2, S/P DIF L&R*6	Bus Select	Off	[IFX]	Off			
	FX Ctrl Bus	Off					
	REC Bus	Off					1/2
	Send1/2	000					
	Level	127					
Input 1, USB 1, S/P DIF L	Pan	L000					
Input 2, USB 2, S/P DIF R	Pan	R127					
Audio Track	Play/Rec/ Mute	Play	[Recording Track]: REC *8	[To][Mode]: REC *8	–	–	–
	Solo	–	–	[From]: Solo On	–	–	–
	REC Source	In1	[Source Audio][IFX]*6	REC 1/2 *8	–	–	–
	Stereo Pair	Off	[Source Audio]*6	[Mode] *8	–	–	–
Sampling Setup (Name)	Source Bus	L/R	–	–	L/R	L/R	REC1/2
	Source Direct Solo	(N/A)	–	–	(N/A)	(N/A)	Off
	Trigger	Note On	–	–	Sequencer START SW	Note On	Sampling START SW
	Metronome Precount	(N/A)	–	–	(N/A)	(N/A)	–
	Save to	RAM	–	–	DISK	[Save to]	[Save to]
	Mode	Stereo	–	–	Stereo	Stereo	[Source Audio]*3
	Sample Time(RAM)	Maximum	–	–	(N/A)	–	–
	Sample Time(DISK)	80min?	–	–	–	–	–
	Rec Level	+0.0	–	–	+0.0	+0.0	+0.0
Select Sample	Auto +12dB On	On	–	–	–	On*4	On*4
	Convert to Program	Off	–	–	–	[Convert to Program]*5	[Convert to Program]*5
	Program	–	–	–	–	[Program]*5	[Program]*5
	MS	–	–	–	–	(Newly created)*5	(Newly created)*5
	Original Key	–	–	–	–	(C2)*5	(C2)*5
	Seq. Event	–	–	–	–	–	On*5
	MIDI Track	–	–	–	–	–	[To]*5

Select Directory	–	–	–	–	–	–	–
Insert FX	Bus Select (Post IFX)	–	REC1/2(st), REC1(mn)*7	–	–	–	–

Bounce All Tracks To Disk

Permite realizar un volcado de todas las Pistas de canción en un Archivo WAVE estéreo.

1. Use "Song Select" para Seleccionar la canción.



2. Seleccione el comando "Bounce All Tracks To Disk".

3. Use "Drive Select," "Open," y "Up" para Seleccionar el directorio en el que guardará el Archivo WAVE.

4. Use "Name" para especificar el nombre del Archivo WAVE.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Se inicia la Reproducción de canción y el volcado simultáneamente.

El Parámetro "Recording Level" se Ajusta Automáticamente a +0.0 [dB].

Copy Tone Adjust

Copy Tone Adjust está disponible en la Página Control Surface cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TONE ADJUST.
Este comando copia los Ajustes Tone Adjust del Programa, Combinación, timbre o Pista MIDI de canción.

Reset Tone Adjust

Reset Tone Adjust está disponible en la Página Control Surface cuando CONTROL ASSIGN se Ajusta a TONE ADJUST.
Este comando inicializa los Ajustes Tone Adjust de todos los controles a sus valores por defecto.

Show EQ Graphic

Muestra un gráfico de Ecualizador.

Copy Drum Track

Este comando copia el patrón de la pista de Batería y otros ajustes desde otro programa, combinación o canción. Tenga en cuenta que el programa de Batería usado por la pista de Batería no se copia; necesitará configurar un Timbre para recibir el canal MIDI de la pista de Batería y seleccionar un programa apropiado de Batería para ese Timbre.

Erase Drum Track Pattern

Esto borra el patrón de pista de batería especificado.

Copy Vector Envelope

Copy Vector Envelope está disponible en la pestaña Vector Envelope de la Página Basic/Vector.
Este comando copia los Ajustes de envolvente vectorial desde el Programa, Combinación, timbre o canción especificada.

Copy Pad Setup

Copy Pad Setup está disponible en la pestaña Pads de la Página Basic/Vector.
Este comando copia los Ajustes de PAD desde el Programa, Combinación, timbre o canción especificada.

Detune BPM Adjust

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

Al ejecutar el comando se modificará el Parámetro DETUNE.

1. Seleccione este comando.
2. En FROM especifique el valor BPM original.
En TO especifique el valor BPM que desee.
Se calculará el valor DETUNE apropiado.
3. Para ejecutar pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

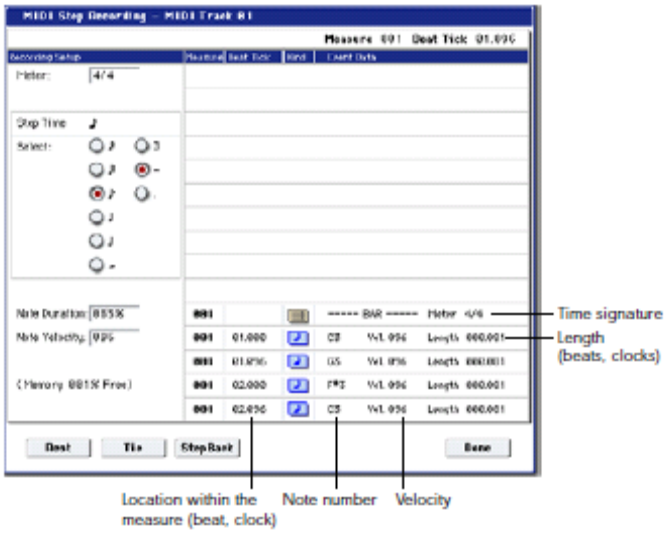
MIDI Step Recording

Permite usar Grabación MIDI Paso a Paso.

Tenga en cuenta que los datos existentes serán reemplazados por los nuevos.

Use TRACK SELECT para seleccionar la pista en la que desea grabar.

Seleccione el comando MIDI STEP RECORDING y aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



LOCATION: localización en el compás
NOTE NUMBER: nº de nota
VELOCITY: velocidad
LENGTH: longitud
TIME SIGNATURE: compás

METER: ajuste el compás.
Si cambia el compás aquí, éste será cambiado en las otras pistas también.

STEP TIME: especifique el valor de nota.
La siguiente tabla muestra la forma en que son afectadas las notas normales por tresillos o puntillos.

(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
(0:36)	(0:72)	(0:144)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
3 (0:16)	3 (0:32)	3 (0:64)	3 (0:128)	3 (1:64)	3 (2:128)

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

Una duración de 80% es lo normal.
Una duración de 50% hace que una nota sea staccato.
Una duración del 100% hace que sea tenuto.

NOTE VELOCITY: Especifique la velocidad de la nota.

Introduzca las notas tal como se describe a continuación.

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

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

INTRODUCCIÓN DE LIGADURAS
Para ligar la nota anterior, pulse el botón TIE. La longitud de nota será aumentada en la cantidad especificada en STEP TIME.
Para introducir una nota más larga que el tipo de nota especificado, puede cambiar el tipo de nota, o utilizar una ligadura.
Las ligaduras también pueden ser introducidas mientras se introducen notas. Pulse y sujete una tecla, y pulse el botón TIE. La duración de nota aumentará tal como especifique en el tipo de nota.

BORRAR NOTAS
Pulse el botón STEP BACK, para borrar datos en el paso actual y retroceder un paso.

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

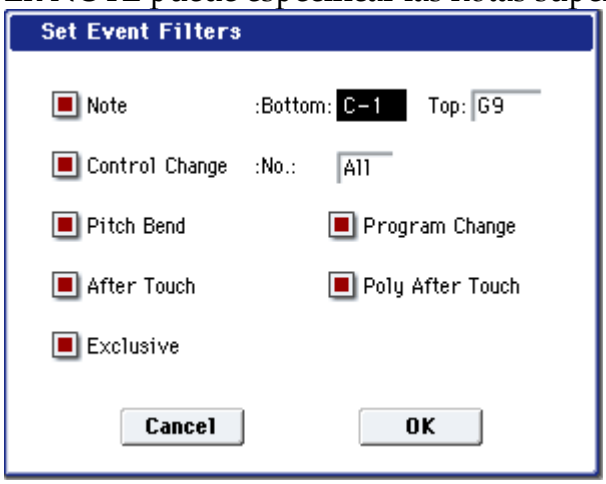
Cuando haya terminado la Grabación Paso a Paso pulse el botón DONE.

MIDI Event Edit

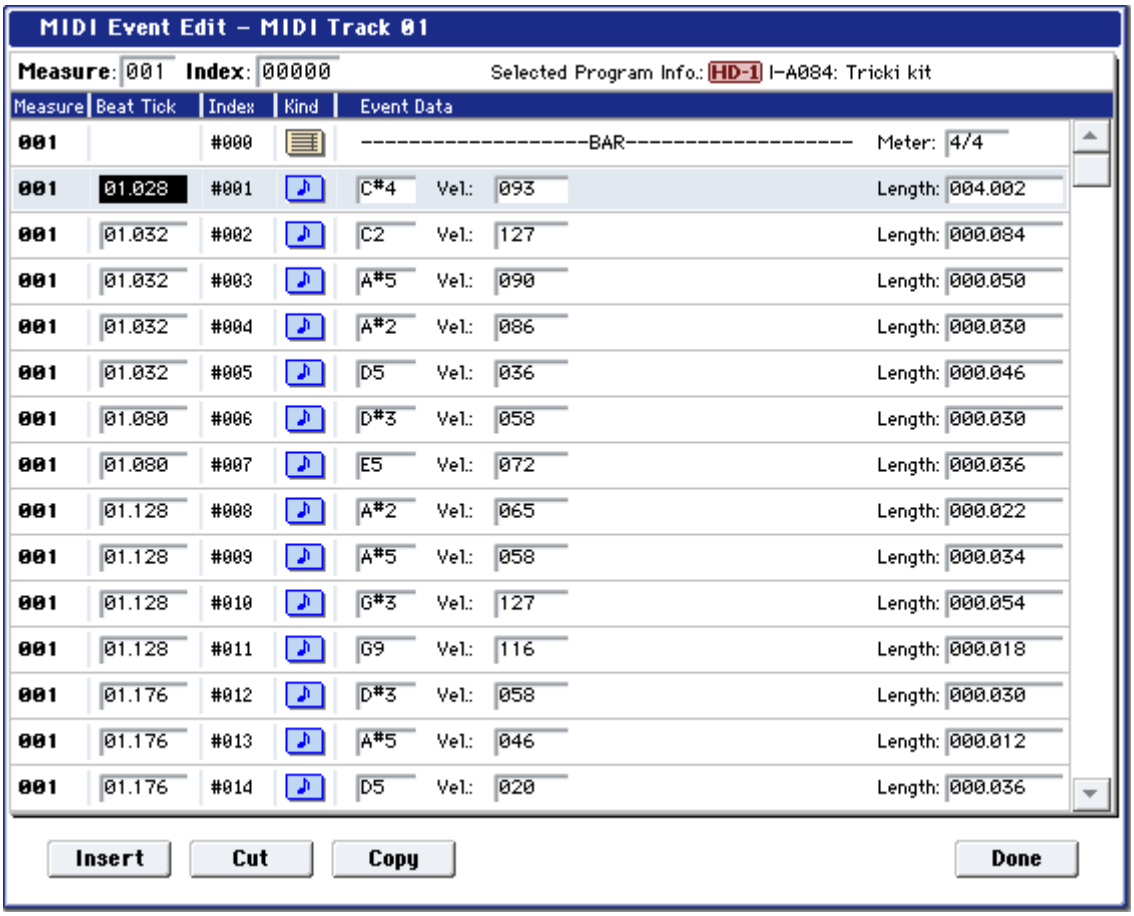
Aquí puede llevar a cabo Edición de Eventos MIDI ya grabados.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.
Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.

2. Si selecciona TRACK01-16 en TRACK SELECT aparece el cuadro de dialogo SET EVENT FILTERS. Aquí puede seleccionar el tipo de eventos a editar.
En NOTE puede especificar las notas superior e inferior.



3. Pulse el botón OK para abrir el cuadro de dialogo.



MEASURE: compás
INDEX: nº de índice

BEAT TICK: localización en el compás
EVENT DATA: datos de evento

4. MEASURE e INDEX muestran el compás e índice.

5. Seleccione el evento y use VALUE etc., para modificar su valor.

6. Utilice los siguientes botones en el cuadro de diálogo.

Insertar Evento
Seleccione la posición BEAT TICK y pulse INSERT para insertar el evento.

Eliminar un Evento
Seleccione el evento y pulse CUT.

Mover un Evento
Utilice CUT e INSERT.

Copiar un Evento
Utilice COPY e INSERT.

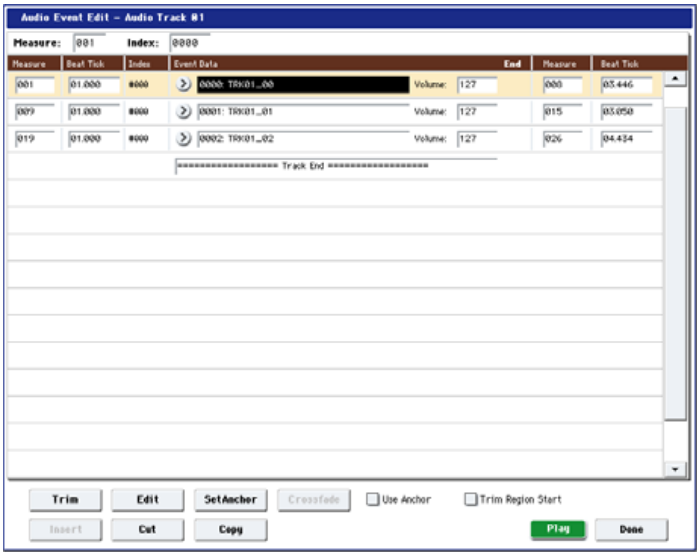
Cuando haya terminado la Edición pulse el botón DONE.

AUDIO Event Edit

Aquí puede llevar a cabo Edición de Eventos de AUDIO ya grabados.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.
Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.

2. Elija el comando AUDIO EVENT EDIT para abrir el cuadro de dialogo.

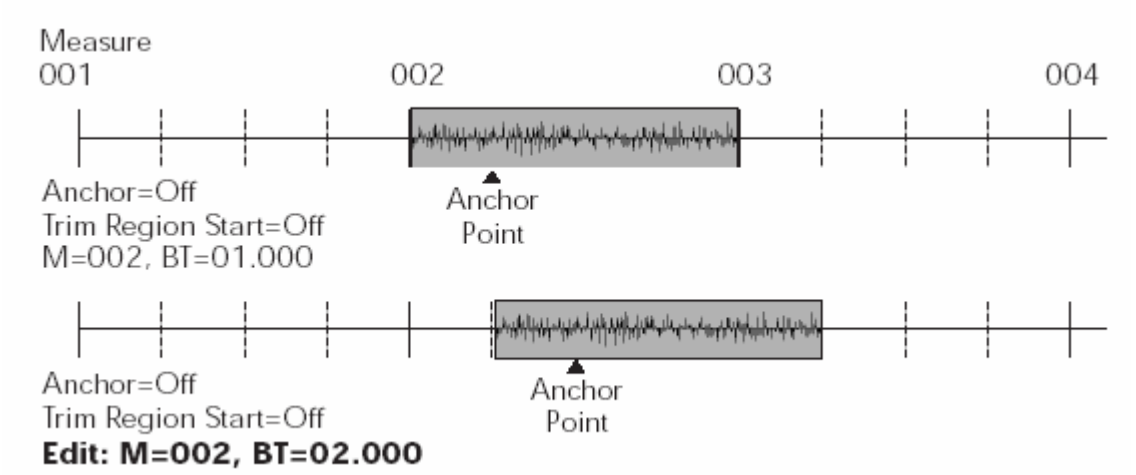


MEASURE: compás
INDEX: nº de índice

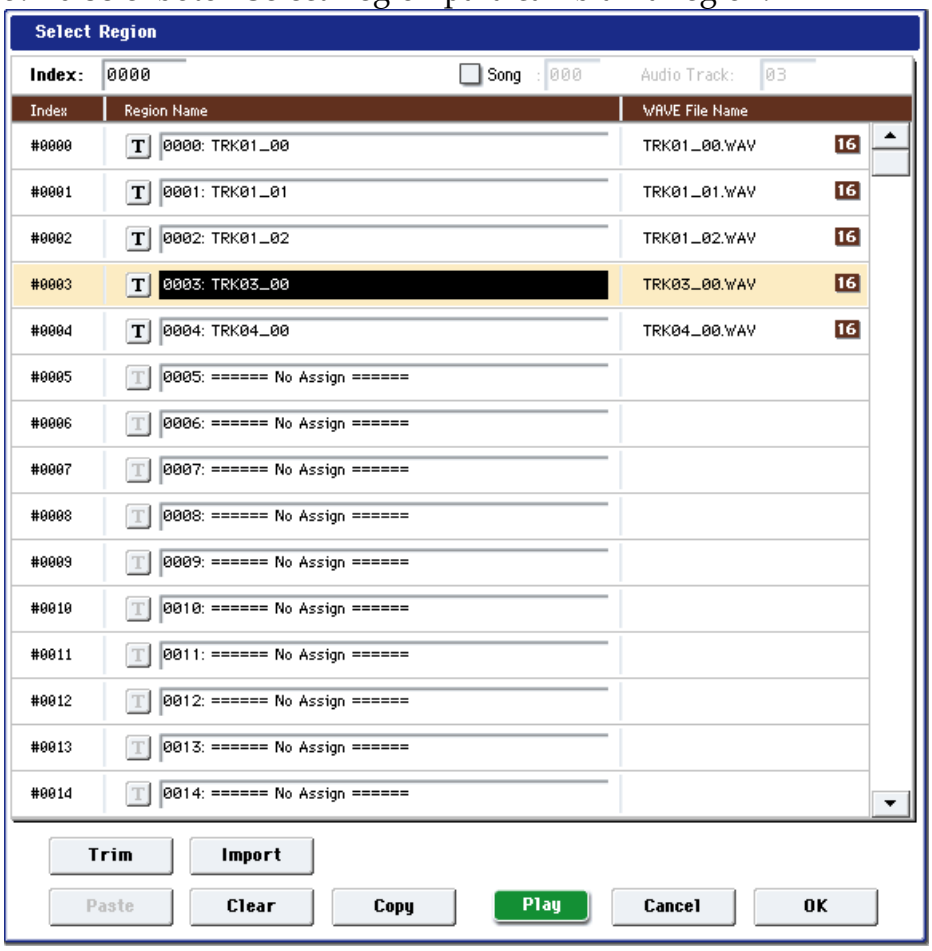
BEAT TICK: localización en el compás
EVENT DATA: datos de evento

4. MEASURE e INDEX muestran el compás e índice.

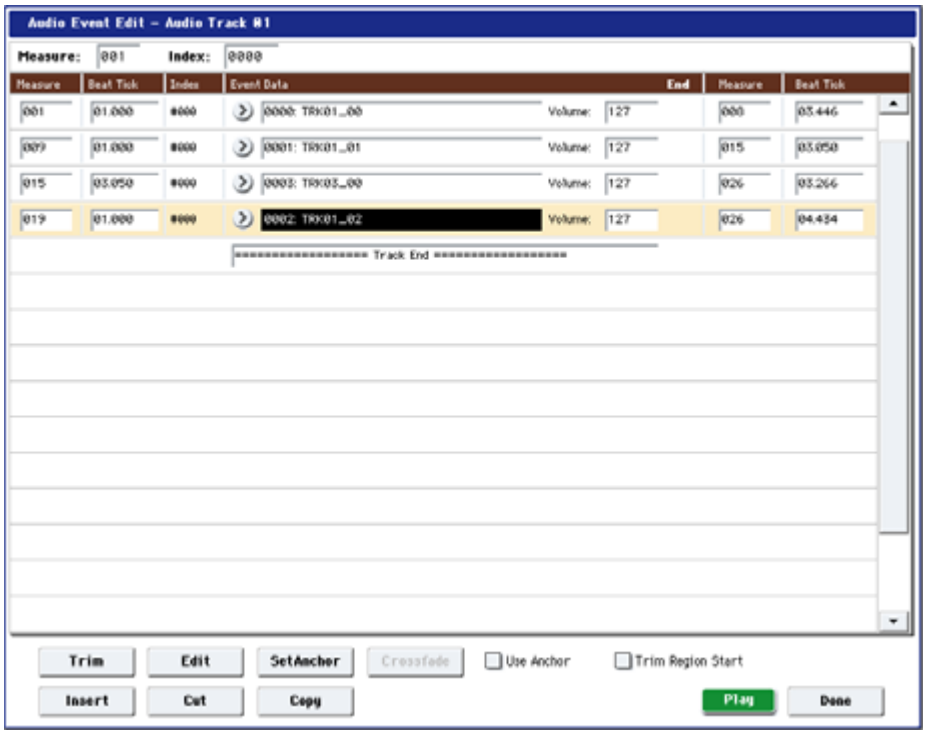
5. Seleccione el evento y use VALUE etc., para modificar su valor.



5. Pulse el botón Select Region para cambiar la región.



6. Utilice los siguientes botones en el cuadro de diálogo.



Insertar Evento
Seleccione el evento siguiente al que desea insertar y pulse INSERT para insertar el evento.

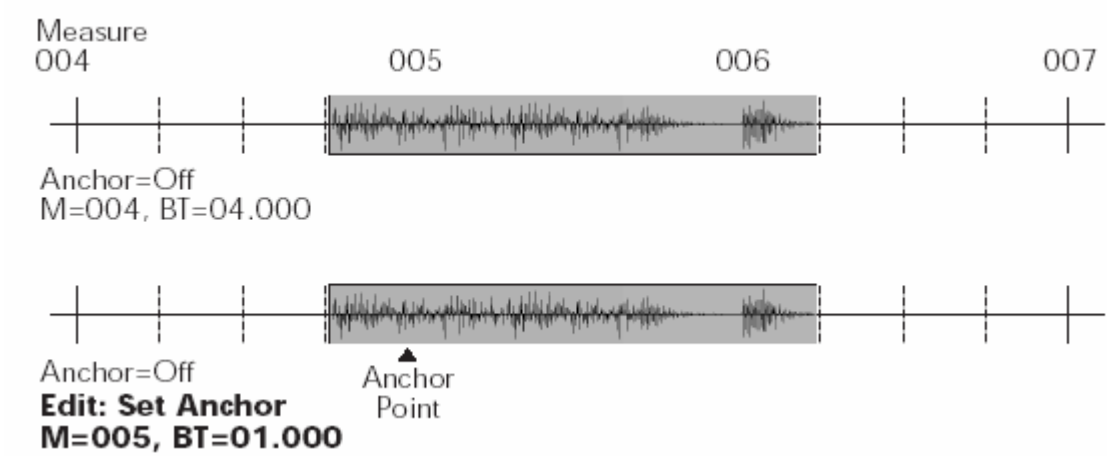
Eliminar un Evento
Seleccione el evento y pulse CUT.

Mover un Evento
Utilice CUT e INSERT.

Copiar un Evento
Utilice COPY e INSERT.

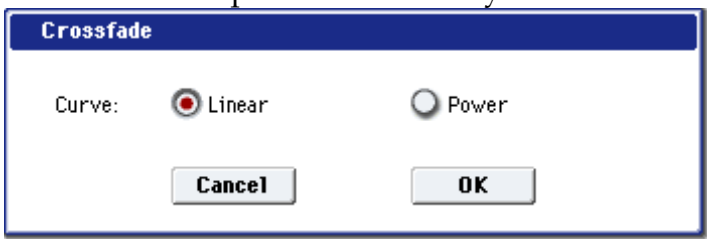
7. "TRIM": edita el área en la que sonará la región.

8. "Set Anchor": Ajusta el punto de anclaje al principio del compás.



9. Edite los datos de onda del Archivo WAVE asignado a la región.
Seleccione un evento que use la región que desea editar y Pulse el botón EDIT para abrir el cuadro de diálogo.

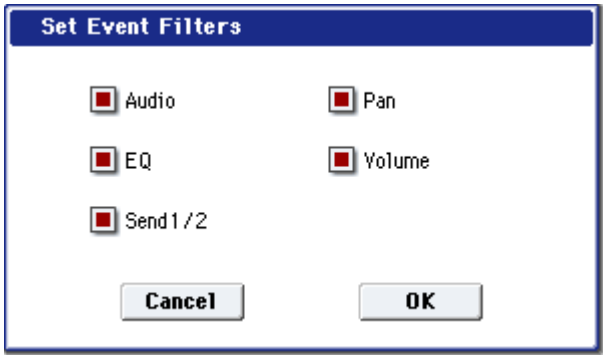
10."Crossfade": Crea un evento en el cual se produce un fundido gradual.
Edite las posiciones para que se superpongan los eventos.
Seleccione los 2 primeros eventos y Pulse el botón CROSSFADE.



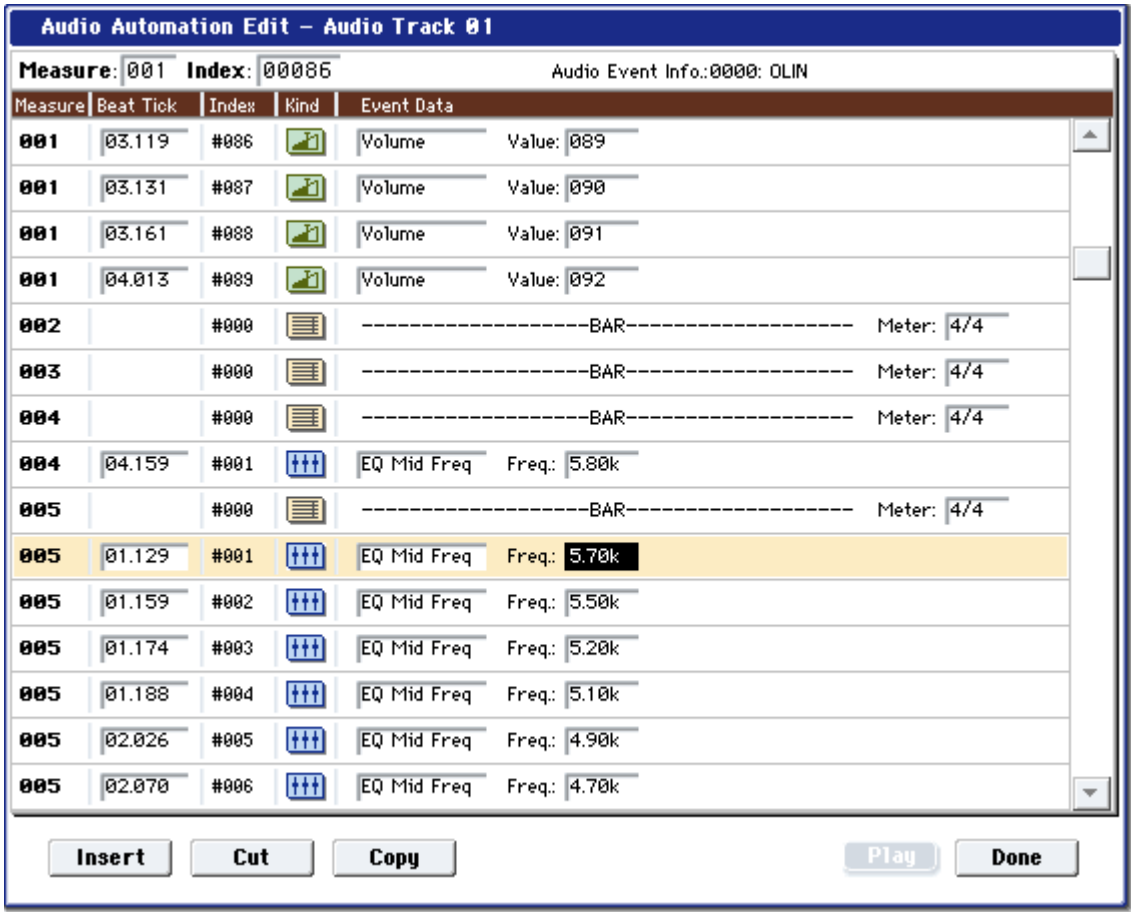
11. Cuando haya terminado la Edición pulse el botón DONE.

Audio Automation Edit

Permite editar eventos individuales de automatización.



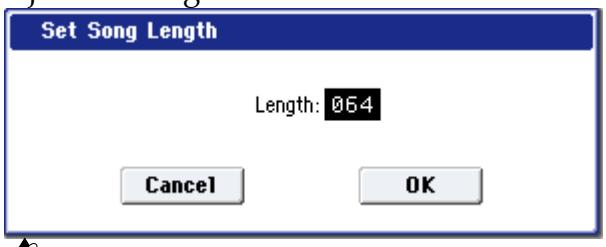
Este comando sólo se aplica a la Pista de audio Seleccionada, independientemente de si el Parámetro STEREO PAIR está o no activado.



EVENTO	VALOR
Volume	0...127
Pan	L000...R127
Send1	0...127
Send2	0...127
EQ Bypass	On, Off
EQ Input Trim	0...99
EQ High Gain	–18.0...+18.0
EQ Mid Cutoff	100...10.00k
EQ Mid Gain	–18.0...+18.0
EQ Low Gain	–18.0...+18.0

Set Song Length

Ajusta la longitud de la canción seleccionada.



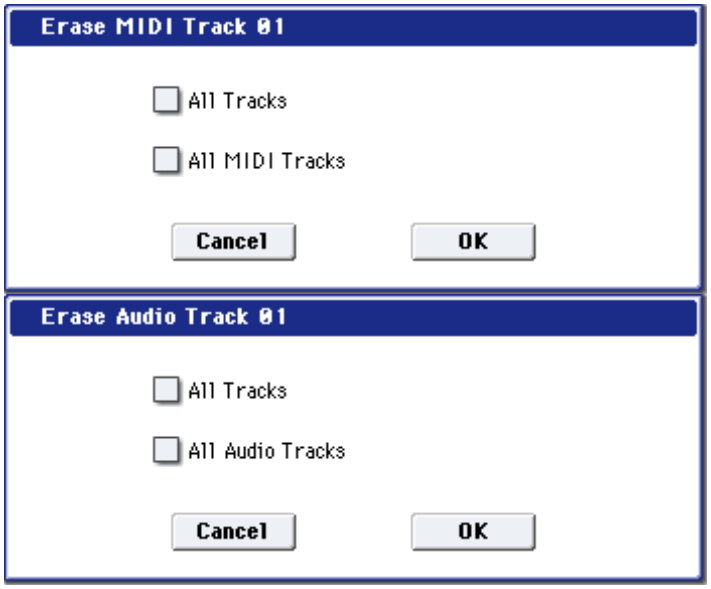
Tenga en cuenta que si acorta la canción se perderán datos de las demás Pistas que no sean la Pista Master.

Erase Track / Borrar Pista

Esta Función permite borrar una pista.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desea borrar.

2. Seleccione este comando para abrir el cuadro de diálogo.



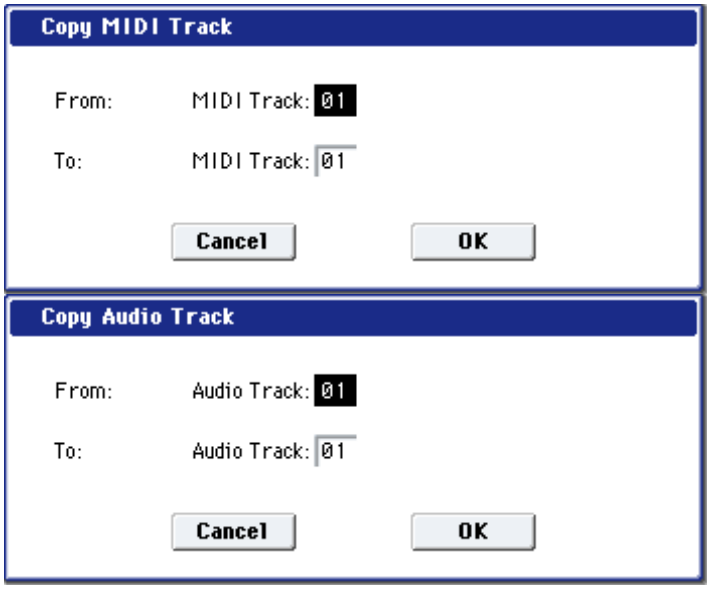
Si selecciona ALL TRACKS se borrarán todas las pistas.
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Copy Track

Esta Función permite COPIAR una pista.

En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

1. Seleccione este comando para abrir el cuadro de diálogo.



2. En FROM seleccione la pista origen.

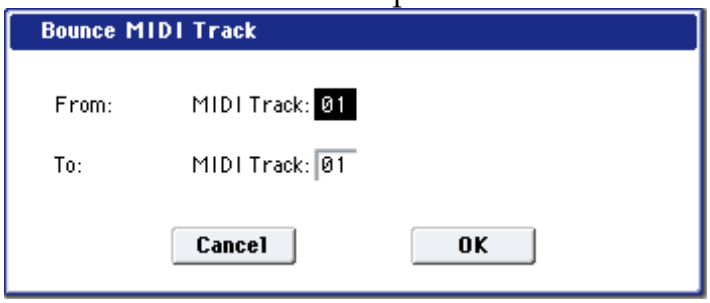
En TO seleccione la pista destino.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Bounce Track

Esta Función permite combinar datos de dos pistas (origen y destino) en una pista (destino).
Nota: *Si las pistas origen y destino contienen ambas datos de Controlador MIDI, los datos de controlador resultantes probablemente no serán utilizables. En este caso, utilice la Función Borrar Compás para borrar los datos de Controlador MIDI antes de llevar a cabo la combinación.*

1. Seleccione este comando para abrir el cuadro de diálogo.



2. En FROM seleccione la pista origen.
En TO seleccione la pista destino.

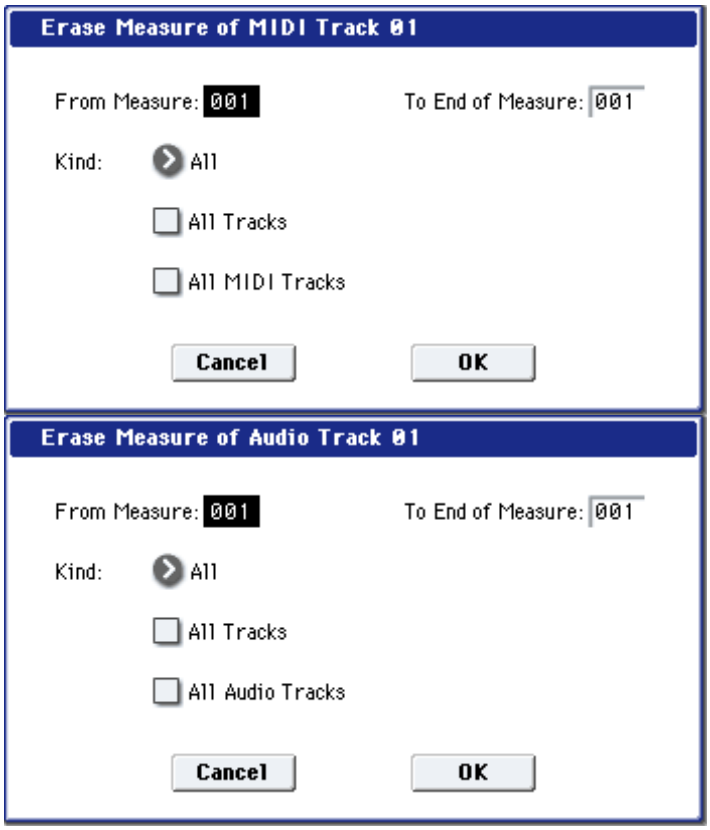
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Erase Measure

Este comando borra el tipo especificado de datos musicales dentro de un intervalo de compases.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.

2. Seleccione este comando.



3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En KIND especifique el tipo de eventos que desea borrar.

5. Si selecciona ALL TRACKS se borrarán todas las pistas.

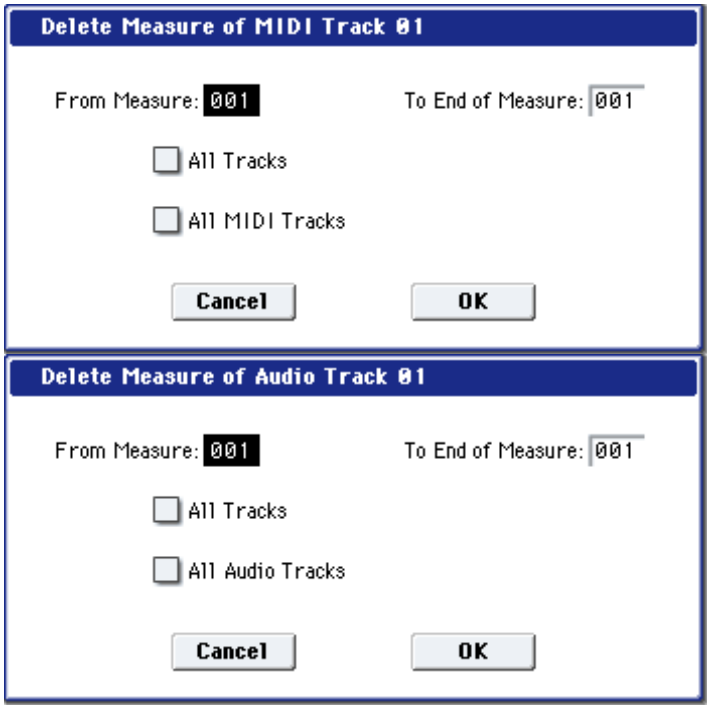
6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Delete Measure

Esta Función le permite eliminar compases. Esta Función elimina los compases y mueve los compases siguientes hacia adelante.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.

2. Seleccione este comando.



3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.

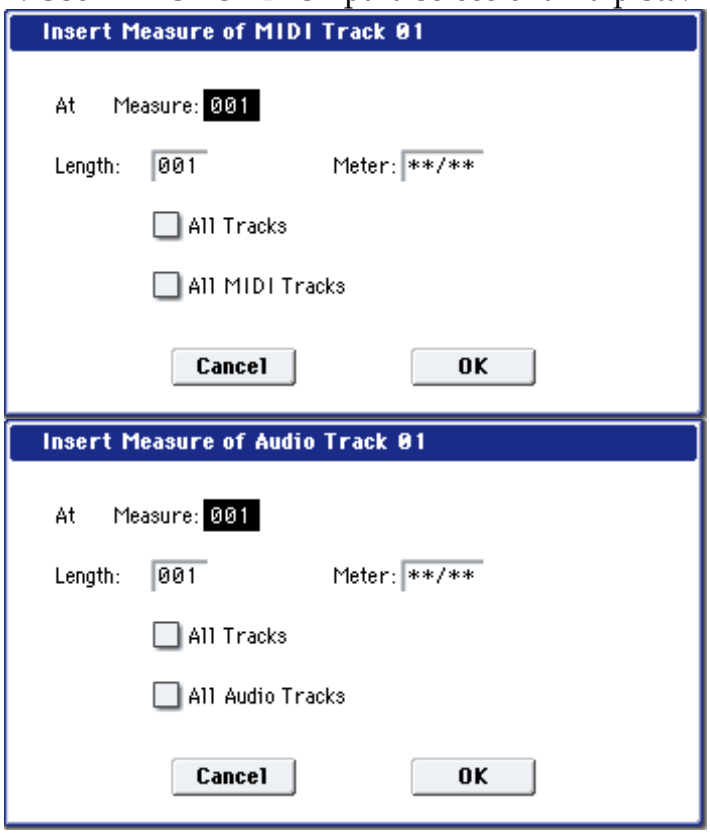
5. Si selecciona ALL TRACKS se eliminarán todas las pistas.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Insert Measure

Este comando borra inserta los compases especificados en la pista seleccionada.

1. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.



2. Seleccione este comando.

3. En AT MEASURE especifique el lugar en el que serán insertados los compases.

4. LENGTH especifique el número de compases que serán insertados.

5. En METER especifique el tipo de compás.
Si desea que se adapten al compás existente seleccione **/**.
Si el Parámetro de compás está en **/**, los nuevos compases usarán el compás de los compases correspondientes de otras pistas.
Si se ha ajustado un valor de compás, los nuevos compases y todos los compases de otras pistas utilizarán dicho valor.

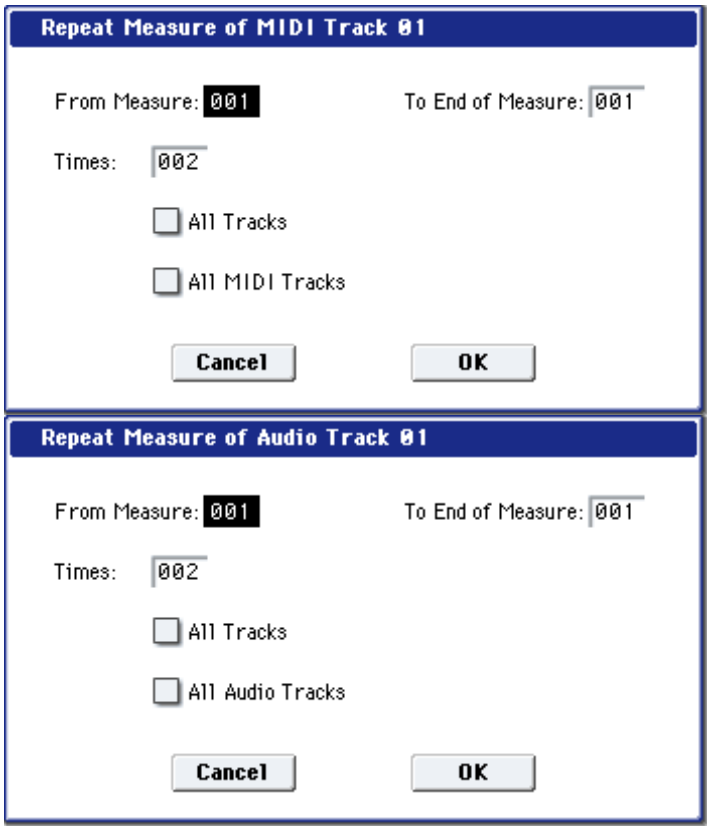
6. Si selecciona ALL TRACKS los compases se insertan en todas las pistas.

7. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Repeat Measure

Este comando inserta el compás un número de veces especificado.

1. Seleccione este comando.



2. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En TIMES especifique el número repeticiones.

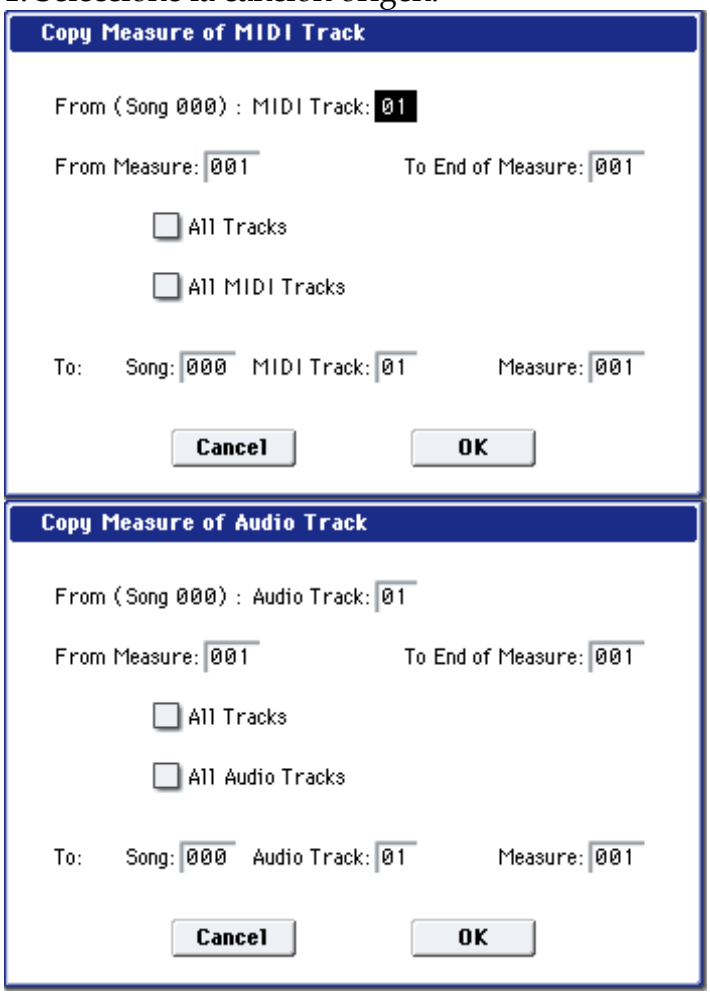
5. Si selecciona ALL TRACKS se repetirán los datos musicales en todas las pistas.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Copy Measure

Este comando copia compases desde el origen al destino.

1. Seleccione la canción origen.



2. Seleccione este comando.

3. En FROM TRACK seleccione la pista origen.
Si selecciona ALL TRACKS se copiarán los datos musicales de todas las pistas.

4. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.

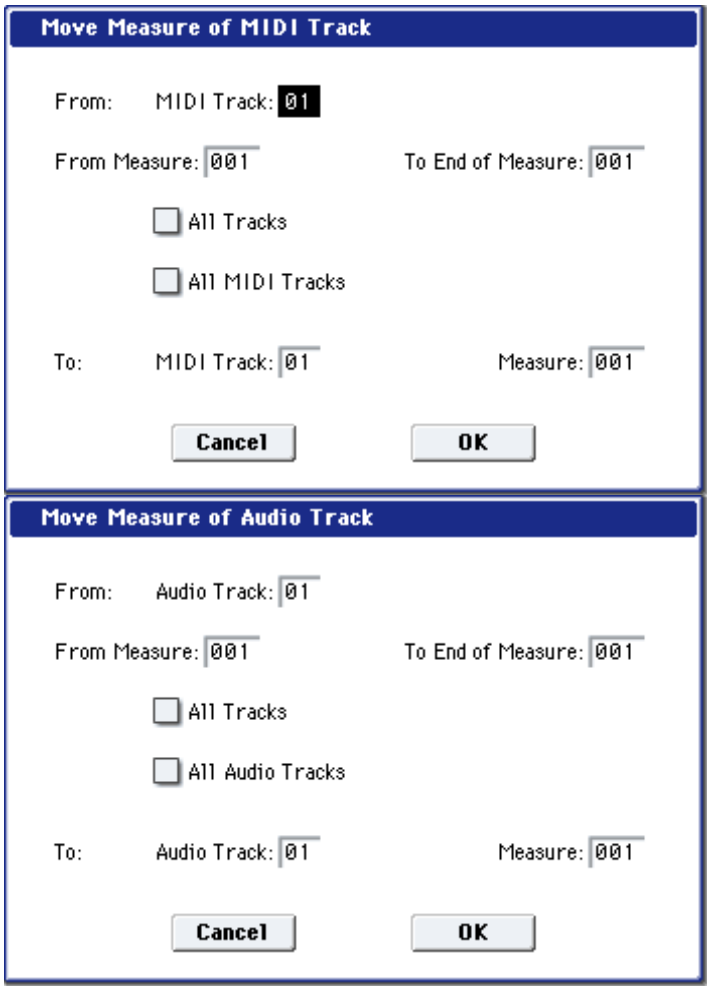
5. En TO SONG especifique la canción destino.
En TRACK especifique la pista destino.
En MEASURE especifique el primer compás en el que serán insertados los datos copiados.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Move Measure

Este comando mueve compases desde el origen al destino.

1. Seleccione este comando.



2. En FROM TRACK seleccione la pista origen.
Si selecciona ALL TRACKS se moverán los datos musicales de todas las pistas.

3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En TO TRACK especifique la pista destino.
En MEASURE especifique el primer compás destino.

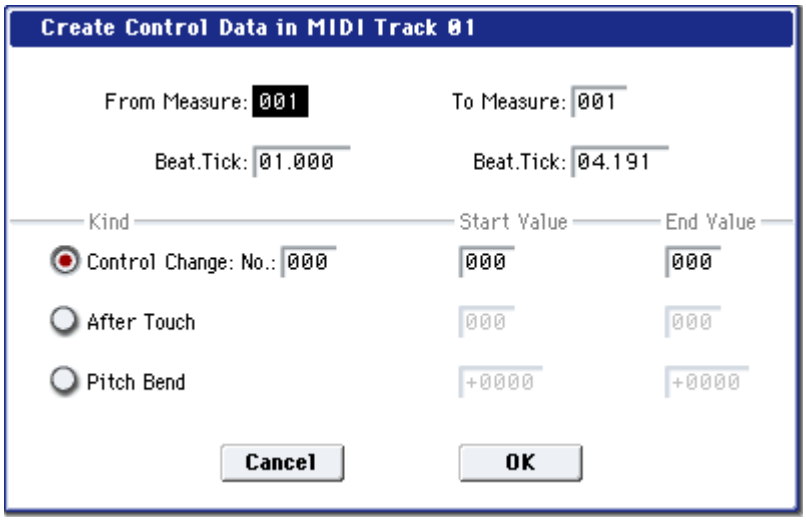
5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Create Control Data

Esta Función le permite crear datos de Controlador como Desplazamiento de Tono, Presión, etc.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

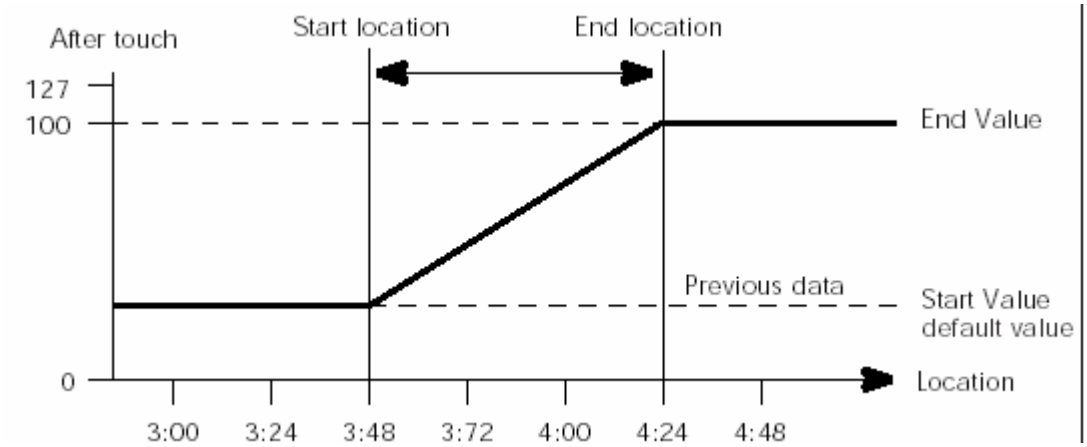
2. Seleccione este comando.



3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En KIND especifique el tipo de datos de control que desea crear.

5. En START VALUE seleccione el valor inicial.
En END VALUE seleccione el valor final.



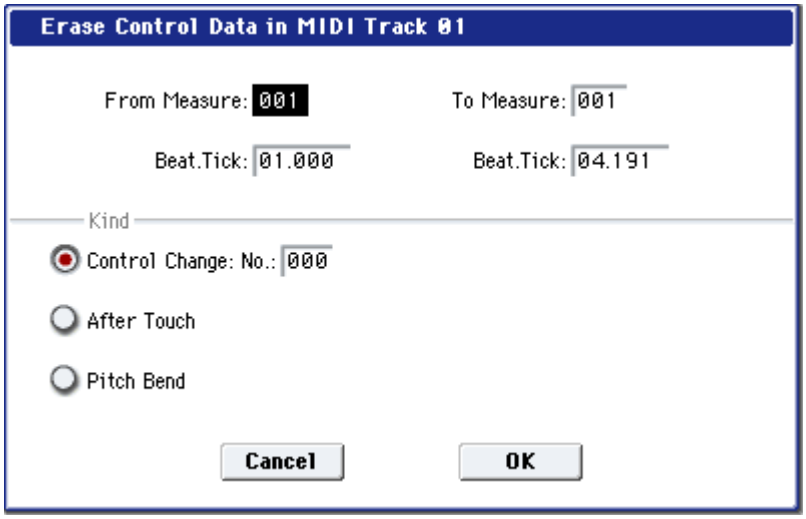
6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Erase Control Data

Este comando borra datos de control como presión, desplazamiento de tono, etc.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

2. Seleccione este comando.



3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En KIND especifique el tipo de datos de control que desea borrar.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Quantize

Esta Función le permite mejorar el tiempo de los datos grabados en una pista.

Esta Función de cuantización no afecta a la duración de las notas.

Si la resolución de cuantización es HI, los datos serán cuantizados con la misma resolución que se ha seleccionado para la canción. En este caso, los datos de nota no serán afectados. Esto le permite descargar datos de Controlador y liberar memoria de Secuenciador.

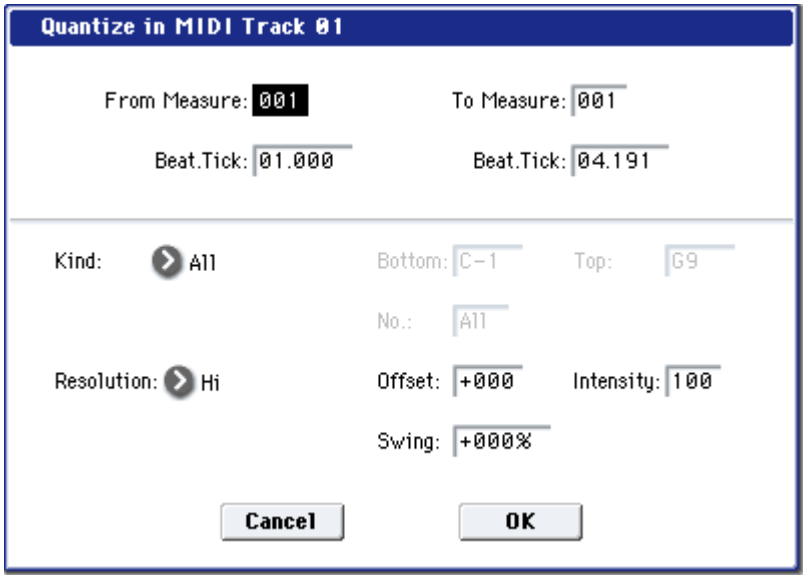
La grabación de datos de control que varían continuamente como la Presión y el joystick requieren mucha memoria.

Puede reducir la cantidad de memoria requerida cuantizando.

No obstante, compruebe que la resolución de cuantización no es demasiado baja, de lo contrario los datos de control podrían ir a saltos o resultar poco naturales.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

2. Seleccione este comando.



3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.

En TO MEASURE especifique el compás final.

4. En KIND especifique el tipo de datos o eventos que desea cuantizar.

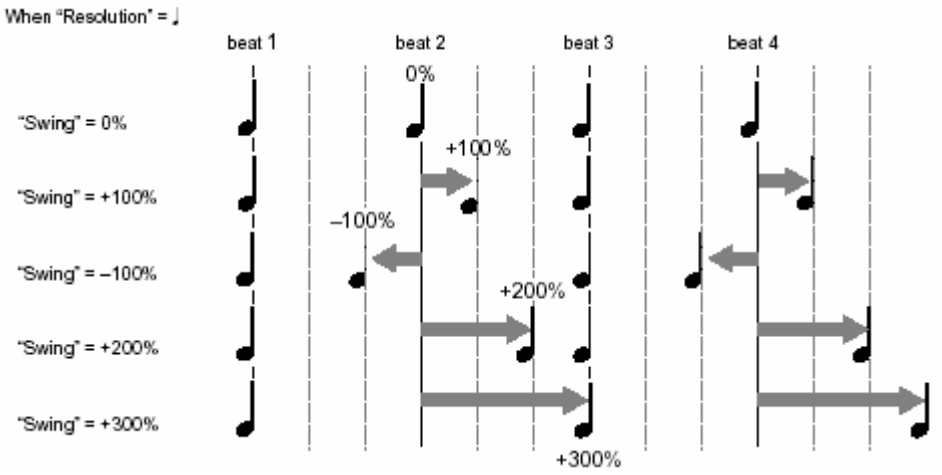
BOTTOM: especifique la nota inferior si lo desea.

TOP: especifique la nota superior si lo desea.

5. RESOLUTION: especifique la resolución de corrección.

6. OFFSET: especifique el desplazamiento de la corrección.

7. INTENSITY: especifique la intensidad de la corrección.



8. Para ejecutar el comando pulse OK.

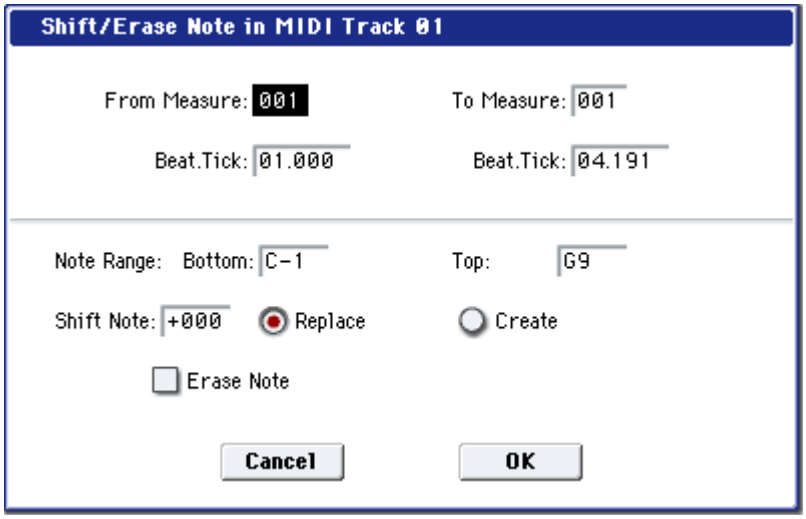
Para cancelar pulse CANCEL.

Shift/Erase Note

Este comando transpone o borra las notas especificadas.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

2. Seleccione este comando.



3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.

En TO MEASURE especifique el compás final.

BEAT.TICK: tiempo y tick de reloj.

4. NOTE RANGE BOTTOM: especifique la nota inferior.

NOTE RANGE TOP: especifique la nota superior.

TRANSPOSICIÓN DE NOTAS

5. SHIFT NOTE: especifique la transposición en semitonos.

6. REPLACE: se cambiarán los números de nota.

CREATE: se crearán nuevas notas.

7. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

BORRAR NOTAS

5. Active ERASE NOTE.

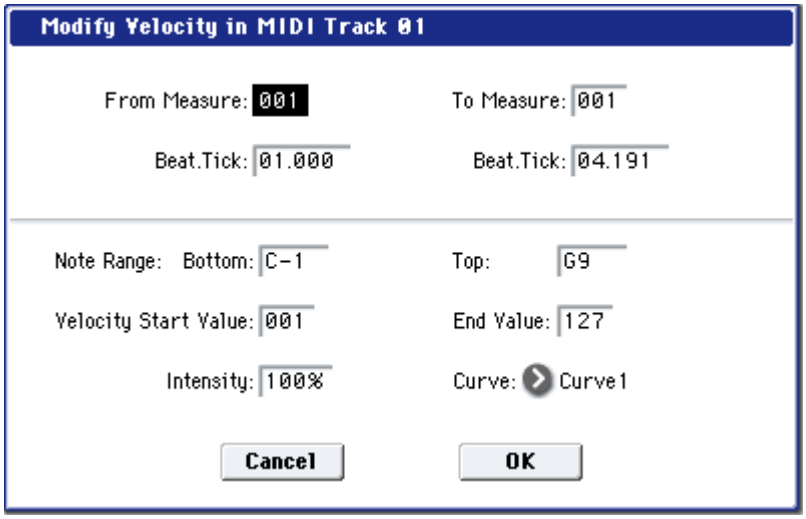
6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Modify Velocity

Esta Función le permite modificar la velocidad de nota dentro de unos determinados compases. Esto resulta útil para crear efectos de crescendo.

1. En TRACK SELECT seleccione la pista que desee.

2. Seleccione este comando.



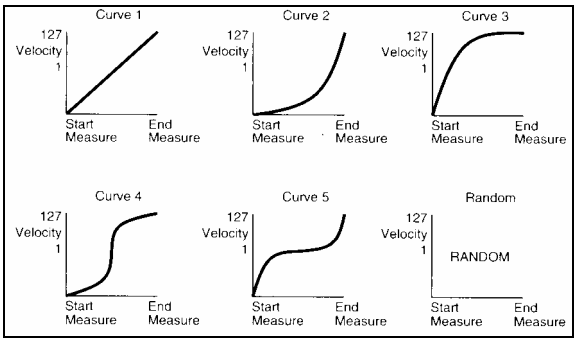
3. Use FROM MEASURE para especificar el compás inicial.
En TO MEASURE especifique el compás final.
BEAT.TICK: tiempo y tick de reloj.

4. NOTE RANGE BOTTOM: especifique la nota inferior.
NOTE RANGE TOP: especifique la nota superior.

5. En VELOCITY START VALUE especifique el valor inicial de velocidad.
En VELOCITY END VALUE especifique el valor final de velocidad.

6. INTENSITY: especifique la intensidad del ajuste.
0% la velocidad no cambiará.

7. CURVE: seleccione la curva de velocidad.

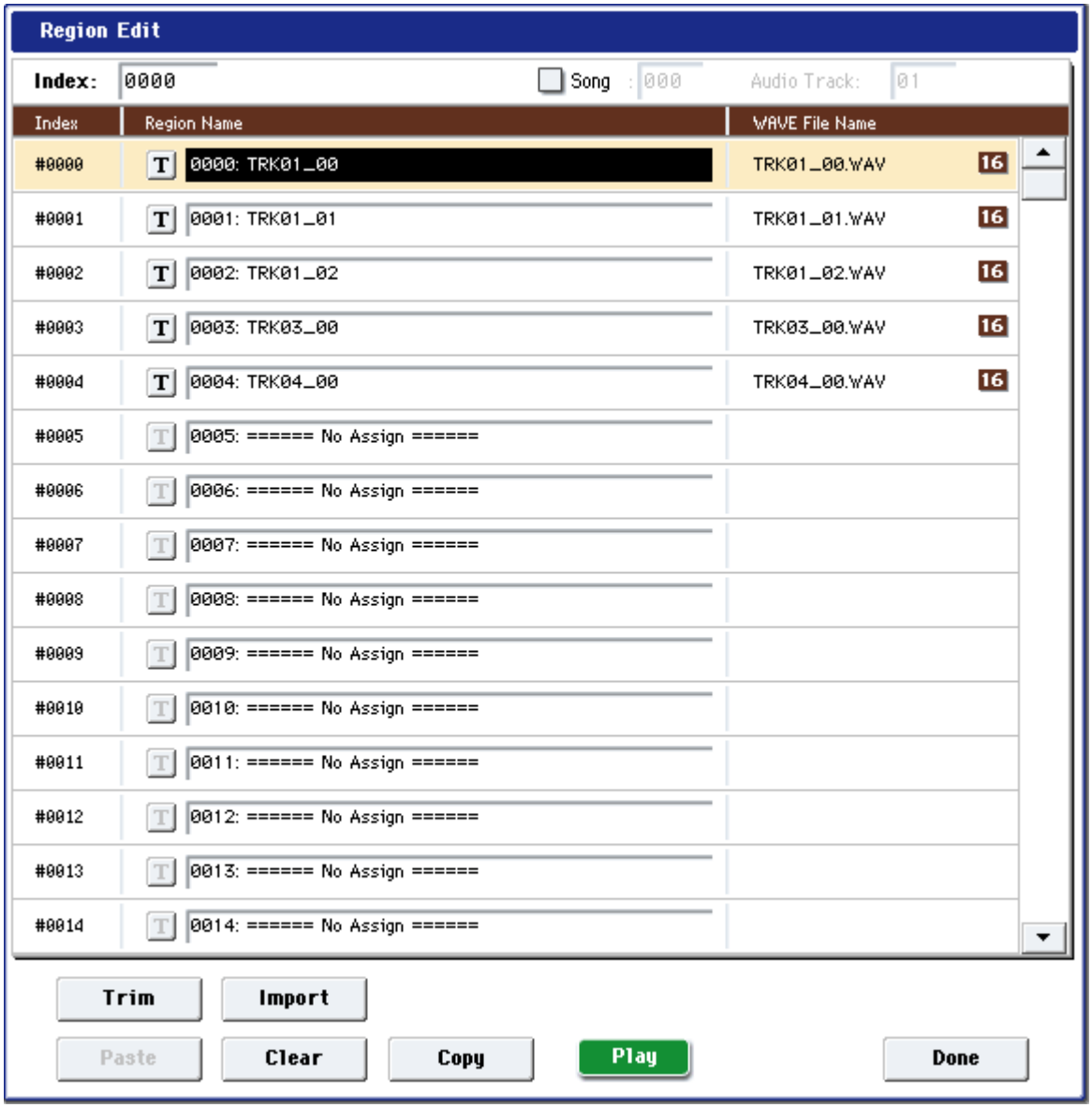


8. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Region Edit

Permite la Edición de regiones usadas en la Pista de audio.

la Edición de región afecta a todas las Pistas de audio de la canción. Tenga precaución al usar estas funciones.



Importar un archivo WAVE en una Pista de audio

Puede realizar la Reproducción de un Archivo WAVE importándolo en una región de una Pista de audio.

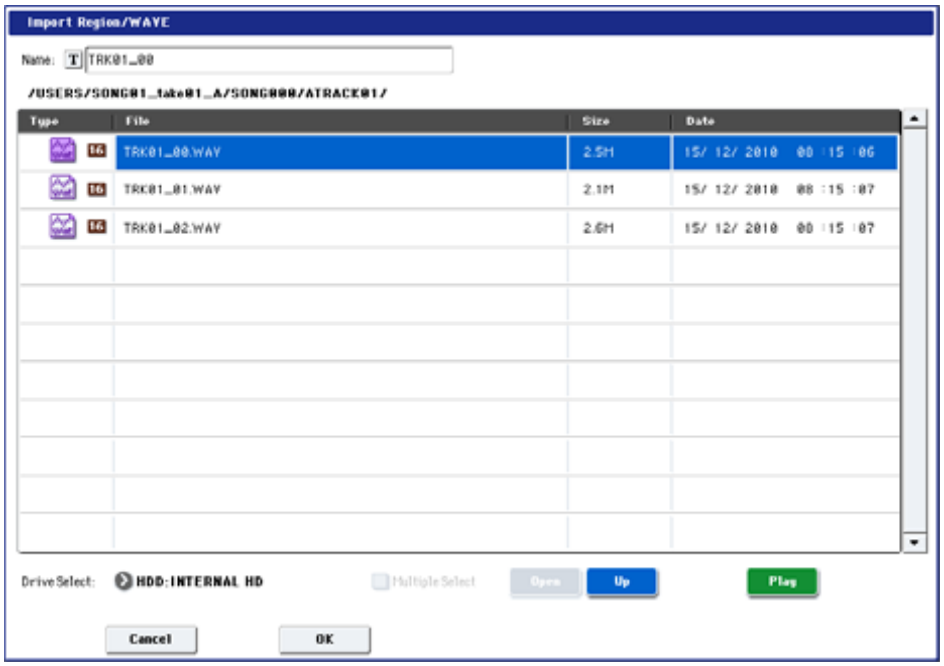
Importante: sólo se pueden importar Archivos WAVE desde el disco duro interno. Si el Archivo está en un dispositivo USB, o CD deberá primero copiarlo al disco duro interno.

Nota adicional: sólo se pueden importar Archivos WAVE de 48kHz, monaural, y más cortos de 80 minutos.

1. Seleccione P4: Track Edit.

2. Use "Track Select" para Seleccionar la Pista de audio en la que desea importar el Archivo WAVE.

3. Elija el comando de menú de Página **"Audio Event Edit".**



4. Seleccione el evento en el que desea insertar una región y Pulse Insert.

5. Seleccione la región en la que desea importar el Archivo WAVE y Pulse Import.

6. Use "Drive Select," "Open," y "Up" para ir al directorio.
Seleccione el Archivo WAVE y Pulse OK para importarlo en la región.
Play: inicia la Reproducción.
El botón OK sólo está disponible si el Archivo es WAVE de 48kHz, monaural, y más cortos de 80 minutos.
la Edición de región afectará a la Pista de audio. Tenga precaución si la región se está usando en una Pista de audio.
7. Pulse OK y la región Seleccionada será asignada a la Pista de audio.

8. Seleccione el evento que desea editar y use "Measure" y "Beat Tick" para editar la posición del evento.

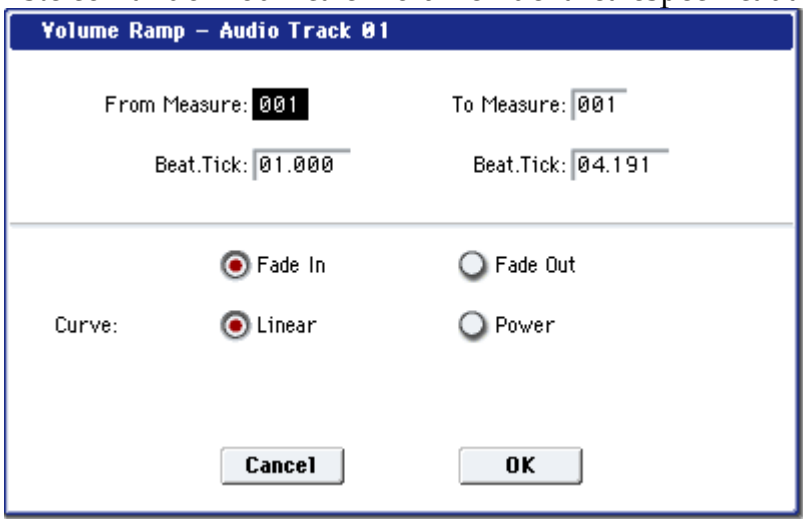
9. Pulse Done.

10. Pulse SEQUENCER START/STOP y asegúrese de que se inicia la Reproducción del Archivo WAVE.

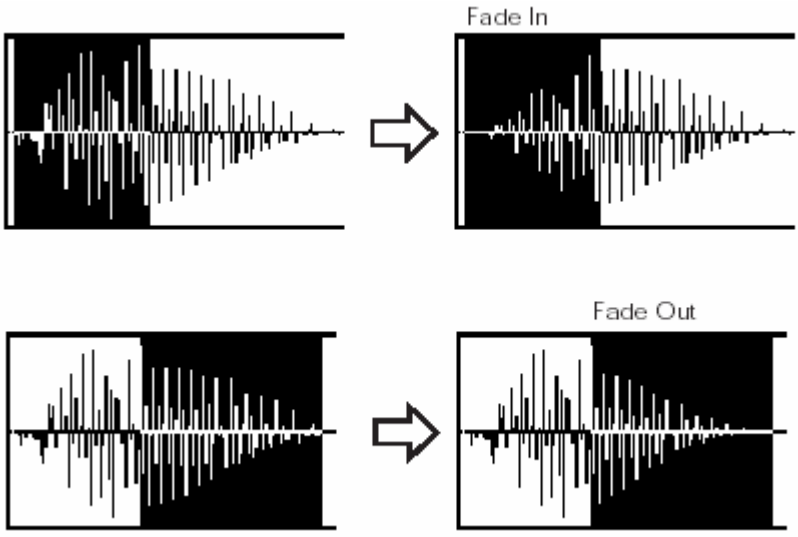
También puede usar la función COMPARE.

Volume Ramp

Este comando modifica el volumen del área especificada.



Puede crear fundidos de volumen.



Copy Song's Tempo to Region

Este comando cambia el tempo de las regiones de audio para que coincidan con el tempo de la localización de Reproducción.
Si el tempo de una Pista de audio coincide con las Pistas MIDI, al ejecutar este comando se asegura que los comandos "Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch)" o "Adjust Song's
Tempo to Region" se puedan ejecutar correctamente.
También se puede modificar el tempo usando el Parámetro Trim de "Audio Event Edit."
El tempo no será copiado si "Allow Tempo" en el diálogo TRIM está desactivado.

Adjust Song's Tempo to Region

Este comando crea eventos de tempo en la Pista MASTER para que coincidan con el tempo de las regiones usadas por los eventos de audio en el rango especificado.
El tempo no será creado si "Allow Tempo" en el diálogo TRIM está desactivado.

Adjust Region to Song's Tempo

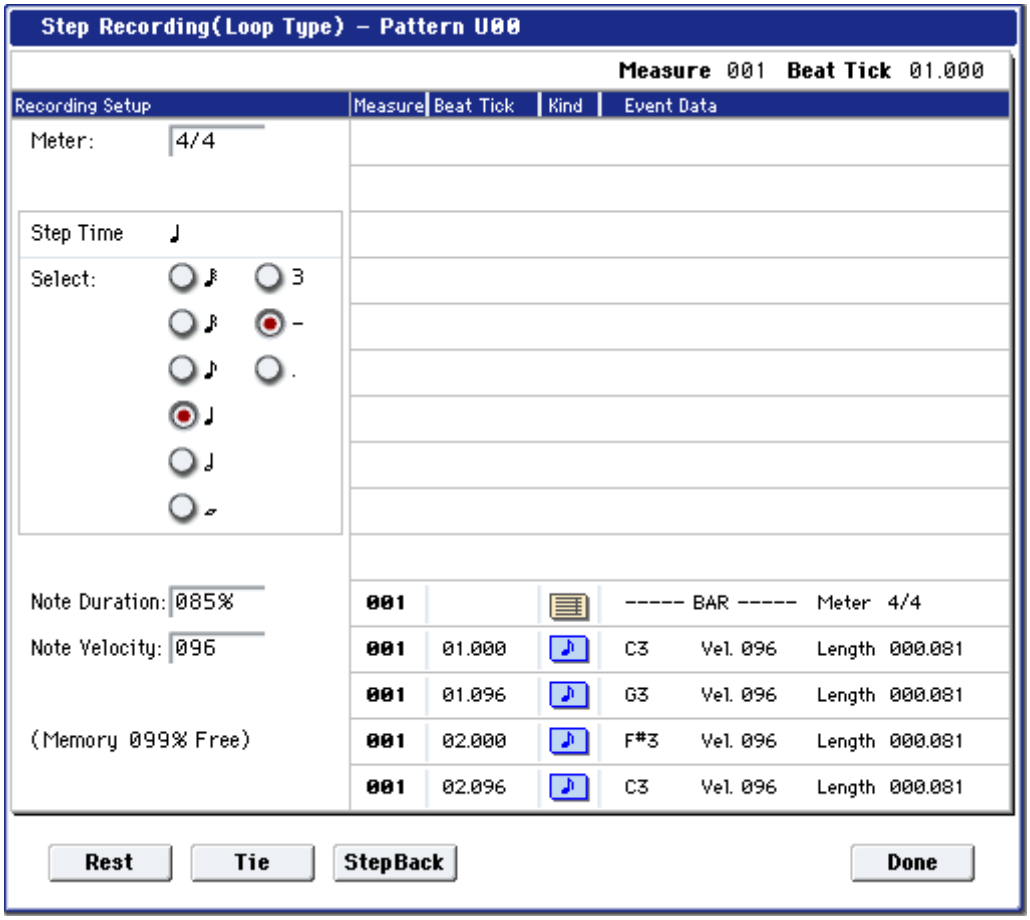
Si el tempo de las regiones usadas por los eventos de audio en el rango especificado difiere del tempo en el rango en el cual estas regiones están en Reproducción, puede ejecutar Time
Stretch (Sustaining) para crear nuevos Archivos WAVE y regiones.
También se crearán los correspondientes eventos de audio.
Si desea cambiar el tempo de una canción ya creada, ejecute primero "Copy Song's Tempo to Region".
El tempo no será creado si "Allow Tempo" en el diálogo TRIM está desactivado.

Step Recording (Loop Type)

Aquí puede realizar una Grabación paso a paso en un Patrón.

Está disponible si se ha seleccionado un Patrón de usuario.

1. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
2. Seleccione este comando.



Los restantes pasos son iguales a la Grabación paso a paso MIDI STEP RECORDING.

Event Edit

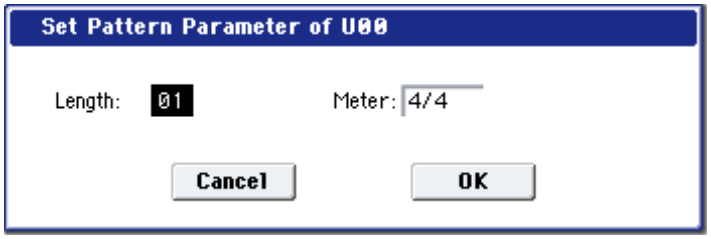
En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
Los restantes pasos son iguales a MIDI EVENT EDIT.

Pattern Parameter

Este comando especifica Parámetros del Patrón.

1. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.

2. Seleccione este comando.



3. LENGTH: especifique el nº de compases del Patrón.

4. METER: especifique el tipo de compás.
Tenga en cuenta que al poner el Patrón en la canción éste adoptará el tipo de compás de la canción.

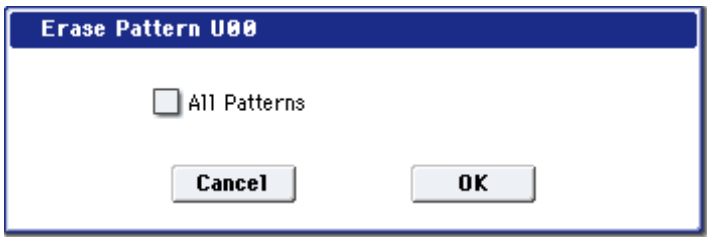
5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Erase Pattern

Este comando borra datos musicales del Patrón seleccionado.

1. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.

2. Seleccione este comando.



3. Si selecciona ALL PATTERNS se borrarán todos los patrones de usuario.

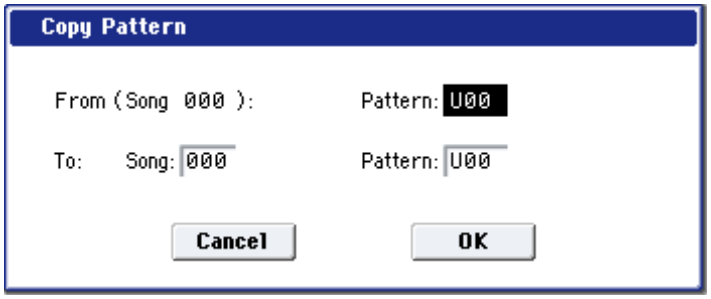
4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Copy Pattern

Este comando copia datos musicales del Patrón origen al Patrón destino.

Los datos del Patrón destino serán reemplazados por los nuevos.

1. Seleccione este comando.



2. FROM PATTERN seleccione el Patrón origen.

3. TO SONG y PATTERN: seleccione la canción y Patrón destino.

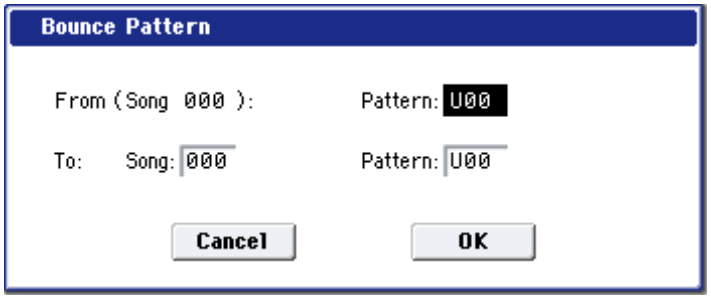
4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Bounce Pattern

Este comando combina los datos musicales del Patrón origen y Patrón destino en el Patrón destino.

Los datos del Patrón destino serán reemplazados por los nuevos.

1. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.
2. Seleccione este comando.



3. FROM PATTERN seleccione el Patrón origen.

4. TO SONG y PATTERN: seleccione la canción y Patrón destino.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Get From Track

Este comando carga datos musicales desde una pista en un Patrón.

1. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.

2. En el Parámetro PATTERN PARAMETER especifique la longitud del Patrón destino.
3. Seleccione este comando.

4. SONG seleccione la canción origen.

5. TRACK seleccione la pista origen.

6. MEASURE especifique el primer compás origen.

7. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Put To MIDI Track

Esta Función le permite asignar Patrones a pistas.

A diferencia de la Función Copiar a Pista, la pista no contiene los datos de Patrón, sólo el número. En terminología de ordenador, esto recibe el nombre de vincular.

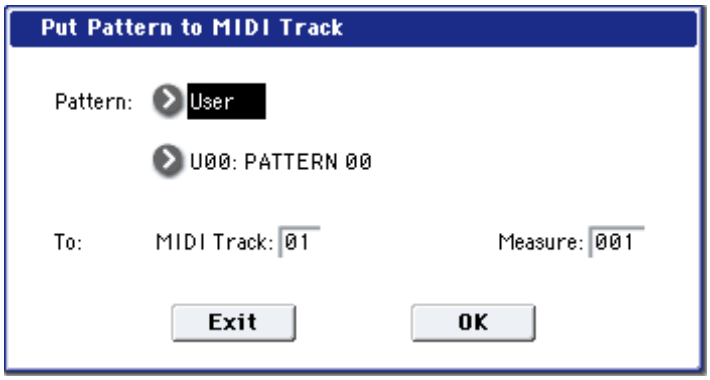
Le permite compartir patrones comunes en distintas pistas y canciones sin tener que duplicar (copiar) sus datos, lo cual requeriría más memoria de Secuenciador.

Esto puede usarse, por ejemplo, con un Patrón de batería que se utiliza varias veces.

Puede copiar los datos, hacer un Patrón, y poner ese Patrón en la pista en los tiempos que sea necesario.

Cualquier cambio que realice en el Patrón será reflejado en todas las pistas en las cuales haya sido puesto.

1. Seleccione este comando.



2. En PATTERN y PATTERN SELECT especifique el Patrón.

3. TO TRACK seleccione la pista destino.

6. MEASURE especifique el primer compás destino.

7. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

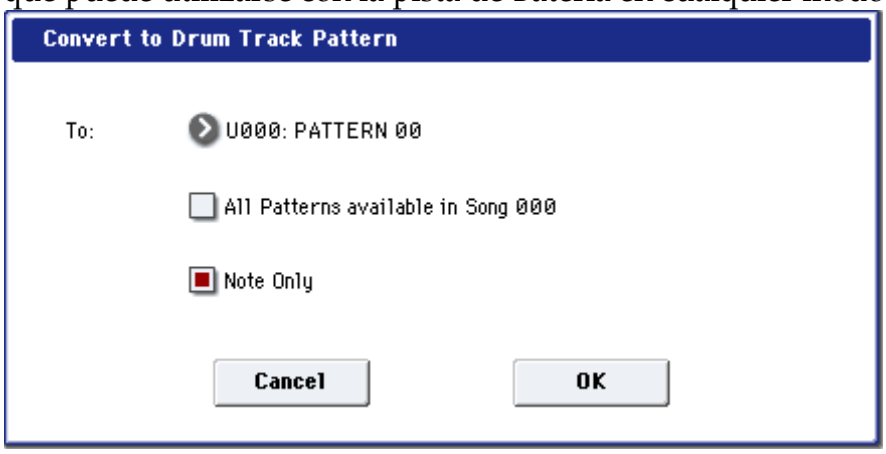
Copy To MIDI Track

Esta Función le permite copiar Patrones a pistas.

El procedimiento es el mismo que PUT TO TRACK.

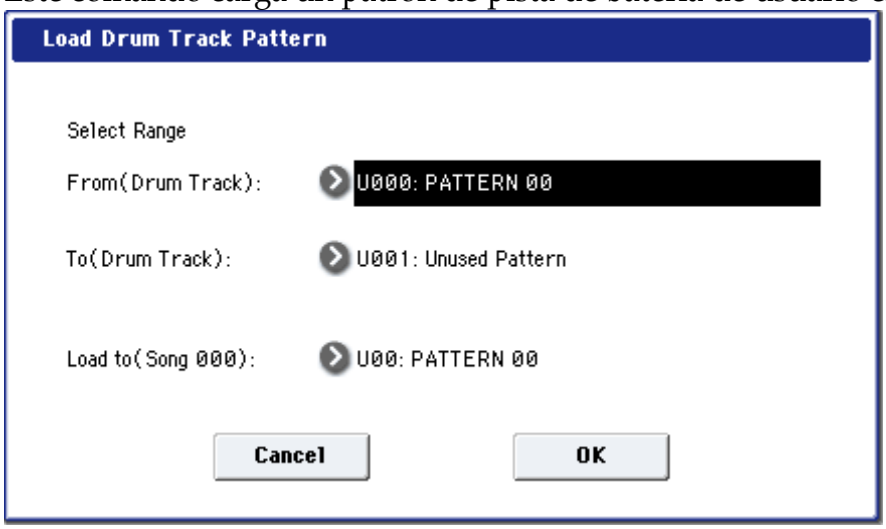
Convert to Drum Track Pattern

Este comando convierte un patrón de usuario en un patrón de pista de Batería de usuario, que puede utilizarse con la pista de Batería en cualquier modo.



Load Drum Track Pattern

Este comando carga un patrón de pista de batería de usuario en un patrón de usuario.



Copy KARMA Module
Initialize KARMA Module
Copy Scene
Swap Scene
Capture Random Seed
Auto Assign KARMA RTC Name
Copy Note Map
Copy Insert Effect
Swap Insert Effect
Insert IFX Slot
Cut IFX Slot
Clean Up IFX Routings
DrumKit IFX Patch
Copy MFX/TFX
Swap MFX/TFX
Write FX Preset

📖 Por favor consulte estos comandos anteriormente en este Manual.

Put Effect Setting to Track

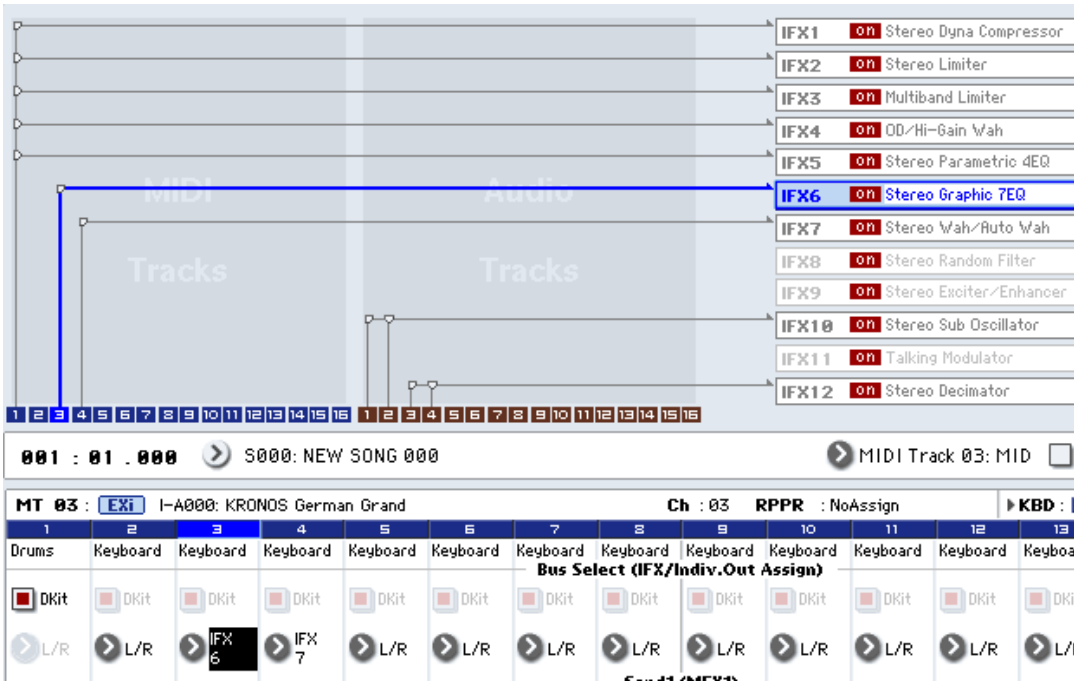
Este comando inserta Ajustes de Efectos en una Pista en forma de eventos de sistema exclusivo.

Puede usarlo para cambiar los Ajustes de Efectos durante la canción.

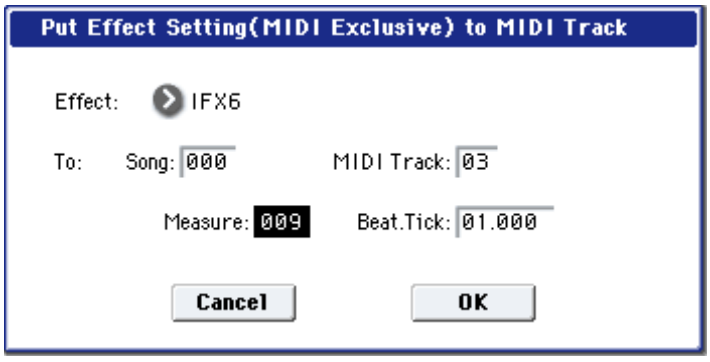
es posible que el cambio en los Efectos no sea suave o que se produzcan discontinuidades en el sonido.

si va a cambiar los Ajustes de Efectos durante la canción También debe insertar este comando al principio de la misma para que los Ajustes sean correctos al comenzar.

1. Use P8: Insert Effect o P9: Master/Total Effect para editar el Efecto que desea insertar, y Seleccione la canción, Pista, compás y tiempo en el que desea insertar el cambio.



2. Seleccione el comando "Put Effect Setting to Track".



3. Use "Effect" para Seleccionar el Efecto que desea insertar.

4. Use To: "Song" para especificar la canción, "Track" la Pista, "Measure" el compás y "Beat.Tick" el tiempo en el que desea insertar el cambio.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Modo SET LIST

Las Set Lists facilitan la reproducción y organización de cualquiera de los sonidos cargados en el KRONOS, con independencia de si se trata de Programas, Combinaciones o incluso Canciones.
Puede:
- Utilizar los botones en pantalla de gran tamaño para seleccionar un sonido con rapidez
- Reordenar los sonidos utilizando cortar, copiar y pegar
- Crear grupos de sonidos para interpretaciones en directo, grabar proyectos o tener a mano sus favoritos

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

El gran tamaño de los botones en pantalla permite seleccionar los sonidos de forma rápida e infalible, y se pueden utilizar las asignaciones de conmutador de pedal "Program Up" o "Down" para realizar cambios de sonido sin manos. Las herramientas de cortar, copiar, pegar e insertar permiten reordenar en un momento.

La función "Smooth Sound Transition" (SST) permite que el sonido anterior y sus efectos resuenen de forma natural, facilitando el cambio de sonidos durante una interpretación en directo. SST está activa en todos los modos de KRONOS, no sólo en las Set Lists.

Existen 128 Set Lists y cada Set List dispone de 128 Ranuras, cada una de las cuales puede asignarse a cualquier Programa, Combinación o Canción. Una forma de interpretarlo es considerar que una Set List es un "banco" de Ranuras.

La pantalla Set List proporciona una selección con un solo toque, independientemente del modo

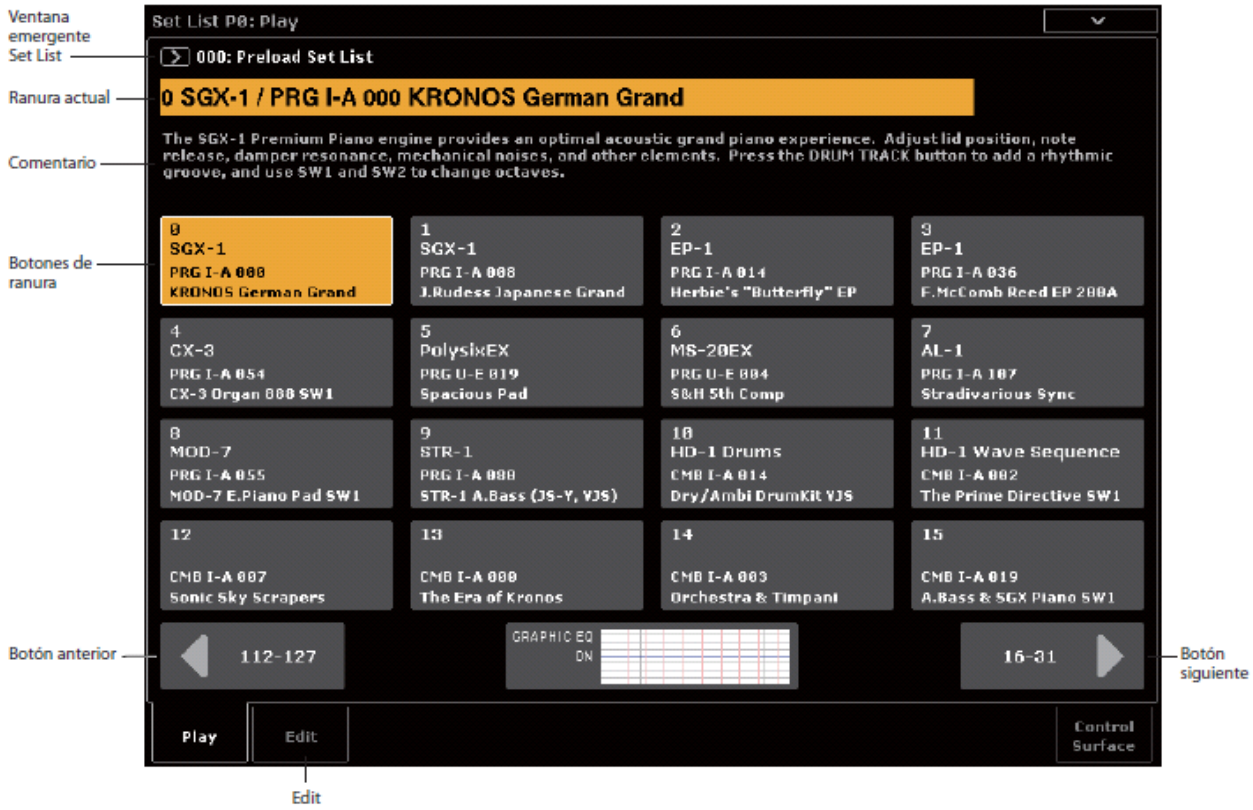
La nueva pantalla Set List te permite seleccionar al instante tus programas favoritos, combinaciones o datos de canción con un solo toque, independientemente del modo. Hay 128 posiciones Set List, y cada una puede tener 128 asignaciones.

Dieciséis de estas asignaciones aparecen como botones en la pantalla TouchView, codificadas por colores para garantizar la visibilidad incluso con luz tenue.

Se trata de una función muy cómoda durante una actuación en directo o para el trabajo de producción.
También puedes escribir notas para ti mismo utilizando la página Set List; para recordar la clave de una canción, por ejemplo.

Set List también proporciona un Ecualizador gráfico estéreo en la etapa final de la salida de audio principal, que puede utilizarse para compensar el carácter acústico de la sala de interpretación.

Reproducir los sonidos de las Set Lists



Seleccionar Set Lists

El nombre de gran tamaño en la pantalla de Set List es el nombre de la Ranura actual, de modo que puede ver fácilmente el sonido que se está reproduciendo. El nombre de Set List aparece en texto de menor tamaño en la esquina superior izquierda de la pantalla.
Con los ajustes de fábrica, aparecerá Set List 000 al activar el equipo.
Para seleccionar Set Lists:

1. Pulse el botón SET LIST para entrar en el modo Set List.

2. Pulse el botón del menú emergente "Set List" (a la izquierda del nombre Set List).
Aparece el cuadro de diálogo "Set List".

3. Pulse uno de los nombres de la lista para seleccionar una Set List.
La Set List seleccionada quedará resaltada y el teclado cambiará inmediatamente a la primera Ranura de la Set List.

4. Si lo desea, toque unas cuantas notas para escuchar el sonido de la primera Ranura de la Set List.

5. Cuando esté satisfecho con la Set List seleccionada, pulse el botón [OK] para cerrar el menú emergente.
También puede pulsar el botón [Cancel] para volver a la Set List seleccionada anteriormente.

Seleccionar Ranuras

Seleccionar dentro del grupo actual de 16

Se muestran 16 Ranuras en pantalla de forma simultánea, cada una de ellas representada por un botón.

Para seleccionar una de las 16 Ranuras mostradas en pantalla:

1. Pulse el botón de la Ranura.

El botón queda resaltado y el número/nombre de Ranura de la parte superior de la pantalla se actualizan.

Tenga en cuenta también que el área de comentarios, encima de los botones de Ranura, se actualiza para mostrar el contenido de la Ranura seleccionada.

Seleccionar fuera del grupo actual de 16

Para seleccionar una nueva Ranura fuera del grupo actual de 16:

1. Utilice los botones de flecha siguiente y anterior de la parte inferior de la pantalla para navegar por los grupos de 16.

Las etiquetas para siguiente/anterior variarán según el grupo actual de 16; por ejemplo, si el grupo actual es 0~15, los botones mostrarán 112~127 y 16~31, respectivamente.

Mientras navega, la selección actual no cambia hasta que se pulsa uno de los 16 botones.

Nota: Si navega fuera de la Set List actual, se perderá cualquier edición de la Set List. Guarde siempre sus ediciones primero.

2. Cuando observe la Ranura deseada, pulse el botón de la Ranura.

El botón queda resaltado y los comentarios y el número/ nombre de Ranura de la parte superior de la pantalla se actualizan.

Otras formas de seleccionar Set Lists y Ranuras

También puede seleccionar Set Lists y Ranuras utilizando los botones Inc/Dec del panel frontal, el dial VALUE o el teclado numérico, o recorrer las Ranuras utilizando el conmutador de pedal asignable.

Seleccionar un sonido para una Ranura

1. Pulse la pestaña "Edit" para ir a la página "Set List Edit".

2. Seleccione la Ranura que desee editar.

Observe los parámetros que aparecen encima de los botones de las 16 Ranuras. Permiten configurar la Ranura actual.

3. En la parte superior izquierda del cuadro de parámetros, seleccione el Tipo deseado: Program", "Combination o Song.

Cada Ranura puede reproducir un Programa, una

Combinación o una Canción. Cuando cambie el Tipo, los parámetros "**Bank & Number**" y "**Category**" o "**Track**" se actualizarán en consecuencia. "**Category**" aparece para Programas y combinaciones; "**Track**"

aparece para Canciones.

4. Utilizando los menús emergentes "Bank & Number" o "Category", seleccione el Programa, Combinación o Canción deseados.

Tenga en cuenta que puede utilizar el mismo sonido en varias Ranuras dentro de la misma Set List.

Por ejemplo, quizás tenga un sonido de piano favorito que utiliza en varias canciones diferentes.

Puede crear cualquier número de Ranuras que utilicen este mismo sonido de piano, cada uno con distintos nombres y comentarios.

Guardar sus ediciones

Cuando haya terminado de añadir sonidos, guarde siempre sus ediciones Set List:

1. Seleccione "Write Set List" desde el menú de página.

Aparecerá el cuadro de diálogo "Write Set List".

2. Si lo desea, edite el nombre pulsando el botón de edición de texto [T].

3. Si lo desea, puede utilizar el menú emergente "Set List" para escribir la Set List en un número de memoria diferente.

4. Pulse [OK] para escribir la Set List o [Cancel] para

salir sin guardar.

Si desea más información acerca del comando "Write", consulte la sección "Guardar las ediciones".

Acceso directo: Actualización mediante SEQUENCER REC/WRITE

También puede utilizar el botón SEQUENCER REC/ WRITE para actualizar rápidamente la Set List actual, utilizando el nombre y el número ya existentes.
Para hacerlo:
1. Pulse el botón [SEQUENCER REC/WRITE].
Aparecerá el cuadro de diálogo "Update Set List".
2. Pulse OK para escribir la Set List.

Añadir elementos a la Set List desde otros modos

Los modos Programa, Combinación y Sequencer disponen de un comando "**Add to Set List**" en sus menús de página "P0".
Cuando se utiliza el comando "**Add to Set List**", se inserta el Programa, Combinación o Canción actual en la Ranura actual de la Set List actual, de manera similar a cuando se utiliza el comando "**Insert**" de la página "Set List Edit".

Utilizar controladores para modificar el sonido

Además de los parámetros accesibles directamente desde la pantalla TouchView, KRONOS también ofrece una gran cantidad de controladores en tiempo real para mejorar cualquier interpretación.
Un joystick de cuatro direcciones, un controlador Ribbon y dos conmutadores asignables se han colocado a la izquierda del teclado.
Cerca de ellos encontramos un Joystick de Vector adicional. En el panel de control, tenemos nueve deslizantes, ocho botones y una serie de conmutadores que proporcionan un completo control del impresionante sonido de KRONOS.
La entrada de pedal Damper soporta medio pedal, proporcionando mayor nivel de realismo de piano. Además de la toma de pedal Damper, hay también dos entradas asignables de pedal, una para pedal tipo continuo y otra para conmutador de pedal.
Joysticks, cinta y conmutadores
Observe los distintos controladores situados en el lado izquierdo del panel frontal del KRONOS.
Puede utilizar todos estos controladores (incluyendo el joystick, el joystick vectorial, el controlador de cinta y los conmutadores
SW1/SW2) para variar el sonido a medida que
toca. Para más información acerca de estos controladores, consulte sus secciones en “Panel frontal”.

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

Descripción general de la Superficie de control

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

Esto se denomina la Superficie de control. Puede utilizarlo de varias formas, como editar sonidos, controlar KARMA, mezclar o enviar mensajes MIDI a dispositivos externos.

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

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

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

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

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

Esta página muestra todos los deslizadores, mandos y conmutadores de la Superficie de control, junto con sus asignaciones y valores actuales.

Cuando mueva un controlador, el objeto correspondiente de la pantalla LCD también se moverá.

Utilizar los controles para variar el timbre

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

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

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

Utilizar Tone Adjust

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

físico puede asignarse a cualquiera de los parámetros de Programa.

Los parámetros específicos disponibles en "Tone

Adjust" dependerán del tipo de Programa. Los programas HD-1 son compatibles con un cierto grupo de parámetros; cada EX*i* también dispone de su propio grupo de parámetros. El PolysixEX funciona especialmente bien con "Tone Adjust", de modo que vamos a echarle un vistazo.

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

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

Utiliza el PolysixEX.

3. En CONTROL ASSIGN, pulse el botón TONE

ADJ/EQ.

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

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

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

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

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

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

La pantalla salta a la página principal "PolysixEX".

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

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

Recuperar el estado original del sonido

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

1. Pulse el conmutador COMPARE del panel frontal.

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

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

El LED COMPARE se apagará y el sonido volverá a la versión editada.

Puede alternar entre ambas versiones tantas veces como lo desee.

Reajustar controladores individuales

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

Para hacerlo:

1. Mantenga pulsado el conmutador RESET CONTROLS del panel frontal.

2. Mientras mantiene pulsado el conmutador, mueva o pulse el control que le gustaría reajustar.

3. Suelte el conmutador RESET CONTROLS.

El controlador será reajustado.

Transición Suave de Sonido

Esta demandada característica permite que las notas pulsadas o sostenidas sigan sonando

al cambiar de sonido o modo

KRONOS cuenta con nuestra nueva tecnología de transición suave de sonido Smooth Sound Transition. Esta potente y nueva función ha sido diseñada para mantener las notas que estén pulsadas o que estén sonando (con sus efectos), ayudando a prevenir cambios bruscos al cambiar de sonido, o al cambiar de modo programa a modo Combi. Se ha aplicado la tecnología más avanzada para ofrecer finalmente esta función muy solicitada por muchos músicos.

Uso de Transiciones Suaves de Sonidos

Uso de Hold Time

El KRONOS tiene dos parámetros de tiempo **Hold Time**.

Como se señaló anteriormente, controlan el tiempo que se mantiene el sonido anterior después de que todas sus notas se han soltado.

Uno de estos parámetros está en la página Global Basic, y controla el tiempo de mantenimiento para todo lo que esté fuera de la lista de conjunto Set List, incluidos los modos de Programa, combinación y secuenciador.

El otro, está en los parámetros de la ranura Set List Slot, controla el tiempo de espera para cada ranura individual.

Veamos cómo funciona éste.

1. Vaya a Set List Edit.

2. Seleccione Set List 127.

3. Seleccione Slot 1, y ajuste Program a U-E075 CX3/MS20 Lead Split.

4. Ajuste Slot 1 Hold Time a 10 segundos.

5. Con Slot 1 seleccionada, pulse Copy.

6. Seleccione Slot 3.

7. Pulse Paste para pegar lo copiado.
8. Ajuste Set Slot 3 Hold Time a 0 segundos.

9. Toque una frase breve en el sintetizador del lado derecho del teclado y, a continuación, haga una pausa para escuchar.

Observe cómo se repite la demora durante mucho tiempo, y como el sonido gradualmente desaparece. Tiempo de espera Hold Time no afecta al sonido.

10. Al tocar la frase de nuevo, esta vez pase inmediatamente a Slot 2.

Esta vez, el sonido desaparece rápidamente.

El tiempo Hold Time entra en juego cuando se cambia entre diferentes sonidos.

Tenga en cuenta que es el tiempo Hold Time de la ranura antigua (3 ranura en este caso) el que determina la velocidad de la transición.

Además, observe que aunque mantenga el tiempo Hold Time en 0 segundos, todavía hay una transición suave; siempre hay una transición medio segundo más o menos.

11. Seleccione Slot 1.

Recuerde, **Hold Time de** esta ranura se establece en 10 segundos.

12. Repita la frase y cambie inmediatamente a Slot 2.

Observe cómo se repite durante mucho tiempo.

13. Toque algo brevemente con el sonido de piano de Slot 2 y, a continuación, haga una pausa para escuchar.

Parar notas sostenidas

A veces, puede que desee parar inmediatamente voces, por ejemplo, si un sonido está configurado para mantenerse indefinidamente.

Para hacerlo:

1. Seleccione un sonido diferente, incluyendo cualquier programa, combinación, canción o **Set List Slot**.

2. Vuelva a seleccionar un sonido diferente.

Por ejemplo, dentro de una lista **Set List Slot** con Slot 1 seleccionado, seleccione Slot 2 y, a continuación, vuelva a la ranura 1.
O, en el programa A000e, pulse el botón COMBI de panel frontal (que selecciona una combinación) y presione el botón PROG de panel frontal (para volver a seleccionar el programa anterior).
En el segundo cambio, todas las notas sostenidas serán reemplazadas.

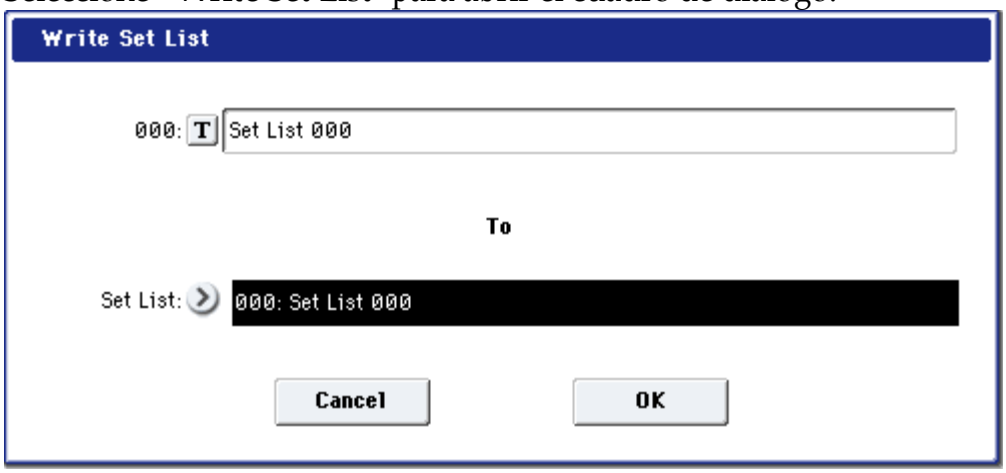
Comandos de menú de Página del Modo Set List

Write Set List

Este comando guarda la lista actual en la memoria interna de KRONOS.
Está disponible en todas las páginas en modo Set List.
Write Set List permite:

- guardar sus ediciones
- renombrar el Set List
- hacer una copia del Set List a otra ubicación en la memoria

Seleccione " **Write** Set List" para abrir el cuadro de diálogo.



Initialize Set List

Esto hace aparecer un cuadro de diálogo de confirmación, con el texto:
Initialize Set List: Are You Sure?
Un botón OK confirma la inicialización; el botón Cancel cancela la inicialización.

Edit Program/Combination/Song

Este comando permite editar el programa actual, combinación o canción en su modo nativo.

Update Program/Combination

Esto permite guardar las modificaciones realizadas a través de los controles del panel frontal (ajustes del mezclador, Tone Adjust, KARMA, tempo, etc.) sin salir del modo Set List.

Modo Sampling

El modo Sampling permite grabar y editar Muestras y Multimuestras de usuario.
Por ejemplo, puede:
• Muestrear fuentes de audio externas, incluyendo efectos de muestreo total
• Editar Muestras RAM, ajustar puntos de bucle, etc.
• Crear y editar Multimuestras, que consisten en una o más Muestras repartidas por el teclado
• Convertir rápidamente Multimuestras en Programas
• Muestrear directamente desde un CD de Audio

Se puede realizar muestreo y remuestreo en cualquier Modo de operación, remuestrear las interpretaciones KARMA, muestrear con Efectos, y mucho más. Las herramientas más avanzadas incluyen división en tiempo, expansión de tiempo, bucle con entrecruzamiento, cambio de muestreo y normalización. Una sencilla función de configuración automática realiza todos los Ajustes con sólo pulsar un botón.
Se pueden usar muestras en formato KORG nativo, AIFF, WAV y AKAI (S-1000/3000 con avanzada conversión de Parámetros de Programa), y las muestras internas se pueden exportar como WAV o AIFF.

Sampling y RAM

KRONOS dispone de 2 GB de RAM pre-instalada.
KRONOS X dispone de 3 GB de RAM pre-instalada
1Gb de memoria aproximadamente es usada por el sistema operativo y muestras ROM, el resto de la memoria RAM está compartida entre EXs, bancos de muestras RAM de usuario y Modo Sampling.

Memoria RAM y tiempos aproximados de Grabación Sampling

	Mono	Stereo
16 MB	2:54	1:27
64 MB	11:39	5:49
128 MB	23:18	11:39
256 MB	46:36	23:18
512 MB	93:12	46:36

Sampling en disco

Puede realizar Sampling directamente a disco, creando un Archivo WAVE.

Puede grabar hasta 80 minutos de audio mono o estéreo.

Modo Sampling

1) señales de audio analógicas conectadas a las entradas AUDIO INPUT.

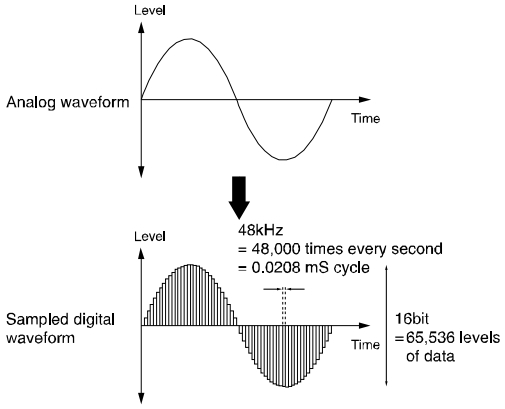
2) señales de audio Digital conectadas a la entrada S/P DIF.

