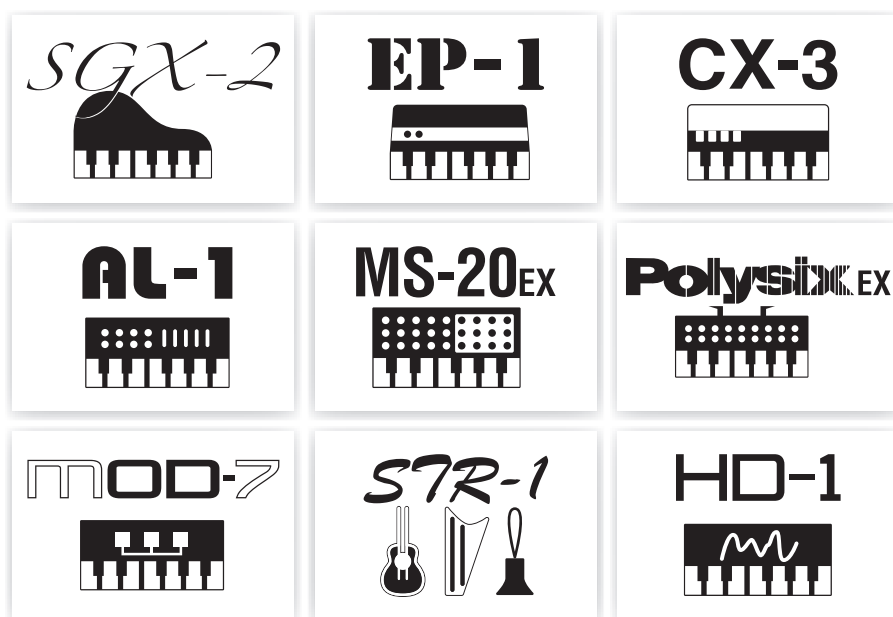


KRONOS

MUSIC WORKSTATION

Manual del Usuario



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.



KORG

Acerca de este manual

Manuales de usuario y forma de utilizarlos

Referencias a diferentes modelos KRONOS

Estos manuales se aplican a todos los modelos KRONOS que ejecutan el software versión 3.2 o posterior, referidos colectivamente como “el KRONOS”. Las ilustraciones del panel frontal y del panel posterior muestran el KRONOS3-61.

El banco y el número de programas y combinaciones corresponden a los del Nuevo KRONOS (KRONOS3-61/73/88).

Tres manuales

KRONOS incluye tres manuales del usuario:

- Guía de inicio rápido (material impreso y datos en PDF)
- Guía de funcionamiento (PDF)
- Lista de nombres de voces (PDF)

Solo se proporciona la Guía de inicio rápido en formato impreso.

Puede descargar la versión en PDF del Manual del usuario desde el sitio web de Korg.

https://www.korg.com/kronos3_manual_pdf/

También puede presionar el botón AYUDA de su KRONOS y, a continuación, el botón Información manual de la pantalla para ver y escanear el código 2D del vínculo mostrado anteriormente.

- * KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) Technology es una licencia de Stephen Kay protegida por U.S. Patents 6,084,171, 6,087,578, 6,103,964, 6,121,532, 6,121,533, 6,326,538, 6,639,141, 7,169,997 y 7,342,166.
- * KARMA® y el logotipo de KARMA son marcas comerciales registradas y Kay Algorithmic Realtime Music Architecture, Generated Effect (GE), Melodic Repeat, Direct Index, Manual Advance, SmartScan, Freeze Randomize, Random Capture, Random FF/REW y Scene Matrix son marcas comerciales de Stephen Kay, Karma-Lab LLC. Este manual es copyright ©1994–2014 de Korg Inc. y Stephen Kay. Todos los derechos reservados.
- * Las capturas de pantalla del software KARMA que aparecen en esta guía son ©1994–2014 de Stephen Kay, Karma Lab LLC. Usadas con permiso. Todos los derechos reservados.
- * KARMA Technology puede visitarse en Internet: www.karma-lab.com.
- * Linux es una marca comercial o una marca comercial registrada de Linus Torvalds en los Estados Unidos y otros países.
- * Los nombres de empresas, nombres de productos y nombres de formatos, etc., son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.

Convenciones de este manual

Abreviaturas para los manuales: GIR, MU, VNL

En la documentación, referencias a los manuales se abrevian como sigue.