3) extracción de audio Digital desde un CD audio (USB CDR/ RW opcional).

4) las muestras pueden ser procesadas mediante Efectos y muestreadas de nuevo, lo que recibe el nombre de RESAMPLING.

Frecuencia de muestreo y resolución en bits

El proceso de muestreo o sampling consiste en tomar una serie de muestras digitales a intervalos determinados de tiempo con objeto de obtener una representación numérica del sonido que pueda guardarse en un medio digital.



La frecuencia a la cual tomamos estas muestras recibe el nombre de FRECUENCIA DE MUESTREO.

El KRONOS tiene una frecuencia de muestreo de 48 kHz.

Esto significa que en cada segundo de sonido se toman 48.000 muestras o 'fotografías' del sonido.

Cuanto mayor es la frecuencia de muestreo mayor es la fidelidad.

Otro aspecto importante es la resolución en bits.

Las muestras son una representación de la amplitud de una onda a lo largo del tiempo.

La resolución en bits representa la cantidad de números o pasos con los que podemos representar esta amplitud.

Una resolución de 16 bits significa que tenemos un total de 65.536 pasos distintos para representar la amplitud en cada muestra.

La frecuencia de muestreo de 48 kHz con una resolución de 16 bits, que es la misma que aparatos profesionales como DAT. El estándar CD audio ofrece 44.1 kHz y 16 bits.

Muestras y Multimuestras

MUESTRAS: SAMPLES

El proceso de muestreo o sampling consiste en tomar una serie de muestras digitales a intervalos determinados de tiempo con objeto de obtener una representación numérica del sonido que pueda guardarse en un medio digital.

Puede editar diversos Parámetros tales como bucles, etc., tanto de muestras grabadas por usted como de las que cargue desde disco, CD-ROM, etc.

El KRONOS permite utilizar una misma onda para varias muestras, programando distintos índices de Reproducción.

De esta forma se puede ahorrar memoria.

MULTIMUESTRAS: MULTISAMPLES

Puede asignar muestras al teclado para crear una multimuestra. Estas multimuestras pueden ser convertidas en Programas.

USO DE MULTIMUESTRAS

Las multimuestras son especialmente útiles para reproducir sonidos de instrumentos acústicos con un gran rango de tonos (por ejemplo un piano acústico).

Se puede grabar una muestra del sonido original digamos cada tres tonos naturales.

Cada una de estas grabaciones es una muestra.

Ahora asignamos cada tono a su correspondiente nota y le asignamos un rango de Reproducción o zona.

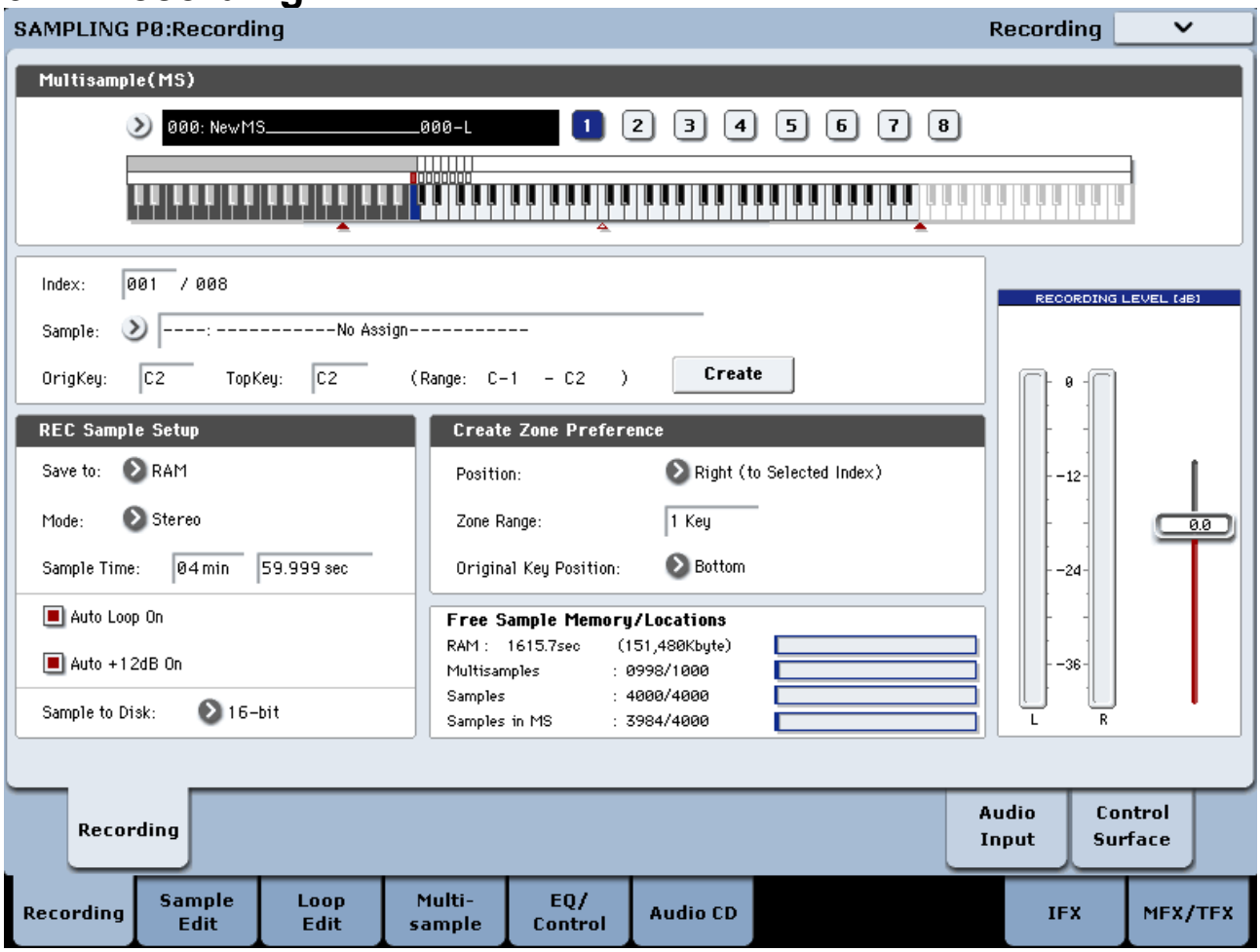
Hemos creado una multimuestra que reproducirá fielmente el sonido original.

Máximo de 1000 multimuestras.

Sampling P0: Recording

Aquí puede ajustar los Parámetros de Grabación.

0–1: Recording



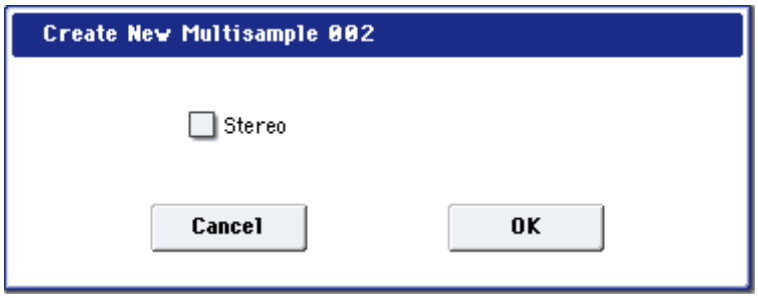
0–1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select (MS) [000...999]

Selecciona la multimuestra.
Este Parámetro está vinculado con los del mismo nombre en P1-P3.
Para crear una multimuestra:

1. En el menú de selección seleccione una multimuestra en blanco o use el teclado numérico para seleccionar una nueva multimuestra y pulse ENTER para acceder al cuadro de dialogo CREATE NEW MULTISAMPLE.

2. Si desea crear una multimuestra estéreo active la casilla STEREO.



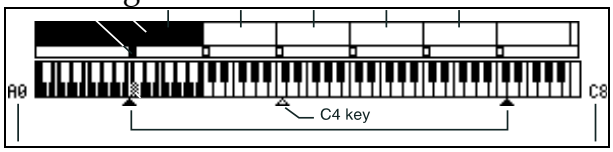
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.
MONO: 001: NewMS---001
ESTÉREO: 001: NewMS---001-L
001: NewMS---001-R

0–1b: Index, Sample Select, Original Key, Top Key, Create

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Seleccione el índice que desee.
Este Parámetro está vinculado con los del mismo nombre en P1-P3.

Keyboard & Index:
Muestra las zonas y las notas originales de la multimuestra seleccionada.



Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999]

Selecciona una muestra que haya grabado o cargado en modo de disco.
Toque una nota dentro del rango del índice para que suene.
No Assign significa que no hay muestra vinculada con el índice.
Este Parámetro está vinculado con los del mismo nombre en P1-P3.

Original KeyC-1...G9

Especifica la nota original de la muestra.

Top Key C-1...G9

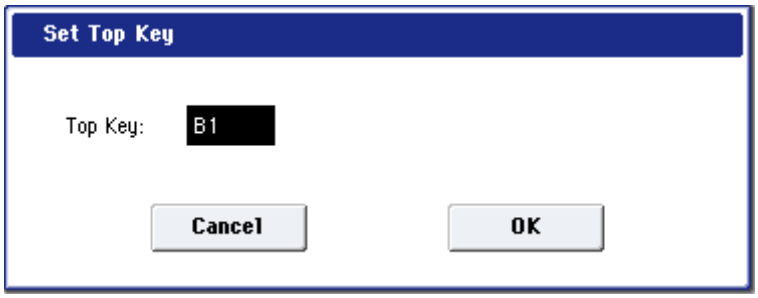
Especifica la nota superior de la zona de índice.

Range

Especifica la zona determinada por el Parámetro anterior.

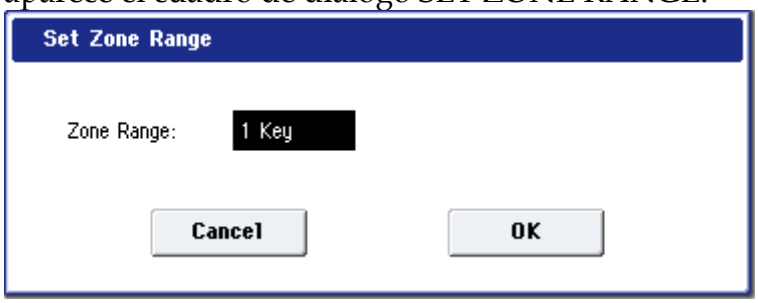
Create

Crea un índice.
Úselo cuando desee añadir una muestra a una multimuestra.



SET TOP KEY: seleccione INDEX 001, ajuste POSITION a LEFT (TO SELECTED INDEX) y ejecute CREATE.
Pulse OK.

SET ZONE RANGE: Si ejecuta CREATE cuando no es posible crear un nuevo índice, aparece el cuadro de diálogo SET ZONE RANGE.



Acerca de muestras y multimuestras estéreo
Las dos muestras o multimuestras de una estéreo tienen la siguiente nomenclatura:
ESTÉREO: 001: NewMS---001-L
001: NewMS---001-R
Es decir tienen el mismo nombre pero terminado en -L o -R.
Tenga en cuenta esto si decide cambiar el nombre de las mismas.

ADC OVERLOAD

Vigile que la pantalla no muestre ADC OVERLOAD.
Ajuste el volumen al máximo posible sin que aparezca este mensaje.

0–1c: Recording Level [dB]

Recording Level [–Inf, –72.0...+0.0 ... +18.0]

Ajusta el nivel de Grabación.

Este Parámetro está vinculado con los del mismo nombre en P0.

Debe ajustar el nivel de manera que sea el máximo posible pero sin que aparezca el mensaje de saturación CLIP!.

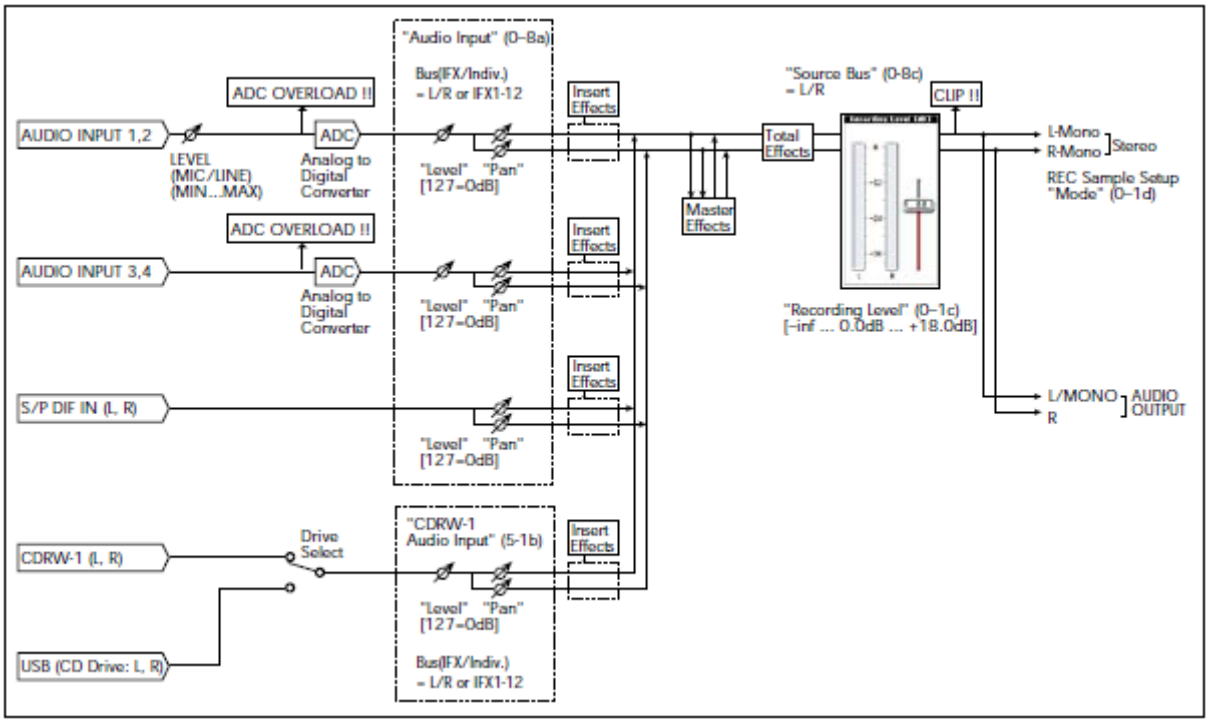
Ajuste el control LEVEL del panel posterior al máximo pero sin que aparezca ADC OVERLOAD!, ya que ello implica una saturación de los conversores analógico-digital y, por tanto, distorsión digital.

0–1d: REC Sample Setup

Parámetros de muestreo.

Save to [RAM, DISK]

Guardar en RAM o DISCO.



Mode L-Mono, R-Mono, Stereo

Selecciona los canales en los que se realizará el muestreo.
L-Mono: se grabará el canal izquierdo.
R-Mono: se grabará el canal derecho.
Stereo: se creará una muestra o multimuestra estéreo.

Sample Time

Especifica el tiempo de muestreo.
El tiempo disponible depende de la memoria RAM disponible y de las muestras existentes.

Auto Loop ON

Activada: la muestra será reproducida con el bucle activado.

Auto +12dB On [Off, On]

Ajuste "**Auto +12 dB On**." para subir el volumen en +12dB.

Sample to Disk [16-bit, 24-bit]

Cuando Save To es DISK: 16-bit o 24-bit.
Cuando Save To es RAM: está fija en 16-bit.

0–1e: Create Zone Preference

Estos Parámetros determinan las preferencias al pulsar el botón CREATE 0-1b y 3-1c.

Position [Right, Left]

RIGHT: el nuevo índice será creado a la derecha del índice seleccionado.

LEFT: el nuevo índice será creado a la izquierda del índice seleccionado.

Zone Range 1 Key ... 127 Keys

1Key: cada nota del teclado será un índice.

2Keys-127Keys: la muestra cambiará de tono en el rango especificado.

Original Key Position Bottom, Center, Top

BOTTOM: la nota original será la inferior de la zona.

CENTER: la nota original será la central de la zona.

TOP: la nota original será la superior de la zona.

0–1f: Free Sample Memory/Locations

RAM [000.0...999.9 sec 000...100%]

Indica la cantidad de memoria RAM disponible.

Multisamples [0000...0999/1000]

Samples [0000...4000/4000]

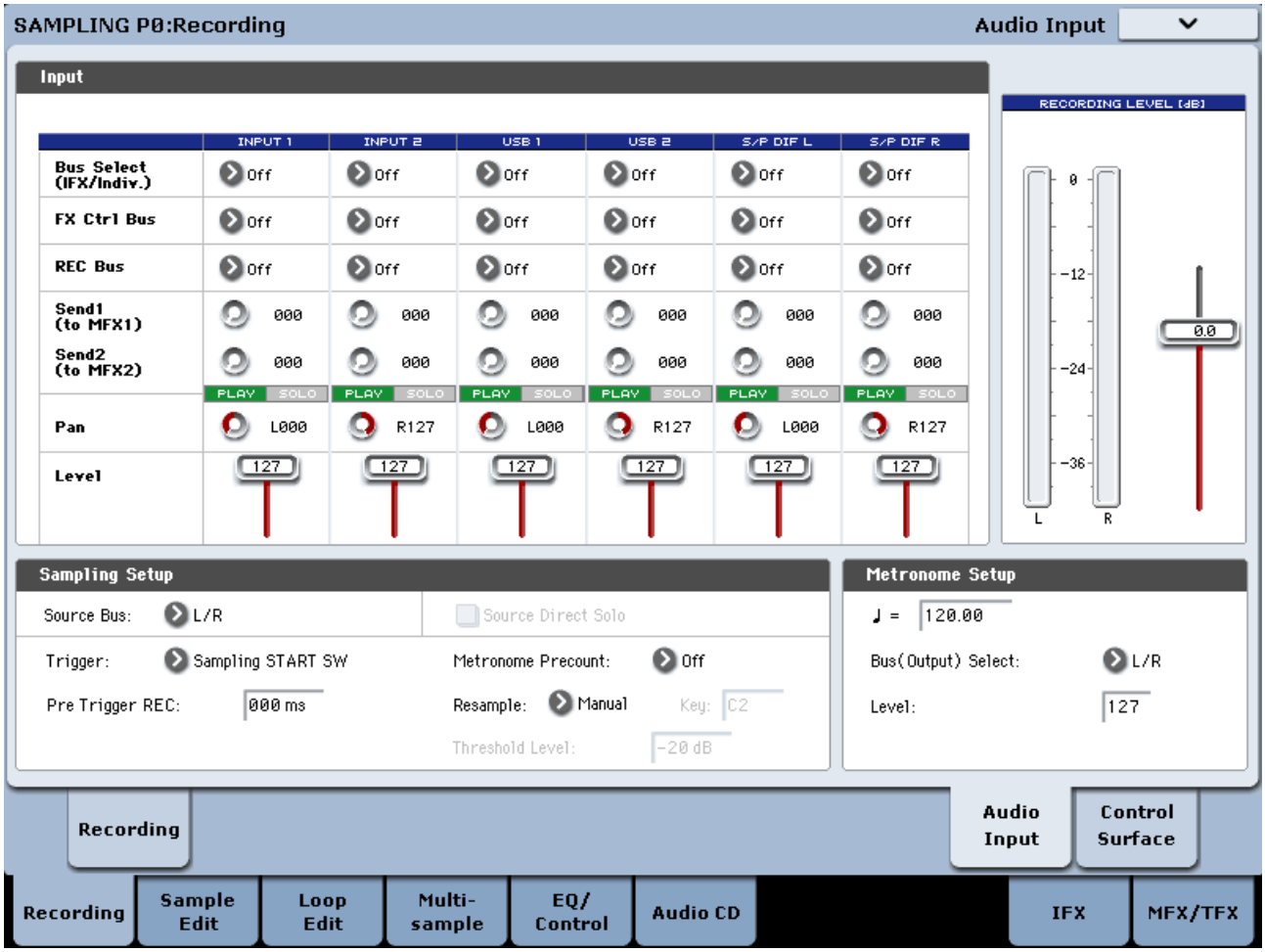
Samples in MS [0000...3999/4000]

Muestra el nº máximo de muestras y multimuestras disponibles.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–8: Audio Input



Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R, USB
Entradas de audio analógico AUDIO INPUTS

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

USB

Entradas de audio USB.

Entradas de micro/línea 1 y 2

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

Conmutadores MIC/LINE

Ajustan el nivel de señal nominal de la entrada. Ajuste estos conmutadores según el tipo de dispositivo que esté conectando y luego utilice los mandos LEVEL (descritos a continuación) para optimizar la ganancia.
Utilice el ajuste “LINE” (conmutador presionado) cuando conecte los mezcladores, los sistemas de audio del ordenador, los procesadores de señal, las guitarras eléctricas u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de espacio.
Nota: Las guitarras y bajos con pastillas activas pueden conectarse directamente. También pueden utilizarse pastillas pasivas, pero el desajuste de impedancia provocará un cambio en el Sonido y una reducción de volumen.
Para conseguir mejores resultados, dirija estas guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

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

Controles LEVEL

Estos mandos te permiten hacer ajustes más precisos en el nivel de entrada, después de ajustar los niveles básicos con los conmutadores MIC/LINE.
El ajuste “MIN” es la ganancia unidad; el ajuste “MAX” proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unidad.

S/P DIF IN & OUT

Estos jacks proporcionan entrada y salida ópticas S/ P DIF de 24 bits. Asegúrese de utilizar cables ópticos diseñados para audio digital.
Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados, de manera que haya un único word clock maestro.
Configure el word clock de KRONOS a través del parámetro “**System Clock**” de la página “Global P0: Basic Setup”.

Bus Select (IFX/Indiv.)

Especifica el bus de salida de cada señal de audio.
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún bus.
Pero puede grabar la señal de audio usando P0: Play/REC – Audio Track Mixer, Parámetro “REC Source”: Audio Input 1–2, S/P DIF L, S/P DIF R.
L/R: la señal de entrada de audio se envía al bus L/R.
Permite grabar los sonidos internos de KRONOS junto con la entrada de audio.
Ajuste “REC Source”: L/R.
IFX1...12: la señal de entrada de audio se envía al bus IFX1–12.
Elija esta opción cuando desee aplicar un Efecto de inserción durante la Grabación.
Ajuste “REC Source” para que coincida con el Ajuste de post-IFX “Bus Select”.
1-4: la señal de entrada de audio se envía en mono a INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía en estéreo mediante el Parámetro “Pan” a INDIVIDUAL 1 / 2, 3 / 4.
Ajuste “REC Source” al valor INDIV. correspondiente.
Si cambia “Bus Select (IFX/Indiv.)” desde Off a L/R o IFX, el nivel de volumen puede subir abruptamente. Tenga precaución.

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como “Source Bus.”
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro “Pan”.

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
“Send1 (to MFX1)” envía la señal al Efecto MASTER 1.
“Send2 (to MFX2)” envía la señal al Efecto MASTER 2.
Si “Bus Select (IFX/Indiv.)” se Ajusta a IFX1–12, los niveles de envío a los Efectos MASTER son especificados por los Ajustes “Send1” y “Send2” que siguen IFX1–12.

PLAY/MUTE

Reproducción o silencio.

SOLO On/Off
Entrada de audio solista.

Pan
Panorama.

Level
Especifica el nivel de la entrada de audio.
Normalmente debe estar en 127.
Si no está usando las entradas de audio Ajuste "Bus Select (IFX/Indiv)" a off, o Ajuste "Level" to 0, para evitar cualquier ruido residual.
También debe Ajustar **REC Bus y** "FX Control Bus" a OFF si no los está usando.
Si no usa las entradas de audio, debe ponerlas en LINE, y su Ajuste de nivel 'level' a MIN.

0–8b: Recording Level [dB]

Recording Level

Indica el nivel de entrada de la Pista de audio Seleccionada en el campo de Selección de Pista "Track Select" (en Grabación en una Pista), o en las Pistas cuyo estado es REC en Grabación multi Pista.

Recording Level 1, 2, 3, 4
Level Meter 1, 2, 3, 4
Ajusta la etapa final de nivel de señal de cada "REC Source" que será grabado en las Pistas de audio.
Ajuste el nivel al máximo posible pero sin que llegue a "CLIP !".
El Ajuste por defecto es 0 dB.

0–8c: Sampling Setup
Source Bus [Audio Input1/2, USB 1/2,
S/P DIF L/R, L/R,
REC1/2…3/4, Indiv.1/2…3/4]

Input 1...2: Entradas de audio analógicas INPUT 1–2.
Son entradas de audio que se utilizan para grabar sonidos mediante la función SAMPLING, o bien para aplicar los Efectos del KRONOS a fuentes externas de sonido.

Source Direct Solo
Si está desactivada las señales L/R (post-TFX) y bus de línea especificadas en "REC Source" se enviarán desde las tomas L/R tal como esté especificado en Audio Input "Bus Select (IFX/Indiv.)" y post-IFX "Bus Sel.". este es el Ajuste normal.
Si la activa monitorizará solamente la señal que está siendo grabada.
📖 Nota adicional: si "REC Source" es L/R, este Ajuste es ignorado.

Inicio de sampling: TRIGGER

Sampling START SW: al pulsar SAMPLING REC, entrará el Modo listo para Grabación. El Sampling se inicia cuando Pulse SAMPLING START/STOP.

Note On: Pulse SAMPLING REC y después Pulse SAMPLING START/STOP para entrar en listo para Grabación. Sampling se iniciará al tocar el Teclado.

THRESHOLD: el muestreo se inicia cuando la señal supera el nivel THRESHOLD.

Metronome Precount

Ajusta los compases de cuenta atrás.

Resample [Manual, Auto]

Especifica el Modo de remuestreo, manual o Automático.

Threshold -63...0

Ajusta el nivel umbral cuando el Parámetro TRIGGER es THRESHOLD.

0-8d: Metronome Setup

Parámetros de metrónomo.

BUS Select

Selecciona el bus de salida del metrónomo.

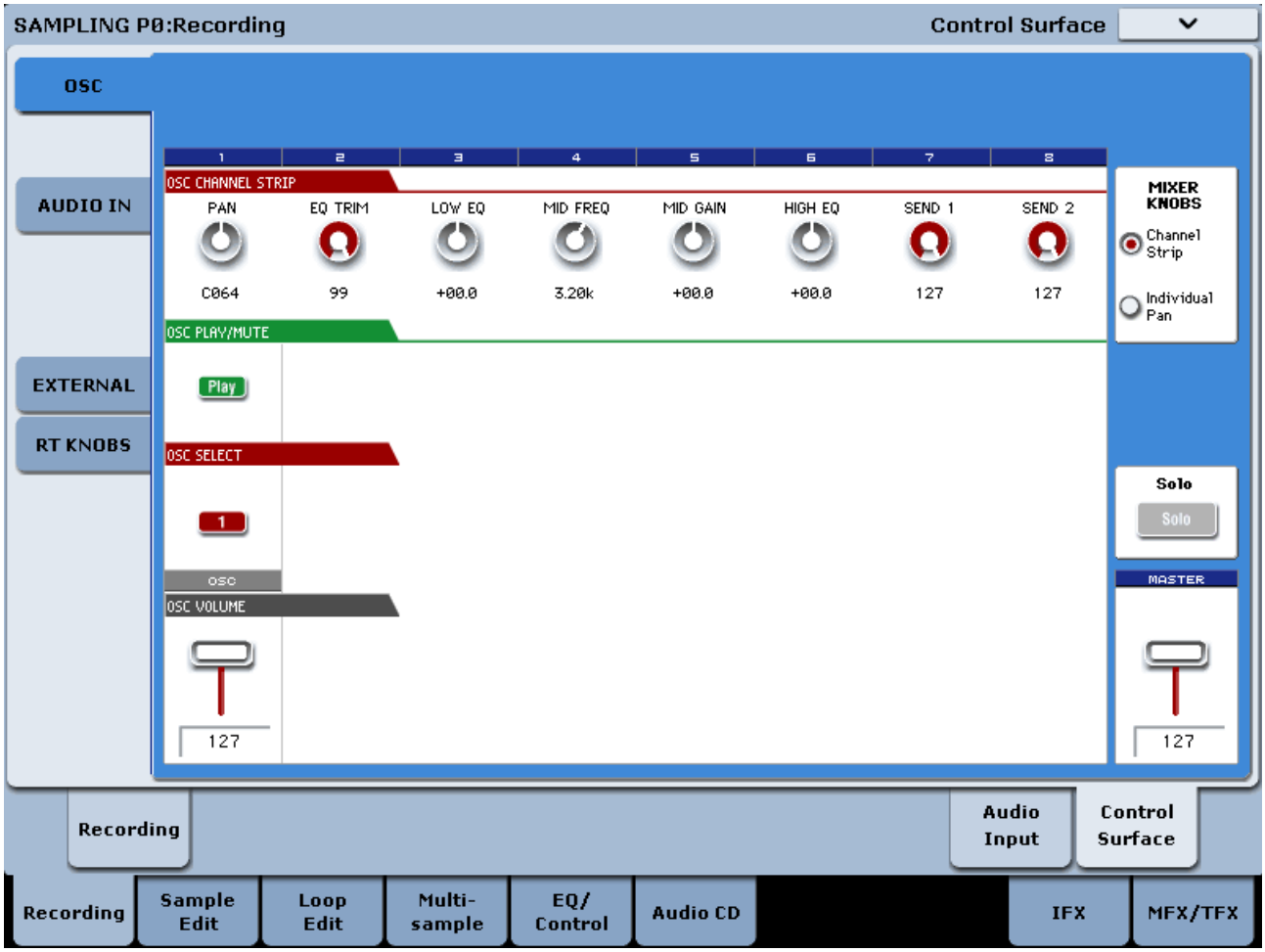
Level

Ajusta el nivel del metrónomo.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–9: Control Surface



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

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

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

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

RT KNOBS/KARMA
Con el **RT KNOBS/KARMA** puede modular los sonidos y efectos con los mandos y controlar el KARMA con los deslizadores y los conmutadores.
TONE ADJ/EQ
TONE ADJ (El Tone Adjust) le proporciona un acceso rápido a la edición de sonido, a través de los deslizadores, los mandos y los conmutadores. En los modos Combinación y Sequencer, también puede editar Programas en el contexto de la Combinación o la Canción, sin cambiar los datos de Programa originales.
El **EQ** está disponible sólo en las Set Lists. Se trata de un ecualizador gráfico de nueve bandas aplicado al sonido después del TFX2, que adapta el sonido de las salidas estéreo (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF y USB).

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

Botón RESET CONTROLS
Esta función le permite reajustar el Vector Joystick a la posición central o reajustar cualquiera de los deslizadores de la superficie de control, los mandos o los conmutadores a su valor guardado.
Para reajustar un único control, mantenga pulsados los RESET CONTROLS y luego mueva un deslizador o mando de la superficie de control, pulse uno de los botones de control de superficie o mueva el Vector Joystick.
Para reajustar toda la superficie de control de forma simultánea, mantenga pulsado RESET CONTROLS y luego toque el botón CONTROL ASSIGN cuyo LED esté iluminado ([TIMBRE/TRACK] – [TONE ADJ/EQ]).
También puede reajustar todos los deslizadores y conmutadores del módulo KARMA si mantiene pulsado RESET CONTROLS y a continuación pulsa el botón KARMA MODULE CONTROL. Del mismo modo, para reajustar una única escena KARMA, mantenga pulsado RESET CONTROLS y pulse cualquier botón SCENE.
Finalmente, puede eliminar todos los solos manteniendo pulsado RESET CONTROLS y luego pulsando el botón SOLO.

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

0–9a: OSC

MIXER KNOBS

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

Pan

Panorama.

EQ TRIM [00…99]

Nivel de Ecualizador.

LOW EQ [–18.0…+00.0…+18.0dB] MID FREQ [100Hz…10kHz] MID EQ [–18.0…+00.0…+18.0dB]
HIGH EQ [–18.0…+00.0…+18.0dB]
Ajustes de Ecualizador.

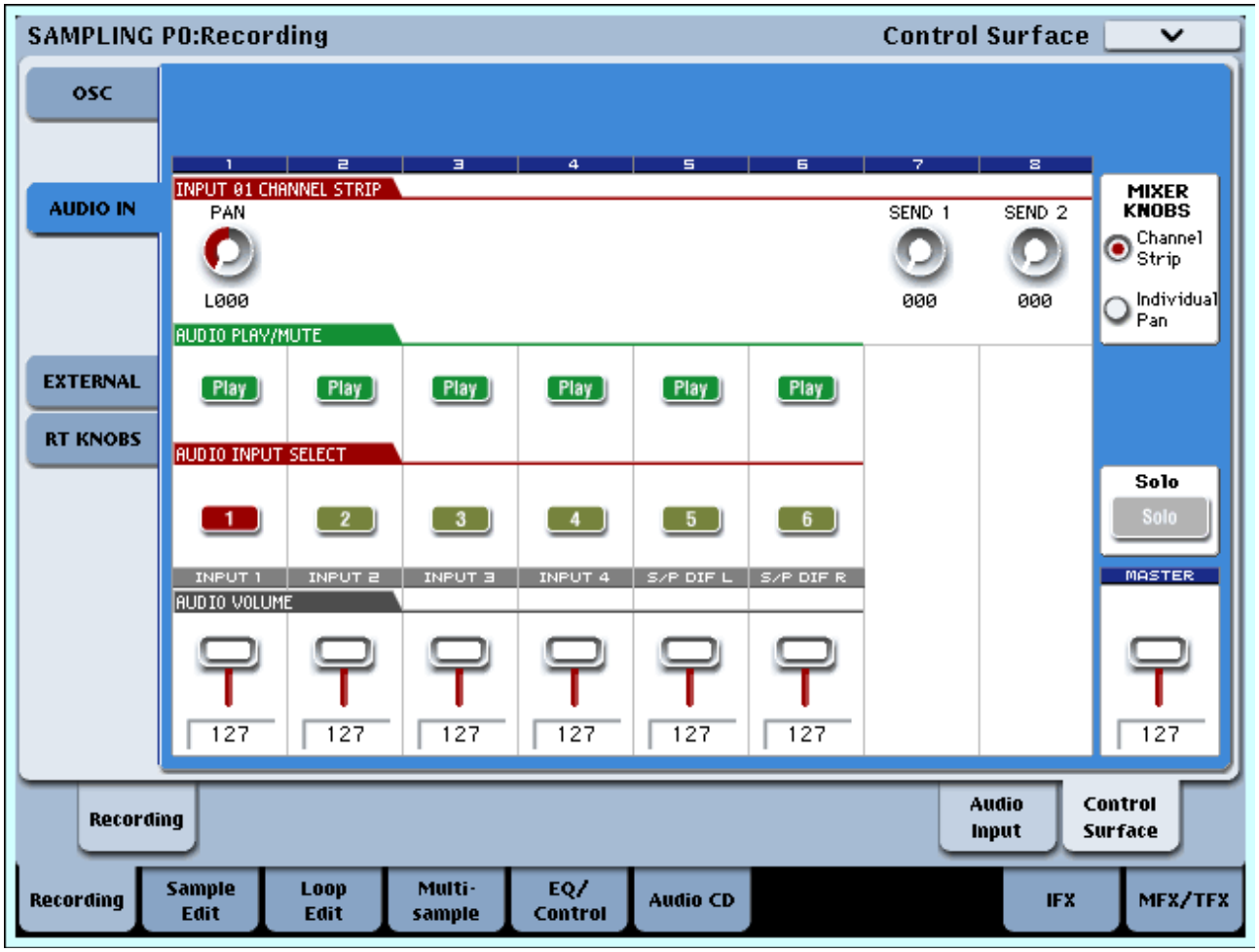
Send 1

Especifica en nivel de envío 1 a los Efectos.

Send 2

Especifica en nivel de envío 2 a los Efectos.

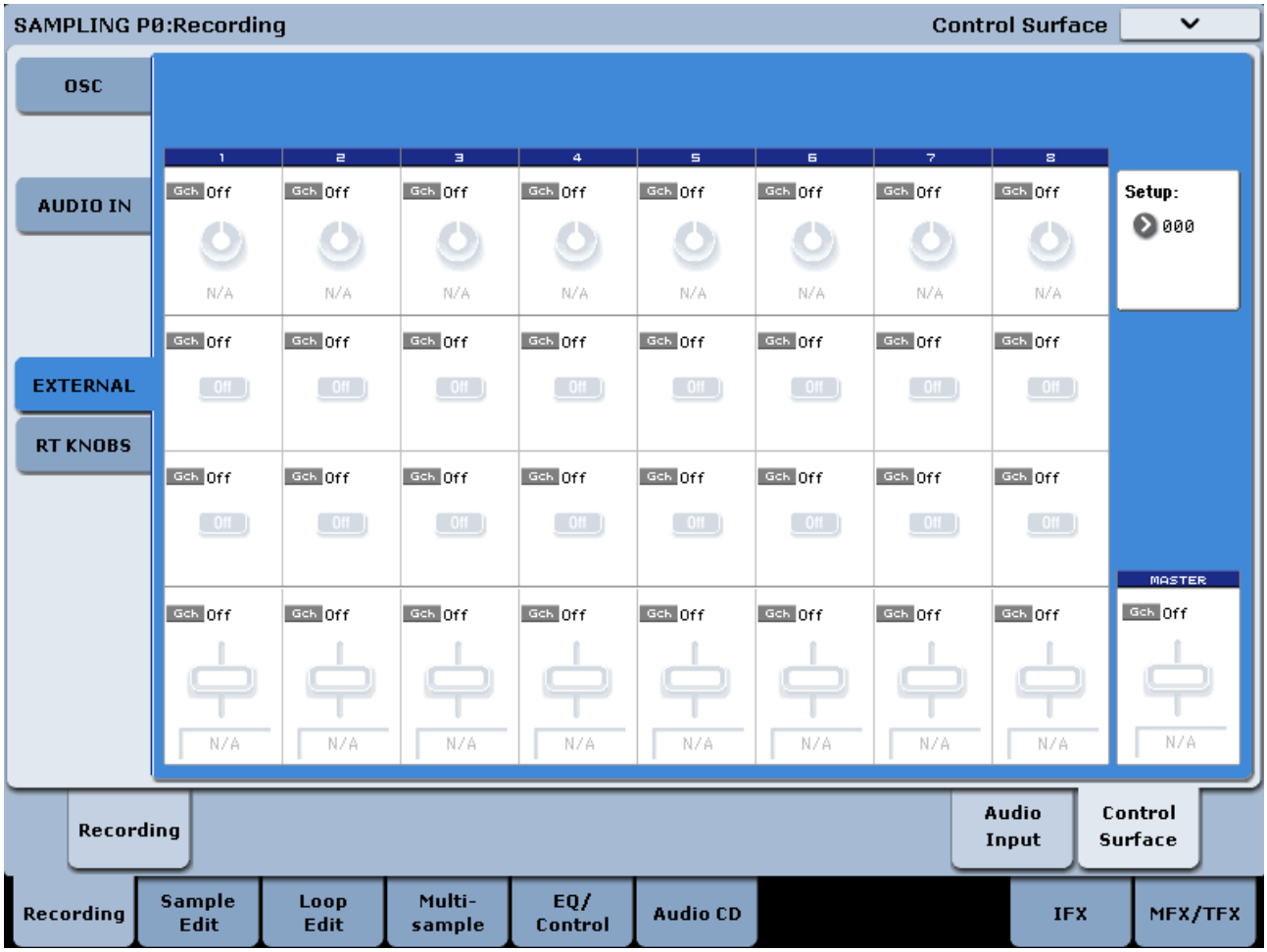
0–9c: Audio Inputs



Permite Ajustar el volumen, panorama, y envíos a Efectos de cada una de las entradas de audio.

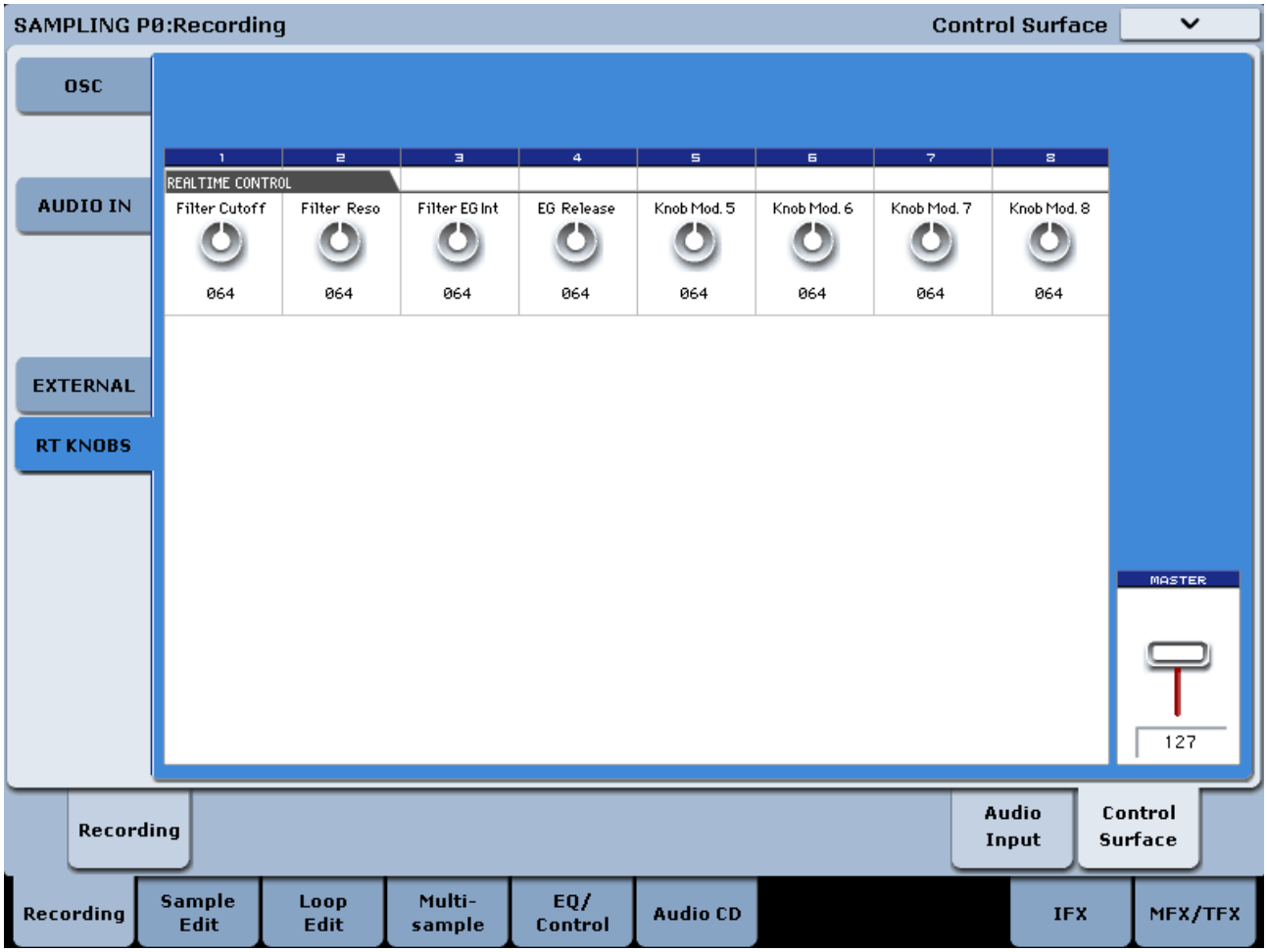
0–9d: External

Permite enviar mensajes MIDI a dispositivos externos.



0–9e: RT (Real Time Knobs)

Permite modular Parámetros de Programa y Efectos con los deslizantes y conmutadores.



Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sampling P1: Sample Edit

Parámetros de Edición de muestra.

1–1: Sample Edit

1–1a: Multisample Select (MS)

MultiSample select 000-999

Selecciona la multimuestra.
Este Parámetro está vinculado con 0-1a.

1–1b: Index, Sample Select, Range

Index

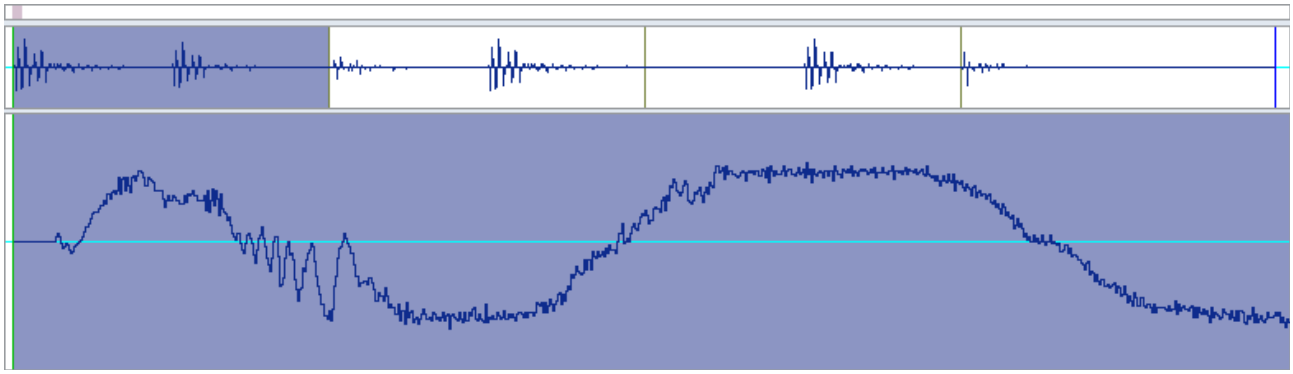
Seleccione el índice que desee.
Este Parámetro está vinculado con 0-1a.

Keyboard & Index

Vinculado con 0-1a.

Range
Especifica la zona determinada por el Parámetro anterior.
Este Parámetro está vinculado con 0-1b.

1–1c: Sample waveform display
Muestra una representación gráfica de la forma de onda.
La línea gruesa de la parte superior muestra la parte que aparece en la pantalla respecto al total de la onda.



1–1d: Edit Range
Start 0000...
End 0000...
Ajustan los valores inicial START y final END del rango de Edición.
El rango de Edición será reproducido al pulsar START/STOP.

Use Zero
Si USE ZERO está activado se buscarán automáticamente los puntos de cruce a cero en el rango de Edición, lo cual asegura bucles sin ruidos.

1–1e: Grid
Parámetros de rejilla.
muestra una RETÍCULA en la representación gráfica de la onda.
Esto permite visualizar la onda con una referencia de tiempo.
En RESOLUTION seleccione la resolución.

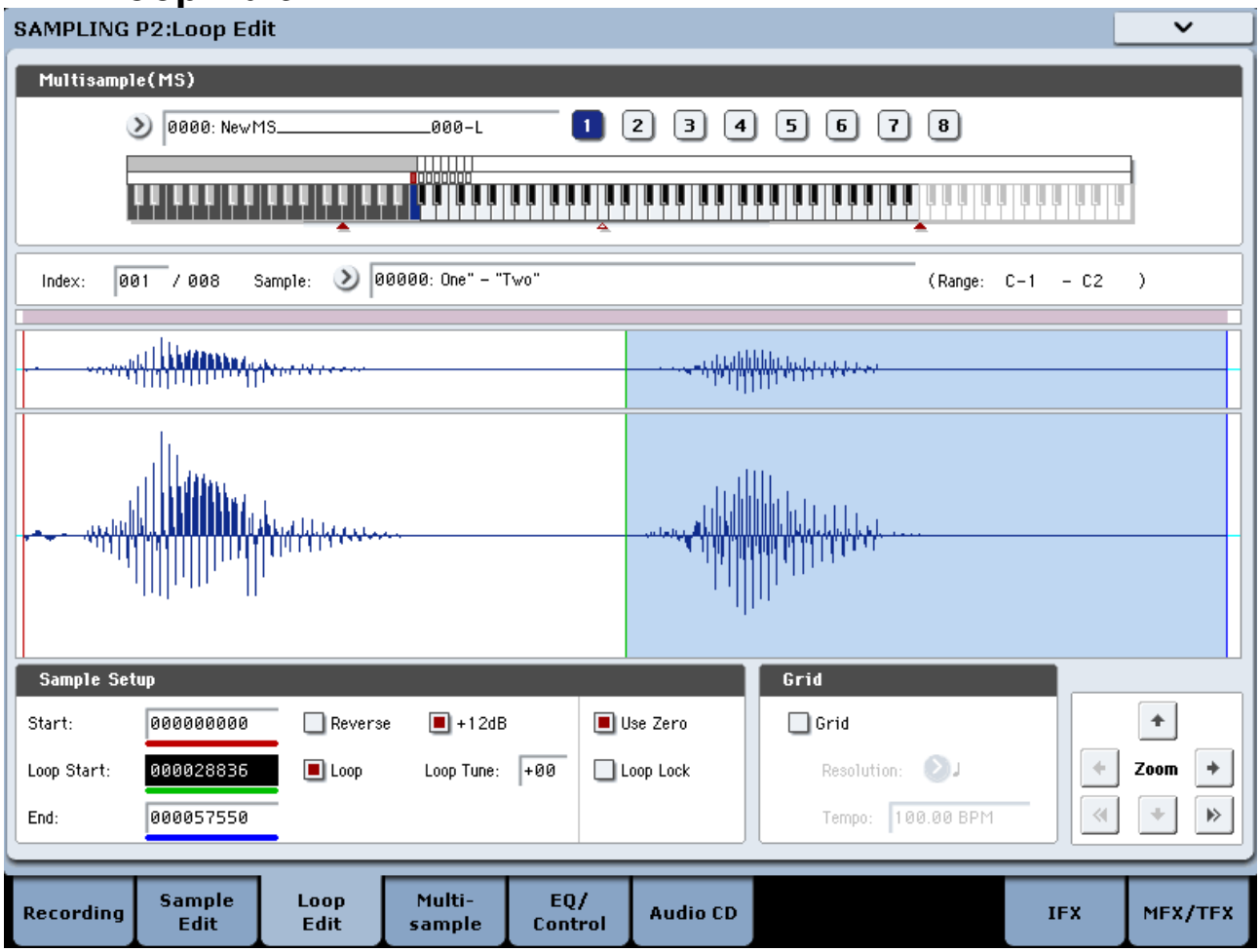
1-1f: ZOOM
Estos botones ajustan el nivel de ZOOM o detalle de la representación gráfica de onda en pantalla. Puede ajustar el ZOOM en el eje X o en el eje Y.

Comandos de menú de Página
🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sampling P2: Loop Edit

Aquí puede especificar un bucle o LOOP que será reproducido.

2–1: Loop Edit



2–1a: Multisample Select (MS)

MultiSample select 000-999

Selecciona la multimuestra.

Este Parámetro está vinculado con 0-1a.

2–1b: Index, Sample Select, Range

Index

Seleccione el índice que desee.

Este Parámetro está vinculado con 0-1a.

Keyboard & Index

Vinculado con 0-1a.

Range

Especifica la zona determinada por el Parámetro anterior.

Este Parámetro está vinculado con 0-1b.

2–1c: Sample waveform display

Muestra una representación gráfica de la forma de onda.
La línea gruesa de la parte superior muestra la parte que aparece en la pantalla respecto al total de la onda.

2–1d: Sample Setup

Start 0000...

Ajusta el valor inicial START de Reproducción de muestra.

Loop Start 0000...

Ajusta el valor inicial START de bucle.

Efectivo si LOOP está en ON.

End 0000...

Ajusta el valor final END de Reproducción de muestra.

Loop ON

Activada: la muestra será reproducida con el bucle activado (Reproducción continua).

Desactivada: la muestra será reproducida de principio a fin una sola vez.

+12 dB

Permite amplificar la Reproducción de muestra en +12 dB.

Loop Lock

Hace que la longitud de la muestra en Edición quede fija.
Activada: el bucle tendrá siempre la misma longitud.

Loop Tune

Ajusta la afinación del bucle.

Reverse

Activada: la muestra será reproducida al revés.

Use Zero

Si USE ZERO está activado se buscarán automáticamente los puntos de cruce a cero en el rango de Edición, lo cual asegura bucles sin ruidos.

2–1e: Grid

Grid

muestra una RETÍCULA en la representación gráfica de la onda.
Esto permite visualizar la onda con una referencia de tiempo.
En RESOLUTION seleccione la resolución.

2-1f: ZOOM

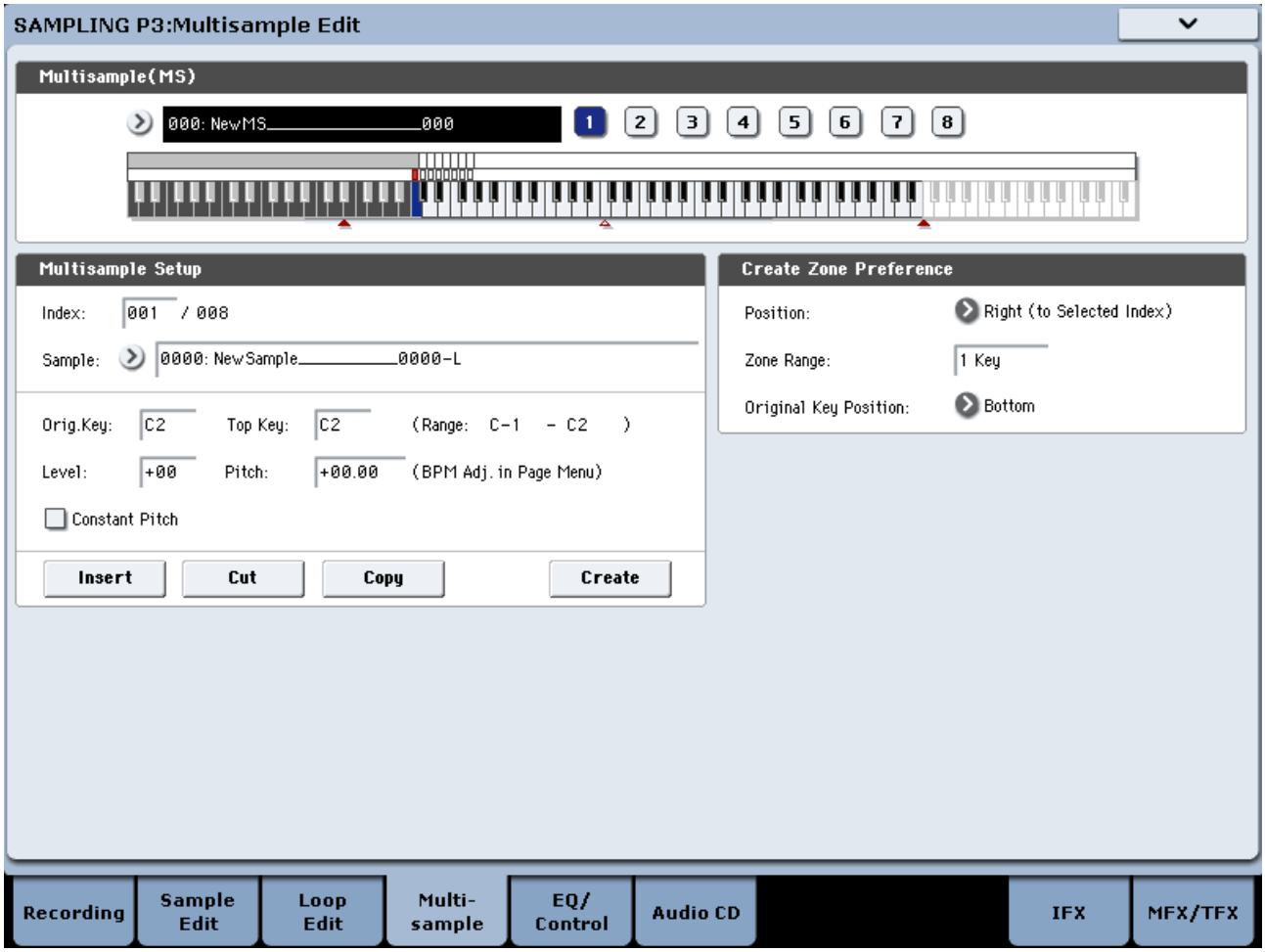
Estos botones ajustan el nivel de ZOOM o detalle de la representación gráfica de onda en pantalla.
Puede ajustar el ZOOM en el eje X o en el eje Y.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sampling P3: Multisample Edit

3–1: Multisample Edit



3–1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select (MS) [000...999]

Selecciona la multimuestra.
Este Parámetro está vinculado con 0-1a.

3–1b: Multisample Setup

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Seleccione el índice que desee.

Constant Pitch
Activada: todas las notas tendrán el tono de la nota original.
Desactivada: la muestra será transpuesta a lo largo del teclado.

Stereo
Indica STEREO si la multimuestra es estéreo.

Sample
Selecciona una muestra que haya grabado o cargado en modo de disco.
Este Parámetro está vinculado con 0-1b.

Original KeyC-1...G9
Especifica la nota original de la muestra.
Este Parámetro está vinculado con 0-1b.

Top Key C-1...G9
Especifica la nota superior de la zona de índice.
Este Parámetro está vinculado con 0-1b.

Range
Especifica la zona determinada por el Parámetro anterior.
Este Parámetro está vinculado con 0-1b.

Level 000-127
Especifica el nivel de la muestra.

Pitch -64...+63
Ajusta el tono de Reproducción en pasos de una centésima.

Insert
Crea un índice.
Se copiará el índice que estaba en el búfer si ha ejecutado antes los comandos CUT o COPY.

Cut
Copia el índice seleccionado en el búfer.

Create
Crea un índice.
Úselo cuando desee añadir una muestra a una multimuestra.

0–1e: Create Zone Preference

Estos Parámetros determinan las preferencias al pulsar el botón CREATE 0-1b y 3-1c.

Position [Right, Left]

RIGHT: el nuevo índice será creado a la derecha del índice seleccionado.

LEFT: el nuevo índice será creado a la izquierda del índice seleccionado.

Zone Range 1 Key ... 127 Keys

1Key: cada nota del teclado será un índice.

2Keys-127Keys: la muestra cambiará de tono en el rango especificado.

Original Key Position Bottom, Center, Top

BOTTOM: la nota original será la inferior de la zona.

CENTER: la nota original será la central de la zona.

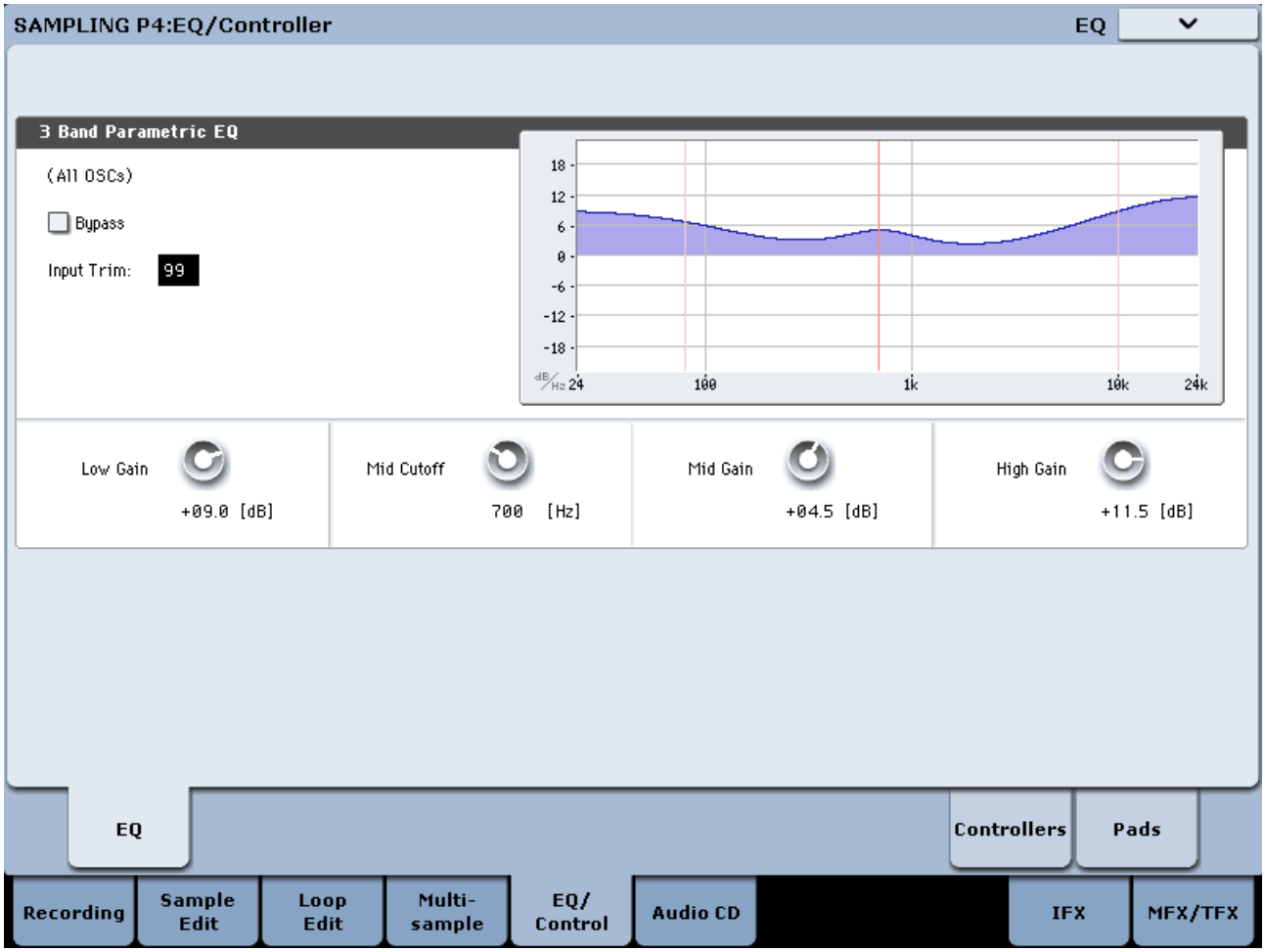
TOP: la nota original será la superior de la zona.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sampling P4: EQ/Controller

4–1: EQ



4–1a: 3 Band Parametric EQ

Ajustes de Ecualizador paramétrico de 3 bandas.

Input Trim

Nivel de entrada.

Ajústelo de manera que no se produzca distorsión.

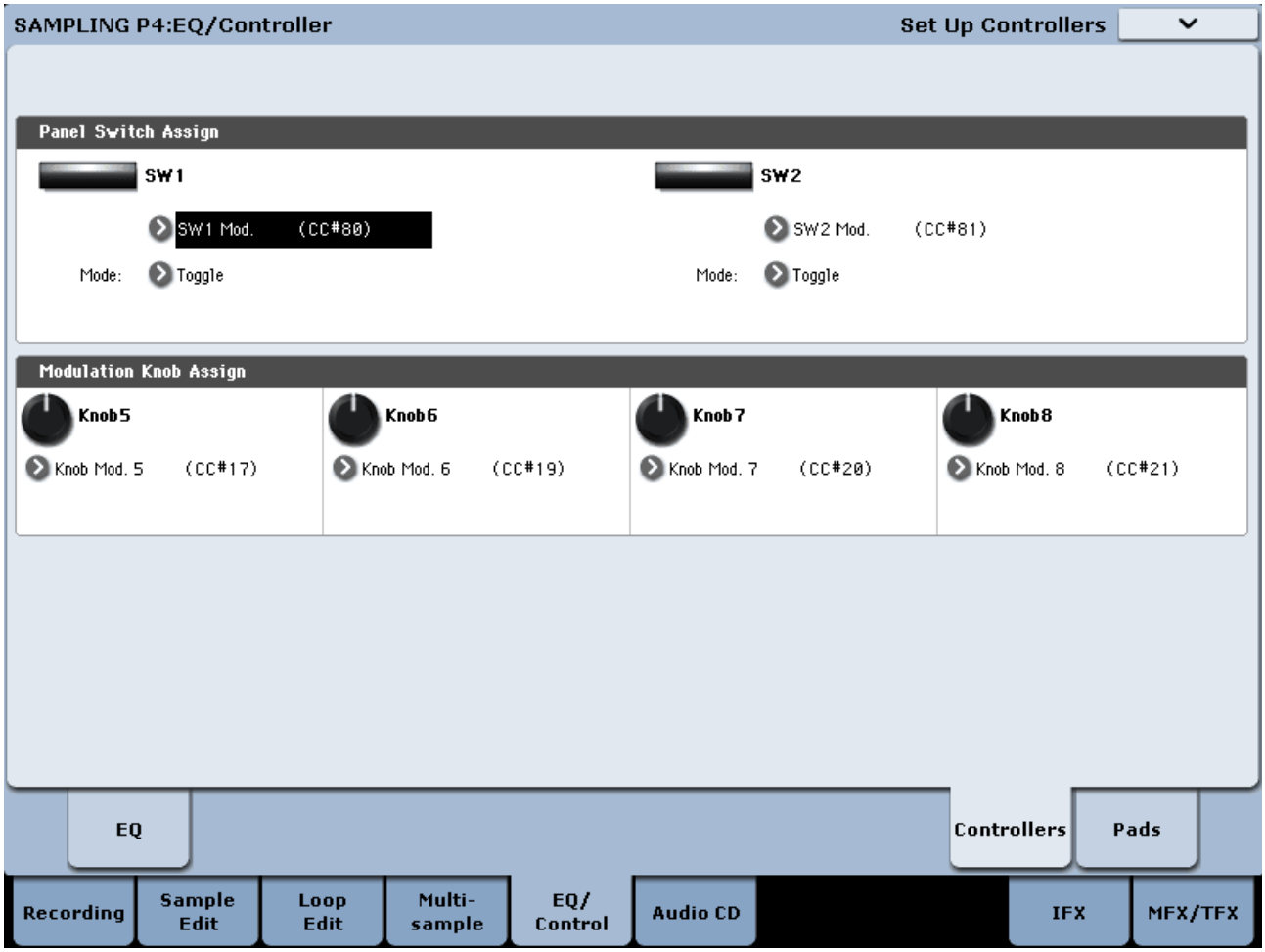
Gain

Ajusta la ganancia de cada banda del Ecualizador.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

4–8: Set Up Controllers



4–8a: Panel Switch Assign

Funciones de SW1, SW2

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

Puede especificar la forma en que responderán:

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

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

4–8b: Modulation Knob Assign

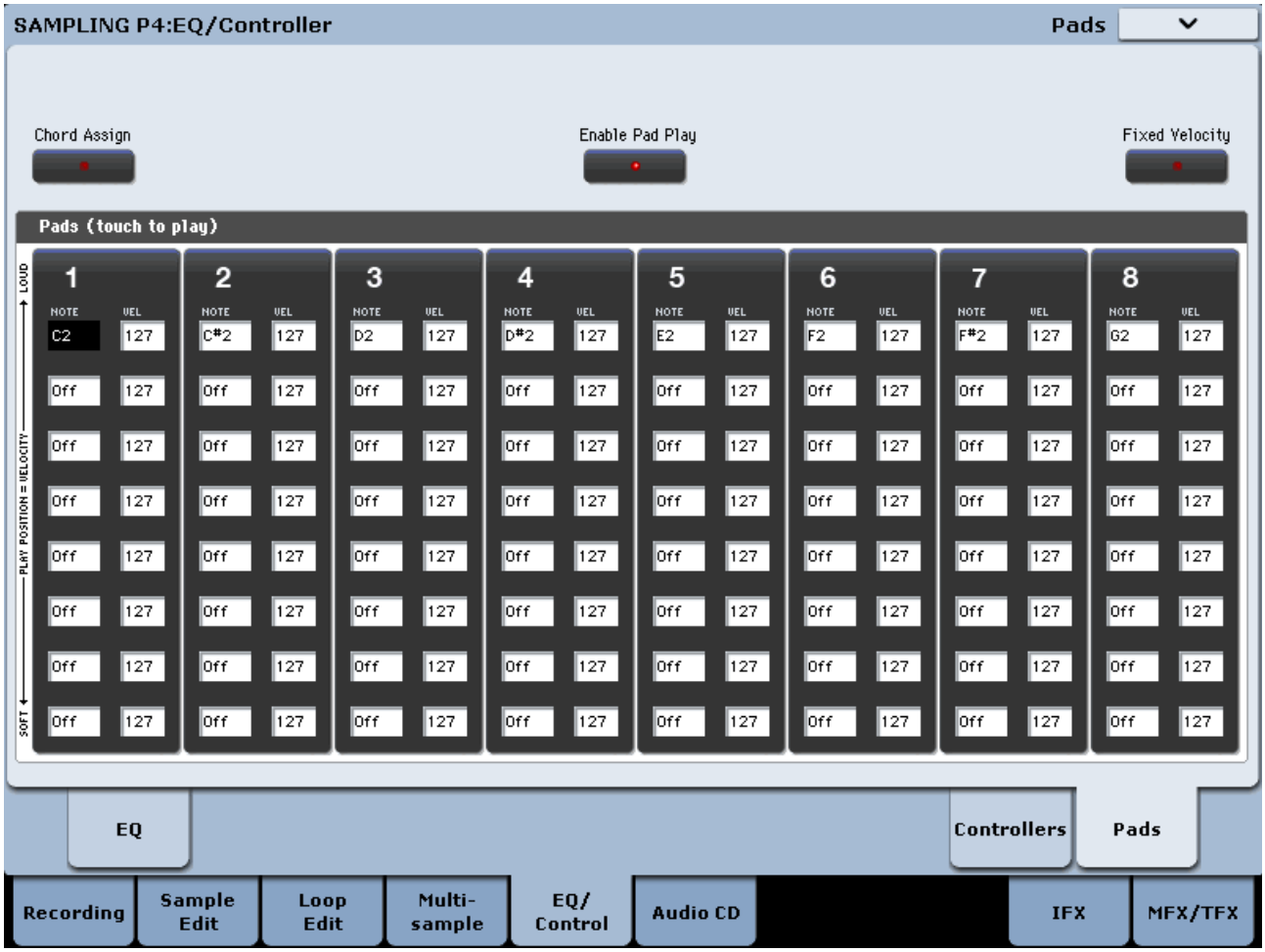
Funciones de Modulation Knob

Seleccione el CC que transmitirá cada botón de Modulación.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

4–9: Pads



Puede utilizar estos parches para:

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

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

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

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

Asignación de notas y acordes a los parches

CHORD ASSIGN

1. Toque una nota o un acorde de hasta 8 notas.

2. Pulse CHORD ASSIGN.

3. Pulse el parche que desee.

Otro método

1. Pulse CHORD ASSIGN.

2. Toque una nota o un acorde de hasta 8 notas.
Puede tocar una frase de notas siempre que sean legato y se grabarán como un acorde de hasta 8 notas.

3. Pulse el parche que desee.

Velocidad Fija: Fixed Velocity

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

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

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

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

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

Comandos de menú de Página

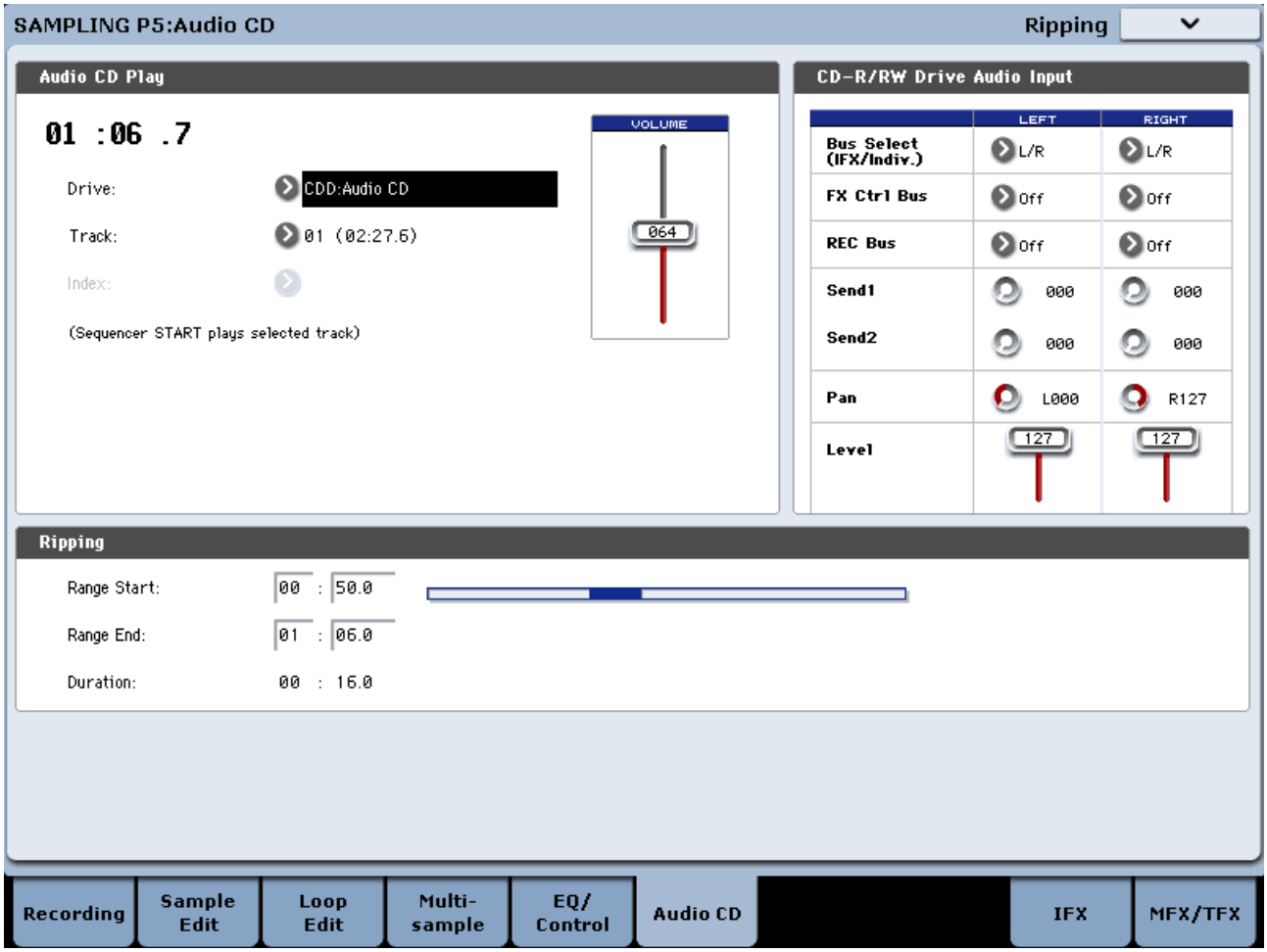
📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sampling P5: Audio CD

Puede usar un dispositivo externo USB CD-R/RW para realizar Sampling directamente desde un CD de audio.
Esta función permite la extracción de audio digital de un CD insertado en la unidad CD-R/RW conectado a la toma USB.

La unidad externa se vende por separado. Consulte con su distribuidor KORG.

5–1: Ripping



5–1a: Audio CD Play

Reproducción de CD audio

1. Pulse la pestaña Play Audio CD.

2. En Drive Select, Seleccione la unidad CD-R/RW.

3. para permitir la monitorización, Ajuste CD-R/RW Audio Input de la forma siguiente.
LEFT "Bus (IFX/Indiv.)" L/R, "FX Ctrl Bus" Off,
"REC Bus" Off, "Send1/Send2" 000, Pan L000,
"Level"127
RIGHT "Bus (IFX/Indiv.)" L/R, "FX Ctrl Bus" Off,
"REC Bus" Off, "Send1/Send2" 000, Pan R127,
"Level" 127
"Volume" 127

4. Use "Track" para Seleccionar la Pista y Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción.

5–1b: CD-R/RW Drive Audio Input

Especifica el destino de salida de señal del audio CD.
Realice Ajustes para el canal L y R.
📖 Nota adicional: estos Ajustes están vinculados con el Modo de Disco "1–2b: CD-R/RW Drive Audio Input".

5–1c: Ripping

Realiza Ajustes para la extracción digital del CD.

Range Start [00:00.0...]

Especifica el punto inicial de extracción.

Range End [00:00.0...]

Especifica el punto final de extracción.

Duration [00:00.0...]

Muestra el tiempo comprendido entre ambos puntos.

Esta función permite la extracción de audio digital de un CD insertado en una unidad CD-R/RW conectada a la toma USB.

Extracción digital desde un CD Audio en forma de Muestra

1. Vaya a SAMPLING P5: AUDIO CD.

2. Inserte el CD audio en CDRW.

3. Asegúrese de que puede monitorizar el audio que será extraído. Aunque ello no afectará a la extracción.

4. En DRIVE seleccione la unidad en la que está el CD, y use TRACK para seleccionar la Pista que desea extraer.
Suba VOLUME.

5. Pulse **SEQUENCER [START/STOP]** para iniciar la Reproducción del CD**.**

6. Durante la Reproducción Pulse ENTER en los puntos inicial y final de la extracción, respectivamente.
Cuando termine de realizar estos ajustes, Pulse SEQUENCER [START/STOP] para parar la Reproducción.

7. Verifique la región que será extraída.
Puede usar VALUE para ajustar los puntos inicial START y final END.

8. Cuando haya terminado seleccione el comando de menú de página **"Destination."**
Especifique el destino de la extracción.
Seleccione RAM si desea cargar la muestra en RAM.
Seleccione DISK si desea guardar la muestra en disco.
Especifique un nombre para el archivo WAVE que será creado.

9. Pulse OK para ejecutar la extracción (o Pulse Cancel para cancelar).
Aparece un aviso sobre COPYRIGHT. Pulse OK para aceptar.

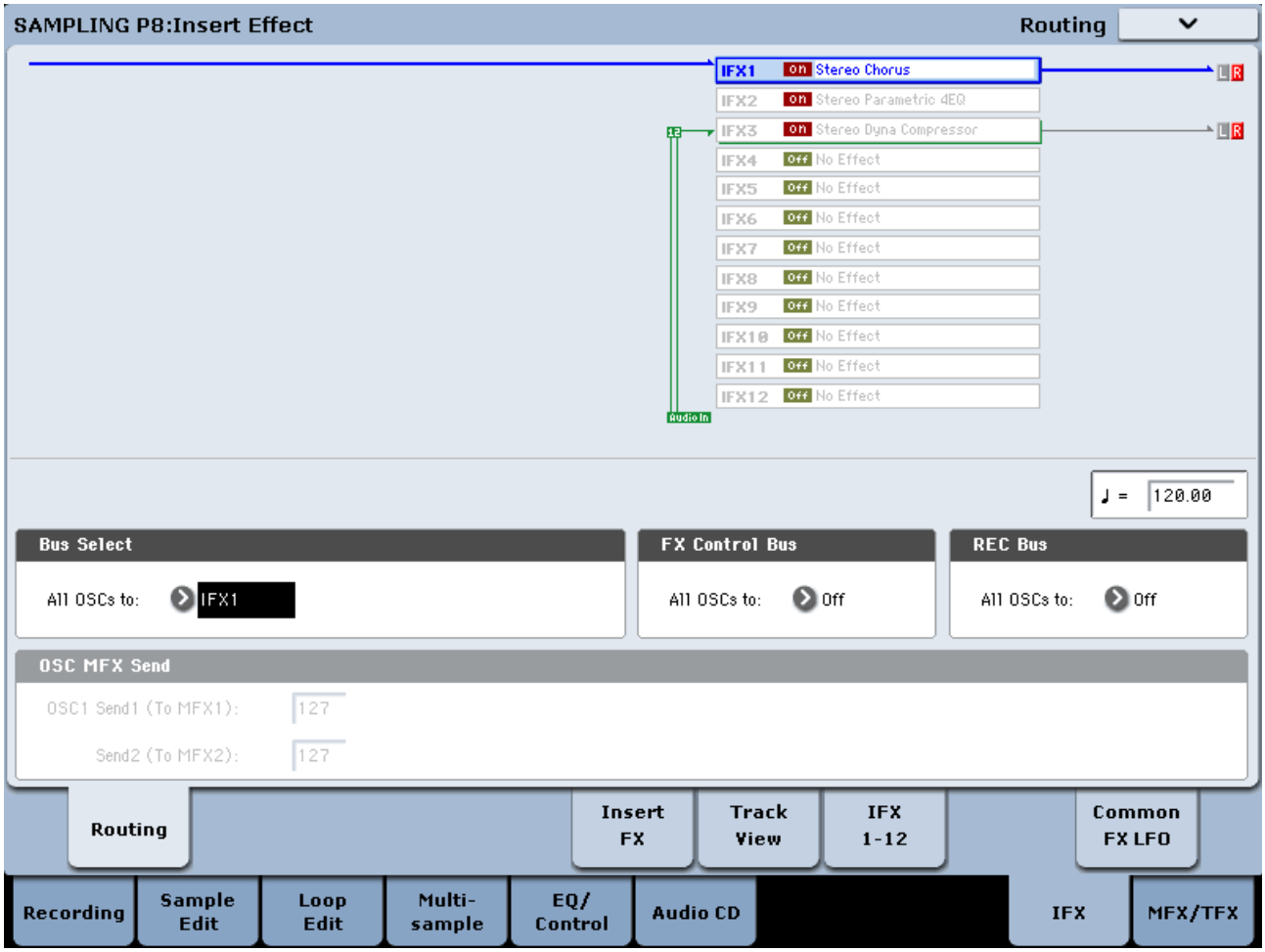
Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Sampling P8: Insert Effect

Parámetros de Efectos de inserción.

8–1: Routing



Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.

8–1a: Routing Map

Mapa de ruta

Muestra la configuración y ruta de Efectos.

8–1b: Bus Select

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)

Selecciona el bus.

8–1c: FX Control Bus

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

8–1d: REC Bus

REC Bus (All OSCs to) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Bus de Grabación: REC Bus

La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

8–1e: OSC MFX Send

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX1) [000...127]

Send 1 (to MFX 1) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 1.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

Send 2 (to MFX 2) 000-127

OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales 2.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

8–1f: Tempo

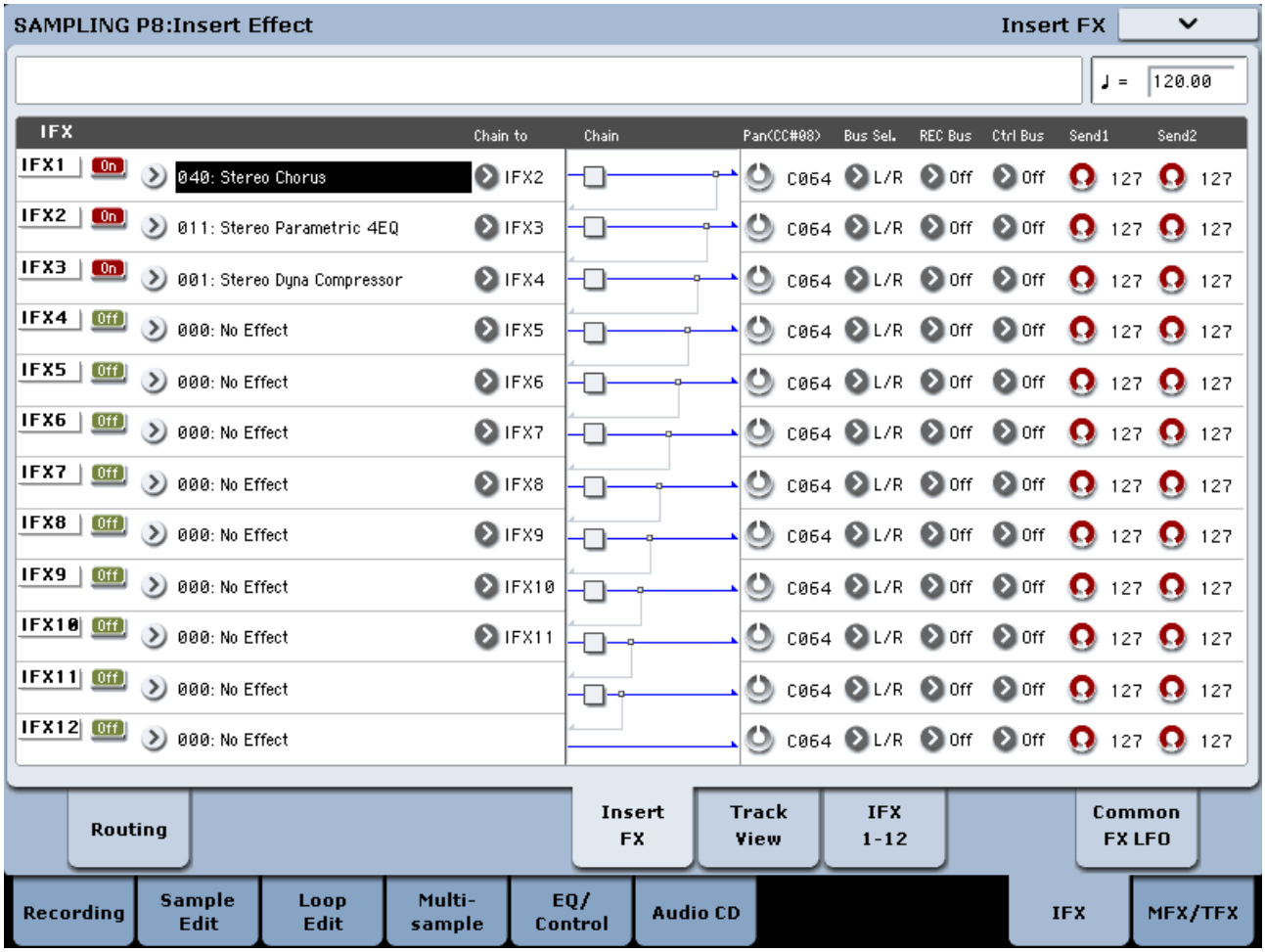
Tempo (♩) [040.00…240.00, EXT]

Controla el tempo.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–5: Insert FX



8–5a: IFX

Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos de inserción.

IFX1 [000...185]

Para IFX 1 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Chain

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

Pan (CC#8) post IFX pan
Ajusta el panorama post-Efectos.
MIDI: CC8 controla este Parámetro.

Bus Sel
BUS SEL: selecciona el bus de salida.
Si desea enviar el sonido a un bus individual seleccione 1 ... 8.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)
la señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus
La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como "Source Bus."
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro "Pan".

Send 1 000-127
SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 1.
Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.

Send 2 000-127
SEND especifica en nivel de envío de post Efectos a los Efectos principales 2.
Sólo se puede ajustar si el Parámetro BUS SELECT es L/R u Off.
MIDI:
CC93 controla SEND 1.
CC91 controla SEND 2.

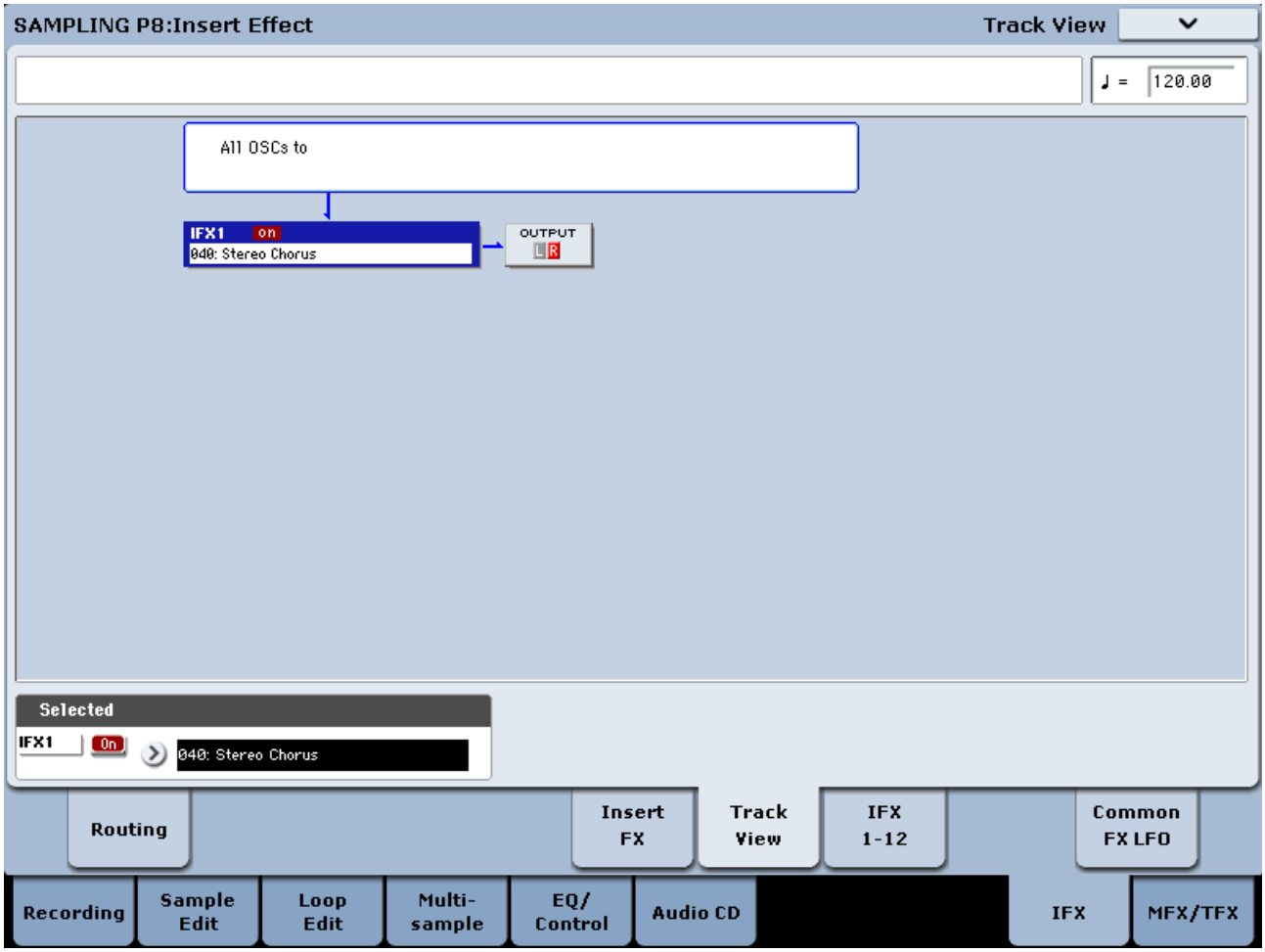
IFX2...12
Selección de Efectos de inserción 2 a 12.
Los Parámetros son idénticos al Efecto de inserción 1, explicado anteriormente.

Tempo (_) [040.00…240.00, EXT]

Controla el tempo.

Comandos de menú de Página
📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–6: Track View



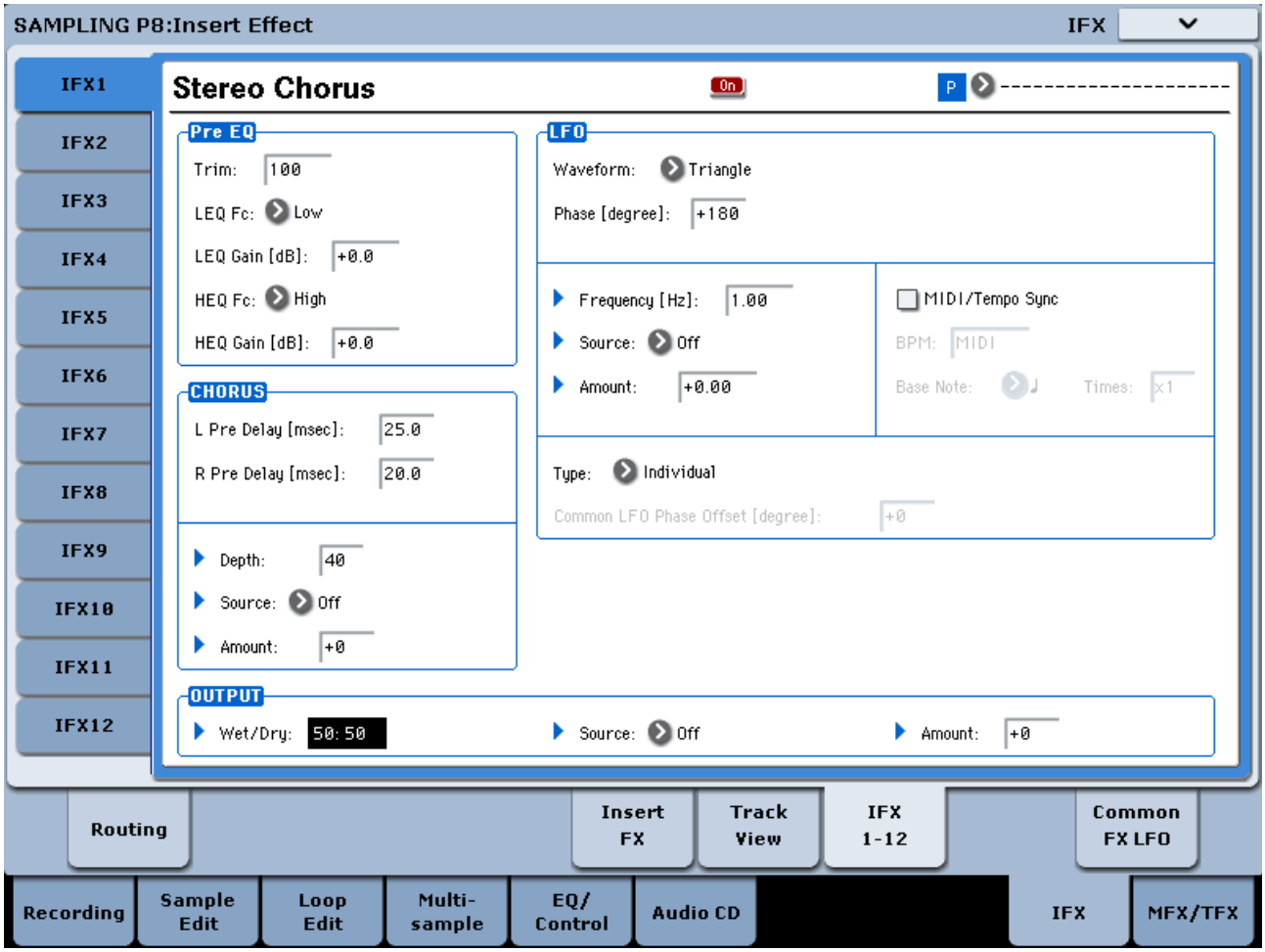
8–6a: Track View

Muestra la ruta y configuración de salida y Efectos de los osciladores.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–7: IFX 1–12



8–7a: IFX1

Aquí puede editar los Parámetros de cada uno de los Efectos.

IFX1 On/Off [Off, On]
Activa / desactiva el Efecto de inserción.

Ch [Ch01…16, G ch, All Routed]
Canal de control MIDI.

P [P00, P01…15, U00…15, ----------]
Preset de Efecto.

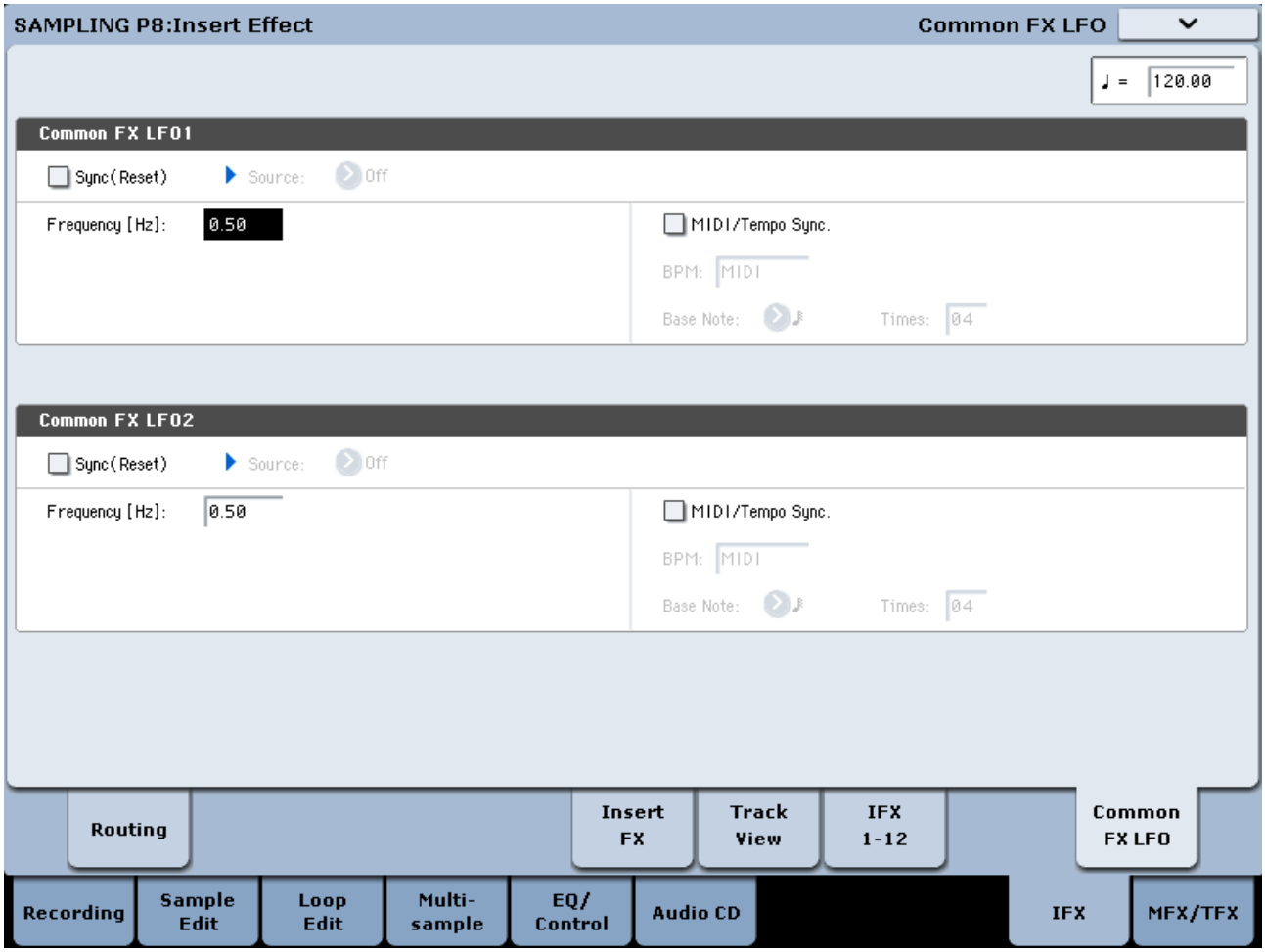
8–7b: IFX2…12

Parámetros de Efectos 2 a 12 idénticos al anterior.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

8–9: Common FX LFO

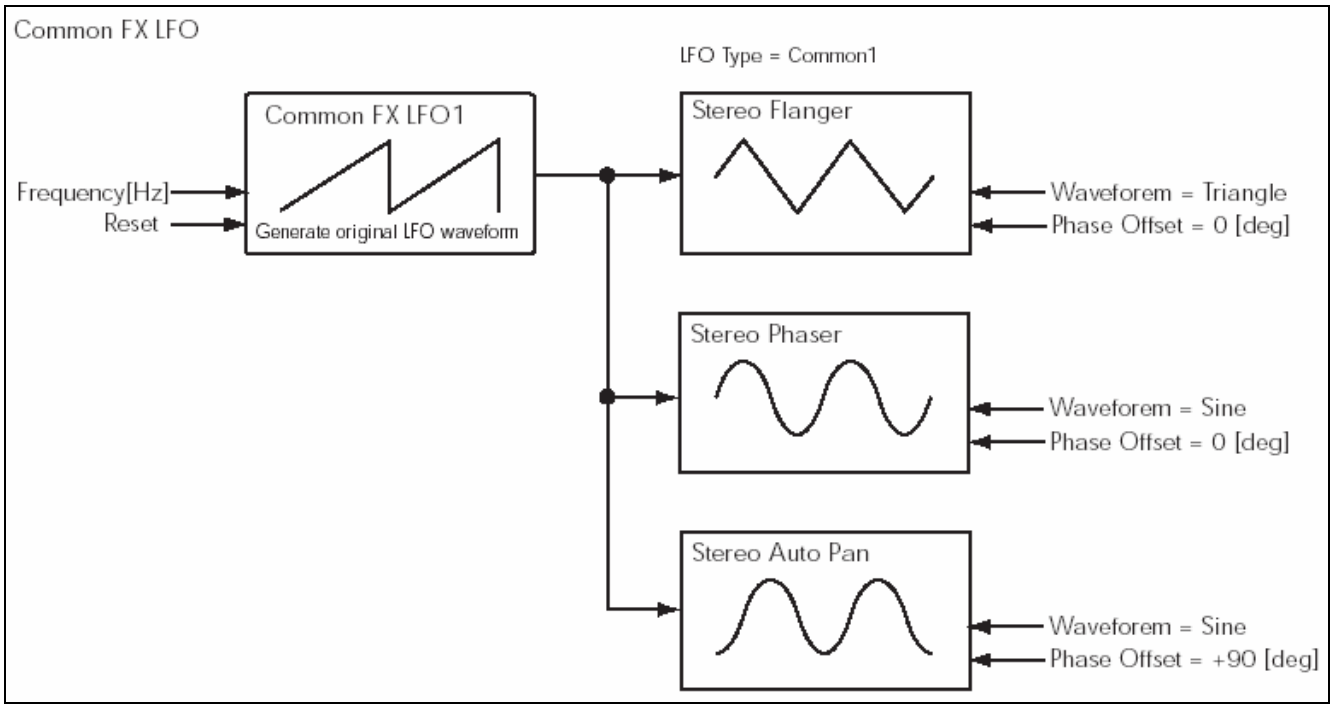


Aquí puede realizar Ajustes para el LFO común 1 y 2 que se usa para los Efectos de Modulación.

8–9a: Common FX LFO1

MIDI / TEMPO SYNC

MIDI/Tempo Sync [Off, On]
Si MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.



Frecuency 0…99

Especifica la frecuencia del LFO.

Base Note

Nota base.

Times01-16

Cuando MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada estos Parámetro ajustan una nota base y el nº de veces que se aplicará.

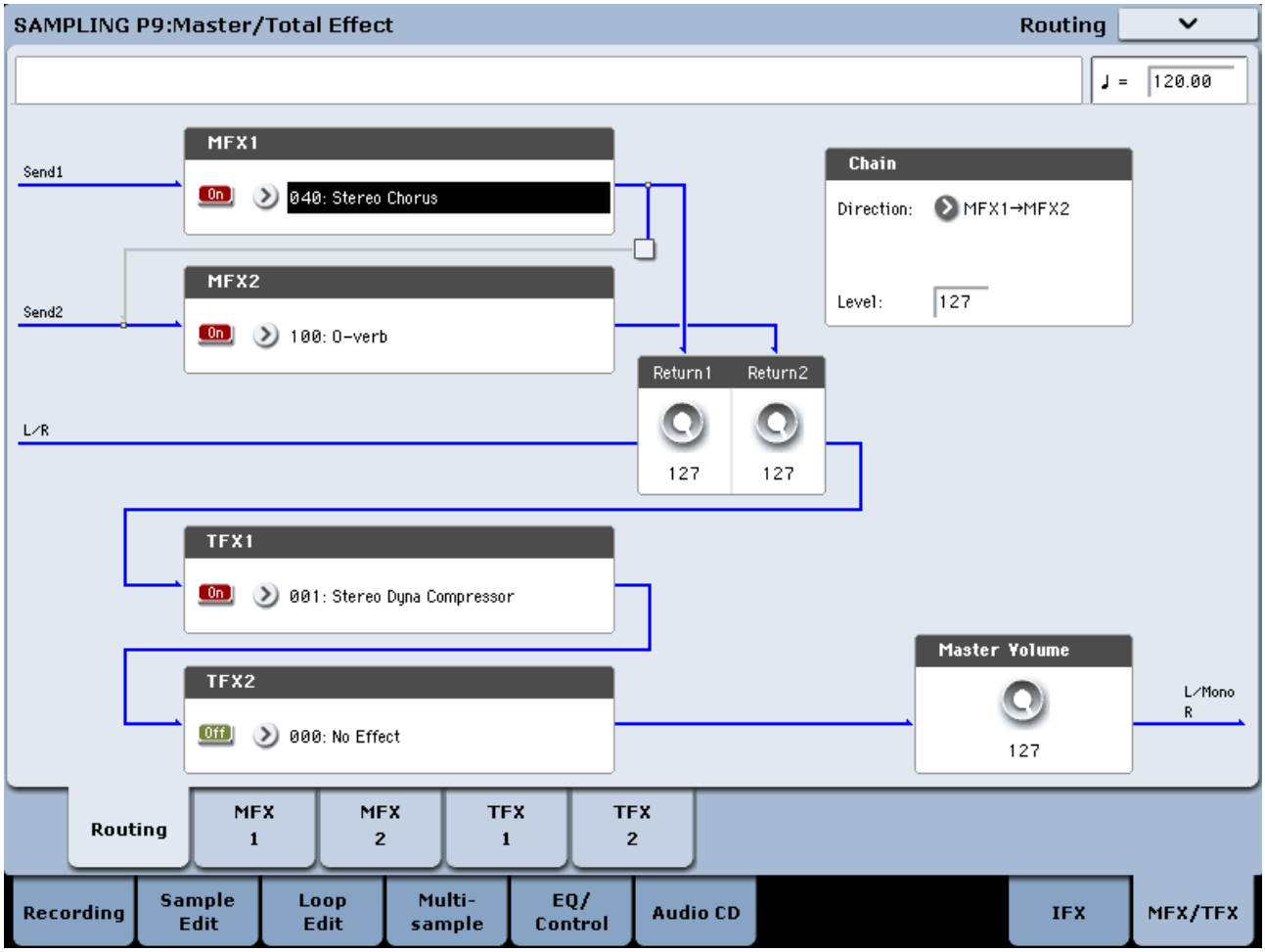
8–9b: Common FX LFO2

Parámetros idénticos a LFO 1

Sampling P9: Master/Total Effect

Parámetros de Efectos principales y Efectos totales.

9–1: Routing



Aquí puede seleccionar cada uno de los Efectos principales.

9–1a: MFX1, 2

MFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto principal 1.

Category / MFX Select

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

Return 1 000-127

Return 2 000-127

Ajustan los niveles de retorno desde los Efectos principales al bus L/R.

***MFX2:* MFX2 [000...185] MFX2 On/Off [Off, On]**

Parámetros idénticos a MFX1.

Chain

Si está seleccionado los Efectos principales serán conectados en serie.

Chain Direction

Especifica la dirección de la conexión en serie.

Chain Level 000-127

Ajusta el nivel de señal del Efecto 1 que entra en el Efecto 2.

9–1b: TFX1, 2

Parámetros de Efectos Totales 1 y 2.

TFX1 Effect Select 000-185

Seleccione el tipo de Efecto Total 1.

Category / MFX Select

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

ON/OFF

Si selecciona OFF, no se aplicará el Efecto.

***TFX2:* TFX2 [000...185] TFX2 On/Off [Off, On]**

Parámetros idénticos a TFX1.

9–1c: Master Volume

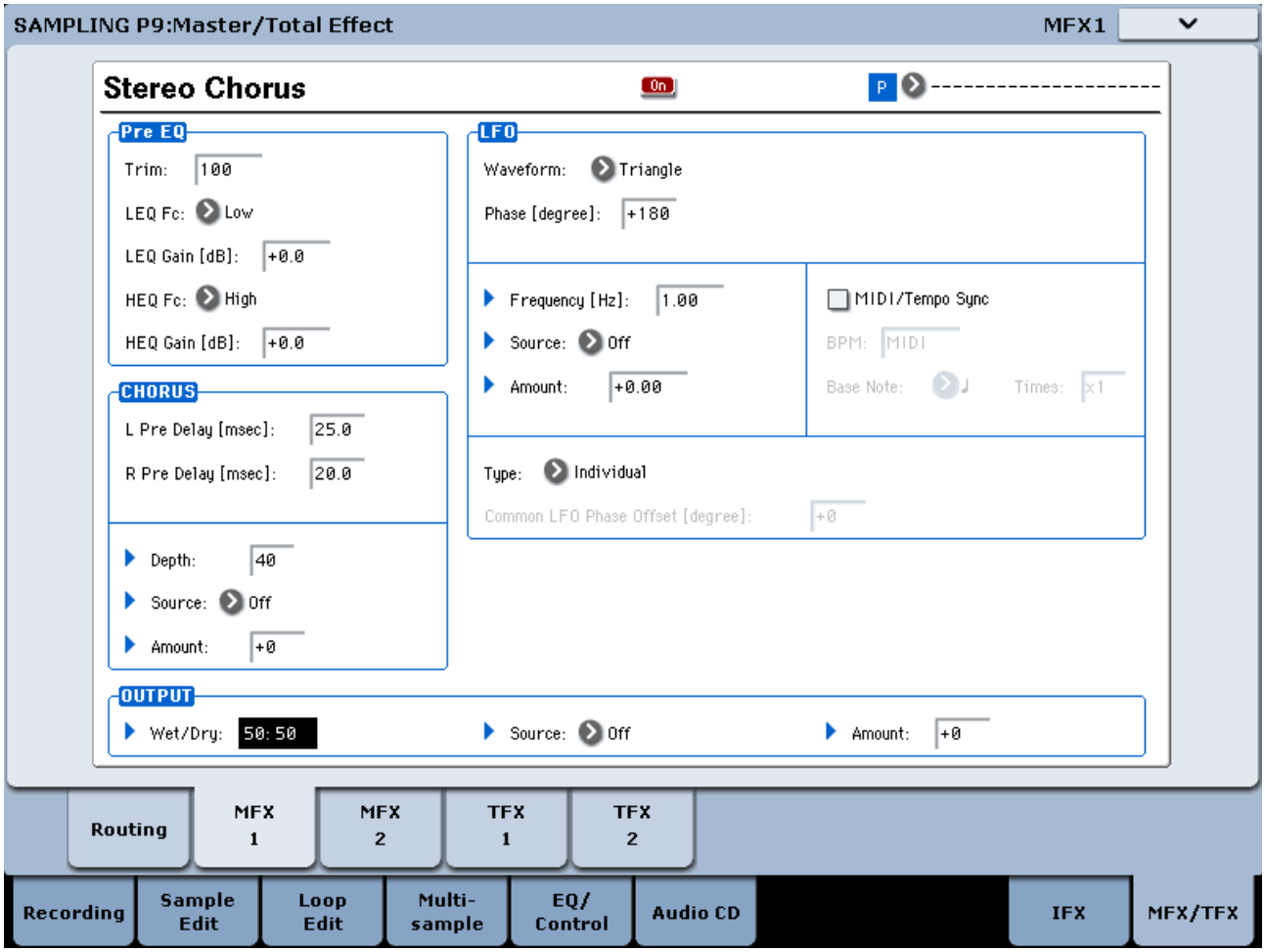
Master Volume [000...127]

Ajuste de volumen principal.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

9–2: MFX1



9–2a: MFX1

Edición de Parámetros de Efecto MASTER 1.

On/Off [Off, On]
Activa / desactiva el Efecto de inserción.

Ch [Ch01…16, G ch, All Routed]
Canal de control MIDI.