GIR: Guía de inicio rápido

MU: Manual de Usuario

VNL: Voice Name List (Lista de nombres de voces)

Símbolos , , Nota, Consejos

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

Ejemplos de visualización en pantalla

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

Explicaciones relacionadas con MIDI

CC# es la abreviatura para Número de cambio de control.

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

Contenido

Acerca de este manual.....	iii

Introducción al KRONOS 1

Paneles frontal y posterior..... 1

Panel frontal	1
Panel posterior.....	8
Interfaz de usuario TouchView.....	11

Información Básica..... 14

Acerca de los modos del KRONOS	14
Acerca de la memoria PCM del KRONOS.....	17
Acerca de la polifonía	17
Operaciones básicas	18

Configuración 21

Conexión/desconexión de la alimentación	21
Conexiones	22

Toque y edición de programas.....27

Toque de programas 27

Selección de programas	27
Utilización de controladores	31
Utilización de los pads de acordes	35
Utilización del modo Chord (Acorde)	36

Edición fácil de programas..... 39

Ediciones rápidas utilizando los mandos, deslizadores, y conmutadores	39

Quick Layer/Split (Capa/División Rápida) 43

Ejemplo de Capa Rápida: adición de cuerdas al sonido de piano	44
Ejemplo de División Rápida: adición de bajo de mano izquierda a un piano	45

Edición detallada de programas..... 47

Edición de programas de HD-1.....	47
Utilización de LFOs y envolventes (EGs)	50
Utilización de fuente de modulación alternativa (AMS) y los mezcladores de AMS.....	51
Control de pitch.....	52
Utilización de filtros	53
Utilización de la sección del amplificador	56
Utilización de EXi.....	58
Utilización de síntesis vectorial	60
Efectos.....	62
Importación automática de un programa al modo Secuenciador.....	62

Toque y edición de combinaciones....63

Toque de combinaciones 63

Selección de combinaciones	63

Edición fácil de combinaciones..... 66

Cambio de programas dentro de una combi	66
Ajuste de la mezcla	66
Edición fácil de KARMA	67

Quick Layer/Split (Capa/División Rápida) 68

Ejemplo de Capa Rápida: adición de cuerdas Combinación de piano	68
Ejemplo de División Rápida: adición de un sintetizador solista a una Combinación	70

Edición detallada de combinaciones..... 72

Descripción general de combinación	72
Capas, divisiones, y conmutadores de velocidad	73
Ajustes de MIDI	74
Alteración de programas para que encajen dentro de una combinación.....	75
Edición de programas desde dentro de una combinación o canción.....	76
Efectos	78
Importación automática de una combinación al modo Secuenciador	78
Almacenamiento de sus ediciones	78

Creación de canciones (modo Secuenciador).....79

Descripción general del secuenciador 79

Acerca del secuenciador del KRONOS	79
Estructura del modo Secuenciador.....	79

Reproducción de canciones 82

Reproducción	82
Superficie de control en el modo Secuenciador.....	84

Grabación MIDI 86

Preparativos para la grabación	86
Grabación MIDI en tiempo real	88
Grabación por pasos MIDI.....	91
Grabación del sonido de una combinación o programa.....	92
Grabación de múltiples pistas MIDI desde un secuenciador externo	94
Grabación de eventos exclusivos del sistema.....	95
Grabación de patrones	96
Otras formas de grabar	98

Grabación de audio.....99

Descripción general de la grabación de audio	99
Ajustes de entrada de audio y selección de la fuente de grabación.....	100
Procedimiento de grabación.....	103
Otras variaciones de grabación de pistas de audio.....	109
Colocación de un archivo WAVE en una pista de audio	111

Edición de canciones 113

Canciones	113
Pistas MIDI.....	113
Común a pistas MIDI y pistas de audio	114
Pistas de audio	115