P [P00, P01…15, U00…15, ----------]
Preset de Efecto.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

9–3: MFX2
9–4: TFX1
9–5: TFX2

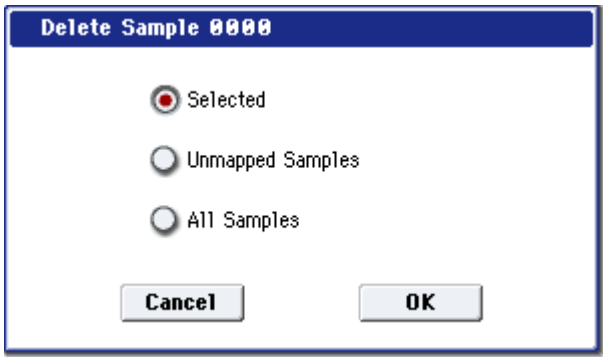
Parámetros idénticos a MFX1.

Comandos de menú de Página del Modo de Secuenciador

Delete Sample

Este comando elimina las muestras.

1. Seleccione este comando.



2. Use los botones de selección para seleccionar las muestras que serán eliminadas.

SELECTED: se eliminará la muestra seleccionada.

UNMAPPED SAMPLES: se eliminarán las muestras que no están asignadas (usadas).

ALL SAMPLES: se eliminarán todas las muestras en memoria.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

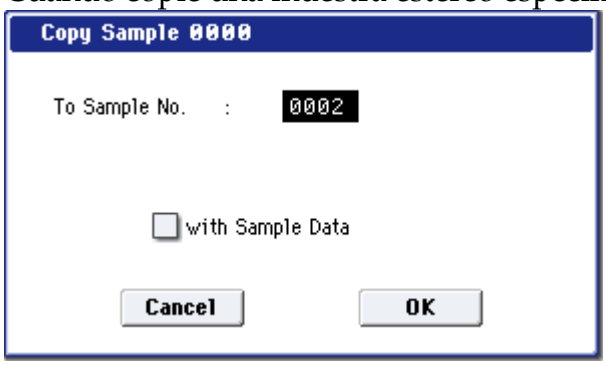
Para cancelar pulse CANCEL.

Copy Sample

Este comando copia la muestra actual a otra muestra.

1. Seleccione este comando.
2. Especifique el número de muestra destino.

Cuando copie una muestra estéreo especifique los canales L/R como destino de copia.



3. Si selecciona WITH SAMPLE DATA se copiarán también los datos de muestra (forma de onda).

Si no lo selecciona ambas muestras compartirán la misma onda.

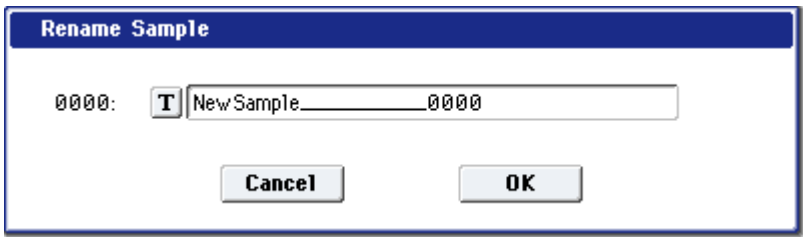
4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Rename Sample

Este comando cambia el nombre de la muestra seleccionada.

1. Seleccione este comando.



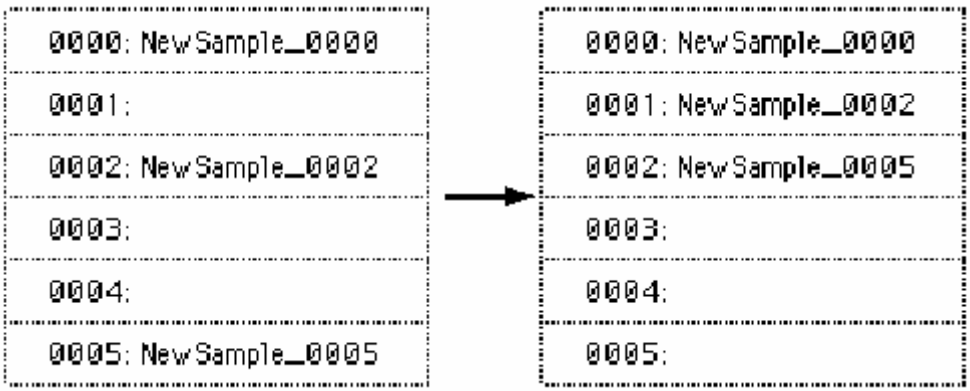
2. Pulse el botón de texto para abrir el cuadro de diálogo de texto.
En las muestras estéreo al cambiar el nombre de un canal, cambiará automáticamente el del otro.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Move Sample

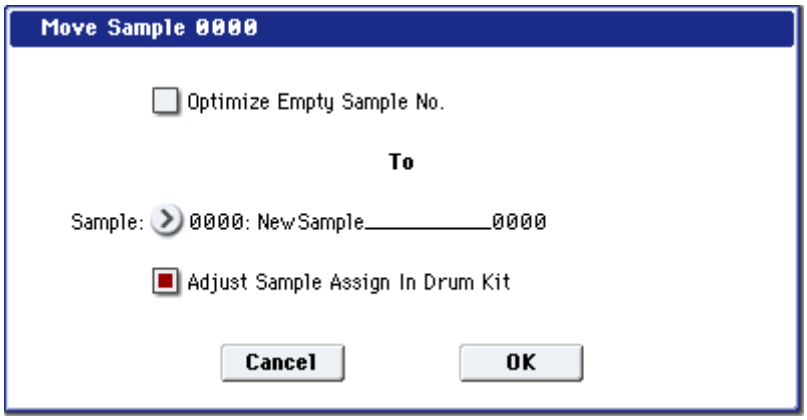
Le permite cambiar el número de muestra o arreglar los números de multimuestra para evitar discontinuidades.

Los números de multimuestra dentro de los Programas correspondiente serán también modificados.



1 Seleccione la muestra que desea mover.

2 Seleccione el comando Move Sample desde el menú de página.



3 **"To sample**," Especifique el nuevo número de muestra.

Si mueve una muestra estéreo deberá mover ambas partes individualmente.

4 Si selecciona **"Adjust Sample Assign In Drum Kit**" y las muestras son usadas por una batería dichos números de muestra serán también automáticamente modificados.

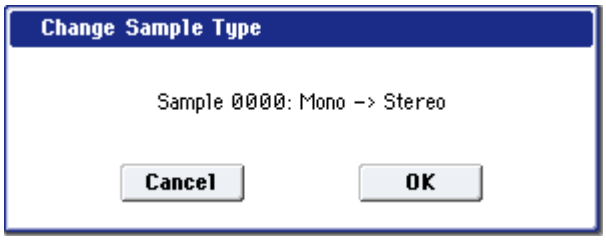
Normalmente debe seleccionar esta opción.

5 Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

Sample Mono To Stereo

Este comando convierte una muestra mono en estéreo.

1. Seleccione este comando.

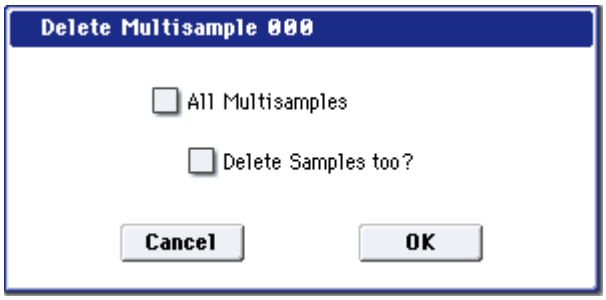


2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Delete MultiSample

Este comando elimina la multimuestra seleccionada o todas las multimuestras.

1. Seleccione este comando.



2. ALL MULTISAMPLES: seleccione esto si desea eliminar todas las multimuestras.

3. DELETE SAMPLES TOO?: seleccione esto si desea eliminar también las muestras incluidas en la multimuestra.

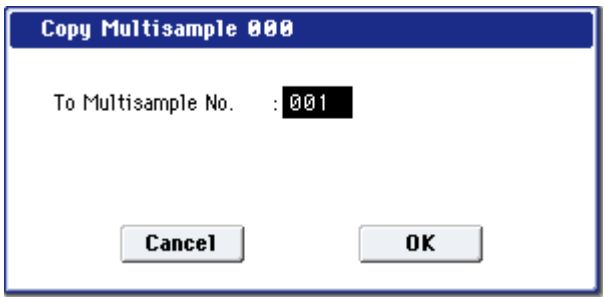
4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Si las muestras están compartidas con otras muestras no serán eliminadas.

Copy MultiSample

Este comando copia la multimuestra.

1. Seleccione este comando.



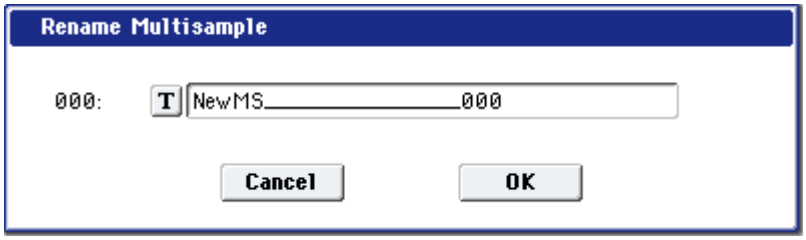
2. Especifique el destino de copia.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Rename MultiSample

Este comando cambia el nombre de la multimuestra seleccionada.

1. Seleccione este comando.



2. Pulse el botón de texto para abrir el cuadro de diálogo de texto.

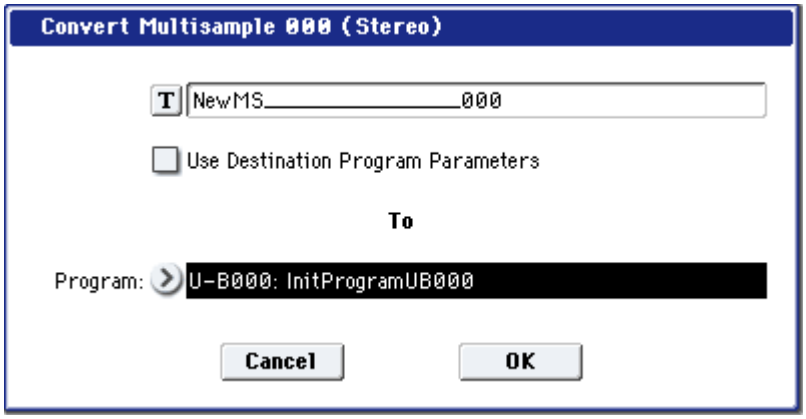
En las muestras estéreo al cambiar el nombre de un canal, cambiará automáticamente el del otro.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Convert MultiSample To Program

Este comando convierte la multimuestra seleccionada en un Programa.
Si desea usar una multimuestra en modo de Programa, Combinación, o secuenciador primero debe convertirla en un Programa.

1. Seleccione este comando.



2. Pulse el botón de texto para abrir el cuadro de diálogo de texto.
Asigne un nombre que será el nombre de Programa.

3. Si NO selecciona USE DESTINATION PARAMETERS la multimuestra del Programa será reemplazada por la actual y se inicializarán los Parámetros de Programa con lo que el Programa sonará igual que en el modo Sampling.

Una multimuestra mono usará un oscilador SINGLE.

Una multimuestra estéreo usará un oscilador DOUBLE.

Si selecciona USE DESTINATION PARAMETERS la multimuestra del Programa será reemplazada por la actual pero NO se inicializarán los Parámetros de Programa, por lo que se pueden producir conflictos entre el origen y el destino.

Lo más recomendable es NO seleccionar USE DESTINATION PARAMETERS.

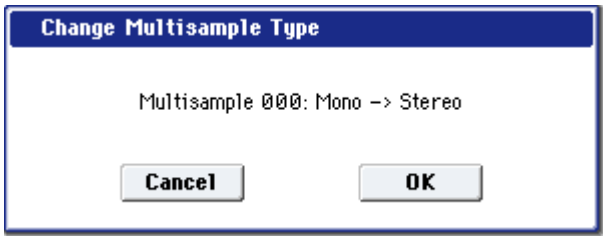
4. En TO PROGRAM seleccione el Programa destino.
Le recomendamos que use el Banco E.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

MS Mono To Stereo / MS Stereo To Mono

Este comando convierte una multimuestra mono en estéreo, y viceversa.

1. Seleccione este comando.

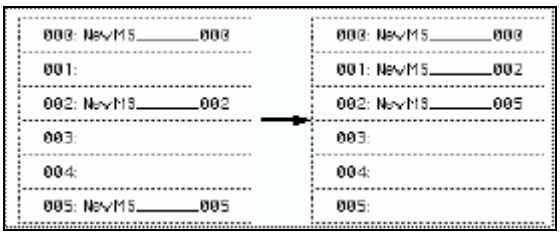


2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Move MultiSample

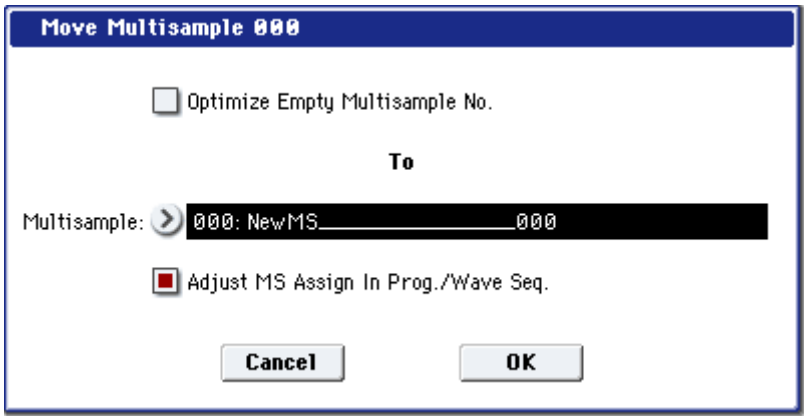
Le permite cambiar el número de multimuestra o arreglar los números de multimuestra para evitar discontinuidades.

Los números de multimuestra dentro de los Programas correspondiente serán también modificados.



1 Seleccione la multimuestra que desea mover.

2 Seleccione el comando Move MS desde el menú de página.



3 **"To Multisampl**e," Especifique el nuevo número de muestra.

Si mueve una multimuestra estéreo deberá mover ambas partes individualmente.

Si desea arreglar todos los números de muestra para que empiecen por 0000, active **"Optimize Empty MultiSample No**."

4 Si selecciona **"Adjust MultiSample Assign En Program**" y las multimuestras son usadas por un Programa dichos números de multimuestra serán también automáticamente modificados.

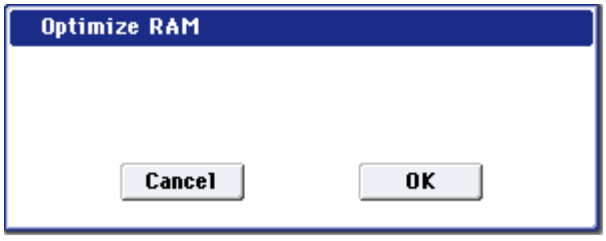
Normalmente debe seleccionar esta opción.

5 Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

Optimize RAM

Este comando optimiza la memoria RAM.

1. Seleccione **"Optimize RA**M".

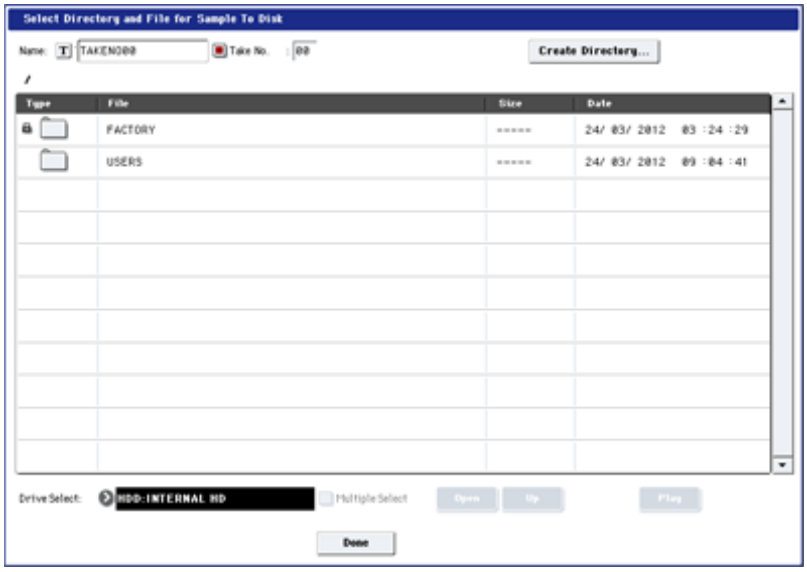


2. Pulse OK para optimizar.

Select Directory

Le permite seleccionar el disco y directorio en el que se guardará la muestra en formato WAV.

El campo NAME le permite especificar un nombre.



Auto Sampling Setup

Este comando está disponible en la pestaña Audio In/Sampling de la Página Play.
Este comando configura automáticamente los Parámetros de Programa relacionados con SAMPLING.

Parámetros inicializados y sus valores

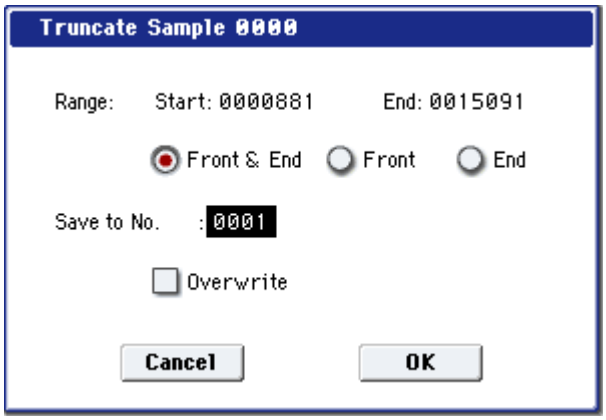
Input (Input Source)[*1]		Input 1& 2, USB 1& 2, S/P DIF	[Source Audio][*2]	Input 1& 2, USB 1& 2, S/P DIF
Input1, USB 1, S/P DIF-L	Bus Select	Off	[IFX][*3]	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off
	REC Bus	Off	Off	Off
	Send1/2	000	000	000
	Pan	L000	L000	L000
	Level	127	127	127
Input2, USB 2, S/P DIF-R	Bus Select	Off	[IFX][*3]	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off
	REC Bus	Off	Off	Off
	Send1/2	000	000	000
	Pan	R127	R127	R127
	Level	127	127	127
Sampling Setup (Name)	Source Bus	L/R	L/R	L/R
	Source Direct Solo	(N/A)	(N/A)	(N/A)
	Trigger	Sampling START SW	Sampling START SW	Sampling START SW
	Metronome Precount	(N/A)	(N/A)	(N/A)
	Pre Trigger REC	–	–	–
	Resample	Manual	Manual	Auto
REC Sample Setup	Save to	RAM	[Save to]	RAM
	Mode	Stereo	[Source Audio][*4]	Stereo
	Rec Level	+0.0	+0.0	+0.0
	Auto +12dB On	On	On[*5]	On
	Auto Loop On	On	–	–
Select Directly	–	–	–	–
Routing	Bus Select (All OSCs to)	L/R	–	[IFX]
	FX Crtl Bus	Off	–	Off
	REC Bus	Off	–	Off
	Send1/2	127	–	000
Insert FX	Bus Select (Post IFX)	–	L/R[*6]	L/R[*6]

Truncate (Sample Edit)

Este comando elimina datos no deseados de la onda que están fuera de EDIT RANGE START y END.

1. Use EDIT RANGE START y EDIT RANGE END para especificar el rango de Edición.

2. Seleccione este comando.



3. El rango de Edición aparece en RANGE START y END.

4. Use los botones de selección para seleccionar la parte que será eliminada.
FRONT & END: se eliminará la parte anterior y posterior al rango de Edición.
FRONT: se eliminará la parte anterior al rango de Edición.
END: se eliminará la parte posterior al rango de Edición.

5. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.
Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.
Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

6. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE 1-1.

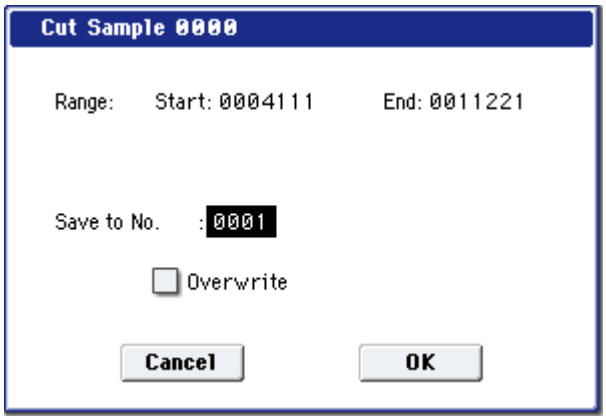
7. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Cut

Este comando corta los datos comprendidos entre el rango de Edición.

1. Use EDIT RANGE START y EDIT RANGE END para especificar el rango de Edición.
El rango de Edición será reproducido al pulsar START/STOP.

2. Seleccione este comando.



3. El rango de Edición aparece en RANGE START y END.

4. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.
Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.
Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

5. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

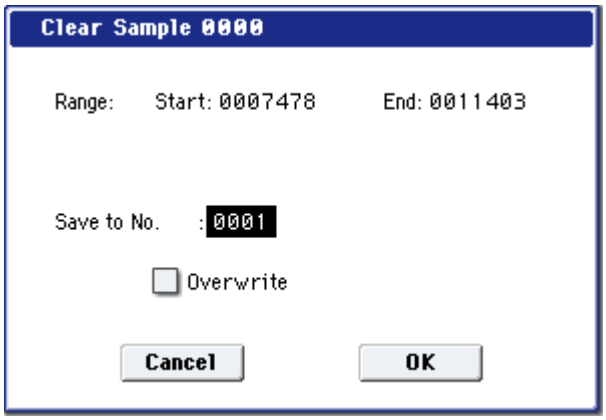
6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Clear

Este comando hace que los datos comprendidos entre el rango de Edición sean cero.

1. Use EDIT RANGE START y EDIT RANGE END para especificar el rango de Edición.
El rango de Edición será reproducido al pulsar START/STOP.

2. Seleccione este comando.



3. El rango de Edición aparece en RANGE START y END.

4. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.
Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.
Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

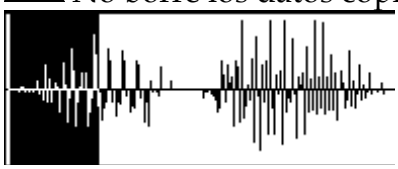
5. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Copy

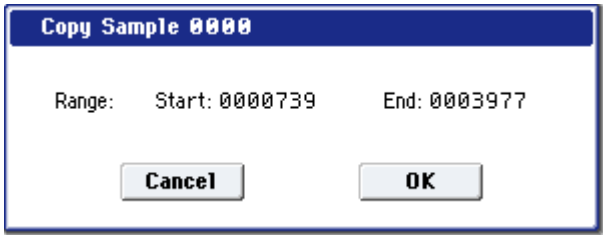
Este comando copia los datos comprendidos entre el rango de Edición.

No borre los datos copiados hasta que los haya pegado, insertado, etc.



1. Use EDIT RANGE START y EDIT RANGE END para especificar el rango de Edición.
El rango de Edición será reproducido al pulsar START/STOP.

2. Seleccione este comando.



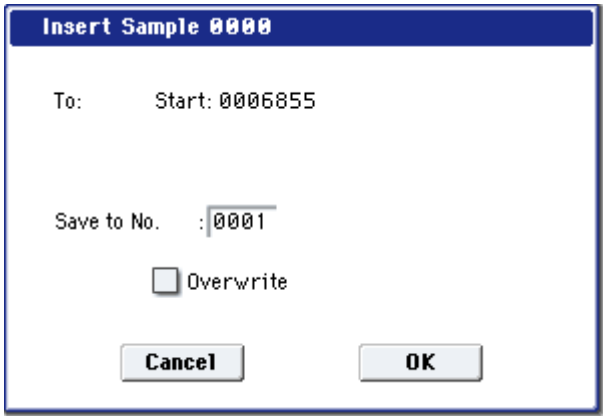
3. El rango de Edición aparece en RANGE START y END.
4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Insert

Este comando inserta los datos copiados (por medio del comando COPY) comenzando en EDIT RANGE START.

1. Use EDIT RANGE START para especificar el punto de inserción

2. Seleccione este comando.



3. TO START indica el punto de inserción.

4. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.
Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.
Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

5. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

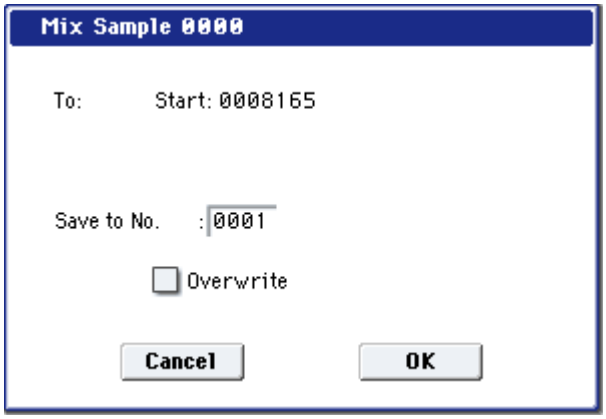
6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Mix

Este comando mezcla los datos copiados (por medio del comando COPY) con los datos seleccionados, comenzando en EDIT RANGE START.

1. Use EDIT RANGE START para especificar el punto de inicial.

2. Seleccione este comando.



3. TO START indica el punto inicial.

4. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.
Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.

Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

5. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

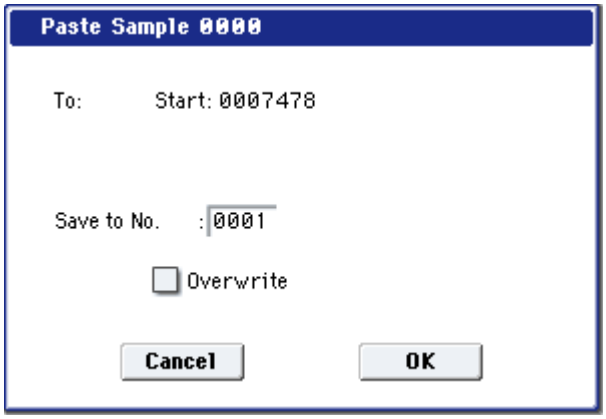
6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Paste

Este comando pega los datos copiados (por medio del comando COPY), comenzando en EDIT RANGE START. Los datos existentes en la parte pegada serán borrados y reemplazados con los nuevos.

1. Use EDIT RANGE START para especificar el punto de inicial.

2. Seleccione este comando.



3. TO START indica el punto inicial.

4. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.

Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.

Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

5. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.

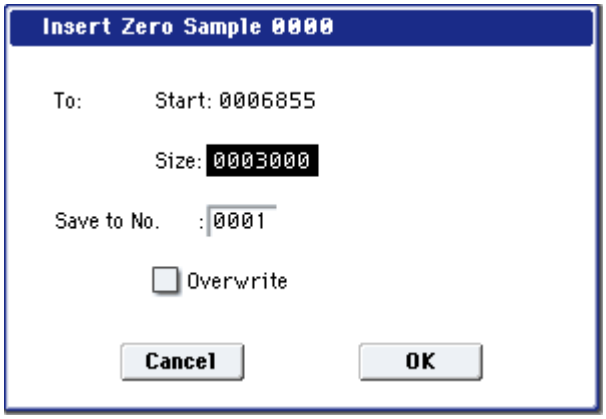
Para cancelar pulse CANCEL.

Insert Zero

Este comando inserta muestras cero (silencio), comenzando en EDIT RANGE START. Los datos existentes serán movidos hacia delante.

1. Use EDIT RANGE START para especificar el punto de inicial.

2. Seleccione este comando.



3. TO START indica el punto inicial.

4. En SIZE especifique la longitud de a muestras que serán insertadas.

5. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.

Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.

Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

6. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

7. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

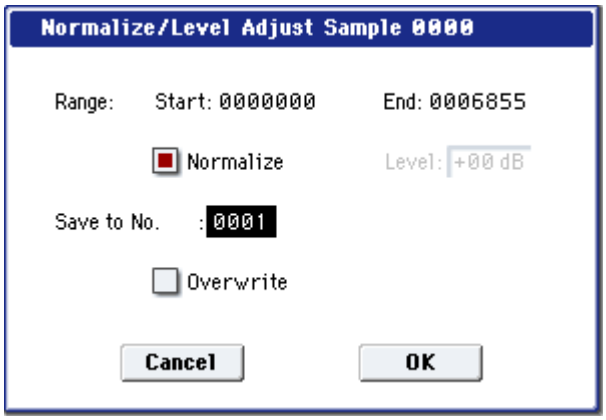
Normalize/Level Adjust

Este comando modifica el volumen de los datos comprendidos entre el rango de Edición.

1. Use EDIT RANGE START y EDIT RANGE END para especificar el rango de Edición.

El rango de Edición será reproducido al pulsar START/STOP.

2. Seleccione este comando.



3. El rango de Edición aparece en RANGE START y END.

4. Si elige NORMALIZE los datos serán normalizados (volumen máximo sin distorsión). En este caso el Parámetro LEVEL será ignorado.

El Parámetro LEVEL ajusta el nivel de volumen de los datos.

5. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.

Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.

Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

6. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

7. Para ejecutar el comando pulse OK.

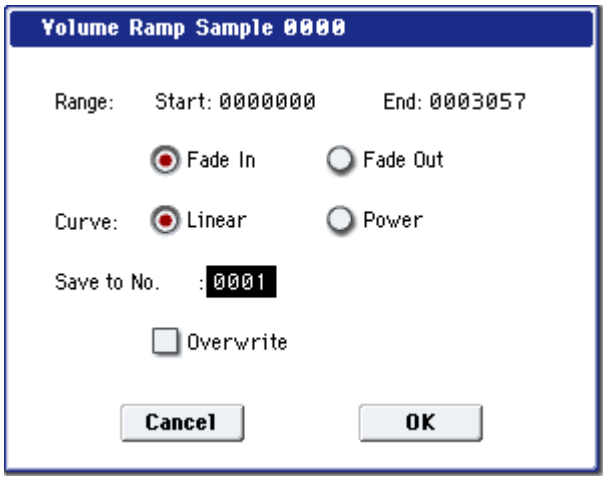
Para cancelar pulse CANCEL.

Volume Ramp

Este comando modifica el volumen de los datos comprendidos entre el rango de Edición, creando una rampa ascendente o descendente.

1. Use EDIT RANGE START y EDIT RANGE END para especificar el rango de Edición.
El rango de Edición será reproducido al pulsar START/STOP.

2. Seleccione este comando.



3. El rango de Edición aparece en RANGE START y END.

4. Use los botones de selección para seleccionar el tipo de rampa.
FADE IN: entrada gradual.
FADE OUT: salida gradual.

5. En CURVE especifique el tipo de curva de volumen.
LINEAR: lineal.
POWER: curva no lineal.
6. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.
Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.
Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

7. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE 1-1.

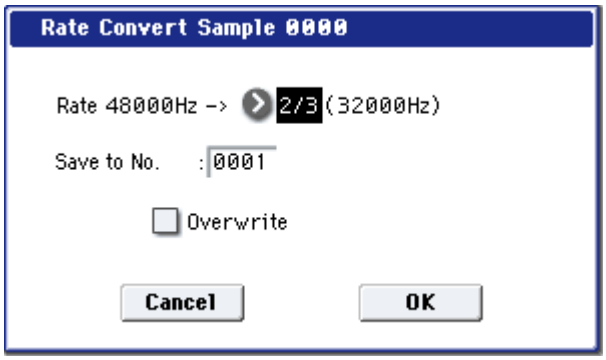
8. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Rate Convert

Este comando baja la frecuencia de muestreo en 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 o 1/6.
La frecuencia de muestreo está fija en 48kHz, pero puede usar este comando para crear Efectos 'LO-FI'.

Este comando se aplica a toda la muestra sin tener en cuenta el rango de Edición.

1. Seleccione este comando.



2. En RATE seleccione la fracción con la que se bajará la frecuencia de muestreo.
2/3, 1/2, 1/3, 1/4 o 1/6.

3. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.
Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.
Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

4. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

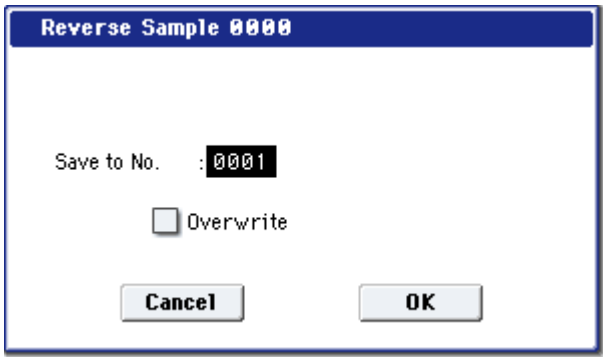
Este comando no se puede ejecutar con muestras de 192 Hz o menores.

Reverse

Este comando invierte los datos de la onda.

Este comando se aplica a toda la muestra sin tener en cuenta el rango de Edición.

1. Seleccione este comando.



2. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.

Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.

Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

3. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Este comando es distinto del comando REVERSE 2-1d que sólo cambia la dirección de Reproducción sin cambiar la onda.

Link

Este comando conecta la muestra seleccionada con otra muestra.
El volumen de ambas muestras puede cambiarse gradualmente para crear un cruce suave.

Este comando conecta la muestra seleccionada con otra muestra.

El volumen de ambas muestras puede cambiarse gradualmente para crear un cruce suave (crossfade).

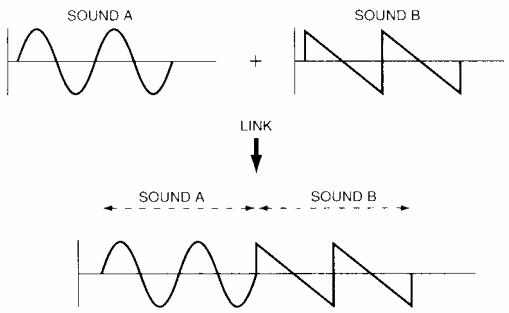
Si Front Sample es mono y Rear Sample es estéreo, ambos canales serán mezclados antes de ser procesados con el comando LINK.

Si Front Sample es estéreo y Rear Sample es mono, se pondrá una muestra idéntica en ambos canales antes de ser procesados con el comando LINK.

Si 'rear sample' es corta "Crossfade Length" no se podrá especificar el 100%.

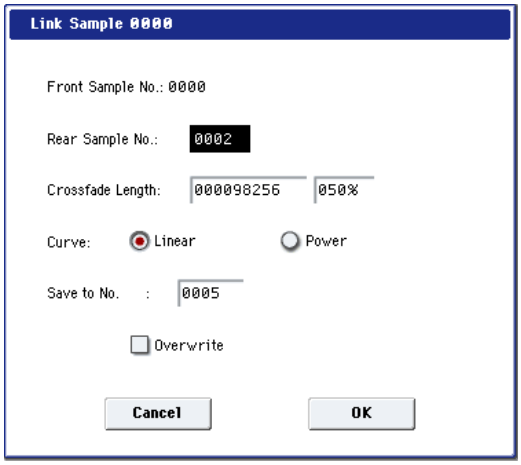
Si vincula muestras con distintas frecuencias de muestreo la muestra final tendrá la frecuencia de la muestra inicial.

Para que pueda ejecutar este comando debe existir al menos una muestra vacía.



1. Use el procedimiento explicado para seleccionar la muestra que desee.

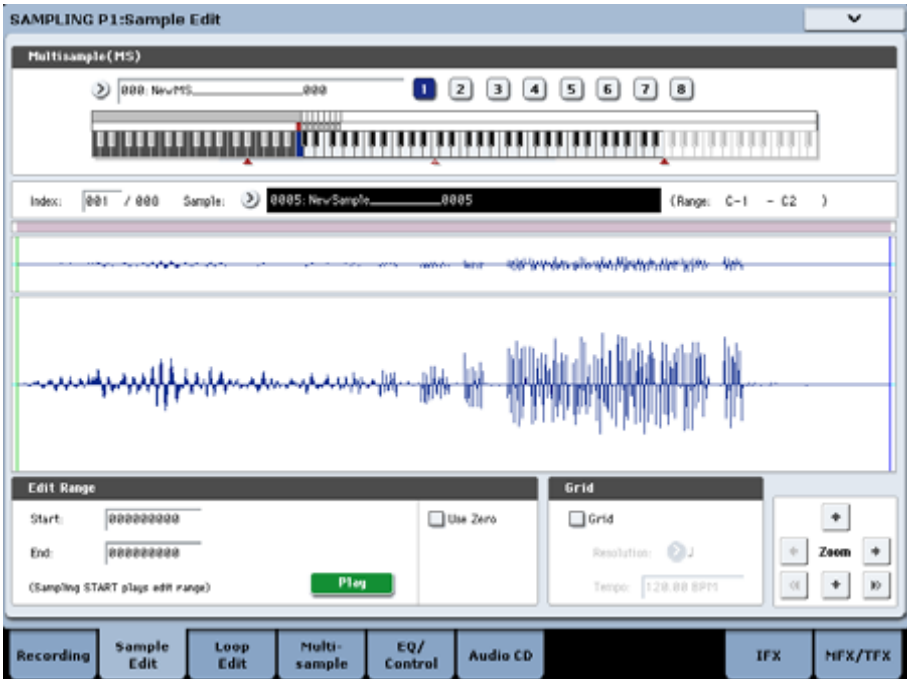
2. Seleccione este comando.



3. La muestra seleccionada en SAMPLE No. FRONT es la muestra situada delante.

4. La muestra seleccionada en SAMPLE No. REAR es la muestra situada detrás.

5. En CROSSFADE LENGTH especifique la longitud de entrecruzamiento.



6. En CURVE seleccione la curva de entrecruzamiento de volumen.

LINEAR: lineal.

POWER: no-lineal.

7. En SAVE TO No. especifique el destino de guardado.

8. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE.

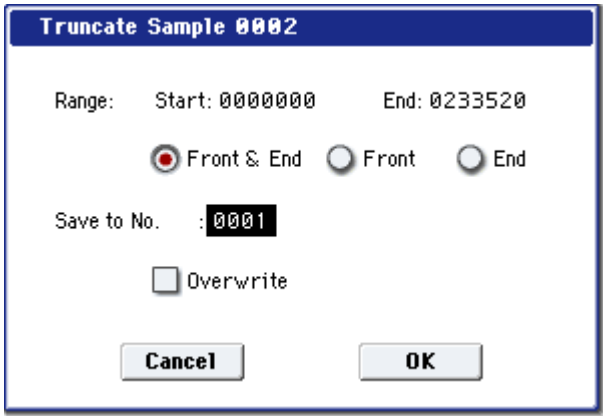
9. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Truncate

Este comando elimina datos no deseados de la onda que están fuera de START, LOOPS, y END.

1. Seleccione este comando.



2. El rango de Edición aparece en RANGE START y END.

3. Use los botones de selección para seleccionar la parte que será eliminada.

FRONT & END: se eliminará la parte anterior y posterior al rango de Edición.

FRONT: se eliminará la parte anterior al rango de Edición.

END: se eliminará la parte posterior al rango de Edición.

4. En SAVE NO. especifique el número de muestra destino.

Si OVERWRITE está seleccionado no podrá acceder a este Parámetro.

Si la muestra es estéreo debe especificar un número de muestra destino por cada canal.

5. Si desea reemplazar la muestra original con la nueva active OVERWRITE 1-1.

6. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

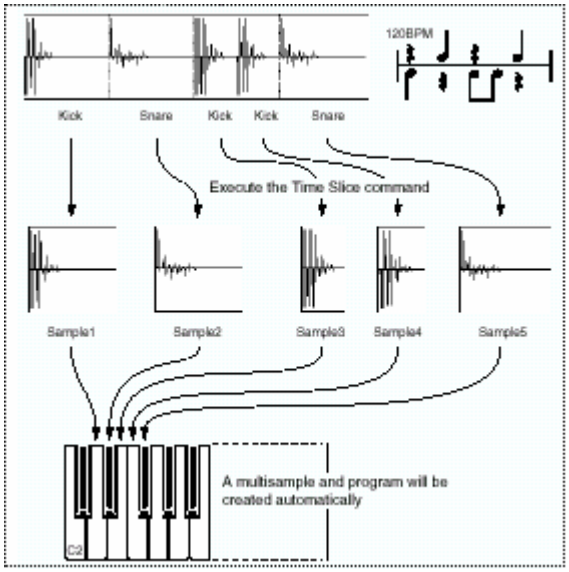
Time Slice

Time Slice detecta los ataque de una muestra rítmica y la divide automáticamente en notas individuales de percusión. Estas notas individuales forman muestras individuales y son asignadas a una multimuestra y un Programa.

A partir de ese momento podrá cambiar el tempo del bucle sin cambiar el tono. Los datos creados utilizan notas D2 y superiores.

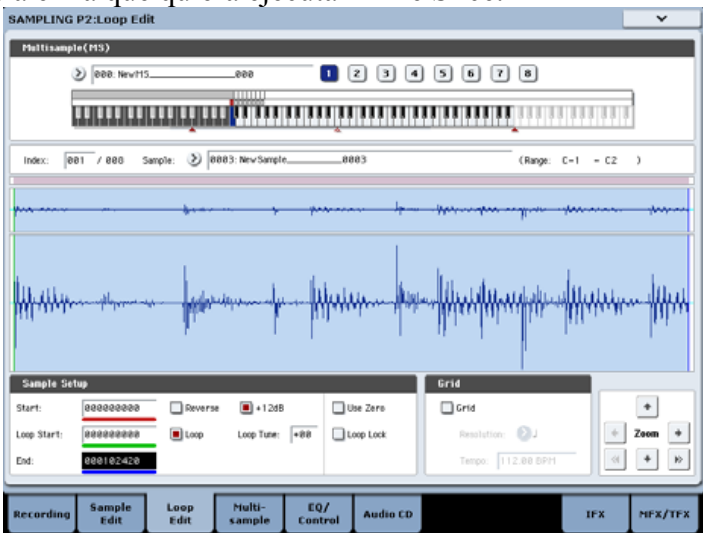
También podrá cambiar el tono del bucle sin afectar al tempo.

Este comando también se puede ejecutar el muestras estéreo.

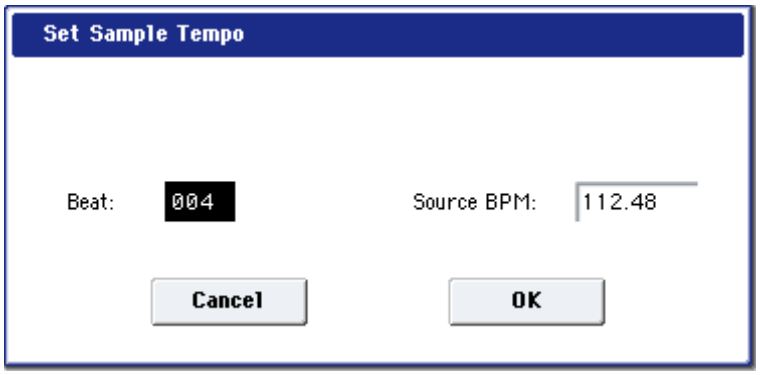


Como alternativa a “Time Slice”, el comando “Time Stretch” permite cambiar el tempo de un bucle rítmico.

1 Seleccione la muestra en la que quiera ejecutar Time Slice.



2 Seleccione Time Slice del Menú de utilidad.



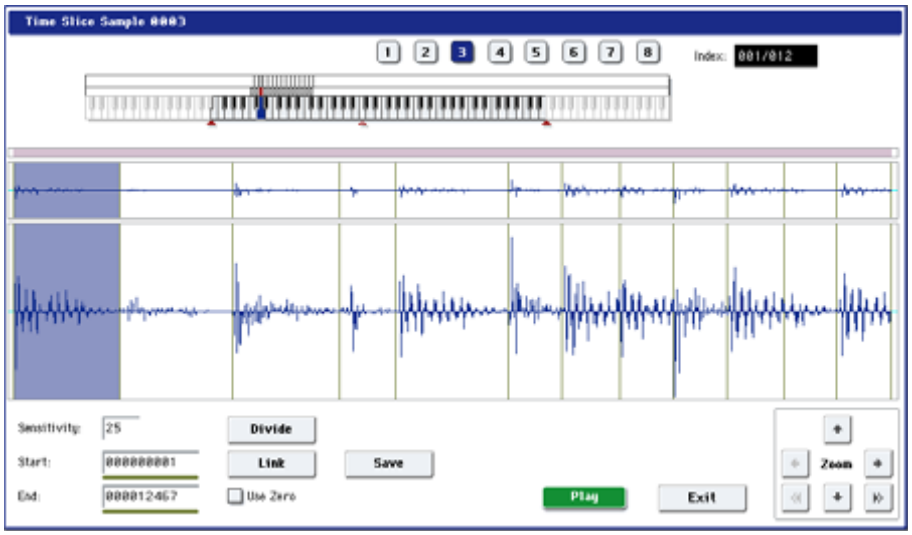
3 Especifique el número de notas negras y el tempo de la muestra.

Si conoce el Parámetro BPM de la onda ajuste “Source BPM.”. De lo contrario especifique “Beat” y se calculará el valor BPM.

Beat: Especifica el número de notas negras.
Si desea modificar el valor ajuste “Source BPM”.

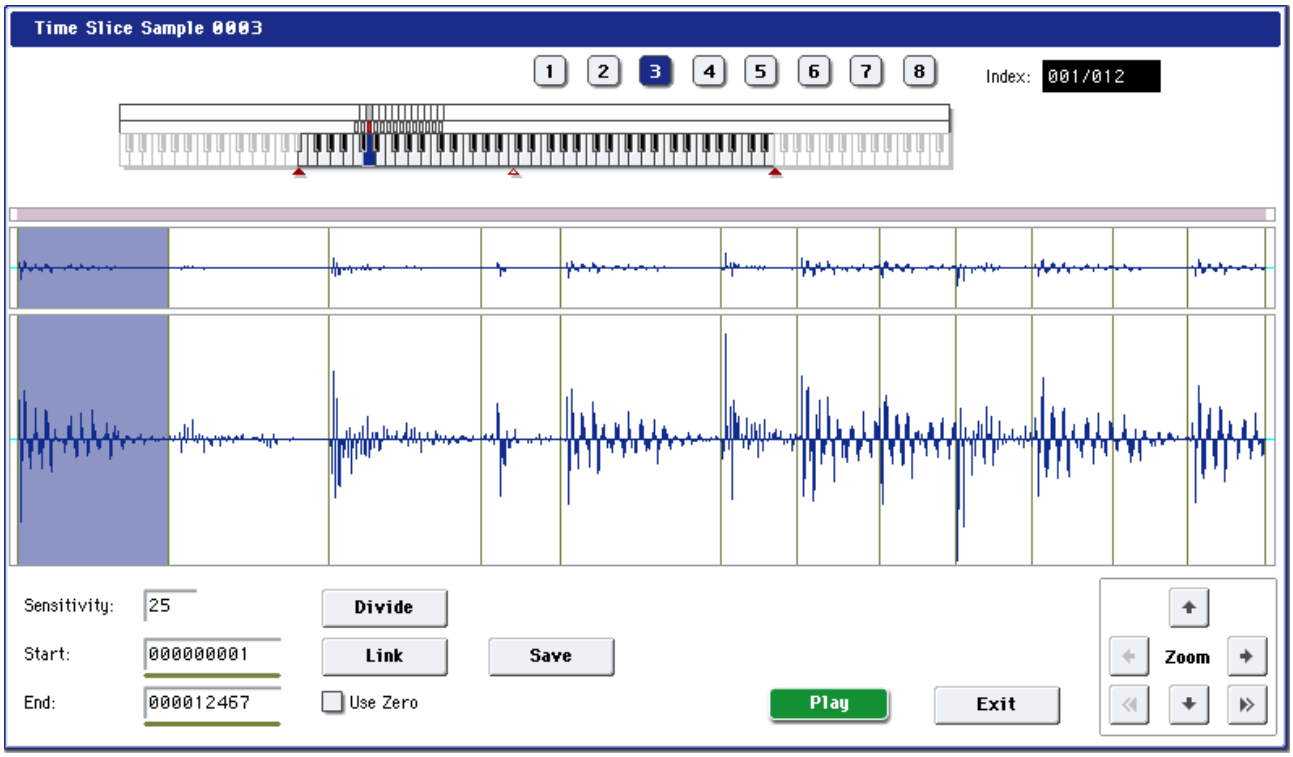
Source BPM: Especifique el tempo en la nota original.

4 Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.



Si la muestra estéreo tiene distintas longitudes en ambos canales, se añadirá silencio a la muestra más corta.

También puede reajustar “Beat” y “Source BPM”.



5 Escuche las nuevas muestras. La muestra original se asigna a C2, y las muestras individuales a D2 y superiores.

Keyboard & Index: Muestra la multimuestra que se usa temporalmente.

Index [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]:

Selección del índice de muestra.

Si lo ajusta a **Source**, se seleccionará la muestra original.

Si selecciona **xxx/yyy** podrá especifica muestras individuales.

xxx es la muestra seleccionada.

yyy es el número total de muestras divididas.

El número máximo es 90 muestras.

Pantalla de onda (Sample waveform): Muestra las divisiones que se han realizado.

ZOOM: Ajusta el Zoom.

6 Si las divisiones no son apropiadas puede ajustar el Parámetro Sensibilidad “Sensitivity”.

Sensitivity [00...30]:
Ajusta la sensibilidad de detección de ataques.

7 Realice ajustes en los lugares en que la detección de ataque no se ha realizado correctamente.
Start: Especifique la dirección inicial del índice.

End: Especifique la dirección final.
Si “Index” se ajusta a **Source**, se modificará la dirección de la onda original.

Use Zero: active este Parámetro para que la Edición coincida con pasos por cero de la onda, evitando clics y otros ruidos no deseables.

Divide: Divide la muestra seleccionada en dos.
Link: Junta dos muestras consecutivas

Sugerencias sobre bucles rítmicos y de percusión

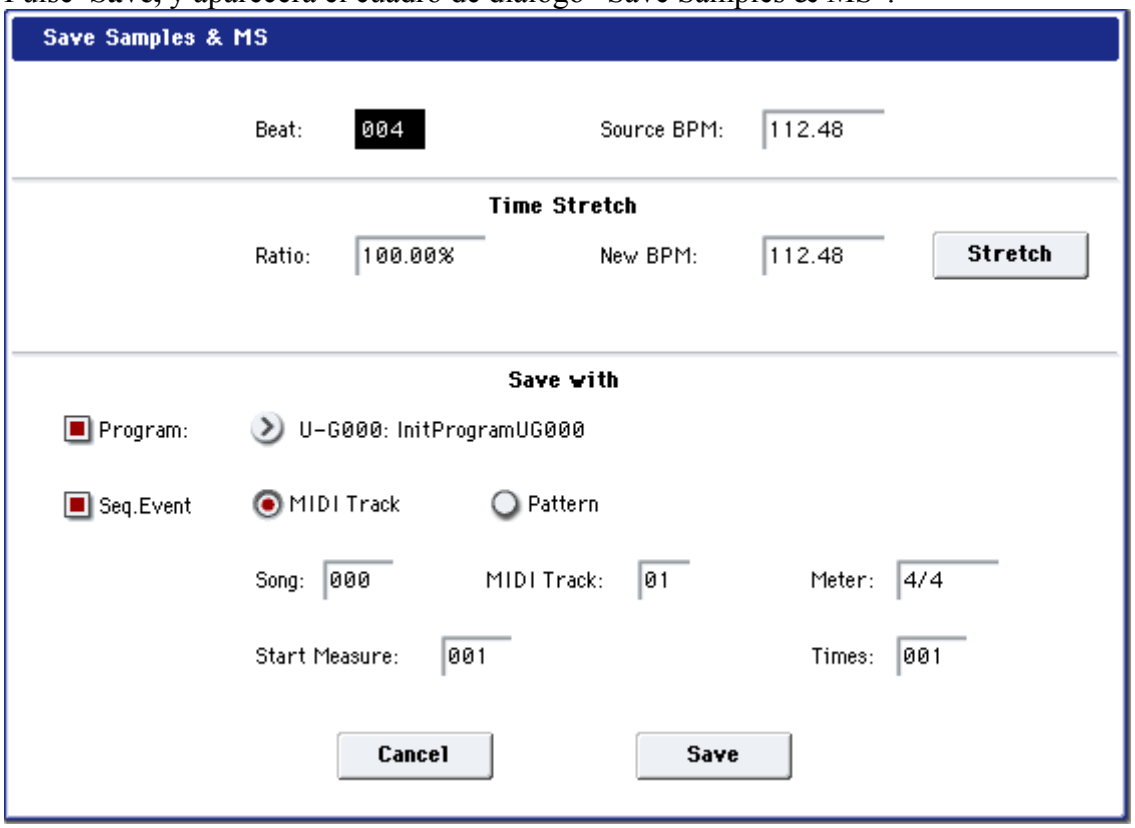
A. Divida los instrumentos de percusión de forma tan exacta como sea posible
Si la muestra no se divide con exactitud use “Sensitivity,” y “Divide” y ajuste “End” y “Start” como sea preciso.

B. Asegúrese de que cada muestra dividida tiene un claro ataque
El ataque es vital en los sonidos de percusión.

C. Evite el ruido que se puede producir al final de cada muestra dividida
Ajuste “End” y “Start” como sea preciso.

8 Guarde las muestras divididas en la multimuestra en la que han sido asignadas.

Pulse **Save,** y aparecerá el cuadro de diálogo “Save Samples & MS”.

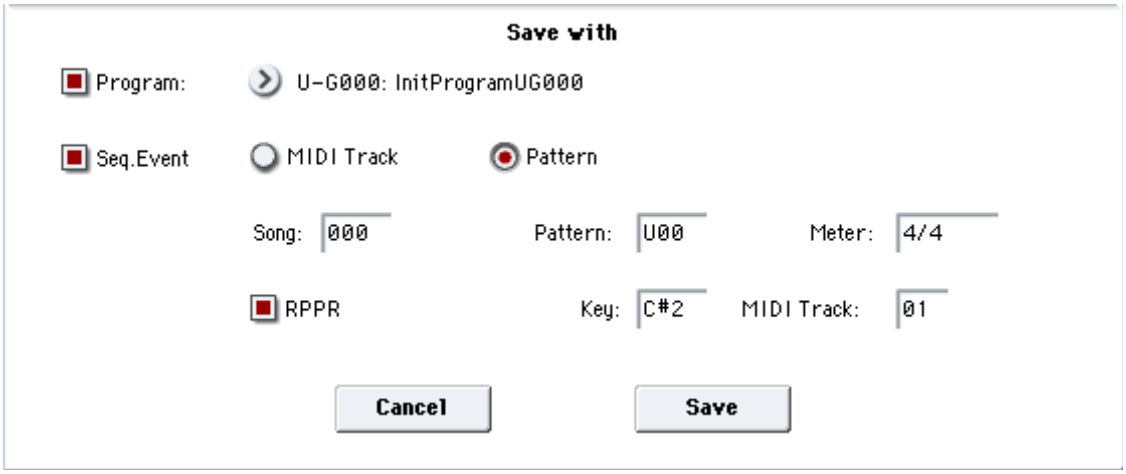


9 Use “Time Stretch” para ajustar la longitud de las muestras divididas.

Pulse **Stretch,** para aplicar expansión o reducción sin afectar al tono.
Si desea guardar la muestra dividida tal como está vaya al paso 0 sin ejecutar Time Stretch.
La función TIME STRECH puede ayudarle a evitar silencios que resultan obvios al cambiar el tempo del bucle.
Si ejecuta Time Stretch a **100**%, no cambiará la longitud pero el final de la muestra se atenuará reduciendo el ruido.

a) Ajuste **"Beat**" y **"Source BP**M." tal como se ha explicado en el paso 3.

b) Especifique la longitud de la muestra que será creada por Time Stretch.



• Para especificar la longitud como un tanto por ciento

Ajuste **"Ratio**." Valores posibles **50.00–200.00**%.

Si especifica **50.00**%, la longitud será la mitad

• Para hacer que coincida el valor tempo BPM

Use **"New BP**M" para especificar BPM
Valores posibles: 40–480.

Pulse **Stretch** para ejecutar Time Stretch.

Ajuste "Save with" para especificar los datos que serán creados al pulsar SAVE:

Program: La multimuestra será convertida a un nº de Programa.

Seq.Event: Se crearán datos de secuencia para reproducir la multimuestra.

Ajuste los Parámetros **"Son**g," **"Trac**k," y **"Mete**r".

A Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.
Si repite los pasos 6-A podrá crear tanta muestras y multimuestras como desee
Antes de ejecutar el comando TIME SLICE en una muestra larga debe dividirla primero en compases.

Time Stretch

El comando “Time Stretch” permite cambiar el tempo de un bucle rítmico sin cambiar el tono.

Puede usarlo en bucles rítmicos o partes vocales.

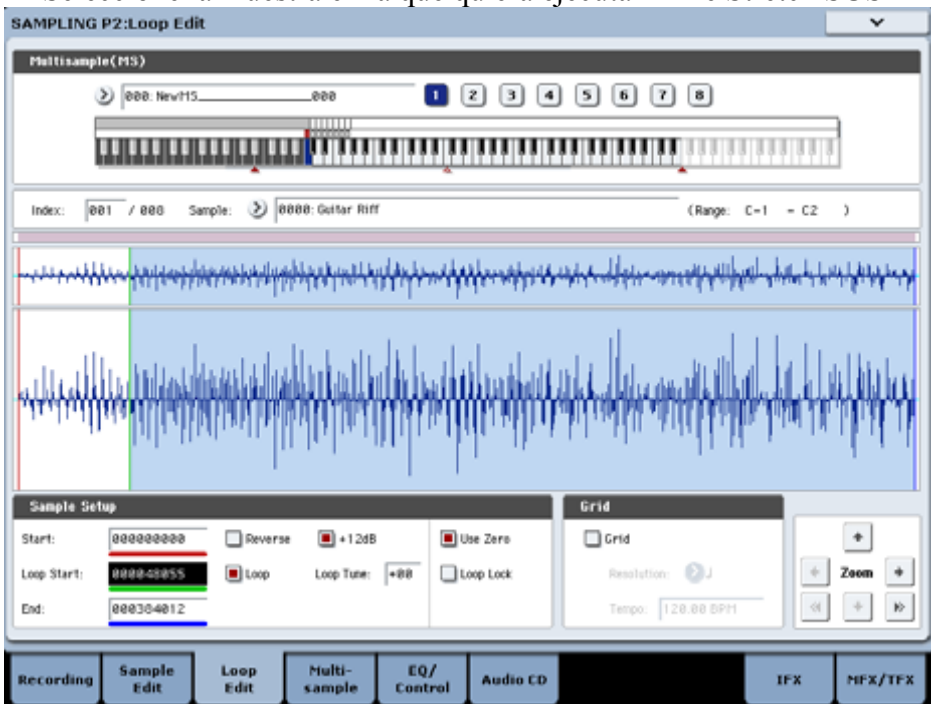
Hay dos métodos Time Stretch:

Sustaining
Este tipo es útil para sonidos sostenidos como vocales o instrumentos.

Slice
Este tipo es útil para instrumentos con caída tal como batería o percusión.

Para usar Time Stretch (Sustaining)

1 Seleccione la muestra en la que quiera ejecutar Time Stretch SUSTAINING.

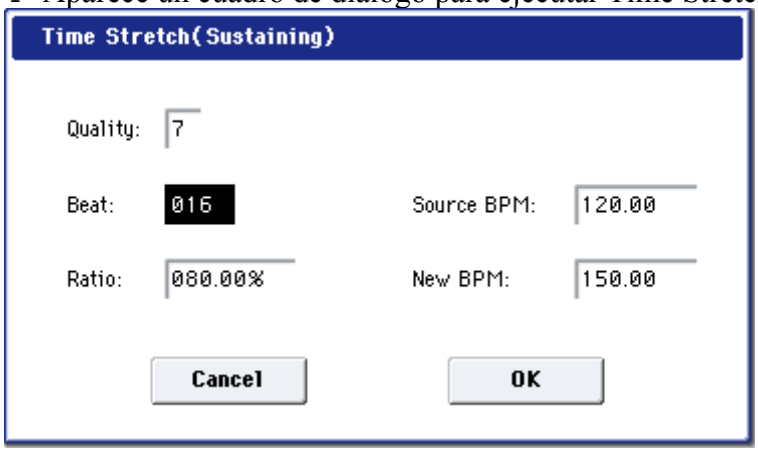


2 Seleccione Time STRETCH del Menú de Utilidad.

3 Use los botones para seleccionar **Sustaining**.

Pulse OK para ejecutar, o CANCEL para cancelar.

4 Aparece un cuadro de diálogo para ejecutar Time Stretch.



5 Ajuste **"Quality"** para especificar la calidad de audio. El rango es 0–7.

Aunque depende de la muestra valores más altos producen mejores resultados.

6 Ajuste el porcentaje de longitud.

• Para especificar la longitud como un tanto por ciento

Ajuste **"Ratio."** Valores posibles **50.00–200.00**%.

Si especifica **50.00**%, la longitud será la mitad

• Para hacer que coincida el valor tempo BPM

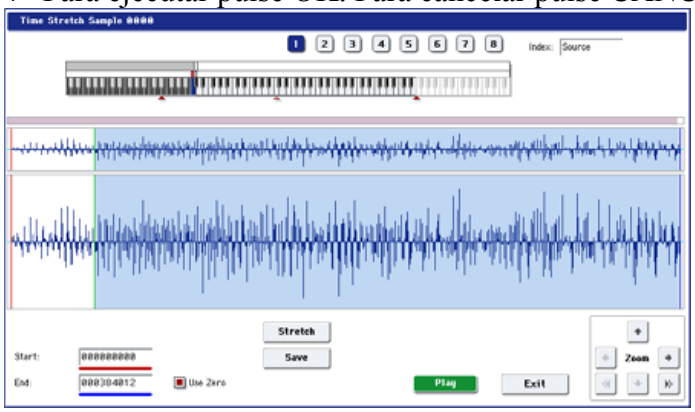
Beat: Especifica el número de notas negras.
Si desea modificar el valor ajuste "Source BPM".

Source BPM: Especifique el tempo en la nota original.

Use **"New BPM"** para especificar el valor BPM de la muestra que desea crear.

No es posible realizar cambios que hagan que "Source BPM" o "New BPM" excedan el rango de 40–480.

7 Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.



8 Escuche las nuevas muestras. La muestra original se asigna a C2, y las muestras individuales a D2 y superiores.

Keyboard & Index: Muestra la multimuestra que se usa temporalmente.

Index [Source, Result]:
Selección del índice de muestra.

Si lo ajusta a **Source**, se seleccionará la muestra original.

Si lo ajusta a **Result**, seleccionará la muestra resultante.

Pantalla de onda (Sample waveform): Muestra las divisiones que se han realizado.

ZOOM: Ajusta el Zoom.

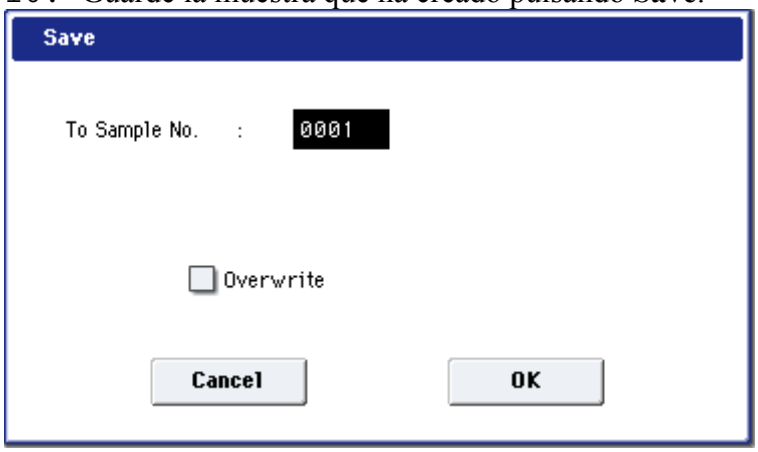
S: Start: Especifique la dirección inicial del índice.

E: End: Especifique la dirección final.
Si "Index" se ajusta a **Source**, se modificará la dirección de la onda original.

Use Zero: active este Parámetro para que la Edición coincida con pasos por cero de la onda, evitando clics y otros ruidos no deseables.

9. Pulse **Stretch** y podrá rehacer la función de nuevo como se ha descrito en el paso 6.

10. Guarde la muestra que ha creado pulsando **Save**.



En **"To Sample No**.," especifique en nº de muestra destino.

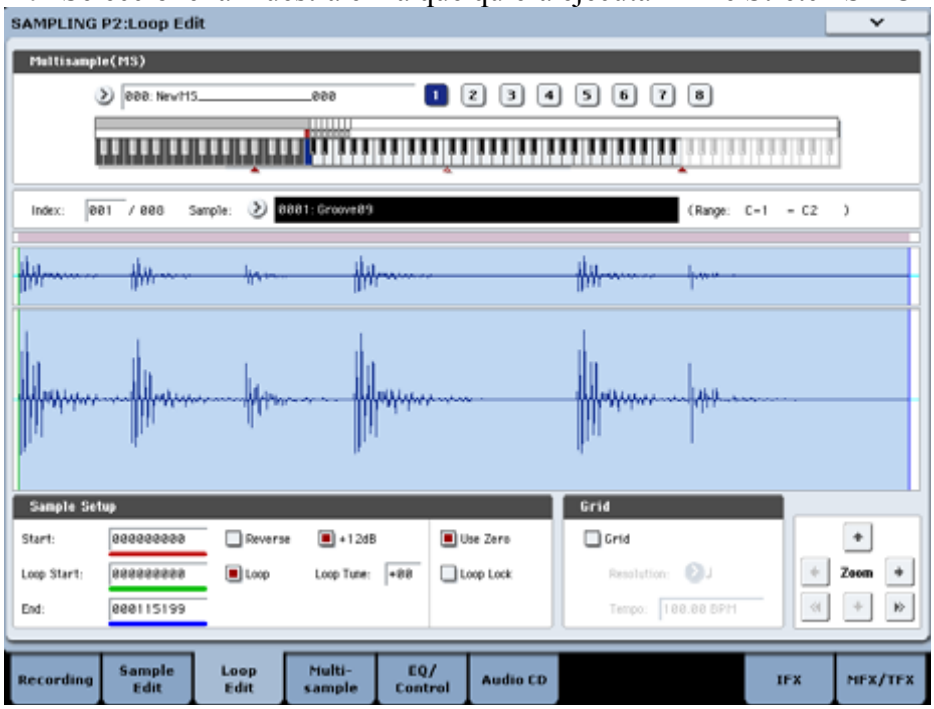
Si desea reemplazar la muestra original con la editada active **"Overwrite**."

Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

A Repita este procedimiento para crear más muestras.
B Pulse **Exit** para salir.

Para usar Time Stretch (Slice)

1. Seleccione la muestra en la que quiera ejecutar Time Stretch SLICE.



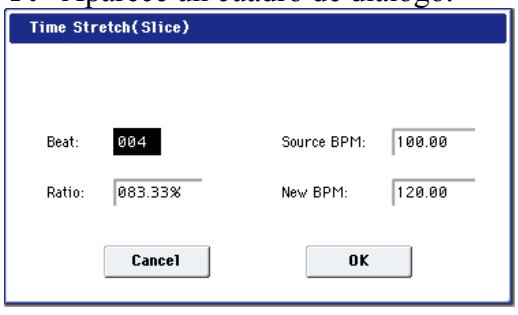
2. Seleccione Time STRETCH del Menú de Utilidad.

3. Use los botones para seleccionar **SLICE**.

Pulse OK para ejecutar, o CANCEL para cancelar.

Si la muestra estéreo tiene distintas longitudes en ambos canales, se añadirá silencio a la muestra más corta.

4. Aparece un cuadro de diálogo.



5. Especifique el número de notas negras y el tempo de la muestra.

Si conoce el Parámetro BPM de la onda ajuste “Source BPM.”. De lo contrario especifique “Beat” y se calculará el valor BPM.

Beat: Especifica el número de notas negras.
Si desea modificar el valor ajuste “Source BPM”.

Source BPM: Especifique el tempo en la nota original.

6. Ajuste la longitud de muestra que será creada por Time Stretch.

• Para especificar la longitud como un tanto por ciento

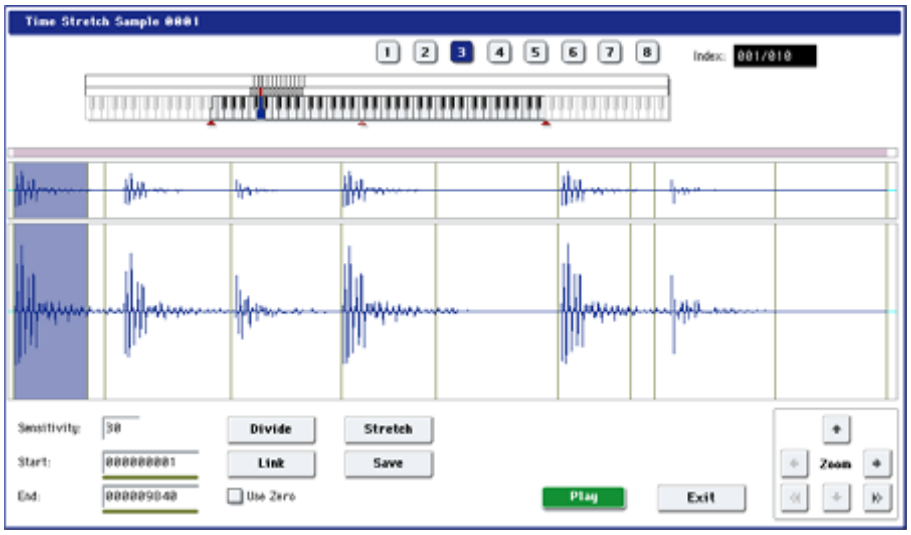
Ajuste **“Ratio.”** Valores posibles **50.00–200.00**%.
Si especifica **50.00**%, la longitud será la mitad

• Para hacer que coincida el valor tempo BPM

Use **“New BPM”** para especificar BPM

Valores posibles: 40–480.

7. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.



8. Escuche las nuevas muestras. La muestra original se asigna a C2, y las muestras individuales a D2 y superiores.

Index [Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]:
Selección del índice de muestra.

Si lo ajusta a **Source**, se seleccionará la muestra original.

Si lo ajusta a **Result**, seleccionará la muestra resultante.

Si selecciona **xxx/yyy** podrá especifica muestras individuales.

xxx es la muestra seleccionada.

yyy es el número total de muestras divididas.

El número máximo es 90 muestras.

Keyboard & Index: Muestra la multimuestra que se usa temporalmente.

Pantalla de onda (Sample waveform): Muestra las divisiones que se han realizado.

Result: muestra las divisiones verticales.

ZOOM: Ajusta el Zoom.

9. Si las divisiones no son apropiadas puede ajustar el Parámetro Sensibilidad "Sensitivity".

Sensitivity [00...20]:
Start:
End:
Use Zero:
Divide:
Link:

Consulte " Time Slice" pasos 6 y 7

10. Pulse **Stretch** para acceder al cuadro de diálogo y podrá rehacer la función Time Stretch.

A Para guardar pulse el botón **Save**,

En **"Save to No**.," especifique el nº de muestra destino.

"Overwrite" = reemplazar.

En una muestra estéreo debe especificar el destino de ambos canales.

Si desea reemplazar la muestra original con la editada active **"Overwrit**e."

Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

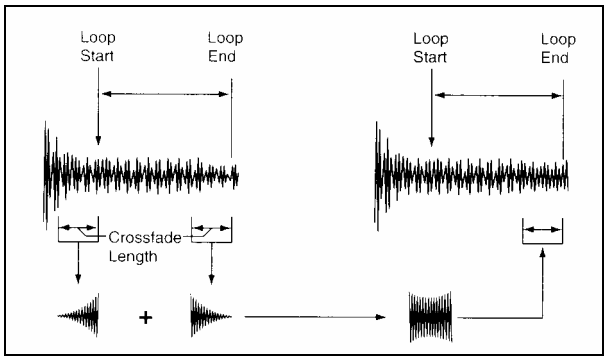
B Repita este procedimiento para crear más muestras.

C Pulse **Exit** para salir.

Crossfade Loop

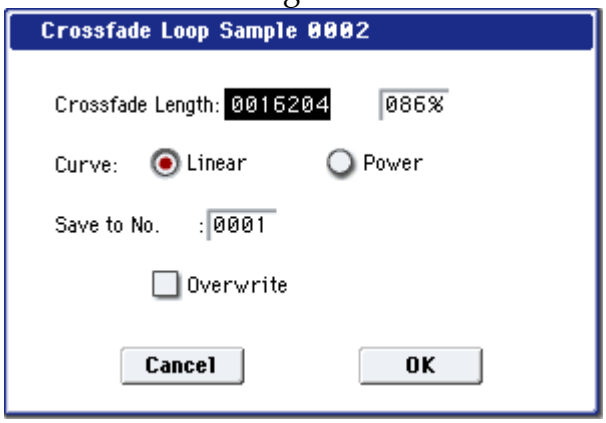
Este comando permite realizar un entrecruzamiento (crossfade) en el bucle de una muestra.

De esta forma podremos suavizar el bucle y evitar saltos de sonido.



1. Seleccione la muestra que desee.

2. En el menú de Página seleccione CROSSFADE LOOP.



3. En CROSSFADE LENGHT especifique la longitud de entrecruzamiento.

4. En CURVE ajuste la curva.

LINEAR: lineal

POWER: no-lineal

5. En Save To No. especifique el destino de guardado.

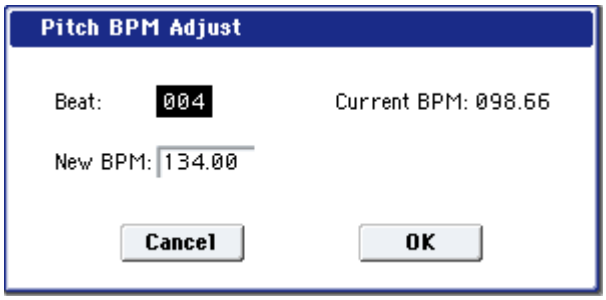
Si desea reemplazar la muestra original con la editada active **“Overwrit**e.”

6. Para ejecutar pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

Pitch BPM Adjust

Este comando modifica el valor PITCH 3-1b modificando el tono, para ajustarse a un determinado tempo BPM.

1. Seleccione este comando.



2. BEAT es el tiempo basado en notas negras.
3. CURRENT BPM: BPM base.
4. En NEW BPM especifique el nuevo valor BPM.
5. Para ejecutar pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

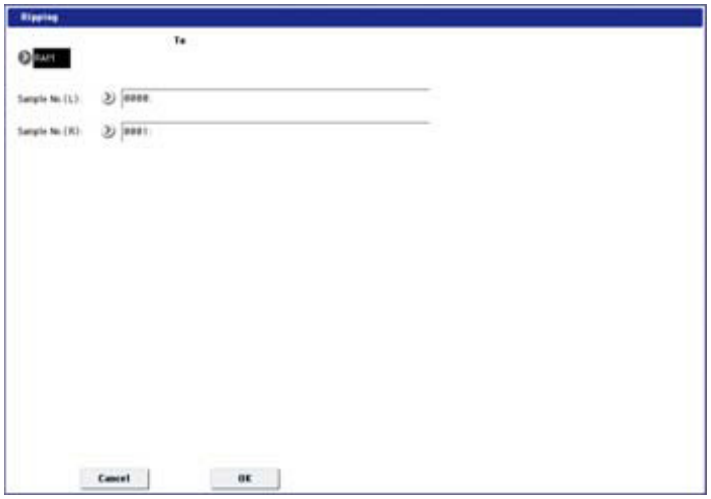
Destination

Especifica el destino y realiza la extracción digital.

Extracción a memoria RAM

1 Seleccione **"Destinatio**n".

2 **"T**o": seleccione **RA**M.



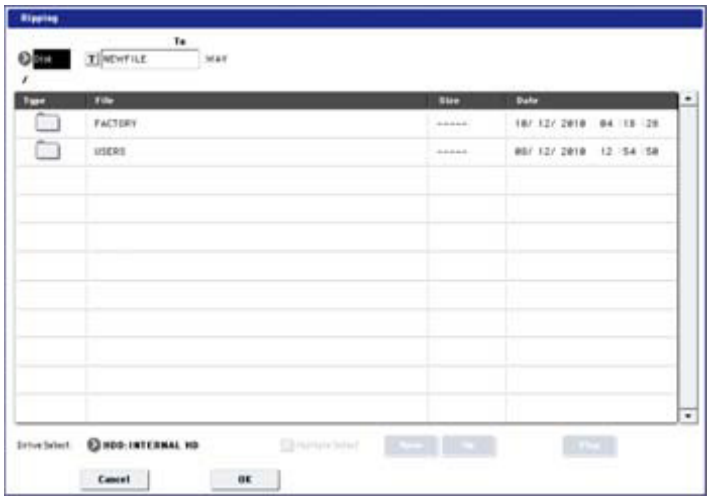
3 **"Sample No.(L**)" y **"Sample No.(R**)," especifique las muestras destino.

4 Pulse **OK** para ejecutar la extracción.

Extracción al disco duro

1 Seleccione **"Destinatio**n".

2 **"T**o": seleccione **DIS**K.



3 Especifique un nombre para el archivo WAV.

4 **"Drive selec**t," seleccione el disco destino.

5 Use **Open/Up** para seleccionar el directorio destino.

6 Pulse **OK** para ejecutar la función.

Copy Insert Effect

Este comando copia los ajustes de Efecto de inserción en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.

2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.

Si selecciona POST IFX MIXER SETTINGS se copiarán los Parámetros de cadena, envíos, etc., junto con el Efecto.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Swap Insert Effect

Este comando intercambia los ajustes de Efecto de inserción.

1. Seleccione este comando.

2. En SOURCE 1 y SOURCE 2 especifique los Efectos de inserción que desea intercambiar.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Insert IFX Slot

Insert IFX Slot está disponible en las pestañas Routing e Insert FX de la Página IFX.

Este comando inserta un slot IFX.

Permite reconfigurar los Efectos de inserción.

Cut IFX Slot

Está disponible en las pestañas Routing e Insert FX de la Página IFX.

Este comando corta o elimina un slot IFX.

Permite reconfigurar los Efectos de inserción.

Clean Up IFX Routings

Clean Up IFX Routings está disponible en las pestañas Insert FX y Track View de la Página IFX.

Este comando arregla automáticamente los slots IFX para que sean consecutivos y También arregla los Efectos en una cadena discontinua de manera que sean consecutivos.

Copy Master/Total

Este comando copia los ajustes de Efecto principales o Totales en los distintos modos.

1. Seleccione este comando.

2. En FROM especifique el origen de copia.

3. Seleccione el Efecto que desea copiar.

4. Seleccione el destino de copia.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Swap MFX/TFX

Este comando intercambia los ajustes de Efectos principales o totales.

1. Seleccione este comando.

2. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Write FX Preset

Write FX Preset está disponible en las Páginas IFX 1–12, MFX 1 y 2, y TFX 1 y 2.
Este comando guarda el Preset de Efectos actual.

Modo Global

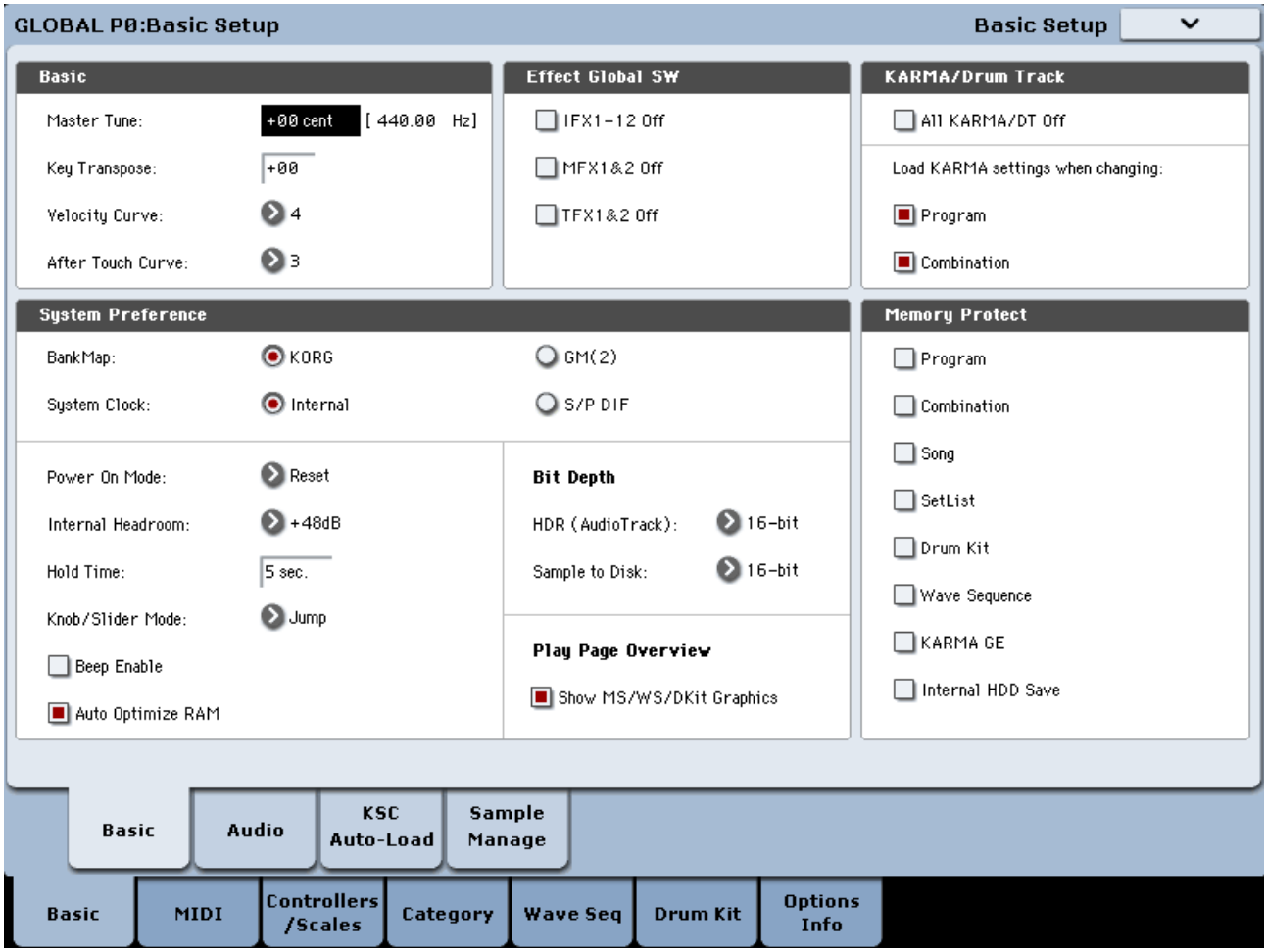
El modo Global le permite realizar los siguientes ajustes y operaciones que afectan a la funcionalidad de todo el KRONOS.

Los ajustes del modo Global se perderán al apagar la unidad. Asegúrese de guardar los datos tal como se describe en este capítulo.

El modo Global no tiene función de Comparación.

Global P0: Basic Setup

0–1: Basic



0–1a: Basic

Master Tune [–50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

Ajuste este Parámetro cuando necesite afinar el KRONOS con otro instrumento.

El tono estándar es La=440Hz.

Valores positivos (+) subirán el tono.

Valores negativos (-) bajarán el tono.

0 = Afinación estándar La4=440Hz.

Key Transpose -12…+12

Ajuste este Parámetro cuando desee transponer el tono de una canción.

Puede transponer en pasos de 1 semitono.

Valores positivos (+) subirán el tono.

Valores negativos (-) bajarán el tono.

Velocity curve 1-8

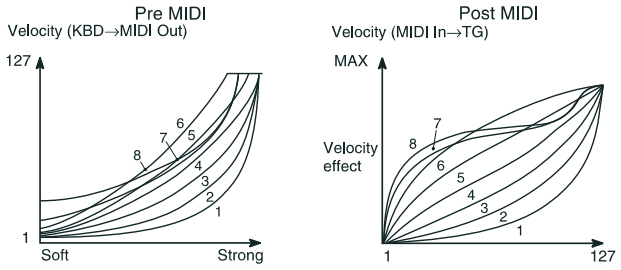
Este Parámetro le permite ajustar la respuesta de velocidad.

Con un valor bajo, es necesario tocar fuerte para alcanzar el valor máximo.

Con un valor alto, el valor máximo será alcanzado con un toque suave (sensible).

Seleccione una de las ocho curvas para que se adapte a su estilo de tocar.

Esta Función afecta a los datos reproducidos por el generador de tono, a los datos MIDI Out y a los datos reproducidos por el Secuenciador. No afecta a los datos MIDI In ni a los reproducidos por el Secuenciador.



Las curvas 7 y 8 están indicadas cuando no necesite velocidad, o cuando desea que la intensidad del sonido sea uniforme, ya que los cambios no resultan evidentes al tocar moderadamente. No obstante, resultan difíciles de controlar, ya que al tocar suavemente se producen cambios significativos.

Las curvas 1 y 2, producen un efecto claro al tocar fuerte. Las curvas 3, 4 y 5 son curvas estándar.

La curva 6 produce un efecto evidente al tocar moderadamente.

La curva 8 es similar a la 7, pero ligeramente más plana.

After Touch curve 1-8

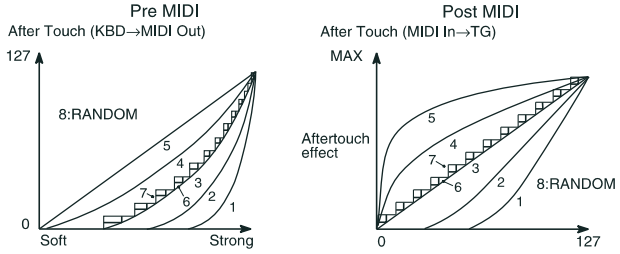
Este Parámetro le permite ajustar la respuesta de Presión.

Con un ajuste bajo, el teclado debe presionarse fuertemente para activar la Presión (insensible).

Con un valor alto, una presión suave activará la Presión (sensible).

Seleccione una de las ocho curvas que mejor se adapte a su estilo.

Esta Función afecta a los datos reproducidos por el generador de tono, a los datos MIDI Out y a los datos reproducidos por el Secuenciador. No afecta a los datos MIDI In ni a los reproducidos por el Secuenciador.



Con las curvas 1 y 2, producen un efecto claro al tocar fuerte. Las curvas 3, y 4 son curvas estándar.

Con la curva 5, un toque moderado produce un efecto claro.

Las curvas 6 y 7 cambian en pasos de 24 y 12 respectivamente.

Para ahorrar memoria de Secuenciador cuando grabe, utilice las curvas 6 ó 7. No obstante, si nota que la Presión cambia abruptamente, utilice las curvas 1 a 5.

La curva 7 cambia en pasos de 12, y le permite cambiar el tono en semitonos cuando el cambio de tono por Presión está en una octava.

La curva 8 es aleatoria. Puede usarla cuando desee obtener un efecto especial o lograr un cambio de tono irregular por Presión.

0–1b: Effect Global SW

IFX

Especifica si los Efectos de Inserción estarán desactivados.

Activada: todos los Efectos de inserción estarán desactivados.

Desactivada: los Efectos de inserción tendrán el estado definido en cada Modo.

MFX

Especifica si los Efectos Principales estarán desactivados.

Activada: Efecto desactivado.

Desactivada: Efecto activado.

TFX

Especifica si los Efectos Totales estarán desactivados.

Activada: Efecto desactivado.

Desactivada: Efecto activado.

0–1c: KARMA

All KARMA Off [Off, On]

Si la casilla “All KARMA Off” está activada, todas las funciones KARMA quedarán desactivadas.

KARMA no funcionará aunque el conmutador KARMA ON/OFF esté activado.

Program

Activado: al seleccionar un Programa diferente se aplicarán los ajustes KARMA del nuevo Programa.

Desactivado: el estado de KARMA no cambiará al cambiar de Programa.

Combi

Activado: al seleccionar una Combinación diferente se aplicarán los ajustes KARMA de la nueva Combinación.

Desactivado: el estado de KARMA no cambiará al cambiar de Combinación.

0–1d: System Preference

Bank Map [KORG, GM(2)]

Selecciona el mapa de banco.

Bank	Bank Map: Korg	Map: GM(2)
INT–A	00. 00	63. 00
INT–B	00. 01	63. 01
INT–C	00. 02	63. 02
INT–D	00. 03	63. 03
INT–E	00. 04	63. 04
INT–F	00. 05	63. 05

Bank	Bank Map: Korg	Map: GM(2)
INT–G,	121. 00 (56. 00 also accepted)	121. 00 (56. 00 and 00. 00 also accepted)
g(1)...g(9)	121. 01...09	
g(d)	120. 00 (62. 00 also accepted)	
USER–A	00. 08	63. 08
USER–B	00. 09	63. 09
USER–C	00. 10	63. 10
USER–D	00. 11	63. 11
USER–E	00. 12	63. 12
USER–F	00. 13	63. 13
USER–G	00. 14	63. 14

Banco	**Tipo de banco**
INT–A	EXi sólo
INT–B…INT–F	HD-1 sólo
INT–G, g(1)…g(9), g(d)	GM2 (HD-1) G: GM2 g(1)…g(9): GM2 variación g(d): GM2 Batería
USER–A & G	HD-1 o Exi
USER–B…USER–F	HD-1 o EXi

System Clock

Este Parámetro ajusta la fuente de reloj que se usa para la sincronización.

INTERNAL: se usará el reloj interno del KRONOS.

SPDIF: El KRONOS usará la señal de sincronización SPDIF.

📖 Si los datos no se reciben correctamente aparecerá un mensaje de error.

Power On Mode Reset, Memorize

Especifica la condición al encender el KRONOS.

RESET: se seleccionará modo de Combinación P:0.

MEMORIZE: aparecerá el estado antes de apagar la unidad.

Este comando no memoriza ningún tipo de Edición. Asegúrese de guardar los cambios antes de apagar el KRONOS.

Internal Headroom [Standard, +12dB, +24dB, +36dB, +48dB]

KRONOS usa un procesado de 32 bits con punto flotante, lo cual puede conseguir un rango dinámico interno de nada menos que 1,500dB.
El Ajuste STANDARD es el normal.

Knob/Slider Mode [Jump, Catch]

Ajusta el comportamiento de los deslizantes y botones.
Jump: el valor cambiará al cambiar la posición del controlador.
Catch: el valor sólo cambiará cuando haya movido el controlador a la posición que coincida con el valor actual.

Beep Enable [Off, On]

Active la casilla "Beep Enable" en la Página Global P0: Basic Setup

Auto Optimize RAM [Off, On]

Activada: la memoria RAM será automáticamente optimizada al finalizar el muestreo.

Bit Depth

HDR (Audio Track) [16-bit, 24-bit]

Esto establece la profundidad de bits para pistas de audio recién grabadas. No altera las pistas grabadas anteriormente. Los archivos de 24-bit ofrecen mayor fidelidad, pero ocupan el 50% más de espacio en disco.

Sample to Disk [16-bit, 24-bit]

Esto establece la profundidad de bits para el muestreo en disco. Tenga en cuenta que esto no afecta el muestreo a RAM. Este mismo parámetro aparece en las páginas de configuración de muestreo en el programa, combinación, secuenciador y sampling; los cambios en un solo lugar se reflejan en todas partes.

0–1e: Memory Protect

Program

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de Programa.

Activada: la memoria de Programa estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Guardar Programa

Recibir volcados de Programas mediante MIDI

Cargar datos de Programa desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

Combination

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de Combinación.

Activada: la memoria de Combinación estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Guardar Combinación

Recibir volcados de Combinación mediante MIDI

Cargar datos de Combinación desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

Song

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de canción.

Activada: la memoria de canción estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Grabar en secuenciador

Recibir volcados de canción mediante MIDI

Cargar datos de canción desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

Drum Kit

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de batería.

Activada: la memoria de batería estará protegida y no se podrán guardar los siguientes datos:

Guardar batería

Recibir volcados de batería mediante MIDI

Cargar datos de batería desde disco

Desactivada: se podrán guardar datos.

Wave Sequence

Este Parámetro protege el contenido de la memoria de secuencia de onda.

Activada: la memoria de secuencia de onda estará protegida.

Desactivada: se podrán guardar datos.

Internal HDD Save

Este Parámetro protege el contenido de la escritura en disco duro interno.

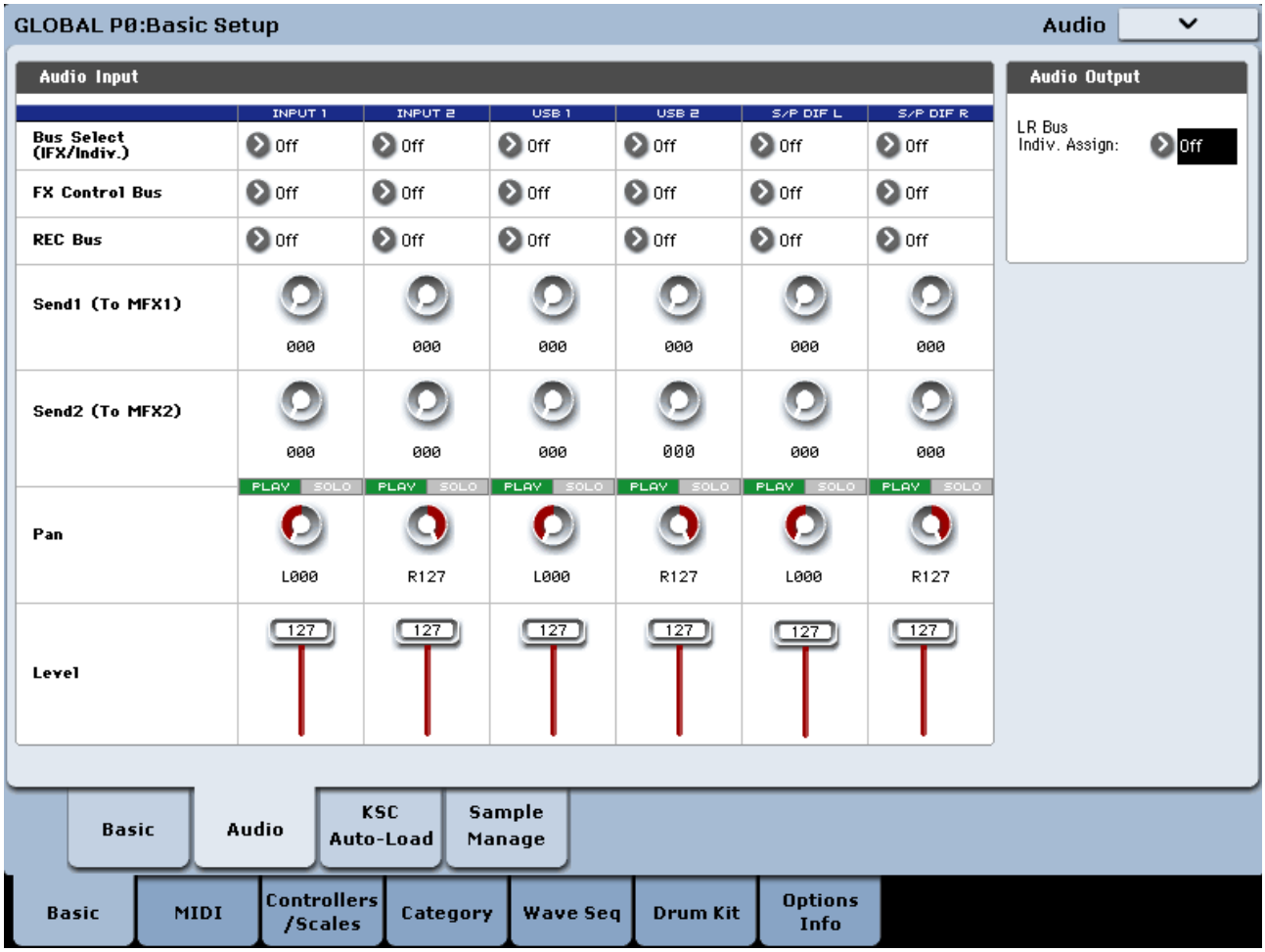
Activada: no se pueden guardar datos en disco duro interno.

Desactivada: se podrán guardar datos.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–2: Audio Input



Input1...2, S/P DIF L, S/P DIF R

Input 1...2: Entradas de audio analógicas INPUT 1–2.
Son entradas de audio que se utilizan para grabar sonidos mediante la función SAMPLING, o bien para aplicar los Efectos del KRONOS a fuentes externas de sonido.

SPDIF L, R: Conexiones ópticas 24-bit S/P DIF con resolución de 48 kHz. Asegúrese de usar cables ópticos para audio digital de alta calidad. Para más información, consulte el Parámetro SYSTEM CLOCK.

Bus Select (IFX/Indiv.)

Especifica el bus de salida de cada señal de audio.
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún bus.
Pero puede grabar la señal de audio usando P0: Play/REC– Audio Track Mixer, Parámetro "REC Source": Audio Input 1–2, S/P DIF L, S/P DIF R.
L/R: la señal de entrada de audio se envía al bus L/R.
Permite grabar los sonidos internos de KRONOS junto con la entrada de audio.
Ajuste "REC Source": L/R.
IFX1...12: la señal de entrada de audio se envía al bus IFX1–12.
Elija esta opción cuando desee aplicar un Efecto de inserción durante la Grabación.

Ajuste “REC Source” para que coincida con el Ajuste de post-IFX “Bus Select”.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: la señal de entrada de audio se envía en mono a INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, u 8.
1/2, 3/4, 5/6, 7/8: la señal de entrada de audio se envía en estéreo mediante el Parámetro “Pan” a INDIVIDUAL 1 / 2, 3 / 4, 5 / 6, o 7 / 8.
Ajuste “REC Source” al valor INDIV. correspondiente.
Si cambia “Bus Select (IFX/Indiv.)” desde Off a L/R o IFX, el nivel de volumen puede subir abruptamente. Tenga precaución.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)
La señal de entrada de audio se envía al bus FX Control bus (2 canales estéreo (FX Ctrl1, 2).

Bus de Grabación: REC Bus
La señal de entrada de audio se envía a los buses REC: 4 canales mono: 1, 2, 3, 4.
Los buses REC son buses internos de Grabación para la Grabación de audio o sampling.
Debe elegir un REC bus como “Source Bus.”
Off: la señal de entrada de audio no se envía a ningún REC BUS.
Es el Ajuste normal.
1, 2, 3, 4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus especificado.
El Parámetro PAN se ignora.
1/2, 3/4: la señal de entrada de audio se envía al REC bus en estéreo de acuerdo con el Parámetro “Pan”.

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)
Especifican el nivel al cual **la señal de entrada de audio se envía a los Efectos MASTER.**
“Send1 (to MFX1)” envía la señal al Efecto MASTER 1.
“Send2 (to MFX2)” envía la señal al Efecto MASTER 2.
Si “Bus Select (IFX/Indiv.)” se Ajusta a IFX1–12, los niveles de envío a los Efectos MASTER son especificados por los Ajustes “Send1” y “Send2” que siguen IFX1–12.

PLAY/MUTE
Reproducción o silencio.

SOLO On/Off
Entrada de audio solista.

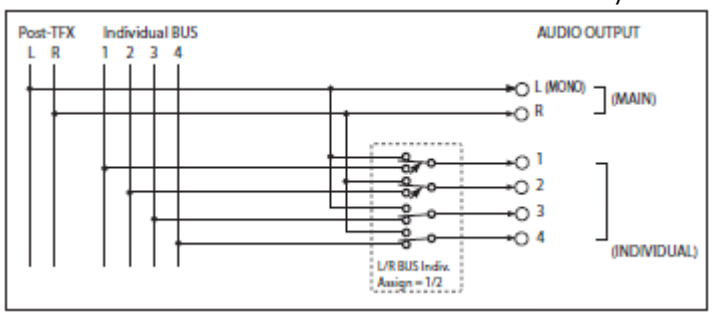
Pan
Panorama.

Level
Especifica el nivel de la entrada de audio.
Normalmente debe estar en 127.
Si no está usando las entradas de audio Ajuste “Bus Select (IFX/Indiv)” a off, o Ajuste “Level” to 0, para evitar cualquier ruido residual.
También debe Ajustar **REC Bus y** “FX Control Bus” a OFF si no los está usando.
Si no usa las entradas de audio, debe ponerlas en LINE, y su Ajuste de nivel 'level' a MIN.

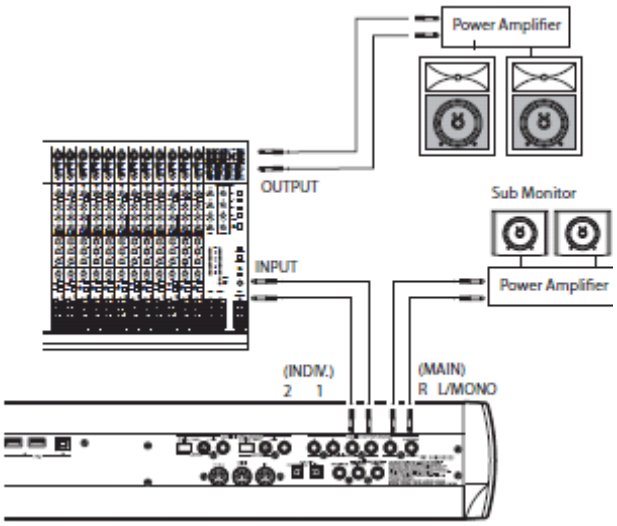
0–2b: Audio Output

L/R Bus Indiv. Assign [Off, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8]

Permite enviar simultáneamente la salida L/R a Indiv. 1/2, 3/4.



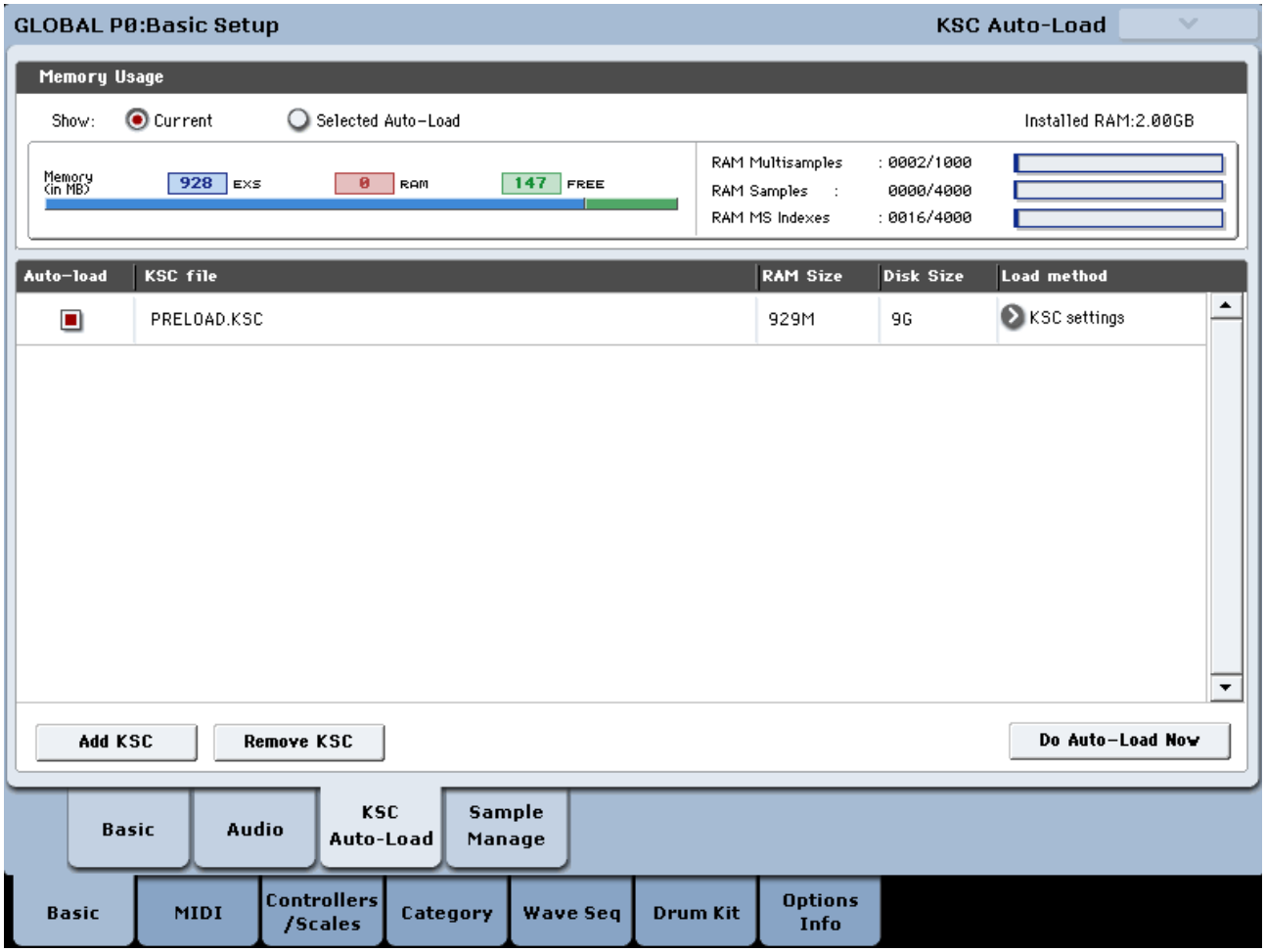
Puede realizar por ejemplo las siguientes conexiones:



Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

0–3: KSC Auto-Load



Cargar automáticamente RAM y Exs

Añadir un KSC a la lista

1. Vaya a la página **Global Basic—KSC Auto-Load**.

2. Presione el botón de agregar KSC **Add KSC**. Aparece el cuadro de diálogo de agregar archivo KSC, permitiéndole seleccionar archivos KSC del disco.

3. Seleccione los archivos KSC deseados.
Puede utilizar selección múltiple para elegir más de un archivo, si lo desea.

4. Pulse Agregar **Add**.

Seleccionar el KSC que será cargado

1. Active o desactive Auto-load junto al nombre del KSC en la lista.

Aplicar cambios inmediatamente

Normalmente, la configuración de cargar automáticamente afectan tras el próximo reinicio.

También puede cargar y Descargar KSCs inmediatamente.

Importante: esto borrará todos los datos RAM y EXs en memoria. Si usted tiene cualquier edición sin guardar en RAM o datos, asegúrese de guardar los cambios antes de continuar

1. Pulse **Do Auto-load Now**.
Aparece un cuadro de diálogo de confirmación.

2. Haga clic en OK.

Cargar en memoria RAM o memoria Virtual

El método de carga **Load Method** establece la forma preferida para cargar muestras del KSC: cargar en la memoria RAM, o utilizar la memoria Virtual.

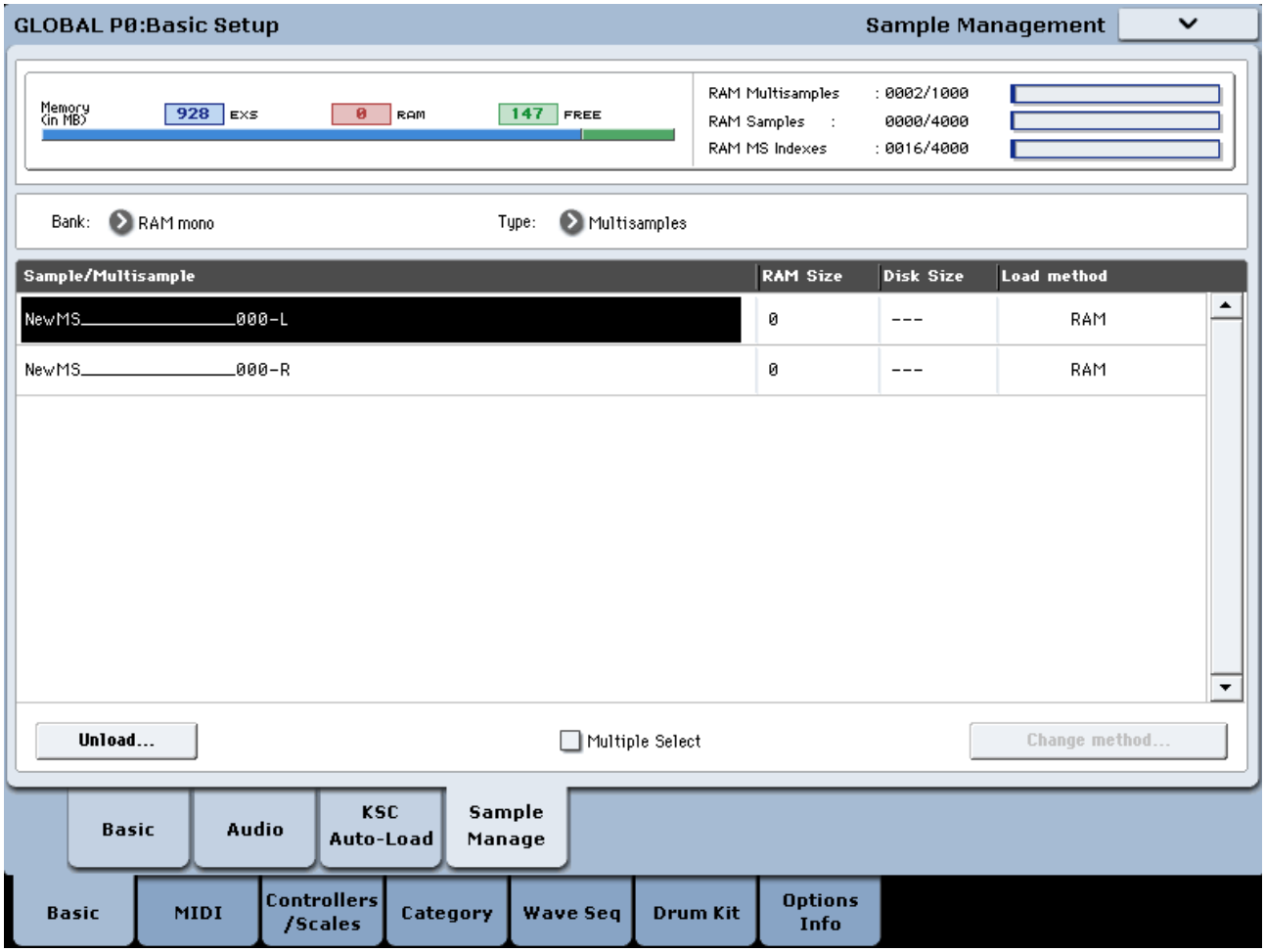
Estos valores se aplican sólo a los datos de EXs; las muestras de usuario siempre se cargan en la memoria RAM.

RAM: Las muestras se cargarán en la memoria RAM. Esto tiene la ventaja de permitir la reproducción inversa de muestra.
Memoria virtual: Las muestras son cargadas en la memoria Virtual.

KSC Settings: KSCs pueden almacenar la configuración de método de carga **Load method** separadas para cada multimuestra o muestra de batería, en función de la configuración cuando se guardó el KSC.

Establecer el método de carga **Load method** KSC utiliza estos valores individuales.

0–4: Sample Management



Cargar en memoria RAM o memoria Virtual

El método de carga **Load Method** establece la forma preferida para cargar muestras del KSC: cargar en la memoria RAM, o utilizar la memoria Virtual.

Estos valores se aplican sólo a los datos de EXs; las muestras de usuario siempre se cargan en la memoria RAM.

RAM: Las muestras se cargarán en la memoria RAM. Esto tiene la ventaja de permitir la reproducción inversa de muestra.
Memoria virtual: Las muestras son cargadas en la memoria Virtual.

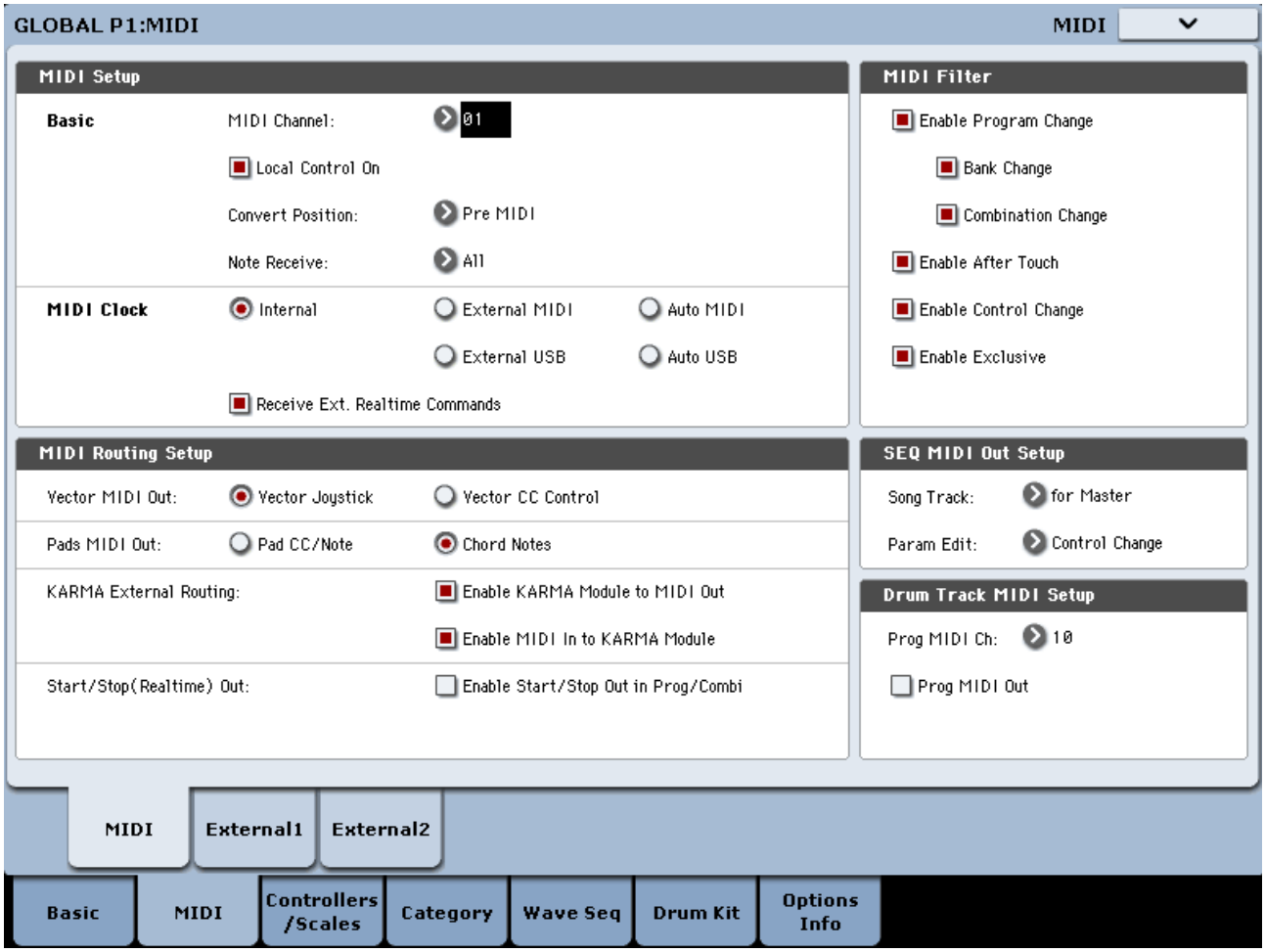
KSC Settings: KSCs pueden almacenar la configuración de método de carga **Load method** separadas para cada multimuestra o muestra de batería, en función de la configuración cuando se guardó el KSC.

Establecer el método de carga **Load method** KSC utiliza estos valores individuales.

Global P1: MIDI

Parámetros MIDI que afectan a todo el KRONOS.

1–1: MIDI



1–1a: MIDI Setup

Basic:

MIDI Channel (Global MIDI Channel) [1…16]

MIDI El canal MIDI Global se usa en el Modo de Programa para recibir datos musicales, en el Modo de Combinación para seleccionar Combinaciones, en todos los modos para controlar los Efectos principales, y es el canal en el que se reciben y transmiten los datos de Sistema Exclusivo.

Acerca de la Recepción MIDI

En el Modo de Programa, el **KRONOS** produce sonido en respuesta a mensajes recibidos en el canal MIDI Global. En los modos de Combinación, los mensajes MIDI recibidos en cada canal harán sonar el Timbre o la Pista correspondiente.

En el Modo de Combinación, los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán Combinaciones.

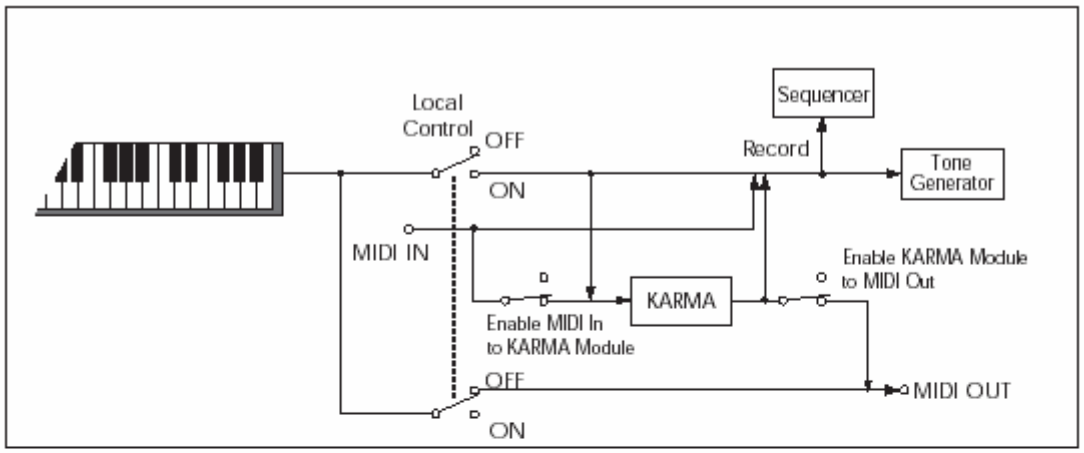
El canal MIDI Global también le permite controlar los Efectos principales.

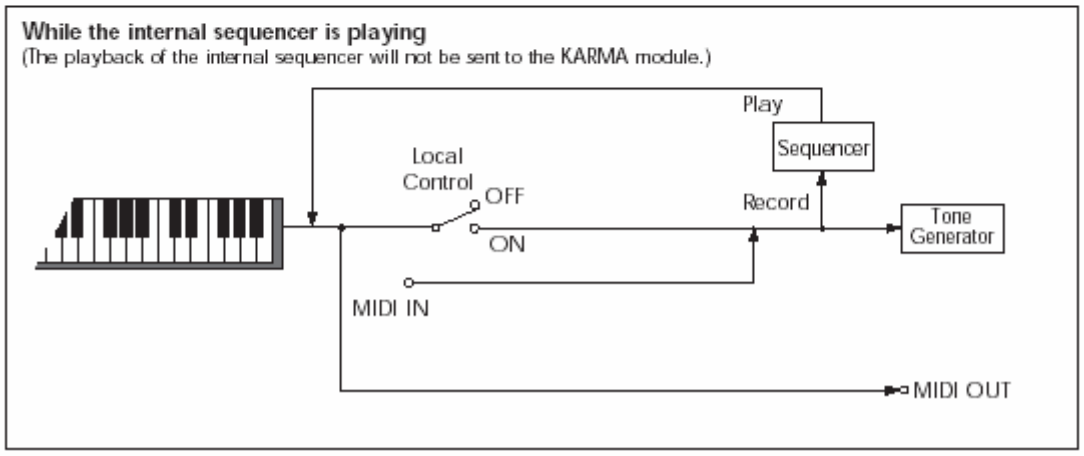
Para controlar los Efectos de inserción, de una Combinación, transmita los mensajes en el canal MIDI del Timbre o Pista.

Local Control ON

Desactivado: el teclado y los controladores serán desconectados del generador de tono. Los datos de interpretación serán transmitidos por el MIDI Out.

Normalmente estará Activado, pero cuando se conecta un Secuenciador, se suele dejar desactivado para evitar que se dupliquen notas al recibirlas del Secuenciador y del teclado.



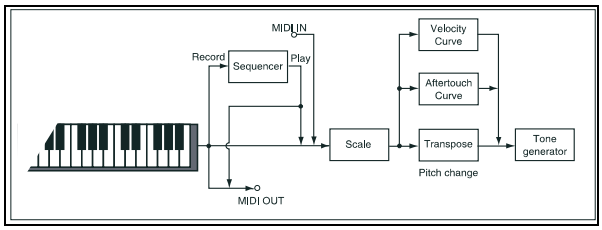


Convert Position Pre MIDI, Post MIDI

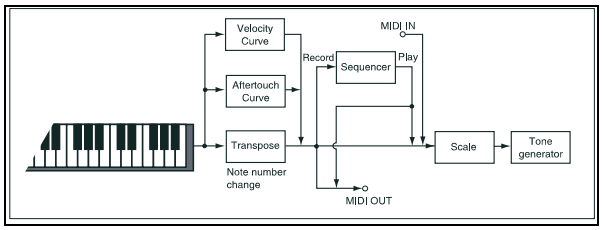
Especifique cómo serán aplicadas la transposición, curva de velocidad y presión de teclado.

Si está usando el teclado del KRONOS para el propio KRONOS, este Parámetro es indiferente.

Post MIDI: transposición, curva de velocidad y presión de teclado serán aplicadas justo después del teclado del KRONOS y transmitidas por el MIDI Out.



Pre MIDI: transposición, curva de velocidad y presión de teclado serán aplicadas justo antes del generador de tono del KRONOS y por tanto los datos transmitidos por el MIDI Out no se verán afectados.



MIDI Clock

Este Parámetro ajusta la fuente de reloj que se usa para la sincronización.

INTERNAL: se usará el reloj interno del KRONOS.

EXTERNAL MIDI: se usará el reloj recibido de un aparato externo mediante el MIDI IN.

External USB: El tempo de KRONOS se sincronizará a los mensajes entrantes de reloj MIDI desde el puerto USB B. Utilícelo cuando se conecta a un ordenador por USB.

AUTO: funciona como INTERNAL, pero si se reciben Mensajes MIDI Clock, cambia a external.

Receive Ext. Realtime Comands

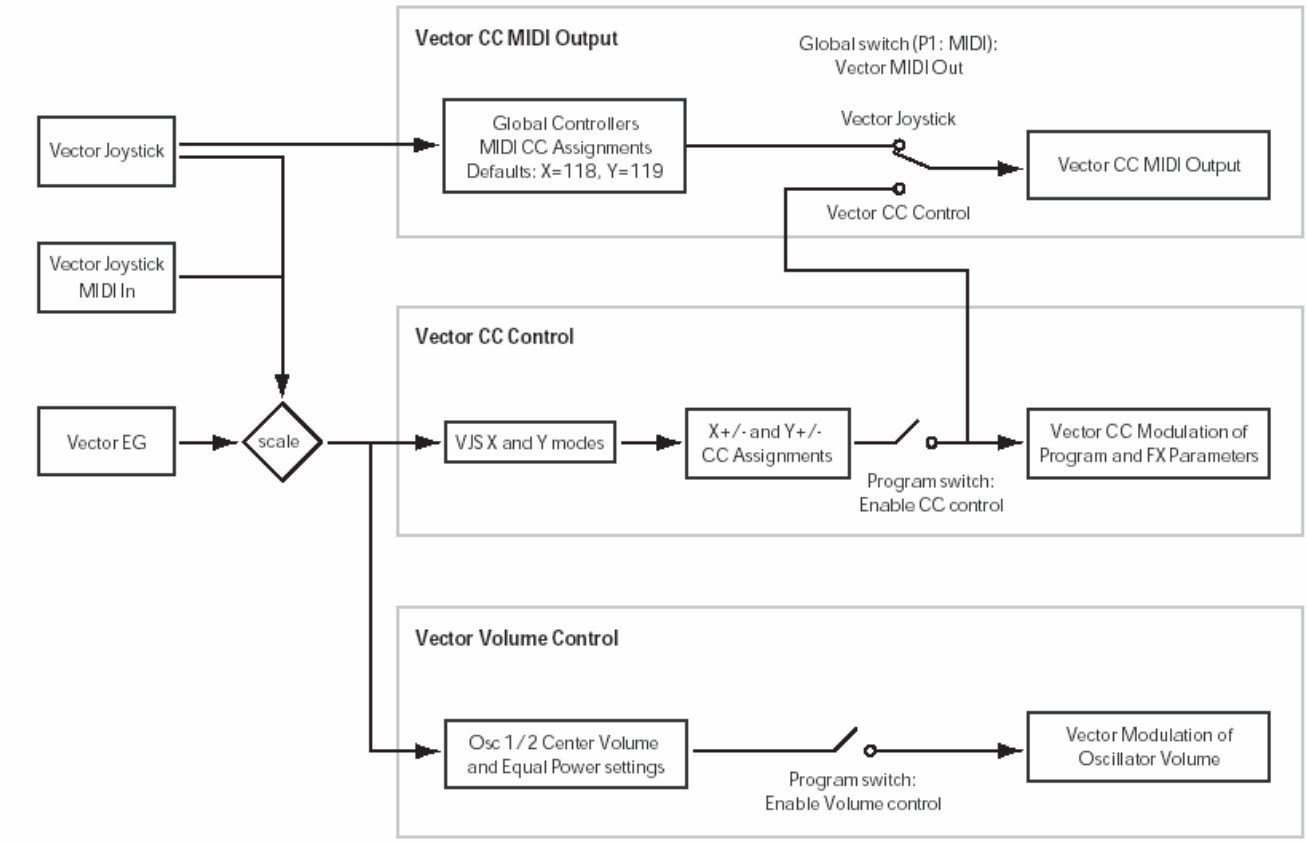
Activado: se recibirán comandos externos de inicio, parada, puntero de posición, etc., de un aparato externo.

El Parámetro anterior no puede estar en INTERNAL si desea activar este Parámetro.

1–1b: MIDI Routing Setup

Vector MIDI Out [Vector Joystick, Vector CC Control]

Especifica la salida MIDI generada por el vector joystick o vector envelope.



Pads MIDI Out [Pad CC/Note, Chord Notes]

Mensajes transmitidos por los pad.
NOTE: se transmiten notas MIDI.
CHORD: se transmiten los acordes MIDI programados.

KARMA External Routing:

Enable KARMA Module to MIDI Out [Off, On]

Especifica si el módulo KARMA transmite Mensajes MIDI.

Enable MIDI In to KARMA Module [Off, On]

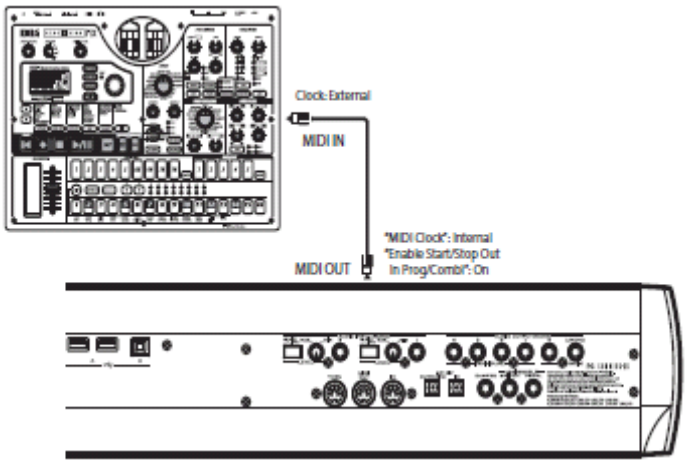
Especifica si los Mensajes MIDI que recibe MIDI IN serán transmitidos al módulo KARMA.

Si los 2 Parámetros anteriores están activados existe la posibilidad de bloqueo por acoplamiento MIDI. Consulte el manual de sus dispositivos externos.

Start/Stop (Realtime) Out:

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi [Off, On]

Permite activar el envío de Mensajes START y STOP en Programas y Combinaciones.



1–1c: MIDI Filter

Enable Program Change

MIDI Especifica si se recibirán mensajes de cambio de Programa.

Activado: Se recibirán los mensajes. No obstante, debe tener en cuenta lo que seleccione en los siguientes Parámetros.

En el Modo de Programa, los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán Programas.

En el Modo de Combinación, los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán Combinaciones, pero el Parámetro ENABLE COMBINATION CHANGE se puede ajustar para que la Combinación no cambie.

En el Modo de secuenciador, los mensajes de cambio de Programa recibidos en un canal MIDI determinado seleccionarán el Programa de la pista correspondiente.

Desactivado: no se recibirán mensajes de cambio de Programa.

Enable Bank Change

MIDI Especifica si se recibirán mensajes de selección de Banco.

Este Parámetro es válido cuando el Parámetro anterior está Activado.

Activado: Se recibirán los mensajes de selección de banco.

Desactivado: no se recibirán mensajes de selección de Banco.

Enable Combination Change

MIDI Este Parámetro afecta al Modo de Combinación.

Este Parámetro sólo es válido si el Parámetro ENABLE PROGRAM CHANGE está Activado.

Activado: Los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal MIDI Global seleccionarán combinaciones.

Desactivado: la Combinación no cambiará aunque se reciban mensajes de cambio de Programa.

Si se recibe un mensaje de cambio de Programa en un canal distinto del Global, se seleccionará el Programa del Timbre correspondiente a dicho canal.

Enable After Touch

MIDI Especifica si se recibirán y transmitirán mensajes de Presión.

Activado: los mensajes serán recibidos y transmitidos

Desactivado: los mensajes no serán recibidos ni transmitidos.

Enable Control Change

MIDI Especifica si se recibirán y transmitirán mensajes de Control.

Activado: los mensajes serán recibidos y transmitidos

Desactivado: los mensajes no serán recibidos ni transmitidos.

Enable Exclusive

MIDI Especifica si se recibirán y transmitirán mensajes de Sistema Exclusivo.

Activado: los mensajes serán recibidos y transmitidos

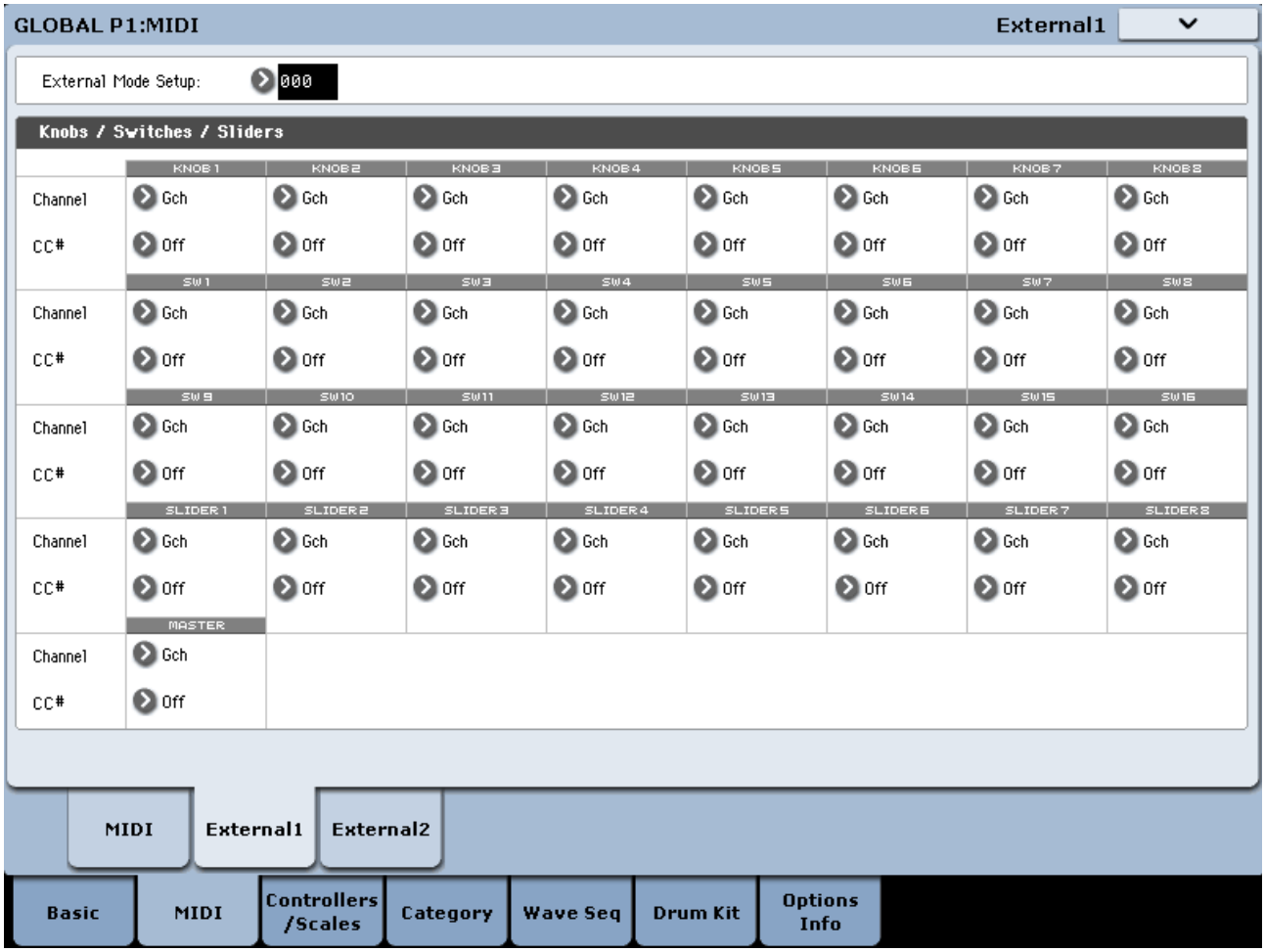
Desactivado: los mensajes no serán recibidos ni transmitidos.

No obstante, estando con los comandos Data Dump, los mensajes de Sistema Exclusivo serán transmitidos y recibidos independientemente de este Parámetro.

Comandos de menú de Página

🕮 Para más información consulte más adelante en este manual.

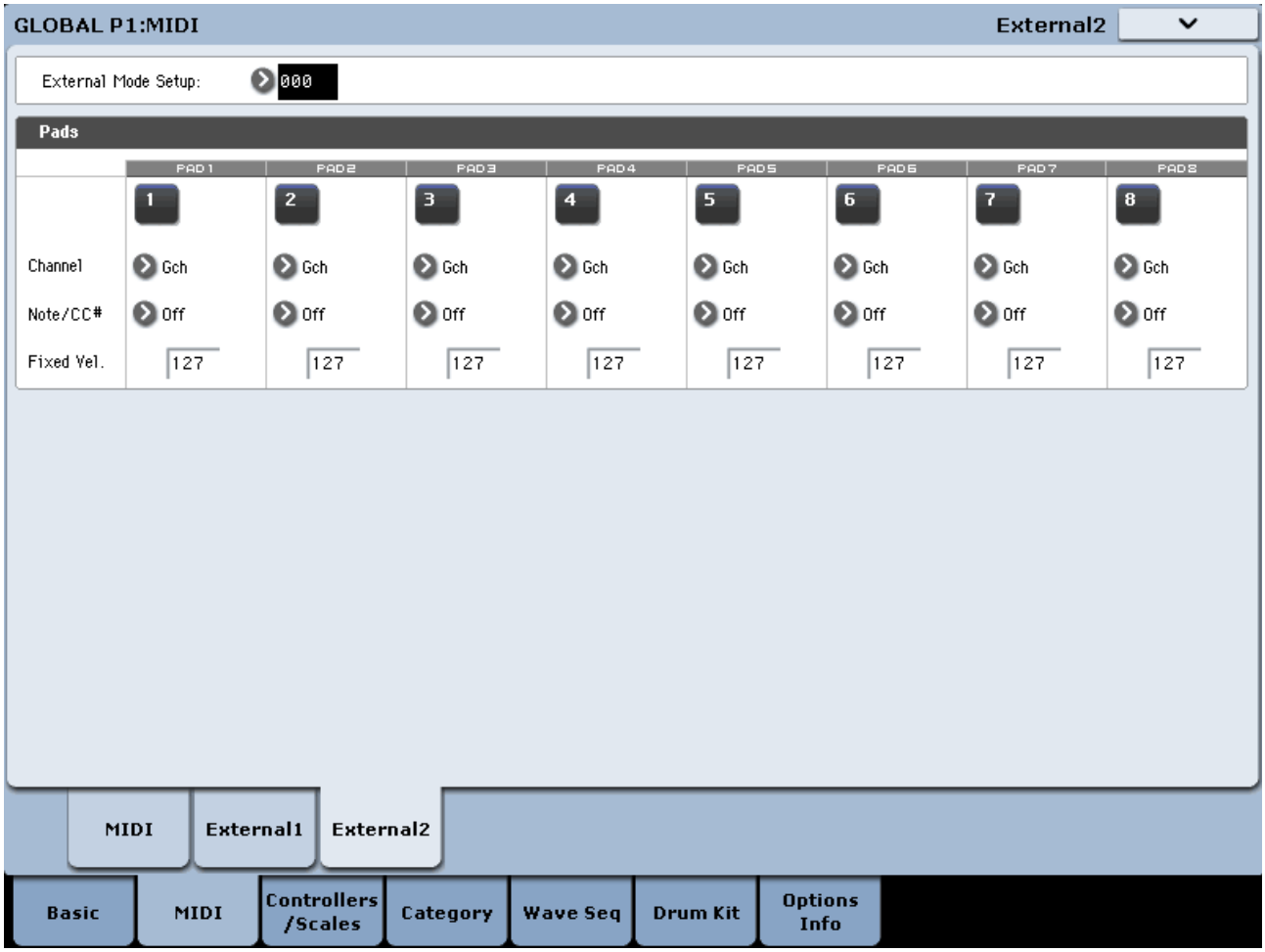
1–2: External 1



Esta Página permite Ajustar los deslizantes y botones de la superficie de control en Modo EXTERNAL.
En este Modo cada deslizante y botón se puede asignar a un controlador MIDI y Canal MIDI.

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

1–3: External 2

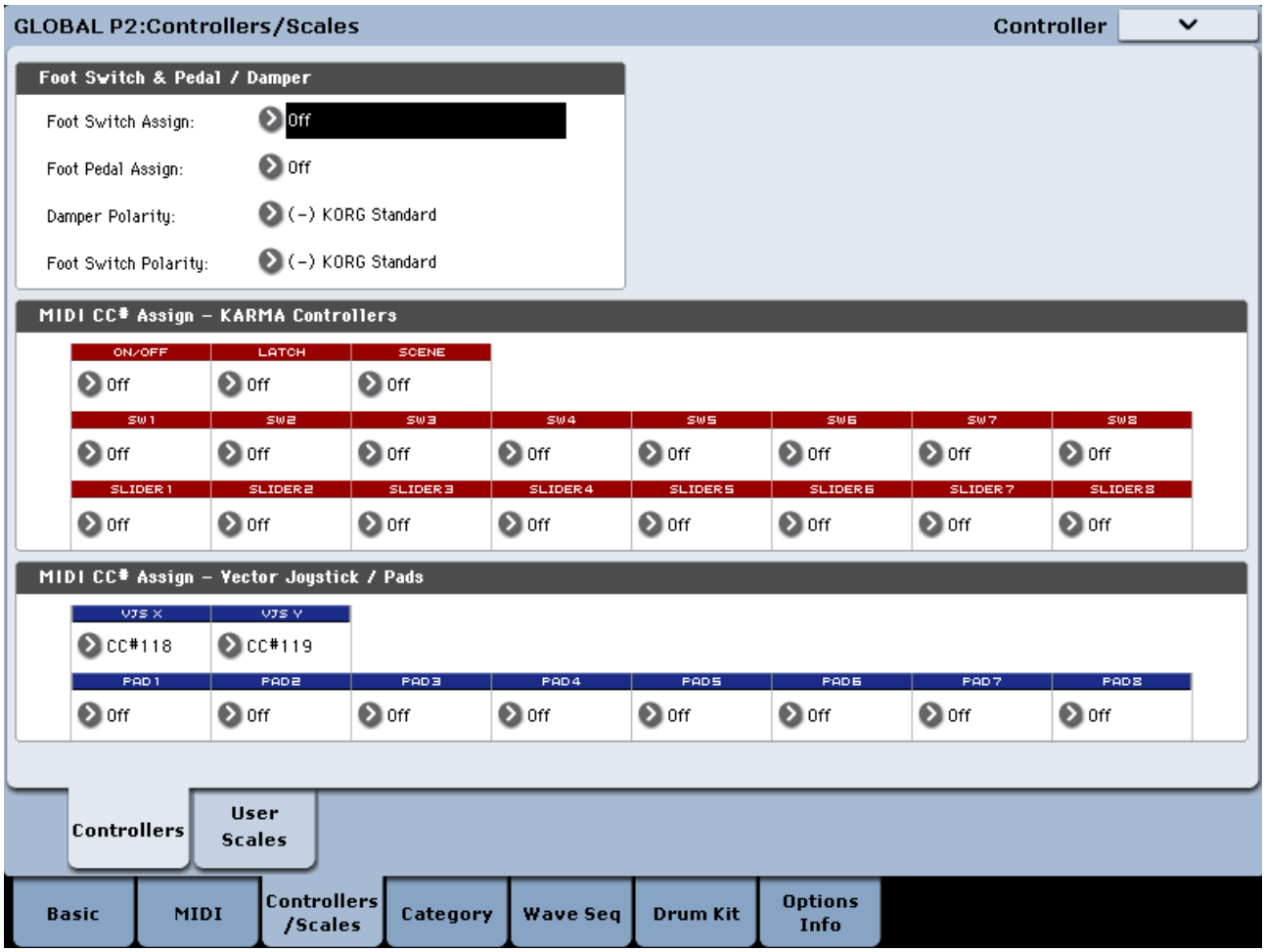


Esta Página permite Ajustar los PAD en Modo EXTERNAL.
En este Modo cada PAD se puede asignar a un controlador MIDI y Canal MIDI.

EXTERNAL le permite usar los PAD para transmitir Mensajes MIDI a otros aparatos MIDI.

Global P2: Controllers/Scales

2–1: Controller



2–1a: Foot Switch & Pedal/Damper

Foot Switch Assign

Selecciona la función que será controlada por un pedal opcional PS-1 que se vende por separado.

Foot Pedal Assign

Selecciona la función que será controlada por un pedal opcional XVP-10 o EXP-2 que se venden por separado.

Damper Polarity +, -

Especifica la polaridad del pedal conectado a DAMPER.

Foot Switch Polarity +, -

Especifica la polaridad del pedal conectado a ASSIGNABLE SWITCH.

2–1b: MIDI CC# Assign — KARMA Controllers

Aquí puede asignar mensajes de Cambio de Control MIDI (CC) a los controladores KARMA, que serán transmitidos por MIDI OUT.

2–1c: MIDI CC# Assign—Vector Joystick / Pads

VJS X [Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

VJS Y [Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Aquí puede asignar mensajes de Cambio de Control MIDI (CC) al JOYSTICK, que serán transmitidos por MIDI OUT.

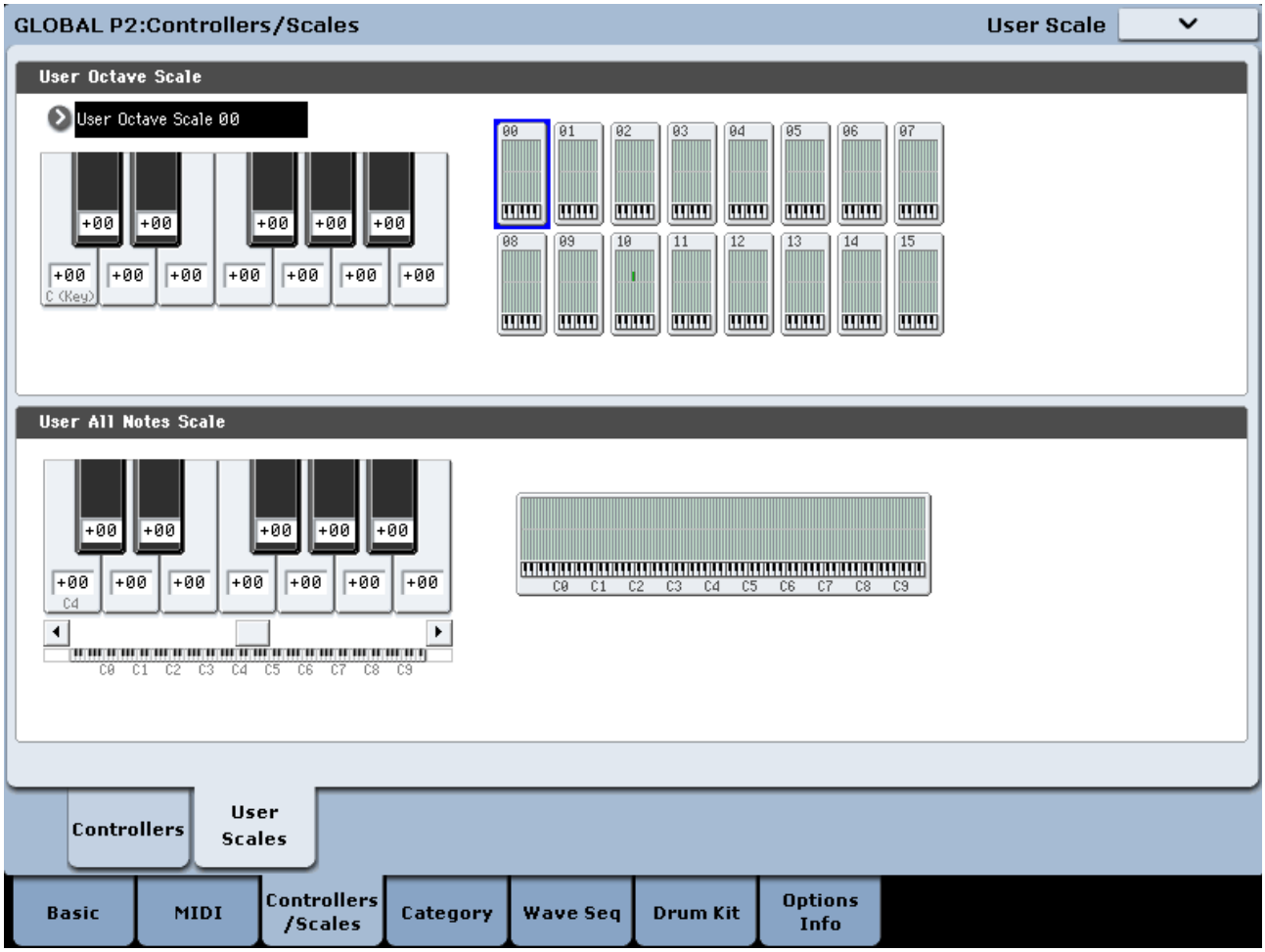
Pads 1–8 [Off, Note#C–1...Note#G9, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Aquí puede asignar mensajes de Cambio de Control MIDI (CC) a los PAD, que serán transmitidos por MIDI OUT.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

2–2: User Scale



2–2a: User Octave Scale

Parámetros de Escala de usuario.

Si desea guardar una escala editada utilice el Comando de menú de página WRITE GLOBAL SETTING.

User Octave Scale 00-15

Le permite crear su propia escala especificando el tono de cada nota de la octava (C-B).

Tune -99...+99

Ajusta el tono en centésimas.

-99: bajará el tono un semitono.

+99: subirá el tono un semitono.

2–2b: User All Notes Scale

Le permite crear su propia escala especificando el tono de cada una de las 128 notas (C-1 a G9).

Tune -99...+99

Ajusta el tono en centésimas.

-99: bajará el tono un semitono.

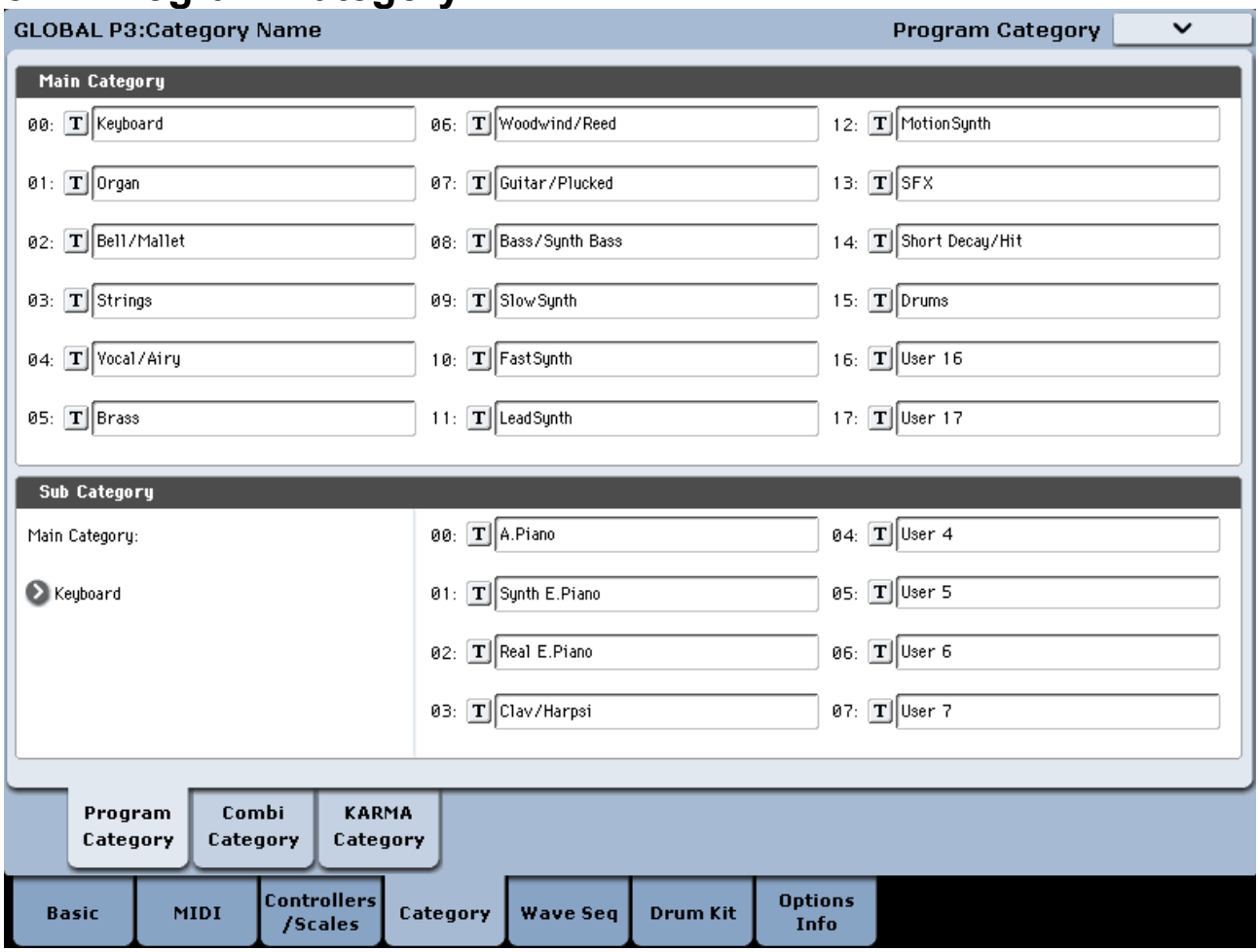
+99: subirá el tono un semitono.

Comandos de menú de Página

📖 Para más información consulte más adelante en este manual.

Global P3: Category Name

3–1: Program Category



Aquí puede asignar nombres a categorías de Programas.

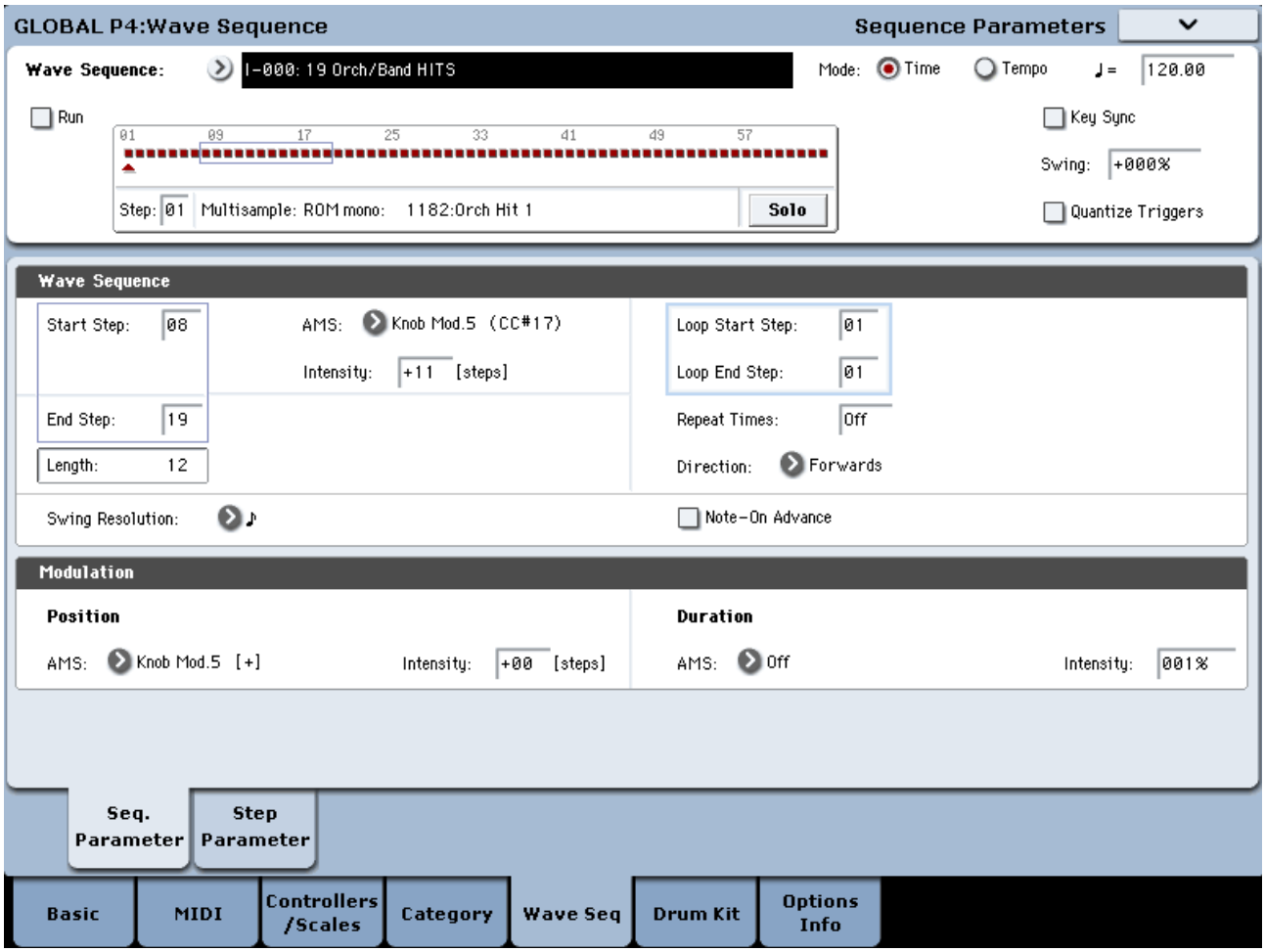
3–2: Combi Category

3–3: KARMA Category

Aquí puede asignar nombres a categorías de Combinaciones y Karma.

Global P4: Wave Sequence

4–1: Sequence Parameters



Uso de secuencias de ondas: Wave Sequences

¿Qué es una secuencia de ondas?
Las Secuencias de Ondas reproducen una serie de ondas a lo largo del tiempo, creando timbres rítmicos o bien sonidos suaves y complejos que evolucionan continuamente. Incluso se puede especificar la nota de reproducción de cada paso.
Nuevas adiciones a esta tecnología clásica incluyen una sincronización con tempo muy mejorada, efecto 'swing' y modulación de la duración en tiempo real.
Adicionalmente, dos salidas integradas de modulación del secuenciador permiten a las secuencias de onda controlar prácticamente cualquier Parámetro de Programa como corte del filtro, panorama, Drive, velocidad de LFO y más.
Por otro lado las múltiples fuentes de modulación alternativa AMS de KRONOS pueden usarse para manipular los Parámetros de Secuencia de Ondas.

Bancos Wave Sequence
Las Wave Sequences del banco Internal (I-000 a I-139) son sonidos de fábrica. Puede modificarlos, pero si lo hace cambiará los sonidos de los Programas y Combinaciones.

U–B a U–G son bancos de usuario. Puede usarlos para guardar sonidos que cree, o bancos de usuario de KORG, o librerías de sonidos comerciales.
Cada banco de usuario contiene 32 Wave Sequences.
INT 000…139
INT 140…149
USER-A 00…24
USER-A 25…31
USER-B00…G31

Programación Básica

Los Parámetros Wave Sequence están divididos en 2 Páginas.

La Página Seq Parameters tiene controles generales.

La Página Step Parameters permite la Edición de cada uno de los 64 pasos.

¿Qué es un paso (step)?

Wave Sequences tienen 64 pasos, aunque no tiene que usarlos todos.

Estos son los principales Parámetros de cada paso:

• "type" tipo de paso que permite la Reproducción de una multimuestra, establecer ligadura o un silencio musical.

• La multimuestra Multisample, que es el sonido del paso.

• Multisample Reverse y Start Offset: reverso y compensación inicial.

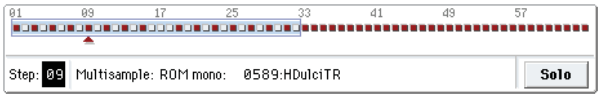
• Volumen, transposición, y afinación.

• Duración: duration, que controla la duración del paso.

• Crossfade: que establece un fundido con el siguiente paso.

• Fade-in / fade-out: establece la forma del fundido.

• Dos valores de salida AMS que se pueden usar la controlar los Parámetros de Programa.



Longitud de la secuencia

Puede usar una secuencia de 1 a 64 pasos.

1. Vaya a la Página Seq Parameters.

2. Ajuste el paso inicial Start Step como desee.

También se puede modular este Parámetro en tiempo real.

3. Ajuste el paso final End Step como desee.

Ajuste del bucle: loop

Las secuencias Wave Sequences pueden tener una Reproducción continua o bucle.

1. Ajuste el punto inicial del bucle: Loop Start y el punto final: End Step.

2. Ajuste la dirección: Loop Direction.

Forwards: hacia adelante.

Backwards/Forwards: hacia delante y hacia atrás de forma continua.

Backwards: hacia atrás.

3. Ajuste las repeticiones de bucle: Loop Repeats.

Puede Ajustar entre 1 y 12**7.**

INF: se repetirá de forma indefinida.

Off: no se repetirá.

Ajuste del sonido de cada paso

1. Vaya a la Página Step Parameters.

2. Para Ajustar un paso para que suene, Ajuste el Parámetro Type a Multi (Multisample).

3. Seleccione una Multisample usando los botones de Selección Bank y Multisample.

4. Ajuste el Parámetro de volumen: Level.

5. Ajuste los Parámetros de transposición Transpose y afinación Tune.

6. Use los Parámetro de reverso Reverse y compensación inicial Start Offset si lo desea.

Uso de Insert / Cut / Copy / Paste

Puede usar las funciones de insertar, cortar, copiar y pegar.

1. Seleccione el paso que desea copiar.

Para ello Pulse cualquiera de los Parámetros del paso.

El paso Seleccionado aparece con una flecha roja en el gráfico.

2. Pulse el botón Copy.

3. Seleccione el paso que desea que sea el siguiente del nuevo paso.

4. Pulse el botón Insert.

El paso será insertado en la posición Seleccionada.

Para eliminar un paso:
1. Seleccione el paso que desea eliminar.
2. Pulse el botón Cut.

Modulación de Parámetros de Programa por cada paso

Cada paso tiene dos valores AMS Output.

Esto permite modular prácticamente cualquier Parámetro del Programa para cada paso.

Por ejemplo para Ajustar el Parámetro de frecuencia de corte del filtro para cada paso:

1. Seleccione le Programa que usará para la secuencia Wave Sequence.

2. Vaya a la pestaña Filter Mod 1 de la Página Filter.

3. En Filter A Modulation, Ajuste uno de los AMS sources a Wave Seq AMS Out1.

4. Ajuste Intensity como desee.

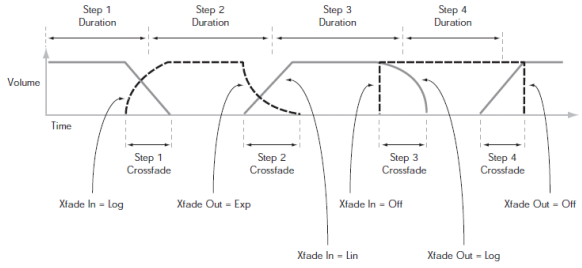
5. Vaya a la Página Wave Sequence Step Parameters.

6. Para cada paso, Ajuste el valor que desee para AMS Out1.

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

8. Ajuste MS1 para que use la secuencia Wave Sequence que ha editado en el paso 5.

La frecuencia de corte del filtro cambiará ahora en cada paso.



Modulación de pasos individuales con el mezclador AMS Mixer

Por ejemplo puede Ajustar SW1 para que silencie un paso determinado.

Ajuste OSC1 para que reproduzca la secuencia Wave Sequence.

1. En la Página Wave Sequence Step Parameters Ajuste step 1 AMS Out1 a 127.

2. Ajuste AMS Out1 de los demás pasos a 0.

3. Vaya a la pestaña AMS Mix 1 de la Página AMS Mix / Common KTrack.

4. En AMS Mixer 1, Ajuste Type a Amt A x B.

5. En AMS A, Seleccione Wave Seq AMS Out 1.

6. Ajuste AMS A Amount a 00.

7. En AMS B, Seleccione SW 1 Mod (CC#80).

8. Ajuste AMS B Amount a +99.

9. Vaya a la pestaña Amp 1 Mod de la Página Amp/EQ.

10. En Amp Modulation, Ajuste AMS source a AMS Mixer 1.

11. En AMS source selection, Ajuste Intensity a –99.

SW1 silenciará y activará el paso 1.

Puede usar este mismo procedimiento para otros Parámetros.

Uso de secuencias de ondas rítmicas

Creación de secuencias de ondas rítmicas

1. En la Página Seq Parameters, Ajuste el Parámetro Mode a Tempo.

Esto sincroniza la secuencia con el tempo del sistema, ya sea con el control TEMPO o bien MIDI

Clock.

2. Ajuste Run a On.

3. Seleccione las Multisamples que desee y Ajuste los Parámetros Start, End, y Loop Start / End.

4. Ajuste Loop Repeats a INF.

5. En la Página Step Parameters, use Base Note y Multiply ("x") para Ajustar el valor rítmico de cada paso.

6. Ajuste los Parámetros Step Xfade a valores bajos: 0–5 ms.

7. para crear pausas Ajuste Step Type a Rest (silencio musical).

Control del ritmo

Pulse el botón **/2 para cortar la nota a la mitad.**

Pulse el botón **x2 para hacer que la nota dure el doble.**

📖 **Nota adicional: sólo aparecen cuando Mode se Ajusta a Tempo**.

Ajuste del tempo

1. Pulse GLOBAL.

2. Seleccione la pestaña MIDI.

3. En MIDI Setup, Ajuste el Parámetro MIDI Clock como desee.

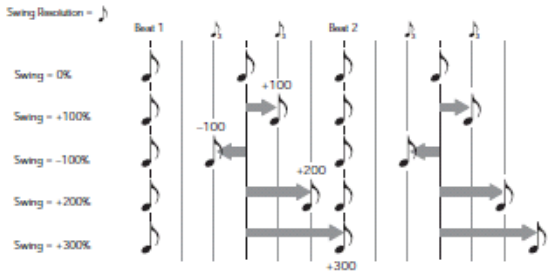
Internal: tempo interno.

External MIDI: sincronización con mensajes MIDI clock de un dispositivo externo.

Auto: si se reciben mensajes MIDI CLOCK se sincroniza con los mismos, si no se reciben se usa el tempo interno.

Parámetro Swing

Swing añade un cierto desplazamiento al ritmo que lo hace menos exacto.



1. Cree o Seleccione una secuencia con un ritmo de notas corcheas (1/8).

2. En la Página Seq Parameters asegúrese que Swing Resolution está en una nota corchea 8th.

3. Cree o Seleccione el Programa que va a usar la secuencia Wave Sequence.

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

5. Ajuste MS1 para que use la secuencia Wave Sequence que ha Seleccionado en el paso 1.

6. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.

7. En Wave Sequence, Ajuste el Parámetro Swing a +100%.

Sincronización

Utilice los Parámetros: **Key Sync Off**, y **Quantize Triggers**.

Key Sync Off

Cuando KEY SYNC está activado cada secuencia progresa de forma independiente, de forma que cada una puede estar en un paso distinto, etc.

Cuando KEY SYNC está desactivado todas las secuencias estarán sincronizadas en el mismo paso.

Para Seleccionar Key Sync Off en un Programa:

1. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.

2. Asegúrese que el Parámetro Key Sync NO está activado.

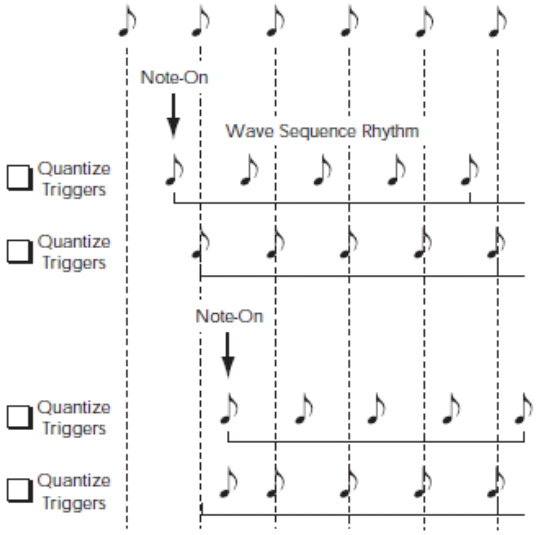
Para Seleccionar Key Sync Off en una Combinación o canción:

1. Vaya a la pestaña Wave Sequence / KARMA de la Página Timbre Parameters en combi, o a la Página Track Parameters en canción.

2. Ajuste las casillas Key Sync como desee.

Quantize Triggers

Cuando el Parámetro Quantize Trigger está activado, el inicio de nota se cuantiza a nota corchea usando la referencia de tempo actual.



Para activar Quantize Triggers en un Programa:

1. Vaya a la pestaña Program Basic de la Página Basic / Vector.
2. Active la casilla Quantize Triggers.

Para activar Quantize Triggers en una Combinación o canción:

1. Vaya a la pestaña Wave Sequence / KARMA de la Página Timbre Parameters en combi, o a la Página Track Parameters en canción.
2. Ajuste las casillas Quantize Triggers como desee.

Creación de sonidos suaves y evolutivos

1. En la Página Seq Parameters, Ajuste Mode a Time.

2. Ajuste Run a On.

3. Seleccione las Multisamples que desee y Ajuste los Parámetros Start, End y loop.

4. En la Página Step Parameters Ajuste Duration a valores altos de 500ms o más.

5. Ajuste los Parámetros Xfade a valores altos. Incluso puede Ajustar este Parámetro al mismo valor que el anterior.

6. Ajuste Levels a valores que eviten percibir diferencias de volumen.

7. Ajuste los Parámetros Fade-In y Fade-Out como desee.

Expandir o comprimir la secuencia

1. En la Página Step Parameters Pulse el botón Exp/Comp.

2. En el cuadro de diálogo Ajuste el Parámetro Expand/Compress % como desee.

Valores de 99 y por debajo comprimen la secuencia

Valores de 101 y por encima expanden la secuencia

3. Pulse el botón OK.

📖 Nota adicional: el botón Exp/Comp sólo aparece cuando Mode se Ajusta a Time.

Modulación de secuencias de ondas Wave Sequences

Modulación de posición

Le permite modular la secuencia desde el paso actual.

Por ejemplo para crear el sonido distintivo de un famoso sintetizador alemán:

1. Ajuste Run a Off.

La secuencia se queda en el paso actual hasta que module la posición.

2. En Modulation y Position, Seleccione un origen AMS como ribbon o EG.

3. Ajuste Intensity a un valor positivo para moverse hacia adelante en los pasos, o a un valor negativo para moverse hacia atrás.

Modulación de duración

Le permite controlar dinámicamente la duración del paso y los tiempos de fundido.

Por ejemplo para que la secuencia se mueva más deprisa al tocar con velocidades más altas:

1. Vaya a la Página Sequence Parameters.

2. En Modulation y Duration, Seleccione Velocity como AMS source.

3. Ajuste Intensity a un valor menor de 100%, como 90%.

Los valores por debajo del 100% acortan las duraciones.

Modulación de Paso Inicial

Puede usar por ejemplo la velocidad para Seleccionar un paso inicial distinto para cada nota.
Por ejemplo:
1. Asegúrese que Note-On Advance está en Off.

2. Ajuste Start Step a 10, y End Step a 25.

3. Ajuste Loop Start y Loop End a los mismos puntos –10 y 25.

El bucle estará entre 10 y 25.
4. Ajuste Start Step AMS a Velocity.

5. Ajuste Intensity a –9.

Note-On Advance

Permite avanzar el punto inicial de la secuencia un paso por cada nota pulsada.

Guardar secuencias de ondas Wave Sequences

1. Seleccione el comando Write Wave Sequence del menú de Página en la esquina superior derecha de la pantalla.

Aparece un cuadro de diálogo.

2. Pulse el botón "T" para dar un nombre a la secuencia.

3. Cuando termine Pulse OK.

4. Pulse el botón de Selección junto a WaveSeq y aparecerá el cuadro de diálogo de destino de guardado.

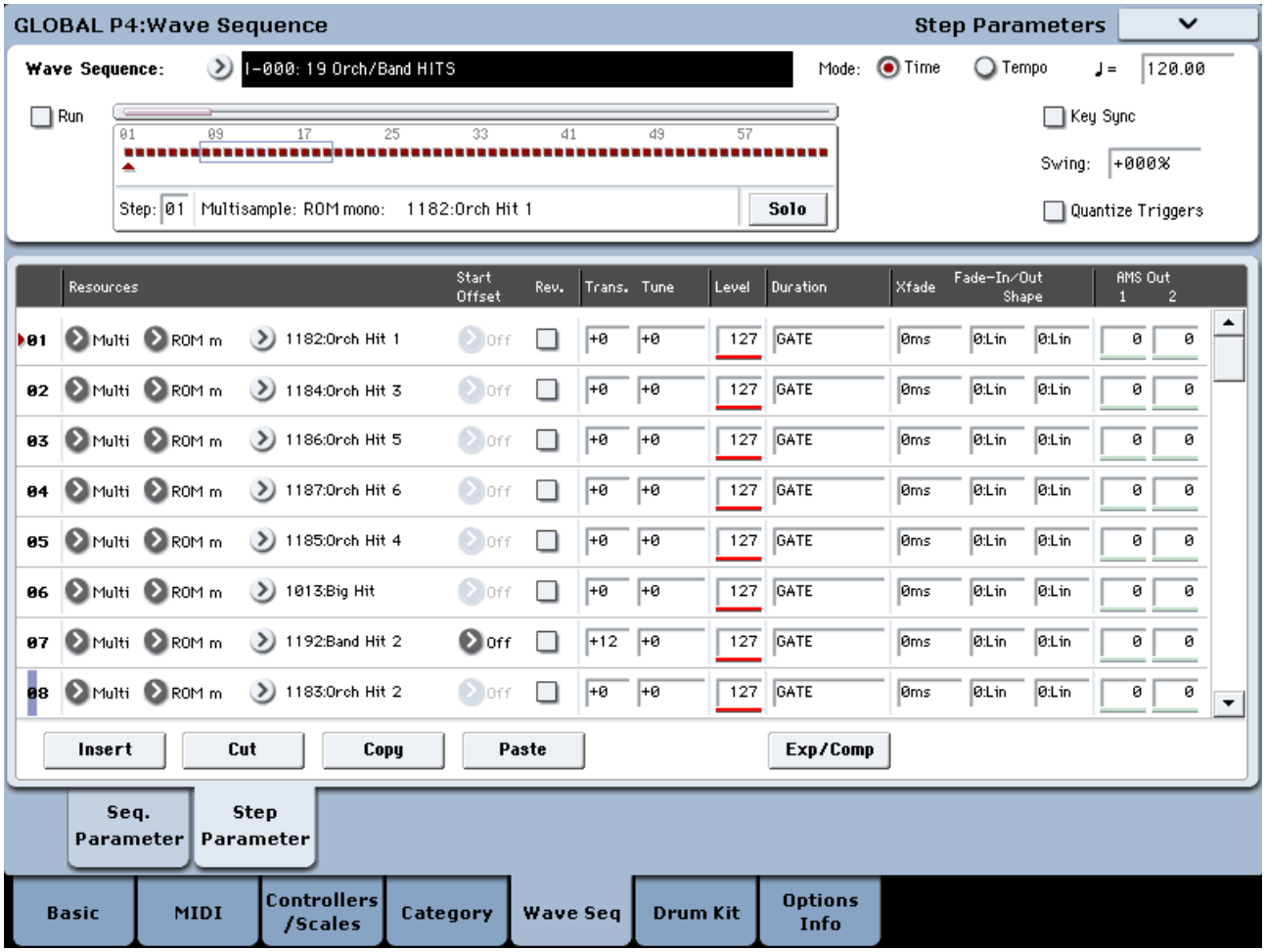
5. Seleccione un destino de guardado de la secuencia. Use uno de los bancos de usuario.

6. Pulse OK.

7. Pulse OK para confirmar el guardado.

8. Si está seguro de que desea guardar la secuencia en esta posición, Pulse OK de nuevo.

4–2: Step Parameters



Por favor consulte las explicaciones anteriores 4-1 Sequence parameters.

Global P5: Drum Kit

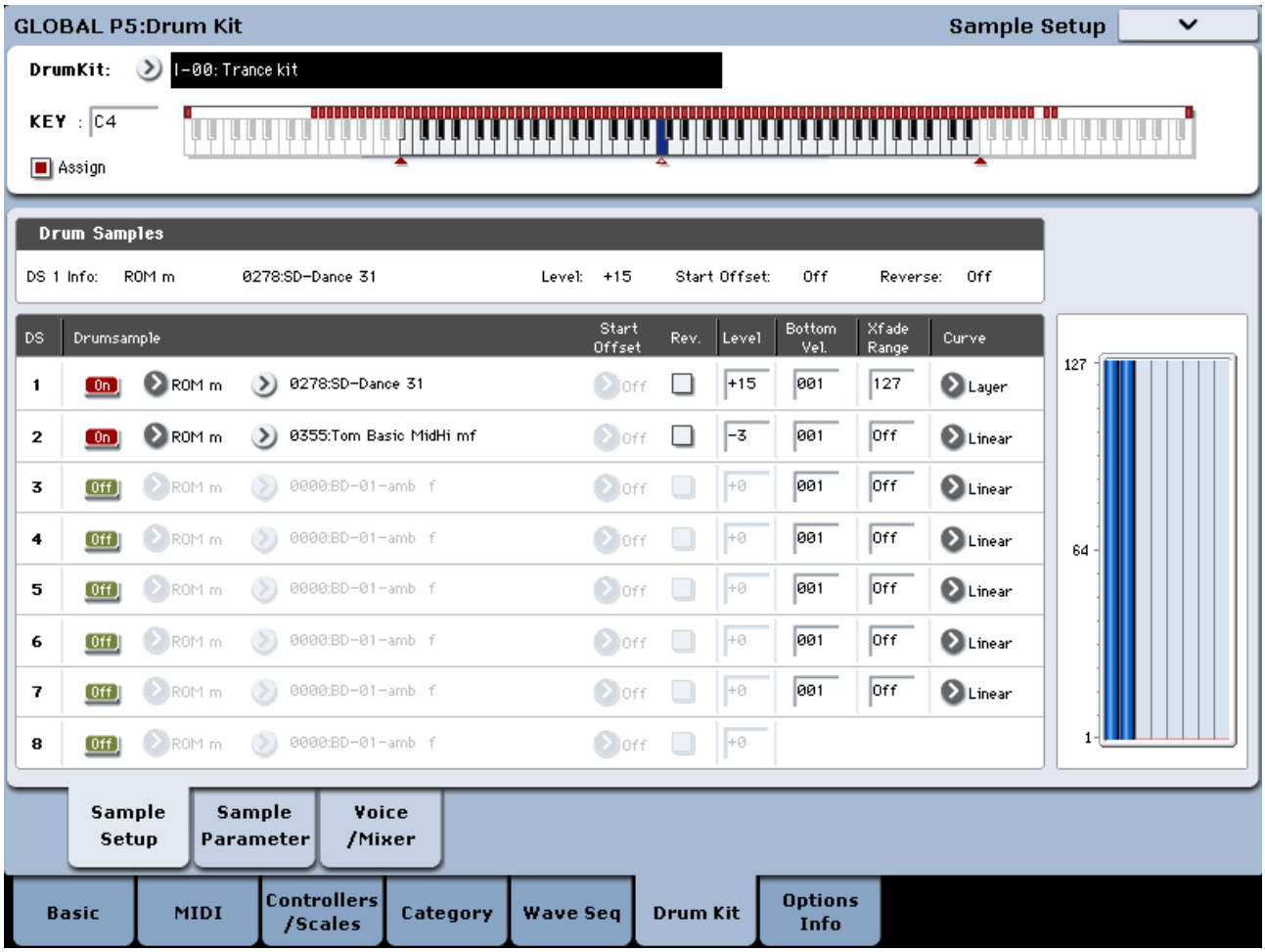
El KRONOS dispone de 161 conjuntos de batería (DRUM KIT).

Para usar un conjunto de batería el modo de oscilador debe estar en DRUMS.

Lo mejor es seleccionar un Programa de batería en modo de Programa y después editarlo en el modo Global.

Banco	Drum Kit No.	Contenido
INT	00...39	Drum Kits de fábrica
USER A…G	00...31	Drum Kits de usuario
GM	0...8	GM2 Drum Kits

5–1: Sample Setup



5–1a: Drum Kit, Key Select, Assign

Drum Kit [INT–00...USER–G15]

En DRUM KIT SELECT seleccione el conjunto de batería que desea editar.

Si desea editar una batería que ya usa un Programa: Puede usar la función copiar para copiarlo a otra posición y editar a partir de ahí.

Key

Seleccione el número de nota que desea editar.

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

ASSIGN

Normalmente debe estar activada.

Si está desactivada los Parámetros de muestra de batería no estarán asignados la tecla.

5–1b: Drumsample

DS1 (High):

DS1(High) On/Off [Off, On]

Permite Activar / desactivar cada una de las 4 capas.

BANK

ROM: sonidos de batería en ROM.

RAM: sonidos de batería del modo SAMPLING.

EXB: sonidos de batería de tarjetas de expansión (si están presentes).

Start Offset

La Reproducción se iniciará en un punto retrasado con respecto al inicio de la muestra.

Desactivada: Reproducción normal.

Reverse

Activada: Reproducción inversa.

Desactivada: Reproducción normal.

Level -99...+99

Especifica el volumen.

Attack -64...+63

Ajusta el ataque del amplificador.

Decay-64...+63

Ajusta la caída del amplificador.

Transpose -64..+63

Especifica la transposición.

Tune [–99...+99]

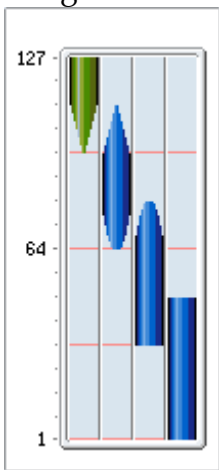
Afinación.

Bottom Velocity [1…127]

Velocidad inferior.

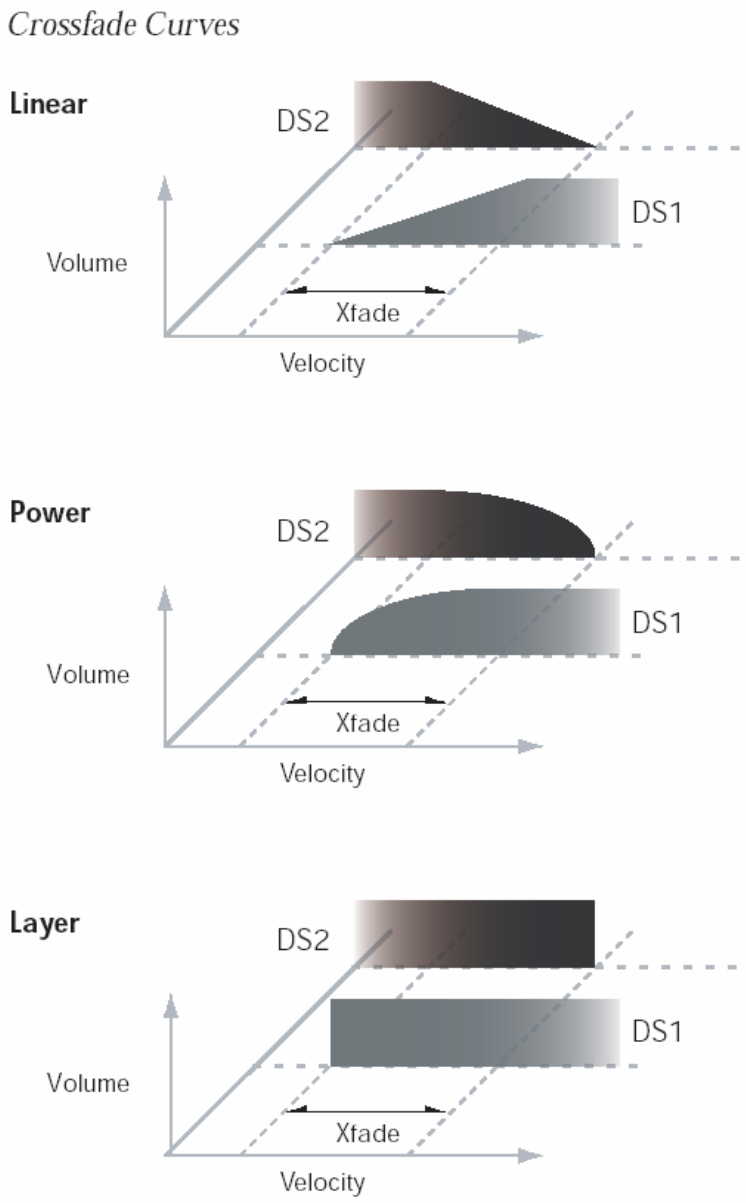
Xfade Range [Off, 1…127]

Rango de fundido.



Curve [Linear, Power, Layer]

Tipo de curva.



DS2(Mid Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(Mid Lo): (Drumsample3 Mid Low)

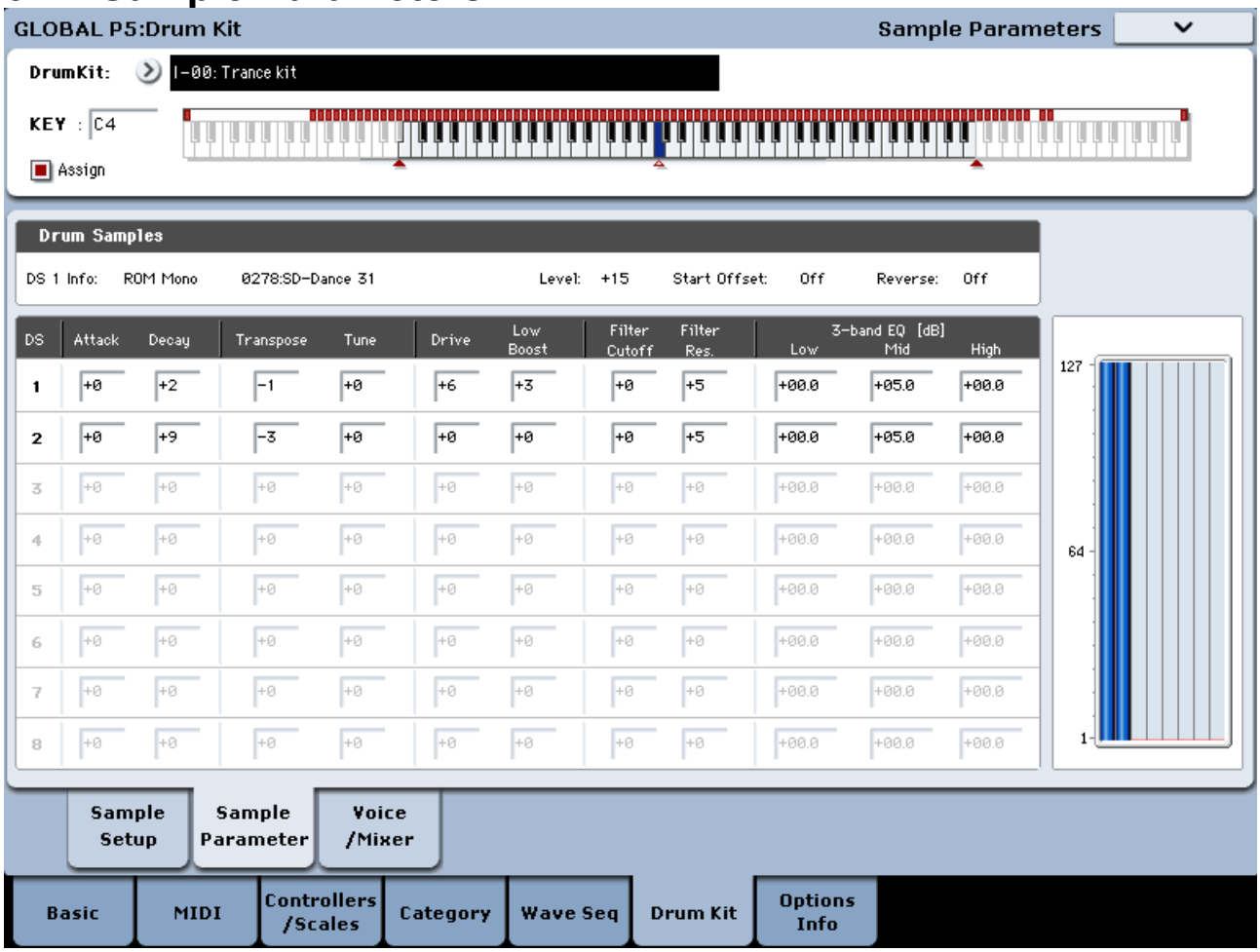
DS4(Low): (Drumsample4 Low)

Parámetros de las distintas capas, idénticos a los anteriores.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

5–2: Sample Parameters



5–2a: Drumsample Parameters

DS1 (High): (Drumsample 1 High)

DS1(High) On/Off [Off, On]

Permite Activar / desactivar cada una de las 4 capas.

Cutoff-64...+63

Ajusta la frecuencia de corte del filtro.

Resonance -64...+63

Ajusta la resonancia del filtro.

Drive [–99...+99]

Low Boost (Driver Low Boost) [–99...+99]

circuito de saturación no lineal y aumento de graves

3 Band Parametric EQ [dB]

Low [–36.0...+36.0]

Mid [–36.0...+36.0]

High [–36.0...+36.0]

Ecualizador paramétrico de 3 bandas.

DS2(Mid Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(Mid Lo): (Drumsample3 Mid Low)

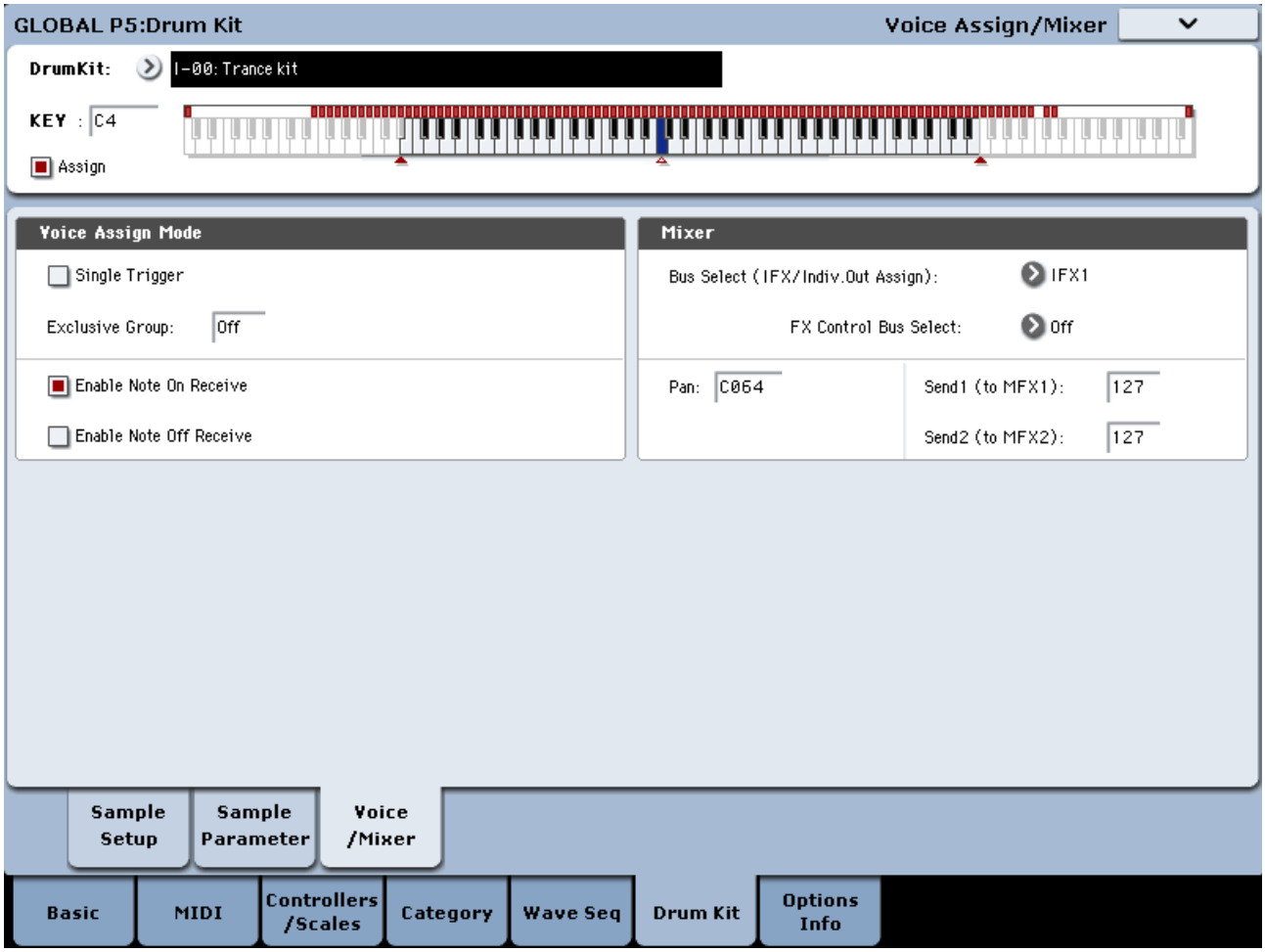
DS4(Low): (Drumsample4 Low)

Parámetros de las distintas capas, idénticos a los anteriores.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

5–3: Voice Assign/Mixer



5–3a: Voice Assign Mode

Single Trigger [Off, On]

Disparo único.
Activada: Las notas no se superponen al tocar la misma nota repetidamente.

Exclusive Group (Exclusive Assign) [Off, 001...127]

Este Parámetro permite agrupar sonidos de batería.

Por ejemplo si KEY está en el mismo grupo puede hacer que un sonido de platillos abiertos sea cancelado al pulsar los platillos cerrados.

Enable Note On Receive

Activada: se recibirán mensajes de nota pulsada. Este es el valor normal.

Enable Note Off Receive

Activada: se recibirán mensajes de nota soltada.

Este Parámetro es válido si HOLD (PROGRAM P1: 1-1d) está activado.

5-2b: Mixer

Estos ajustes son válidos si activa el Parámetro USE DKIT STTING en el modo de Programa.

BUS SELECT

El sonido de batería asignado a KEY puede ser enviado a un Efecto de inserción o a las salidas individuales.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

PAN

Ajusta el panorama.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

SEND 1 (MFX 1), SEND 2 (MFX 2)

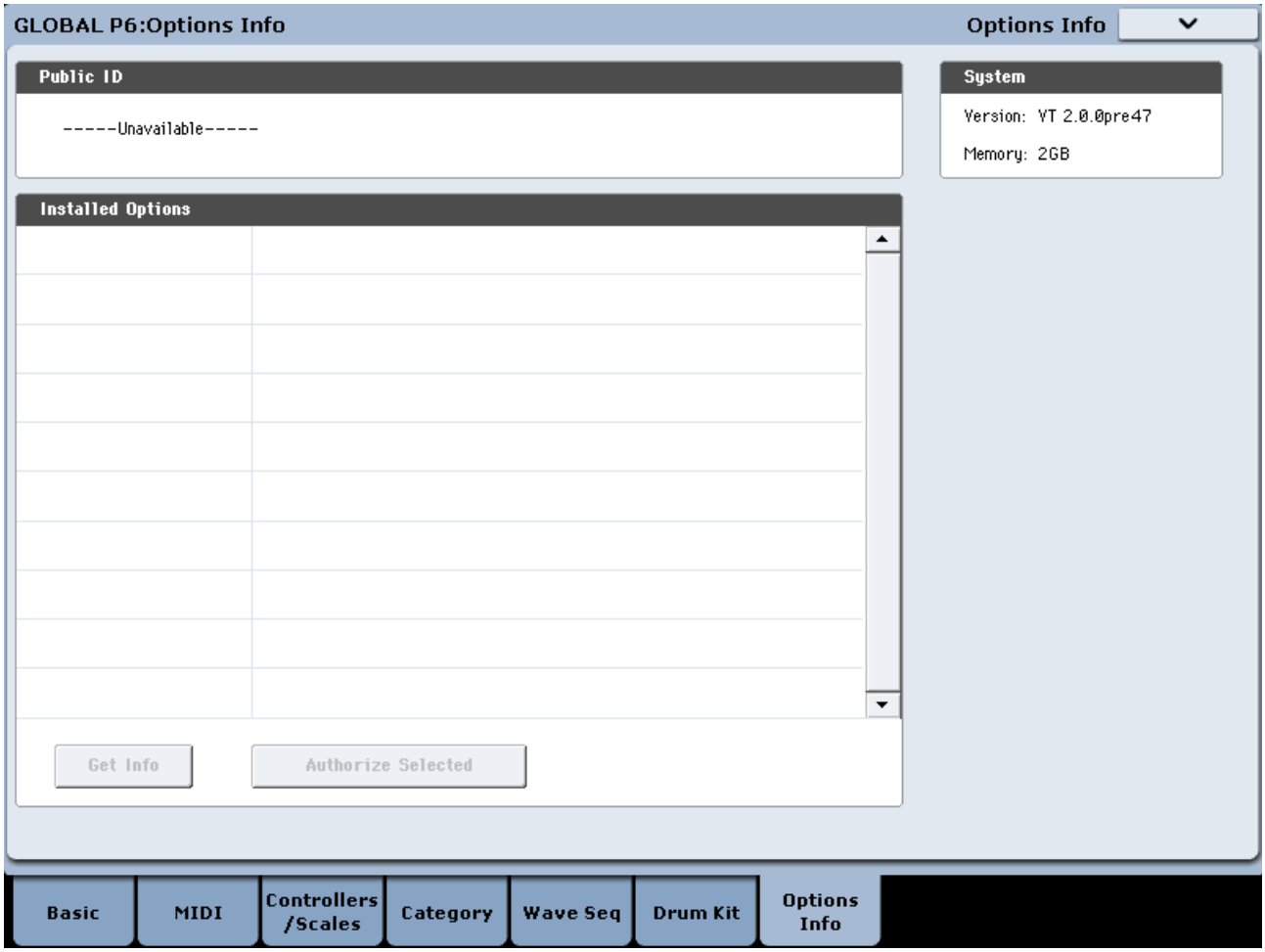
Ajustan los envíos a los Efectos principales.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

Global P6: Options Info



Esta página le permite administrar todas las opciones instaladas.
Aquí, usted puede:
• ver información sobre las opciones instaladas y paquetes opcionales.
• Autorizar opciones con códigos comprados en www.korg.com/kronos o su distribuidor de Korg

6–1a: Public ID

Public ID [nn nn nn nn nn nn nn nn]

Se trata de un identificador único, como un nombre muy específico; es diferente para cada KRONOS. El identificador público es de 16 caracteres y utiliza sólo los caracteres 0 - 9 y A - F. Necesitará este ID al registrarse en www.korg.com, necesario para comprar opciones.

6–1b: Installed Options

Esta sección muestra todas las opciones instaladas o paquetes de opcionales, e indica si están autorizados o en modo demo.
Si tiene cualquier duda sobre la instalación de opciones, por favor consulte con su Distribuidor Korg.

Comandos de menú de página

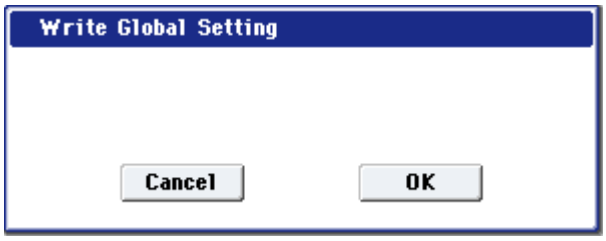
Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

Comandos de menú de Página del Modo Global

Write Global Setting

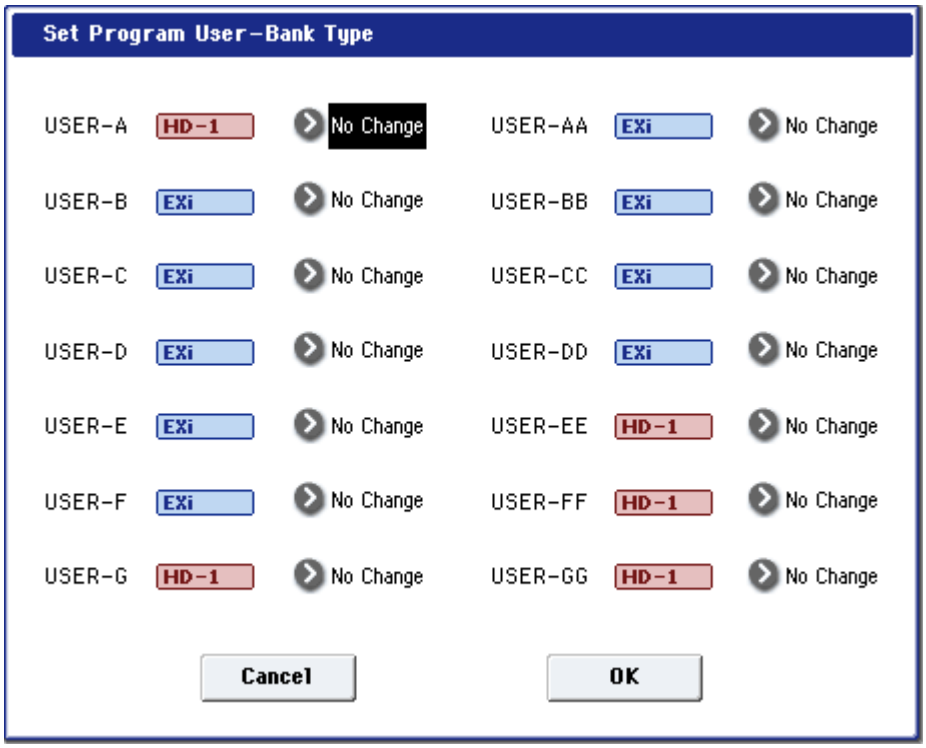
Este comando guarda los ajustes globales excepto baterías de usuario.

Seleccione este comando y pulse OK en el cuadro de diálogo para guardar los ajustes.



Set Program User-Bank Type

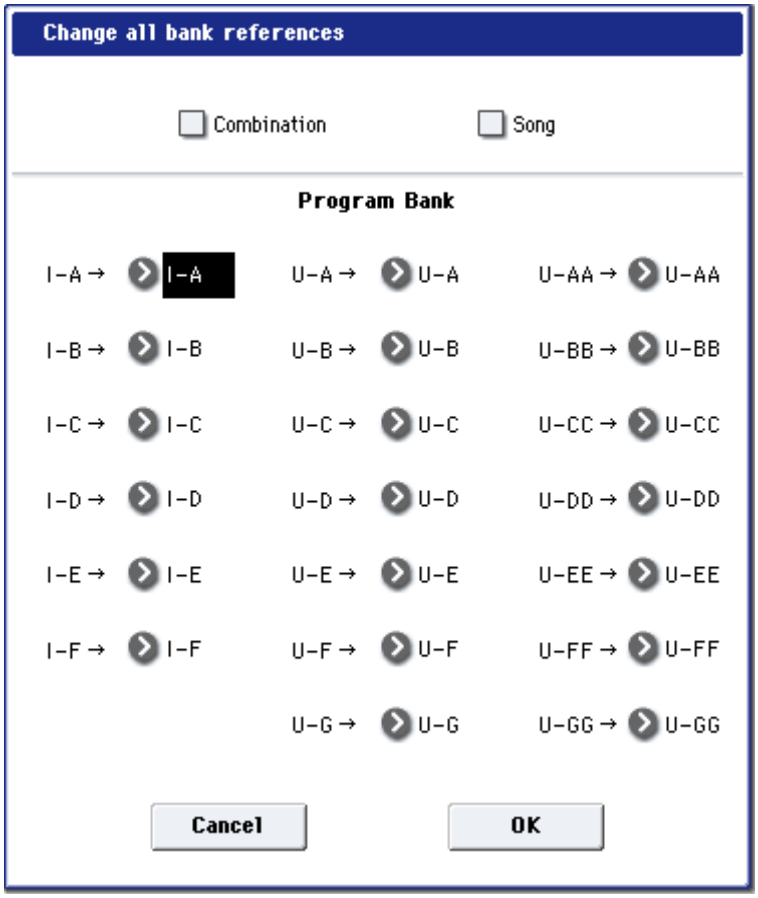
Especifica el tipo de banco para los bancos de Programas de usuario USER A-G.



Change all bank references

Este comando cambia los bancos de Programa especificados para los timbres en Combinaciones o pistas de canciones.

1. Seleccione este comando.



2. Si desea cambiar las referencias de banco para Combinaciones active COMBINATION. Si desea cambiar las referencias de banco para canciones active SONG.

3. En PROGRAM BANK especifique el reemplazo para cada banco.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Touch Panel Calibration

Si la pantalla sensible al tacto no responde correctamente use este comando para ajustar la sensibilidad de la misma.

1. Selecciones este comando.
También puede mantener pulsado ENTER y pulsar el número 3 para acceder a este comando.

2. Pulse el cuadrado de la esquina superior izquierda.
Cuando su pulsación haya sido detectada el cuadrado aparecerá resaltado.

3. Pulse el cuadrado de la esquina inferior derecha.
Cuando su pulsación haya sido detectada el cuadrado aparecerá resaltado.

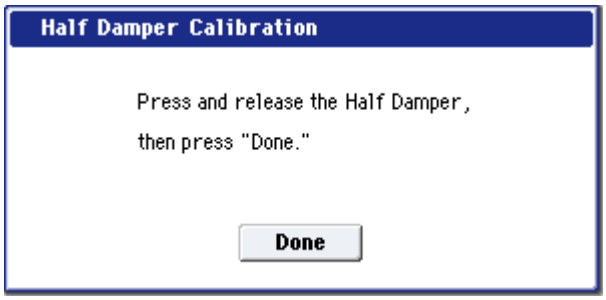
4. Pulse el botón DONE.

Half Damper Calibration

Si está usando un pedal compatible con la función de media pulsación DS-1H, que se vende por separado, use este comando para ajustar la sensibilidad.

1. Conecte el pedal a la toma DAMPER.

2. Seleccione este comando.



3. Pulse el pedal, y después retire su pie.

4. Pulse el botón DONE.

Use siempre un pedal de media pulsación DS-1H, que se vende por separado.

After Touch Calibration

Permite la calibración del After Touch del teclado.

1. Seleccione este comando.

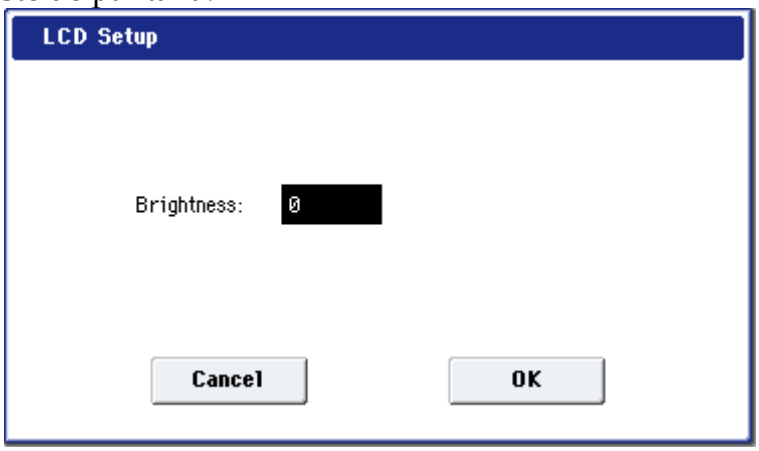
2. Pulse cualquier nota presionando muy suavemente. Y verifique que se mueve el indicador.

3. Suelte la nota antes de que la barra alcance el borde derecho, para que coincida con la cantidad de presión en que desea que se produzca el efecto máximo aftertouch.

4. Pulse el botón DONE.

LCD Setup

Parámetros de Ajuste de pantalla.



Brillo

Update System Software

Este procedimiento actualiza la versión del sistema operativo.

Actualización del Sistema Operativo

1. Descargue el Sistema Operativo

Puede descargar la actualización más reciente del sistema a un ordenador desde el sitio Web de Korg (http://www.korg.com/kronos). Para obtener más detalles, consulte las instrucciones en la página Web.

2. Actualización del Sistema Operativo

Antes de iniciar el proceso de actualización, copie los datos importantes en medios de almacenamiento USB externos.

1. Utilizando un ordenador, descargue la actualización desde el sitio Web de Korg: www.korg.com/kronos.

La actualización será en formato zip comprimido.

2. Descomprima el archivo descargado.

Dará como resultado una carpeta principal que contiene varios archivos diferentes y al menos una subcarpeta.

3. Siga las instrucciones incluidas con la actualización.

4. Abra la carpeta que contiene los archivos y subcarpetas de la actualización.

5. Dentro de esta carpeta, copie los archivos de actualización y subcarpetas al nivel raíz de un dispositivo de almacenamiento USB con formato FAT32, como una unidad flash USB.

Copie los archivos y subcarpetas; no copie la carpeta principal en la cual están contenidos.
Se requiere el formato FAT32. Otros formatos, incluyendo NTFS (Windows) o HFS + (Mac OS X), no funcionarán. La Mayoría de las unidades flash USB usan FAT32 por defecto.

6. Desconecte todos los dispositivos USB de KRONOS.

Otros dispositivos USB pueden interferir con el proceso de actualización.

7. Vaya a la página Global P0– Basic Setup.

Para ir a esta página desde cualquier parte del sistema, pulse el botón GLOBAL para entrar en modo Global y presione el interruptor EXIT hasta cuatro veces.

8. Abra el menú y seleccione el comando "Update System Software."

Aparecerá en la pantalla, una indicación pidiéndole que conecte el dispositivo de almacenamiento USB que contiene el archivo de actualización.

9. Conecte el dispositivo de almacenamiento USB que contiene los archivos de actualización, del paso 5 anterior.

10 Pulse el botón OK.

Aparecerá una barra de progreso en la pantalla, señalando que se está actualizando el sistema.
No desconecte el dispositivo de almacenamiento USB, mientras que la actualización está en curso.
Mientras se está actualizando el sistema, no toque los conmutadores del KRONOS y nunca lo apague.
Si se apaga accidentalmente mientras se carga el sistema, el KRONOS puede dejar de funcionar. Si esto ocurre, puede ser necesario utilizar el DVD de restauración; Póngase en contacto con su distribuidor local de Korg.

11. Apague el KRONOS y, a continuación, desconecte el dispositivo de almacenamiento USB.

12. Espere unos diez segundos y, a continuación, encienda el KRONOS nuevamente.

El número de versión del sistema se muestra en la pantalla de inicio y también en la página de información de Global P6–Options Global.
Compruebe que es correcta.

Display Public ID

Muestra el identificador Public ID.

Dump Program
Dump Combination
Dump Drum Kit
Dump Wave Sequence
Dump Global Setting
Dump Sequencer

Estos comandos realizan funciones de volcado de datos MIDI.

Program: Transmite todos los Programas, o los del banco especificado o 1 Programa.

Combination: Transmite todas las Combinaciones, o las del banco especificado o 1 Combinación.

Drum kit: Todos los conjuntos de batería, o 1 conjunto.

Global: Parámetros Globales.

Wave Sequence: secuencias de onda.
Sequencer: Secuenciador.

⚠ Mientras se está llevando a cabo un volcado, no toque los controles del **KRONOS**.

Procedimiento de transmisión

⚠ Mientras se está llevando a cabo un volcado, no toque los controles del **KRONOS**.

1. Conecte el KRONOS al aparato que va a recibir el volcado.
Utilice las tomas MIDI.

2. Seleccione GLOBAL P1: MIDI.

3. De los comandos de menú de página seleccione el tipo de volcado que desea realizar.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Procedimiento de Recepción

⚠ Mientras se está llevando a cabo un volcado, no toque los controles del **KRONOS**.

1. Conecte el KRONOS al aparato que va a transmitir el volcado.
Utilice las tomas MIDI.

2. Ajuste los canales MIDI Globales de ambas unidades para que coincidan.

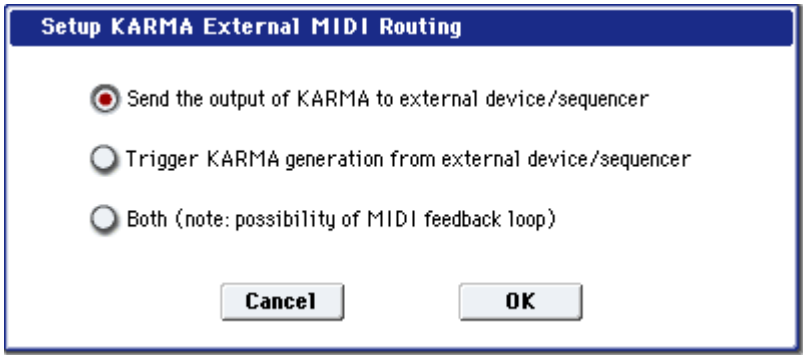
3. Active la casilla ENABLE EXCLUSIVE o bien seleccione uno de los comandos de volcado de esta página.

4. Transmita el volcado de datos desde la unidad transmisora.

📖 Nota adicional: Tenga en cuenta que dependiendo de los datos enviados o recibidos puede ser necesario bastante tiempo para completar la operación.

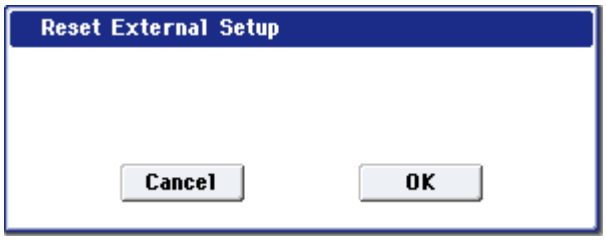
Setup KARMA External MIDI Routing

Si usa la función KARMA con un Secuenciador externo, puede ejecutar este comando para realizar Ajustes automáticos para los siguientes Parámetros:



Reset External Setup

Este comando inicializa los Ajustes de controlador externo.



"Channel" = Gch

"Assign" = Off

Pad "Velocity" = 127

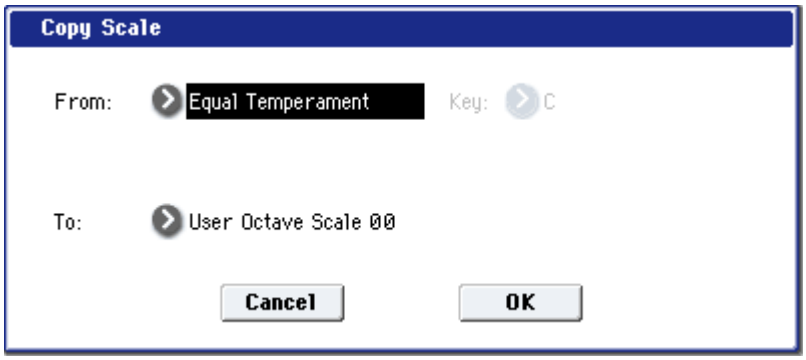
Reset Controller MIDI Assign

Este comando inicializa los Ajustes MIDI CC para los deslizantes KARMA, los 8 Pad y Vectory Joystick.

Copy Scale

Este comando copia los datos de una escala preset a una de usuario.

1. Seleccione este comando.



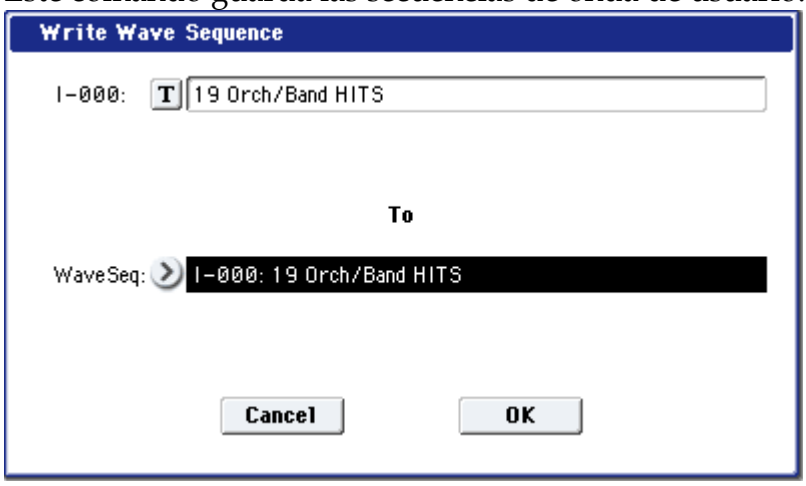
2. FROM: seleccione el origen.
Seleccione la clave para las escalas PRUE MAJOR y PURE MINOR.
STRETCH se puede copiar si el destino es USER ALL NOTES SCALE.

3. TO: seleccione el destino.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Write Wave Sequence

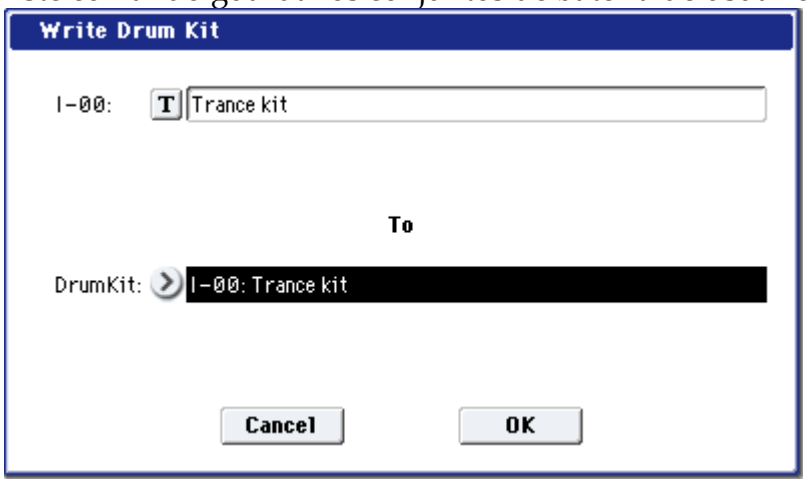
Este comando guarda las secuencias de onda de usuario.



Para ejecutar el comando pulse OK.

Write Drum Kits

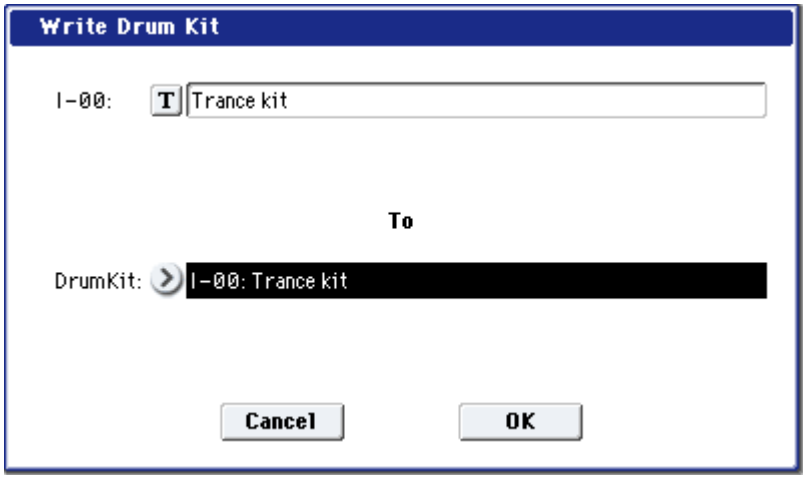
Este comando guarda los conjuntos de batería de usuario.



Para ejecutar el comando pulse OK.

Copy Key Setup

Este comando copia los ajustes de una nota individual a otra.
Puede copiar varias notas contiguas a la vez.
1. Seleccione este comando.



2. FROM KEY, seleccione el rango de notas que desea copiar.

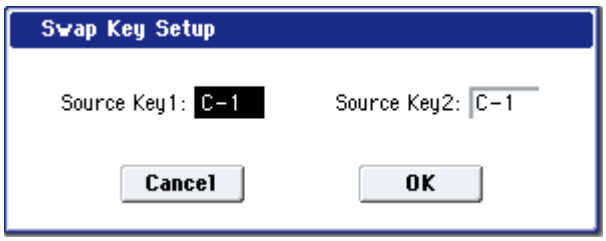
3. TO KEY seleccione el destino.
Si ha seleccionado varias notas esta será la primera nota copiada.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Swap Key Setup

Este comando intercambia los ajustes de una nota individual a otra.

1. Seleccione este comando.



2. Use SOURCE 1 y SOURCE 2 para Seleccionar las notas que desea intercambiar.
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Unload all in bank

Este comando permite descargar de memoria un Banco de datos completo de muestras.

Uninstall EXs

Permite desinstalar EX*s* opcionales para recuperar espacio del disco duro interno.

Modo de Disco

GUARDAR EN DISCO, CD y USB

Se pueden guardar los siguientes datos:

- Programas, Combinaciones, Datos globales, Baterías de usuario, secuencia de ondas de la memoria interna.
- Canciones.
- Datos de Efectos
- Muestras y multimuestras del modo SAMPLING.
- Archivos MIDI Estándar (SMF). Las canciones de secuenciador se pueden guardar como SMF.
- Datos exclusivos.
- Archivos WAV y AIF
- Listas de Pistas de CD audio.

VOLCADO DE DATOS MIDI

Se pueden guardar los siguientes datos en dispositivos externos:

- Programas, Combinaciones, Datos globales, Baterías de usuario, secuencias de ondas.
- Canciones.

Se pueden cargar muestras en formato KORG nativo, AIFF, WAV y AKAI (S-1000/3000 con avanzada conversión de Parámetros de Programa), y las muestras internas se pueden exportar como WAV o AIFF.
Se puede usar la función de datos exclusivos MIDI para cargar o guardar volcados de datos MIDI.

Los datos de canción del modo de secuenciador y las muestras del modo SAMPLING deben guardarse en dispositivos antes de apagar la unidad.

Puede guardarlos en disco o en un dispositivo USB o CD.

Guardar en disco, USB o CDs

Los datos de canción del modo de secuenciador y las muestras del modo SAMPLING deben guardarse en dispositivos antes de apagar la unidad.

Puede guardarlos en disco o en un dispositivo USB o CD.

TIPOS DE DISPOSITIVOS QUE SE PUEDEN USAR

Disco duro Interno SSD

30 GB DISCO DE ESTADO SÓLIDO SSD.

Unidades CD-R/RW

Formato UDF CD-R/RW

Formato CD-DA (audio CD)

Lectura de formato ISO9660 (level 1)

Dispositivos Externos USB

- **Discos duros**
- **Discos extraíbles**

Formato MS-DOS FAT16 o FAT32.

Capacidades reconocidas:

FAT32: hasta 2 terabytes = 2,000 Gigabytes (GB)

FAT16: hasta 4 GB

- **CD-R/RW**

Formato UDF CD-R/RW

Formato CD-DA (audio CD)

Lectura de formato ISO9660 (level 1)

- **Disquetes**

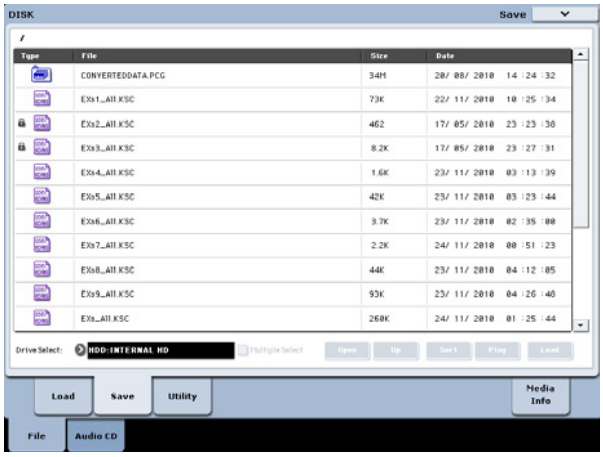
Formato MS-DOS 3.5" 2HD y 2DD

1.44 MB (18 sectores/track) para 2HD, y 720 KB (9 sectores/track) para 2DD.

Todos los dispositivos y unidades externas son opcionales y debe comprarlos usted por separado.