Utilización de RPPR (Reproducción/ grabación de patrón en tiempo real).....116

Creación de datos de RPPR	116
Reproducción con RPPR	117

Grabación de una interpretación con RPPR	117
Muestreo en el modo Secuenciador	119
Almacenamiento de su canción	120
Otras notas sobre el modo Secuenciador	121
Formatos de archivo del secuenciador	
del KRONOS	121
Función de comparación	121
Protección de la memoria	122
Acerca de MIDI	122
Set Lists	123
Descripción general de Set List	123
Selección y toque de sonidos	124
Selección de Set Lists	124
Selección de ranuras	125
Utilización del bloc de comentarios	126
Edición de Set Lists	127
Selección y reorganización de sonidos	127
Edición detallada de Set List	128
Set Lists y superficie de control	130
Transiciones suaves de sonido	132
Descripción general	132
Utilización de transiciones suaves de sonido	132
Muestreo	
(Sistema de muestreo abierto)	135
Descripción general de muestreo	135
Acerca del muestreo en el KRONOS	135
Preparativos para muestreo	138
Ajustes de audio	138
Muestreo y edición en el modo Muestreo	144
Creación de índices multimuestras y muestreo–	
P0: Recording	145
Ejemplos básicos de muestreo	147
Edición de bucles	151
Utilización de Time Slice	153
Edición de la forma de onda de la muestra	156
Edición de multimuestras	157
Muestreo desde un CD de audio	158
Almacenamiento, conversión a programas, y	
comparación	159
Muestreo en los modos Programa y	
Combinación	160
Descripción general	160
Remuestreo de una frase de KARMA en el modo	
Programa	160
Configuración de muestreo automático	161
Mezcla de una frase de batería de KARMA con	
una entrada de guitarra en directo,	
y muestreo del resultado	161
Muestreo de una guitarra desde las entradas de audio,	
mientras escuche una frase de batería de KARMA ...	162
Muestreo en el modo Secuenciador	163
Muestreo en pista	163
Remuestreo de una canción para crear un archivo	
WAVE	164

Bancos de muestras de usuario	166
Descripción general	166
Almacenamiento de bancos de muestras de usuario ...	166
Carga de bancos de muestras de usuario	168
Edición de bancos de muestras de usuario	169
IDs de bancos de muestras de usuario y	
limitaciones	170

Ajustes globales, secuenciador de ondas, conjuntos de batería

Descripción general del modo Global	171

Ajustes globales	172
Configuración básica	172
Ajustes globales de audio	174
Ajustes de MIDI	175
Ajustes de pedales y otros controladores	176
Creación de escalas de usuario	177
Establecimiento de nombres de categorías para	
programas, combinaciones, y KARMA	177

Carga automática de datos de muestras

Utilización de la lista KSC Auto-Load para	
seleccionar qué muestras cargar	178
Creación y almacenamiento de archivos .KSC	179

Conexión a ordenadores a través de Ethernet USB y FTP

Utilización de secuencias de ondas

Descripción general de secuencias de ondas	182
Conceptos básicos de programación	182
Ajuste del sonido de un paso individual	183
Utilización de secuencias de ondas rítmicas	185
Creación de timbres en evolución suaves	187
Modulación de secuencias de ondas	188
Almacenamiento de secuencias de ondas	189

Utilización de conjuntos de batería

Descripción general de conjunto de batería	190
Antes de comenzar a editar	190
Edición de conjuntos de batería	191
Almacenamiento de conjuntos de batería	193

Carga y almacenamiento de datos, y creación de CDs

Almacenamiento de datos

Descripción general	195
Escritura en la memoria interna	196
Almacenamiento en discos, CDs, y soportes USB. ...	200

Carga de datos desde el disco

Carga de canciones, sonidos, muestras,	
y GEs de KARMA juntos	204
Carga de bancos individuales desde	
un archivo .PCG	207
Carga de datos por elemento o banco individual ...	208
Carga de las muestras requeridas por programas o	
combinaciones	209
Reasignación automática de referencias a programas	
de fábrica para antiguos archivos de sonido	210

Creación y reproducción de CDs de audio 211

- Creación de CDs de audio. 211
- Reproducción de CDs de audio. 213

Otras operaciones de disco 214

- Establecimiento de la fecha y la hora 214

Utilización de efectos 215

Descripción general de efectos 215

- Conceptos básicos sobre efectos 215
- Entrada/salida de efectos 216
- Efectos en cada modo 216

Selección y enrutamiento de efectos 218

- Utilización de efectos en programas 218
- Utilización de efectos en combinaciones y canciones 220
- Utilización de efectos en el modo Muestreo 222
- Utilización de efectos con las entradas de audio 223

Edición detallada de efectos 225

- Modulación dinámica (Dmod) 225
- MIDI/Tempo Sync 225
- Common FX LFO 226
- Preajustes de efectos 227

Utilización de KARMA 229

Descripción general - ¿Qué es KARMA? 229

- Estructura de KARMA 229

Interpretación con KARMA 233

- Interpretación con KARMA en el modo Programa 233
- Interpretación con KARMA en el modo Combinación 236

Edición de KARMA 239

- Edición de KARMA en el modo Programa 239
- Edición de KARMA en el modo Combinación 243

Utilización de KARMA en el modo Secuenciador 248

- Configuración automática de canción 248
- Grabación utilizando KARMA (grabación de una sola pista) 249
- Grabación multipista utilizando los ajustes copiados de una combinación 250

Sincronización de KARMA 251

- Conceptos básicos sobre sincronización 251
- Parámetro "Quantize Trigger" 251
- Modo seguidor MIDI 252
- Operación maestra 252

Utilización de la pista de batería 253

Descripción general 253

- ¿Qué es pista de batería? 253

Interpretación con la pista de batería 254

- Utilización de la pista de batería en el modo Programa 254

- Utilización de la pista de batería en el modo Combinación 256

Ajustes de pista de batería 257

- Ajustes de pista de batería en el modo Programa 257
- Ajustes de pista de batería en el modo Combinación 258
- Ajustes de pista de batería en el modo Secuenciador 258
- Utilización conjunta de KARMA y la pista de batería 259
- Sincronización de la pista de batería 260

Creación de patrones de pistas de batería 261

- Preparación de un patrón de usuario 261
- Conversión de un patrón de secuenciador en un patrón de pista de batería 261

Apéndices 263

Solución de problemas 263

- Fuente de alimentación 263
- Pantalla LCD 263
- Entrada y salida de audio 264
- Programas y combinaciones 265
- Canciones 266
- Set Lists 267
- Muestreo 268
- KARMA 269
- Pista de batería 269
- Vector 269
- Conjuntos de batería 269
- Secuencias de ondas 270
- Efectos 270
- MIDI 270
- Discos, CDs, y soportes USB 270
- Otros problemas 271

Mensajes de error y confirmación 272

- A (ADC—Are You Sure) 272
- B (Buffer) 272
- C (Can't calibrate—Completed) 272
- D (Destination—Disk) 273
- E (Error—Exceeded) 274
- F (File—Front) 275
- H 276
- I (Illegal—Index) 276
- K 277
- M (Master—Multisample) 277
- N (No data—Not enough song memory) 278
- O (Obey copyright rules—Oscillator) 280
- P (Pattern—Program) 280
- Q (Quick Layer/Split function) 281
- R (Rear sample—Root) 281
- S (Sample—Source) 281
- T (The clock—/This file was-) 282
- U (Unable to create directory—USB Hub) 283
- W (Wave) 283
- Y (You) 283

Información sobre discos y soportes 284

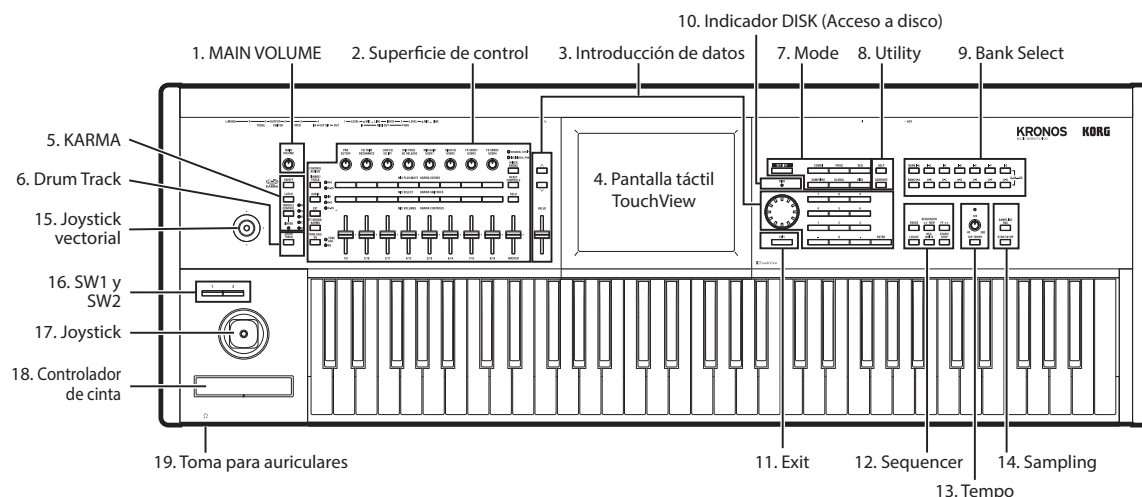
- Tipos de soportes admitidos por el KRONOS 284