Disco duro interno

1. Pulse la tecla MODE DISK para entrar en el modo de DISCO.



2. Use DRIVE SELECT para Seleccionar HDD: INTERNAL HARD DISC.

Configuración para usar un dispositivo USB

1. Use un cable USB para conectar el conector USB 2.0 de KRONOS al conector USB de su dispositivo externo opcional: disco duro, disco extraíble, o CD-R/RW.

2. Encienda el KRONOS.

3. Si el dispositivo USB acepta conexión en caliente encienda el dispositivo.

Mientras KRONOS está accediendo al dispositivo no conecte o desconecte esta unidad USB ni conecte otra unidad USB, si lo hace podría dañar los datos.

4. Pulse MODE DISK para entrar en Modo de disco.

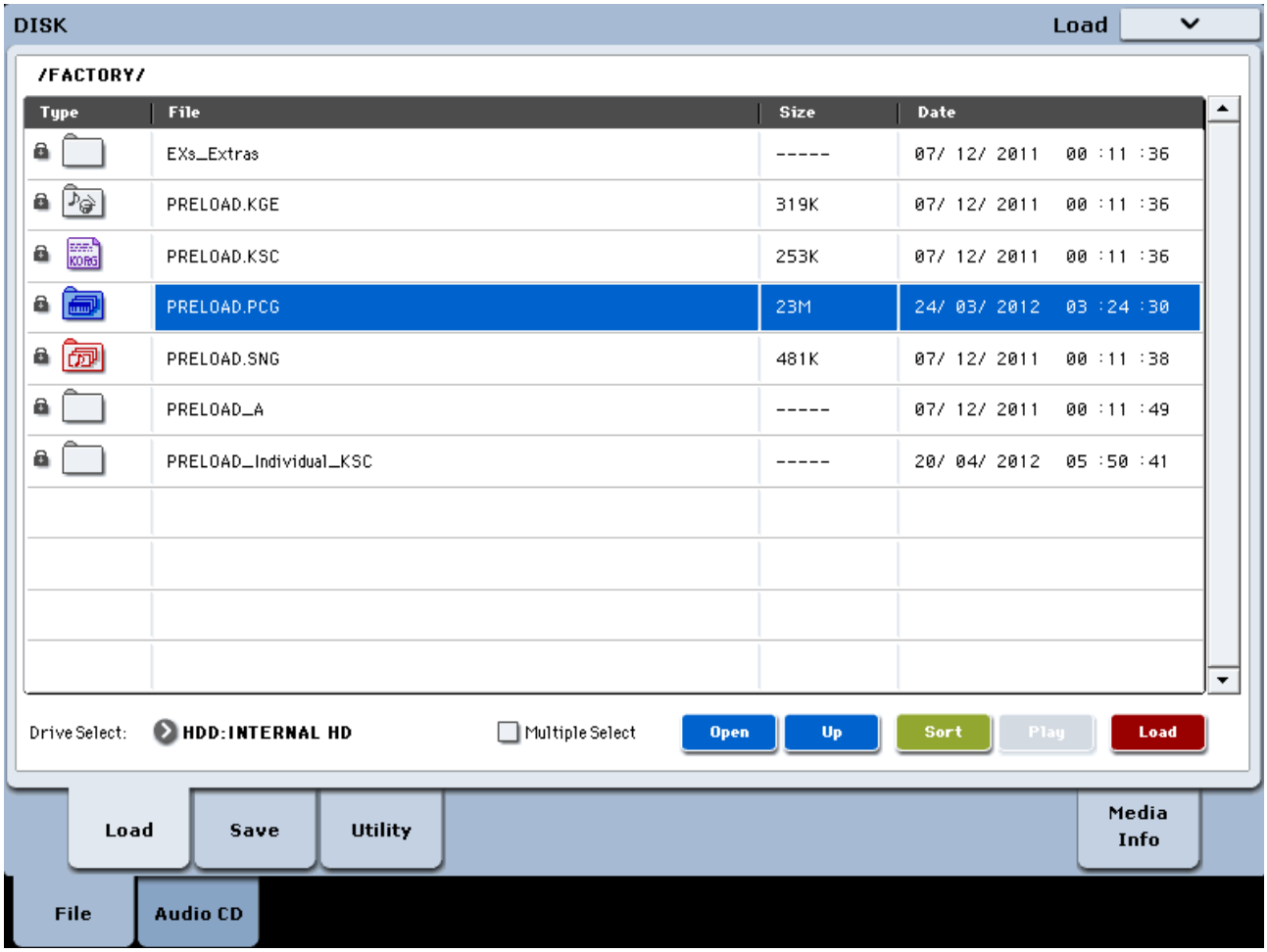
5. Pulse la pestaña Media Info y ejecute el comando de menú de Página "Scan device."

6. Use Drive Select para Seleccionar el dispositivo.

7. Si el medio de almacenamiento necesita ser formateado, ejecute la función de formato.

Disk P0: File

0–1: Load



Estos comandos permiten cargar distintos tipos de archivos. Pulse OPEN para abrir el directorio. Pulse UP para moverse al directorio superior.

0–1a: Drive Select Drive Select [HDD: INTERNAL HD, CDD, HDD, RDD: nombre]

Seleccione el tipo de disco.

Open, Up

Pulse OPEN para abrir el directorio.
Pulse UP para moverse al directorio superior.

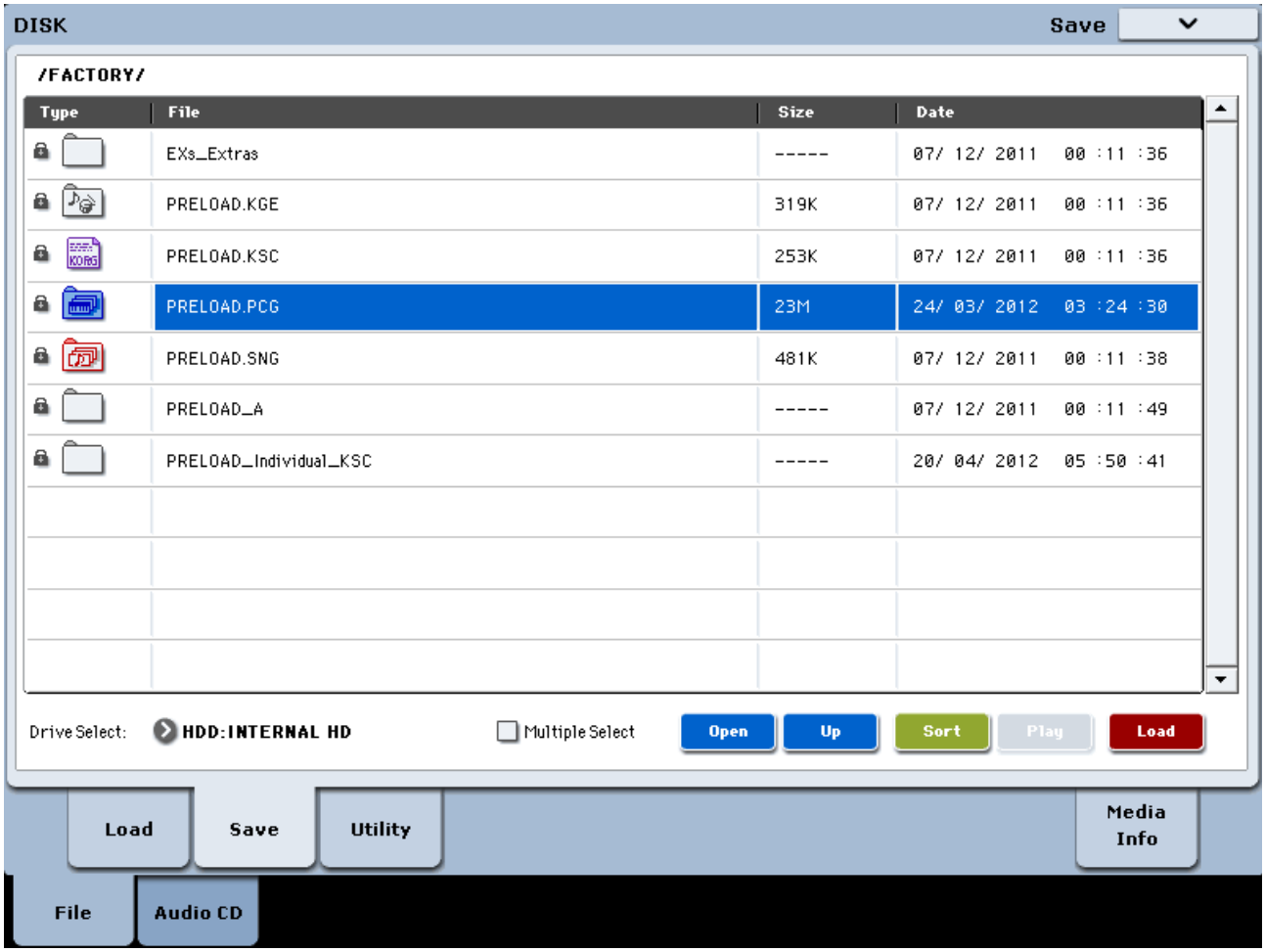
0-1b: Current Directory

Muestra el directorio actual.
Pulse OPEN para abrir el directorio.
Pulse UP para moverse al directorio superior.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

0–2: Save



Estos comandos permiten guardar distintos tipos de archivos.

Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.

Guardar un Programa o Combinación

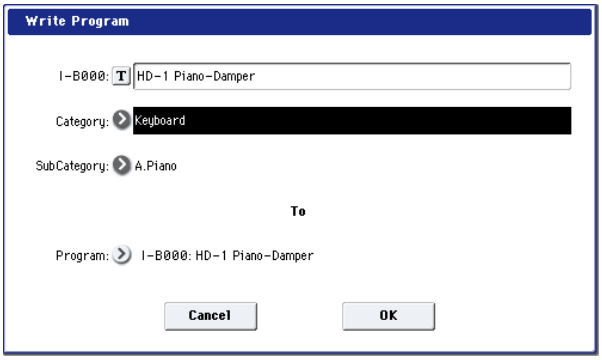
Lleve a cabo este procedimiento para guardar un Programa o Combinación.

Hay dos formas de guardar.

Antes de guardar debe desactivar el Parámetro de protección de memoria tal como se describe más adelante.

USANDO UN COMANDO DE MENÚ DE PÁGINA PARA GUARDAR

1. Pulse el comando de página WRITE PROGRAM o WRITE COMBINATION. Aparecerá un cuadro de diálogo.



Si desea reemplazar los datos antiguos con los nuevos en la misma posición de memoria pulse OK.

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

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto.

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

3. En el campo CATEGORY especifique la categoría del Programa o Combinación.

4. Use TO PROGRAM y TO COMBINATION para especificar el destino de guardado. Use VALUE etc., para seleccionar el destino.

5. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

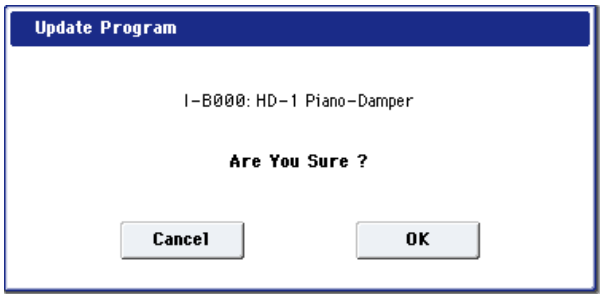
Al pulsar OK la pantalla preguntará ARE YOU SURE?. Pulse OK para guardar los datos.

USANDO LA TECLA SEQUENCER REC/WRITE

Este método sólo se puede usar para guardar en el número de Programa/Combinación seleccionado.

1. Pulse la tecla REC/WRITE.

Aparece la siguiente pantalla.



2. Para guardar los datos pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Guardar baterías y secuencias de ondas

Antes de guardar debe desactivar el Parámetro de protección de memoria tal como se describe más adelante.

Usando el comando de menú de página

1. Use los siguientes comandos:

WRITE DRUM KIT: Guardar conjunto de batería.

WRITE WAVE SEQUENCE: Guardar secuencia de ondas.

Aparece la página de guardado.

2. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

USANDO LA TECLA REC/WRITE

1. Pulse la tecla REC/WRITE.

2. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

El búfer de Edición

Cuando edite un Programa o Combinación los datos editados se guardan temporalmente en el llamado búfer de Edición.

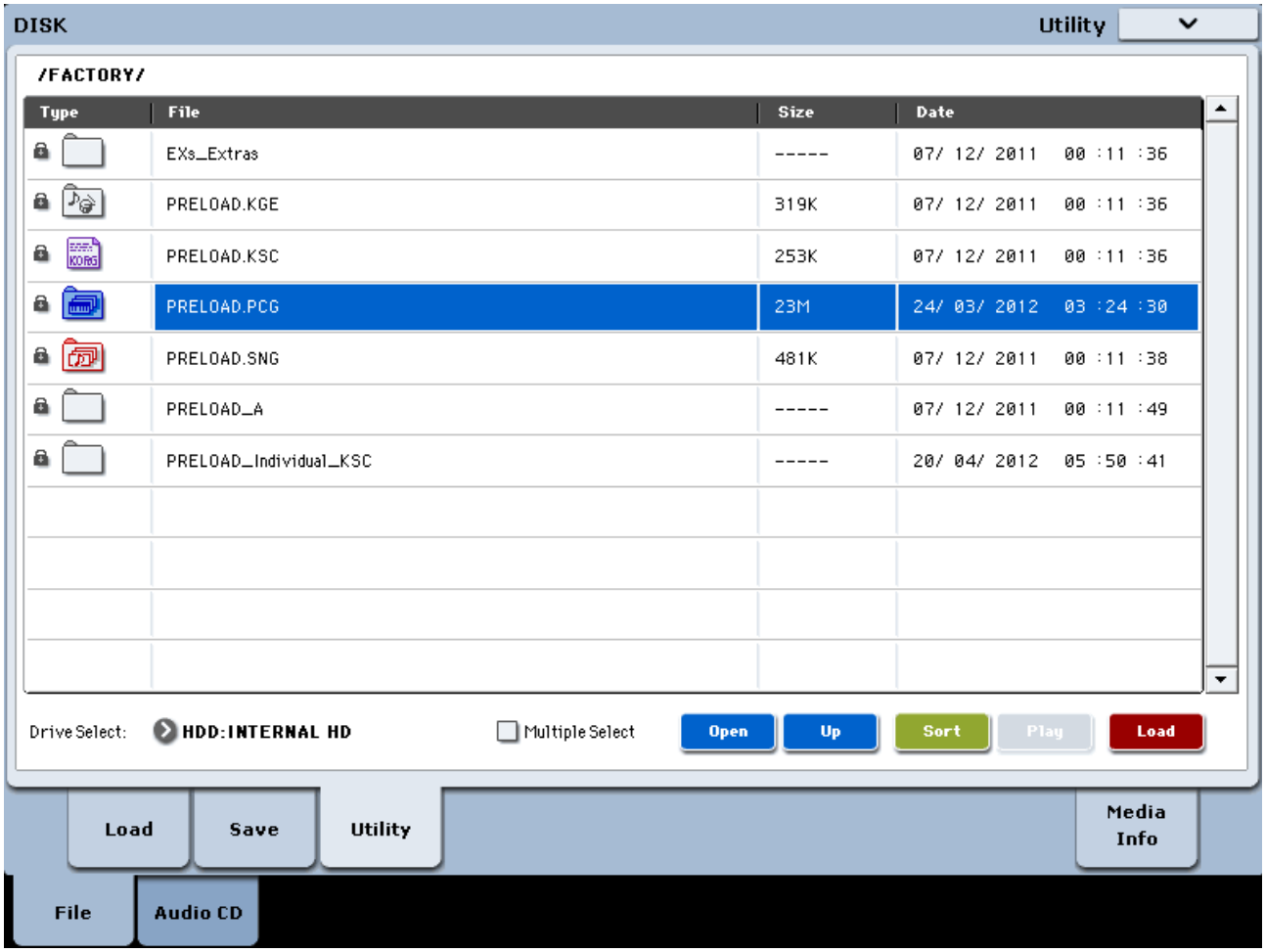
Si guarda estos datos el búfer de Edición se guarda en la posición indicada.

Si usa la función de comparación cambiará entre los datos originales y los del búfer de Edición.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

0–3: Utility

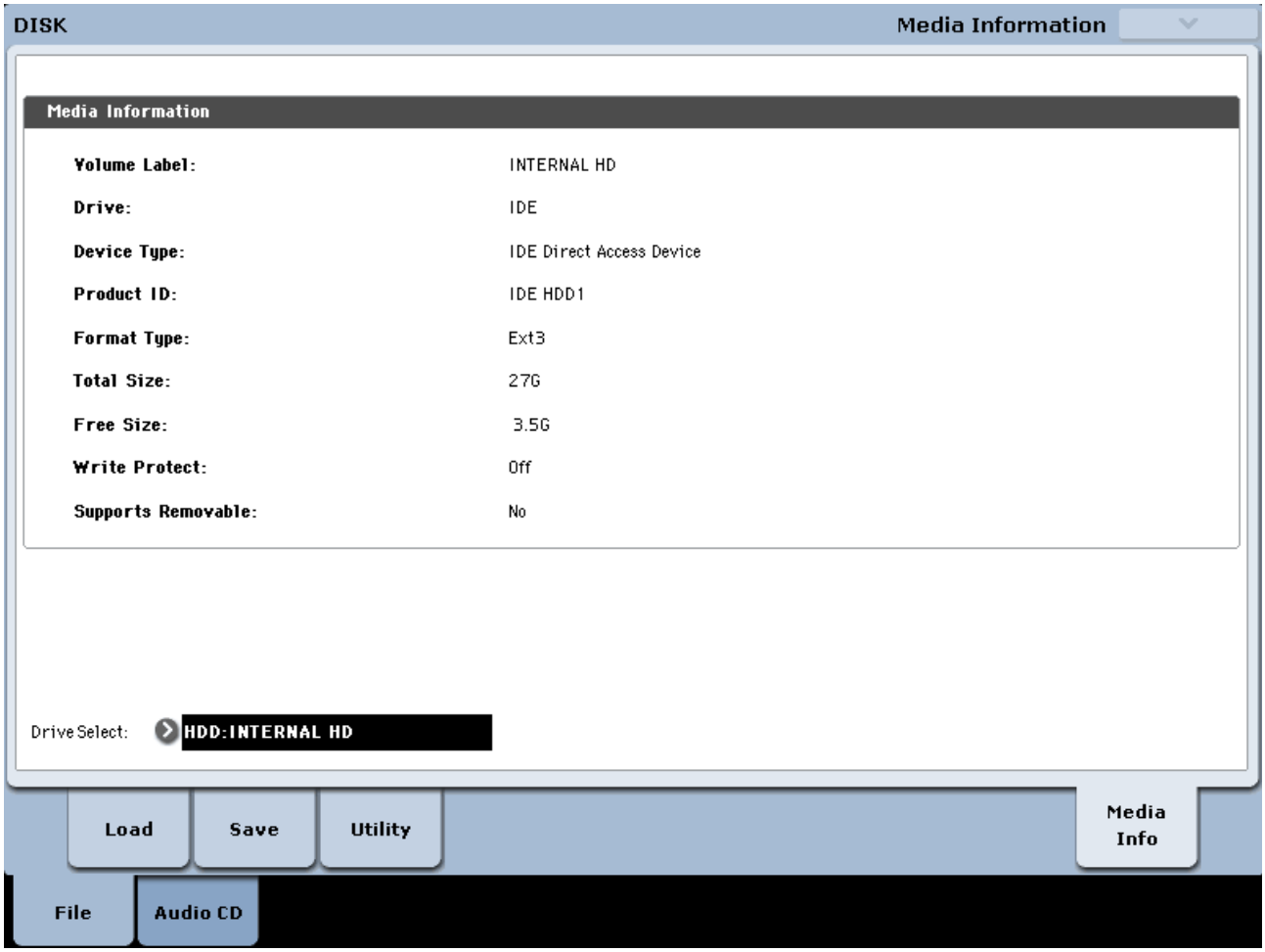


Aquí puede dar nombre, copiar, eliminar, etc., el Archivo o disco Seleccionado. También puede dar formato y Ajustar la fecha y hora.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

0–9: Media Information



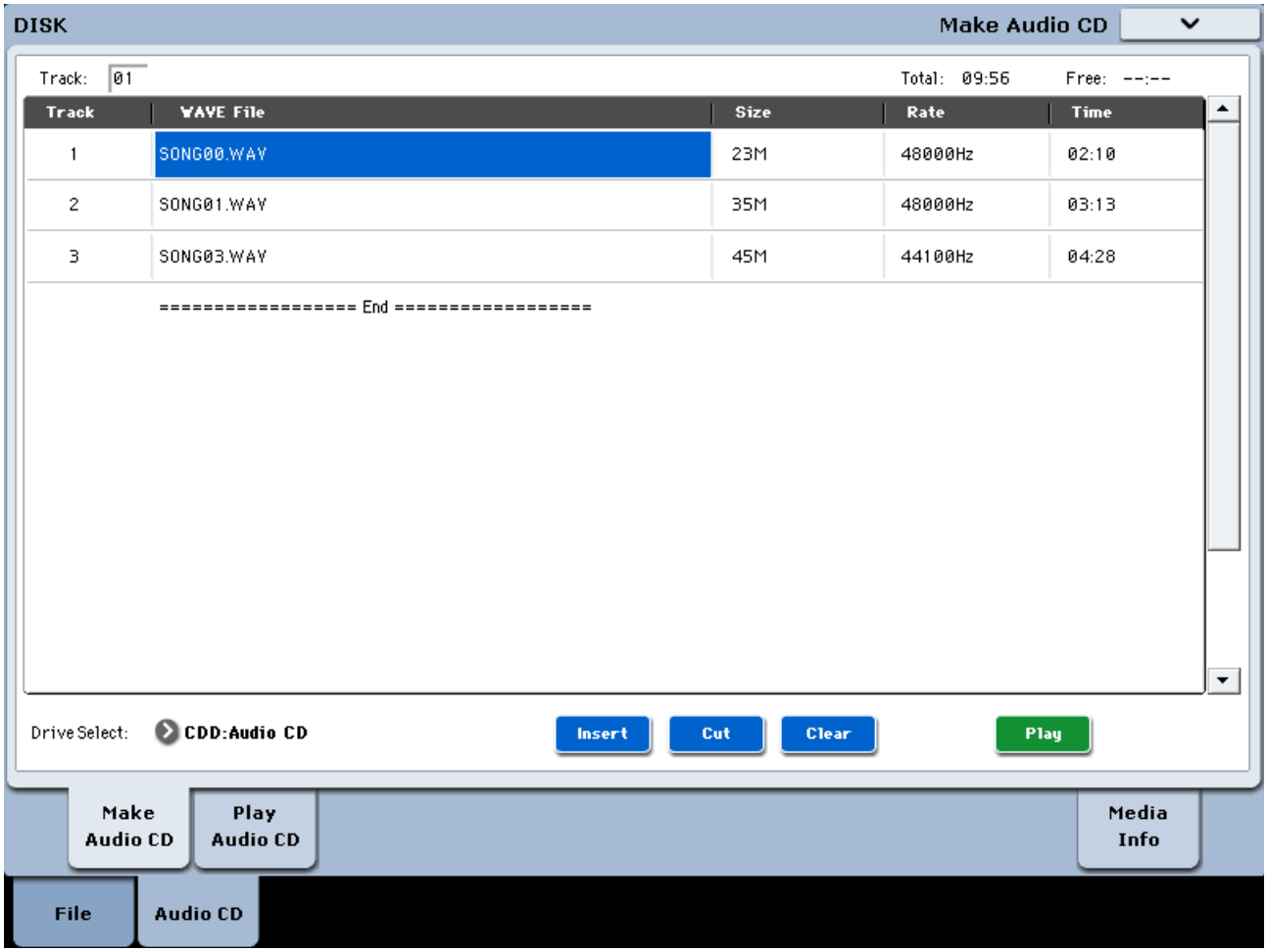
Proporciona información sobre el disco Seleccionado.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

Disk P1: Audio CD

1–1: Make Audio CD



Permite la creación de un CD audio.

Creación de un CD audio a partir de archivos Wave del disco duro

Esta sección explica cómo crear un CD audio a partir de archivos WAVE creados en el disco duro o desde un disco USB externo.

Parte 1.

En Modo de Secuenciador vaya a 0–8: Audio In/Sampling. Seleccione el menú de Página Bounce All Tracks To Disk, para volcar todas las Pistas al disco.

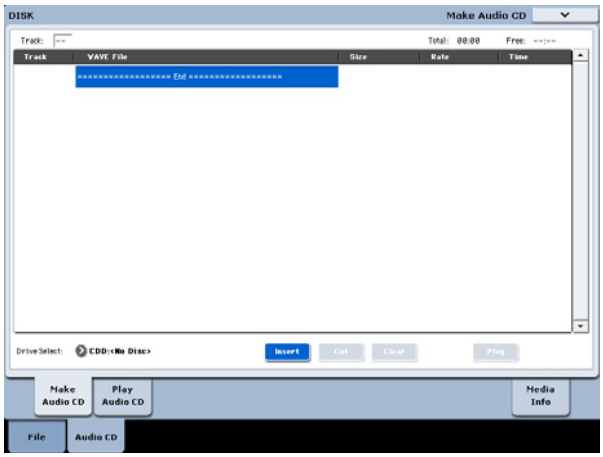
Asegúrese de que existe suficiente espacio en disco.

Parte 2. Creación del CD de Audio.

1. Vaya al modo de Disco, página **Make Audio CD.**

Al principio el área de archivo mostrará "====End====."

2. Seleccione "====End====" y Pulse el botón **Insert**.



Aparece el cuadro Insert Track.

Use el campo de selección de dispositivo y los botones OPEN y UP para ir al directorio que contiene el archivo WAVE, y seleccione el archivo que desea añadir.

📖 Puede seleccionar archivos de 44.1 kHz o 48 kHz. Los de 48 kHz serán convertidos a 44.1 kHz al grabarlos en CD audio.

"Multiple Select" permite añadir varios Archivos en una única operación.

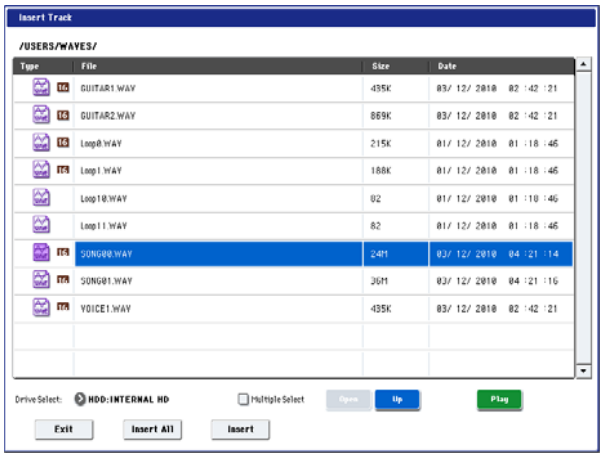
Para añadir el archivo Pulse el botón INSERT.

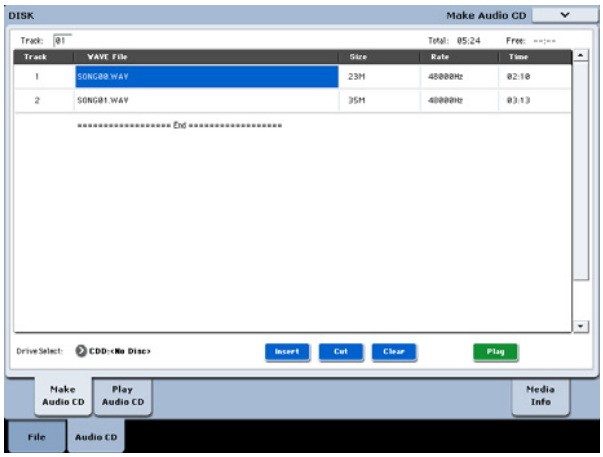
Siga añadiendo archivos del mismo modo.

Si desea eliminar un archivo de la lista, Pulse CUT.

3. Inserte un CD-R/RW vacío en el dispositivo CD-R/RW.

📖 Le recomendamos que use CD-R para mayor compatibilidad con otros reproductores.





4. Seleccione el comando de menú de página **"Write to CD"** y especifique los Parámetros.

Use **"Spee**d" para seleccionar la velocidad de Grabación.

📖 En algunos sistemas se pueden producir errores con una velocidad de Grabación elevada.

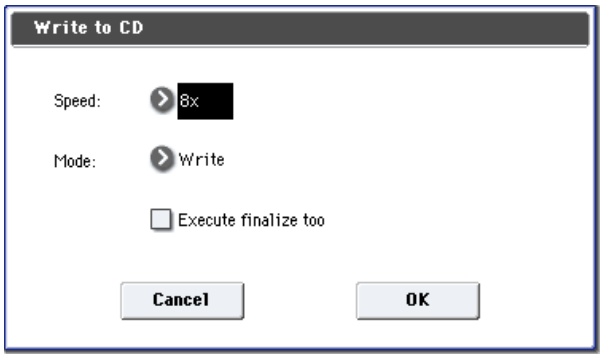
Use **"Mod**e" para especificar el método de Grabación.

Puede seleccionar TEST para probar la Grabación antes de realizarla en firme.

Una vez que se ha llevado a cabo la prueba de Grabación, seleccione WRITE.

"Execute finalize too" especifica si el CD será finalizado para que pueda ser reproducido en otro reproductor.

5. Cuando desee iniciar la Grabación o la prueba, Pulse OK:



Pulse OK de nuevo para aceptar las normas de derechos de autor.

📖 Evite cualquier golpe o vibración al CD-R/RW durante la Grabación.

6. Si el CD-R/RW ha sido finalizado, puede reproducirlo en la mayoría de reproductores CD.

Guardar una lista de Pistas

La lista se perderá al apagar el KRONOS.

Si desea guardar la lista:

1. En la página SAVE, seleccione el directorio en el que guardará la lista.

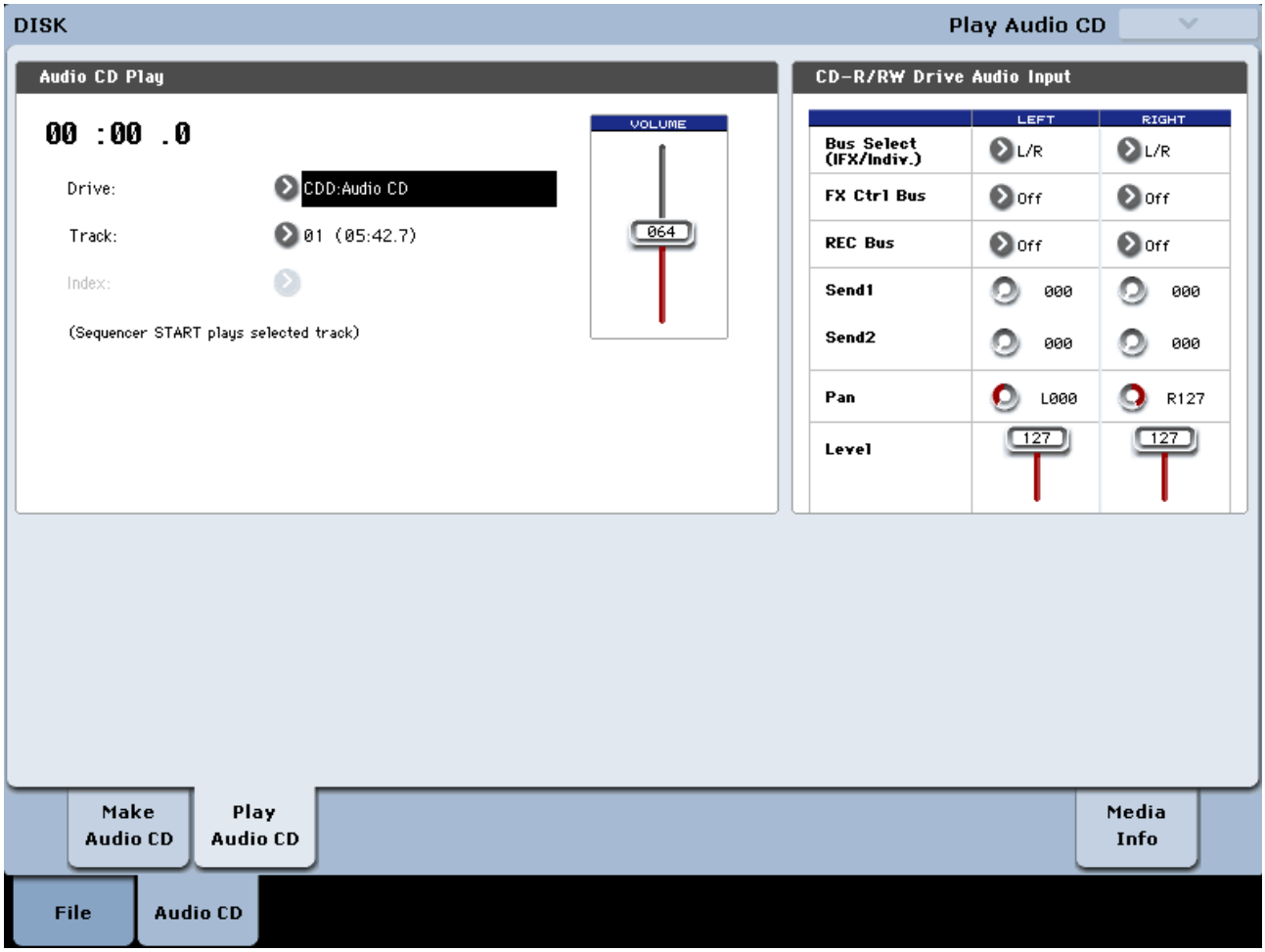
2. Seleccione el comando de menú de página **"Save Audio CD Track List".**

3. Pulse OK para guardar los datos.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

1–2: Play Audio CD



Reproducción de CD audio

1. Pulse la pestaña Play Audio CD.

2. En Drive Select, Seleccione la unidad CD-R/RW.

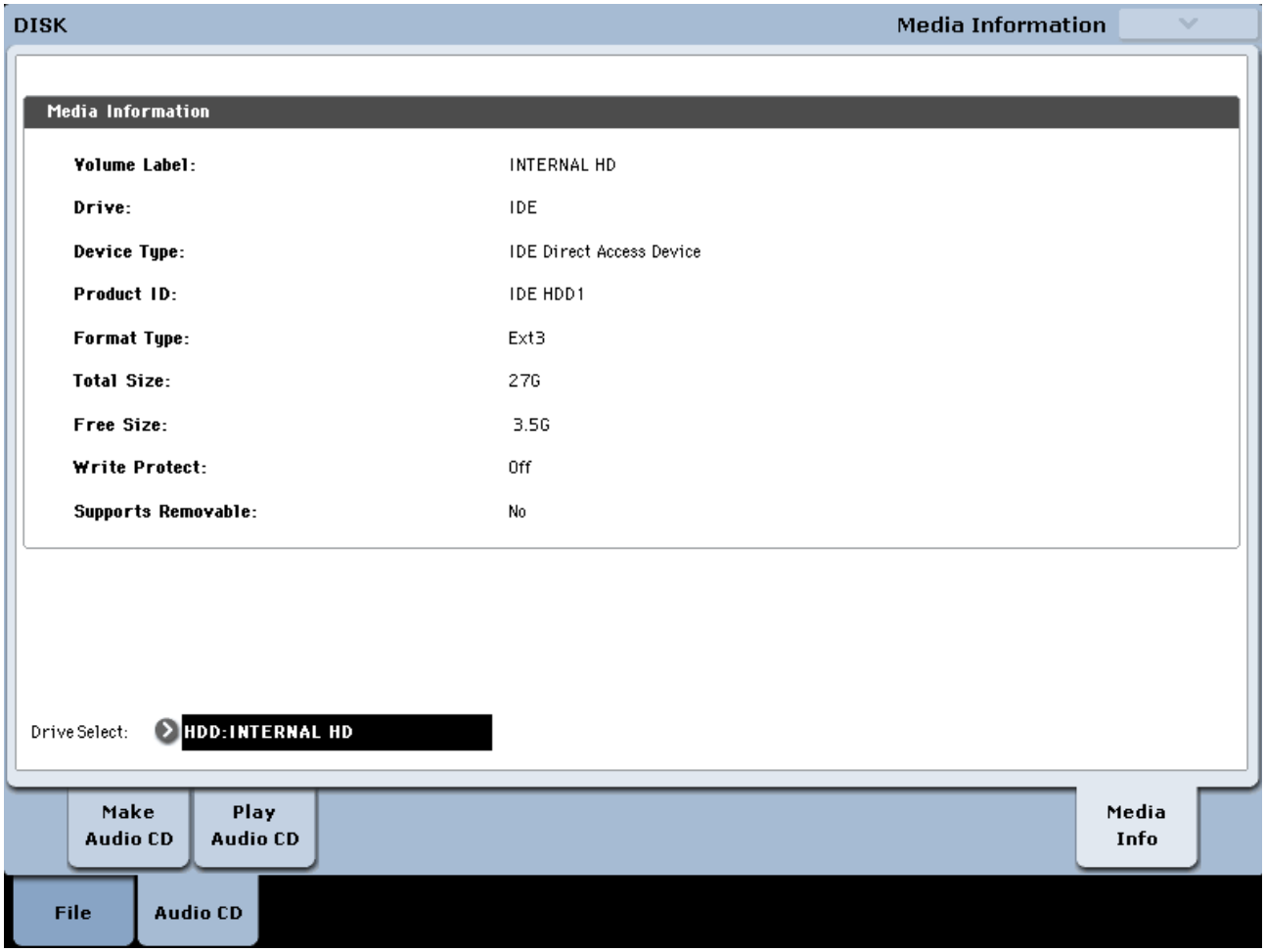
3. para permitir la monitorización, Ajuste CD-R/RW Audio Input de la forma siguiente. LEFT “Bus (IFX/Indiv.)” L/R, “FX Ctrl Bus” Off, “REC Bus” Off, “Send1/Send2” 000, Pan L000, “Level”127 RIGHT “Bus (IFX/Indiv.)” L/R, “FX Ctrl Bus” Off, “REC Bus” Off, “Send1/Send2” 000, Pan R127, “Level” 127 “Volume” 127

4. Use “Track” para Seleccionar la Pista y Pulse SEQUENCER START/STOP para iniciar la Reproducción.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

1–9: Media Information



Muestra información sobre el disco.

Comandos de menú de página

Consulte los comandos de menú de Página más adelante.

Comandos de menú de Página del Modo de Disco

Hide unknown files

Activado: no se muestran archivos no definidos.

Válido en directorios DOS.

Translation

Activado: al cargar un archivo KMP y otro KSF se mostrarán los nombres de modo SAMPLING en lugar de los nombres de archivo DOS.

Show L/R as Stereo Pair

Este comando agrupa los datos similares de un archivo .KSC.

Lock/Unlock selected

Bloquea o desbloquea el Archivo o directorio Seleccionado en la ventana (0–1c).
Si bloquea un Archivo o directorio aparecerá el icono de bloqueo y no se podrá reemplazar, o eliminar.

Load Selected

Este comando carga el archivo o directorio seleccionado en la ventana de directorio (0-1c).

El cuadro de diálogo depende del archivo seleccionado.

Load .PCG

Se cargarán todos los datos de un archivo .PCG.

1. Si el directorio contiene además un archivo SNG o KSC con el mismo nombre:

Si selecciona LOAD *****.SNG TOO se cargará el archivo SNG.

Si selecciona LOAD *****.KSC TOO se cargará el archivo KSC.

2. El Parámetro SELECT KSC ALLOCATION es válido si se ha seleccionado LOAD ****.KSC TOO.

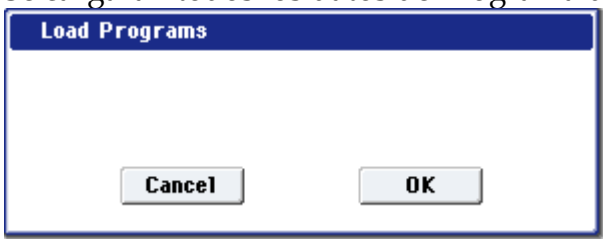
APPEND: las muestras se cargarán a partir del primer número libre.
CLEAR: las muestras y multimuestras que estén en memoria serán borradas y las muestras serán cargadas con la misma configuración con la que fueron guardadas.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Load Programs

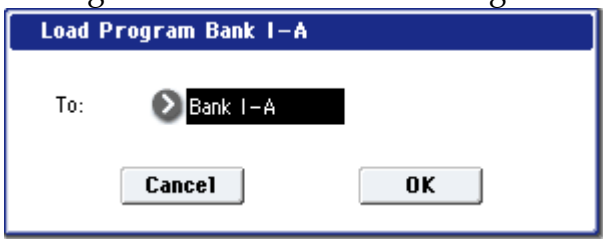
Se cargarán todos los datos de Programa de un archivo .PCG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Program Bank

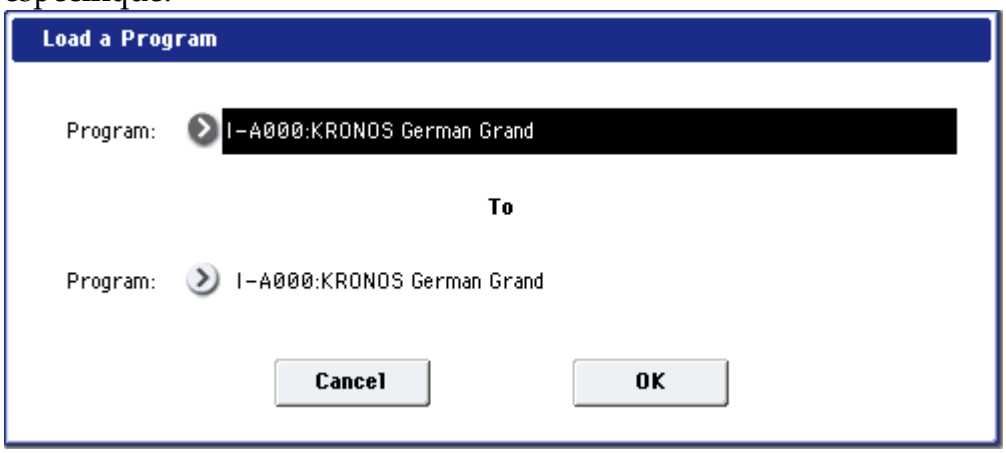
Se cargarán todos los datos de Programa del banco especificado.



1. En TO seleccione el banco destino.
Debido a diferencias en los tipos de banco, es posible que no pueda Seleccionar un destino determinado.
2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Program

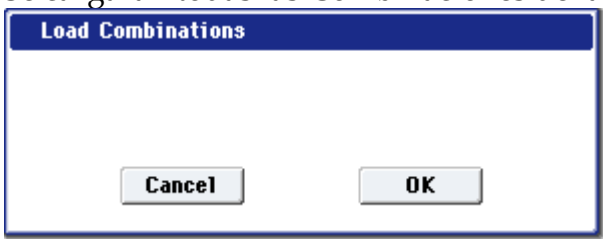
Los datos del Programa seleccionado serán cargados en el número de Programa que especifique.



1. Use PROGRAM para seleccionar el Programa que desea cargar.
2. TO PROGRAM: seleccione el Programa destino.
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Combinations

Se cargarán todas las Combinaciones del archivo PCG.

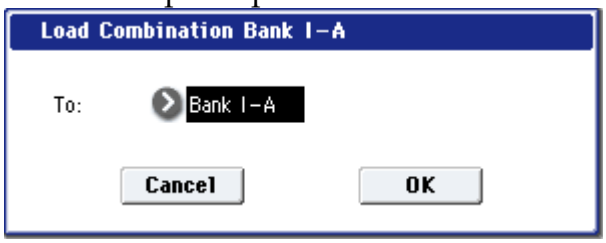


1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Combination Bank

Se cargarán todas las combinaciones del banco seleccionado.

1. En TO especifique el banco destino.

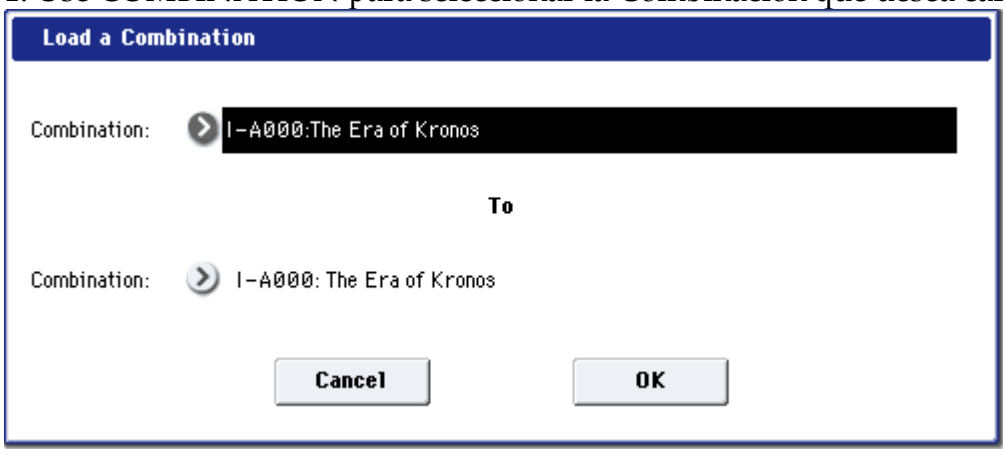


2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Combination

Se cargará la Combinación que seleccione.

1. Use COMBINATION para seleccionar la Combinación que desea cargar.

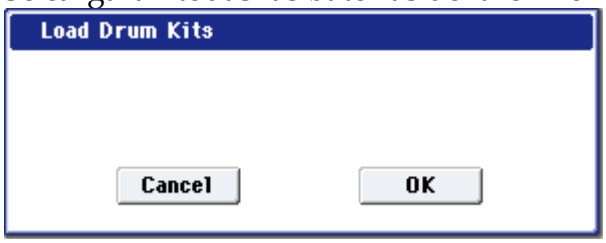


2. TO COMBINATION seleccione la Combinación destino.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Drum Kits

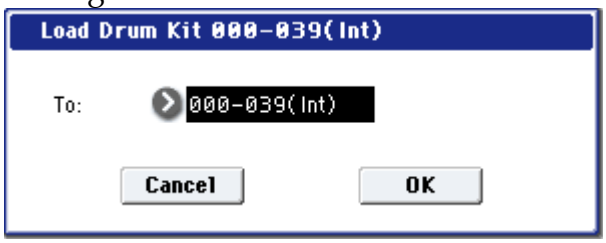
Se cargarán todas las baterías del archivo PCG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Drum Kit Bank

Se cargará el banco de batería seleccionada.

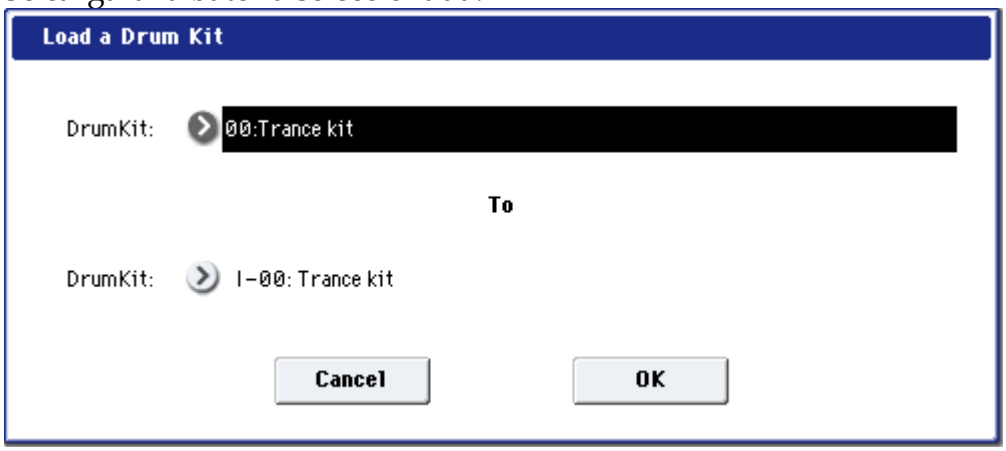


1. En TO seleccione el banco destino de copia.

2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Drum Kit

Se cargará la batería seleccionada.



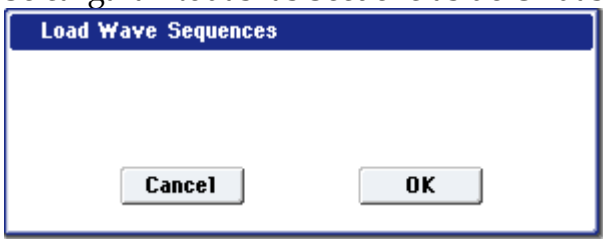
1. Use DRUM KIT para seleccionar el origen de copia.

2. En TO DRUM KIT seleccione el destino de copia.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Wave Sequences

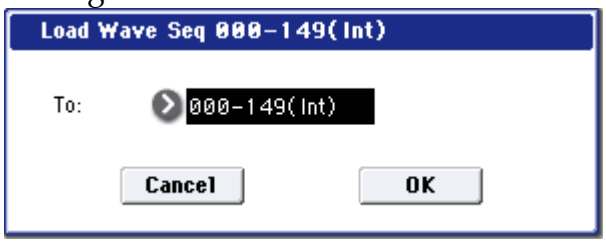
Se cargarán todas las Secuencias de Ondas del archivo PCG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Wave Sequences Bank

Se cargará el banco de Secuencias de Ondas seleccionado.

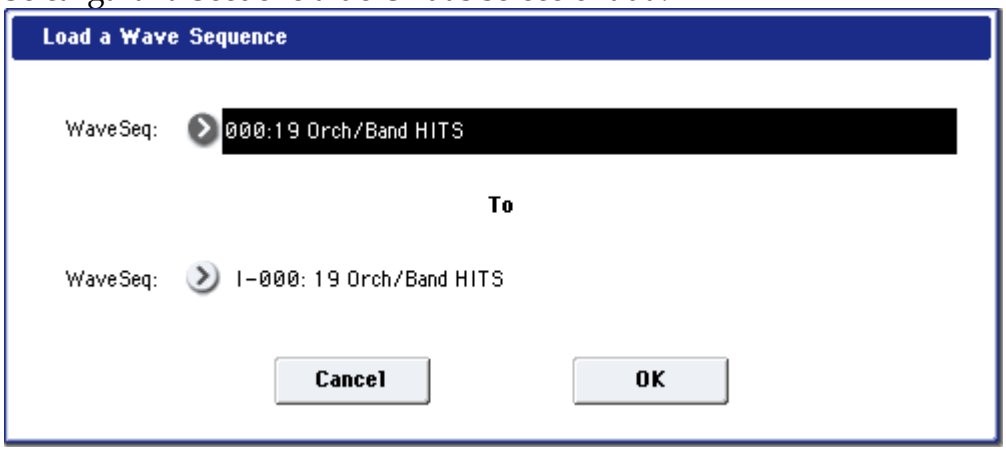


1. En TO seleccione el banco destino de copia.

2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Wave Sequence

Se cargará la Secuencia de Ondas seleccionada.



1. Use WAVE SEQ para seleccionar el origen de copia.

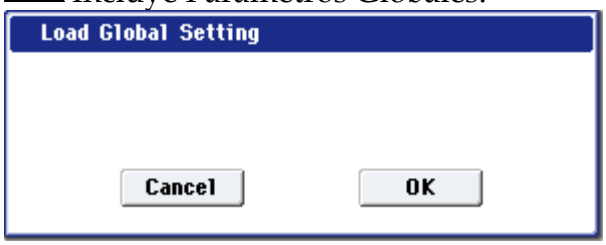
2. En TO Wave Seq seleccione el destino de copia.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Global Setting

Se cargarán los ajustes globales del archivo PCG.

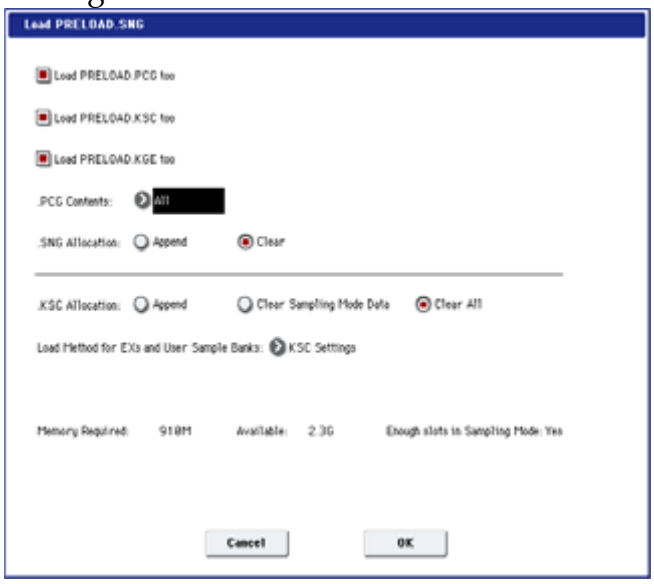
Incluye Parámetros Globales.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load .SNG

Se cargarán todos los datos de un archivo .SNG.



1. Si el directorio contiene además un archivo PCG o KSC con el mismo nombre:

Si selecciona LOAD *****.PCG TOO se cargará el archivo PCG.

Si selecciona LOAD *****.KSC TOO se cargará el archivo KSC.

2. El Parámetro SELECT KSC ALLOCATION es válido si se ha seleccionado LOAD ****.KSC TOO.

APPEND: las muestras se cargarán a partir del primer número libre.

CLEAR: las muestras y multimuestras que estén en memoria serán borradas y las muestras serán cargadas con la misma configuración con la que fueron guardadas.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Song

Se cargará una canción.

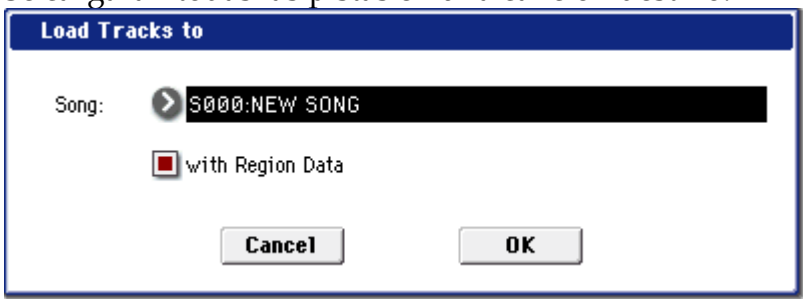
1. Use SONG para seleccionar la canción origen.

2. TO SONG: seleccione el destino.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Tracks

Se cargarán todas las pistas en una canción destino.

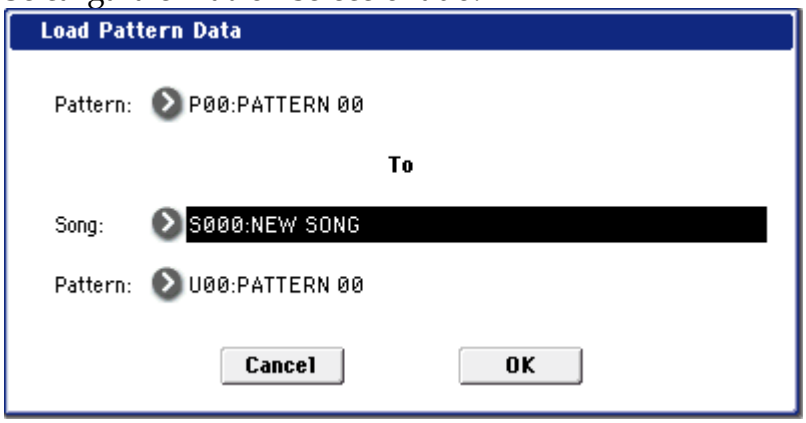


1. En SONG especifique la canción destino.

2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Pattern Data

Se cargará el Patrón seleccionado.



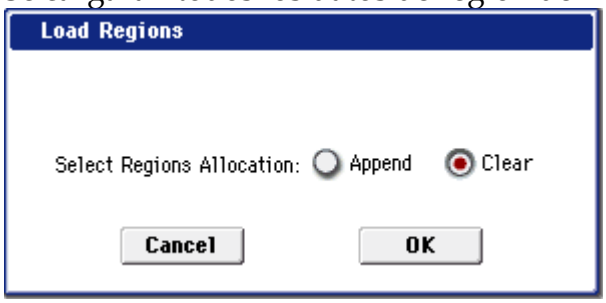
1. Use PATTERN para especificar el Patrón.

2. TO SONG y PATTERN seleccione el destino.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Regions

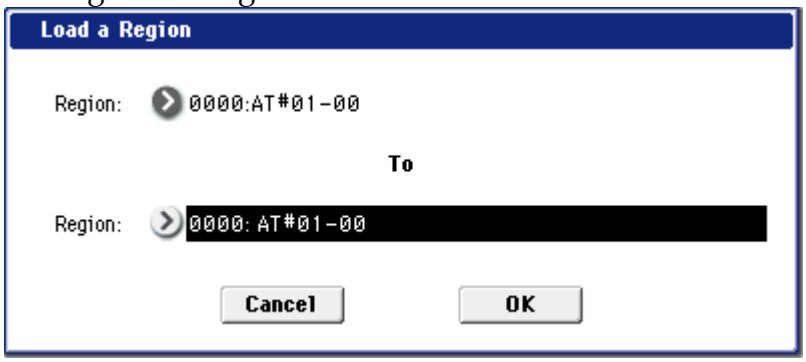
Se cargarán todos los datos de región del Archivo .SNG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Region

Se cargarán la región Seleccionada del Archivo .SNG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

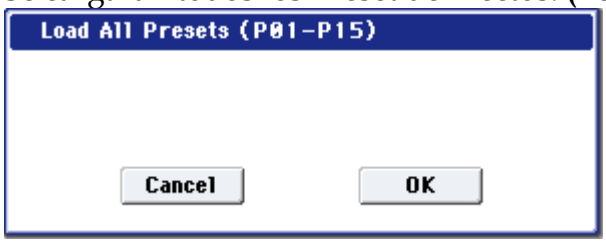
Load .KFX

Se cargarán todos los datos del Archivo KFX que incluye todos los Preset de Efectos.

1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load All Fx Presets (P01–P15)

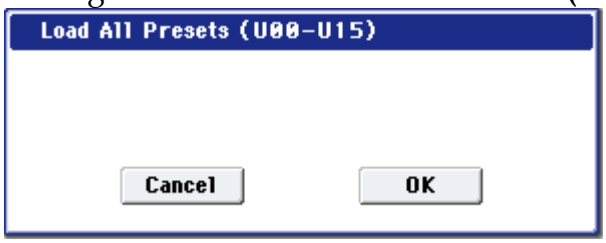
Se cargarán todos los Preset de Efectos: **(P01–P15).**



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load All User Fx Presets (U00–U15)

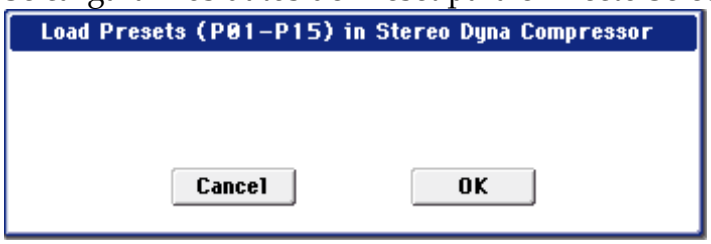
Se cargarán todos los Preset de Efectos: **(U01–U15).**



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Presets (P01–15)

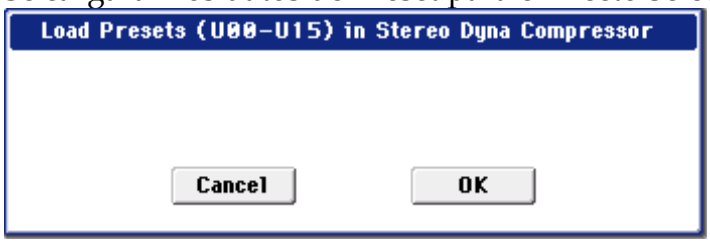
Se cargarán los datos de Preset para el Efecto Seleccionado.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Presets (U01–15)

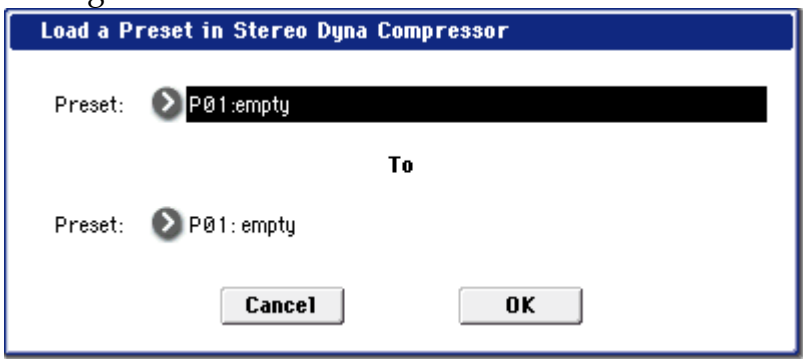
Se cargarán los datos de Preset para el Efecto Seleccionado.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Preset (P)

Se cargará el Preset Seleccionado.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load a Preset (U)

Se cargará el Preset Seleccionado.
1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load Stardard MIDI File

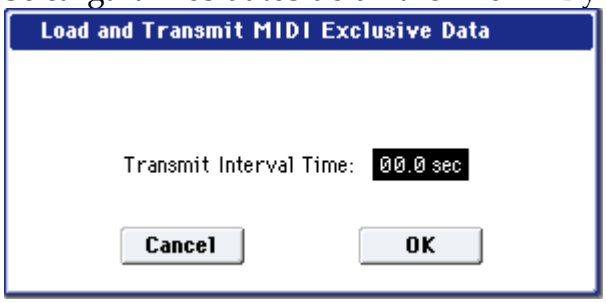
Se cargará el archivo MIDI estándar que desee.

1. SONG seleccione la canción destino.

2. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load and Transmit MIDI SYSEX Data

Se cargarán los datos de un archivo EXL y serán transmitidos por MIDI OUT.



1. En TO especifique el conector de salida de los datos que serán transmitidos: MIDI OUT.

2. En TRANSMIT INTERVAL TIME puede especificar un intervalo de tiempo entre los distintos paquetes de mensajes.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load .KCD

Se cargarán los datos de un archivo KCD que es una lista para Grabación de CD audio.

1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Cargar datos de muestra

Los tres comandos siguientes cargan archivos de muestras en la memoria RAM del KRONOS.

Limitaciones en datos cargados:

Máximo de 1000 multimuestras

Máximo de 4000 muestras

.KMP: Parámetros multimuestra formato KORG.

.KSF: archivo de muestra formato KORG.

.KSC: Un archivo que lista las muestras y multimuestras usadas.

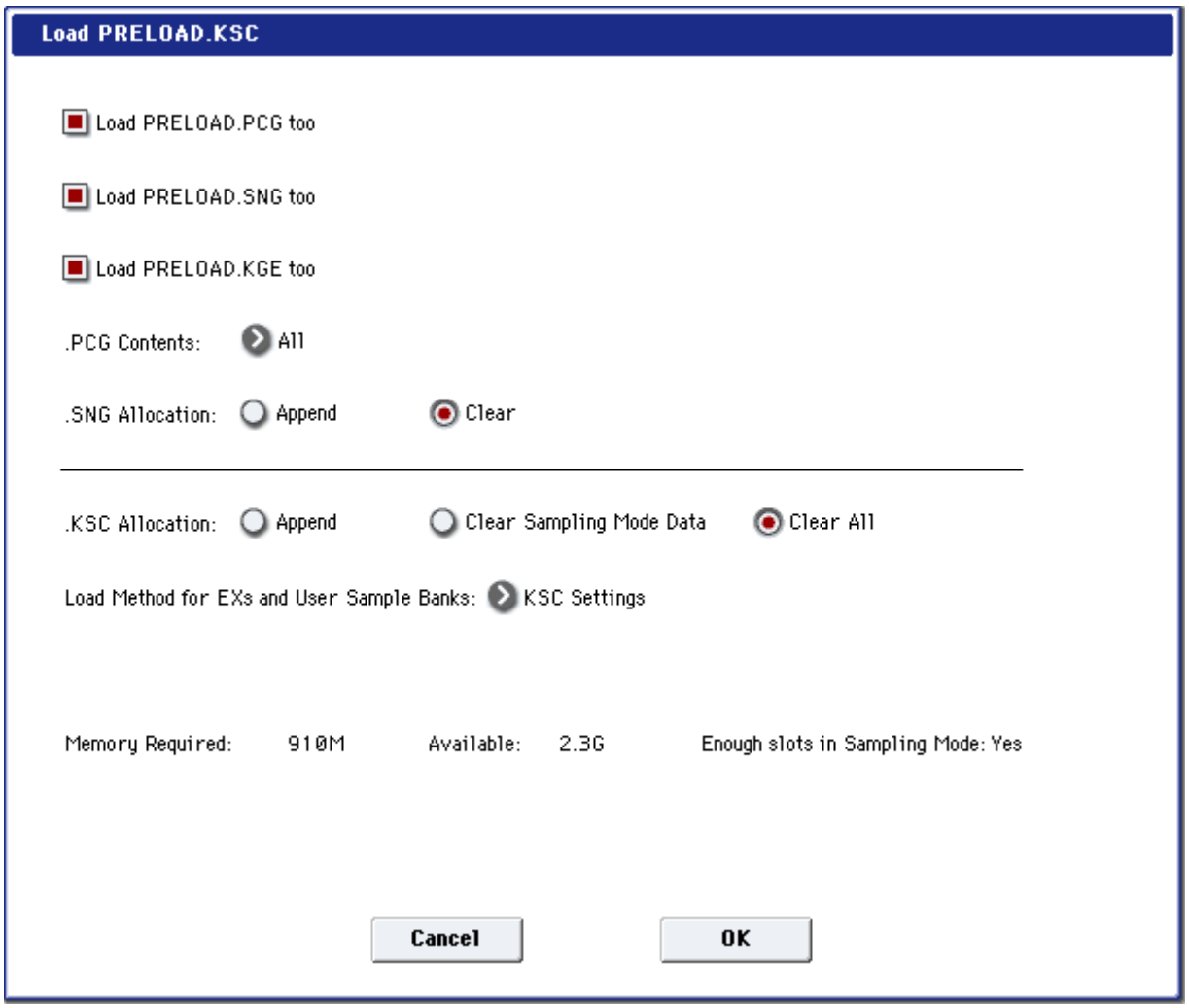
Load KSC

Se cargarán los archivos KMP y KSF junto con el archivo KSC.

1. Si el directorio contiene además un archivo SNG o PCG con el mismo nombre:

Si selecciona LOAD *****.SNG TOO se cargará el archivo SNG.

Si selecciona LOAD *****.PCG TOO se cargará el archivo PCG.



2. El Parámetro SELECT KSC ALLOCATION le permite seleccionar cómo se cargarán las muestras y multimuestras.

APPEND: las muestras se cargarán a partir del primer número libre.

Si carga el PCG las referencias serán cambiadas con los nuevos lugares de muestras.

CLEAR: las muestras y multimuestras que estén en memoria serán borradas y las muestras serán cargadas con la misma configuración con la que fueron guardadas.

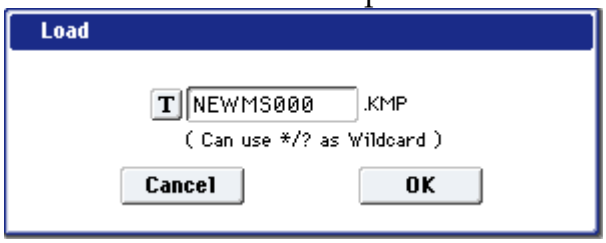
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

El sistema comprobará si hay suficiente memoria durante la carga.

Load KMP

Se cargará el archivo KMP.

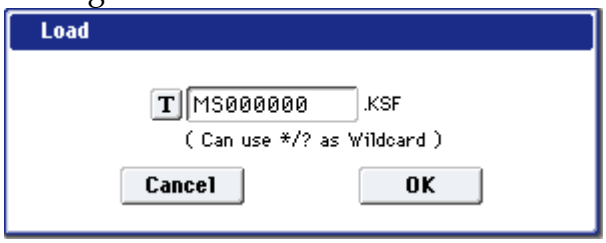
Los archivos KSF usados por el KMP serán también cargados como muestras.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Load KSF

Se cargará el archivo KSF como muestra.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

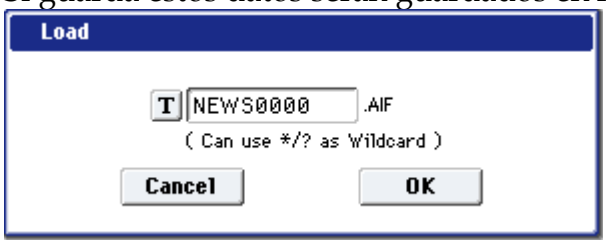
Cargar archivos AIFF y WAV

El KRONOS puede Cargar archivos AIFF y WAV que se usan en programas de ordenadores personales.

Load AIF

Se cargará el archivo AIFF seleccionado como una muestra.

Si guarda estos datos serán guardados en formato KORG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

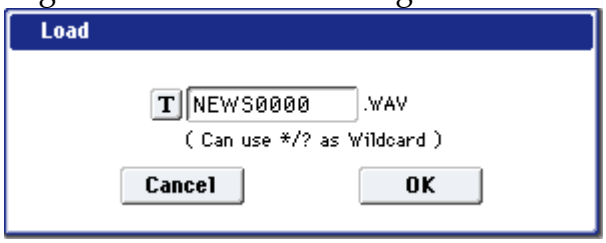
La muestra será cargada después de la última que exista en el KRONOS.

Estos archivos deben tener una extensión .AIF.

Load WAV

Se cargará el archivo WAVE seleccionado como una muestra.

Si guarda estos datos serán guardados en formato KORG.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.
La muestra será cargada después de la última que exista en el KRONOS.

Estos archivos deben tener una extensión .WAV.

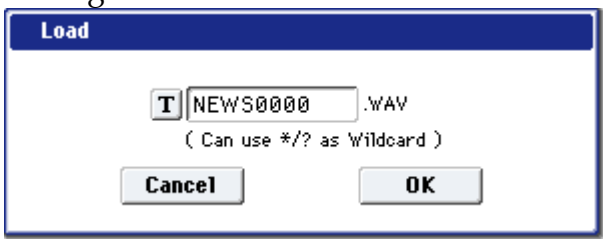
Cargar archivos AKAI S1000/S3000

El KRONOS puede cargar archivos de muestra y Programas en formato AKAI.

Si guarda estos datos serán guardados en formato KORG.

Load AKAI Sample File

Se cargará el archivo de muestra como una muestra.



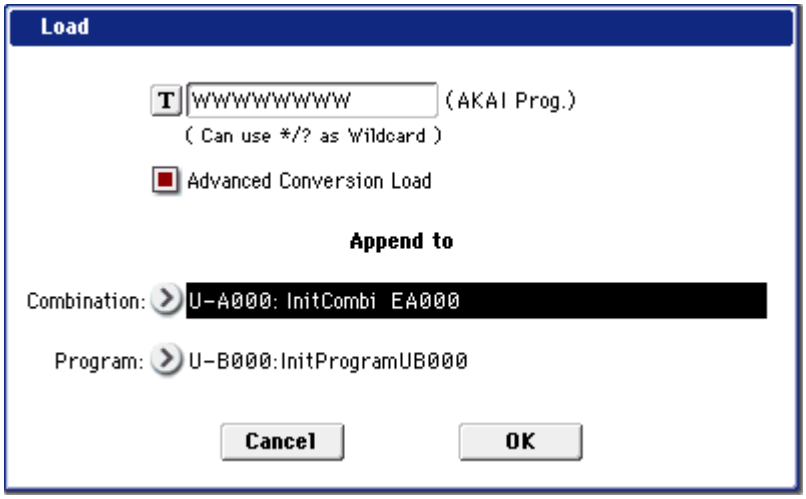
1. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Puede utilizar el Parámetro S.OFFSET del modo de Programa para ajustar el punto inicial de Reproducción.

Parámetro	AKAI	KRONOS
puntos de bucle	múltiples posibles	sólo se usará el primer bucle con HOLD
longitud de bucle	posible con menos de una muestra	resolución menor a una muestra es ignorada

Load AKAI Program File

Se cargará el archivo de Programa como una multimuestra.



1. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

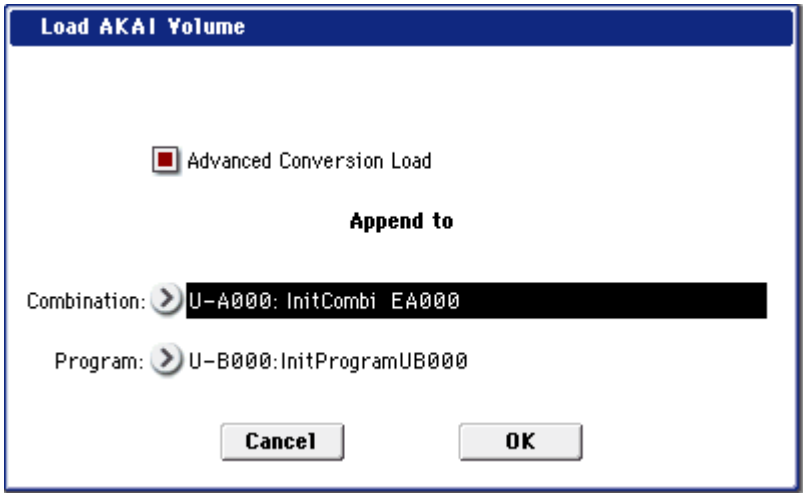
Tenga en cuenta que, dependiendo de la programación AKAI, se pueden producir diferencias de comportamiento (especialmente en el concepto de "grupos de notas" que utiliza AKAI).

No obstante, la mayoría de los archivos AKAI disponibles comercialmente suelen estar programados de forma que sean compatibles con otros sistemas.

Load AKAI Volume

Puede cargar Archivos de Programa y Archivos de muestra en una sola operación de un Volumen AKAI S1000/S3000 en un CD.

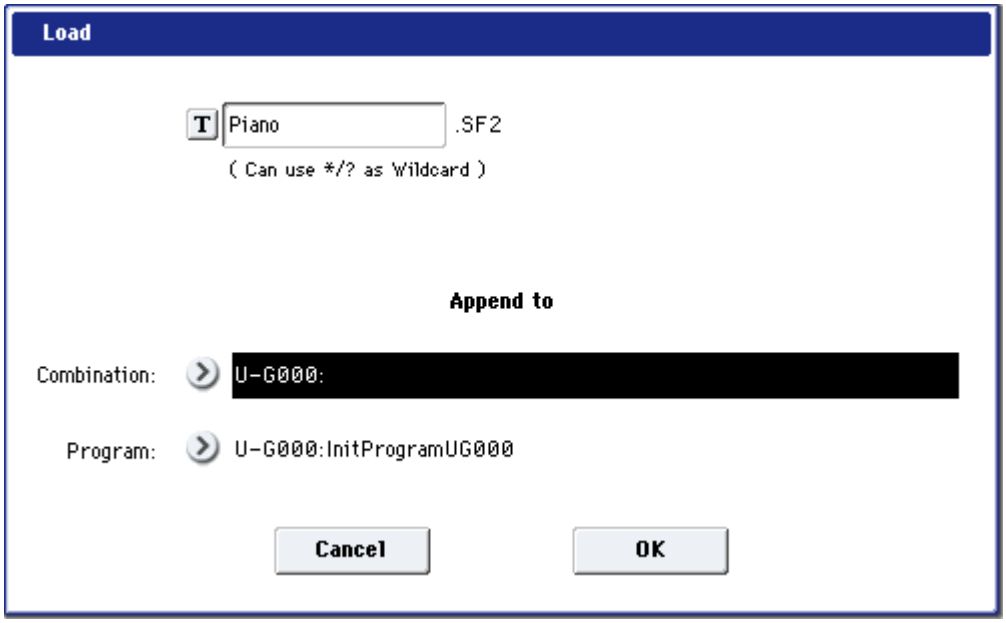
1. Para ejecutar el comando pulse OK.



Para cancelar pulse CANCEL.

Load SoundFont 2.0 File

Este comando carga el archivo SoundFont 2.0 seleccionado.



Comandos de guardado

Cuando guarde combinaciones es una buena idea guardar los Programas y baterías usados para cada timbre.

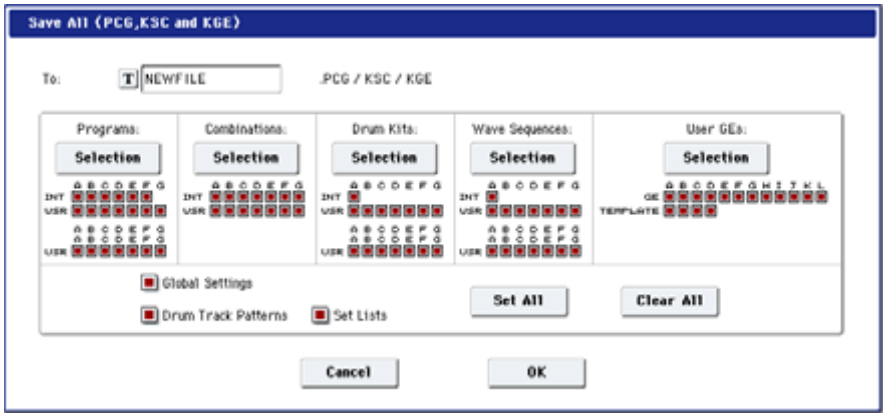
Al guardar archivos de muestra, si éstos no cupieran en un solo disco se le pedirá que vaya introduciendo los discos necesarios.

Save All

Este comando guarda todos los Programas, Combinaciones, baterías de usuario, y datos globales como un archivo PCG, canciones y listas como un archivo SNG, y muestras y multimuestras como un archivo KSC, en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.

3. Utilice las casillas para seleccionar los datos que serán guardados.

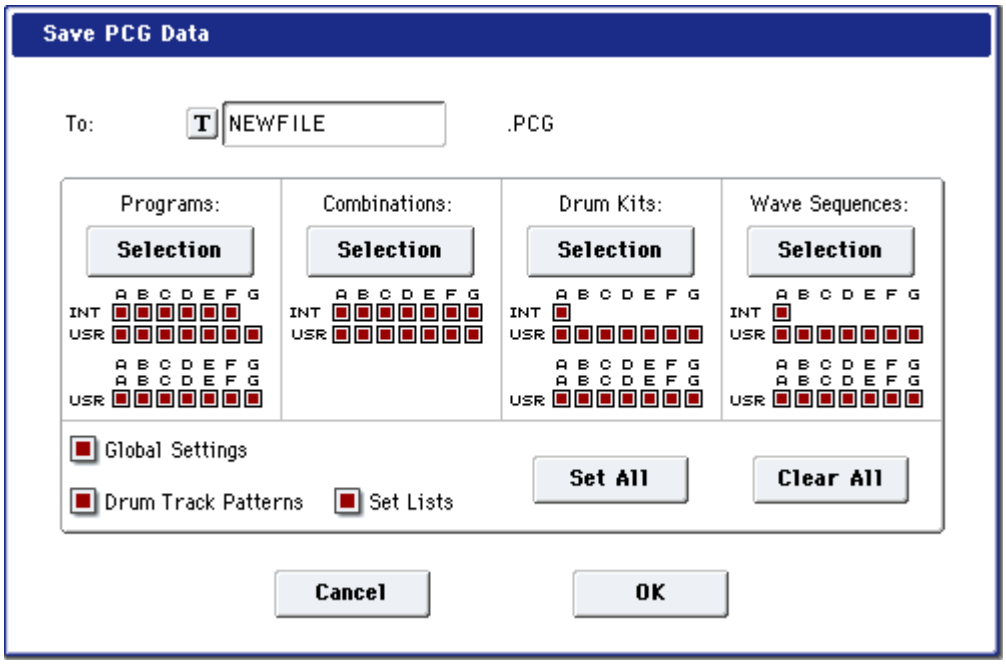
4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Save PCG & SEQ

Este comando guarda todos los Programas, Combinaciones, baterías de usuario, y datos globales como un archivo PCG, y canciones y listas como un archivo SNG, en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.

3. Utilice las casillas para seleccionar los datos que serán guardados.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.

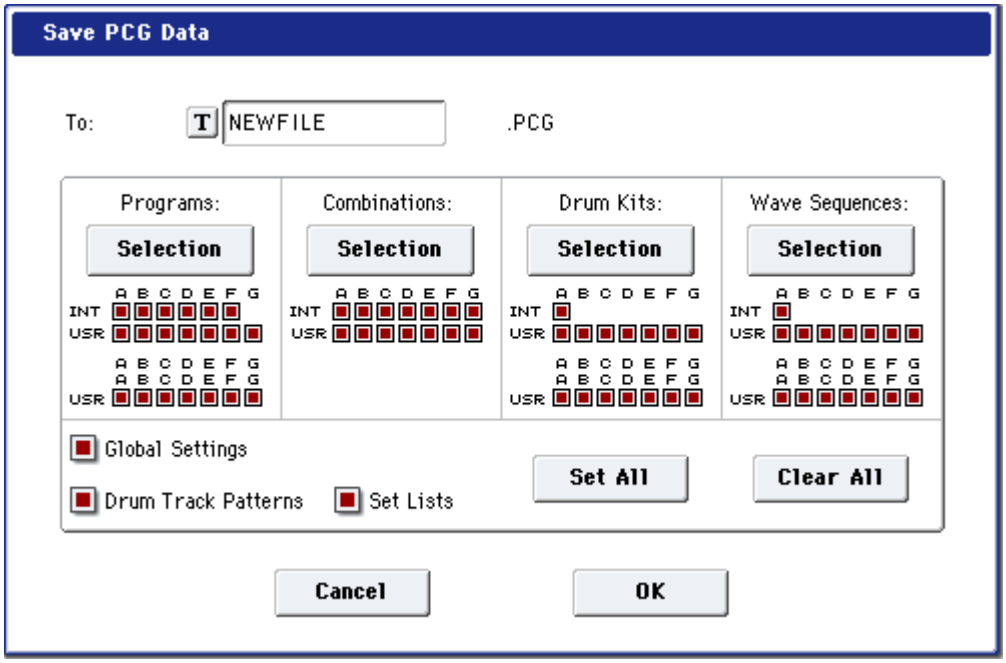
Para cancelar pulse CANCEL.

Save PCG

Este comando guarda todos los Programas, Combinaciones, baterías de usuario, y datos globales como un archivo PCG, en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.

3. Utilice las casillas para seleccionar los datos que serán guardados.

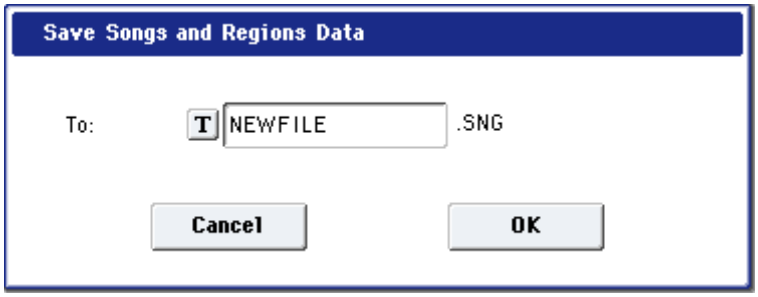
4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Save SEQ

Este comando guarda canciones y listas como un archivo SNG, en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



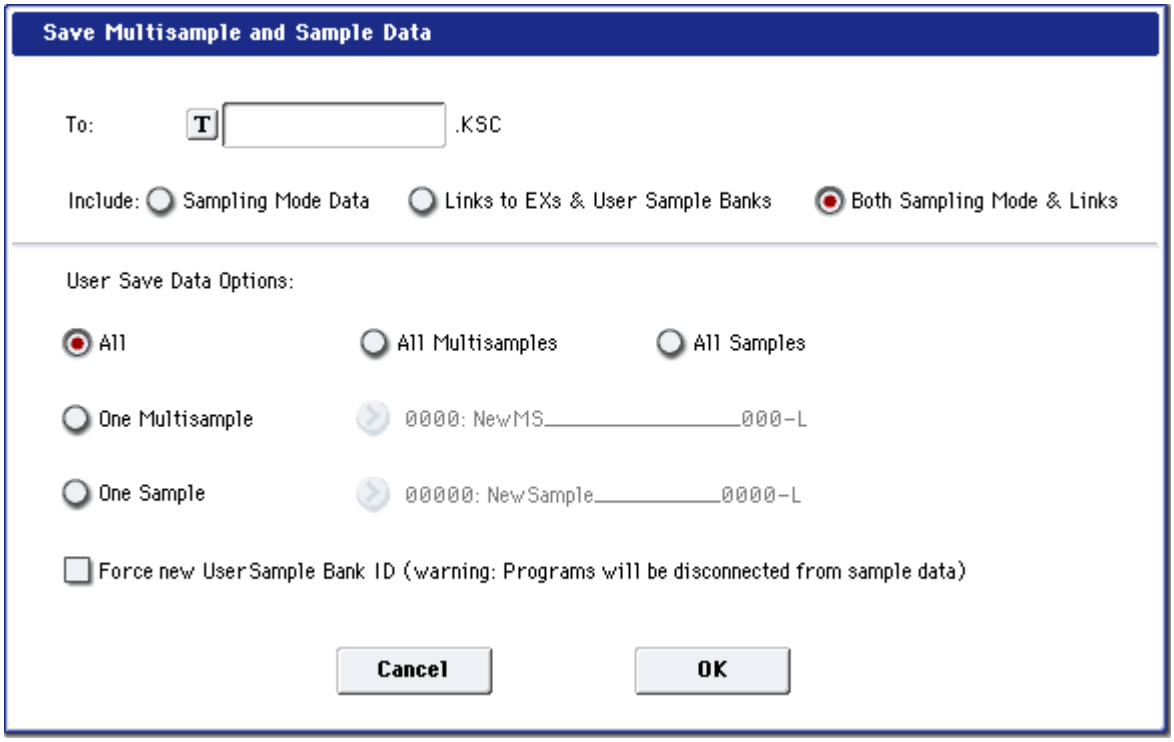
2. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Save Sampling Data

Este comando guarda muestras y multimuestras como un archivos KMP o KSF (y el archivo correspondiente KSC), en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.

3. Utilice las casillas para seleccionar los datos que serán guardados.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

ALL: Se guardarán todas las muestras y multimuestras en archivos KSF y KMP con el correspondiente directorio y archivo KSC.

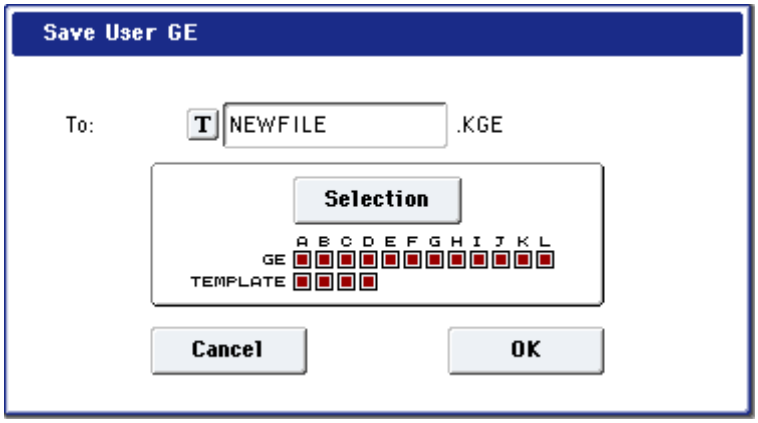
ALL MULTISAMPLES: Se guardarán todas las multimuestras y las muestras utilizadas por éstas, en archivos KSF y KMP con el correspondiente directorio y archivo KSC.

ALL SAMPLES: Se guardarán todas las muestras en archivo KSF con el correspondiente directorio y archivo KSC.

ONE MULTISAMPLE: Se guardarán la multimuestra seleccionada en archivo KMP con el correspondiente directorio.

Save User GE

Guarda todos los GEs de usuario en un archivo .KGE.

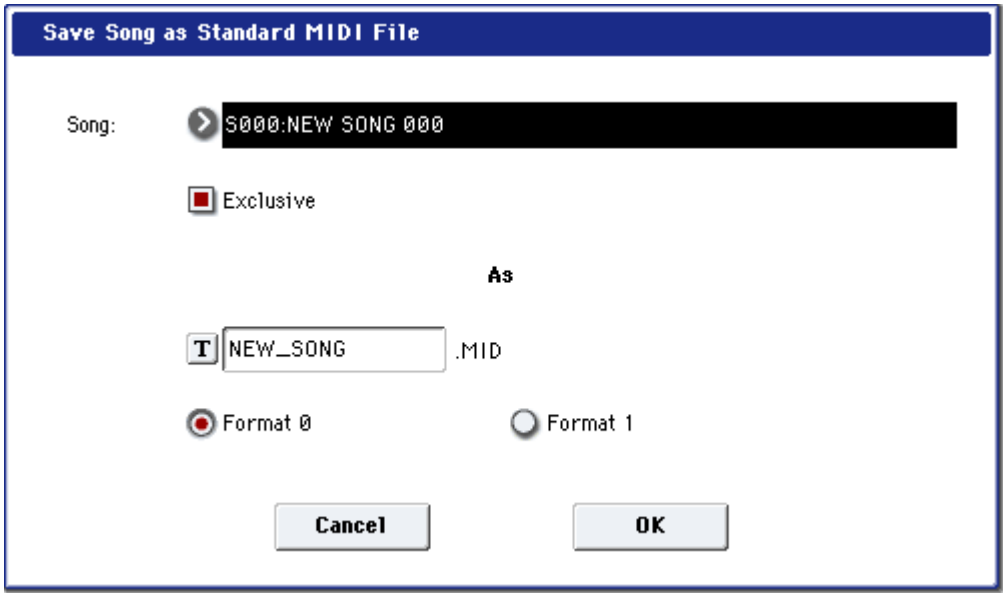


Save to Standard MIDI File

Este comando guarda la canción seleccionada como un archivo MIDI Estándar (MID) en el disco seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. En SONG seleccione la canción que desea guardar.
3. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.
4. Use los botones de selección para especificar el formato.
FORMAT 0: las 16 pistas serán guardadas en una sola pista.
FORMAT 1: se guardarán las pistas individualmente.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Si va a usar los datos en el KRONOS le recomendamos que use el comando SAVE SEQ.

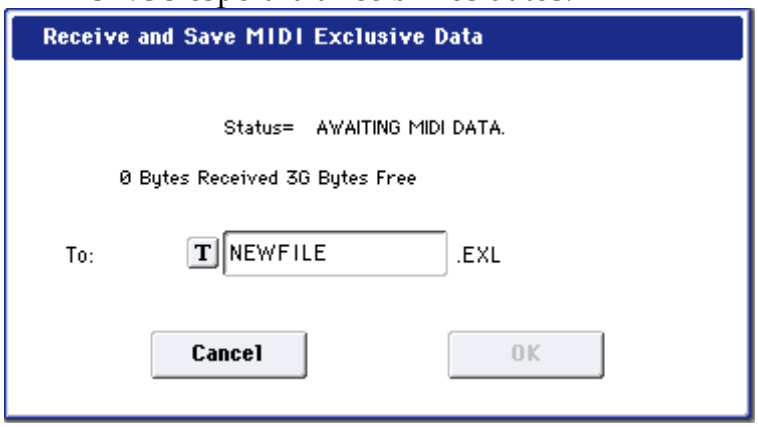
Save Exclusive

Este comando recibe datos exclusivos y los guarda como un archivo EXL.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.

El KRONOS esperará a recibir los datos.



2. Transmita los datos exclusivos.

RECEIVING MIDI DATA: recibiendo datos MIDI.

AWAITING MIDI DATA: esperando datos MIDI.

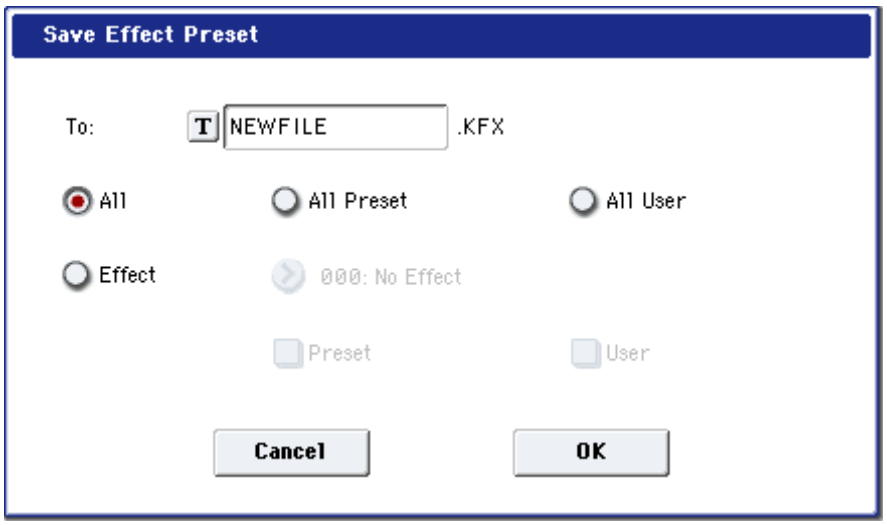
3. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.

4. Para guardar los datos pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Save Effect Preset

Guarda Preset de Efectos como un Archivo .KFX.
Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de texto para especificar un nombre de archivo.

3. Utilice las casillas para seleccionar los datos que serán guardados.

4. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Export Samples as AIF/WAV

Este comando exporta muestras en formato AIFF o WAV.

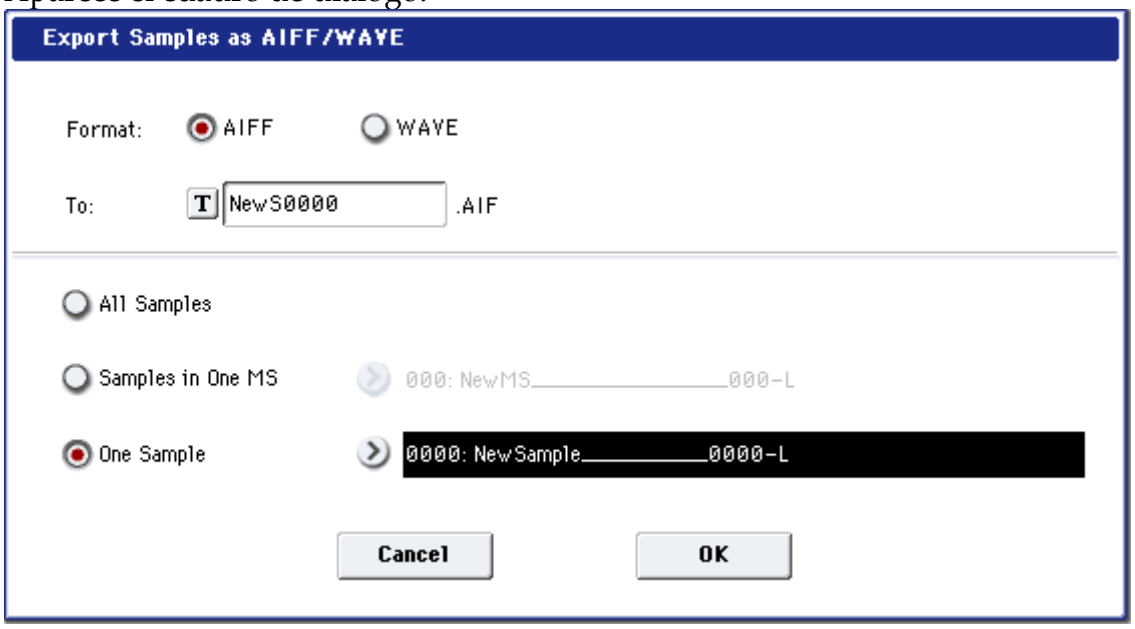
Use este comando si desea usar los archivos de muestra con software de ordenador.

Este comando no exporta multimuestras.

Los siguientes Parámetros se perderán:

- Nombre de muestra
- LOOP TUNE
- REVERSE
- +12 dB

1. Seleccione este comando.
Aparece el cuadro de diálogo.



2. En FORMAT seleccione el formato que desee.

3. Use NAME para especificar un nombre de archivo.

4. En TO especifique el contenido que será exportado.

ONE SAMPLE: se exportará la muestra seleccionada.

ALL SAMPLES: se exportarán todas las muestras. No se puede especificar nombre de archivo.

SAMPLES IN ONE MULTISAMPLE: se exportarán todas las muestras usadas en la multimuestra seleccionada. No se puede especificar nombre de archivo.

5. Para ejecutar el comando pulse OK.

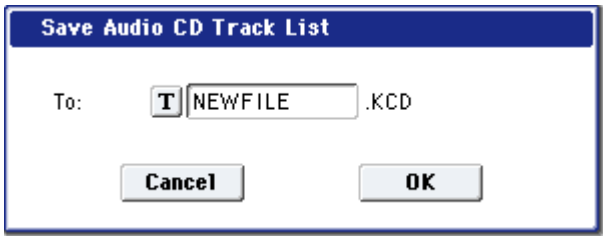
Para cancelar pulse CANCEL.

Save Audio CD Track List

Este comando guarda una lista creada en la página MAKE AUDIO CD.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de Edición de texto para especificar un nombre de archivo.

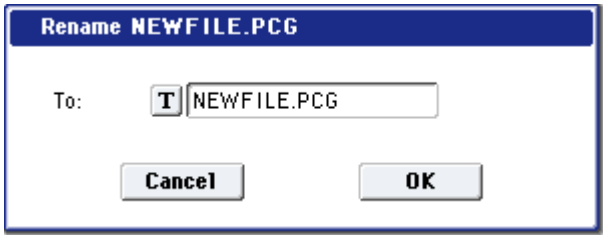
3. Para guardar los datos pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Rename

Este comando cambia el nombre del archivo o directorio seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de texto para modificar el nombre.

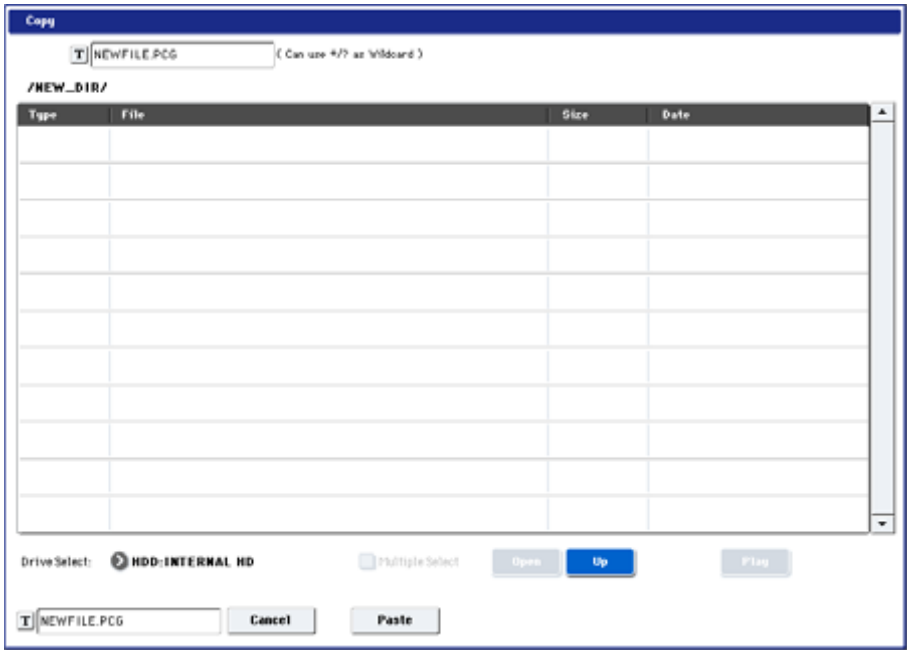
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Copy

Este comando copia el archivo o directorio seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. COPY muestra el archivo o directorio que será copiado.
Puede usar el signo de comodín * para copiar varios archivos a la vez.

3. Use OPEN y UP para seleccionar el directorio destino de copia.

4. Si desea cambiar el nombre de archivo o directorio que será copiado use el botón de texto.

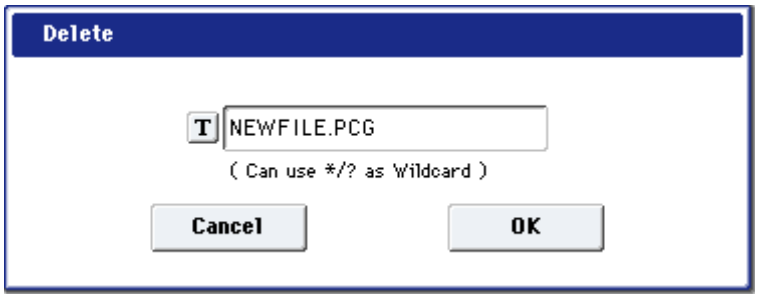
5. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Delete

Este comando elimina el archivo o directorio seleccionado.

Este comando sólo es válido si el directorio actual es un directorio DOS.

1. Seleccione este comando.



2. DELETE muestra el archivo o directorio que será eliminado.

Puede usar el signo de comodín * para eliminar varios archivos a la vez.

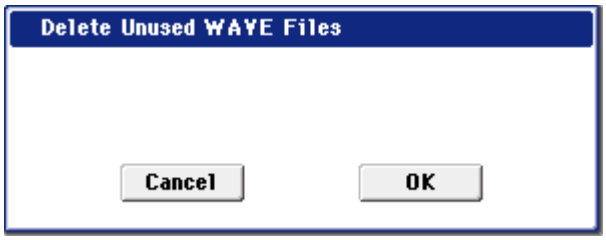
3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Delete Unused WAV Files

Se eliminarán todos los Archivos WAVE no usados en el Archivo .SNG.
⚠ No podrá deshacer esta acción.

1. Seleccione el Archivo SNG para el que desea eliminar los Archivos Wave no usados.

2. Seleccione este comando.

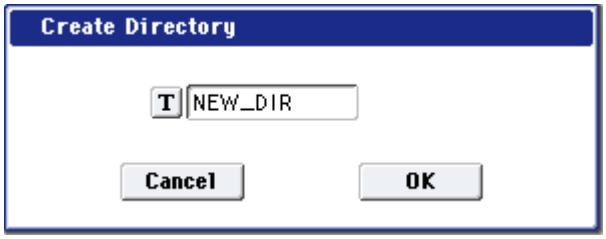


3. Para ejecutar el comando pulse OK.
Para cancelar pulse CANCEL.

Create Directory

Este comando crea un nuevo directorio dentro del directorio actual.

1. Seleccione este comando.



2. Use el botón de texto para especificar el nombre.

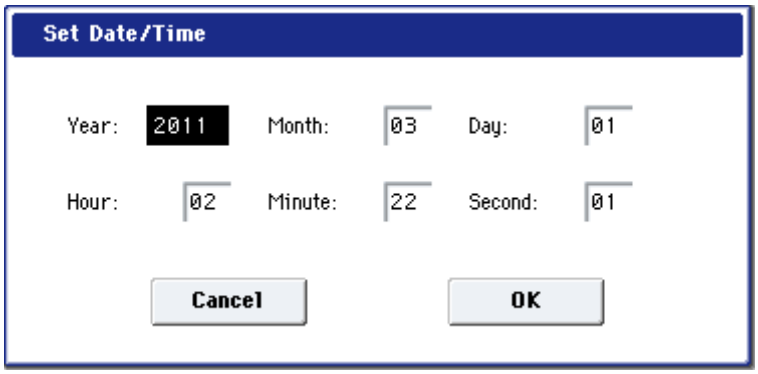
3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Set Date/Time

Este comando ajusta la Fecha y Hora que se usará para los archivos guardados.

1. Seleccione este comando.



2. Ajuste los Parámetros.

3. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Format

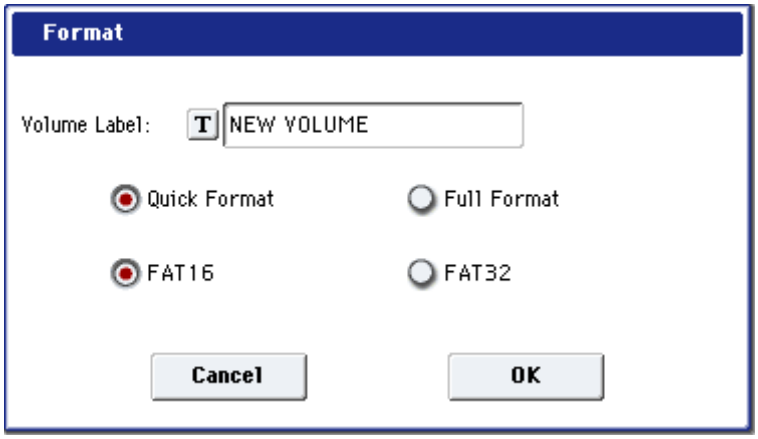
Este comando da formato al disco seleccionado.

Todos los datos existentes en el disco serán borrados sin posibilidad de recuperación.

1. Para dar formato a un disquete, insértelo en la unidad del KRONOS.

2. En DRIVE SELECT seleccione la unidad.

3. Seleccione este comando.



4. En VOLUME LABEL seleccione la etiqueta del disco.

5. QUICK FORMAT: seleccione este formato si el disco ya ha sido formateado anteriormente.

FULL FORMAT: seleccione este formato si el disco no ha sido formateado anteriormente.

6. Especifique el sistema de archivos.

FAT 32: hasta 2 Terabytes.
FAT 16: hasta 4 Gb.

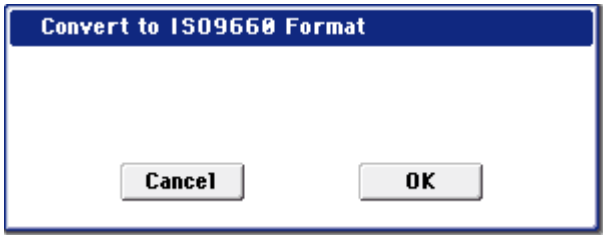
7. Para ejecutar el comando pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

Convert to ISO9660 Format

Este comando convierte el formato UDF de CD-R a formato ISO9660.

1. Seleccione este comando.



2. Para ejecutar el comando pulse OK.

✍ Es posible que algunos archivos no sean reconocidos por algunos dispositivos.

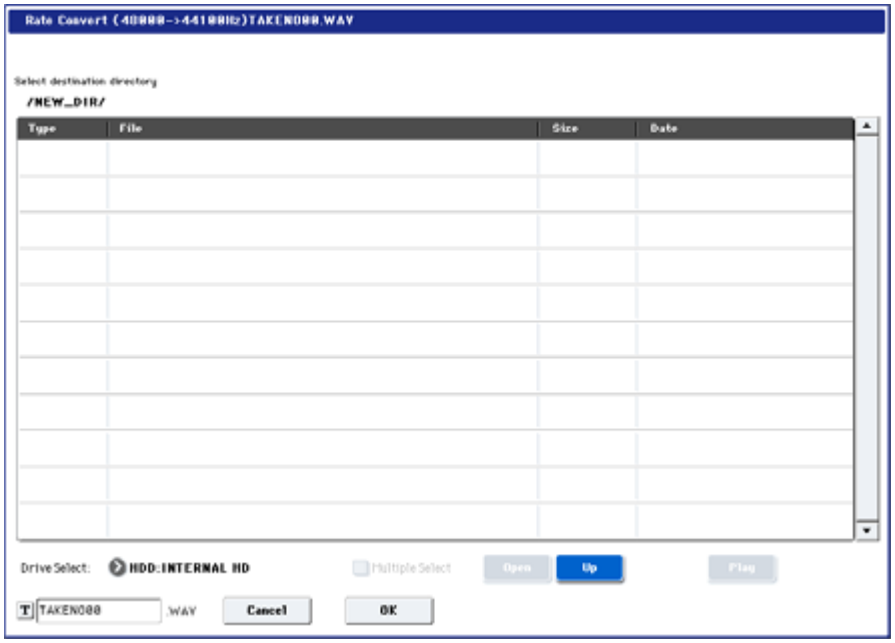
Rate Convert

Este comando convierte un archivo WAV con una frecuencia de muestreo de 48kHz a 44.1kHz.

📖 Al realizar un CD en la página MAKE AUDIO CD los archivos son convertidos a 44.1kHz, que es el estándar CD Audio.

1. Seleccione el archivo WAV.

2. Seleccione este comando.



3. Use UP/OPEN para seleccionar el directorio destino.

4. Use el botón de texto si desea cambiar el nombre.

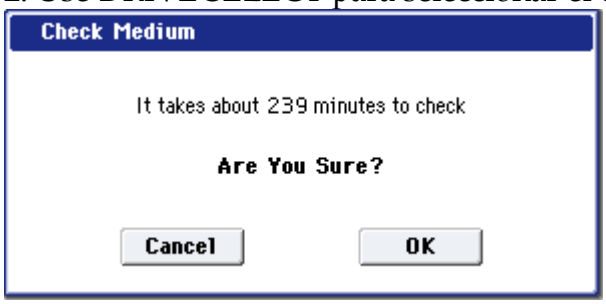
5. Para ejecutar el comando pulse OK.

Check Medium

Este comando comprueba el disco DOS seleccionado, busca errores y los corrige. Ejecute este comando si el disco produce errores frecuentes.

1. Asegúrese de que el disco deseado está insertado.

2. Use DRIVE SELECT para seleccionar el disco.



3. Seleccione este comando.

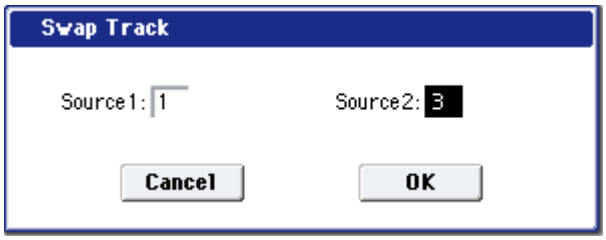
4. Para ejecutar el comando pulse OK.

📖 Al terminar aparecerán los datos recuperados.

✍ Tenga en cuenta que este proceso es lento.

Swap Track

Este comando intercambia el orden de dos Pistas de audio seleccionadas.