Operaciones que el KRONOS puede realizar en soportes	284
Restablecimiento de los ajustes de fábrica	285
Especificaciones	286
MIDI Implementation Chart.	292

Introducción al KRONOS

Paneles frontal y posterior

Panel frontal



1. Mando MAIN VOLUME (Volumen principal)

Ajusta el volumen de las salidas de audio izquierda/derecha principales, así como el volumen de la toma para auriculares.

No afecta ninguna de las otras salidas, incluyendo la S/P DIF, las salidas individuales 1-4, o la salida USB.

2. Superficie de control

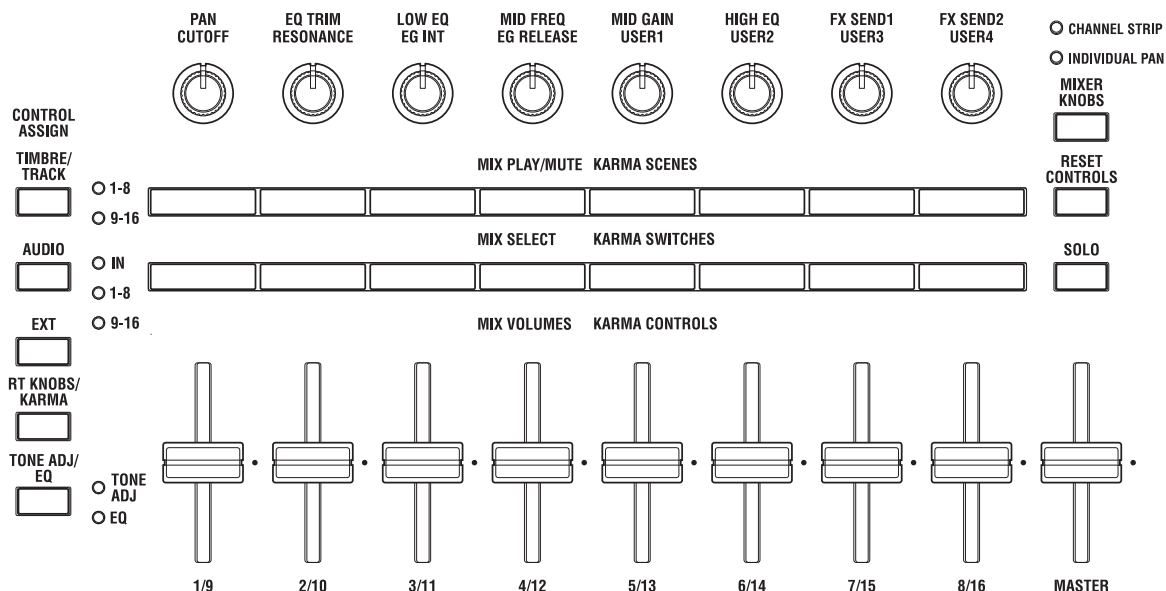
La superficie de control es un juego de 9 deslizadores, 8 mandos, y 16 conmutadores situados a la izquierda de la pantalla LCD. Parece un mezclador, pero también puede realizar una variedad de cosas como editar sonidos, controlar KARMA, y enviar mensajes MIDI a dispositivos externos. Puede cambiar entre las distintas funciones con toda libertad sin perder ninguna de sus ediciones.

Botones CONTROL ASSIGN (Asignación de control)

Tal y como se explica más adelante, puede utilizar los botones CONTROL ASSIGN del panel frontal para cambiar entre las distintas funciones de la superficie de control. También puede ver y editar los ajustes de la superficie de control en la pantalla LCD (página P0- Control Surface en cada modo).

TIMBRE/TRACK (Timbre/pista)

TIMBRE/TRACK le permite utilizar la superficie de control para ajustar el volumen, panorámica, ecualización, y niveles de envío para OSC 1/2, EX1 1/2, o la pista de batería en el modo Programa, la multimuestra actual en el modo Muestreo, 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 actualmente está editando timbres (o pistas) 1-8 o 9-16; pulse el botón **TIMBRE/TRACK** para cambiar entre los dos.

Si cambia a uno de los otros modos Asignación de control, y vuelve a **TIMBRE/TRACK**, regresará automáticamente al grupo previamente seleccionado (1-8 o 9-16).

AUDIO (Audio)

AUDIO le permite utilizar la superficie de control para ajustar el volumen, estado de reproducción/silenciamiento, solo, panorámica, y niveles de envío de las entradas de audio analógicas, S/P DIF, y USB. En el modo Secuenciador, puede escoger si quiere controlar las pistas de audio 1-8 (HDR 1-8) o 9-16 (HDR 9-16).

Al igual que con **TIMBRE/TRACK**, si cambia a uno de los otros modos Asignación de control, y vuelve a **AUDIO**, regresará automáticamente al grupo previamente seleccionado (entradas HDR 1-8 o HDR 9-16).

EXT (Externo)

EXT le permite utilizar la superficie de control para transmitir mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos.

RT KNOBS/KARMA (Mandos en tiempo real/KARMA)

RT KNOBS/KARMA le permite modular sonidos y efectos con los mandos, y controlar el KARMA con los deslizadores y los conmutadores.

TONE ADJ/EQ (Ajuste de tono/ecualización)

TONE ADJ (ajuste de tono) le proporciona acceso práctico a la edición de sonido, utilizando los deslizadores, mandos, y conmutadores. En los modos Combinación y Secuenciador, también le permite editar programas en el contexto de la combinación o la canción, sin cambiar los datos del programa originales.

EQ solamente está disponible en 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 principales (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF, y USB).

Puede utilizar este ecualizador para compensar el ambiente acústico de un club específico u otro lugar de interpretación. Los deslizadores están asignados a las nueve bandas del ecualizador para poder realizar ajustes rápidos e intuitivos.

Botón MIXER KNOBS (Mandos del mezclador)

Esto solamente se aplica cuando **CONTROL ASSIGN** está establecido a **TIMBRE/TRACK** o a **AUDIO**. Cambia los mandos entre control de la panorámica de todos los canales o el control de la panorámica, ecualización, y envíos del canal actualmente seleccionado.

Botón RESET CONTROLS (Restablecer controles)

Esta función le permite restablecer Vector Joystick (joystick vectorial) a la posición central, o restablecer cualquiera de los deslizadores, mandos, o conmutadores de la superficie de control a su valor almacenado.

Para restablecer un único control, mantenga pulsado **RESET CONTROLS** y después mueva un deslizador o mando de la superficie de control, pulse uno de los botones de la superficie de control, o mueva el Vector Joystick.

Para restablecer forma simultánea todos los deslizadores, mandos, y conmutadores del modo **CONTROL ASSIGN** actual, mantenga pulsado **RESET CONTROLS** y después pulse de nuevo el botón de **CONTROL ASSIGN** actualmente iluminado.

También puede restablecer todos los deslizadores y conmutadores del módulo KARMA manteniendo pulsado **RESET CONTROLS** y pulsando después el botón KARMA MODULE CONTROL. De forma similar, para restablecer una única escena de KARMA, mantenga pulsado **RESET CONTROLS** y pulse cualquier botón SCENE.

Finalmente, también puede utilizar esto para eliminar todos los solos manteniendo pulsado **RESET CONTROLS** y pulsando después el botón SOLO.

Botón SOLO (Solo)

Esto solamente se aplica cuando **CONTROL ASSIGN** está establecido a **TIMBRE/TRACK** o a **AUDIO**. Cambia los botones **SELECT** entre la selección de oscilador, timbre, pista, o entrada de audio (cuando **SOLO** está desactivado) actuales o poner en solo el canal (cuando **SOLO** está activado).

3. Introducción de datos

Cuando haya seleccionado un parámetro en la pantalla TouchView, podrá editarlo utilizando cualquiera de los cuatro controles de introducción de datos en el panel frontal:

- El deslizador VALUE
- Los botones de aumento $\wedge$ y reducción $\vee$
- El dial VALUE
- El teclado numérico

Deslizador VALUE (Valor)

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

También puede usar el deslizador VALUE como fuente de modulación, pero solamente cuando se cumpla lo siguiente:

- Está en la página principal P0 en del modo Programa, y ha seleccionado el nombre grande del programa, o
- Está en la página P0– Prog Select/Mixer del modo Combinación, y ha seleccionado el nombre grande de la combinación.
- Está en la página P0-Play de Set List.