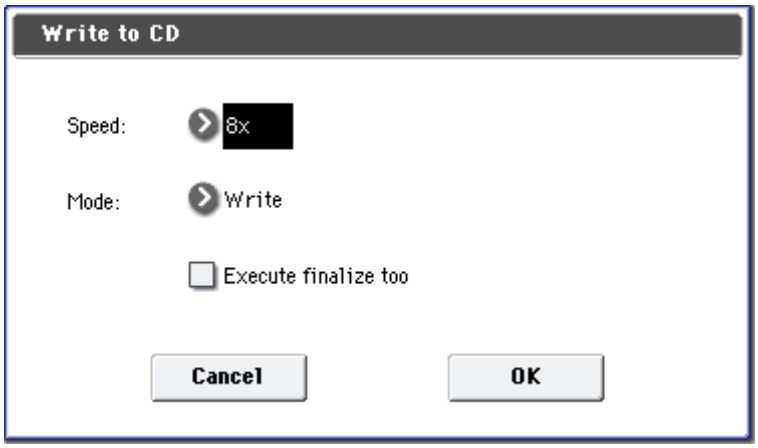


Write to CD

Este comando graba los archivos WAVE seleccionados en el CD.

📖 No someta el KRONOS a golpes ni vibraciones.

1 Cree una lista de Pistas. Use "Drive select" e introduzca un CD-R/RW en el dispositivo.



2 Seleccione **"Write to C**D".

3 Use **"Spee**d" para especificar la velocidad de Grabación.

📖 Una velocidad excesiva puede producir errores de Grabación.

Use **"Mod**e" para especificar el modo de Grabación.

Test: Realiza una prueba de Grabación.

Test and Write: Realiza una prueba de Grabación y la Grabación real.

Write: Realiza la Grabación real.

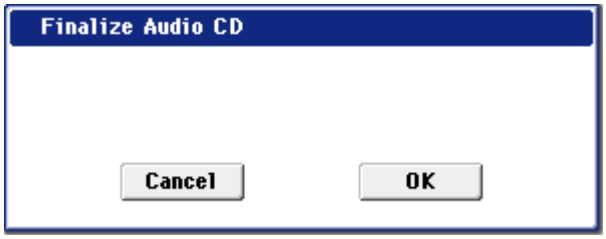
4 Especifique si desea finalizar el disco: **"Execute finalize to**o".

Si solamente desea finalizar, use "Finalize Audio CD".

5 Pulse **OK** para ejecutar.

Finalize Audio CD

Si solamente desea finalizar, use “Finalize Audio CD”.

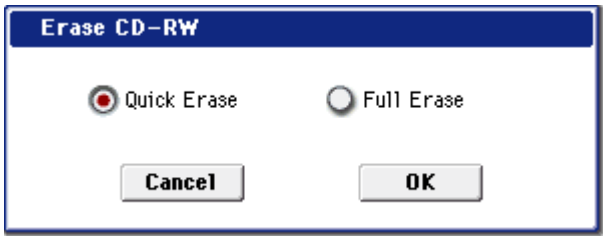


Erase CD-RW

Este comando borra los archivos de audio de un CD-RW.

1 Use “Drive select” para seleccionar el dispositivo.

2 Seleccione **“Erase CD-R**W”.



3 Seleccione el modo de borrado.

Quick Erase: Borrado rápido.

Full Erase: Borrado total (lento).

4 Pulse **OK** para ejecutar.

Install EXs

Este comando instala los datos seleccionados de EXs en el SSD interno, junto con los archivos asociados (.KSC.PCG.SNG, etc.). Tenga en cuenta que EXs sólo pueden instalarse en el SSD interno y no en medios de almacenamiento USB.

Para instalar EXs:

1. Si descargó los datos EXs, descomprima el archivo descargado.

Descomprimir el archivo resultará en una carpeta que contiene varios archivos diferentes. Nota: Dependiendo de la configuración de su navegador, el archivo descargado puede ser descomprimido automáticamente. Uno de los archivos en la carpeta resultante tiene un nombre que termina con "tar.gz." Por favor no descomprima este archivo tar.gz.

2. Copie la carpeta descomprimida en un dispositivo de almacenamiento USB.

3. Retire el dispositivo de almacenamiento USB de su ordenador.

4. Conecte el dispositivo de almacenamiento USB a KRONOS.

5. Vaya a la página de la utilidad de discos Disk Utility.

6. Usando la Selección de unidad en la parte inferior de la página, seleccione el dispositivo de almacenamiento USB. Puede que necesite esperar unos segundos después de conectar el dispositivo antes de que se reconozca.

7. Abra la carpeta que contiene los datos de EXs del paso 2.

8. Seleccione el archivo que termina en .exsins. Los "exsins" significan "EXS instalador." Por ejemplo, un archivo instalador podría llamarse "EXs10.exsins."

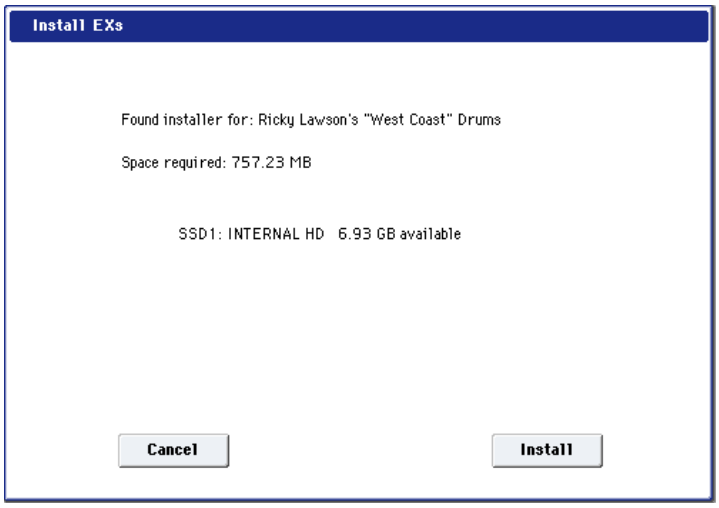
Cuando se selecciona un archivo .exsins, el botón de carga cambia a Install. Sólo se puede instalar un Exs a la vez.

Si selecciona múltiples, instalar se desactivará.

9. Seleccione instalar EXs del menú o pulse el botón instalar Install.

El sistema comprobará para confirmar que los archivos de instalación son válidos, y que hay espacio suficiente en el SSD para instalar las EXs.

A continuación, aparecerá un cuadro de diálogo:



10 Presione instalar Install para continuar con la instalación, o haga clic en Cancel para detener sin necesidad de instalar.
Aparecerá un mensaje “are you sure?” para confirmar la instalación.
11 Pulse OK para continuar con la instalación, o haga clic en Cancel para detener sin necesidad de instalar.
Comenzará la instalación.
Esto puede tomar un tiempo; una barra de progreso muestra la progresión de instalación.
A continuación, se verificarán los archivos recién instalados.
Después de que la verificación se haya completado con éxito, la barra de progreso desaparece, y la instalación está completada.
Los datos de muestra de EXs están instalados en una parte invisible, protegida del disco.
Para utilizar las EXs, cargue sus archivos asociados (.KSC.PCG etc..); para la ubicación de estos archivos, consulte la documentación de los EXs específicos.

Usar las nuevas EX*s*

1. Cargue el recién instalado .PCG y los Archivos KSC.
No se olvide de guardar sus sonidos antes de cargar nuevos en la memoria.
Puede que necesite liberar memoria de muestra RAM, o usar la opción "Clear" al cargar el .KSC.
También puede cargar sonidos específicos del KSC, hacer sus propios Ajustes de sus sonidos y cargar automáticamente las nuevas muestras en el arranque.

Autorización

Si un código de autorización es necesario, las EXs funcionarán en modo de demostración, hasta que compre el código y lo introduzca en el KRONOS. Para obtener más información, consulte “Global P6: Options Info”.

Mensajes de Error

Al instalar, pueden mostrarse mensajes de error para indicar problemas, como se describe a continuación.
"Error: invalid option file" significa que los datos de la instalación está dañados. Copie el archivo en el USB otra vez, o si eso falla, descargue los datos otra vez.
“Error: not enough disk space for the installation” significa que la unidad SSD interna está demasiado llena. Quite datos de la unidad SSD, y cópielos en un pendrive USB, con el fin de liberar espacio.

Guía de Efectos

Puede usar hasta 16 Efectos de alta calidad simultáneamente; los efectos individuales rivalizan con unidades de efecto independientes

- 12 Efectos de Inserción
- 2 Efectos Master
- 2 Efectos Totales

Efectos de Calidad Profesional: hasta 16 simultáneamente

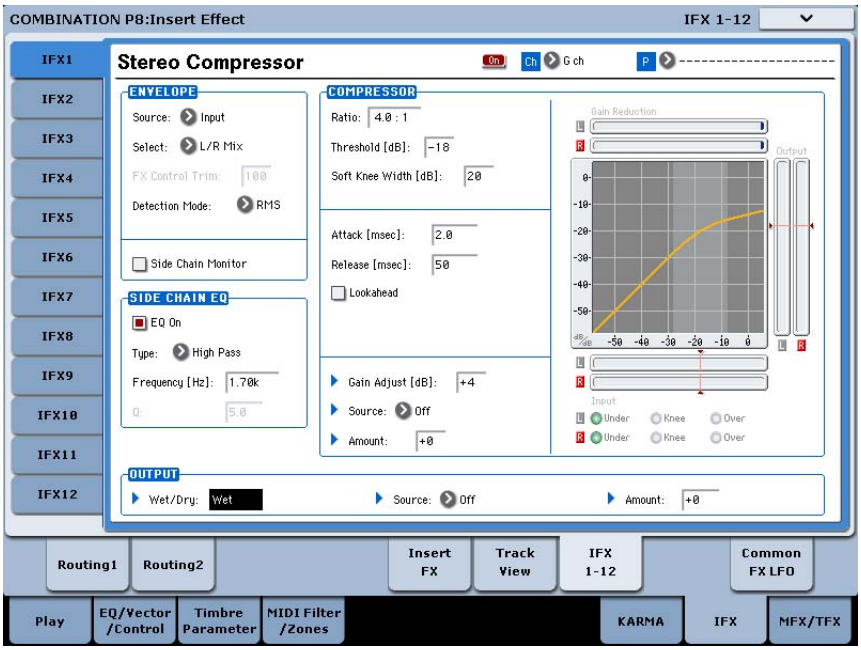
KRONOS proporciona 16 efectos internos para tus creaciones musicales. Cada uno de los 12 efectos de inserción puede aplicarse a uno o múltiples timbres de una combinación, o a una o varias pistas del secuenciador.

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

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

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

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



Tipos de Efectos:

Dynamics: Efectos de dinámica 000...010

EQ/Filter: Efectos de Ecualizador y filtro 011...026

OD/Amp/Mic: Efectos de saturación, amplificador y micros 027...039

Cho/Fln/Phs: Efectos de chorus, flanger y faser 040...054

Mod/P.Shift: Efectos de Modulación y cambio de tono 055...076

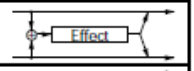
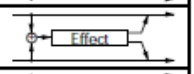
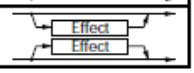
Delay: Efectos de retardo 077...099

Reverb/ER: Efectos de Reverberación 100...108

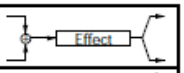
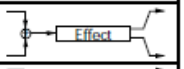
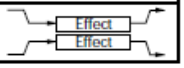
Mono-Mono: Efectos de cadena en serie Mono & Mono 109...140

Mono/Mono: Efectos de cadena en paralelo 141...185

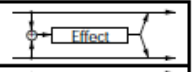
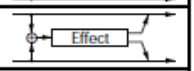
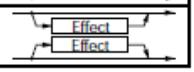
Efectos de inserción:

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Efectos Master:

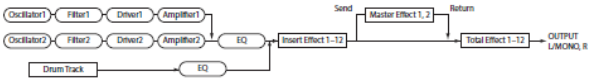
Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Efectos Totales:

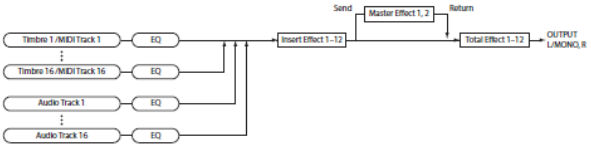
Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Los Efectos en cada Modo

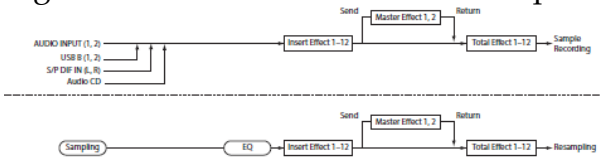
En MODO DE PROGRAMA: los Efectos de inserción se pueden usar como una parte más del proceso de creación de sonido. Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido. El Ecualizador se suele situar al final de la cadena.



En modos de Combinación y secuenciador los Efectos de inserción se suelen usar para dar personalidad a cada timbre o pista. Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido. El Ecualizador se suele situar al final de la cadena.



En MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.



Con las entradas de audio puede usar el KRONOS como una unidad de Efectos de 6 entradas (1-4 y SPDIF) y 6 salidas.

Rutas y Efectos

Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.

Efectos de un Programa

CONFIGURACIÓN

1. En PROGRAM P8: INSERT EFFECT seleccione la pestaña ROUTING.

2. Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos Totales.

IFX 1-12 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1 - 8, 1/2 - 7/8: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio.
Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

Para este ejemplo seleccione IFX1.

3. OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales MASTER.

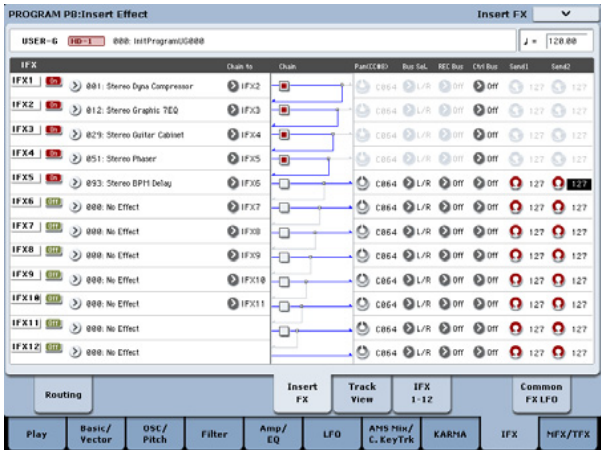
Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

4. "FX Control Bus (All OSCs to)" envía la salida de los osciladores 1 y 2 a FX Control bus.
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

5. REC Bus envía la salida de los osciladores 1 y 2 a los buses de Grabación REC.
Normalmente debe Seleccionar OFF, ya que ajustará P0– Audio Input/Sampling "Source Bus" a L/R al muestrear la salida de **los osciladores 1 y 2**.

Efectos de Inserción

6. Seleccione la pestaña INSERT FX.



7. Para IFX 1-12 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

8. Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

9. Parámetro CHAIN.

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

10. Ajuste los Parámetros PAN, BUS SEL, SEND 1 y SEND 2.

PAN: Ajusta en panorama.

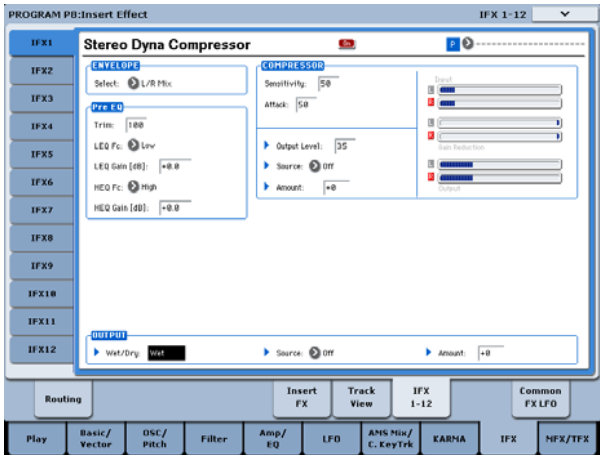
BUS SEL: selecciona el bus de salida.

SEND 1 y SEND 2: niveles de envío a los Efectos principales.

Para este ejemplo seleccione 127.

11. Seleccione **P8: Insert Effect– Insert FX** y ajuste los Parámetros.

P: EFFECT PRESET. Permite guardar Ajustes de Efectos para que pueda usarlos de forma fácil en otros Programas, etc.

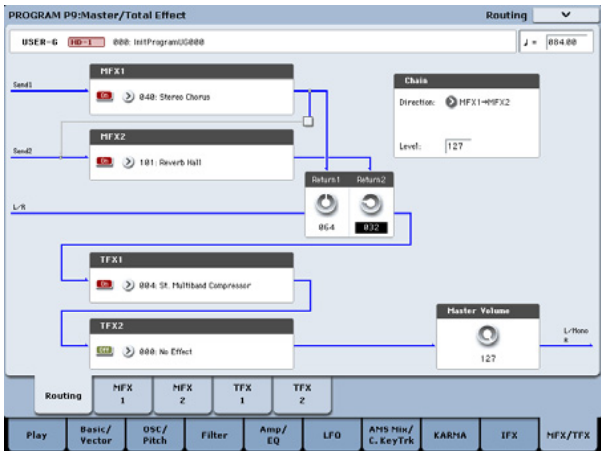


Efectos Principales: MASTER

12. La entrada de los Efectos principales está gobernada por los Parámetros SEND 1 y SEND 2 ajustados anteriormente.

SEND 1 corresponde a MFX1.

SEND 2 corresponde a MFX2.



13. Seleccione PROGRAM P9: MASTER / TOTAL EFFECT - ROUTING.

14. En MFX1 y MFX2 seleccione el tipo de cada Efecto principal.

El procedimiento es el mismo que para los Efectos de inserción.

15. Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

16. Use RETURN 1 y RETURN 2 para ajustar los niveles de salida de los Efectos principales.

17. Seleccione las pestañas MFX1 y MFX2 y ajuste los Parámetros.

Efectos Totales

18. Si usa "Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)" para elegir L/R como salida del oscilador, o si Ajusta post-IFX "Bus Select" a L/R, la señal entrará en el Efecto TOTAL.

19. Seleccione PROGRAM P9: MASTER / TOTAL EFFECT - ROUTING.

20. En TFX1 y TFX2 seleccione el tipo de cada Efecto principal.

El procedimiento es el mismo que para los Efectos de inserción.

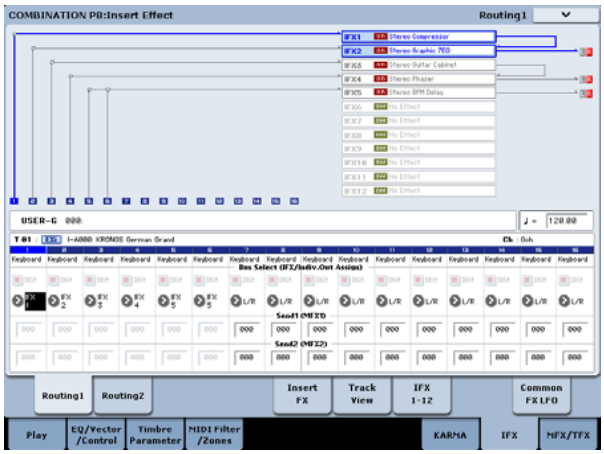
21. Pulse ON/OFF para Activar / desactivar el Efecto.

22. Seleccione las pestañas TFX1 y TFX2 y ajuste los Parámetros.

Efectos en modos de Combinación y canción

CONFIGURACIÓN

1. En COMBINATION P8: INSERT EFFECT seleccione la pestaña ROUTING1.



2. Seleccione IFX INDIV.OUT SELECT para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

La configuración aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Ajuste los Parámetros SEND 1 y SEND 2.

El valor total se obtiene al multiplicar este Parámetro por SEND 1 y SEND 2 a nivel de Programa.

4. Acceda a Combination P8: Insert Effect– Routing2.

"FX Control Bus (All OSCs to)" envía la salida de los osciladores 1 y 2 a FX Control bus.

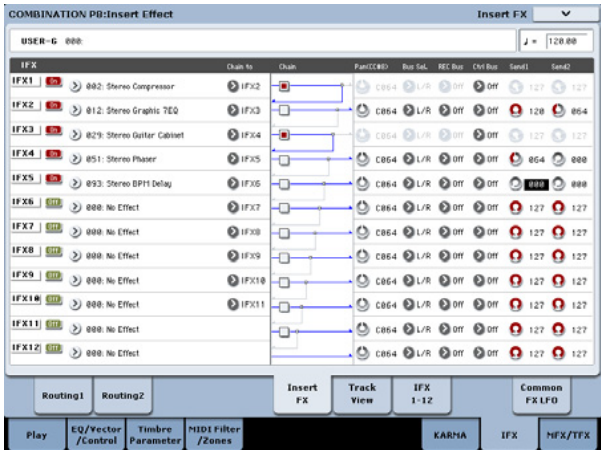
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la salida de los osciladores 1 y 2 a los buses de Grabación REC.

Se usa para muestrear el sonido de un Timbre específico.

Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX12 y ajuste los Parámetros como desee.



Efectos Principales

Efectos Totales

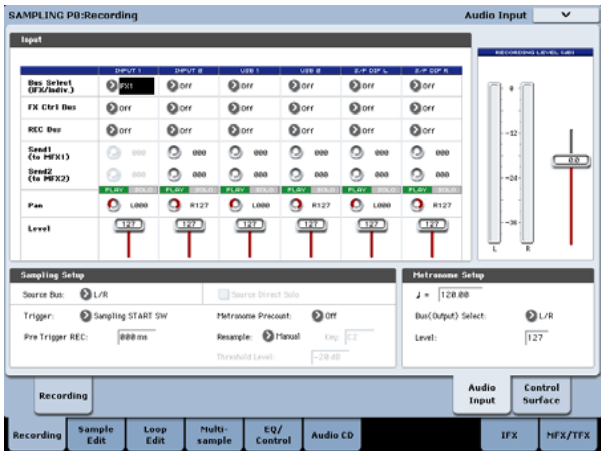
El procedimiento es el mismo que para un Programa.

Efectos en Modo Sampling

En MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.

CONFIGURACIÓN

1. En SAMPLING P0: RECORDING, seleccione la pestaña AUDIO INPUT.



Consulte el procedimiento de Grabación en modo SAMPLING descrito en este manual.

2. Seleccione IFX INDIV.OUT SELECT para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

La configuración aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Ajuste los Parámetros SEND 1 y SEND 2.

4. Ajuste "PLAY/MUTE" y "SOLO On/Off" como desee.

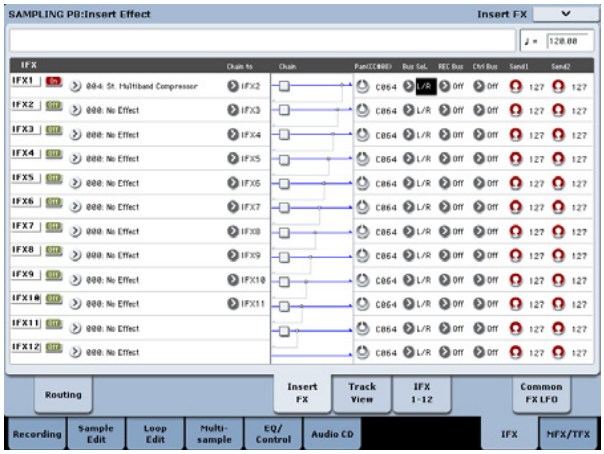
5. Use "Pan" para Ajustar el panorama de la entrada de audio.

“FX Control Bus” envía la salida del Timbre a FX Control bus.
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la entrada de audio a los buses de Grabación REC.
Normalmente Seleccione OFF ya que SOURCE BUS estará en L/R.

Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX12 y ajuste los Parámetros como desee.



Efectos Principales

Efectos Totales

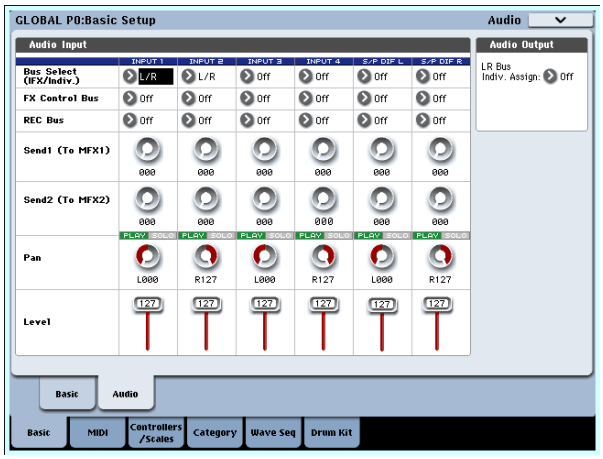
El procedimiento es el mismo que para un Programa.

Efectos para las entradas AUDIO INPUT

Con las entradas de audio puede usar el KRONOS como una unidad de Efectos de 6 entradas (1-4 y SPDIF) y 6 salidas.

1. Vaya a la Página Global P0: Basic Setup– Audio.

Debe ir al Modo Global desde el Modo (excepto Sampling) en el que desea usar las señales de audio externas.



2. BUS IFX INDIV. SELECT: especifica el bus al cual será enviada la señal.

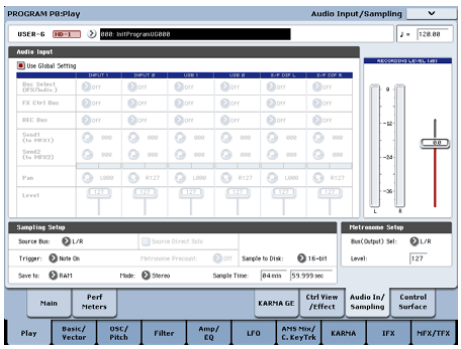
3. SEND 1 TO MFX1 y SEND 2 TO MFX2: especifican el nivel de envío a los Efectos principales. Sólo se puede ajustar si BUS IFX INDIV. SELECT está en L/R u OFF.

"FX Control Bus" envía la salida del Timbre a FX Control bus.
Use este Parámetro si desea controlar la entrada de audio del Efecto con un sonido diferente.

REC Bus envía la entrada de audio a los buses de Grabación REC.
Normalmente Seleccione OFF ya que SOURCE BUS estará en L/R.

Si no está usando las entradas de audio seleccione OFF en BUS IFX INDIV. SELECT.

4. Si desea usar los Ajustes de entrada del Modo Global active "Use Global Setting".



Modulación Dinámica: DMOD

En el KRONOS se pueden controlar Parámetros específicos (como balance de Efectos, velocidad de Modulación, etc.) mientras toca. Esto recibe el nombre de Modulación dinámica.

Ejemplo

1. Tal como se ha descrito en selección de Efectos de un Programa ajuste IFX1 a 091: L/C/R BPM DELAY.

Verifique que se obtiene un Efecto de retardo.

2. Seleccione **P8: Insert Effect** – IFX1.

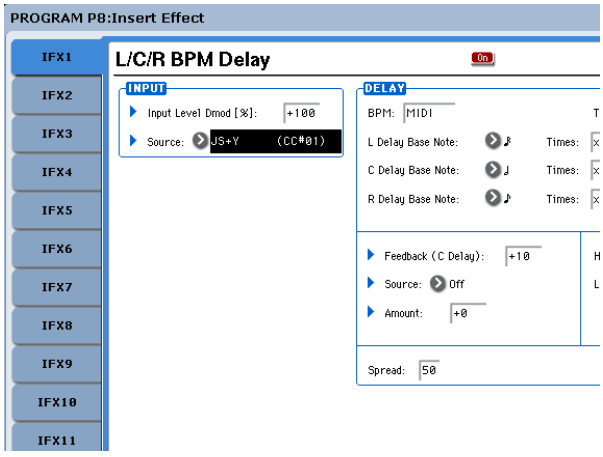
USO DE DMOD PARA CAMBIAR EL RETARDO CON EL JOYSTICK

1. Ajuste INPUT LEVEL DMOD a +100.

2. Ajuste SRC a JS+Y: CC#01.

El retardo desaparece.

Al mover el Joystick hacia delante el retardo aumentará.



USO DE DMOD PARA MODIFICAR LA REGENERACIÓN CON LA TECLA SW1

1. En P1: BASIC / VECTOR seleccione la pestaña CONTROLLER SETUP y ajuste la función de SW1 a SW1 MOD: CC#80.

Mode: TOGGLE.

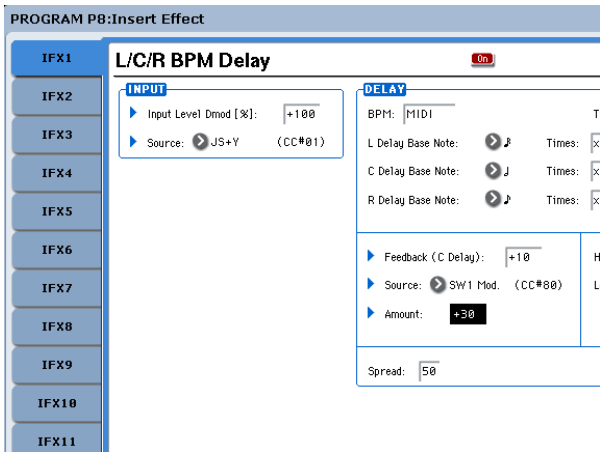
2. Vuelva a P8.

Ajuste FEEDBACK SOURCE A SW1: CC#80.

3. Ajuste AMOUNT a +30.

Al pulsar SW1 el nivel de regeneración aumentará.

Mueva el JOYSTICK hacia delante.



Sincronización MIDI / Tempo

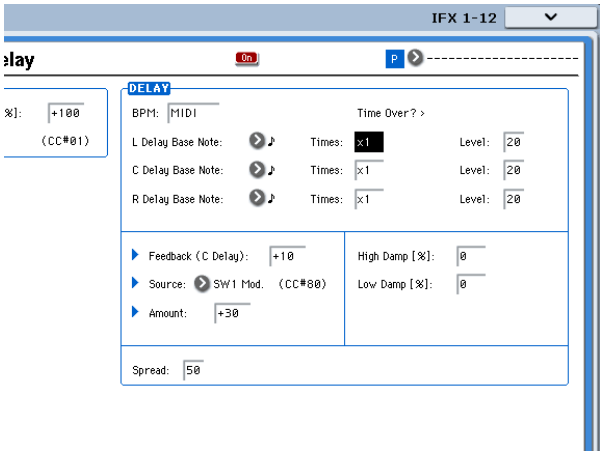
Esta función permite sincronizar los LFOs de Efectos y los tiempos de retardo con el Tempo.

Uso de la función MIDI / Tempo Sync para sincronizar el tiempo de retardo con los cambios de Tempo KARMA

1. Realice la Selección de Efectos y Ajustes que se ha descrito en el ejemplo anterior DMOD.

2. Ajuste BPM A MIDI.

3. Realice los Ajustes de la figura:



4. Gire el botón TEMPO y el tiempo de retardo cambiará.

5. Al pulsar KARMA ON/OFF se iniciará la Reproducción KARMA.

LFO de Efectos: Common FX LFO

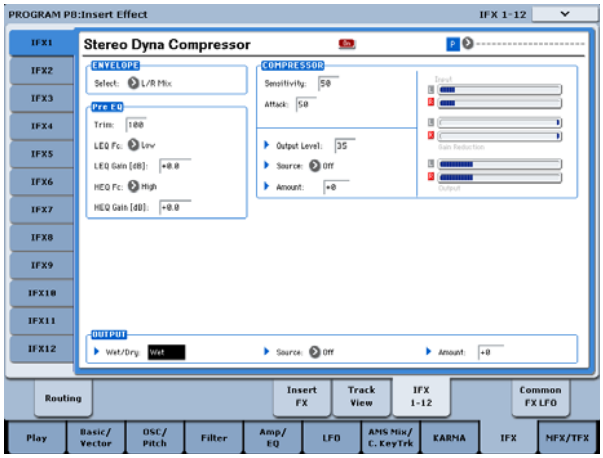
Existen dos LFOs comunes para los Efectos de Modulación.

En las Páginas P8– Common FX LFO puede especificar los Parámetros Common FX LFO 1 y 2.

Write FX Preset

Write FX Preset está disponible en las Páginas IFX 1–12, MFX 1 y 2, y TFX 1 y 2.

Este comando guarda el Preset de Efectos actual.



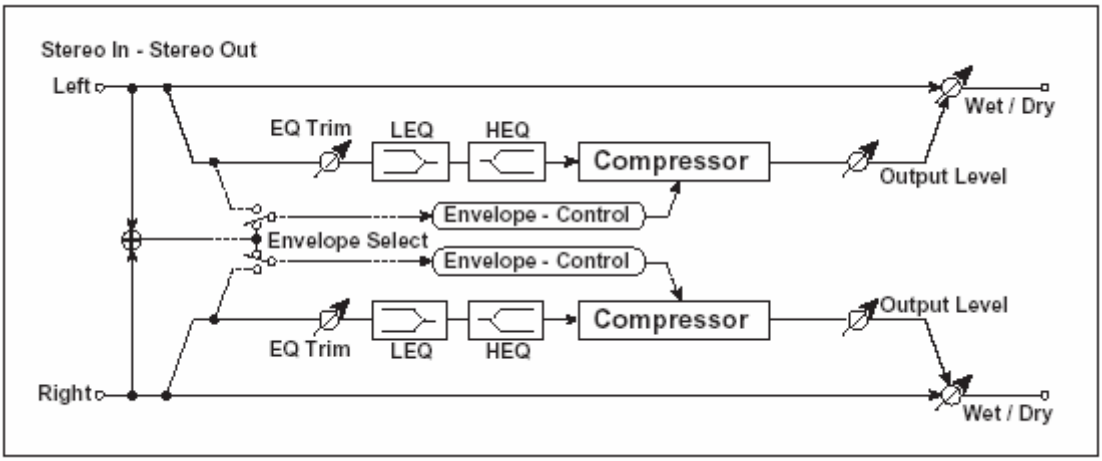
Dinámica

000: No Effect

Seleccione esta opción cuando no desee usar Efectos.

001: Stereo Dyna Compressor

Este Efecto Estéreo comprime la señal de entrada para regular el nivel y producir mayor 'pegada'.

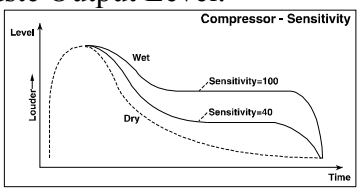


a: Envelope

Este Parámetro determina si los canales izquierdo y derecho se controlan de forma conjunta o separada.

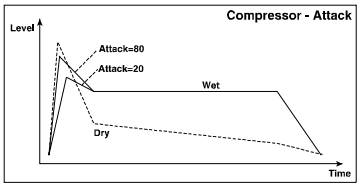
b: Sensitivity **f: Output Level**

El Parámetro Sensitivity ajusta la sensibilidad. Si se ajusta a un valor alto, los niveles bajos del sonido serán aumentados. El volumen general será más alto.
Para ajustar el nivel de salida, ajuste Output Level.



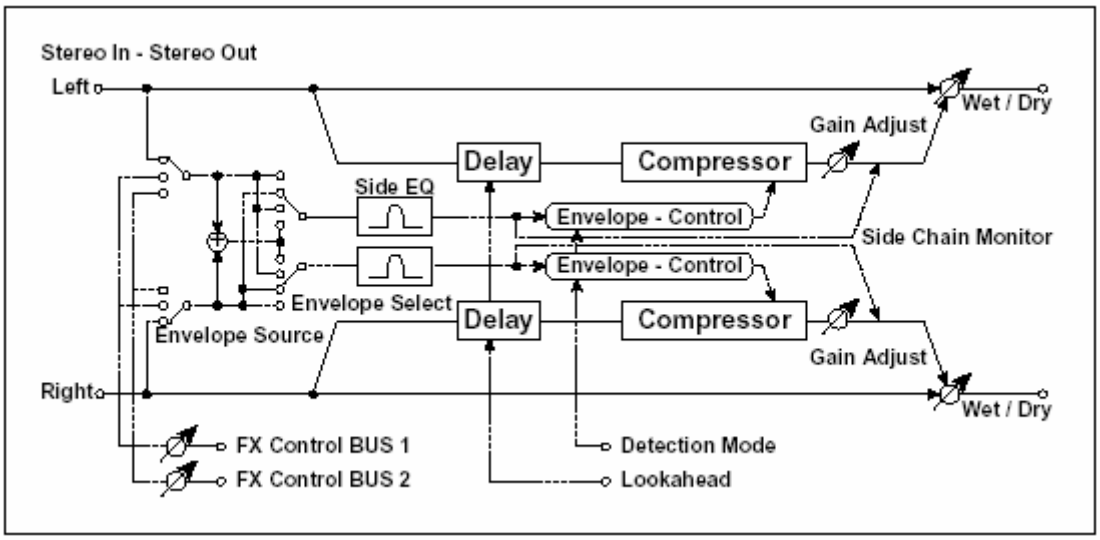
c: Attack

Controla el nivel de ataque.



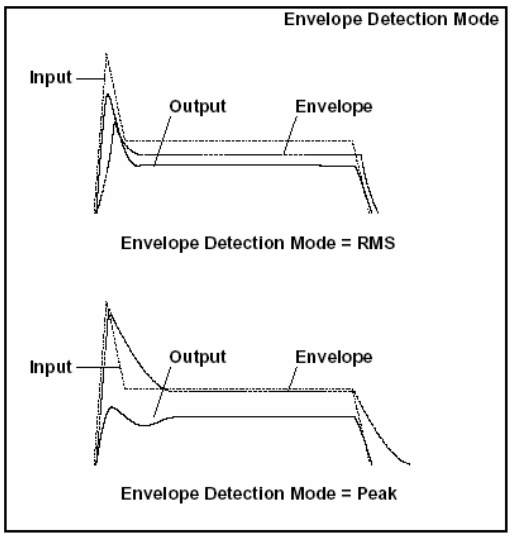
002: Stereo Compressor

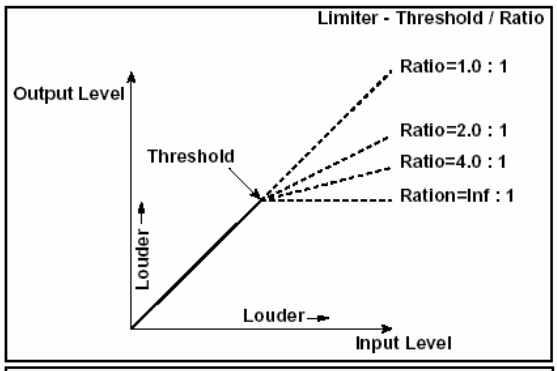
Este Efecto Estéreo comprime la señal de entrada para regular el nivel y producir mayor 'pegada'.

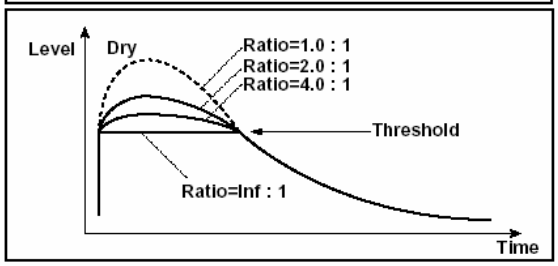


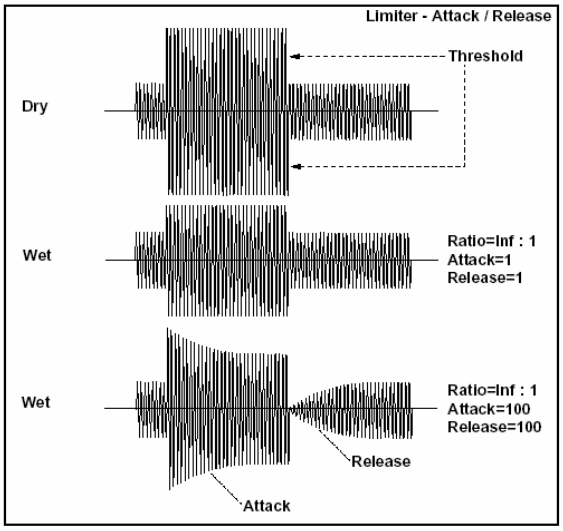
a: Envelope

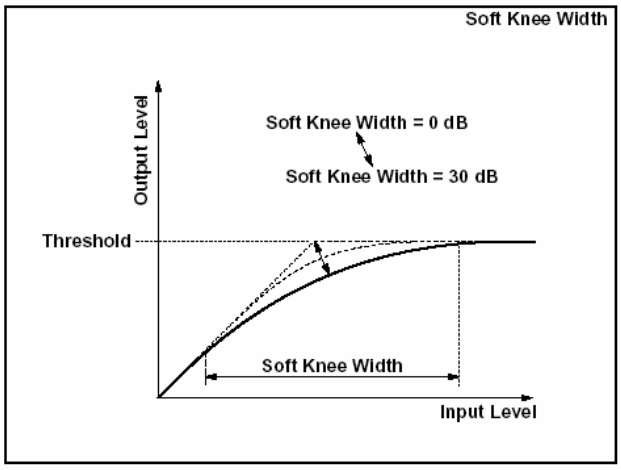
Este Parámetro determina si los canales izquierdo y derecho se controlan de forma conjunta o separada.





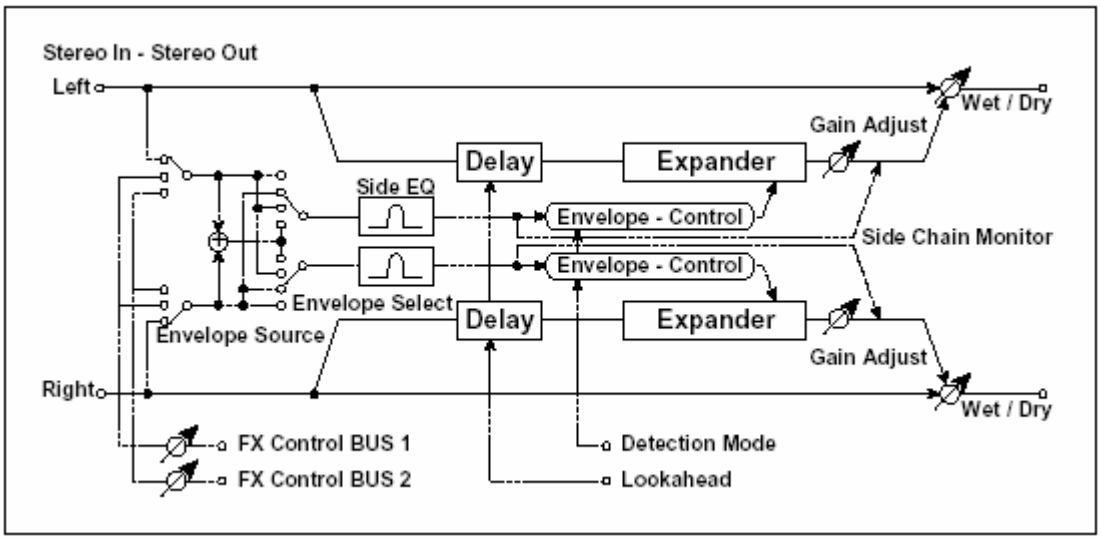






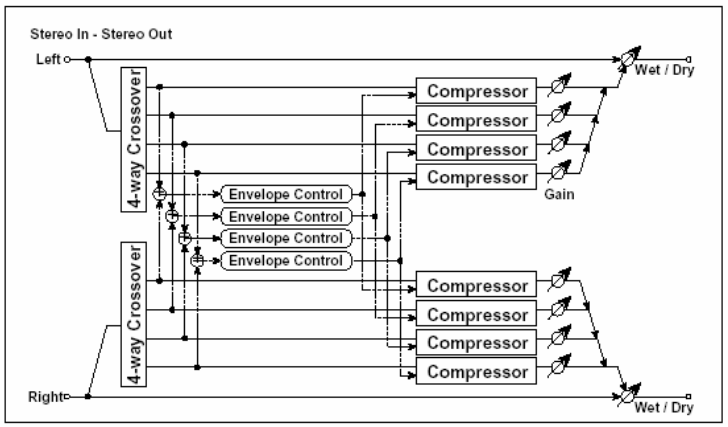
003: Stereo Expander

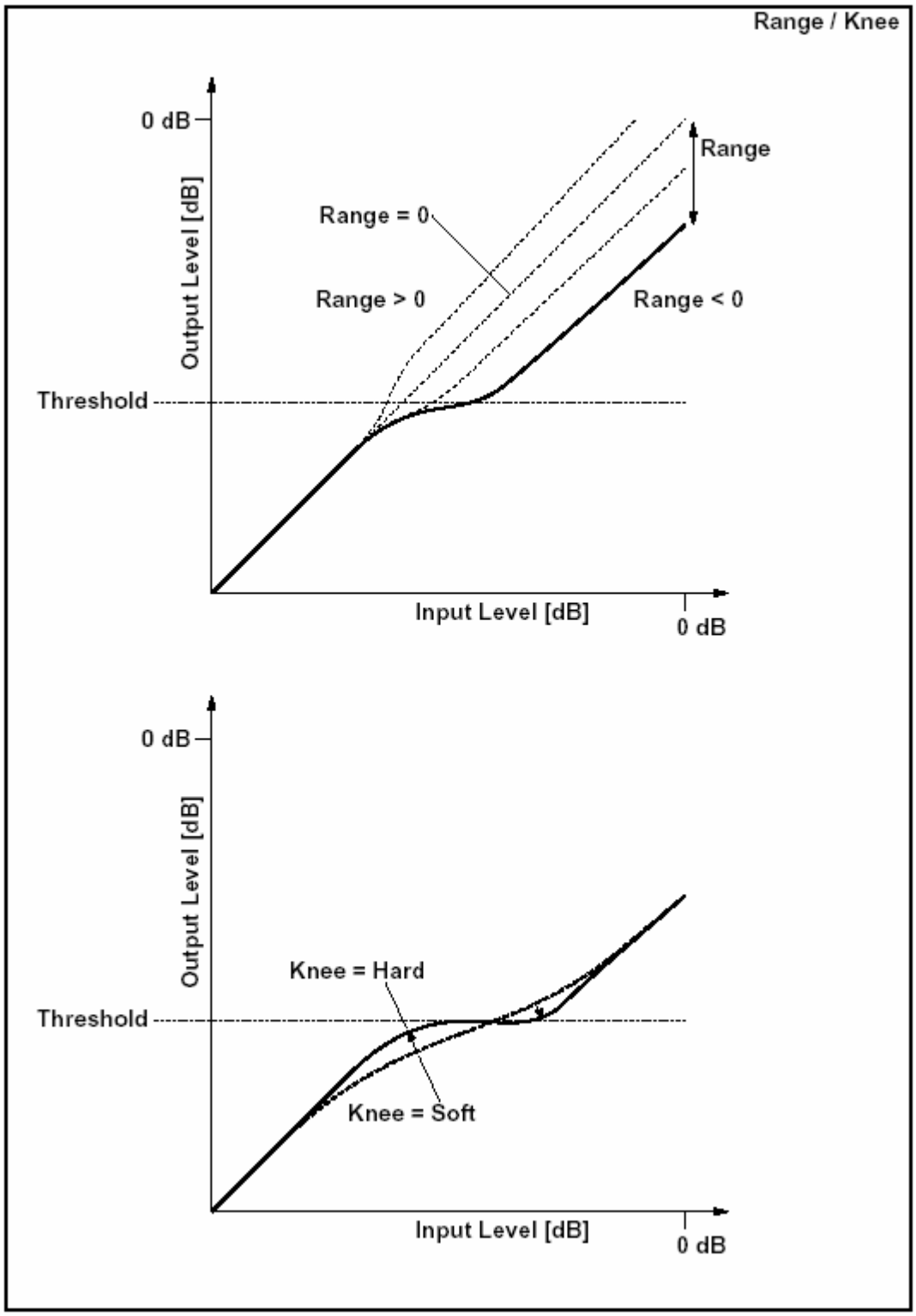
Expansor estéreo.



004: St.Multiband Compressor

Compresor multibanda estéreo.

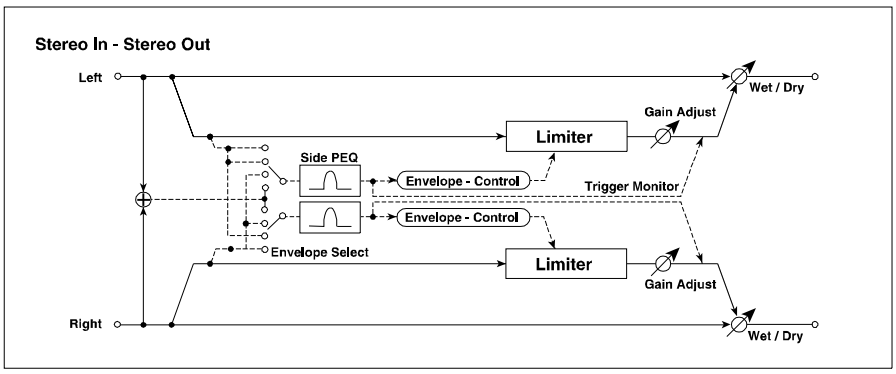



Range / Knee
0 dB
Output Level [dB]
Range
Range = 0
Range > 0
Range < 0
Threshold
Input Level [dB]
0 dB
0 dB
Output Level [dB]
Knee = Hard
Threshold
Knee = Soft
Input Level [dB]
0 dB

005: Stereo Limiter (Limitador Estéreo)

Este Efecto es un Limitador Estéreo.

Puede usar los canales izquierdo y derecho conjuntamente o por separado.



a: Envelope select

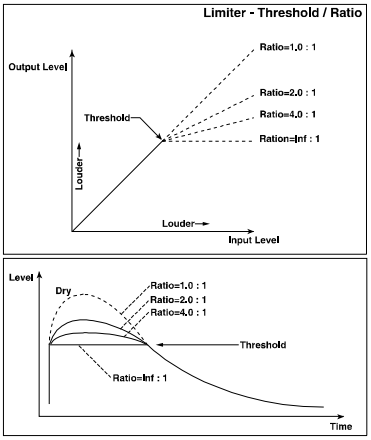
Cuando se selecciona L/R Mix, los canales izquierdo y derecho se controlan conjuntamente. Si se selecciona L Only (o R Only) el limitador es controlado por el canal Izquierdo (o Derecho).

Con L/R Indiv. los canales izquierdo y derecho controlan el limitador individualmente.

b: Ratio: Ajusta la relación de compresión.

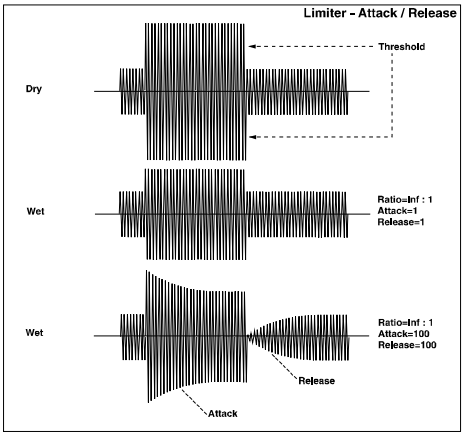
c: Threshold: La compresión se aplica cuando la señal excede el nivel Umbral.

e: Gain Adjust: Nivel de ganancia de salida.



d: Attack d: Release

Estos Parámetros ajustan el tiempo de ataque y relajación. Valores altos hacen que la compresión se aplique más lentamente.



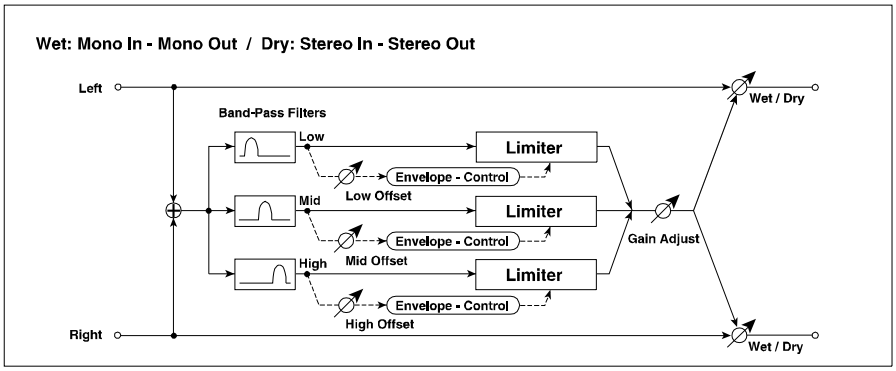
Side PEQ Insert Side PEQ Gain Cutoff Q
Estos Parámetros se utilizan para ajustar el Ecualizador que se aplica a la señal de disparo.
El ajuste del Ecualizador le permite programar el Limitador para que responda a cualquier banda de frecuencia.

f: Trigger Monitor
Con este Parámetro en On, la señal de disparo se oirá, en lugar del Limitador.
Use este Parámetro para controlar la señal de disparo.
Normalmente, debe estar en Off.

006: Multiband Limiter

Este Efecto aplica un Limitador al rango grave, medio y agudo.

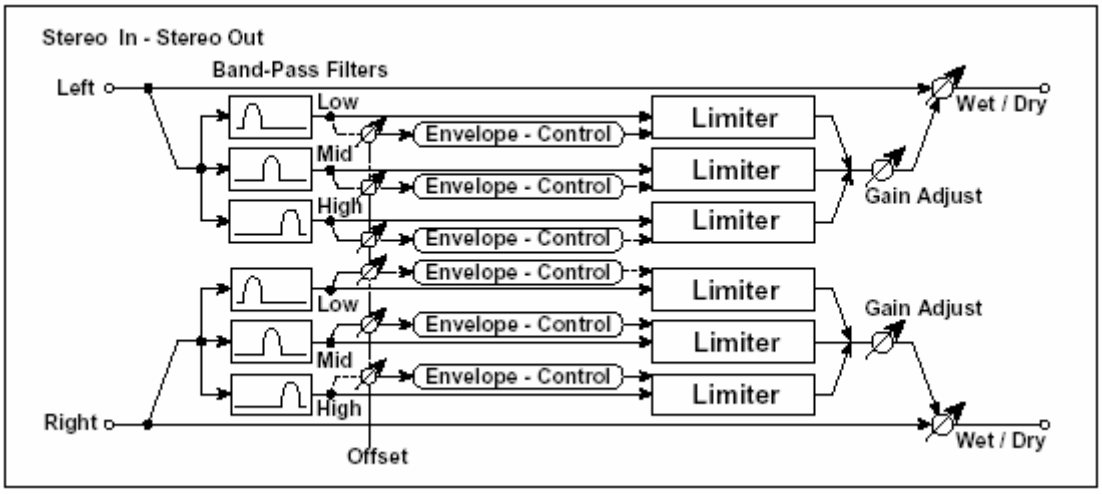
Puede ajustar la dinámica del sonido de forma diferente a un Ecualizador.



e: Low Offset dB f: Mid Offset dB g: High Offset dB
Estos Parámetros ajustan la ganancia de la señal. Por ejemplo, si no desea aplicar compresión a los agudos, reduzca el valor High Offset por debajo del Nivel Umbral.

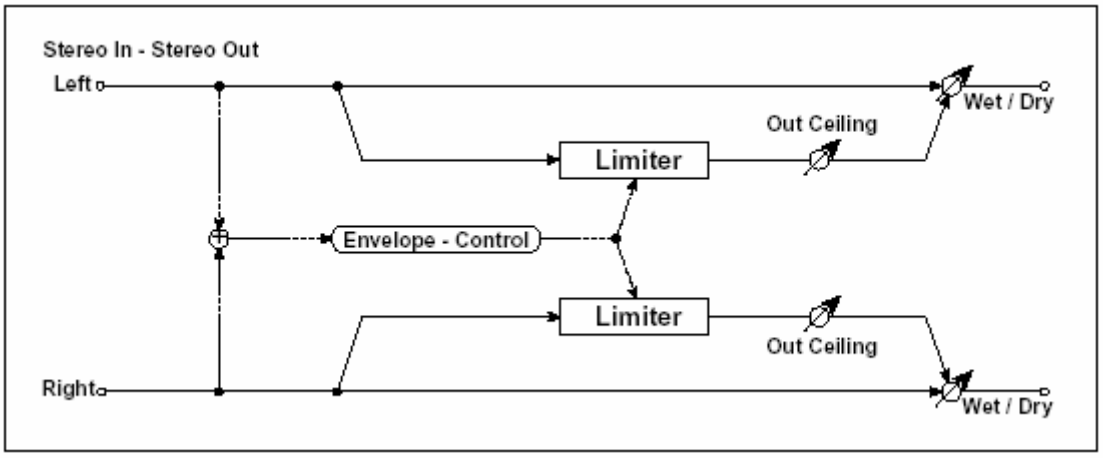
007: Stereo Multiband Limiter

Limitador multibanda estéreo.



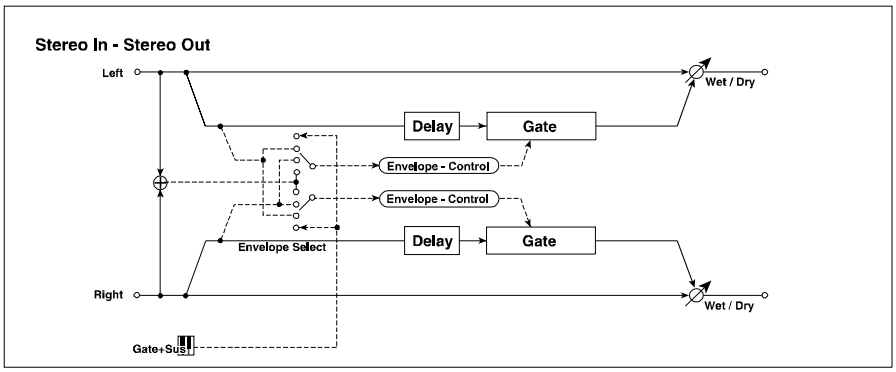
008: Stereo Mastering Limiter

Limitador estéreo optimizado para masterizar canciones.



009: Stereo Gate (Puerta Estéreo)

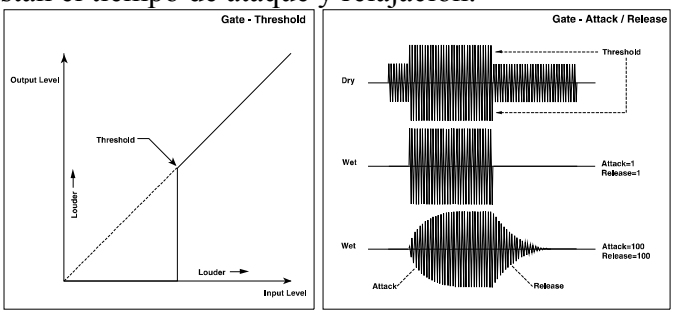
Este es un Efecto de Puerta Estéreo.
Este Efecto utiliza mensajes de nota pulsada y soltada para activar y desactivar la puerta.



b: Polarity
Este Parámetro determina la operación de la puerta. Con un valor negativo, la puerta se cierra cuando la señal sobrepasa el umbral. Ocurre lo mismo con la puerta controlada por una fuente de Modulación.

c: Threshold
Ajusta el nivel Umbral de la señal por debajo de la cual se aplica la puerta, si Envelope Sel está en Input.

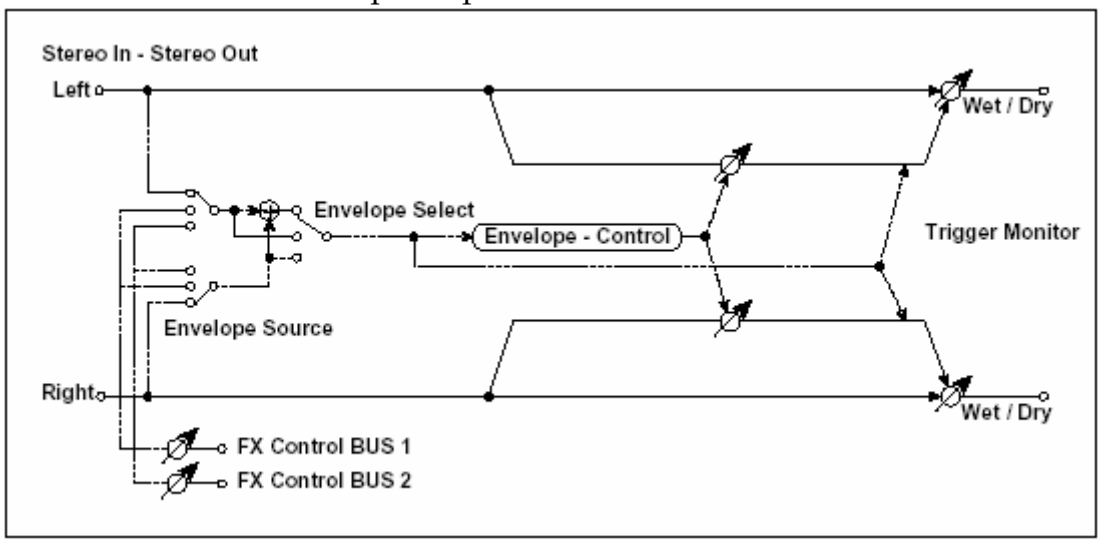
d: Attack d: Release
Estos Parámetros ajustan el tiempo de ataque y relajación.



e: Delay Time [ms]
Ajusta el retardo de la entrada de Puerta.
Si el sonido tiene un ataque muy rápido, aumente este Parámetro para que la señal entre una vez que esté abierta la puerta. Esto mantendrá el ataque del sonido.

010: Stereo Noise Reduction

Reducción de ruido estéreo especial para las entradas de audio.



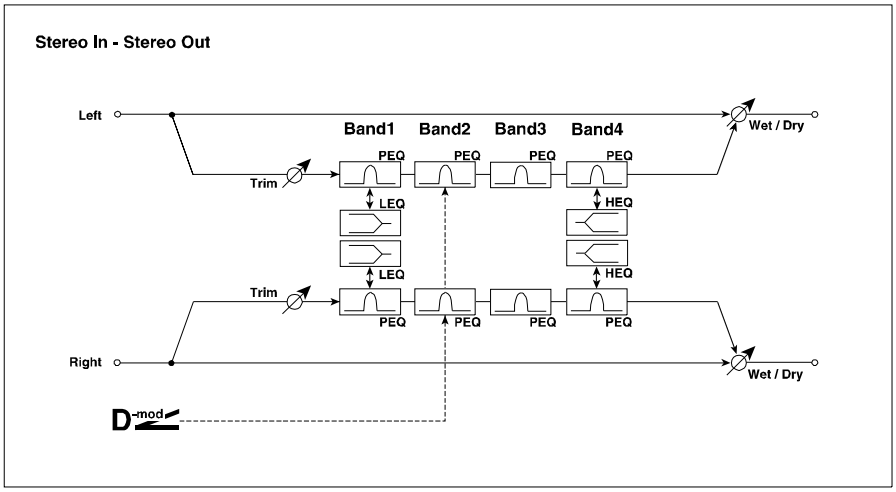
Ecualizadores y Filtros

011: St.Para.4EQ (Ecualizador Paramétrico de 4-bandas Estéreo)

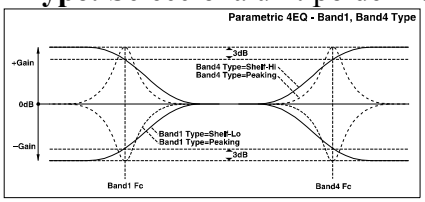
Este Efecto es un Ecualizador Estéreo Paramétrico de 4-bandas.

Puede seleccionar entre Pico y semiparamétrico en las Bandas 1 y 4.

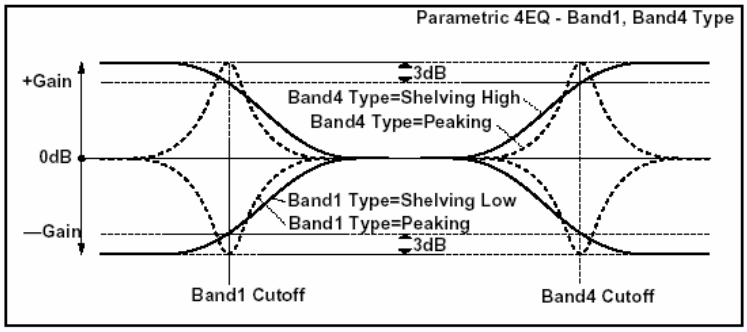
La Banda 2 permite utilizar modulación Dinámica.

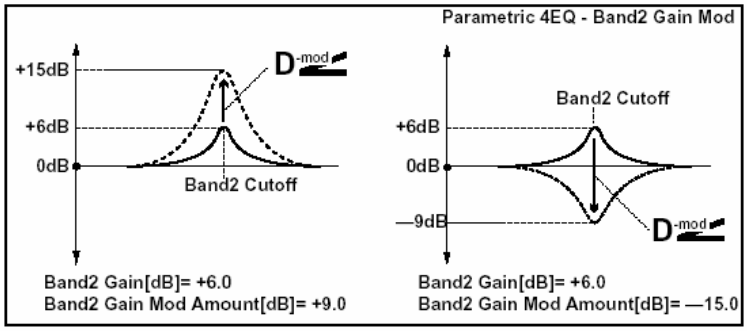


b: Band 1 Type **c: Band4 Type:** Selecciona un tipo de filtro para las bandas 1 y 4.



d: G [dB] **Band2 Src** **d: Gain Amt [dB]:** Puede controlar la Ganancia de la Banda 2 usando una fuente de Modulación.

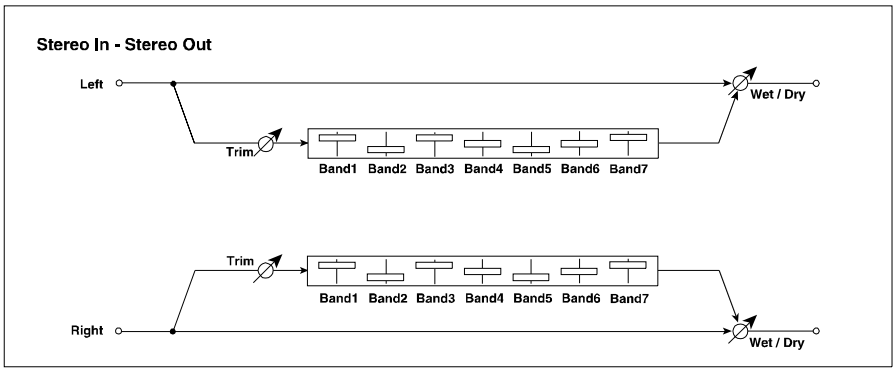




012: St.Graphic7EQ (Ecualizador Gráfico de 7-bandas Estéreo)

Este Efecto es un Ecualizador Gráfico Estéreo de 7-bandas.

Puede seleccionar la frecuencia central de entre 12 tipos.

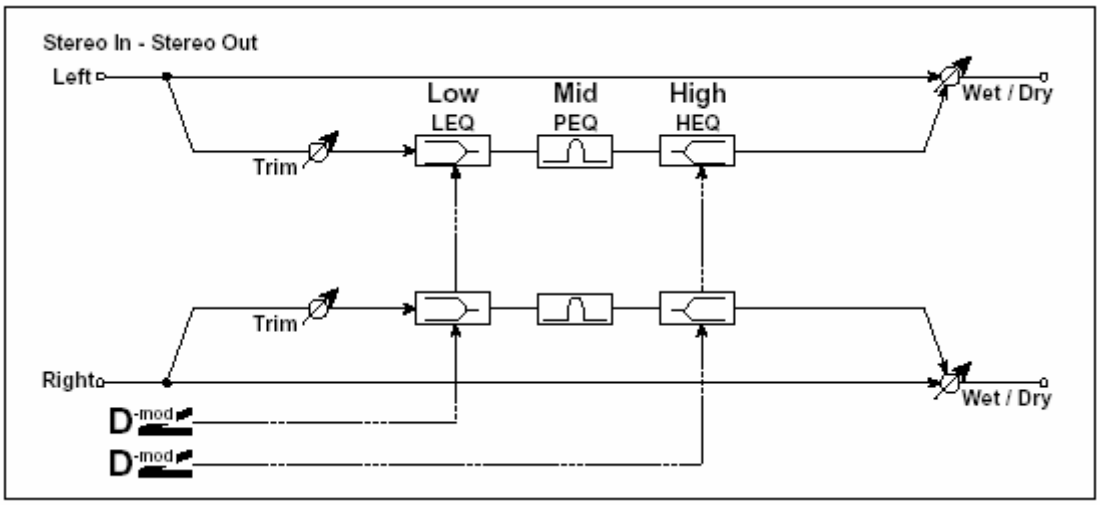


b: Type

Este Parámetro selecciona una Combinación de frecuencias centrales para cada banda.
Cada frecuencia central aparece a la derecha de la pantalla.
Puede configurar un Ecualizador Gráfico de 21-bandas desde 80 Hz a 18 kHz si dispone 3 Efectos de Ecualizador gráfico de 7-bandas en serie, y los ajusta respectivamente a: 7: Low, 9: Mid y 11; High.

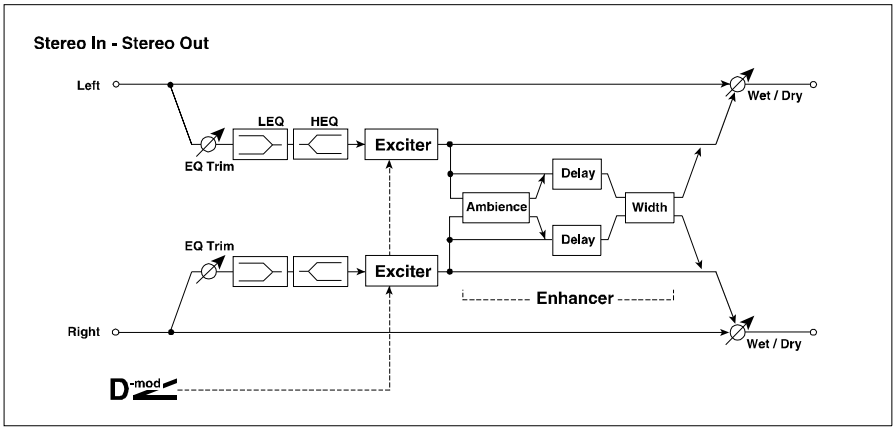
013: Stereo Master 3EQ

Ecualizador de 3 bandas estéreo, especial para masterización que se puede usar como Efecto total.



014: Stereo Exciter/Enhancer

Este Efecto aumenta la claridad de un sonido y proporciona mayor definición. También funciona como un Exciter Estéreo. Es útil para crear un sonido estéreo a partir de un sonido monoaural.



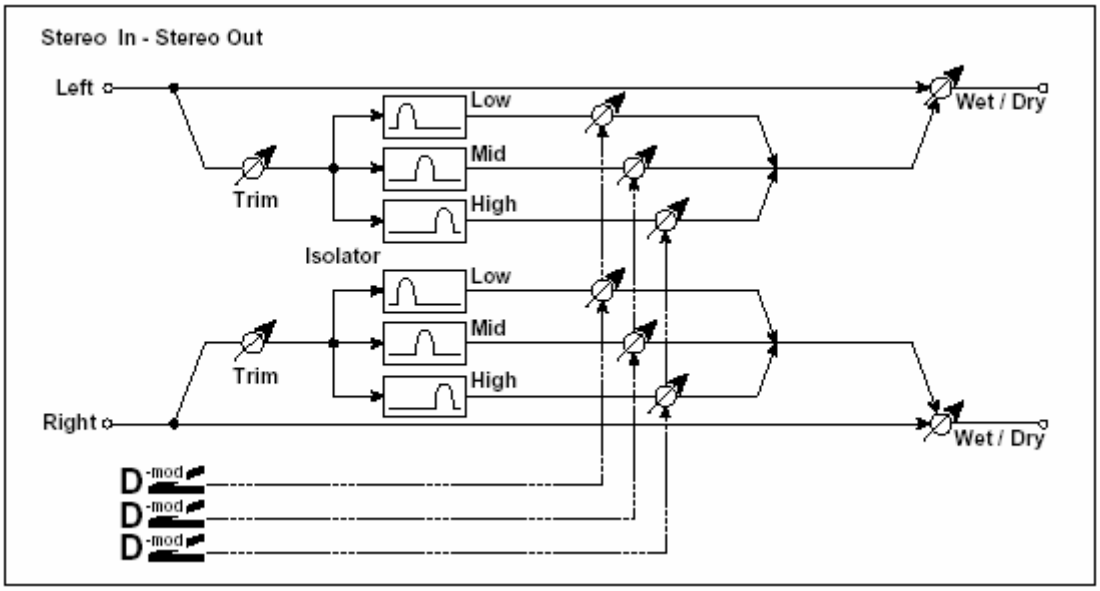
a: Exciter Blend: Este Parámetro ajusta la intensidad del Efecto Exciter. Valores positivos dan un patrón de frecuencias distinto a los negativos.

b: Emphatic Point: Este Parámetro ajusta la frecuencia que será enfatizada. Valores más altos enfatizan frecuencias graves.

c: EnhancDlyL ms / d: EnhancDlyR ms: Estos Parámetros determinan el tiempo de retardo de los canales izquierdo y derecho. Ajustándolos a valores distintos conseguirá una imagen estéreo más pronunciada.

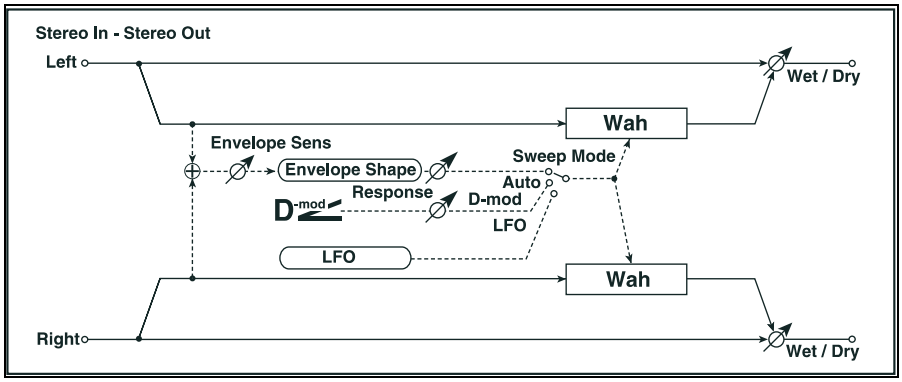
015: Stereo Isolator

Aísla la señal en tres bandas: graves, medios y agudos.

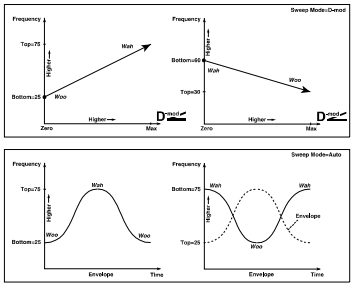


016: St. Wah/Auto Wah

Este Efecto es un Wah Estéreo que le permite simular pedales clásicos, auto-wah y una gran variedad de Efectos.



a: Freq. Top / a: Freq. Bottom: Estos Parámetros determinan la Amplitud de barrido y dirección.



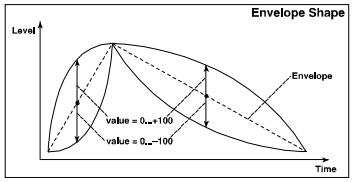
b: Sweep Mode: Este Parámetro determina el modo de control del wah.

Si se ajusta a Auto, se producirá un auto-wah, que es muy usado en sonidos de guitarra funky y clave.

Si se ajusta a D-mod, puede controlar el filtro con una fuente de Modulación Dinámica.

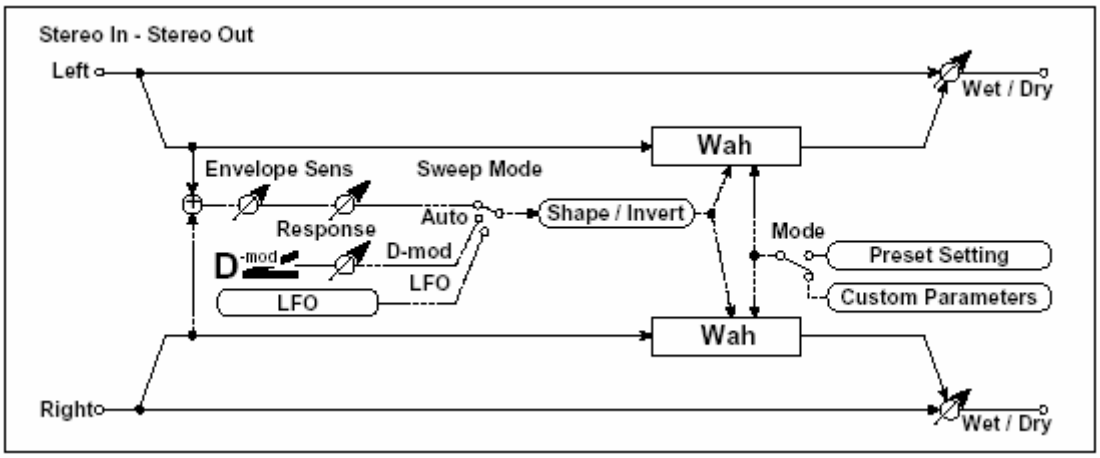
c: Envelope Sens: Este Parámetro ajusta la sensibilidad del auto-wah. Aumente el valor si la señal es demasiado débil.

c: Envelope Shape: Determina la curva de barrido del auto-wah.



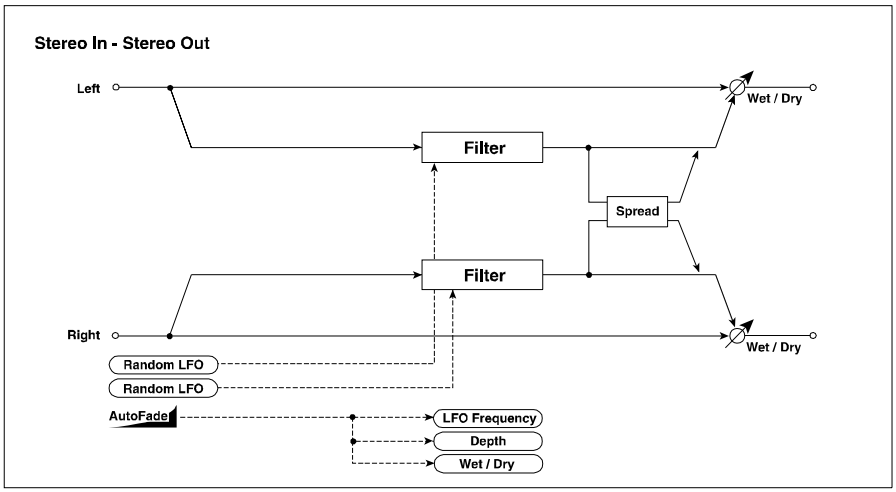
017: St. Vintage/Custom Wah

Simulación de un pedal Wah clásico.



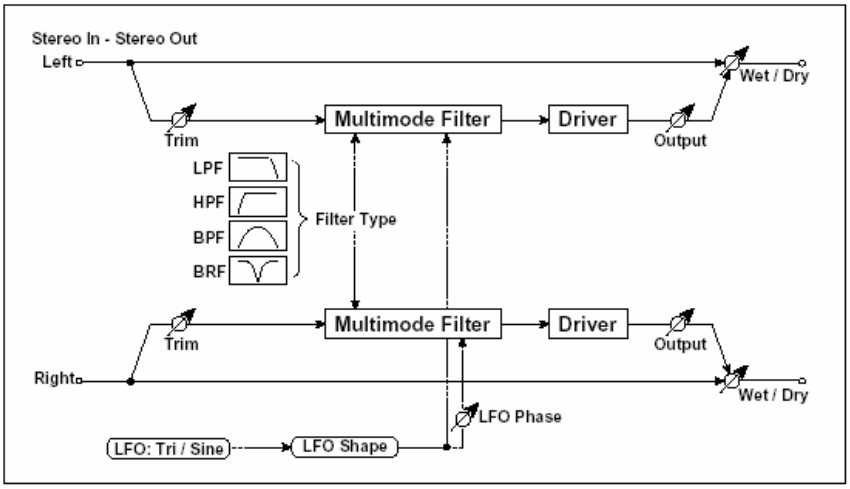
018: Stereo Random Filter (Filtro Aleatorio Estéreo)

La frecuencia del Filtro cambia aleatoriamente.



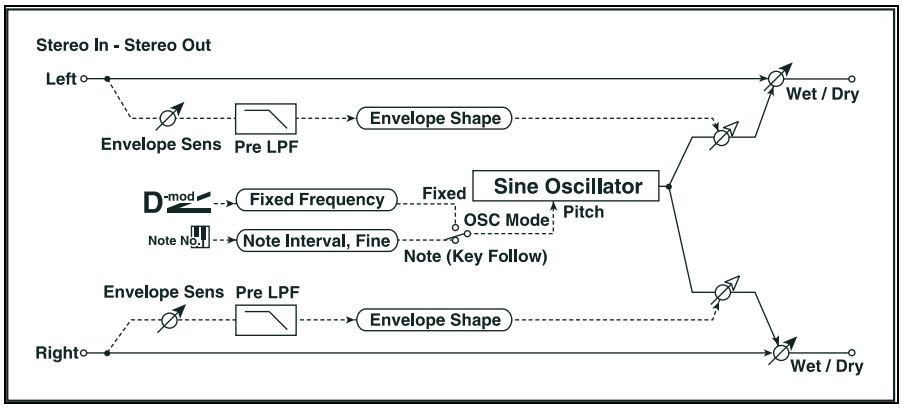
019: Stereo Multi Mode Filter

Filtro multi Modo estéreo.



020: Stereo SubOscillator

Este Efecto añade frecuencias muy graves a la señal. Es muy útil para batería o para añadir graves a un sonido. Puede ajustar la frecuencia del Oscilador a una nota determinada.

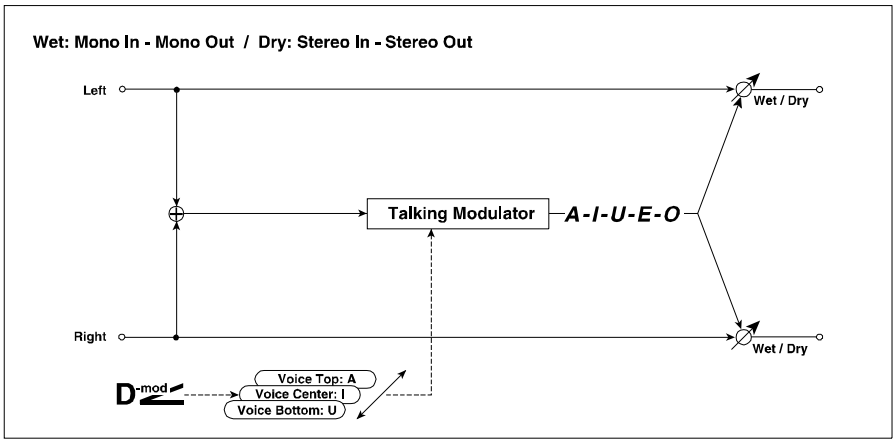


a: OSC / b: Note Interval / b: Note Fine: El Parámetro OSC selecciona el tipo de Oscilador. Cuando se selecciona Note, la frecuencia del Oscilador está determinada por el número de nota.
Interval le permite ajustar el intervalo armónico, y Note Fine le permite ajustar la afinación.

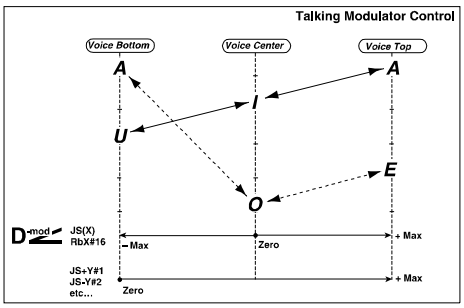
d: Envelope Pre LPF: Ajusta el límite superior de la frecuencia a la que serán añadidos los armónicos graves.

021: Talking Modulator

Este Efecto añade un carácter particular, como una voz humana. Si utiliza Modulación Dinámica puede conseguir un Efecto interesante como si el instrumento estuviera hablando.



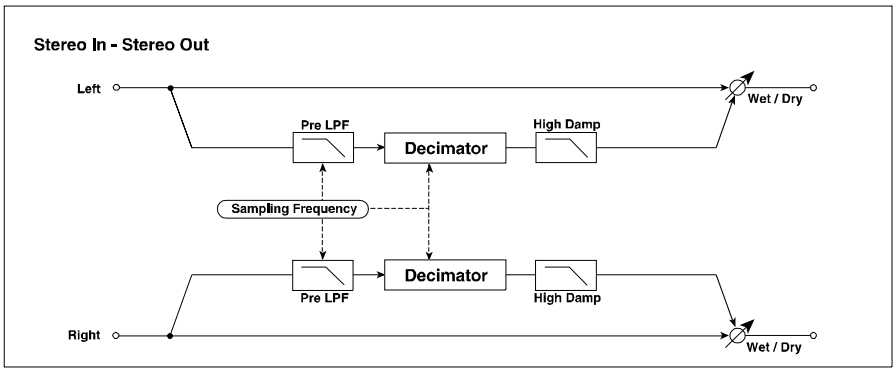
c: Voice Top **d: Voice Center** **e: Voice Bottom**
Estos Parámetros asignan los sonidos de vocales al rango superior, central e inferior del Controlador.
Por ejemplo si se selecciona RbX#16 como fuente de Modulación:



h: Formant Shift: Este Parámetro ajusta el nivel de la frecuencia a la cual será aplicado el Efecto.
h: Resonance: Este Parámetro determina la resonancia del patrón de voz.
Suba este valor para dar mayor carácter al sonido.

022: Stereo Decimator

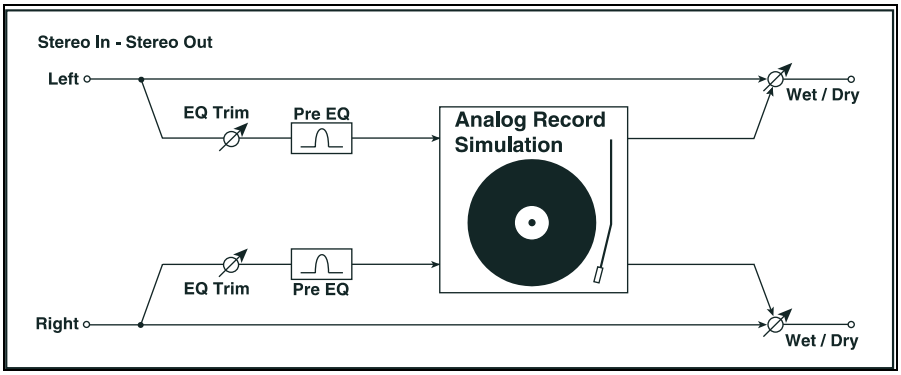
Este Efecto Estéreo crea un sonido parecido a un sampler con una frecuencia de muestreo baja.



a: Pre LPF: Con LPF On se generará el tipo de ruido característico de un sampler con baja frecuencia de muestreo. Puede crear un sonido similar a un Modulador en Anillo, si ajusta Pre LPF a Off, y SamplFreq a 3kHz.

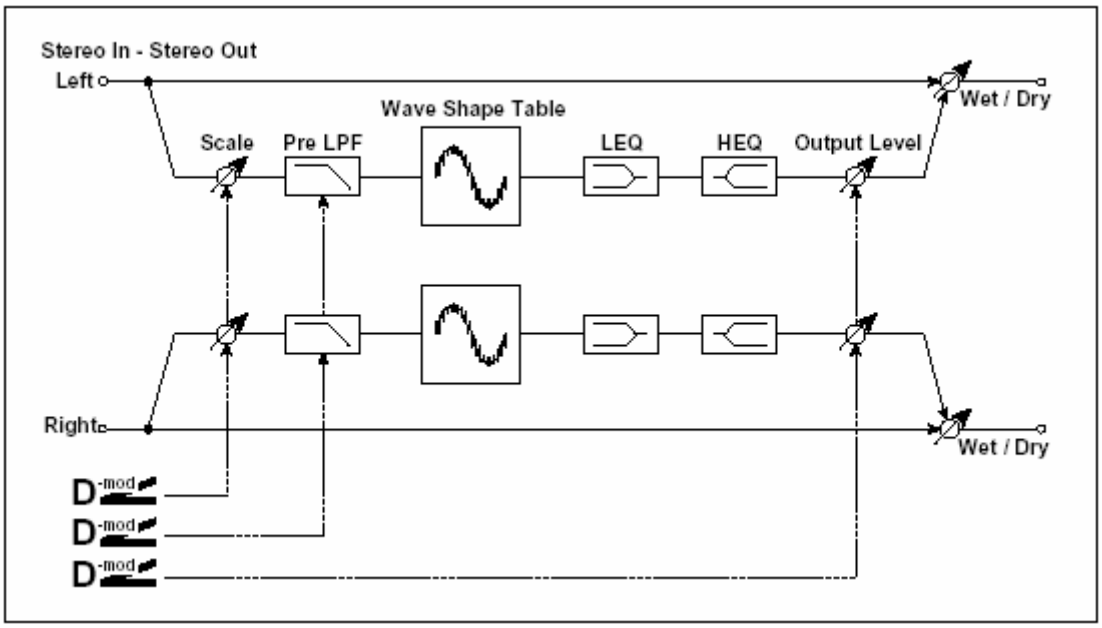
023: Stereo Analog Record

Este Efecto Estéreo simula el ruido causado por un giradiscos analógico.

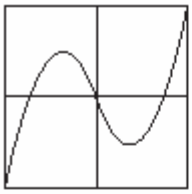


024: Stereo Wave Shaper

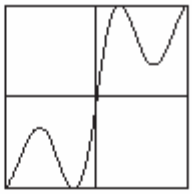
Cambia la forma de onda original añadiendo nuevos armónicos.



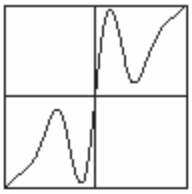
00:Sine



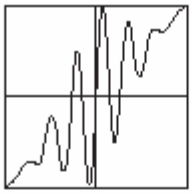
01:2 Cycle



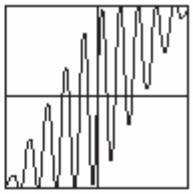
02:Frequency3



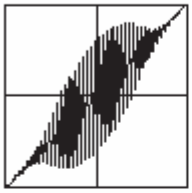
03:Frequency7



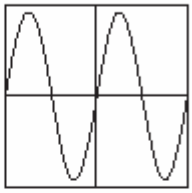
04:10 Cycle



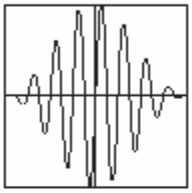
05:Cocoon



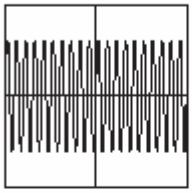
06:Double Sine



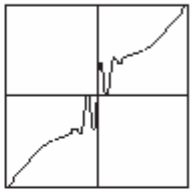
07:Phase



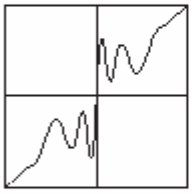
08:20 Cycle



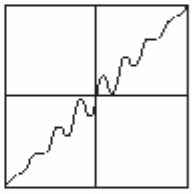
09:Attack Up



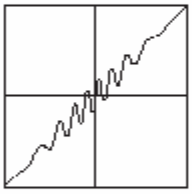
10:Symmetry



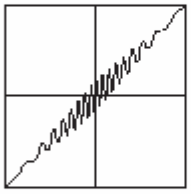
11:Frequency8



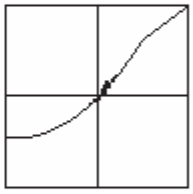
12:Resonant1



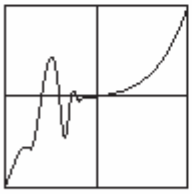
13:Resonant2



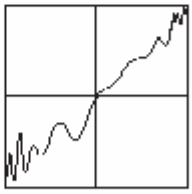
14:Zinger



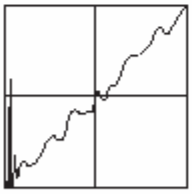
15:GeoGraphic



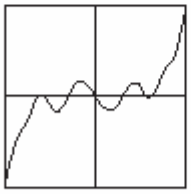
16:Reptile



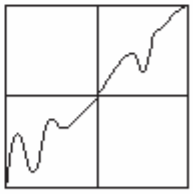
17:SyncSter



18:Profile

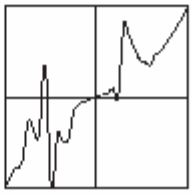


19:Star

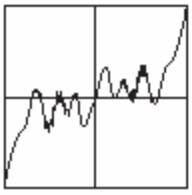


20:Take1

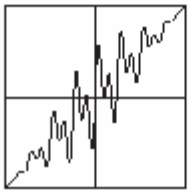
21:Vital Signs



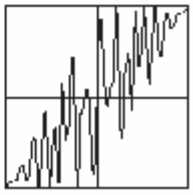
22:Forest



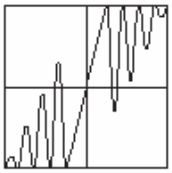
23:Zigzag



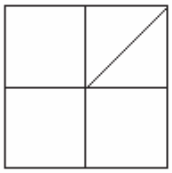
24:High Pass



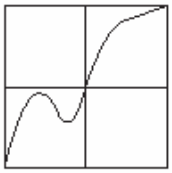
25:Line Sine1



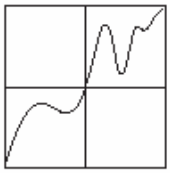
26:WS Bass



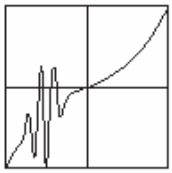
27:Soft Curve



28:Smoothy

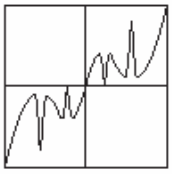


29:Log Sine1

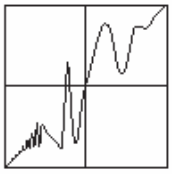


30:Take2

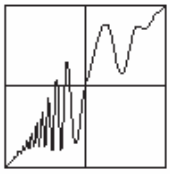
31:Take3



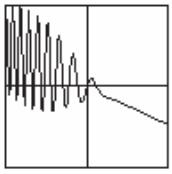
32:Take4



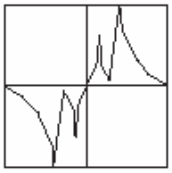
33:Take5



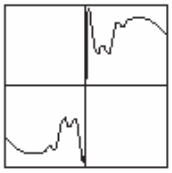
34:Experiment



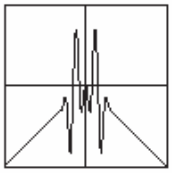
35:Real Steep



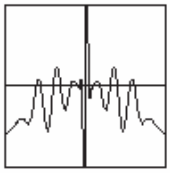
36:Pulse5



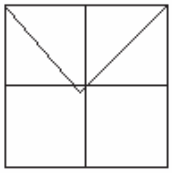
37:BowwBass



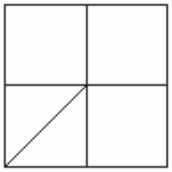
38:Pulse Octave



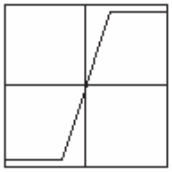
39:Inverter1



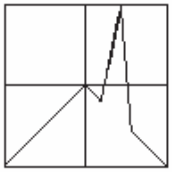
40:Integers



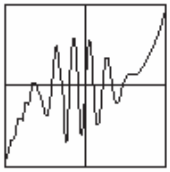
41:Super Square



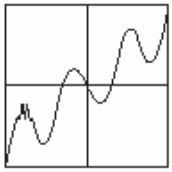
42:Line Sine2



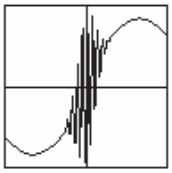
43:Comb



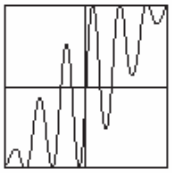
44:Snake



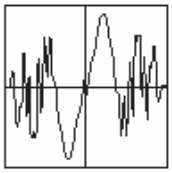
45:Rezzo



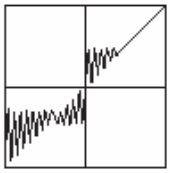
46:Super Resonant



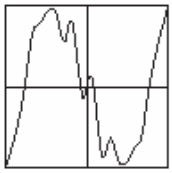
47:Accordion



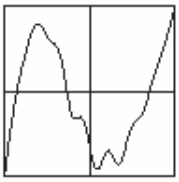
48:Triangles



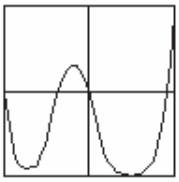
49:Inverter2



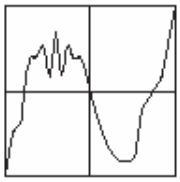
50:7th Resonant



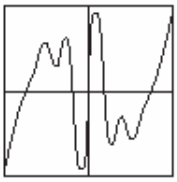
51:Waves



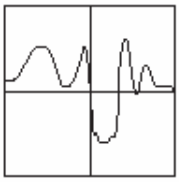
52:Take6



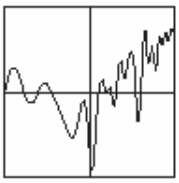
53:Exciter



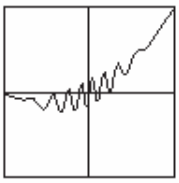
54:Booster



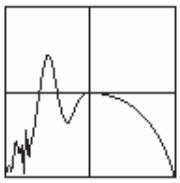
55:Claver



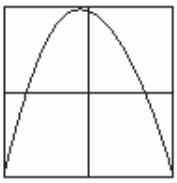
56:Soft Rord



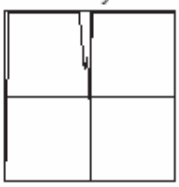
57:Rubber



58:Parabola

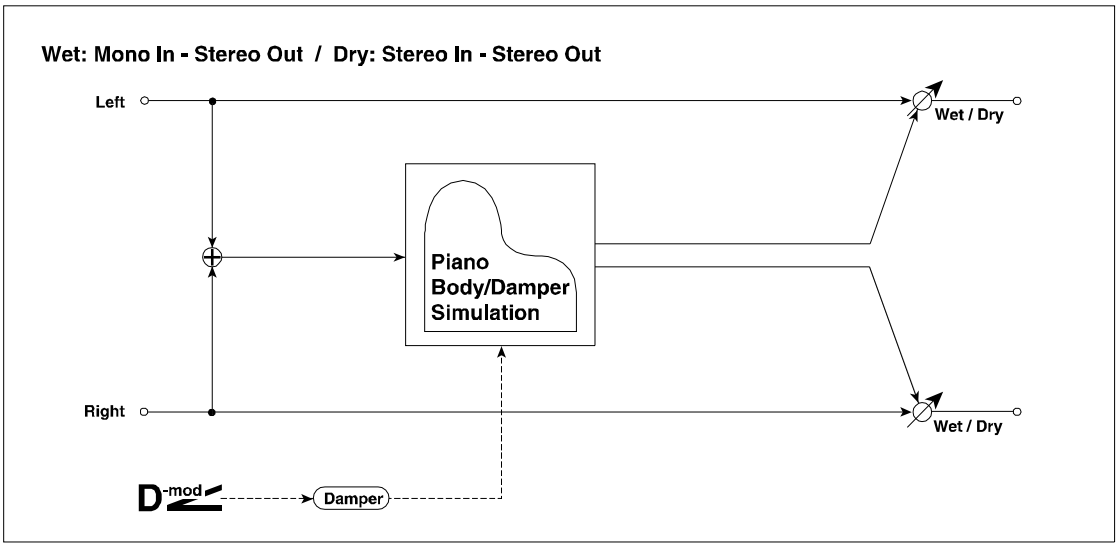


59:Wurly



025: Piano Body/Damper

Este Efecto simula la resonancia de una caja de piano causada por la vibración de las cuerdas, y también simula la resonancia de las cuerdas que no son pulsadas al pulsar el pedal de sostenido.
Resulta muy útil para sonidos de piano.



SoundBoard Dep
Ajusta la intensidad de resonancia de la caja del piano.

Damper Depth b: Scr
Este Parámetro ajusta la intensidad de resonancia de las cuerdas que no son pulsadas al pulsar el pedal de sostenido. El Parámetro Scr selecciona la fuente de Modulación. Seleccione normalmente el pedal de sostenido SusPdl.
MIDI El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor. Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

Tone d: Mid Shape
Estos Parámetros controlan la calidad tonal del Efecto.

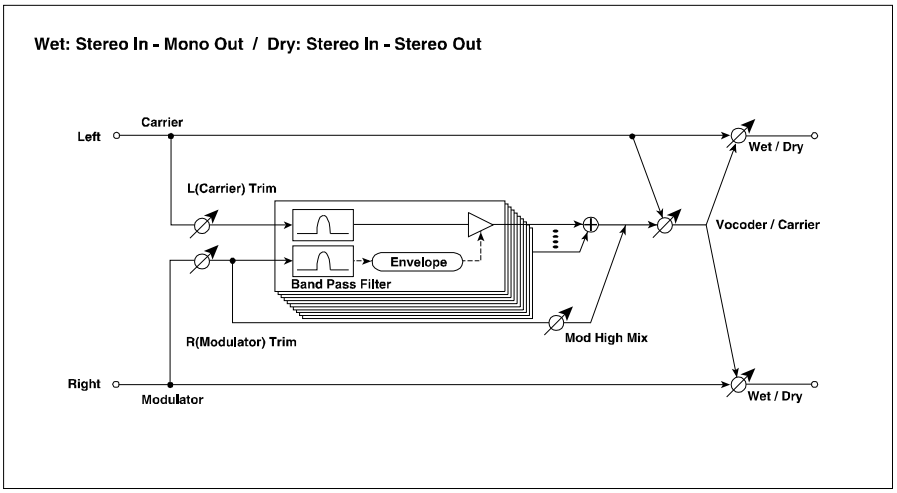
Tune
El sonido varía dependiendo del tono. Ajuste este Parámetro junto con Master Tune.

026: Vocoder

Este Efecto añade las características de una señal (Modulator) a la señal de entrada (Carrier).

El Carrier se envía al canal izquierdo y el Modulator al derecho.

Para el Carrier debe emplear una señal con muchos armónicos.



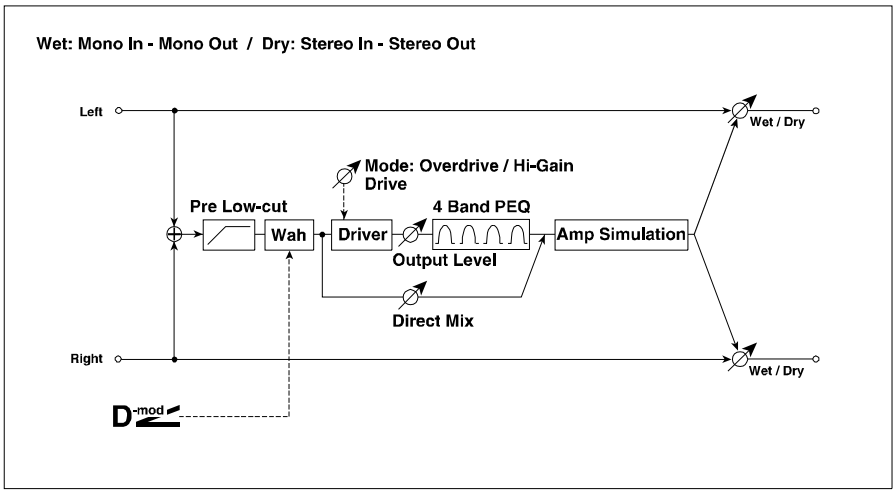
Wet/Dry Vocoder/Carrier: El Parámetro Vocoder/Carrier ajusta el Balance entre Vocoder y Carrier. Wet/Dry ajusta el balance Efecto/Seco. Si desea cambiar la intensidad del Vocoder, ajuste Wet/Dry a Wet, y ajuste el balance con el Parámetro Vocoder/Carrier.

Mod High Mix: Este Parámetro ajusta el nivel del componente agudo del Modulador. Suba este valor para aumentar las características del Modulador.

Overdrive, y modelos de Amplificador y Micro

027: OD/Hi-Gain Wah

Este Efecto es un simulador de amplificador con Ecualizador de 4-bandas.



a: Wah a: Scr

El Parámetro Wah Activa/Desactiva el Efecto Wah. La frecuencia central del Wah puede controlarse por la fuente de Modulación especificada en el Parámetro Scr.

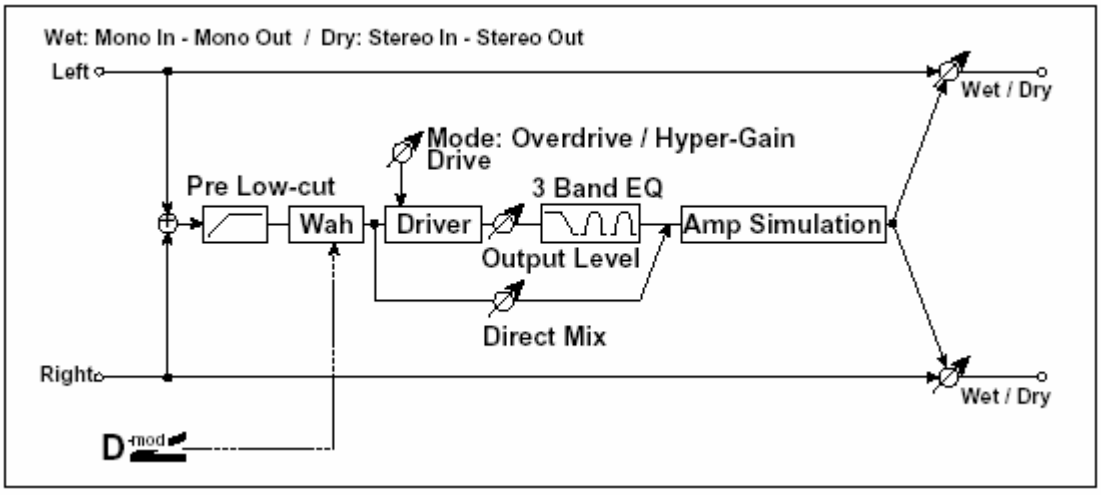
b: Sweep Range

Este Parámetro ajusta el rango de barrido de la frecuencia central del Wah. Un valor negativo invierte la dirección del barrido.

028: OD/Hyper-Gain Wah

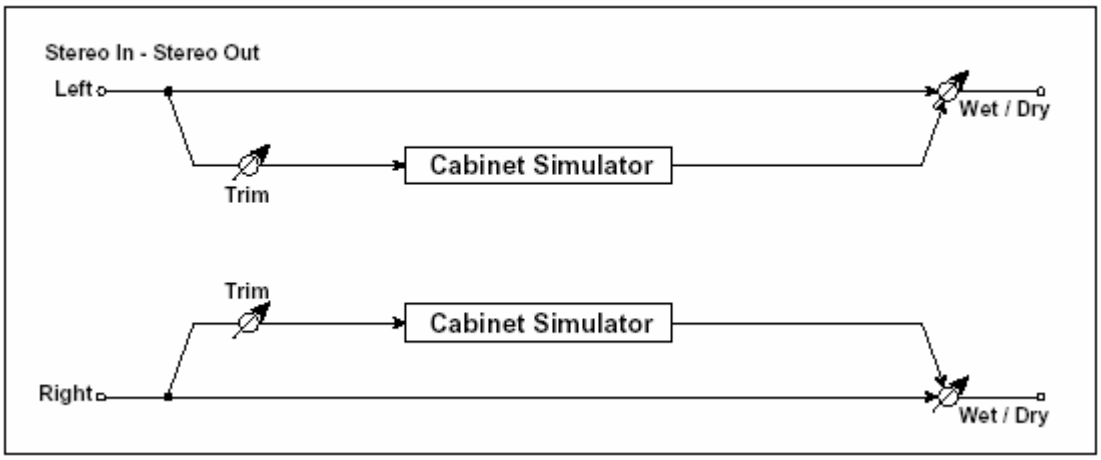
Similar al anterior.

La hiper ganancia produce una distorsión más fuerte.



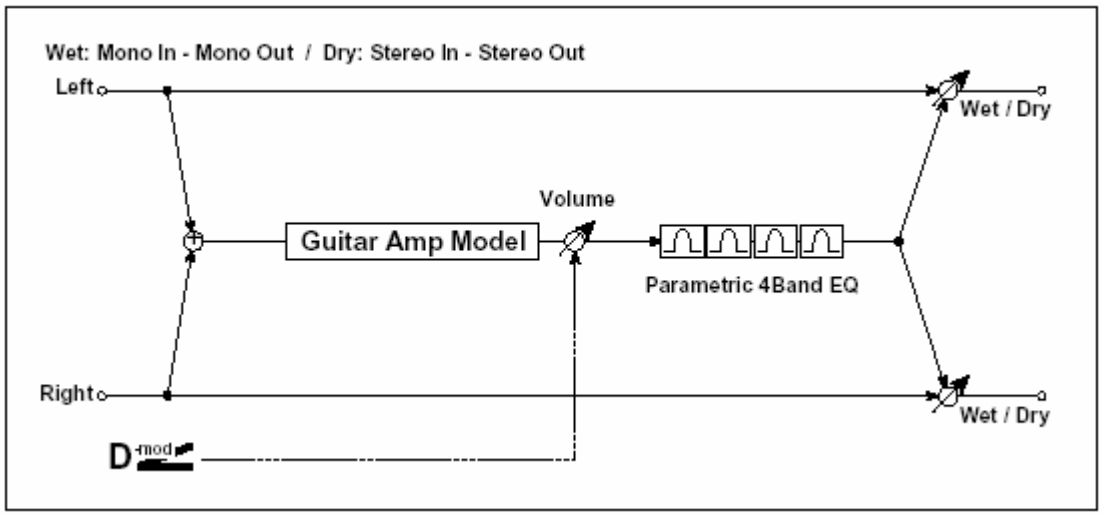
029: Stereo Guitar Cabinet

Simulación de amplificador de guitarra.



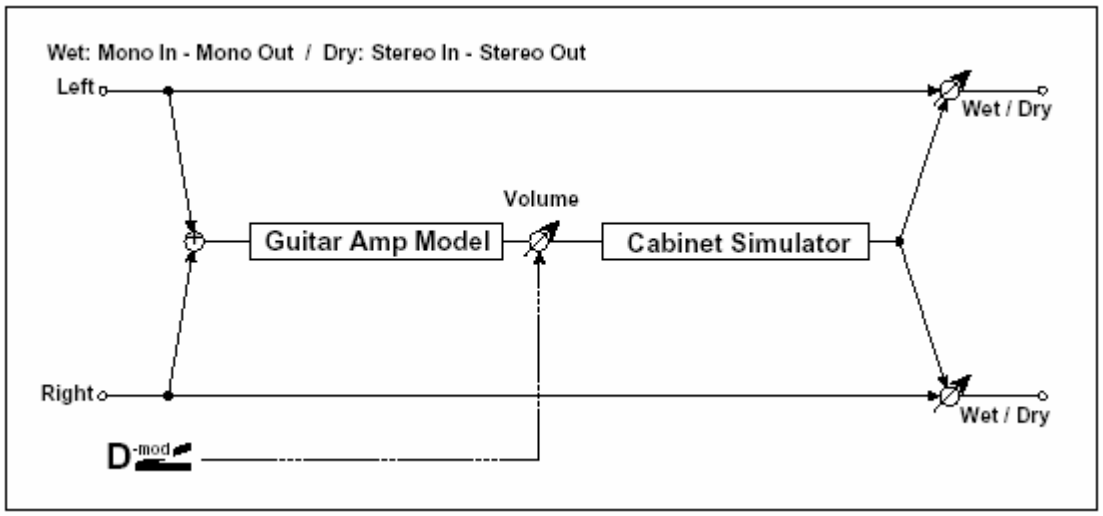
030: Guitar Amp Model +P4EQ

Simulación de amplificador de guitarra y Ecualizador de 4 bandas.



031: Guitar Amp Model +Cabinet

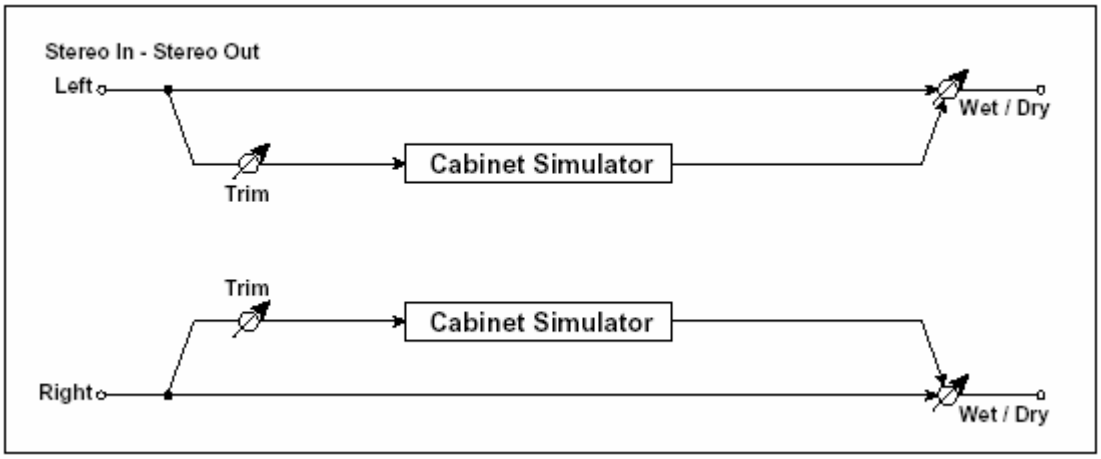
Simulación de amplificador de guitarra y combo. Puede Seleccionar el tipo de amplificador de entre varios modelos clásicos.



AMP MODEL	CABINET
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED 1x12	TWEED - 1x12
TWEED 4x10	TWEED - 4x10

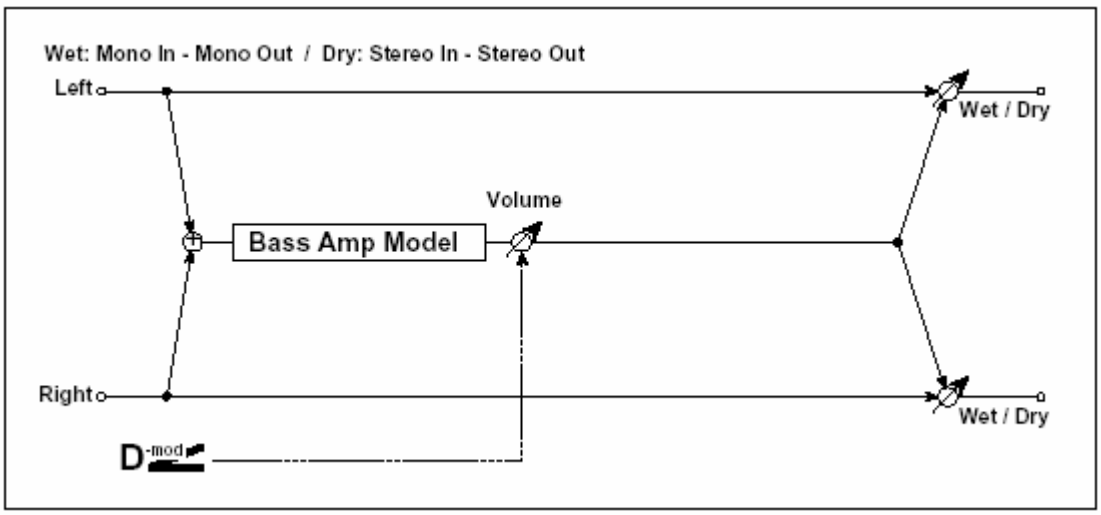
032: Stereo Bass Cabinet

Simulación de caja de amplificador de bajo.



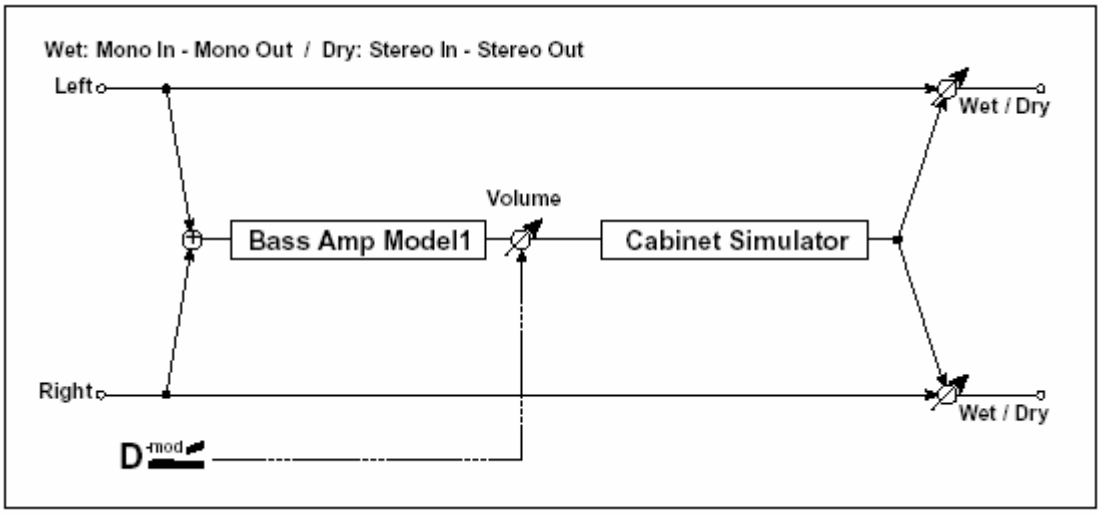
033: Bass Amp Model

Simulación de amplificador de bajo.



034: Bass Amp Model +Cabinet

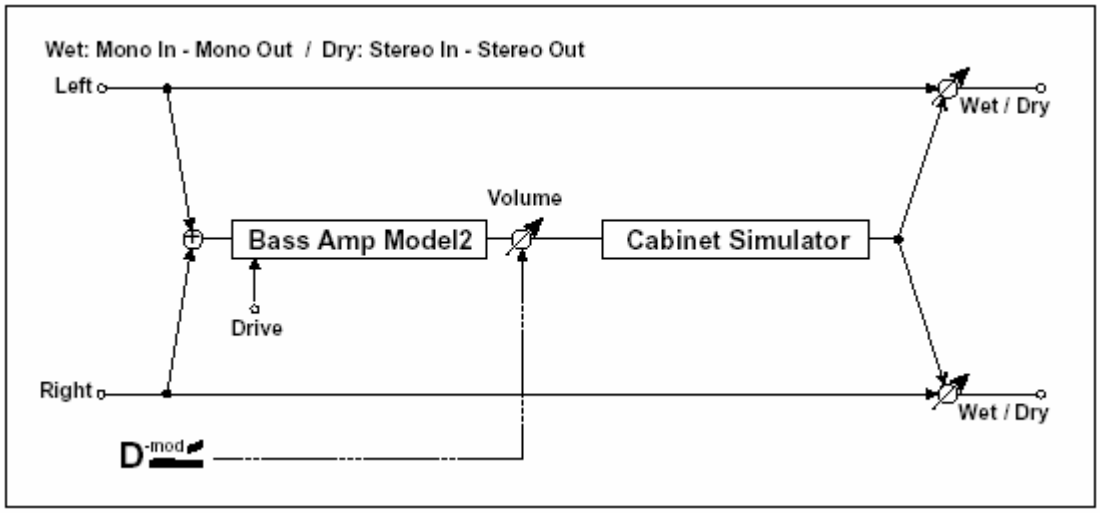
Simulación de amplificador de bajo y caja combo.



AMP MODEL	**CABINET**
LA STUDIO	LA - 4X10, LA - 1X18
JAZZ	JAZZ - 1X15
GOLD PANEL	MODERN - 4X10
SCOOPED	METAL - 4X10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

035: Bass Amp TubeDrive +Cab

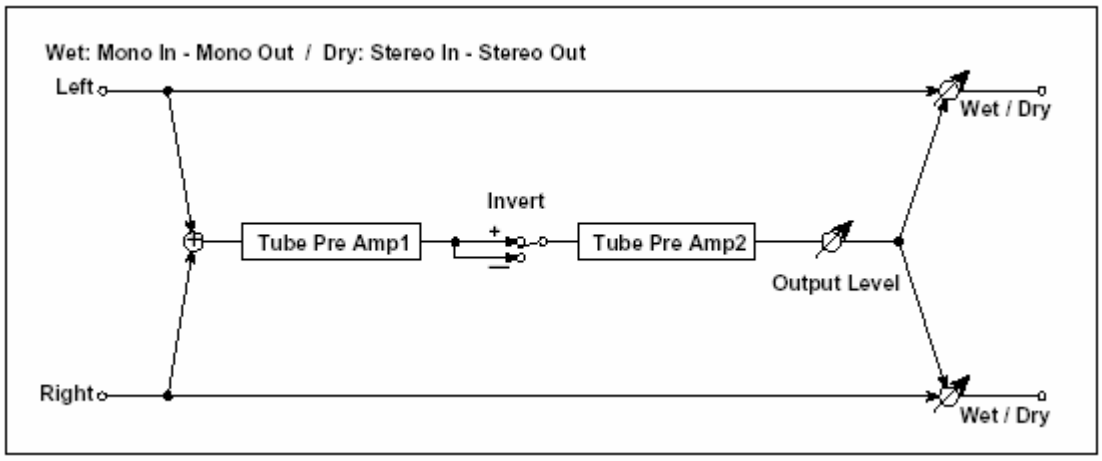
Simulación de amplificador de bajo de válvulas y caja combo.



AMP MODEL	CABINET
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4X15, UK - 4X12

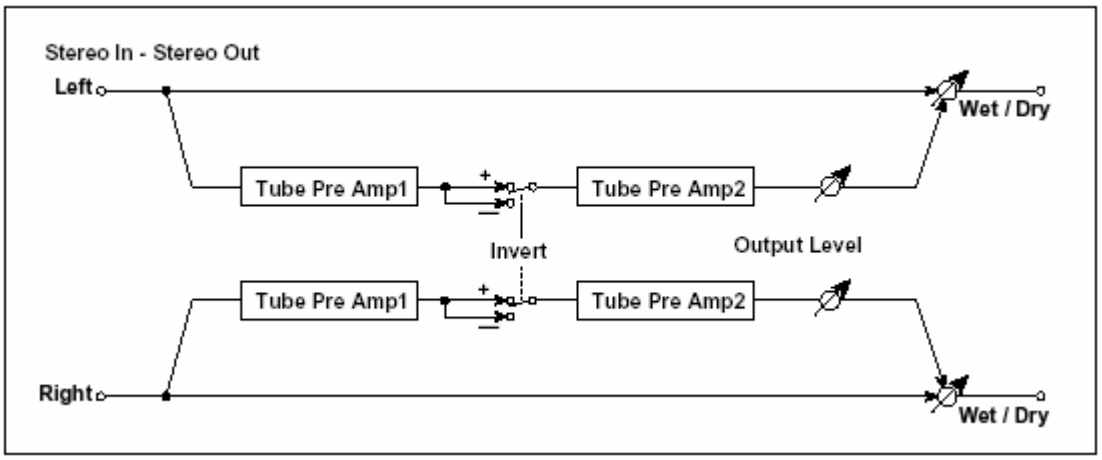
036: Tube PreAmp Modeling

Simulación de pre amplificador de válvulas.



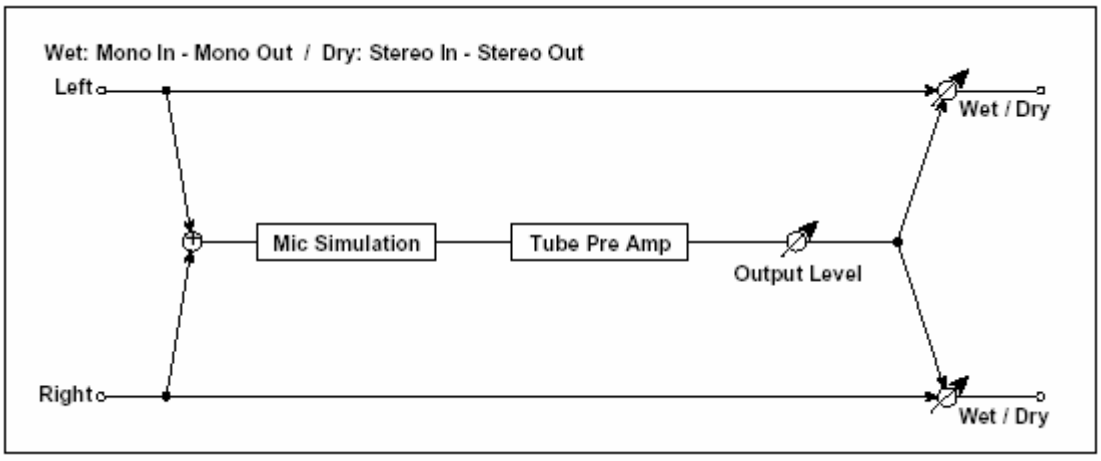
037: St. Tube PreAmp Modeling

Simulación estéreo de pre amplificador de válvulas.



038: Mic Modeling +PreAmp

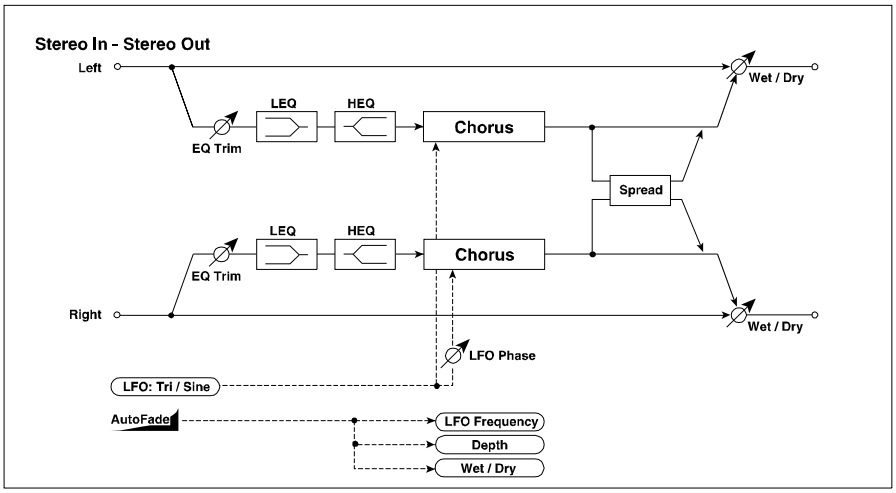
Modelado de micro y pre amplificador.



Chorus, Flanger, y Phaser

040: Stereo Chorus

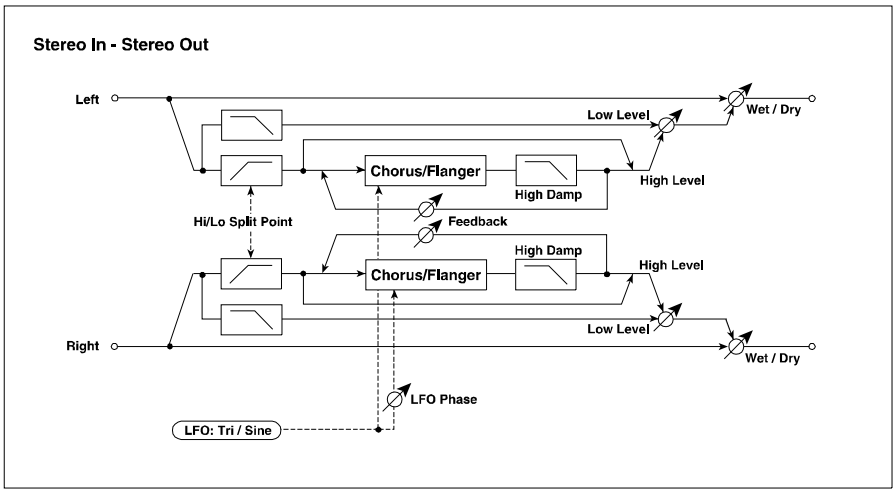
Este Efecto de Chorus Estéreo añade riqueza y profundidad al sonido modulando el tiempo de retardo.
Puede añadir mayor dispersión estéreo cambiando la fase de los LFO izquierdo y derecho.



e: L Pre Dly ms / f: R Pre Dly ms: Estos Parámetros le permiten controlar la imagen estéreo.

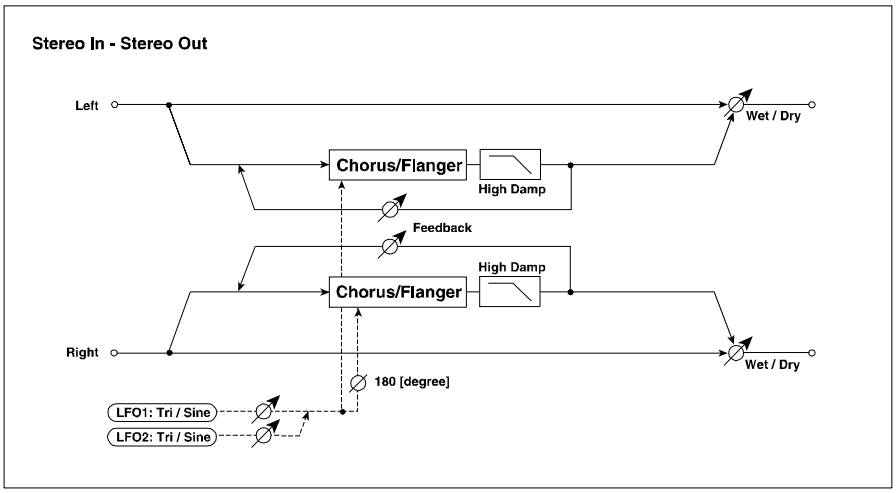
041: St.HarmnicChorus

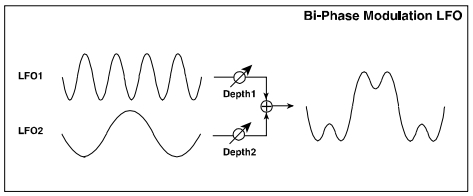
Este Efecto es un Chorus Armónico Estéreo.
Puede añadir mayor dispersión estéreo cambiando la fase de los LFO izquierdo y derecho.



042: St. Bi-phase Modulation

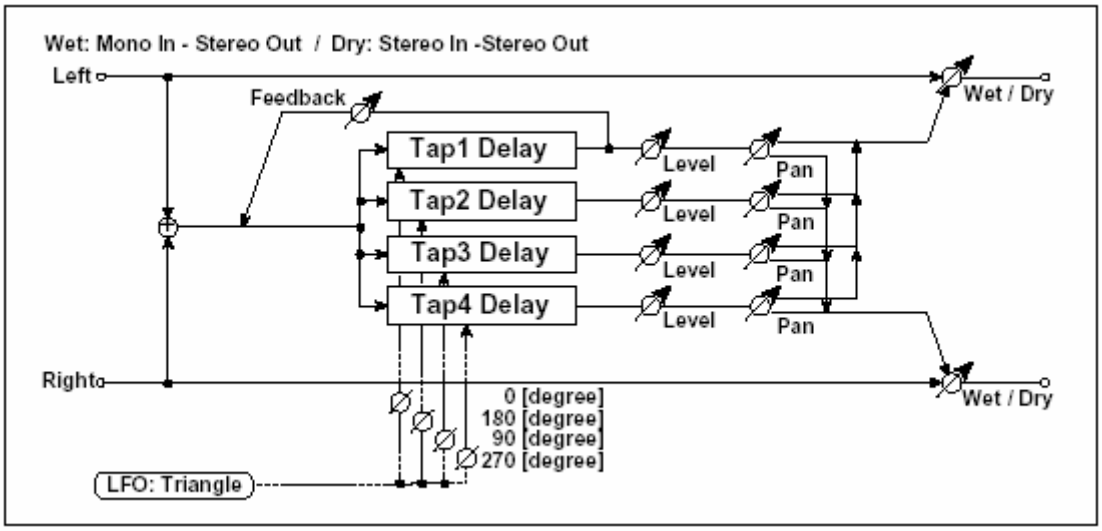
Este Efecto es un chorus estéreo con dos LFO independientes. Dependiendo de los ajustes de los LFO se pueden conseguir complejos patrones de Modulación.





043: Multitap Cho/Delay 4Taps

Este Efecto tiene 4 bloques de Chorus con distinta fase de los LFO.
Puede crear una compleja imagen estéreo ajustando los Parámetros de cada bloque y combinándolos con el retardo.



Scr / Amt: Nivel de salida, regeneración y balance se controlan simultáneamente con una fuente de Modulación.

Pan: Selecciona combinaciones de imágenes estéreo.

Status: Ajustan el estado de salida de cada pinchazo.

On: No hay Modulación. Salida siempre activa.

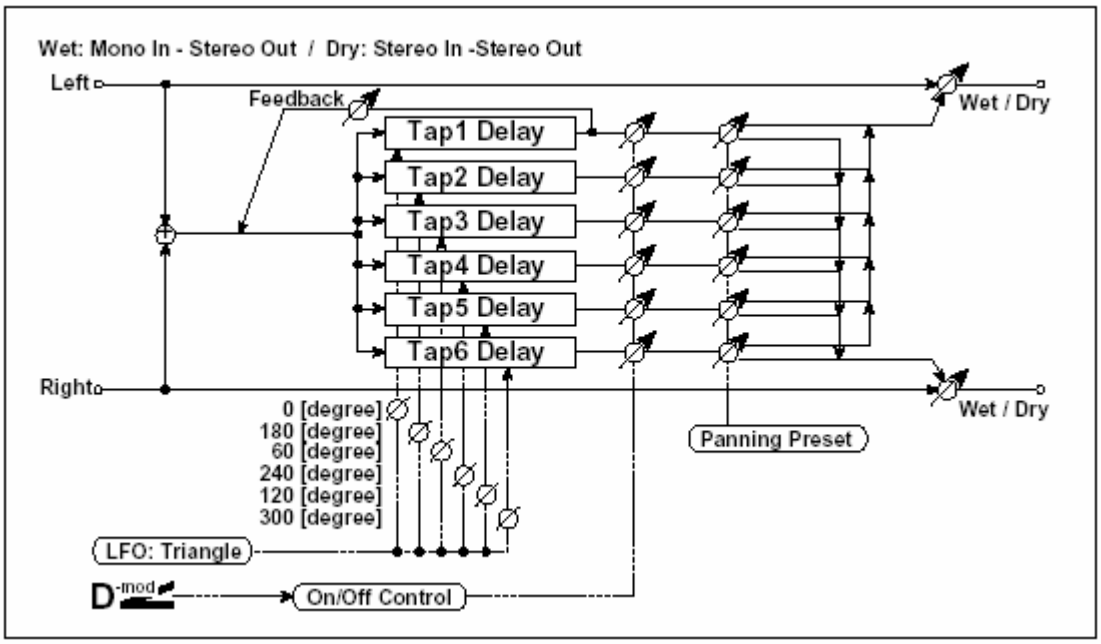
Off: No hay Modulación. Salida siempre inactiva.

On->Of: La salida se conmuta de activa a inactiva mediante la fuente de Modulación.

Of->On: La salida se conmuta de inactiva a activa mediante la fuente de Modulación.

044: Multitap Cho/Delay 6Taps

Este Efecto tiene seis bloques de Chorus con distinta fase de los LFO.
Puede crear una compleja imagen estéreo ajustando los Parámetros de cada bloque y combinándolos con el retardo.



Scr / Amt: Nivel de salida, regeneración y balance se controlan simultáneamente con una fuente de Modulación.

Pan: Selecciona combinaciones de imágenes estéreo.

Status: Ajustan el estado de salida de cada pinchazo.

On: No hay Modulación. Salida siempre activa.

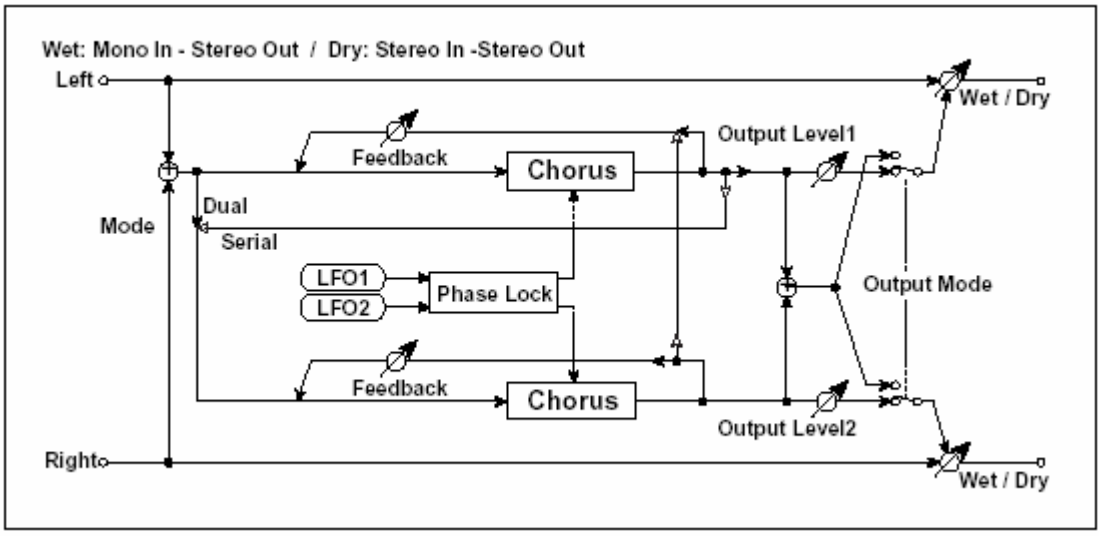
Off: No hay Modulación. Salida siempre inactiva.

On->Of: La salida se conmuta de activa a inactiva mediante la fuente de Modulación.

Of->On: La salida se conmuta de inactiva a activa mediante la fuente de Modulación.

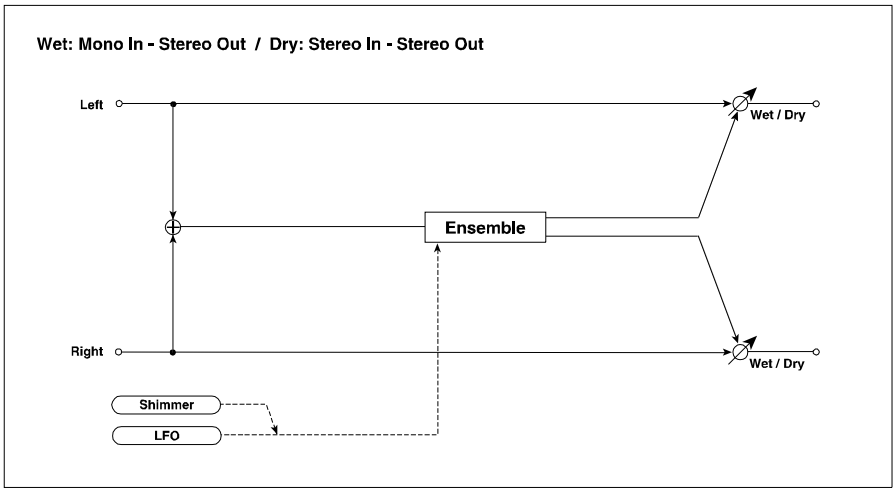
045: Bi Chorus

Chorus / flanger dual.



046: Ensemble

Este Efecto Estéreo tiene tres bloques de Chorus, y añade riqueza y profundidad al sonido. Se consigue un sonido tridimensional.

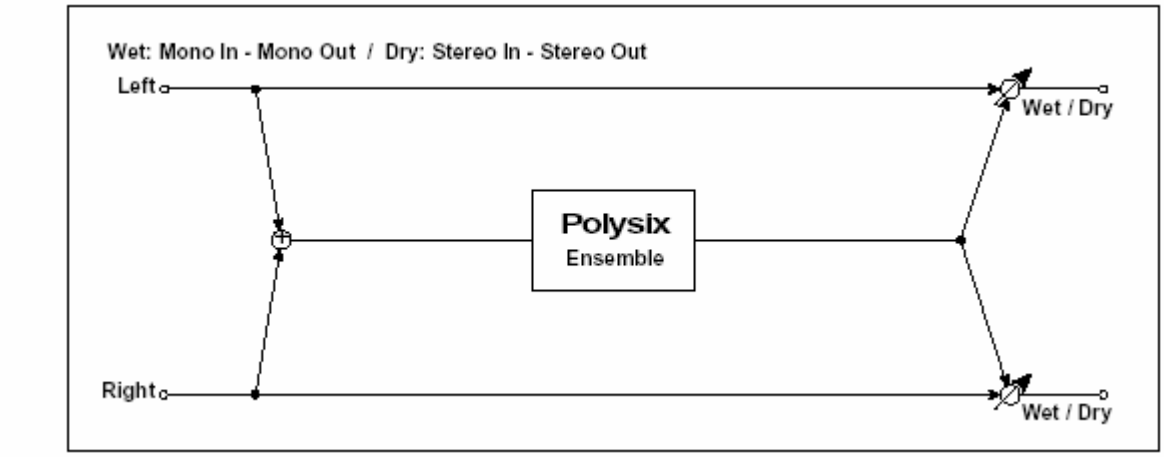


Shimmer

Este Parámetro ajusta la cantidad de vibración de la forma de onda del LFO. Aumentando este valor, el Efecto será más complejo y rico.

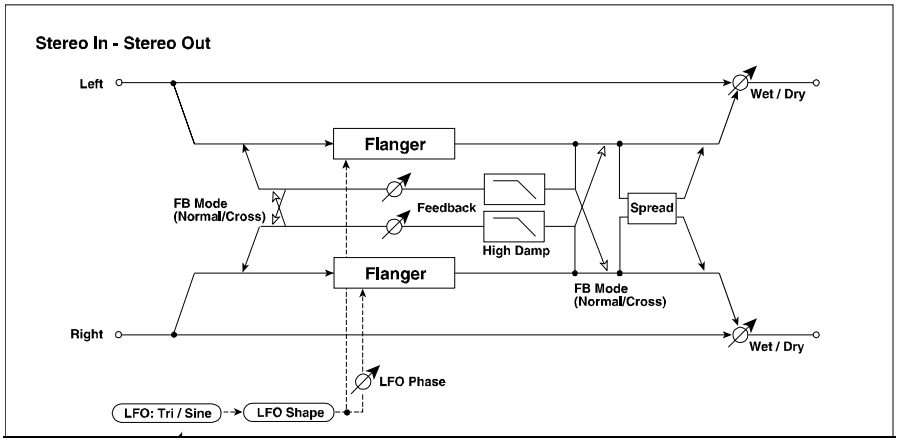
047: Polysix Ensemble

Simulación del Efecto ENSEMBLE del clásico sintetizador KORG PolySix.

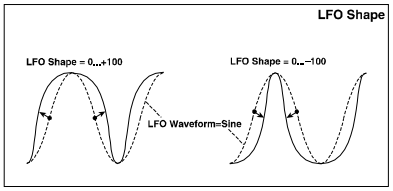


048: Stereo Flanger

Este Efecto Estéreo proporciona un barrido y movimiento de tono.



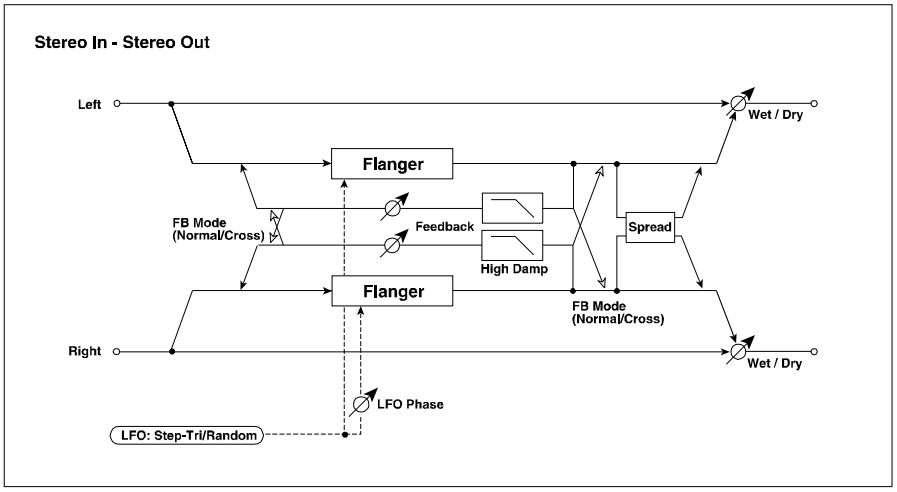
LFO Shape: Controla el cambio de forma de onda del LFO.



049: Stereo Random Flanger

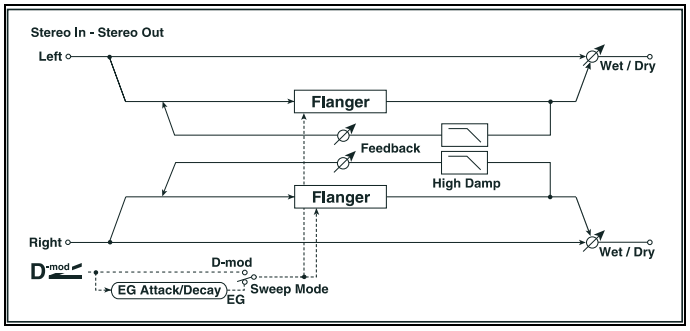
(Flanger Aleatorio Estéreo)

Este Efecto es un Flanger Estéreo. Utiliza un LFO aleatorio, lo que da al sonido una característica única.



050: Stereo Envelope Flanger

Este Flanger Estéreo usa un generador de envolvente para la Modulación. Obtendrá el mismo patrón cada vez que toque. Puede controlar el Flanger directamente con la fuente de Modulación.

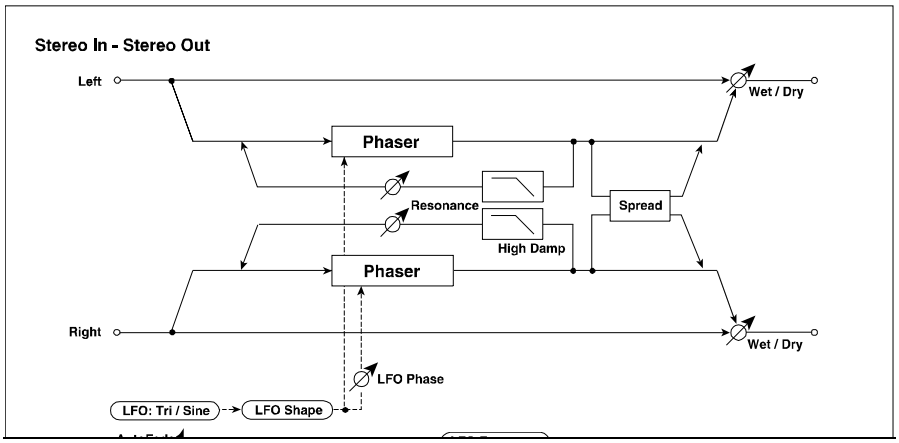


Sweep Mode: Determina el modo de Barrido. Si selecciona EG, usará el Generador de Envolvente. Este EG es independiente para el Flanger.

Scr: Selecciona la fuente de control del EG. Si selecciona, por ejemplo, Gate, el EG se iniciará con Nota Pulsada. Cuando Sweep Mode se ajusta a D-mod, la fuente de Modulación puede controlar el Flanger directamente. Seleccione la fuente de Modulación con el Parámetro Scr. MIDI El Efecto será desactivado cuando el valor de la fuente de Modulación esté por debajo de 64, y será activado cuando esté por encima de 64. El EG se dispara cuando el valor cambia de 63 o menos, a 64 o más.

051: Stereo Phaser

Este Efecto es un Fáser Estéreo. Puede añadir una mayor dispersión estéreo ajustando de forma diferente el canal izquierdo y el derecho.

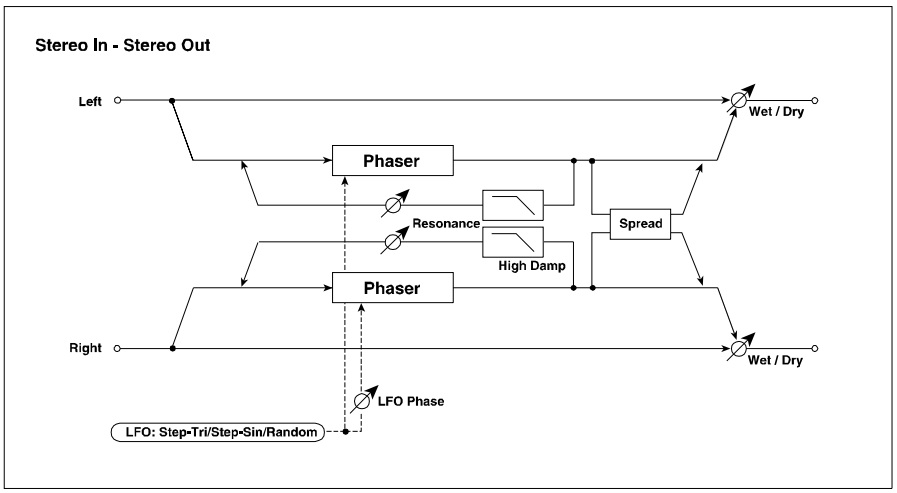


Wet/Dry / Resonance: La forma de pico de los valores positivos y negativos es diferente. Los armónicos aumentarán cuando el Efecto se mezcla con el sonido seco y ajusta al mismo signo (positivo o negativo) ambos Parámetros.

High Damp %: Este Parámetro determina la atenuación de agudos. Al aumentarlo se atenuará el rango de altas frecuencias.

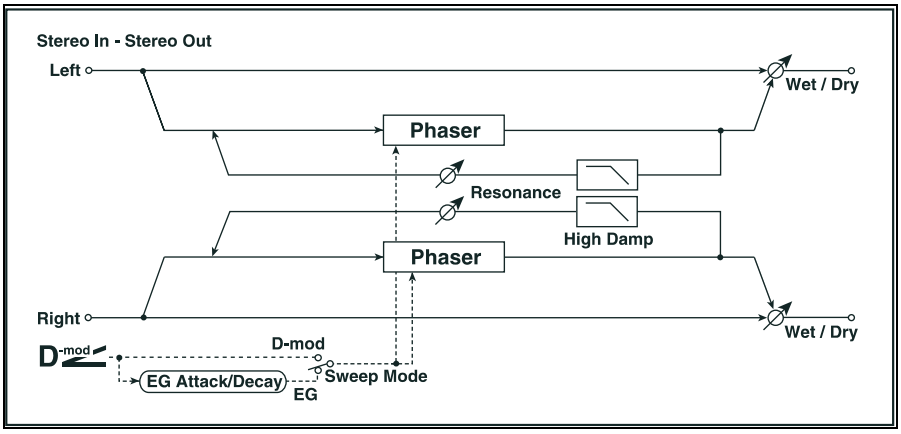
052: Stereo Random Phaser

Este Efecto es un Fáser Estéreo. El Efecto usa un LFO aleatorio para dar un sonido único.



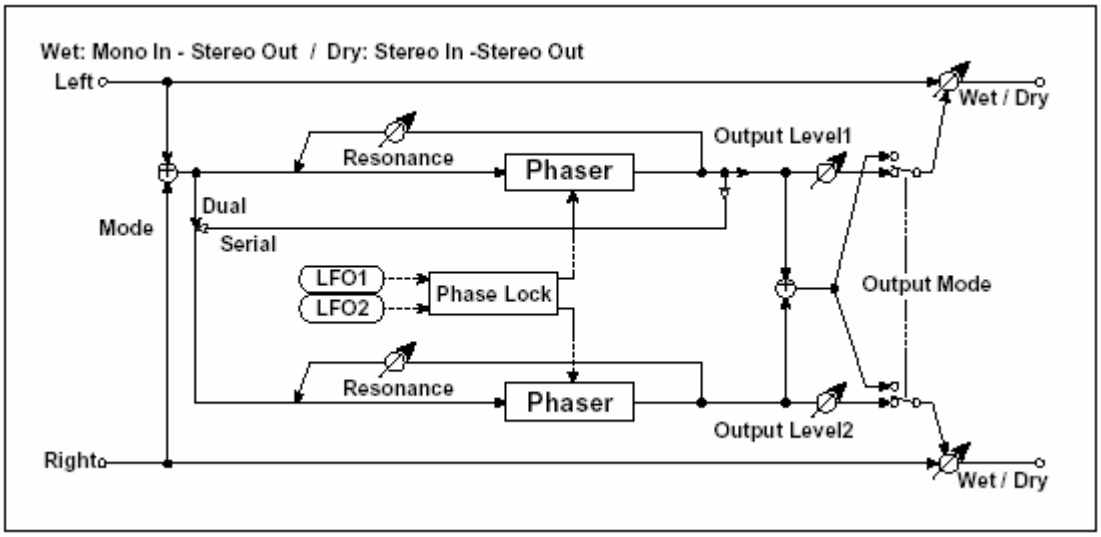
053: Stereo Envelope Phaser

Este Phaser Estéreo usa un generador de envolvente para la Modulación. Obtendrá el mismo patrón cada vez que toque. Puede controlar el Phaser directamente con la fuente de Modulación.



054: Bi Phaser

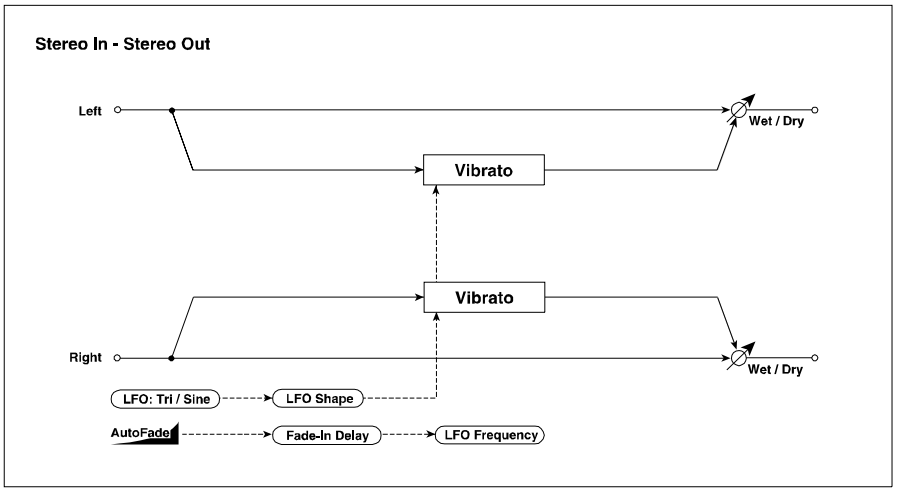
Phaser dual.



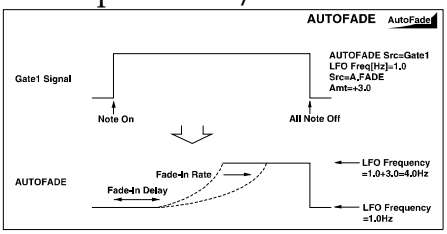
Modulación y Cambio de Tono

055: Stereo Vibrato

Este Efecto es un Vibrato Estéreo. Usando la función AutoFade podrá aumentar o disminuir la velocidad.

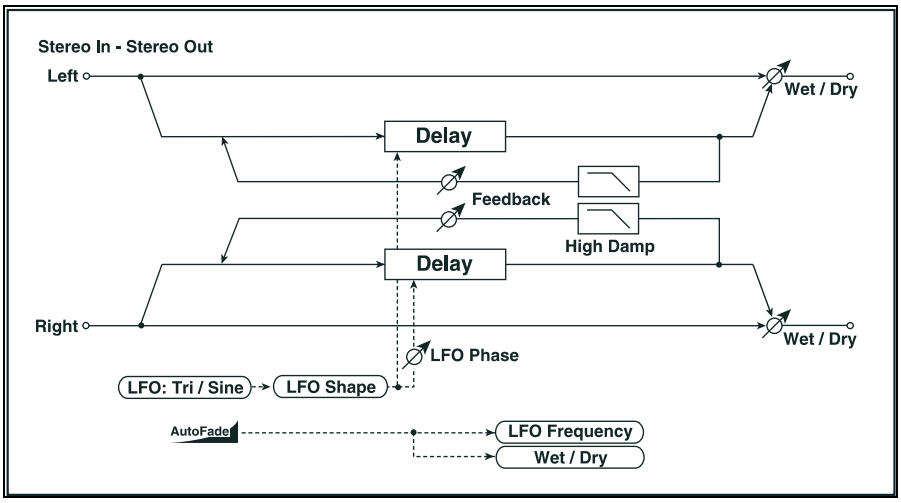


AUTOFADE Src / Fade-In Rate / FadeIn ms: Si selecciona A.FADE para la velocidad del LFO, puede usar la función AutoFade para aplicar Modulación. AUTOFADE Scr selecciona la fuente de Modulación que dispara AutoFade. Fade-In selecciona la velocidad de entrada gradual. MIDI El Efecto será desactivado cuando el valor de la fuente de Modulación esté por debajo de 64, y será activado cuando esté por encima de 64. El EG se dispara cuando el valor cambia de 63 o menos, a 64 o más. El siguiente es un ejemplo de AutoFade con un cambio de LFO desde 1.0Hz a 4.0Hz al recibirse un mensaje de nota pulsada (note on).
AutoFade Scr = Gate 1 / LFO Freq Hz = 1.0 / Scr = A.FADE / Amt = 3.0



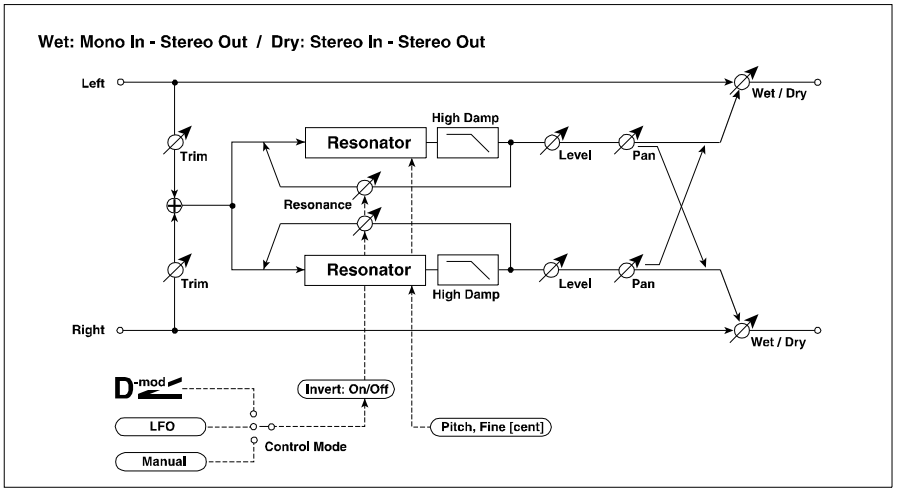
056: Stereo Auto Fade Mod.

Este Efecto es un chorus/flanger que le permite controlar la velocidad con Auto Fade.



057: 2-Voice Resonator

Este Efecto es un Resonador de dos Voces. Puede ajustar el Panorama de cada Voz.



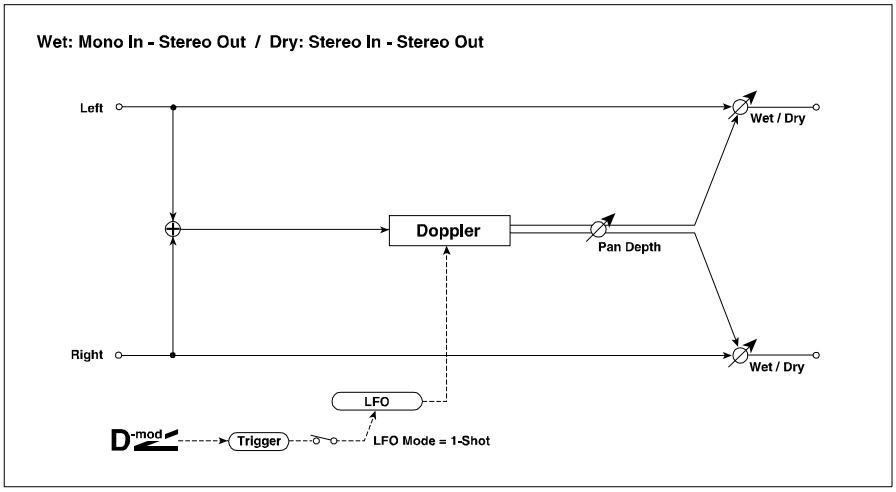
Control Mode: Este Parámetro determina si la intensidad de resonancia es o no controlada por el LFO.

Voice 1 Resonance / Voice 2 Resonance: Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual. Si la resonancia es negativa cambiarán los armónicos y la resonancia se producirá una octava por debajo. Cuando Control Mode = LFO, la resonancia cambiará de acuerdo con el LFO. La resonancia tendrá una dispersión de una octava. Cuando Control Mode = D-mod, la resonancia será controlada por una fuente de Modulación Dinámica. Si se selecciona JS (X) o RbX#16 como fuente de Modulación, se podrá controlar una octava por encima y por debajo.

LFO/D-mod V1/V2 Mod Invert: **Cuando Control Mode = LFO o D-mod, la fase de las voces será invertida.**

058: Doppler

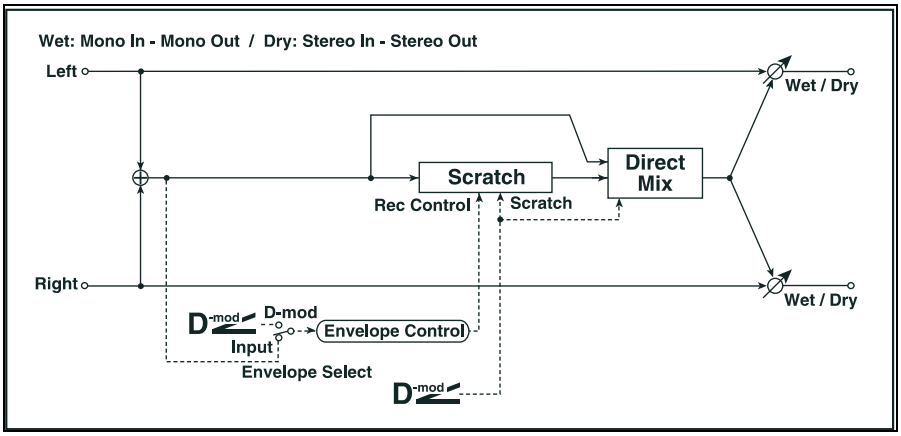
Este Efecto simula el Efecto Doppler similar, por ejemplo, a una sirena de ambulancia que pasa.
Si mezcla la señal seca y con Efecto se puede conseguir un Efecto de Chorus especial.



LFO Mode : Controla el funcionamiento del LFO. Si selecciona Loop, el Efecto será repetido.
1-Shot Scr: Cuando LFO Mode = 1-Shot, el Efecto Doppler solamente se producirá cuando sea
activado por la fuente de Modulación. MIDI El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es inferior a 64. Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.
Pan Depth: Ajusta el Panorama estéreo del Efecto. Valores altos alejan el sonido.
Valores positivos mueven el sonido de izquierda a derecha. Valores negativos tienen el Efecto contrario.

059: Scratch

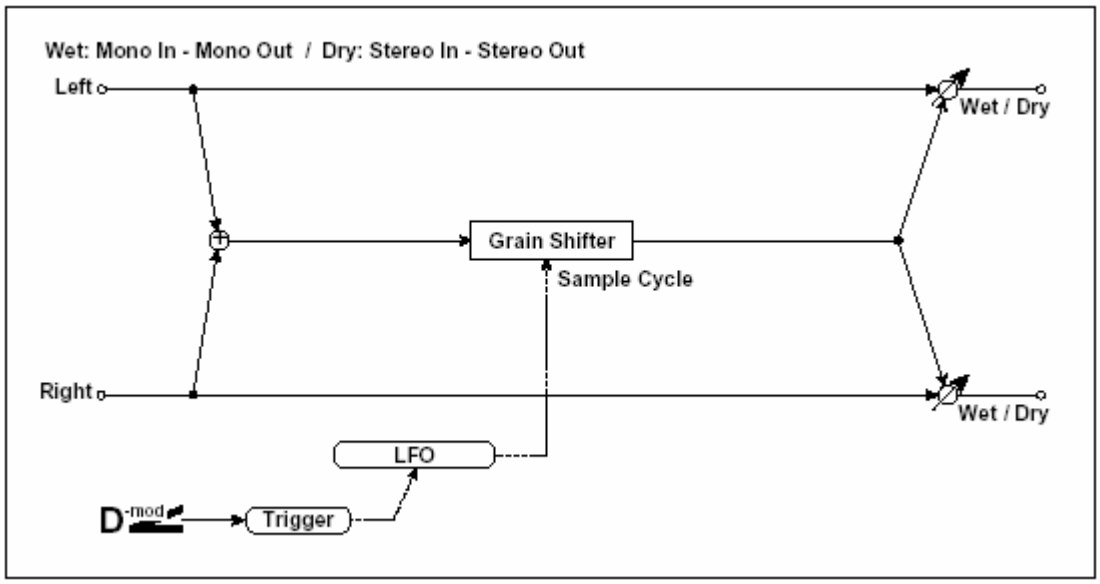
Este Efecto simula los Efectos que utilizan los DJ con giradiscos.



Scratch Source Response
El Parámetro SCRATCH SOURCE le permite seleccionar la fuente de Modulación.

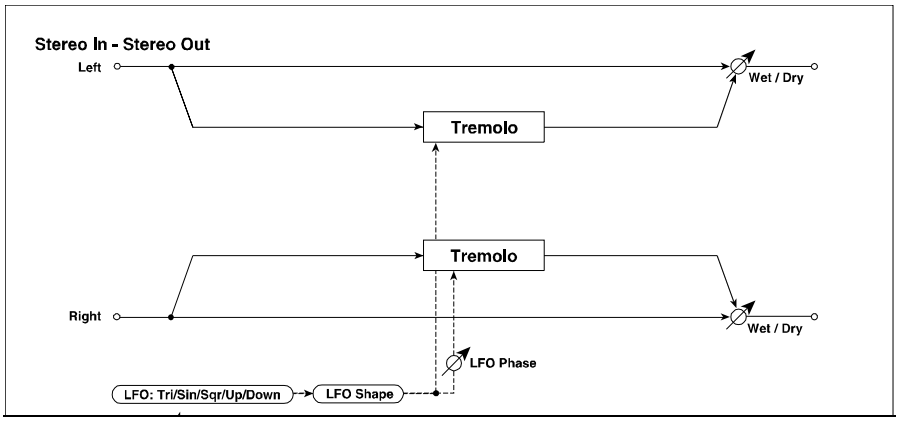
060: Grain Shifter

Efecto de síntesis granular.



061: Stereo Tremolo

Este Efecto es un Trémolo Estéreo.
Puede ampliar la imagen estéreo cambiando la fase de los LFO.

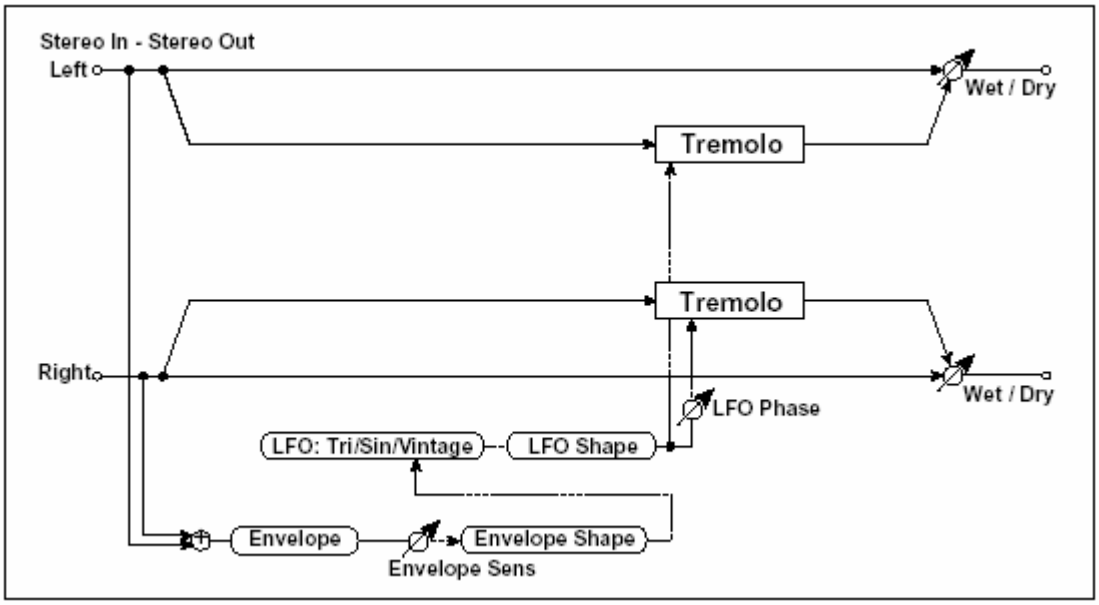


LFO Phase deg

Determina la diferencia de fase entre los LFO izquierdo y derecho.
Valores altos harán que el sonido cambie entre el canal izquierdo y derecho.

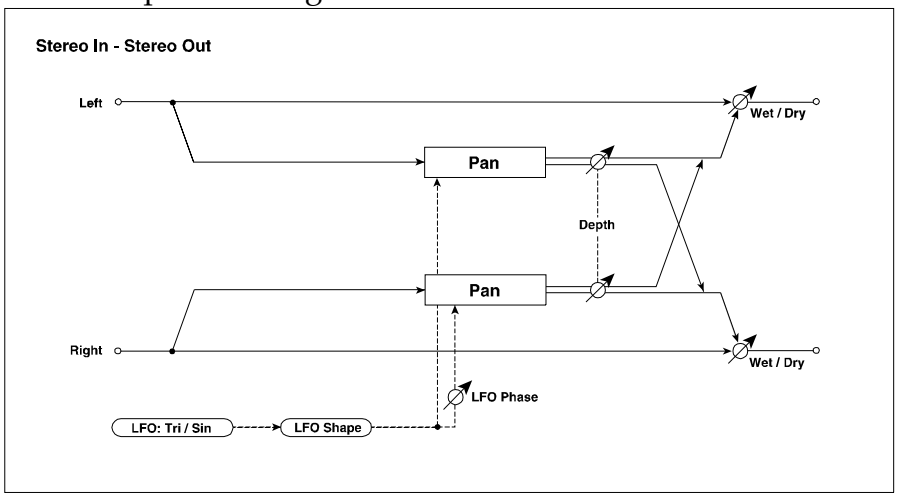
062: Stereo Envelope Tremolo

Este Efecto es un Trémolo Estéreo con Envolvente.



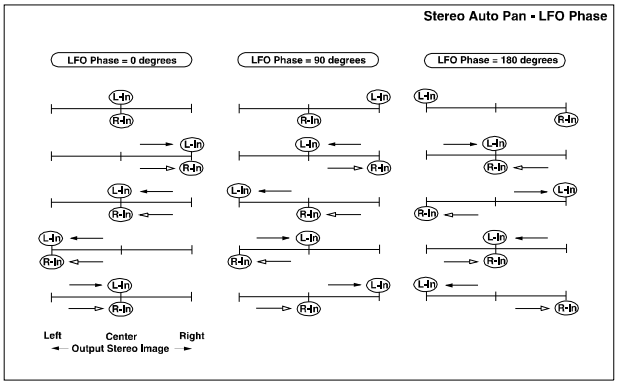
063: Stereo Auto Pan

Este Efecto es un Auto-Panorama Estéreo.
Puede ampliar la imagen estéreo cambiando la fase de los LFO.



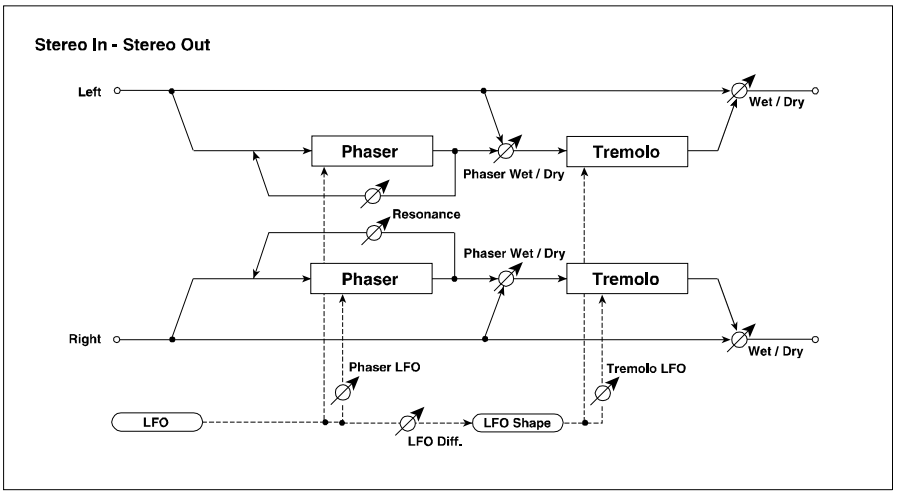
LFO Shape
controla la forma de onda del LFO.

LFO Phase
Determina la diferencia de fase entre la derecha y la izquierda.
Es necesario que envíe distintos sonidos a ambos canales para que este Parámetro tenga Efecto.



064: Stereo Phaser+Tremolo

Este Efecto consta de un LFO de fase y un LFO de trémolo. Puede conseguir un barrido y tremulación al sincronizar ambos Efectos. Es útil para sonidos de piano eléctrico.



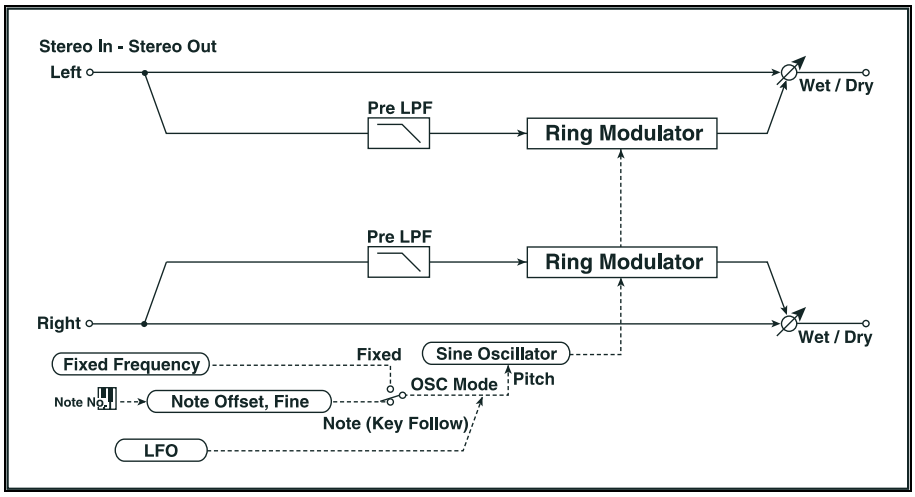
Wet/Dry
Ajusta el balance entre el Efecto (Phaser y Trémolo) y el sonido seco.

Phaser Wet/Dry
Ajusta el balance entre el Phaser y el sonido seco.

LFO deg
Determinan la diferencia de fase izquierda y derecha respectivamente.

065: Stereo Ring Modulator

Este Efecto crea un sonido metálico enviando la señal a un Oscilador. Puede obtener Efectos de Modulación radical modulando el Oscilador con un LFO o Modulación Dinámica. Como la frecuencia del Oscilador se puede controlar con la nota, puede crear una Modulación en Anillo que sigue la escala musical.



Pre LPF

Atenuación de agudos. Si la señal de entrada contiene demasiados armónicos, baje este Parámetro.

FixedFrq Hz

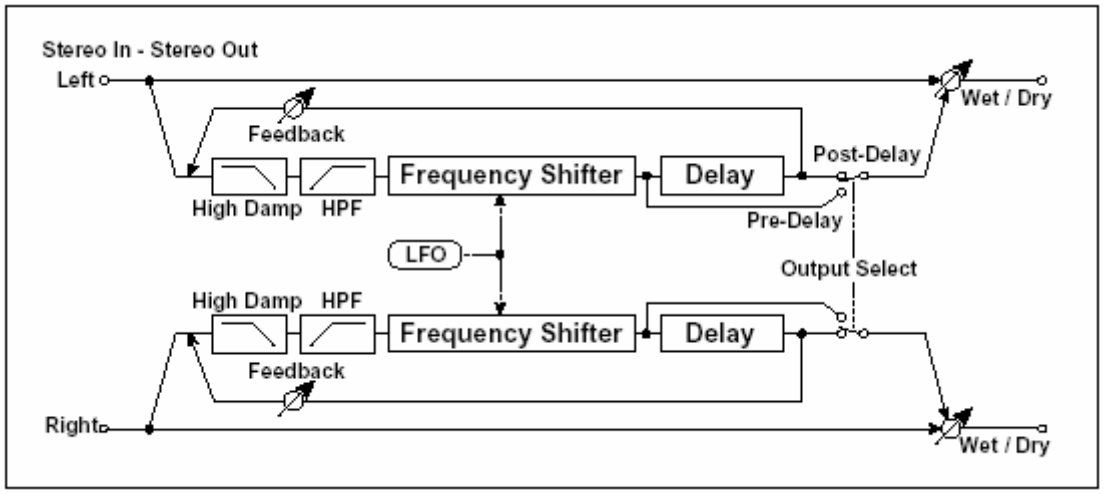
Determina la frecuencia del Oscilador cuando OSC = Fixed.

Note Offset Note Fine

Se utilizan para ajustar el Oscilador cuando OSC = Note. Note Offset especifica la diferencia de tono con la nota original. Note Fine permite realizar un ajuste fino de la frecuencia.

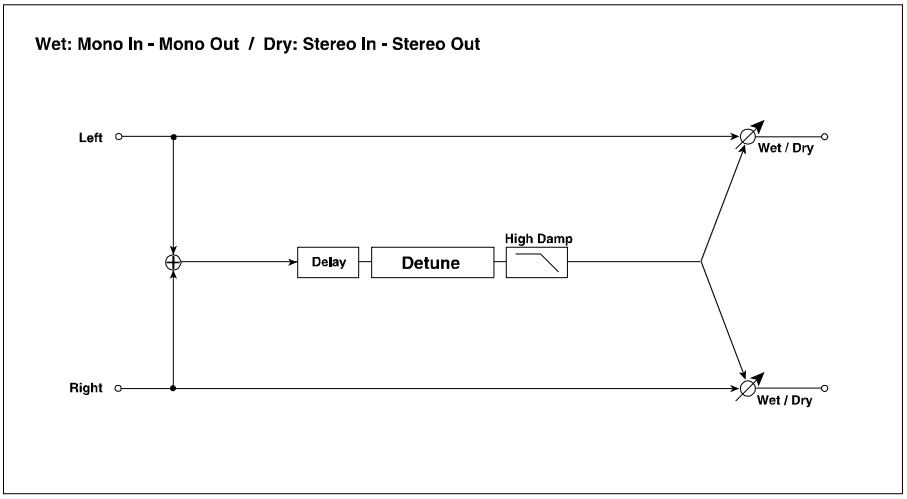
066: Stereo Frequency Shifter

Este Efecto Modula el cambio de tono de la señal de entrada mediante un LFO. Se obtiene una gran dispersión estéreo. Resulta especialmente efectivo al mezclar el sonido seco y con efecto.



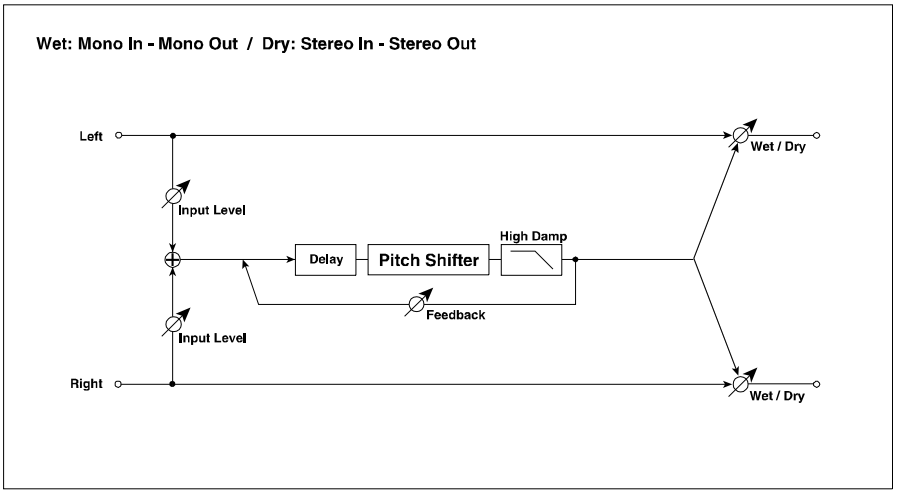
067: Detune

Este Efecto es un Desafinador que cambia el tono de la señal.
Resulta más natural que el chorus.



068: Pitch Shifter

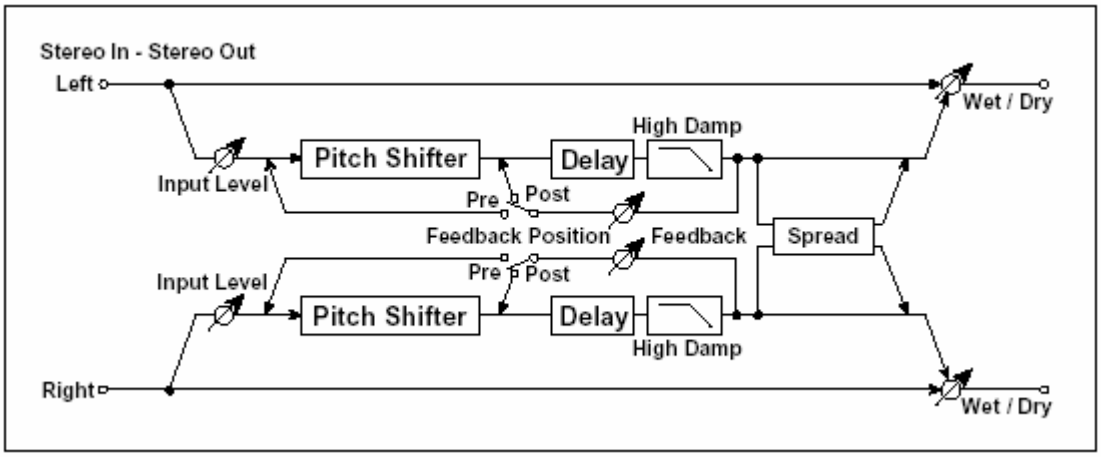
Este Efecto cambia el tono de la señal de entrada. Puede subir o bajar el tono usando retardo con regeneración.



Mode
Si no desea aplicar mucho cambio de tono, seleccione Fast. Si desea un gran cambio de tono, seleccione Slow.
Delay Time Feedback
Ajustan el tiempo de retardo y la regeneración.
Pitch 1/2 tone Scr Amt Fine Amt
La cantidad de cambio de tono vendrá determinada por Pitch + Fine. La cantidad de Modulación será b: Amt + c: Amt. Ambos usan el Parámetro de fuente de modulación.

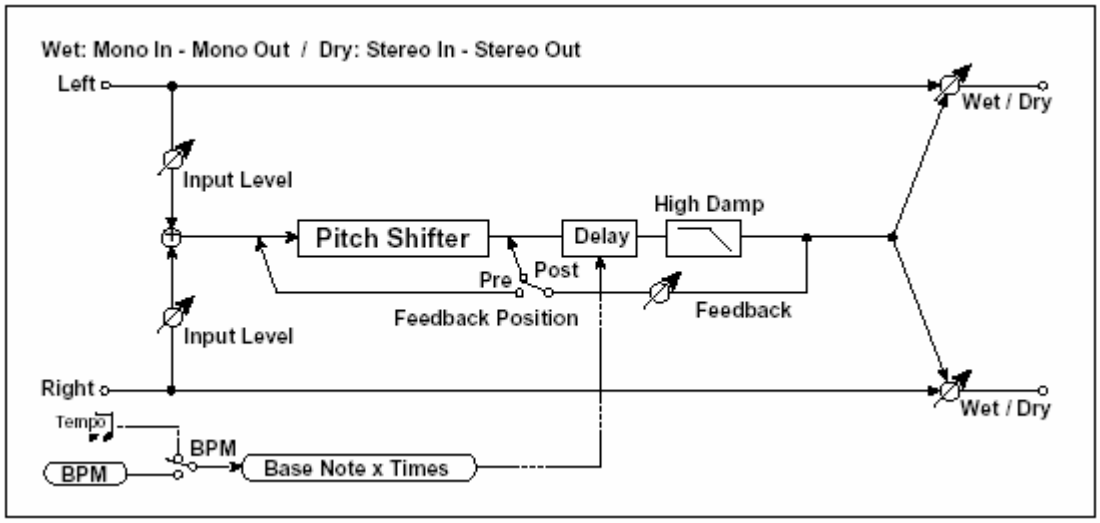
069: Stereo Pitch Shifter

Este Efecto estéreo cambia el tono de la señal de entrada. Puede subir o bajar el tono usando retardo con regeneración.



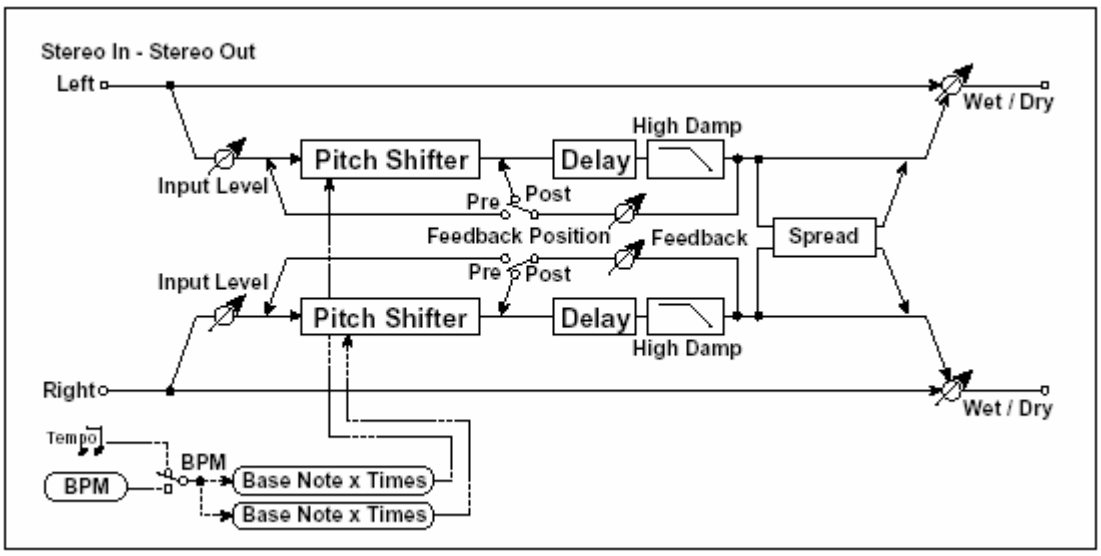
070: Pitch Shifter BPM

Puede Ajustar el tiempo de retardo para que coincida con el tempo de la canción.



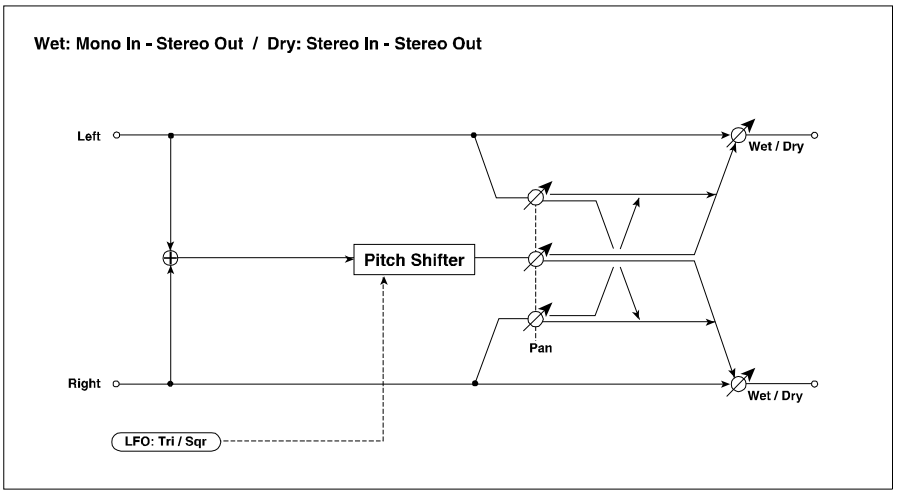
071: Stereo Pitch Shifter BPM

Efecto estéreo en el que Puede Ajustar el tiempo de retardo para que coincida con el tempo de la canción.



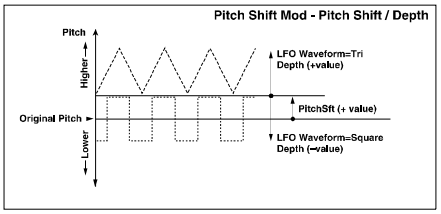
072: Pitch Shift Mod.

Este Efecto Modula el cambio de tono de la señal de entrada mediante un LFO. Se obtiene una gran dispersión estéreo. Resulta especialmente efectivo al mezclar el sonido seco y con efecto.



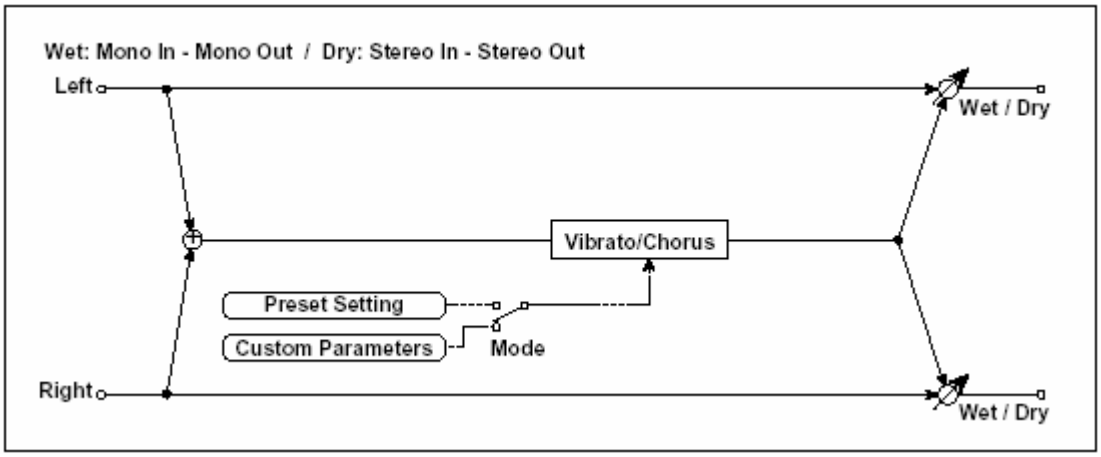
Wet/Dry Pan: El panorama Pan envía el sonido seco y con efecto a distintas posiciones estéreo. Con L el sonido con Efecto se envía a la izquierda y el sonido seco a la derecha. Con Wet/Dry = Wet la proporción seco/efecto será 1:1.

PitchSft [cent] Depth: Estos Parámetros ajustan la cantidad de cambio de tono y la cantidad de Modulación del LFO.



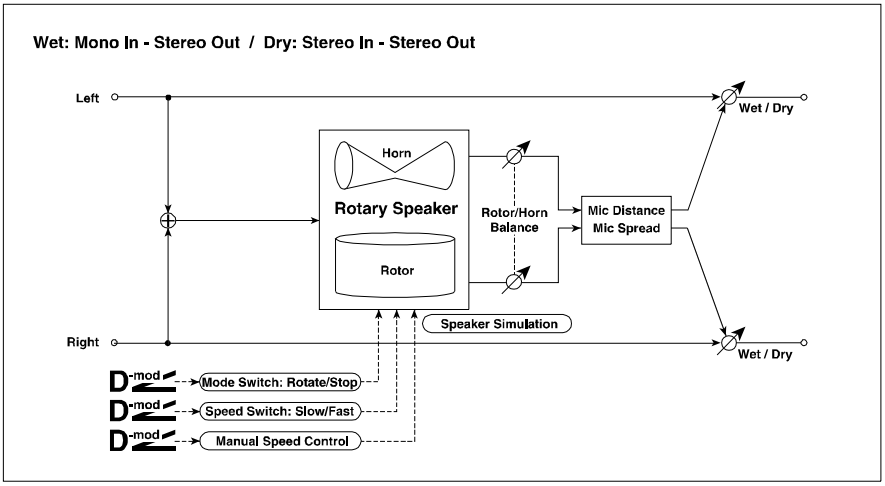
073: Organ Vibrato/Chorus

Vibrato y chorus de un órgano clásico.



074: Rotary Speaker

Este Efecto simula el altavoz rotatorio que es típico en sonidos de órgano. Puede usar Modulación Dinámica. El Efecto también simula distintas configuraciones de micrófonos.



Sw

Este Parámetro determina la conmutación entre las velocidades lenta y rápida.

Cuando Sw = Moment, la velocidad es normalmente lenta. Sólo será rápida si mantiene pulsado el pedal o mueve el joystick del teclado conectado mediante MIDI.

MIDI Cuando la fuente de Modulación está por debajo de 64, se seleccionará la velocidad lenta, y con 64 o más la velocidad será rápida.

Cuando Sw = Toggle, la velocidad es conmutada entre despacio y deprisa cada vez que pulse el pedal o mueva el joystick del teclado conectado mediante MIDI.

MIDI Cada vez que el valor de la fuente de Modulación exceda 64, la velocidad cambia entre despacio y deprisa.

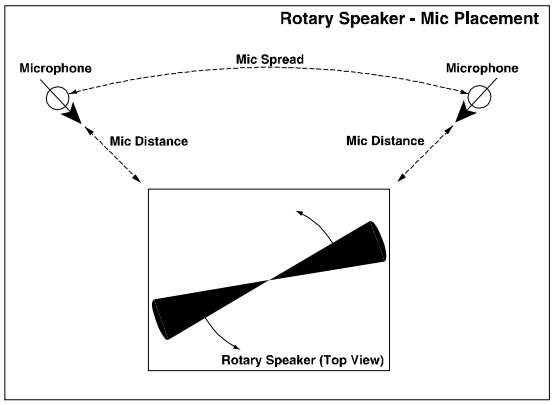
Manu.Spd Control

Si desea controlar la velocidad de rotación manualmente, seleccione en este Parámetro la fuente de Modulación. Si no desea un control manual, seleccione Off.

Mic Distance

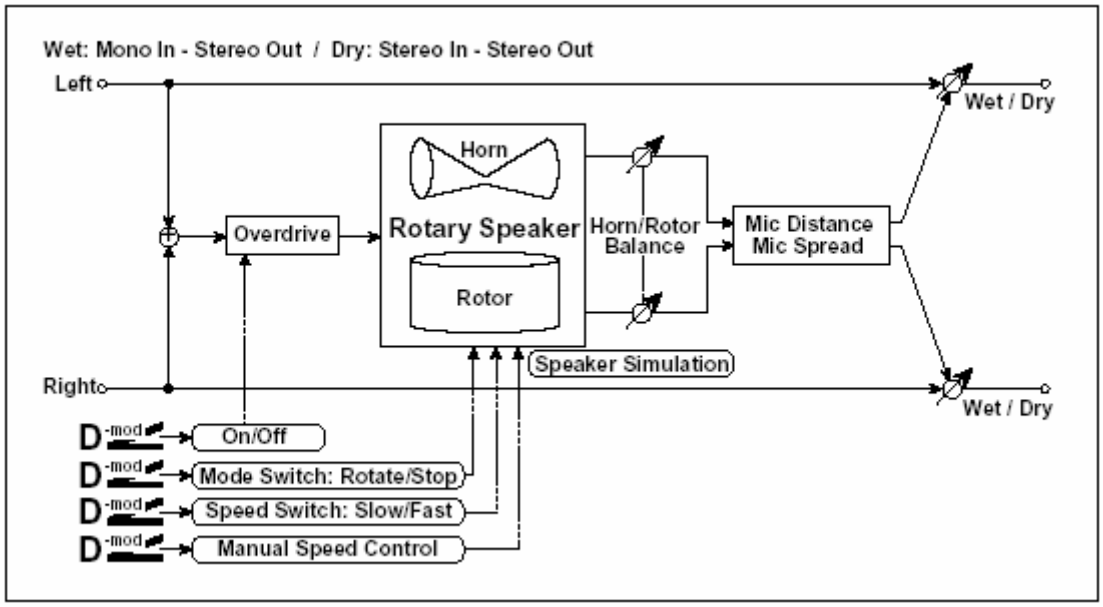
Mic Spread

Simula la colocación de micrófonos estéreo.



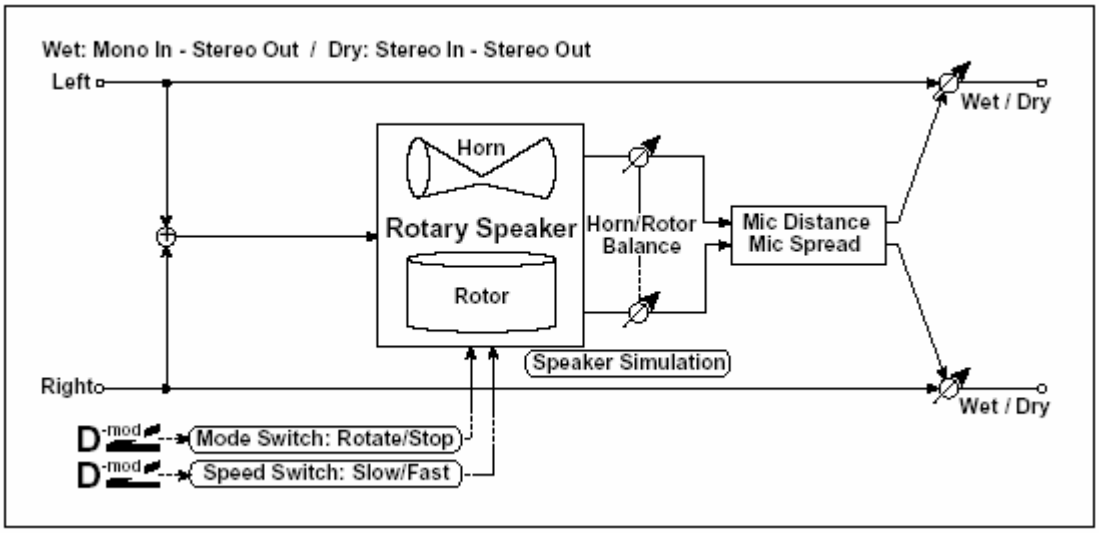
075: Rotary Speaker Pro OD

Este Efecto estéreo simula el altavoz rotatorio con saturación de amplificador que es típico en sonidos de órgano. Puede usar Modulación Dinámica. El Efecto también simula distintas configuraciones de micrófonos.



076: Rotary Speaker Pro CX

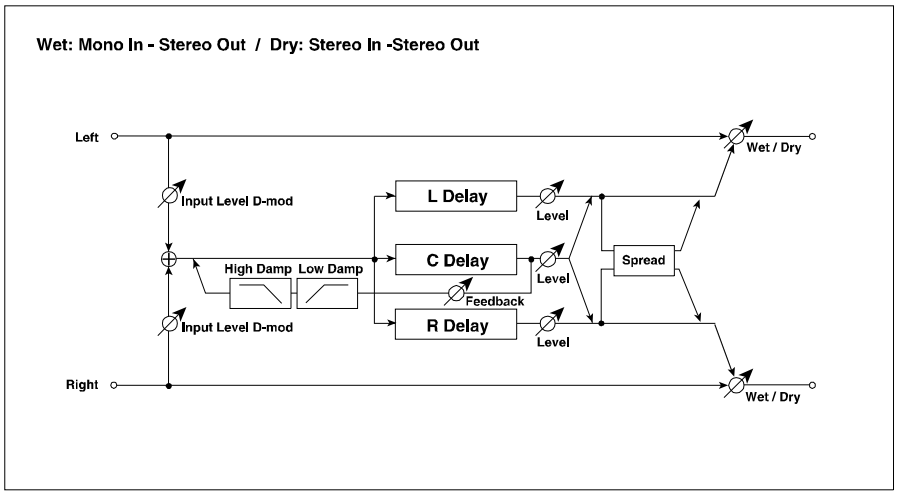
Este Efecto estéreo simula el altavoz rotatorio con un sonido muy realista, especial para sonidos de órgano tipo CX-3.



Efectos de retardo: Delay

077: L/C/R Delay

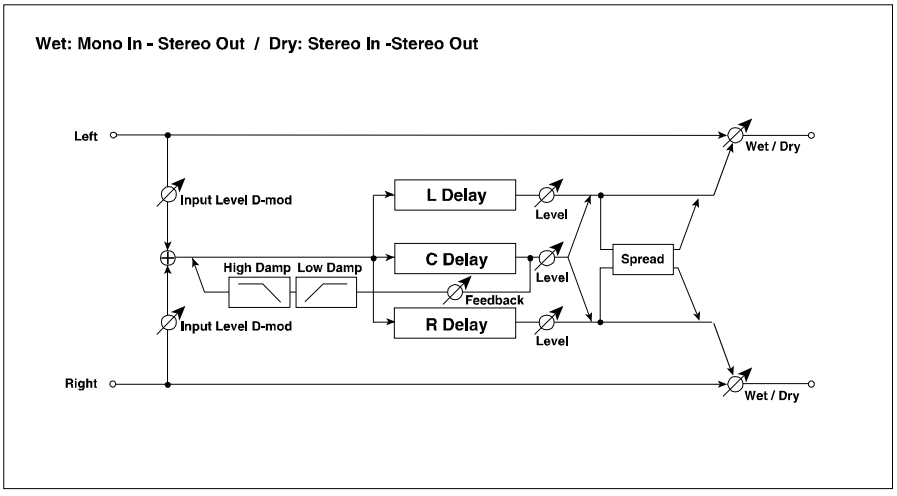
Este Retardo Multi Pinchazo envía las repeticiones a la izquierda, centro y derecha. Puede ajustar también la dispersión.



e: High Damp % / e: Low Damp %: Estos Parámetros determinan la atenuación de agudos y graves.

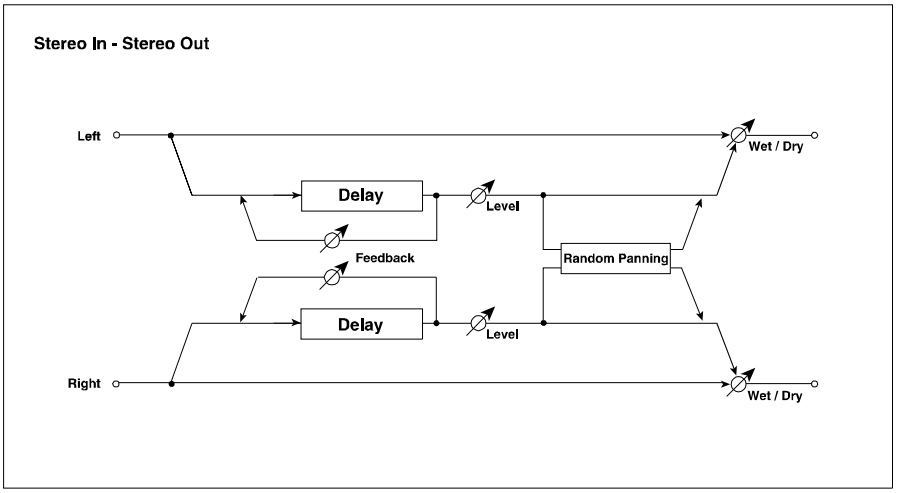
078: L/C/R Long Delay

Este Efecto es un Retardo Estéreo Multi Pinchazo. Las repeticiones se envían a la izquierda, centro y derecha.
El tiempo máximo de retardo es de 5460 ms.



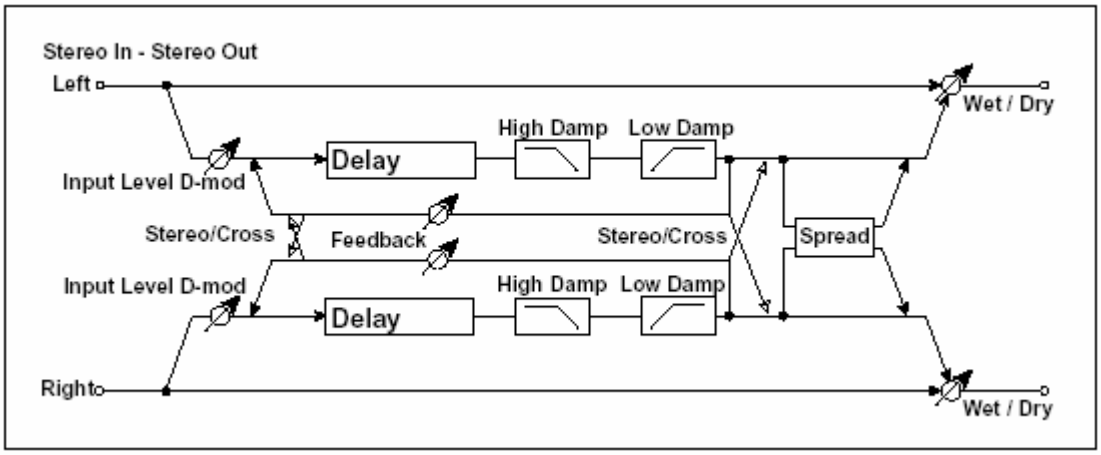
079: Stereo/Cross Delay

Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado.



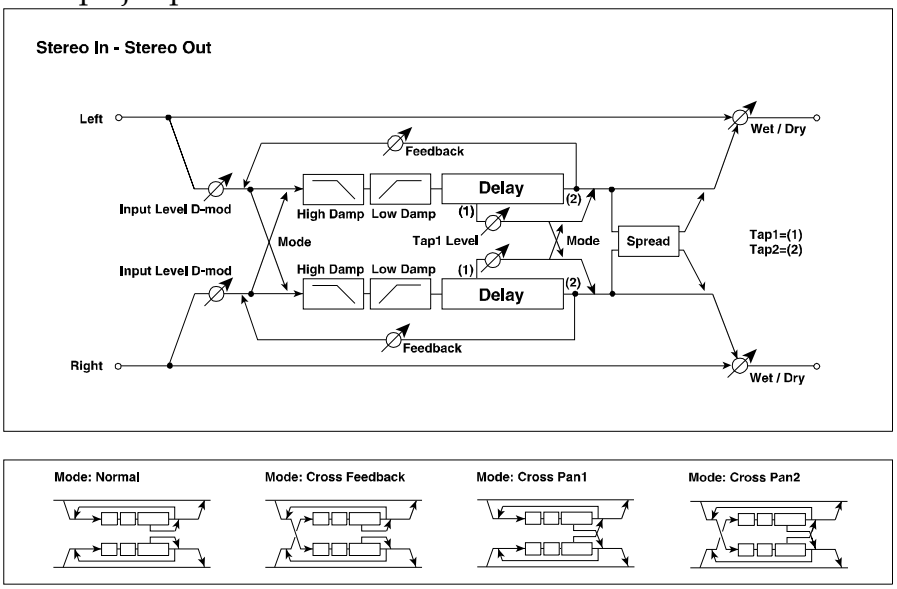
080: Stereo/Cross Long Delay

Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado.
El tiempo máximo de retardo es de 2730 ms.



081: Stereo Multitap Delay

(Retardo Multipinchazo Estéreo)
Este Efecto Estéreo retarda la señal con dos pinchazos por cada repetición.
Puede crear complejos patrones de retardo.

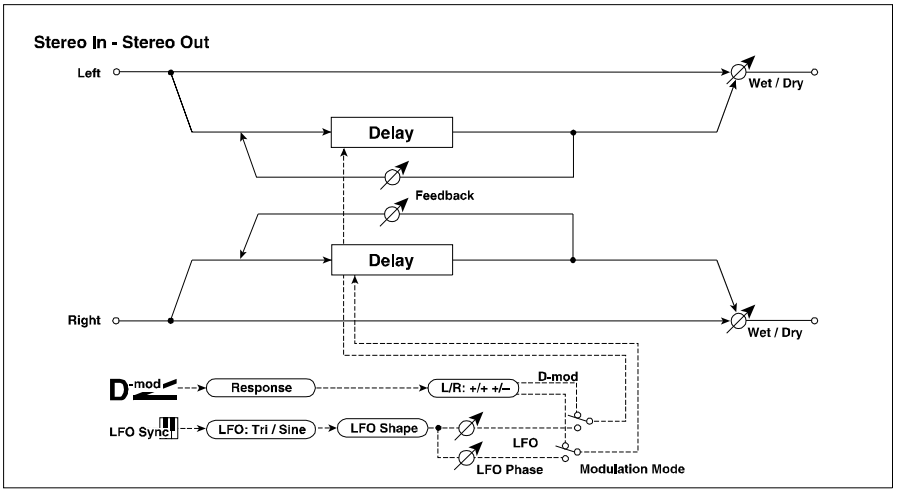


Mode
Puede cambiar la ruta tal como muestra la figura superior.
Para que este Parámetro sea efectivo debe enviar sonidos distintos a cada canal.

Tap 1 Level
Este Parámetro ajusta el nivel de salida del pinchazo 1.
Al crear una diferencia de nivel con el pinchazo 2 puede dar más animación al patrón de repeticiones.

082: Stereo Modulation Delay

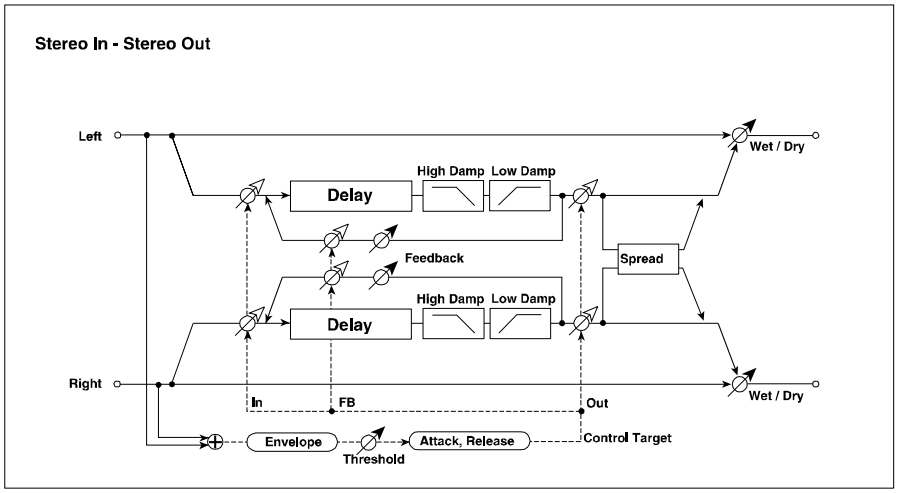
Este Retardo Estéreo usa un LFO para modular el tiempo de retardo. Obtendrá un retardo con barrido.
Puede controlar el tiempo de retardo con una fuente de Modulación.



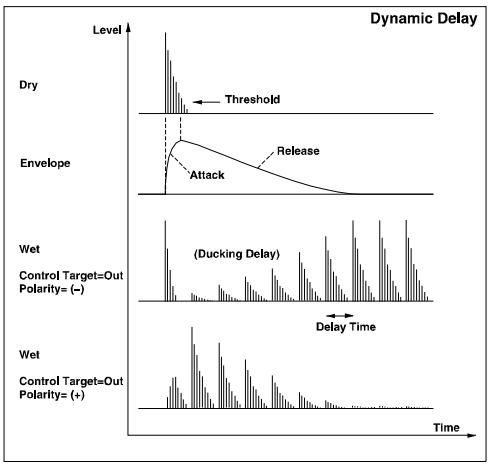
LFO Sync
Scr
L LFOphas
R LFOphas
El LFO puede ser inicializado con una fuente de Modulación.
Scr: fuente de Modulación de inicialización del LFO.
L y R LFOphas ajustan la fase del LFO al ser inicializado.
MIDI El Efecto será activado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es inferior a 64.
Y será desactivado si dicho valor es de 64 o mayor.

083: Stereo Dynamic Delay

Este Retardo Estéreo Dinámico controla el retardo de acuerdo con el nivel de la señal. Puede aplicar retardo solamente cuando toque fuerte en el teclado, o crear otros efectos.

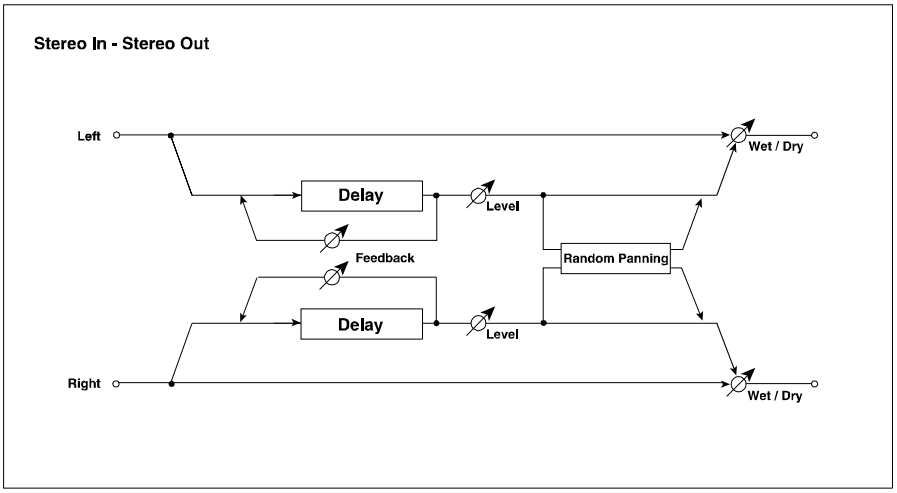


Control Target: Selecciona la fuente de control. Input = señal de entrada. Output = balance de Efectos. FB= regeneración.
Polarity / Threshold: Cuando la polaridad es positiva el retardo se aplica cuando la señal excede el umbral. Cuando la polaridad es negativa el retardo se aplica cuando la señal está por debajo del umbral.
Attack / Release: Especifican los tiempos de ataque y relajación del control por nivel de señal.



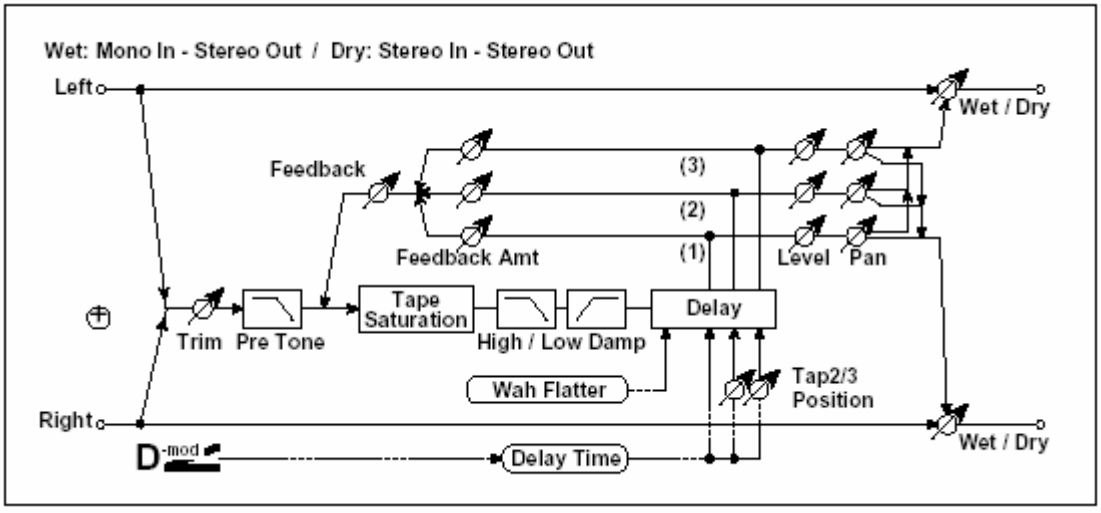
084: Stereo Auto Panning Delay

Este Retardo Estéreo, crea un panorama cruzado usando un LFO.



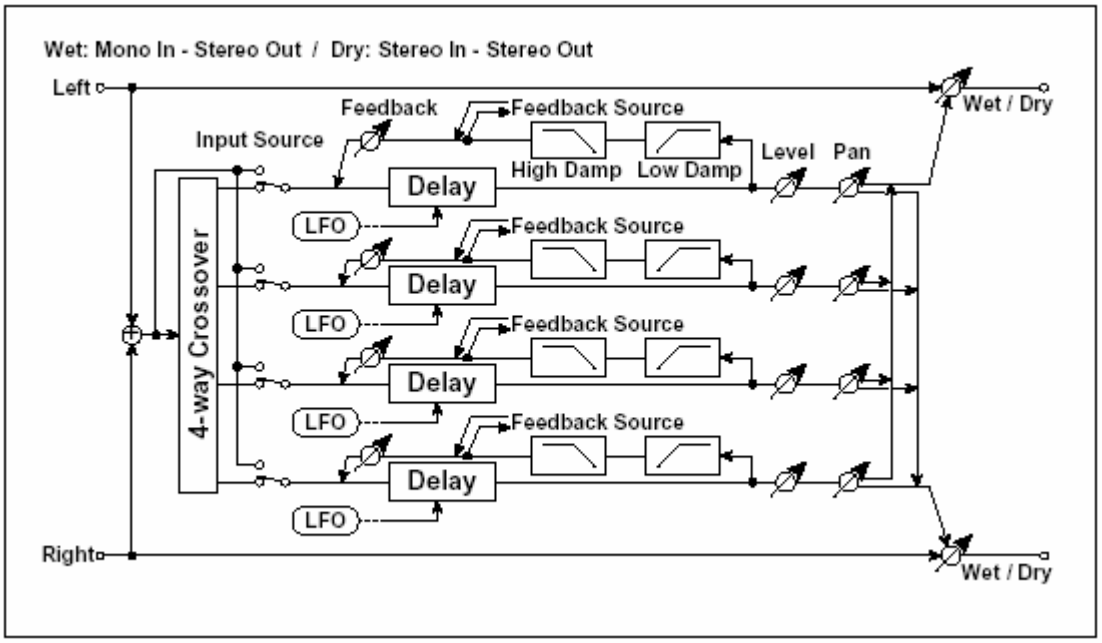
085: Tape Echo

Simulación de eco de cinta con 3 cabezales.



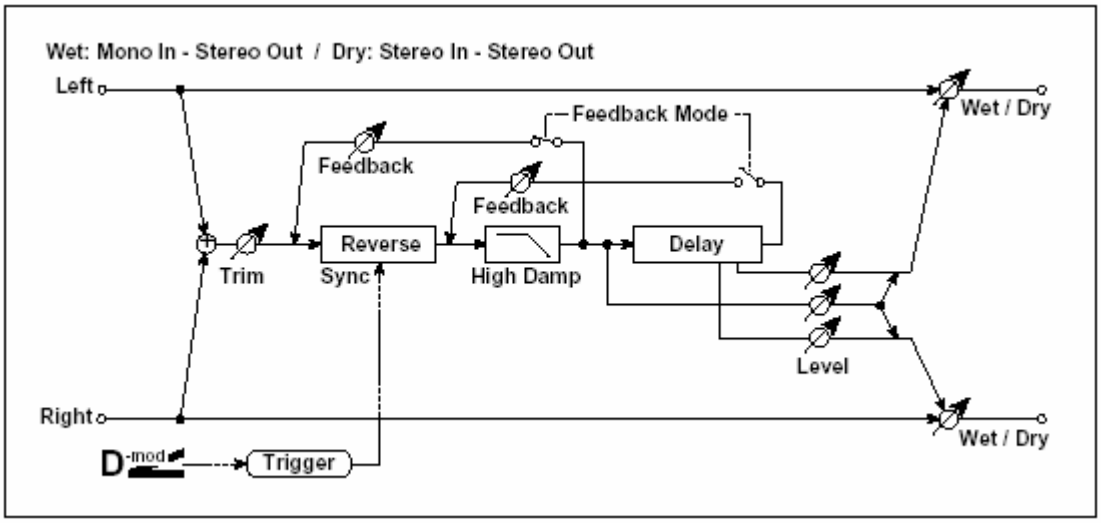
086: Multiband Mod. Delay

Este Retardo multibanda usa un LFO para modular el tiempo de retardo. Obtendrá un retardo con barrido.
Puede controlar el tiempo de retardo con una fuente de Modulación.



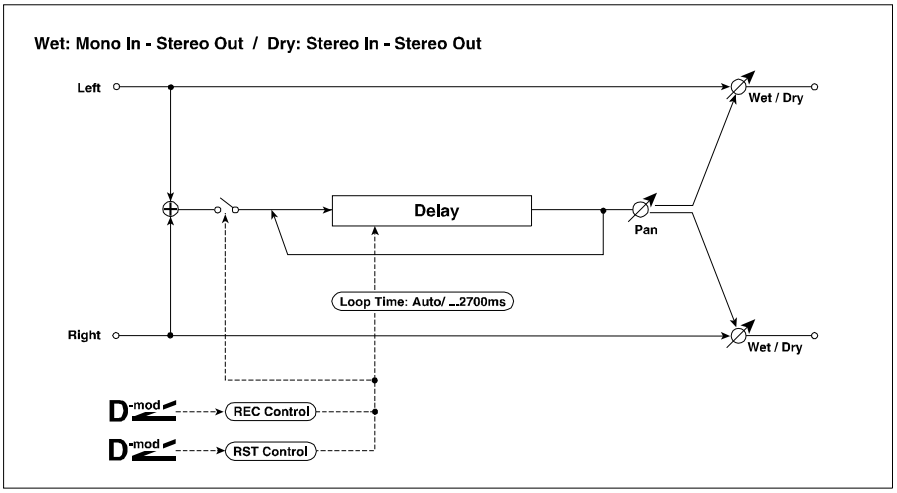
087: Reverse Delay

Retardo reverso.



088: Hold Delay

Este Efecto graba la señal de entrada y la reproduce repetidamente.
Es muy útil para actuaciones en directo.



Loop Time [ms]
Auto = el tiempo de bucle se ajusta automáticamente.
Otros valores ajustan el tiempo que desee.
Con Auto, el tiempo de Grabación se ajusta automáticamente mientras la fuente de Modulación o Manual REC estén en On (activado).
No obstante, si el tiempo excede 2700 ms, se ajustará automáticamente a dicho valor.

REC Ctrl Src
Manual REC
REC Ctrl Scr selecciona la fuente de Modulación que controla la Grabación.
Si este Parámetro está en On o si Manual REC está en On, podrá grabar la señal de entrada.
Si ya hay algo grabado, se grabará encima de lo ya existente.
MIDI El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor.
Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

RST Ctrl Src
Manual RST
El Parámetro RST Ctrl especifica la fuente de Modulación que controla la Inicialización.
Si este Parámetro está en On o si Manual RST está en On, podrá borrar lo grabado.
Si Loop Time está en Auto, el tiempo de bucle será también inicializado.
MIDI El Efecto será desactivado si el valor de fuente de Modulación Dinámica es 63 o menor.
Y será activado si dicho valor es de 64 o mayor.

Procedimiento 'Hold' cuando Loop Time = Auto

Seleccione las siguientes opciones para cada Parámetro.
Loop Time = Auto
REC Ctrl Src = JS+Y#1
RST Ctrl Src = JS-Y#2
Manual REC = REC Off
Manual RST = RESET
Las grabaciones se grabarán al producirse la inicialización.

Manual RST = Off
Se anula la inicialización y la unidad entra en modo de lista para Grabación.

Mueva el Joystick del teclado conectado en la dirección +Y (hacia adelante) y toque unas notas que desee grabar. Al dejar que el Joystick vuelva a su posición original la Grabación terminará.
Con Auto, el tiempo de Grabación se ajusta automáticamente.
No obstante, si el tiempo excede 2700 ms, se ajustará automáticamente a dicho valor.

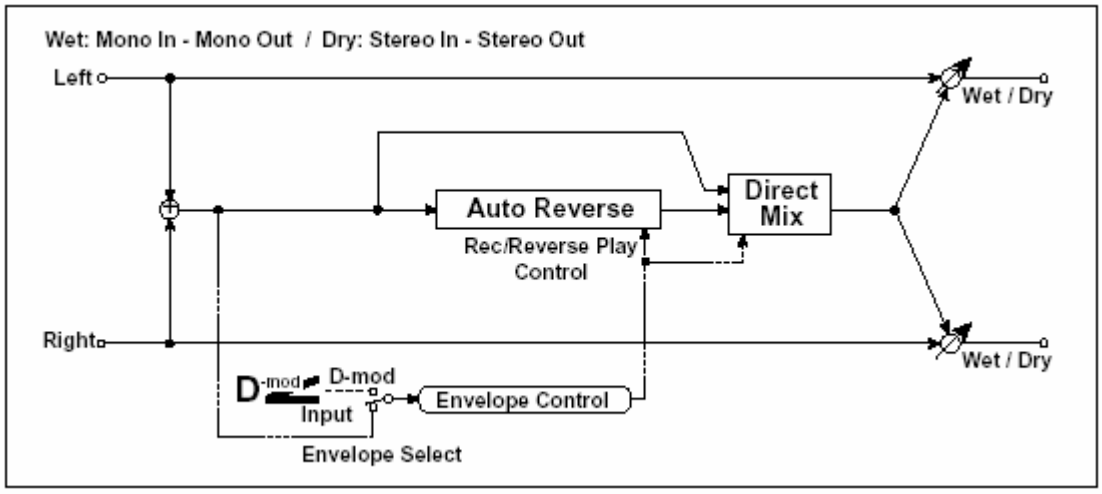
Si comete un error durante la Grabación, mueva el Joystick en la dirección -Y (hacia atrás) para inicializar.

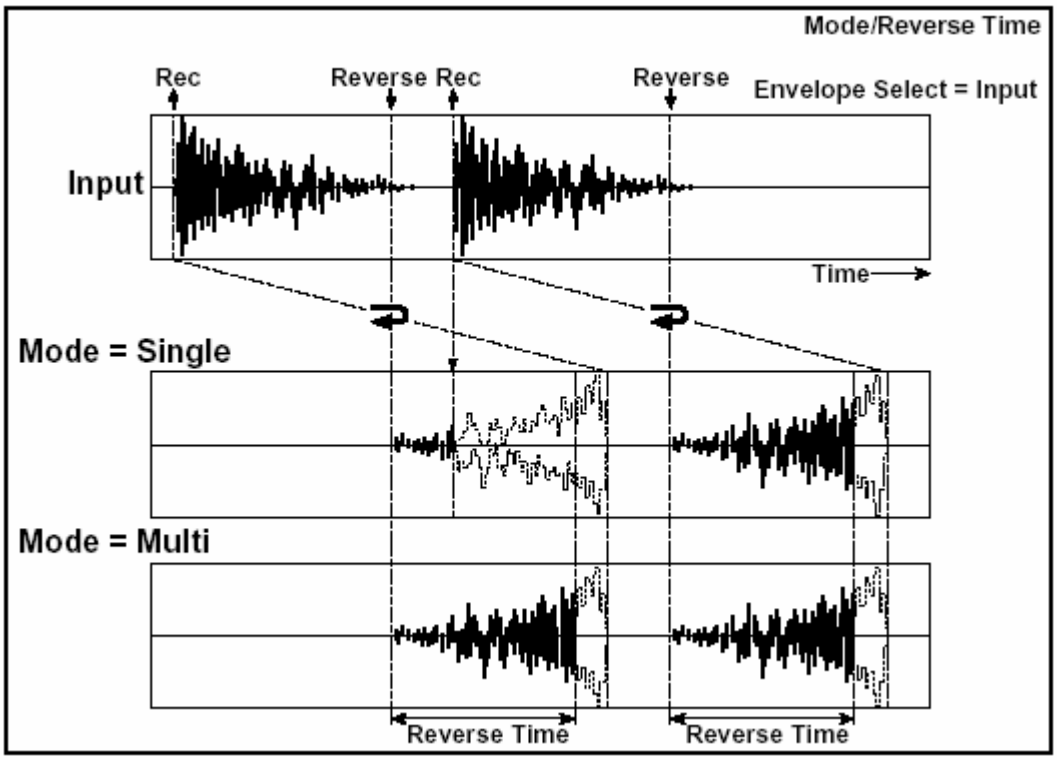
La frase grabada será repetida una y otra vez. Puede usar esta función para crear un acompañamiento.

Moviendo el Joystick en la dirección +Y puede regrabar varias interpretaciones sobre las notas ya grabadas.

089: Auto Reverse

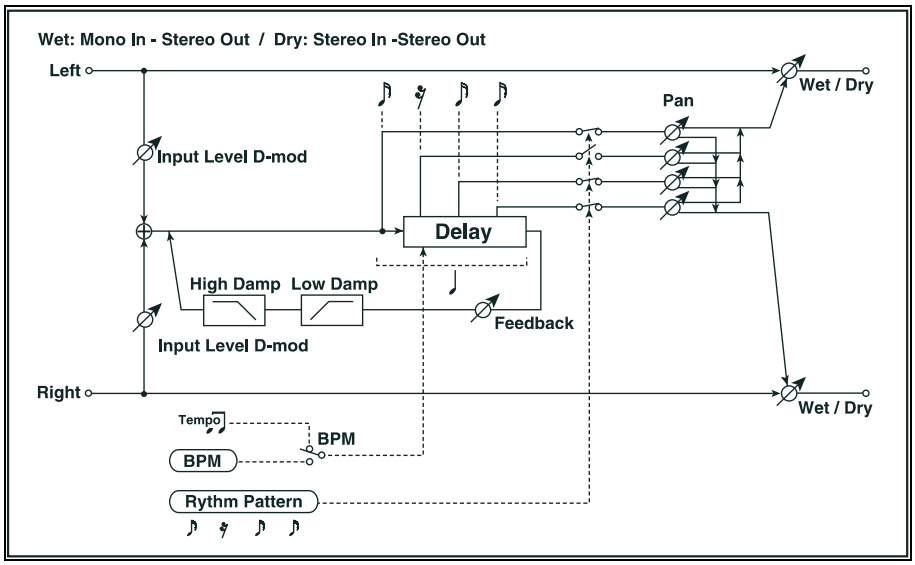
Simulación de Efecto de cinta en Reproducción inversa.





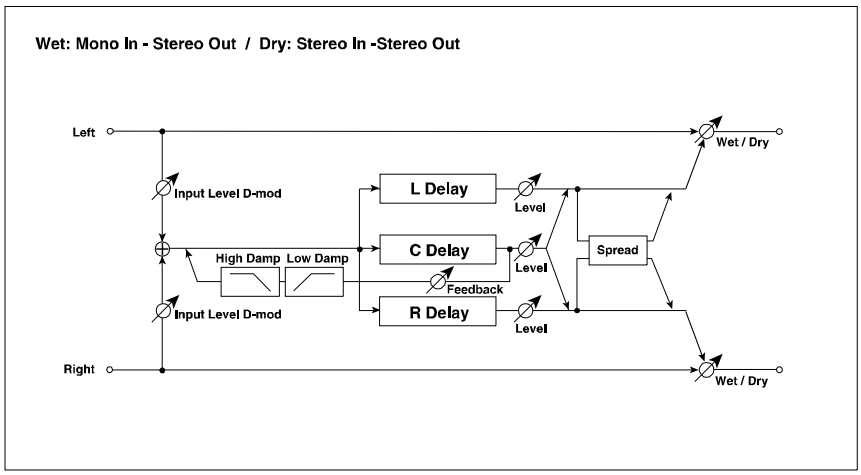
090: Sequence BPM Delay

Este Retardo Multi Pinchazo le permite seleccionar un tempo y un Patrón rítmico para cada pinchazo.



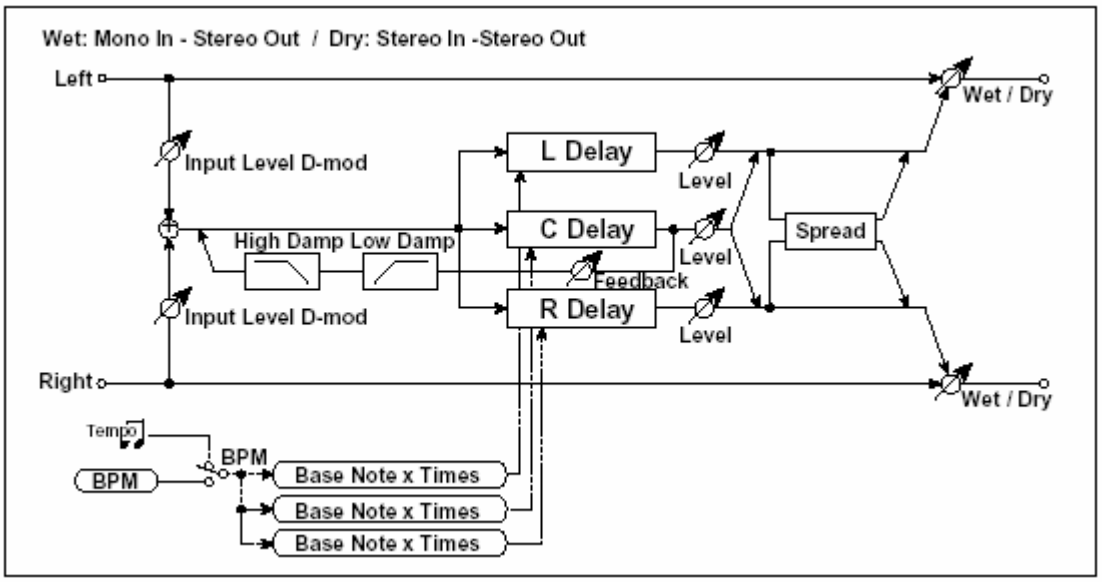
091: L/C/R BPM Delay

Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



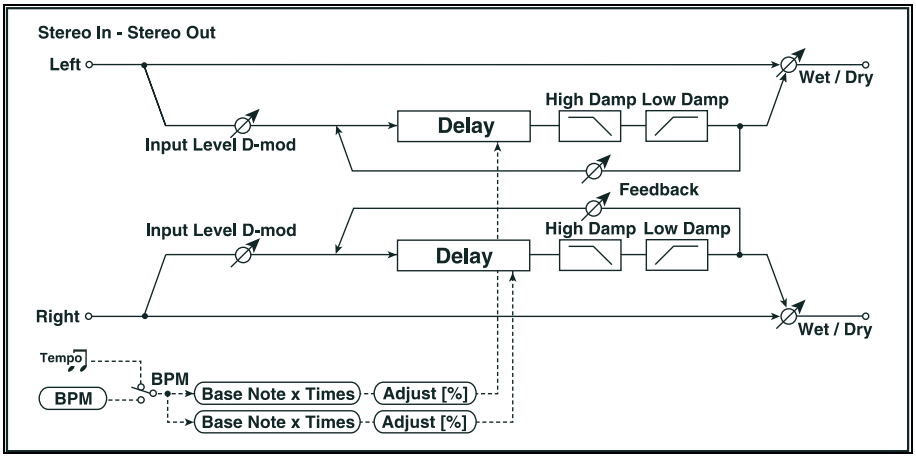
092: L/C/R BPM Long Delay

Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.
Tiempo de retardo hasta 5460 ms.



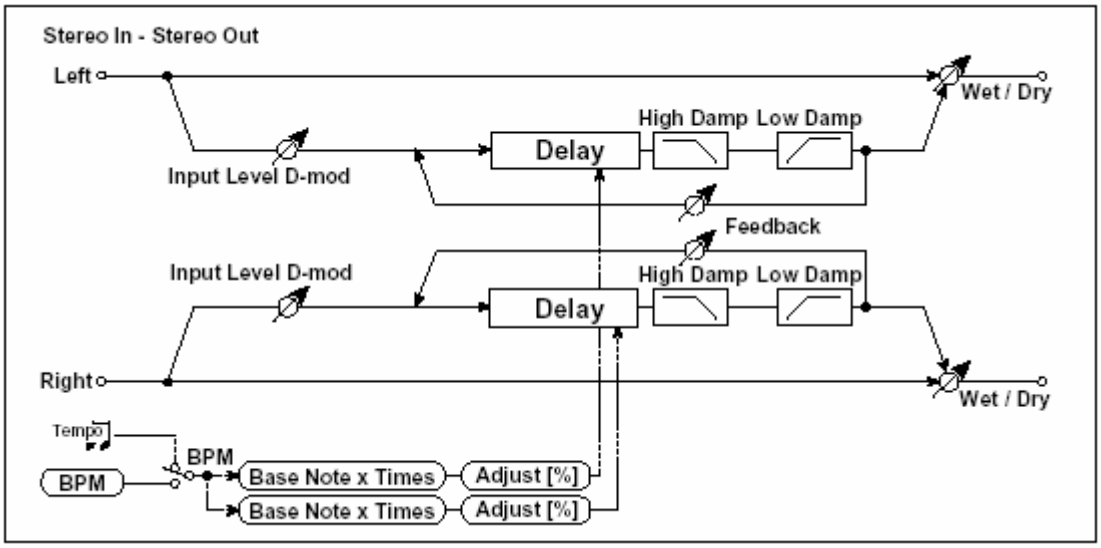
093: Stereo BPM Delay

Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



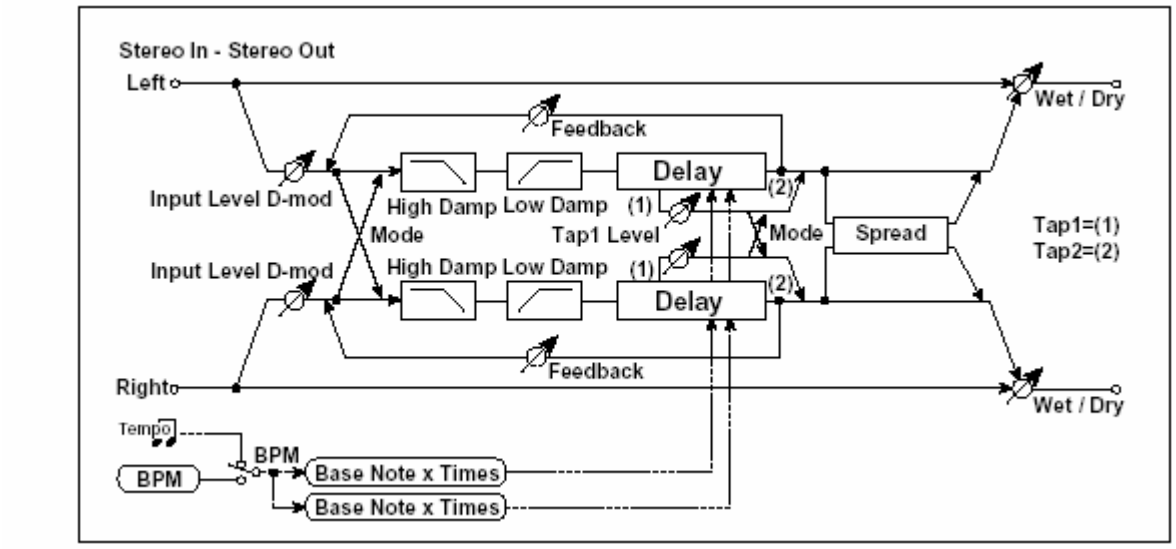
094: Stereo BPM Long Delay

Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.
Tiempo de retardo hasta 2730 ms.



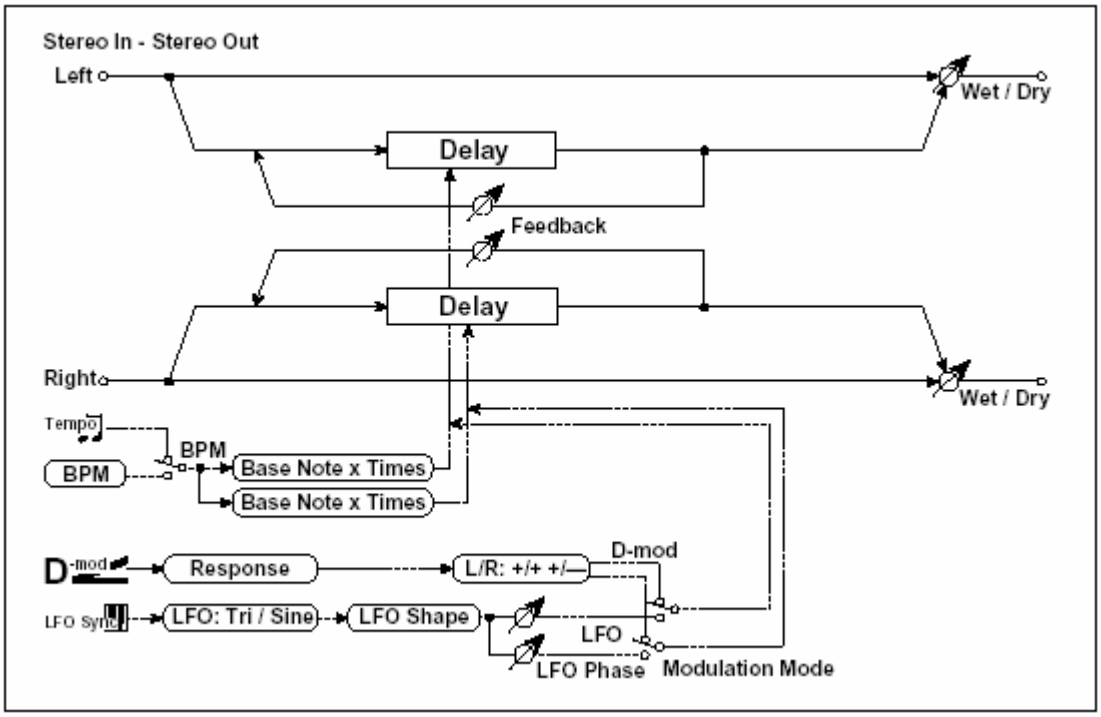
095: Stereo BPM Multitap Delay

Este Retardo Multi Pinchazo le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



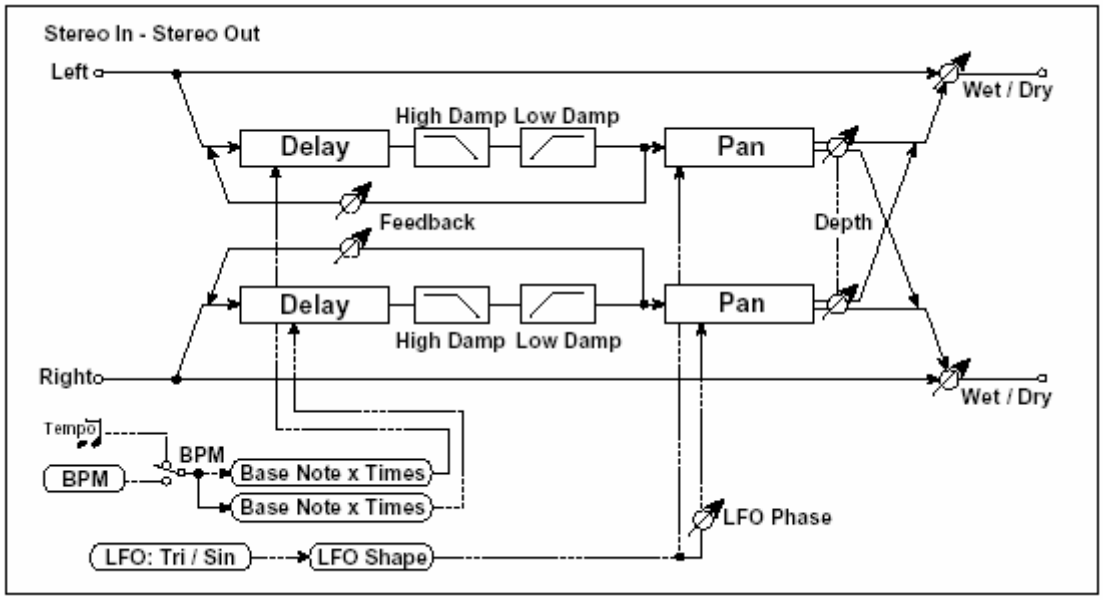
096: Stereo BPM Mod. Delay

Este Retardo con Modulación le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



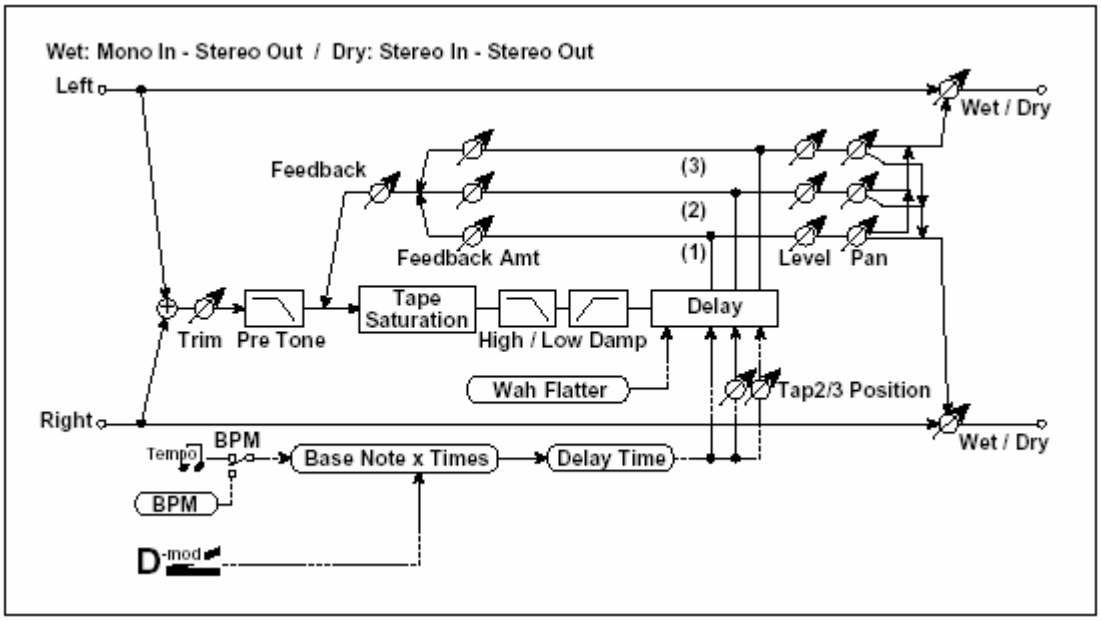
097: St. BPM Auto Panning Dly

Este Retardo ofrece un Auto-Panorama Estéreo y le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.
Puede ampliar la imagen estéreo cambiando la fase de los LFO.



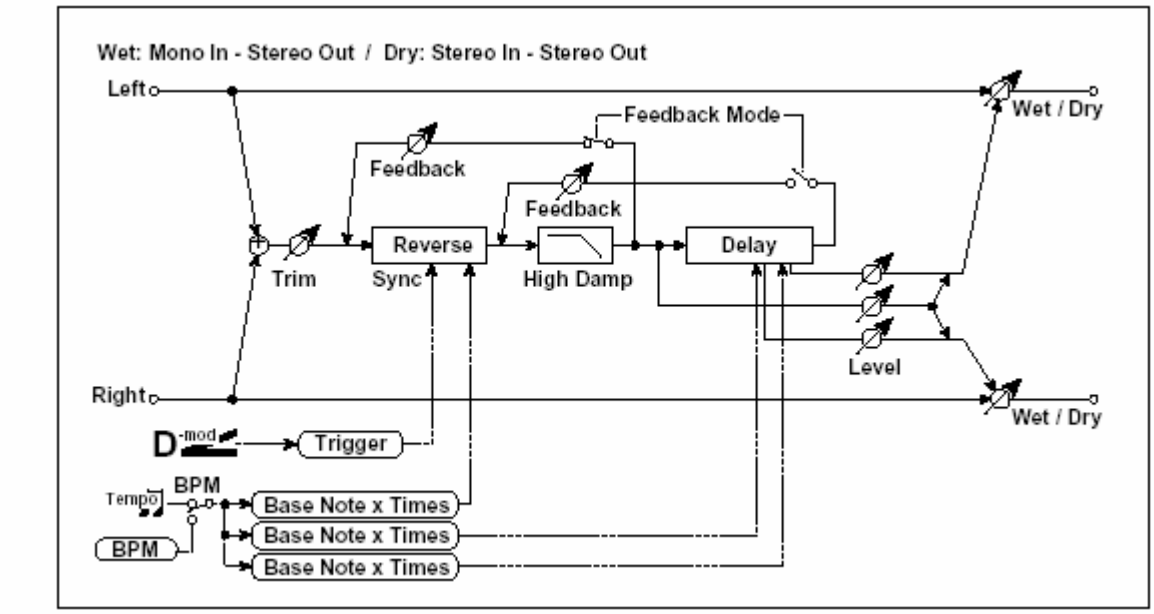
098: Tape BPM Echo

Simulación de eco de cinta con 3 cabezales y le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.



099: Reverse BPM Delay

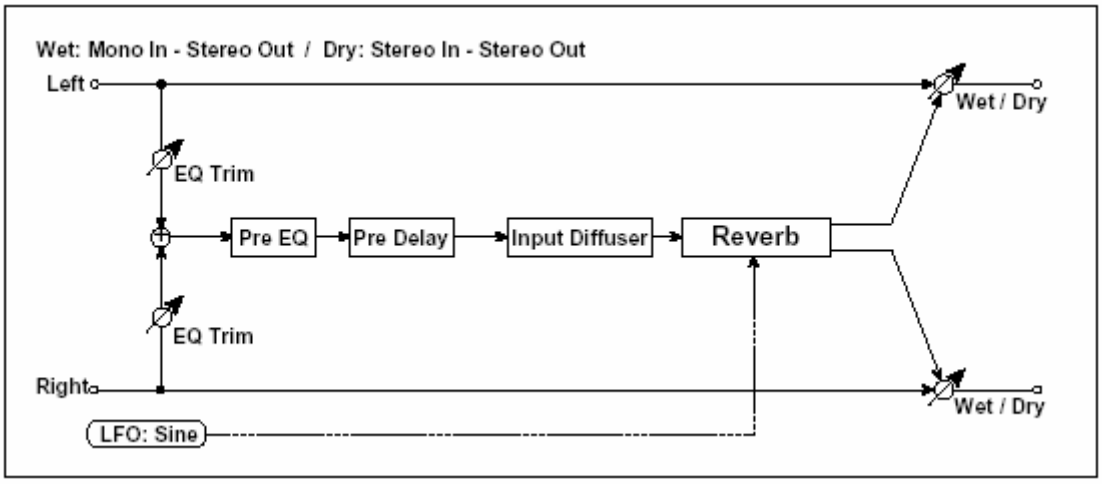
Retardo reverso y le permite sincronizar el retardo con el tempo de la canción.

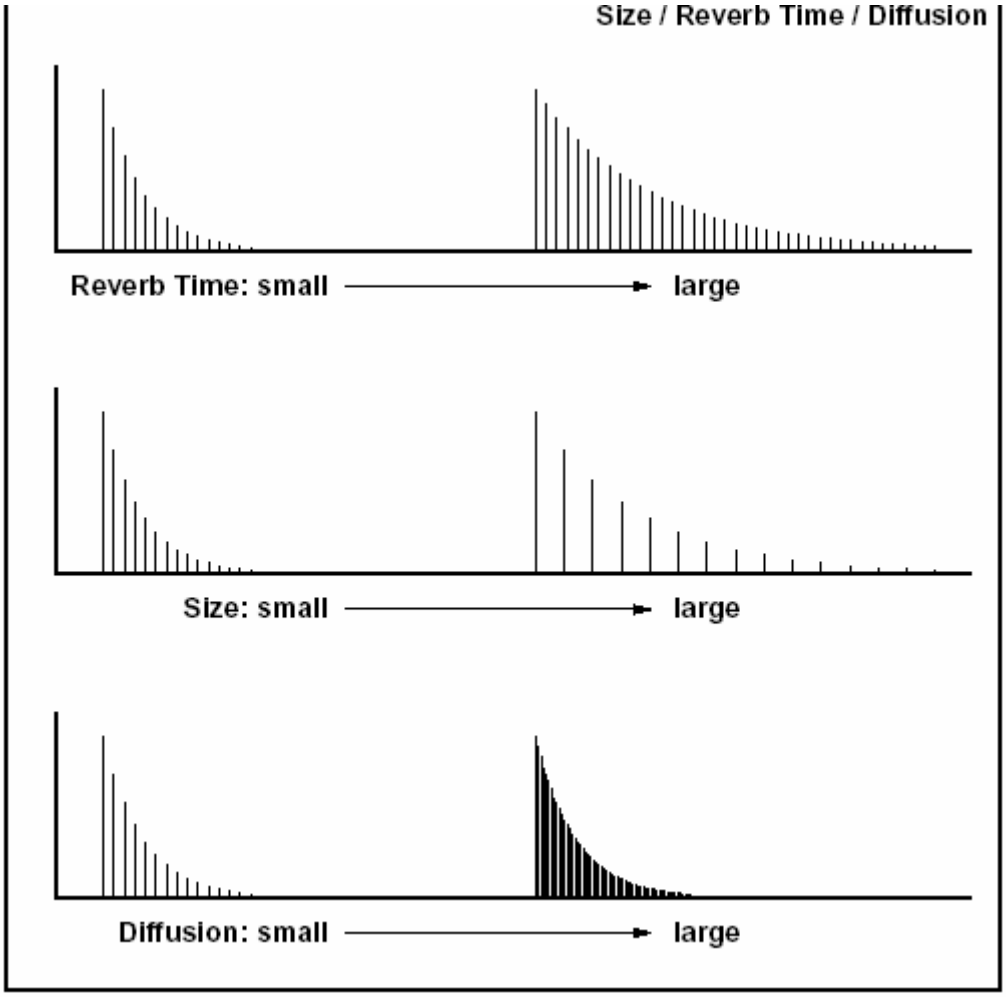


Reverberación y Primeras Reflexiones

100: Overb

Reverberación muy natural de alta calidad que permite la Simulación de los elementos de una sala.





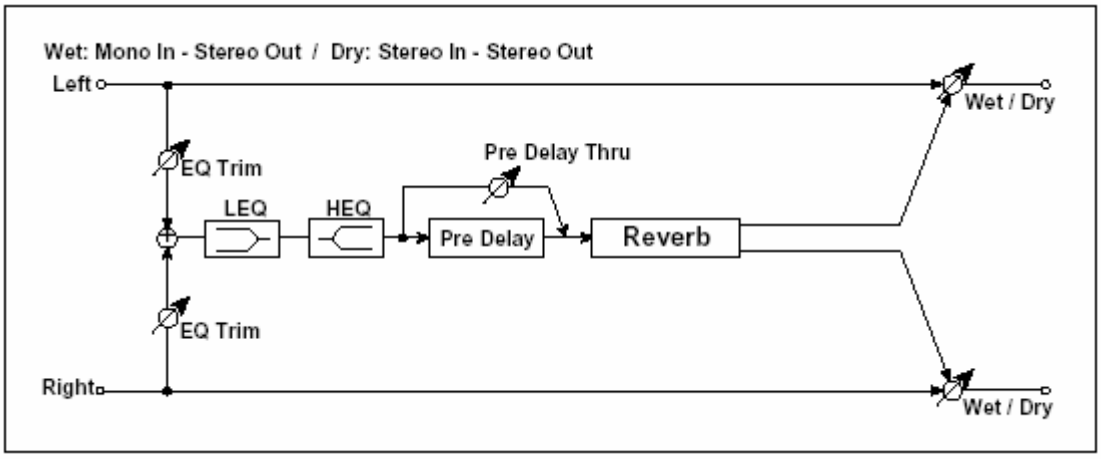
101: Reverb Hall
Este Efecto simula la Reverberación de una sala de concierto de tamaño mediano.

102: Reverb SmothHall
Esta Reverberación tiene una curva suave de relajación. Con tiempos de Reverberación largos, puede simular una gran sala o estadio.

103: Reverb Wet Plate
Este Efecto simula la Reverberación de una Placa Densa.

Puede crear un sonido cálido de Reverberación.

104: Reverb Dry Plate
Esta Reverberación de Placa es más ligera. Puede crear un sonido de Reverberación seca.

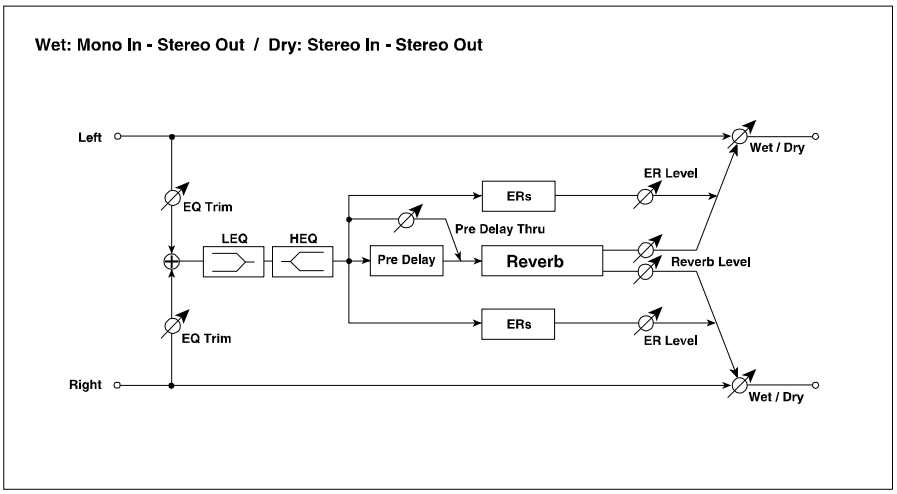


105: Reverb Room
Este Efecto simula la Reverberación de una habitación enfatizando las Primeras Reflexiones.

Ajustando el balance entre primeras reflexiones y Reverberación puede simular el tipo de muros de la habitación.

106: Reverb BrightRoom

Esta Reverberación crea un sonido de habitación brillante.

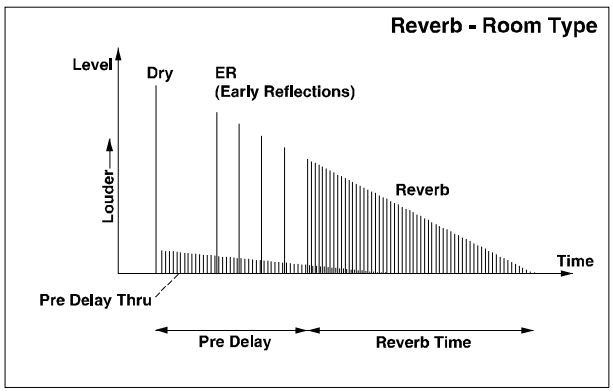


ER Level / Reverb Level:

Estos Parámetros ajustan el nivel de primeras reflexiones y de Reverberación.

Cambiando estos Parámetros podrá definir el tipo de muros de la habitación.

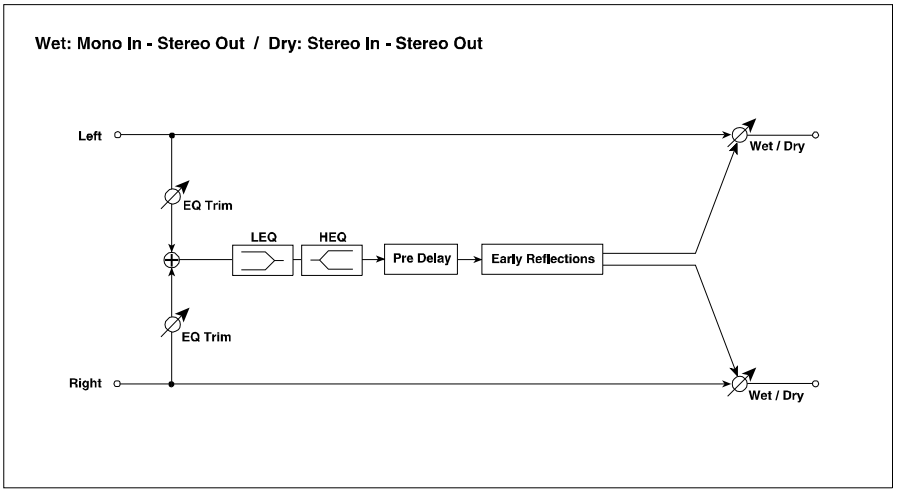
Un valor alto de ER simula paredes duras y sin materiales absorbentes.

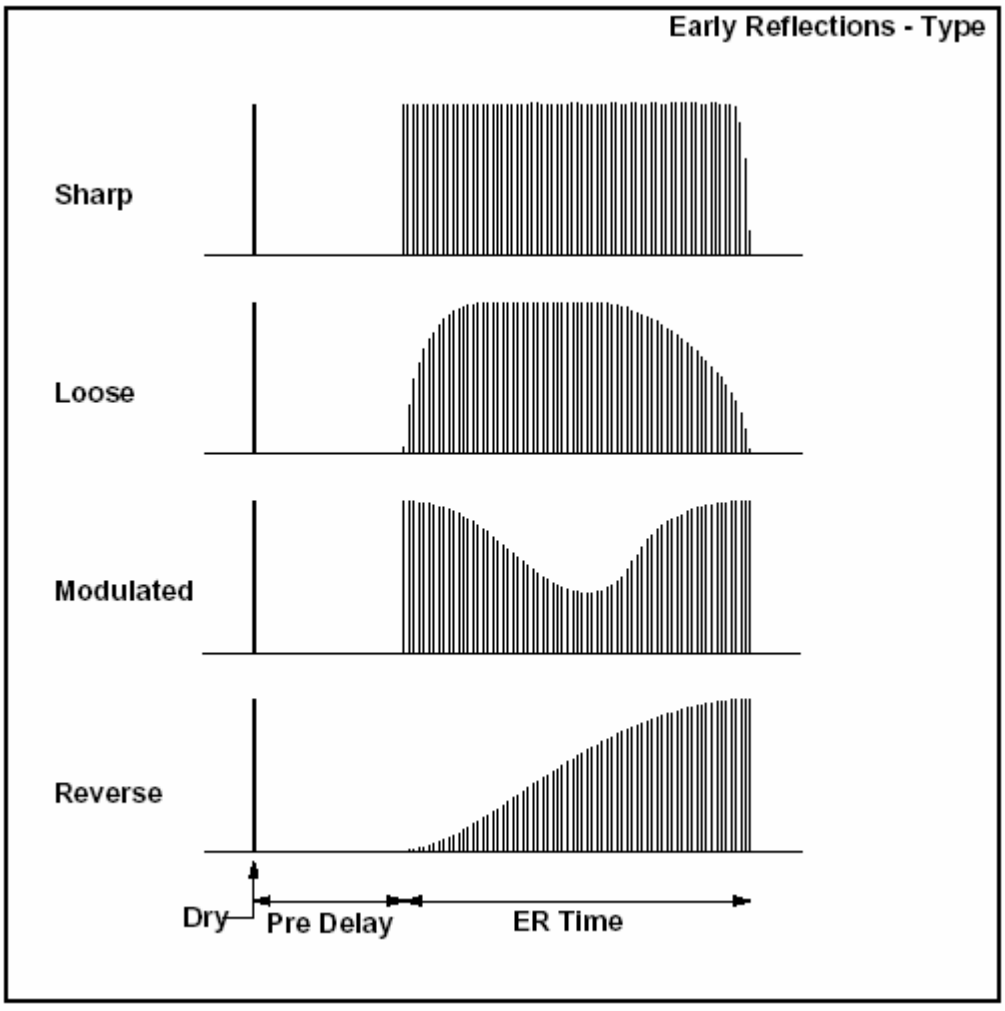


107: Early Reflections

(Primeras Reflexiones)

Este Efecto representa la porción del Primeras Reflexiones de la Reverberación.

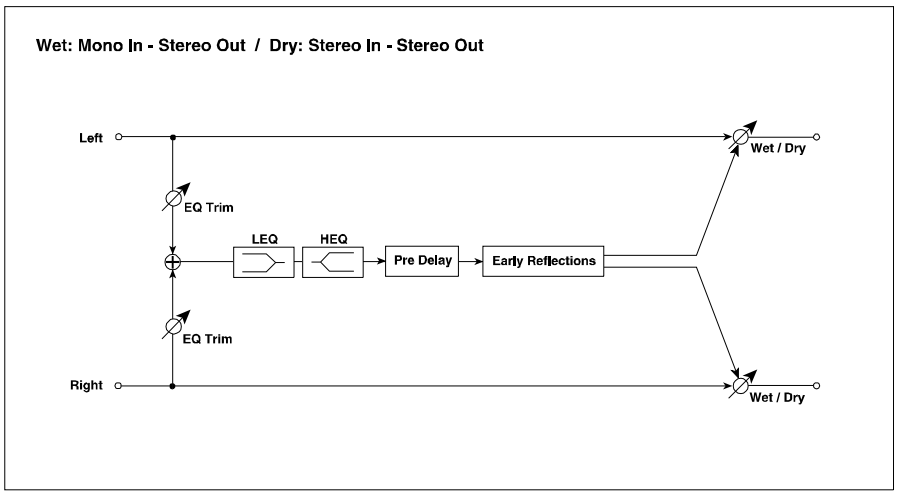




108: Early Reflections Hi Dens

(Primeras Reflexiones)

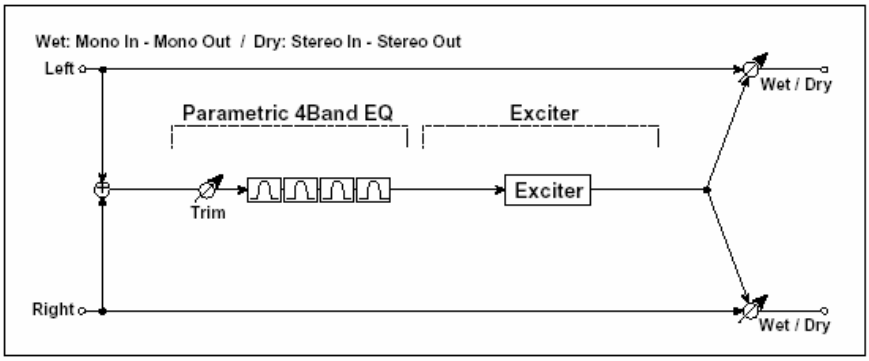
Este Efecto representa la porción del Primeras Reflexiones de la Reverberación. Este Efecto tiene el doble de reflexiones, creando un sonido más denso y suave.



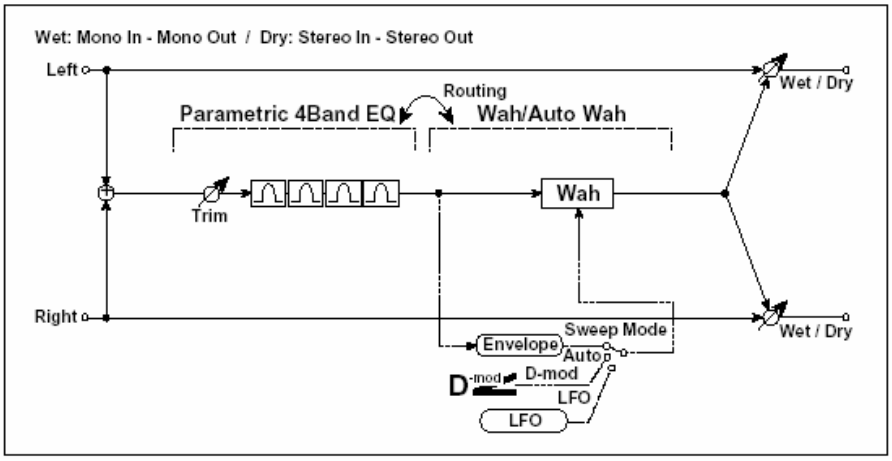
Efectos Mono y Mono en Serie

109: P4EQ - Exciter

Este Efecto aumenta la claridad de un sonido y proporciona mayor definición. También funciona como un Exciter.
Dispone de Ecualizador de 4 bandas.

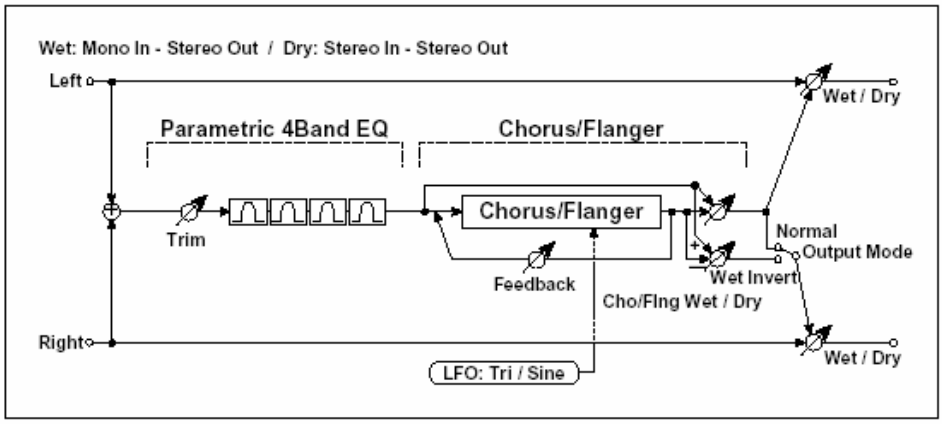


110: P4EQ - Wah



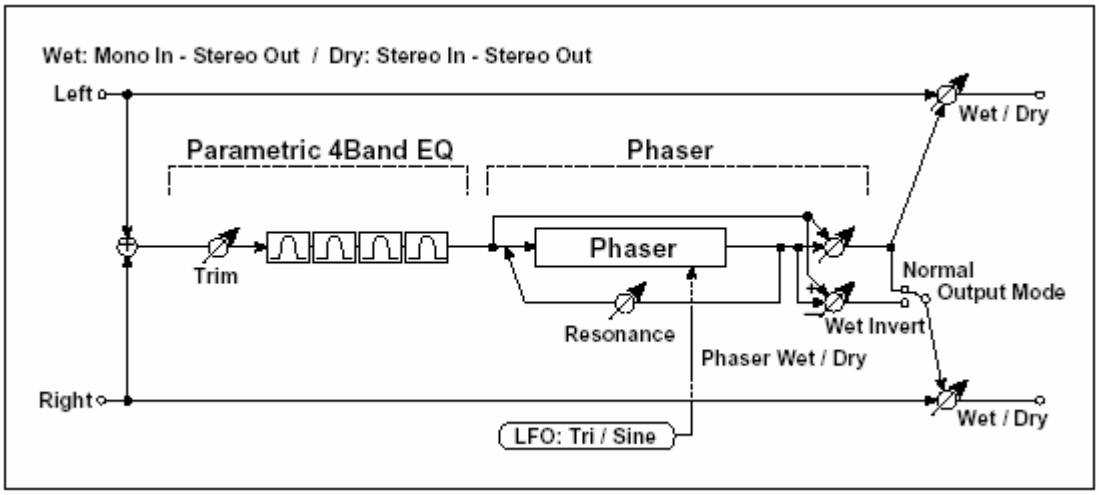
111: P4EQ - Chorus/Flanger

Chorus y flanger.
Dispone de Ecualizador de 4 bandas.



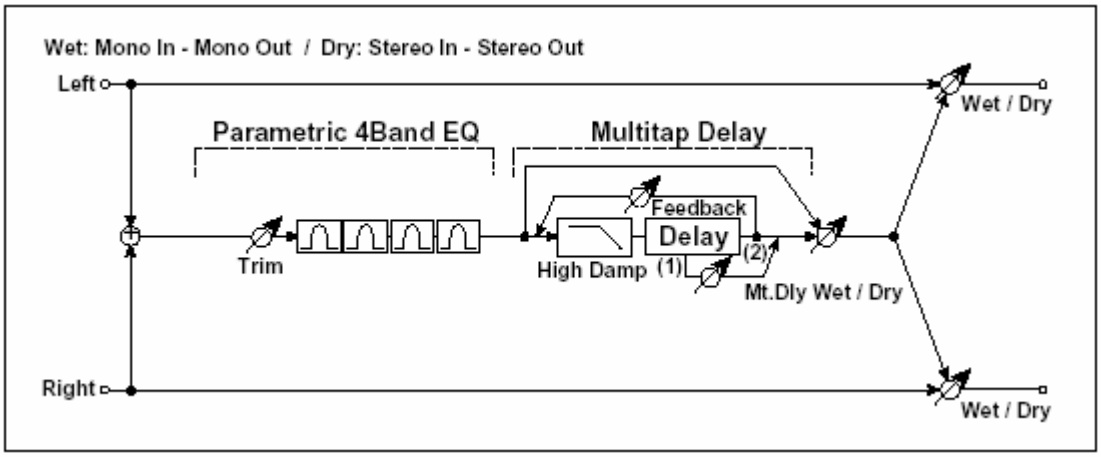
112: P4EQ - Phaser

Phaser. Dispone de Ecualizador de 4 bandas.



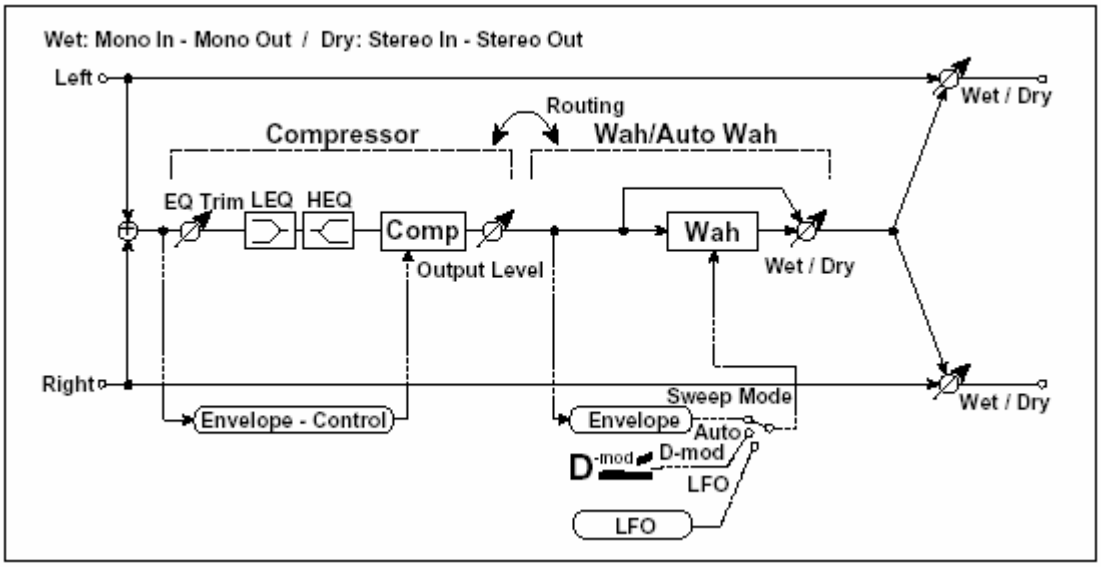
113: P4EQ - Multitap Delay

Retardo multi pinchazo. Dispone de Ecualizador de 4 bandas.



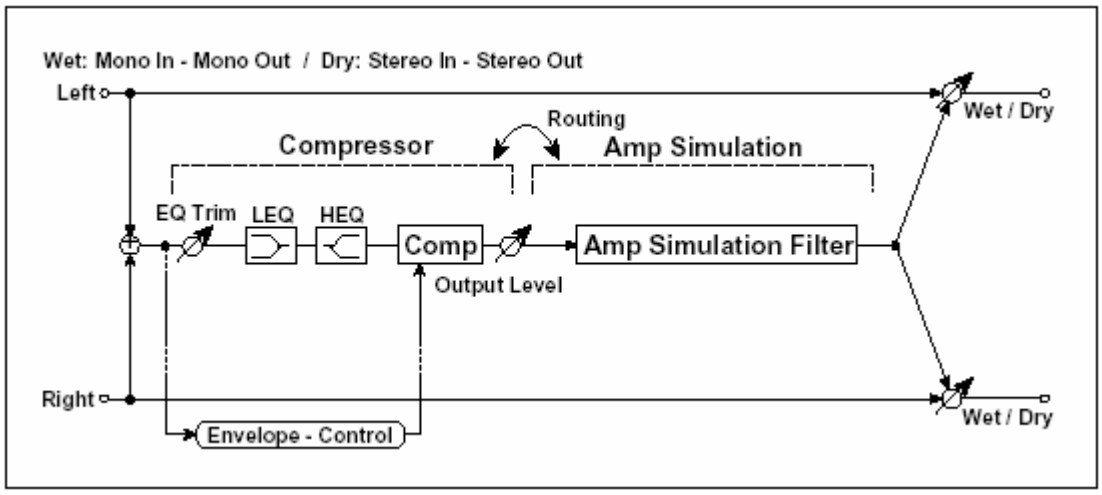
114: Comp - Wah

Compresor y wah.



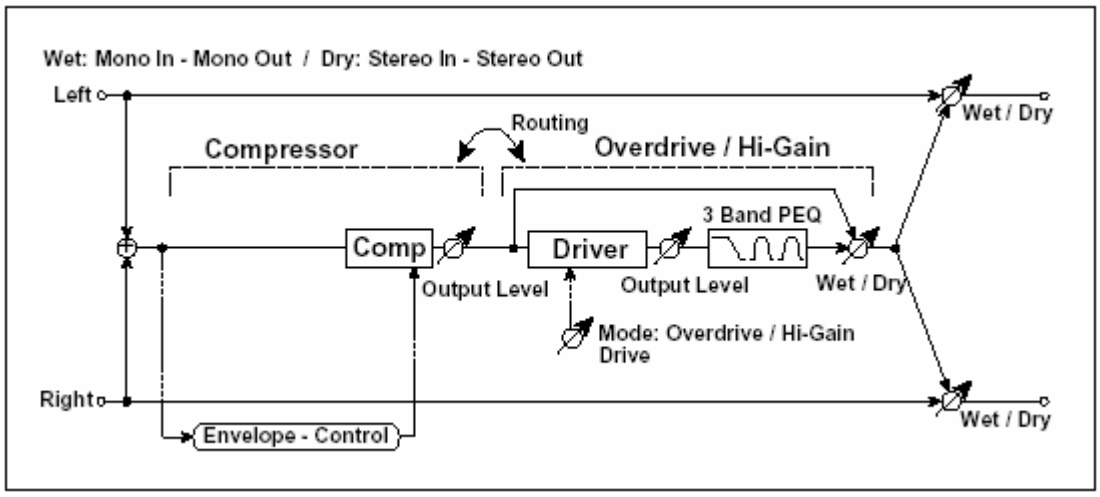
115: Comp - Amp Sim

Compresor y Simulación de amplificador.



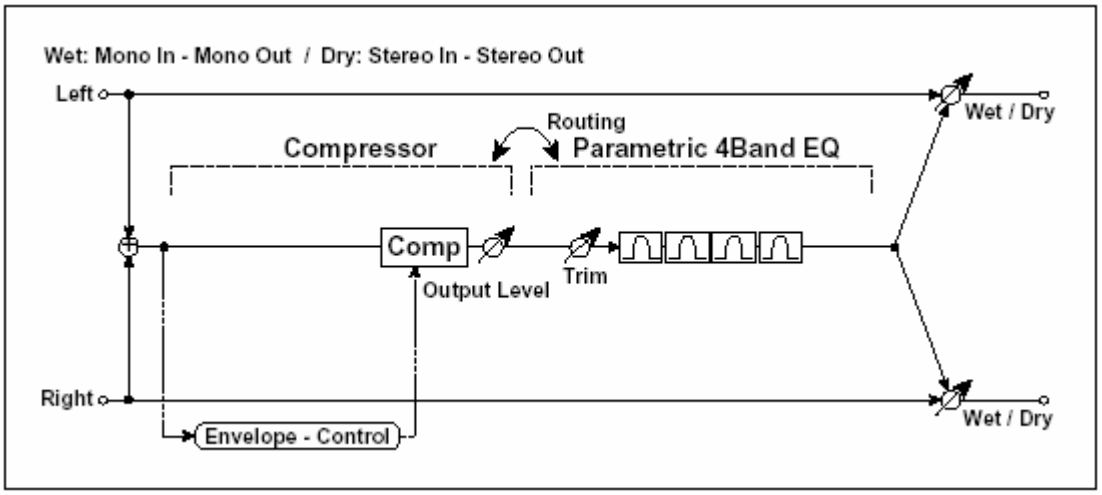
116: Comp - OD/HiGain

Compresor y distorsión.



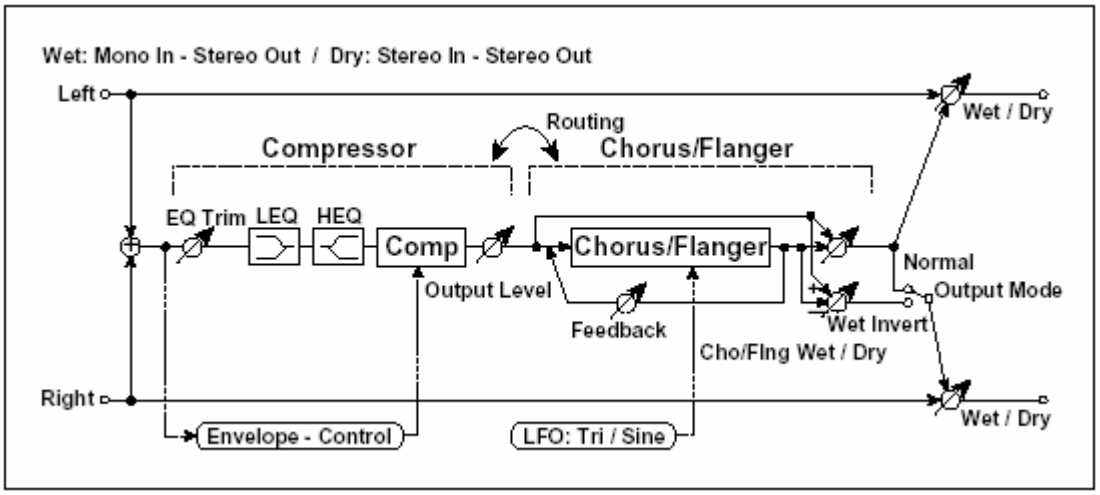
117: Comp - P4EQ

Compresor y Ecualizador.



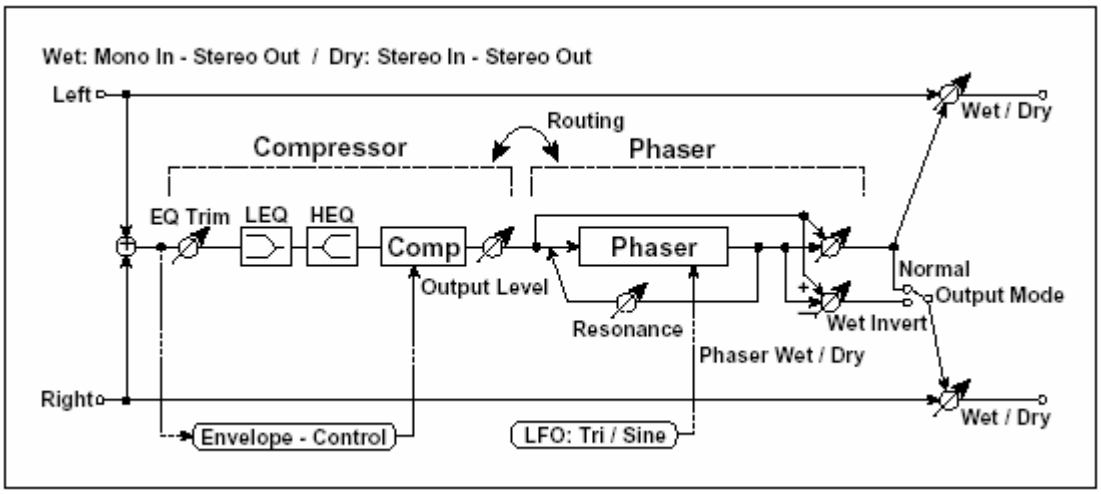
118: Comp - Chorus/Flanger

Compresor y **Chorus/Flanger.**



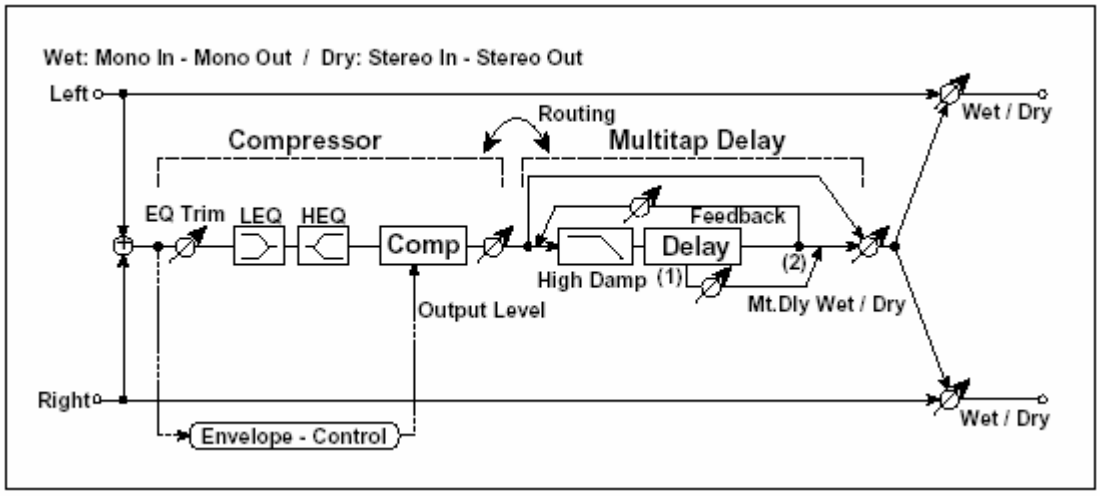
119: Comp - Phaser

Compresor y phaser.



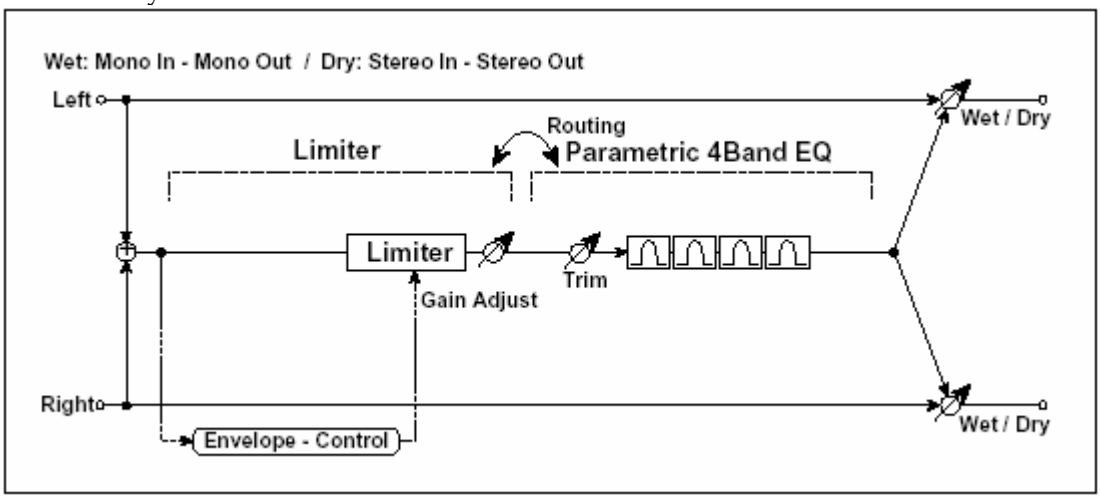
120: Comp - Multitap Delay

Compresor y retardo.



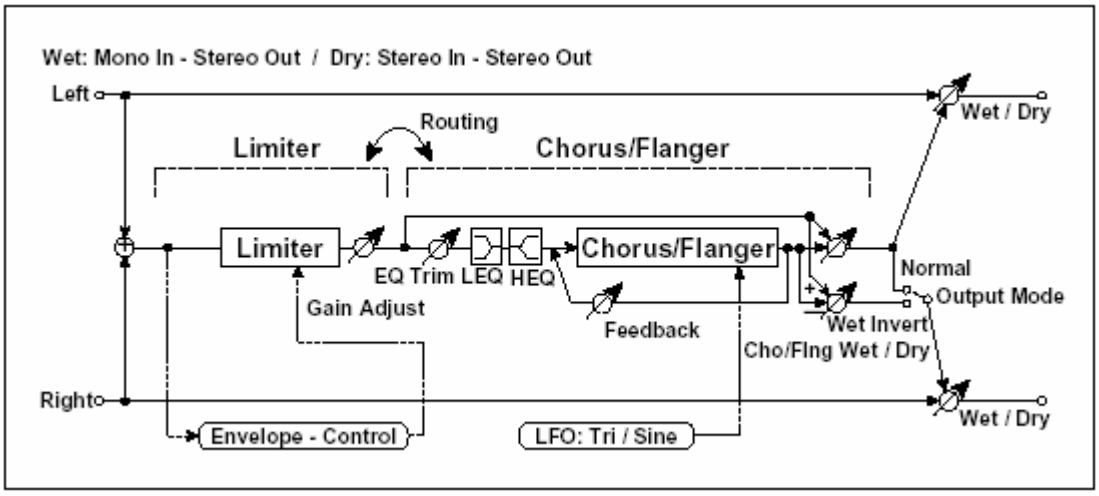
121: Limiter - P4EQ

Limitador y Ecualizador.



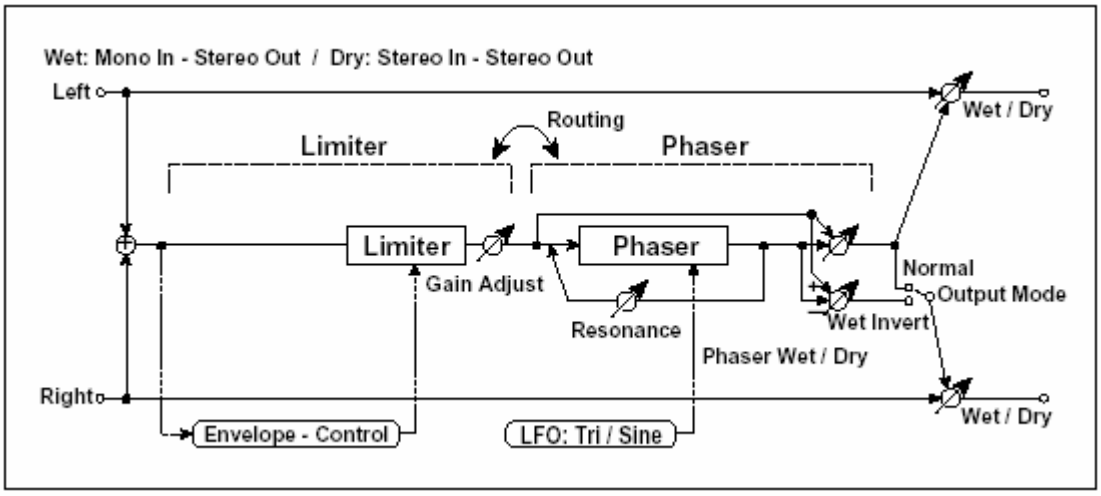
122: Limiter - Chorus/Flanger

Limitador y chorus / flanger.



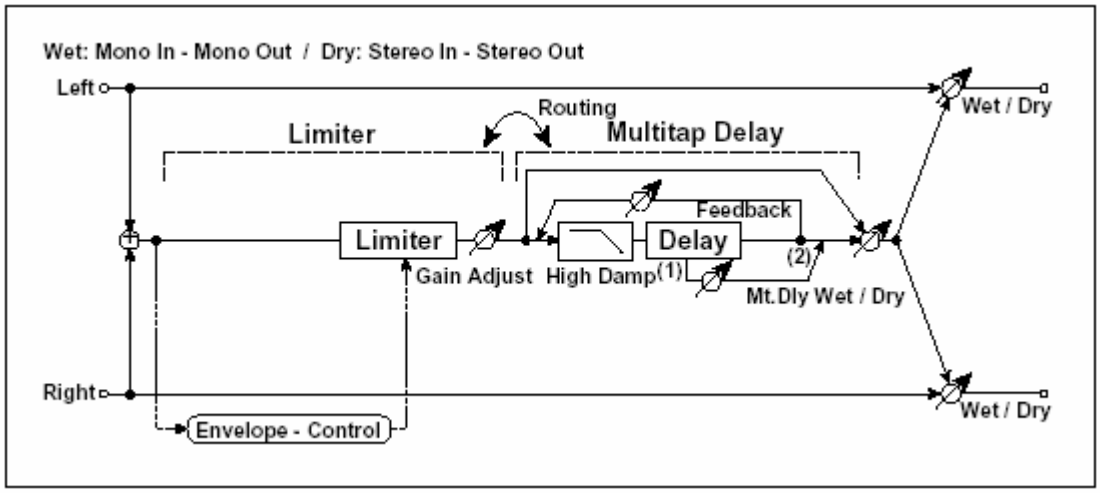
123: Limiter - Phaser

Limitador y phaser.

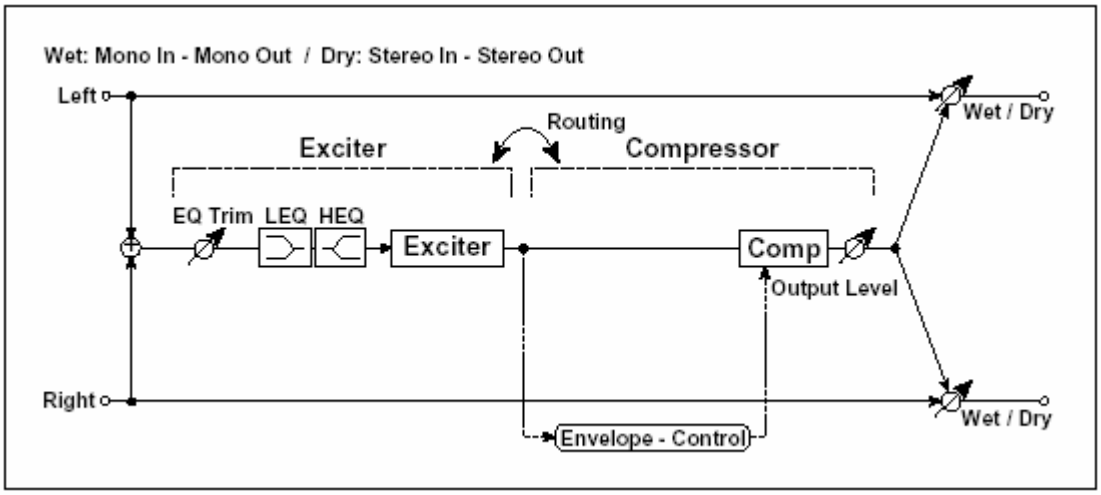


124: Limiter - Multitap Delay

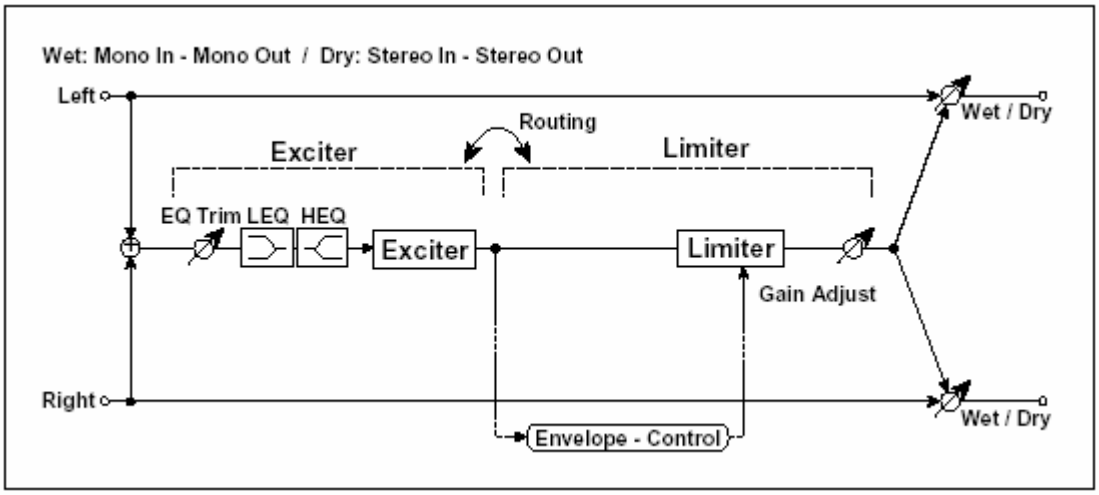
Limitador y retardo.



125: Exciter - Comp
Exciter y compresor.



126: Exciter - Limiter
Exciter y limitador.



127: Exciter - Chorus/Flanger
Exciter y chorus / flanger.

128: Exciter - Phaser
Exciter y phaser.

129: Exciter - Multitap Delay
Exciter y retardo.

130: OD/Hi Gain - Amp Sim
Saturación y Simulación de amplificador.

131: OD/Hi Gain - Cho/Flanger

Saturación y chorus / flanger.

132: OD/Hi Gain - Phaser

Saturación y phaser.

133: OD/Hi Gain - Multitap Dly

Saturación y retardo.

134: Wah - Amp Sim

Wah y Simulación de amplificador.

135: Decimator - Amp Sim

Decimador y Simulación de amplificador.

136: Decimator - Comp

Decimador y compresor.

137: Amp Sim - Tremolo

Simulación de Amplificador y trémolo.

138: Cho/Flanger - Multitap Dly

Chorus / flanger y retardo.

139: Phaser - Chorus/Flanger

Phaser y chorus / flanger.

140: Reverb - Gate

Reverberación y puerta.

Efectos Mono y Mono en paralelo

Los Efectos 141: P4EQ // P4EQ a 185: Mt.BPM Dly// Mt.BPM Dly son Efectos el paralelo, con la entrada izquierda enviada a un Efecto y la derecha a otro Efecto. Proporcionan varias combinaciones de Ecualizador de 4 bandas, compresor, limitador, excitador, saturación, retardo, etc.

141: P4EQ // P4EQ
142: P4EQ // Comp
143: P4EQ // Limiter
144: P4EQ // Exciter
145: P4EQ // OD/Hi Gain
146: P4EQ // Wah
147: P4EQ // Chorus/Flanger
148: P4EQ // Phaser
149: P4EQ // Multitap BPM Dly
150: Comp // Comp
151: Comp // Limiter
152: Comp // Exciter
153: Comp // OD/Hi Gain
154: Comp // Wah
155: Comp // Chorus/Flanger
156: Comp // Phaser
157: Comp // Multitap BPM Dly
158: Limiter // Limiter
159: Limiter // Exciter
160: Limiter // OD/Hi Gain
161: Limiter // Wah
162: Limiter // Chorus/Flanger
163: Limiter // Phaser
164: Limiter // Mtap BPM Dly
165: Exciter // Exciter
166: Exciter // OD/Hi Gain
167: Exciter // Wah
168: Exciter // Chorus/Flanger
169: Exciter // Phaser
170: Exciter // Mtap BPM Dly
171: OD/Hi Gain // OD/Hi Gain
172: OD/Hi Gain // Wah
173: OD/Hi Gain // Cho/Flanger
174: OD/Hi Gain // Phaser
175: OD/Hi Gain // Mt BPM Dly
176: Wah // Wah
177: Wah // Chorus/Flanger
178: Wah // Phaser
179: Wah // Multitap BPM Dly
180: Cho/Flange // Cho/Flanger
181: Cho/Flange // Phaser
182: Cho/Flange // Mt BPM Dly
183: Phaser // Phaser
184: Phaser // Mtap BPM Dly
185: Mt.BPM Dly // Mt.BPM Dly

Principales Parámetros de Efectos

Parámetro	Valores (pueden diferir entre Efectos)	Explicación
Adjust	-2.50-+2.50	ajuste fino del tiempo de retardo
Amount	-48k...+48 kHz	Intensidad de Modulación de la frecuencia de muestreo
Amount	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación del Balance
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación
Amount	-50.00...+50.00 Hz	Nivel de Modulación de velocidad de LFO
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación del Filtro
Amount	-100...+100	Nivel de Modulación del Efecto
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de la frecuencia
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de frecuencia cuando OSC=FIXED
Amount	-50...+50 Hz	Nivel del cambio en escalera
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de la profundidad
Amount	-100...+100	Intensidad de Modulación de la dispersión
Amplifier Type	SS, EL84, 6L6... etc	Tipo de amplificador
Attack	1-100	Ataque
AUTOFADE Scr	Off-Tempo	Fuente de Modulación de AutoFade
B1 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
B2 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
B3 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
B4 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
B5 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 5
B6 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 6
B7 [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 7
Band 1 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
Band 1 Type	Peaking, Shelf Lo	Tipo de Banda 1
Band 2 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
Band 2 Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la Ganancia de Banda 2
Band 3 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
Band 4 Cutoff [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 4 EQ
Band 4 Type	Peaking, Shelf Hi	Tipo de Banda 4
BASE NOTE		nota base
BPM	MIDI, 40-240	TEMPO
BPM	MIDI, 40-240	selección de reloj MIDI y asignación de tempo
BPM / MIDI SYNC	ON, OFF	Frecuencia LFO o usar tempo y notas
C Delay Base Note		nota base para Tap C
C Level	0-50	Nivel de salida de TapC

C Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapC
Cho/Flg Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del chorus/flanger
Click Level	0-100	Nivel de clic D-mod
Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Selecciona la fuente de control D-mod
Control Target	Off, In, Out, FB	Selecciona la fuente de control
Damper Deph	0-100	Intensidad de resonancia de las cuerdas causada por el pedal de expresión
Delay ms	valor ms	Retardo
Depht	0-100	Intensidad de Modulación
Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia D-mod
Depth	0-100	Intensidad D-mod
Depth 1	0-100	Profundidad de Modulación del LFO 1 D-mod
Depth 2	0-100	Profundidad de Modulación del LFO 2 D-mod
Direct Mix	0-50	Mezcla de señal con y sin Efecto
Direct Mix		selecciona el modo de mezcla
D-mod	L/R:+/+, L/R:+/-	Control inverso de L/R por fuente de Modulación D-mod
D-mod Scr	Off-Tempo	Fuente de Modulación de intensidad de resonancia
Drive	0-100	Nivel de Distorsión
Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
EG Attack	1-100	Velocidad de ataque de EG
EG Decay	1-100	Velocidad de caída de EG
Emphatic Point	0-140	Frecuencia que será enfatizada D-mod
EnhancDlyL ms	0-50.0 ms	Retardo del canal izquierdo
EnhancDlyR ms	0-50.0 ms	Retardo del canal derecho
Enhancer Depth	-100...+100	Intensidad del Efecto D-mod
Envelope	L/R Mix, L/R Indiv.	Determina si los canales izquierdo y derecho se usan de forma separada o conjuntamente
Envelope PreLPF	1-100	Rango superior del rango de frecuencia al que se añadirán los armónicos
Envelope Sel	D-mod, Input	Selecciona fuente de Modulación o Señal de entrada D-mod
Envelope Select		Selección de envolvente
Envelope Sens	0-100	Sensibilidad de auto-wah
Envelope Shape	-100...+100	Curva de barrido de auto-wah
EQ Trim	0-100	Entrada del Ecualizador
ER Level	0-100	Nivel de primeras reflexiones
ER Time	10-800	Duración de las reflexiones
Exciter Blend	-100...+100	Intensidad del Efecto D-mod

FadeIn Dly ms	00...2000 ms	Retardo de comienzo de AutoFade
FadeIn Dly ms	00...2000 ms	Retardo de comienzo de AutoFade
Fade-in Rate	1-100	Ajusta la velocidad de AutoFade
Fade-in Rate	1-100	Ajusta la velocidad de AutoFade
Feedback	-100...+100	Regeneración
Feedback	-100...+100	Regeneración D-mod
Feedback position	pre, post	cambia la posición de regeneración
Filter	On, Off	filtro
Fine	-100...+100	Cambio de tono en centésimas D-mod
FixedFreq Hz	0...12 kHz	Frecuencia del Oscilador cuando OSC = Fixed D-mod
FixedFreq[Hz]	10-80 Hz	Cuando OSC=Fixed, este Parámetro ajusta la frecuencia del Oscilador D-mod
Flutter	0-100	intensidad de Modulación
Formant Shift	-100...+100	Frecuencia a la que se aplica el Efecto
Freq. Bottom	0-100	Límite de frecuencia inferior
Freq. Top	0-100	Límite de frecuencia superior
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2 D-mod
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 3
G [dB]	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 4
Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda
Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 1
Gain	-18...+18 dB	Ganancia de la Banda 2
Gain Adjust	-16...+24 dB	Ganancia de Salida D-mod
Gain Amt	-18...+18	Nivel de Modulación de ganancia de Banda 2
HEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Agudos
Hi Level	0-100	Nivel de salida de agudos (chorus)
Hi/LoSplitPoint	1-100	Punto de división de frecuencia
High Cutoff [Hz]	500-20kHz	Frecuencia de corte de agudos
High Damp	0-100	Atenuación de agudos
High gain	-12...+12	ganancia de agudos
High Gain Mod Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de ganancia de agudos
High Offset	-40...0dB	Ganancia de agudos de la señal de disparo
High Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de agudos
Horn Accel	0-100	Aceleración del altavoz de agudos
Horn Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de

		agudos
In Level Dmod	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada D-mod
In Level Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación del nivel de entrada D-mod
Input Level	0-100	Nivel de entrada D-mod
Input reverb mix	Dry...Wet	balance de entrada a la puerta
L Carrier Trim	0-100	Nivel del canal izquierdo (carrier)
L Delay Base Note		nota base para Tap L
L Delay Time		retardo izquierdo
L Depth	0-200	Intensidad de Modulación izquierda
L Dly Bottom	0-50 ms	límite inferior de tiempo de retardo canal izquierdo
L Dly Top	0-50 ms	límite superior de tiempo de retardo canal izquierdo
L Feedback	-100...+100	Regeneración del canal izquierdo
L Level	0-50	Nivel de salida de TapL
L LFO Phase deg	-180...+180	Fase al inicializarse el LFO izquierdo
L Manu Bottom	0-50 ms	límite inferior del rango de frecuencia canal izquierdo
L Manu Top	0-50 ms	límite superior del rango de frecuencia canal izquierdo
L Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo izquierdo
L Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapL
L Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal izquierdo
L/R Pitch	Normal, Up/Down	Inversión de tono L/R
Lch Delay	0-1000	retardo canal izquierdo
LEQ Gain	-15...+15 dB	Ganancia de Graves
Level	0-50	nivel
Level	0-30	Nivel de salida del pinchazo 1
LFO 1 Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 1 D-mod
LFO 1 Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO 1
LFO 2 Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO 1 D-mod
LFO 2 Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO 2
LFO Depth	0-100	Profundidad de modulación de la frecuencia D-mod
LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO de filtro D-mod
LFO Freq [Hz]	0.05-50.00 Hz	Velocidad del LFO
LFO FREQUENCY	20-20000	Frecuencia del LFO
LFO Mode	Loop, 1-Shot	Selecciona el funcionamiento del LFO
LFO PHASE		fase del LFO
LFO Phase	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho

LFO Phase deg	-180...+180	Diferencia de fase de los LFO izquierdo y derecho
LFO PhaseSW	0deg, 180deg,	Ajusta la diferencia de fase de los canales
LFO Shape	-100...+100	Cambio de forma de onda
LFO STEP FREQ		LFO que cambia en pasos
LFO Step Hz	0.05-50 Hz	Velocidad de cambio en escalera
LFO Sync	On, off	cambia entre inicializar LFO y desactivado cuando LFO Mode se ajusta a LOOP
LFO WAVEFORM		forma de onda del LFO
LFO Waveform	Tri, Sine	Forma de onda del LFO
Loop Time	Auto, 1...2700 ms	Especifica bucle automático o manual
Low Damp	0-100	Atenuación de graves
Low gain	-12...+12	ganancia de graves
Low Gain Mod Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de ganancia de graves
Low Level	0-100	Nivel de salida de graves
Low Offset	-40...0dB	Ganancia de graves de la señal de disparo
Low Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de graves
LPF	ON, OFF	activa/desactiva el filtro
Manu.Spd Src	Off...Tempo	Fuente de Modulación cuando la velocidad es manual
Manual	0-100	frecuencia central del filtro
Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
Manual Ctrl	Bottom, 1-49, Center, 51-99, Top	Patrón de voz
Manual REC	REC Off, REC On	Conmutador de Grabación
Manual RST	Off, RESET	Conmutador de Incialización
Mic Distance	0-50	Distancia entre el micrófono y el altavoz
Mic Spread	0-50	Ángulo de los micrófonos izquierdo y derecho
Mid 1 cutoff [Hz]	50-5.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
Mid 2 cutoff Fc [Hz]	300-10.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 3 EQ
Mid Cutoff [Hz]	300-10.0 kHz	Frecuencia de corte de medios
Mid Offset	-40...0dB	Ganancia de medios de la señal de disparo
Mid Offset dB	-40-0 dB	Ganancia de medios
Mid Shape	0-36	Calidad tonal de los medios
Mid1 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 1 EQ
Mid2 Fc [Hz]	20-1.0 kHz	Frecuencia central de la Banda 2 EQ
Mod High Mix	0-100	Nivel de salida del componente agudo del canal derecho (Modulator)
Mod. Depth	0-100	Intensidad de resonancia

Mod. Mode	LFO, D-mod	Modulación por LFO o por fuente de Modulación
Mode	Slow, Medium, Fast	Modo de cambio de tono
Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan 1, Cross Pan 2	Tipo de ruta de retardo
Mode	Overdrive, Hyper-Gain	Selecciona Saturación o Ganancia de Agudos
Mode	Slow, Medium, Fast	Modo de cambio de tono
Mode Switch	Rotate, Stop	Giro o paro D-mod
Mt.Delay Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del Mt. Delay
Noise Density	0-100	densidad de ruido
Noise Level	0-100	Nivel de ruido D-mod
Noise Tone	0-100	tono del ruido
Note fine	-100...+100	Afinación de frecuencia
Note Interval	-48...0	Cuando OSC=Note, este Parámetro ajusta el intervalo armónico
Note Offset	-48...+48	Diferencia de tono cuando OSC = Note
Offset	0-100	compensación de control de nivel
OSC	Note, Fixed	Determina si seguirá la nota o estará fijo
OSC	Fixed, Note	Determina si la frecuencia del Oscilador será fija o seguirá las notas
Ouput Level	0-50	Nivel de Salida D-mod
Output Mode	Normal, Wet invert	modo de salida
Overdrive	Off, On	Activa o desactiva la saturación D-mod
Overdrive Gain	0-50	Grado de distorsión
Overdrive Level	0-50	Nivel de salida de distorsión
Overdrive Tone	0-15	Timbre de la distorsión
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 1
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 2
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 3
Pan	L6-L1, C, R1-R6	Panorama del pinchazo 4
Pan	L; 1:99...99:1, R	Panorama
Pan	1, 2, 3, 4	Panorama de cada pinchazo
Pan	L100...L1, C, R1...R100	Panorama estéreo del Efecto
Pan Depth	0-100	Profundidad de modulación del Panorama D-mod
Panning Depth	0-100	Separación estéreo

Panning Frequency	0.02-20.00 Hz	Velocidad de cambio del panorama
Phaser Depth	0-100	Profundidad de Modulación D-mod
Phaser Manual	0-100	Frecuencia a la cual se aplicará el Efecto
Phaser Reso	-100...+100	Resonancia
Phaser Wet/Dry	-Wet..Wet	balance del phaser
Pitch	-24...+24	Cambio de tono en semitonos D-mod
Pitch Depth	0-100	Profundidad de modulación del tono D-mod
Pitchsft [cent]	-100...+100	Diferencia de tono con la señal original D-mod
Pitchsft [cent]	-100...+100	Diferencia de tono con la señal original
Polarity	+ -	Conmuta entre puerta normal e invertida
Polarity	+, -	Polaridad del control
Polarity	+ -	Conmuta entre puerta normal e invertida
Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo
Pre Delay ms	0.0-200 ms	Retardo
Pre EQ Cutoff		frecuencia central del Ecualizador
Pre Low-cut	0-10	Corte de graves
Pre LPF	Off, On	Activa/desactiva el ruido
PreDly Thru	0-100%	Mezcla con el sonido seco
Q	0.5...10.0	Ancho de banda del EQ
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 1
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 2
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 3
Q	0.5-10.0	Ancho de banda de la Banda 4
Q		ancho de banda del Ecualizador
R Delay Base Note		nota base para Tap R
R Delay Time		retardo derecho
R Depth	0-200	Intensidad de Modulación derecha
R Dly Bottom	0-50 ms	límite inferior de tiempo de retardo canal derecho
R Dly Top	0-50 ms	límite superior de tiempo de retardo canal derecho
R Feedback	-100...+100	Regeneración del canal derecho
R Feedback	-100...+100	Regeneración derecha D-mod
R Level	0-50	Nivel de salida de TapR
R LFO Phase deg	-180...+180	Fase al inicializarse el LFO derecho
R Manu Bottom	0-50 ms	límite inferior del rango de frecuencia canal derecho

R Manu Top	0-50 ms	límite superior del rango de frecuencia canal derecho
R Modulator Trim	0-100	Nivel del canal derecho (modulator)
R Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo derecho
R Pre Delay ms	0.0-50 ms	Retardo derecho
R Time	0-1360 ms	Tiempo de retardo de TapR
R Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del canal derecho
Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Ajusta la relación de compresión
Rch Delay	0-1000	retardo canal derecho
REC Ctrl Scr	Off...Tempo	Fuente de control de Grabación
Rec Mode	Single Multi	modo de Grabación
Release	1-100	Relajación
Resolution		resolución en bits
Resonance	0-100	Resonancia
Respon	0-10	Respuesta a Modulación Dinámica
Response	0-100	respuesta a la fuente de Modulación
Reverb balance	Dry...Wet	balance de Reverberación
Reverb Level	0-100	Nivel de Reverberación
Reverb Time	0.1...10 s	Tiempo de Reverberación
Reverse Time	20-1320	duración de Reproducción inversa
Rhythm Pattern		selección de Patrón rítmico
Rotor Accel	0-100	Aceleración del altavoz de graves
Rotor Ratio	Stop, 0.50-2	Velocidad de rotación del altavoz de graves
Rotor/Horn Bal	Rotor, 1-99, Horn	Balance entre el altavoz de graves (rotor) y el de agudos (horn)
Routing		cambia el orden de los Efectos
RST Ctrl Scr	Off...Tempo	Fuente de control de Inicialización
SamplFrq [Hz]	1.00k...48.00kHz	Frecuencia de muestreo D-mod
Scr	Off...Tempo	Fuente de Modulación de Intensidad
Scratch Source	Off-Tempo	fuente de Modulación
Sensitivity	1-100	Sensibilidad
Shimmer	0-100	Vibración del LFO
Side PEQ Cutoff	20...12.00 kHz	Frecuencia central
Side PEQ Gain	-18.0...+18.0	Ganancia de la señal de disparo
Side PEQ Insert	Off, On	Activa/desactiva la señal de disparo
SoundBoard Depht	0-100	Ajusta la intensidad de resonancia

Source	Off...Tempo	Fuente de Modulación del Balance
Source	Off...Tempo	Fuente de Modulación de la inicialización de LFO D-mod
Source	Off...Tempo	Fuente de Modulación del retardo
Speaker Sim	Off, On	Activa/desactiva el simulador de altavoz
Speed		velocidad del giradiscos
Speed	1-100	Velocidad del LFO D-mod
Speed Switch	Slow, Fast	Cambia la rotación, entre despacio y deprisa D-mod
Spread	-100...+100	Dispersión estéreo
Status	On, Off, On->Of, Of->On	Selecciona si la salida del pinchazo será controlada por fuente de Modulación
Step Base Note		tipo de notas
Sweep Mode	Auto, D-mod	Control auto-wah o Modulación Dinámica D-mod
Sweep Range	-10...+10	Rango del Wah D-mod
Switch	Toggle, Moment	modo de conmutación
Tap 1 Feedback	-100...+100	Regeneración del pinchazo 1 D-mod
Tap 1 Level	+0...+100	Nivel de salida del pinchazo 1
Tap 1 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
Tap 1 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
Tap 1 Pan	L...R	panorama de Tap 1
Tap 1 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 1
Tap 2 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
Tap 2 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
Tap 2 Pan	L...R	panorama de Tap 2
Tap 2 Time ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 2
Tap 3 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 3
Tap 3 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 3
Tap 3 Pan	L...R	panorama de Tap 3
Tap 4 ms	0.0...680 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 4
Tap 4 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 4
Tap 4 Pan	L...R	panorama de Tap 4
Tap 5 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 5
Tap 6 ms	0.0...570 ms	Tiempo de retardo del pinchazo 6
Threshold	-40...0 dB	Nivel Umbral
Threshold	0-100	Nivel umbral cuando envelope select se ajusta a INPUT

Time Over?		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
Time Over? L>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
Time Over? R>		muestra un mensaje de error si el tiempo de retardo supera el límite superior
Times		nº de veces
Times	1-16	nº de veces
Tone	1-100	Calidad del sonido
Tremolo Depth	0-100	Profundidad de Modulación D-mod
Trigger Monitor	Off, On	Activa/desactiva el monitor de señal
Trim	0-100	Nivel de Entrada
Tune	-50...+50	Afinación fina
Type	1: Wide 1 2: Wide 2 3: Wide 3 4: Hall Wide 1 5: Hall Wide 2 6: Hall Wide 3 7: Low 8: Wide Low 9: Mid 10: Wide Mid 11: High 12: Wide High	Selecciona una Combinación de frecuencias centrales para cada banda.
Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Selecciona la curva de caída
V1 Fine cent	-50...+50	Ajuste fino de tono de la voz 1
V1 High Damp	0-100	Atenuación de agudos
V1 Resonance	-100...+100	Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual
V1/V2 Mod Invert	Off, On	Invierte el control de Voz 1 y 2 cuando se selecciona LFO/D-mod
V2 Fine cent	-50...+50	Ajuste fino de tono de la voz 2
V2 High Damp	0-100	Atenuación de agudos
V2 Resonance	-100...+100	Intensidad de resonancia cuando Control Mode = Manual
Vocoder/Carrier	0-100	Balance entre Vocoder y Carrier D-mod
Voice 1 Level	0-100	Nivel de salida de la Voz 1
Voice 1 Pan	L6...R6	Panorama de la Voz 1
Voice 1 Pitch	C0....B8	Tono de la Voz 1 para Resonancia
Voice 2 Level	0-100	Nivel de salida de la Voz 2
Voice 2 Pan	L6...R6	Panorama de la Voz 2
Voice 2 Pitch	C0....B8	Tono de la Voz 2 para Resonancia
Voice Bottom	A, I, U, E, O	Vocal del rango inferior
Voice Center	A, I, U, E, O	Vocal del rango central
Voice Top	A, I, U, E, O	Vocal del rango superior
Wah	-100...+100	Activa/desactiva el wah D-mod
Wah	-100...+100	Activa/desactiva el wah D-mod

Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance Efecto/Seco D-mod
Wet/Dry Mod		conmuta entre D-mod y autofade

Actualizar y Restaurar KRONOS

Actualización del Sistema Operativo

1. Descargue el Sistema Operativo

Puede descargar la actualización más reciente del sistema a un ordenador desde el sitio Web de Korg (http://www.korg.com/kronos). Para obtener más detalles, consulte las instrucciones en la página Web.

2. Actualización del Sistema Operativo

Antes de iniciar el proceso de actualización, copie los datos importantes en medios de almacenamiento USB externos.

1. Utilizando un ordenador, descargue la actualización desde el sitio Web de Korg: www.korg.com/kronos.
La actualización será en formato zip comprimido.

2. Descomprima el archivo descargado.
Dará como resultado una carpeta principal que contiene varios archivos diferentes y al menos una subcarpeta.

3. Siga las instrucciones incluidas con la actualización.

4. Abra la carpeta que contiene los archivos y subcarpetas de la actualización.

5. Dentro de esta carpeta, copie los archivos de actualización y subcarpetas al nivel raíz de un dispositivo de almacenamiento USB con formato FAT32, como una unidad flash USB.
Copie los archivos y subcarpetas; no copie la carpeta principal en la cual están contenidos.
Se requiere el formato FAT32. Otros formatos, incluyendo NTFS (Windows) o HFS + (Mac OS X), no funcionarán. La Mayoría de las unidades flash USB usan FAT32 por defecto.

6. Desconecte todos los dispositivos USB de KRONOS.
Otros dispositivos USB pueden interferir con el proceso de actualización.

7. Vaya a la página Global P0– Basic Setup.
Para ir a esta página desde cualquier parte del sistema, pulse el botón GLOBAL para entrar en modo Global y presione el interruptor EXIT hasta cuatro veces.

8. Abra el menú y seleccione el comando "Update System Software."
Aparecerá en la pantalla, una indicación pidiéndole que conecte el dispositivo de almacenamiento USB que contiene el archivo de actualización.

9. Conecte el dispositivo de almacenamiento USB que contiene los archivos de actualización, del paso 5 anterior.

10 Pulse el botón OK.
Aparecerá una barra de progreso en la pantalla, señalando que se está actualizando el sistema.
No desconecte el dispositivo de almacenamiento USB, mientras que la actualización está en curso.
Mientras se está actualizando el sistema, no toque los conmutadores del KRONOS y nunca lo apague.
Si se apaga accidentalmente mientras se carga el sistema, el KRONOS puede dejar de funcionar.
Si esto ocurre, puede ser necesario utilizar el DVD de restauración; Póngase en contacto con su distribuidor local de Korg.

11. Apague el KRONOS y, a continuación, desconecte el dispositivo de almacenamiento USB.

12. Espere unos diez segundos y, a continuación, encienda el KRONOS nuevamente.
El número de versión del sistema se muestra en la pantalla de inicio y también en la página de información de Global P6–Options Global.
Compruebe que es correcta.

Restaurar el Sistema y Sonidos de fábrica

Si por alguna razón no se inicia el KRONOS normalmente, o se produce algún otro problema, puede utilizar el conjunto de discos de accesorio para devolver KRONOS a su Estado de ajuste preestablecido de fábrica.

Importante: ¡guarde sus datos antes de continuar!

Todas las funciones de restauración borrarán todos los programas, Combis, Drum Kits, secuencias de onda, listas, configuración Global y otros datos de usuario en la memoria interna.
Algunas de las funciones también borran datos desde el directorio de fábrica en la unidad de disco duro, o incluso borran el disco duro completo, como se detalla a continuación.
Si tiene cualquier dato que desee mantener almacenado en el disco duro, así como los datos en memoria interna, se recomienda encarecidamente guardarlo en un disco CD-R/RW, o dispositivos USB externos, antes de continuar.
Por ejemplo, utilice los Comandos Save All o Save .PCG para guardar el contenido de la memoria interna.

Contenido de los discos accesorios

Disco 1

Este disco es sólo para el uso de la funcionalidad de restauración y no incluye datos de usuario.

Disco 2

Este es el único disco con datos de usuario, tal como se describe a continuación. Además de los datos utilizados para la funcionalidad de restauración, contiene los siguientes directorios:

• **FACTORY: Esto contiene sonidos originales de fábrica, incluyendo programas, combinaciones, secuencias de onda, Drum Kits, listas, configuración Global, etc. Estos son utilizados por la función de restauración, pero también se pueden cargar directamente en modo de disco**.

• **Licenses**: Esto contiene la licencia del software Korg KRONOS, en inglés y japonés, y las licencias de código abierto GPL y LGPL (en inglés).

• **Src**: Esto contiene el código de origen aplicable a las licencias GPL y LGPL.

• **Manuals**: Contiene documentación de KRONOS, incluyendo la Guía de operación y la Guía de parámetros, la lista de nombres de voz (VNL), etc.
• Aplicación de MIDI
• Catálogo
• Directorio de Mac: contiene configuraciones externas de KRONOS, el instalador del controlador Korg USB MIDI y el contrato de licencia de Software.
• Directorio de Windows: contiene configuraciones externas de KRONOS, el instalador del controlador Korg USB MIDI y el contrato de licencia de Software.
Nota: Únicamente el directorio de fábrica FACTORY puede utilizarse directamente en KRONOS.
Todos los archivos en los demás directorios sólo pueden leerse desde un ordenador.

Restaurar los datos de fábrica de KRONOS

Puede utilizar la función Restaurar para restaurar los sonidos de fábrica (programas, Combis, etc.), para inicializar la memoria interna o para restaurar el sistema operativo a su estado original.
Estas tres opciones no alterarán los datos de usuario almacenados en el disco, siempre y cuando no se almacenen en la carpeta de fábrica.
Si es absolutamente necesario, puede volver a formatear también todo el disco duro interno y, a continuación, restaurar el sistema operativo y los sonidos de fábrica. Esto destruirá todos los datos de usuario en el disco duro interno y puede requerir la reautorización de KRONOS antes de que se pueda volver a utilizar, así que ¡cuidado!

Para utilizar la función de restauración:

1. Desconecte todos los dispositivos USB externos de KRONOS, excepto una unidad de DVD.
Dispositivos USB externos distintos de la unidad de DVD pueden interferir con el proceso de restauración.

2. Inserte el disco de accesorio 1 en una unidad de DVD USB conectada.

3. Apague el KRONOS. Espere unos diez segundos y luego enciéndalo nuevamente.
Asegúrese de esperar durante unos diez segundos antes de encender el KRONOS.

4. Un cuadro de diálogo aparecerá.
Use los conmutadores ∧ / ∨, el dial VALUE o las Teclas numéricas 1-4 para elegir una de las opciones siguientes:
1. Format and Full Install
2. Full Install
3. Install Factory Sounds
4. Initialize Memory

Consulte a continuación para obtener una descripción completa de cada opción.
Si el disco no está formateado correctamente para el KRONOS, no se muestra el menú de arriba.
Por el contrario, se mostrará el siguiente mensaje:
"The disk is not formatted for the Kronos"
En este caso, la única opción que ofrece realizar es: format and full install.

5. Pulse el botón ENTER para llevar a cabo la función de restauración seleccionada, o presione EXIT para detener el proceso sin alterar los datos.
Después de presionar ENTER, aparecerá un mensaje “Are you sure?”.
Si está seguro de que desea continuar, presione el interruptor ENTER de nuevo.
También puede cancelar, sin alterar los datos, pulsando el botón EXIT.

6. Después de presionar ENTER, se iniciará el programa de restauración.
Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla. Se le solicitará que inserte discos DVD diferentes, dependiendo de la opción elegida en el paso 4. Cuando se solicita un disco, inserte el disco adecuado y, a continuación, presione el interruptor ENTER. Todo el proceso puede llevar algún tiempo. No toque los controles del panel frontal ni apague el sistema, mientras que la restauración está en marcha, excepto para presionar ENTRAR y EXIT según las instrucciones en pantalla.

7. Cuando finalice la operación de restauración, aparecerá el siguiente mensaje: Installation Completed!
Retire el medio de instalación y apague el sistema. Si se produce un error, verá un mensaje de error en su lugar.
En este caso, inicie de nuevo en el paso 3.

1. Formato e instalación completa: Format and Full Install

Esta opción borra completamente la unidad de disco interna y luego restaura el sistema operativo, los sonidos de fábrica y configuración, y las canciones de demostración, como se describe en "2. Instalación Completa,"a continuación.

IMPORTANTE: Normalmente, no es necesario hacer esta función, y **debe evitar el uso de esta función si es posible**. Siempre intente utilizar la opción instalación completa primero.

Sin embargo, si por alguna razón ha sido completamente dañado el disco duro interno y usando la instalación completa no soluciona el problema, esto le permitirá restaurar el disco duro a su estado inicial.

IMPORTANTE: después de usar esta función, puede que deba re-autorizar el KRONOS, tal como se describe a continuación. Si es necesario, verá un mensaje al inicio titulado “Re-authorization required.” Siga las instrucciones siguientes para re-autorizar. No podrá utilizar el KRONOS hasta que se complete la reautorización.

2. Instalación completa: Full Install

Si por alguna razón el KRONOS ya no arranca normalmente, pruebe esta opción primero.

Hace lo siguiente:

• restaura el software del sistema en el disco duro interno.

• Inicializa la memoria interna y carga datos, incluyendo precarga de fábrica original, todos programas, combinaciones, Drum Kits, secuencias de onda y configuración Global.

• Borra todos los archivos dentro del disco duro interno fábrica y luego restaura los archivos de precarga de fábrica, incluyendo el Archivo PRELOAD.PCG y las secuencias de demostración.

3. Instalar Sonidos de fábrica: Install factory sounds

Esta opción restaura los sonidos de fábrica, configuración y demostraciones en memoria y en disco, como se describe en "2. Instalación Completa," anteriormente. A diferencia de la instalación completa, sin embargo, esta opción no reemplazará el sistema operativo.

4. Inicializar Memoria: Initialize Memory

Esta opción borra todos los programas, combinaciones, Drum Kits, secuencias de onda y otros datos en la memoria interna, dejando sólo datos en blanco. Los datos de precarga de fábrica no son restaurados. A diferencia de las otras tres opciones, inicializar memoria no afecta en absoluto a los datos almacenados en discos.

Reautorizar KRONOS

KRONOS utiliza un sistema de gestión de derechos digitales para proteger sus componentes propietarios.
Después de dar formato a la unidad de disco duro interna, verá el siguiente mensaje en el inicio: Re-authorization required.
Por favor, anote el identificador público Public ID que se muestra a continuación y, a continuación, vaya a http://www.korg.com/kronos/ (si no puede acceder a Internet, póngase en contacto con su distribuidor Korg.)
Siga las instrucciones del sitio Web para obtener el archivo de reautorización y copiarlo a un dispositivo USB.
Inserte el dispositivo USB y presione <ENTER>
Public ID: nn nn nn nn nn nn nn nn (donde nn son caracteres 0-9 y a-f)

Para reautorizar el sistema:

1. Después de usar la función de "Format and Full Install", apague el KRONOS.
En el arranque, la pantalla LCD mostrará un "identificador público." "Public ID."
Se trata de un identificador único, como un nombre muy específico; es diferente para cada KRONOS.

2. Escriba el ID público que se muestra en la parte inferior de la pantalla.
Asegúrese de haberlo copiado con precisión.
El ID público es de 16 caracteres y utiliza sólo los caracteres 0-9 y a-f.

3. Apague el sistema. Deberá completar el proceso de reautorización antes de utilizar KRONOS.

4. Vaya a http://www.korg.com/kronos/ y siga las instrucciones para descargar el archivo.
O: si no tiene acceso a Internet, póngase en contacto con su distribuidor Korg. Al ponerse en contacto con su distribuidor Korg, hágales saber que necesita para re-autorizar su KRONOS y déles el ID público que escribió en el paso 2. Puede encontrar información de contacto para todos los distribuidores de Korg, en todo el mundo, en el sitio Web de Korg:
http://www.korg.co.jp/English/index.html
Una vez que tenga el archivo, mediante descarga o de su distribuidor Korg:

5. Copie el archivo en el nivel raíz de un dispositivo de almacenamiento USB.
No lo ponga dentro de un directorio o carpeta.

6. Encienda el KRONOS y espere a que aparezca la pantalla de "Reauthorization required".

7. Conecte el dispositivo USB a KRONOS.

8. Presione ENTER.
El sistema buscará el archivo de autorización en el dispositivo USB.
Cuando se encuentra el archivo, la última línea de la pantalla mostrará el siguiente mensaje: Re-authorization file found. Press <ENTER> to install.
Si no encuentra un archivo válido, en su lugar se mostrará el siguiente mensaje: Re-authorization file not found. Press <ENTER> to continue.
Si aparece este mensaje, asegúrese de que el archivo se encuentra en el directorio raíz del dispositivo USB, y que no ha cambiado su nombre (debe ser 14 caracteres, seguido por el sufijo ".reauth").
Una vez que haya comprobado el nombre de archivo y la ubicación, intente iniciar nuevamente el paso 6.

9. Presione ENTER para iniciar la reautorización.
Cuando finalice la autorización, la última línea de la pantalla cambiará al siguiente mensaje: Re-authorization successful! Please turn off power, wait, and turn on again.

10 Apague la unidad, espere 10 segundos y, a continuación, enciéndala nuevamente.
Su KRONOS está ahora autorizado y listo para usar.

AVISO IMPORTANTE A LOS CONSUMIDORES

Este producto ha sido fabricado bajo estrictas especificaciones y voltajes requeridos en el país en el cual será vendido. Si ha comprado este producto por Internet, por correo y/o por venta telefónica, debe usted verificar que este producto está fabricado para ser usado en el país en el que usted reside.

AVISO: El uso de este producto en un país distinto para el cual está destinado puede resultar peligroso y puede invalidar la garantía del fabricante o del distribuidor. Por favor guarde siempre su recibo o factura como prueba de compra; de lo contrario su producto puede quedar fuera de la garantía del fabricante o del distribuidor.

KORG INC.
4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan

© 2011 KORG INC.