Solamente en estos casos, el deslizador VALUE envía MIDI CC#18, y puede utilizarse como fuente de modulación.

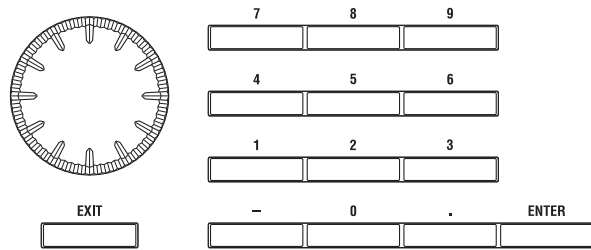
Botones Inc $\wedge$ y Dec $\vee$

Se utilizan para aumentar (Inc) o reducir (Dec) el valor del parámetro en pasos individuales. Son útiles para ajustar los parámetros correctamente.



Dial VALUE (Valor)

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



Botones 0-9, -, ., y ENTER (Introducir)

Estos botones son útiles cuando sabe el valor exacto que se desea introducir. Utilice los botones 0-9, - y el botón decimal (.) para introducir el valor, y después pulse el botón ENTER para confirmar la introducción.

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

Funciones especiales del botón ENTER

ENTER tiene algunas funciones especiales cuando se pulsa en combinación con otros botones.

Cada vez que un parámetro de la pantalla le permita introducir una nota musical (como G4 o C#2), o un nivel de velocidad, podrá introducir la nota o velocidad directamente manteniendo pulsado ENTER a la vez que toca una nota en el teclado.

Manteniendo pulsado el botón ENTER mientras pulse un botón numérico (0-9), podrá seleccionar los diez primeros comandos de menú de la página actual.

En los modos Programa y Combinación, puede mantener pulsado el botón ENTER y pulsar el botón SEQUENCER REC/WRITE para utilizar la función Auto Song Setup (Configuración automática de canción). Esto importa el programa o la combinación actual en el modo Secuenciador para lograr una grabación rápida y fácil.

Puede utilizar ENTER para saltar a las páginas de edición de un programa desde dentro de una combinación o canción, sin dejar de oír todos los demás timbres o pistas. Para hacerlo, vaya a la página Prog Select/Mixer, mantenga pulsado el botón ENTER, y toque el campo de selección de programa en la pantalla. Para más información, consulte "Edición de programas desde dentro de una combinación o canción" en la página 76.

4. Pantalla táctil TouchView

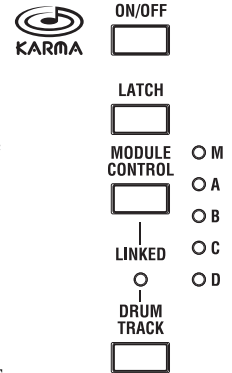
El KRONOS se caracteriza por nuestra exclusiva interfaz gráfica TouchView, basada en una pantalla LCD táctil.

Si toca los objetos que aparecen en la pantalla LCD, puede seleccionar páginas, ajustar valores de parámetros, mover deslizadores y mandos, introducir texto, conectar cables de interconexión virtuales, y más.

5. Botones de KARMA

KARMA son las siglas de "Kay Algorithmic Realtime Music Architecture" (Arquitectura de música en tiempo real algorítmica de Kay). Es una herramienta de grabación e interpretaciones en vivo inmensamente poderosa, que puede proporcionar una amplia gama de efectos musicales, incluyendo:

- Arpegiación
- Grooves de batería e instrumentos
- Gestos de CC complejos (como si se estuviera moviendo automáticamente mandos y joysticks por usted)
- Generación de frases musicales
- Efectos de producción de danza "gated" y "chopped"
- Cualquier combinación de lo anterior
- ...y mucho más.



Botón ON/OFF (Activar/desactivar)

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

Botón LATCH (Enclavar)

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

Esto es conveniente cuando, por ejemplo, desea tocar por encima de un groove generado por KARMA.

Botón MODULE CONTROL (Control de módulos)

En los modos Combinación y Secuenciador, KARMA tiene cuatro módulos independientes, cada uno de los cuales puede generar un efecto musical diferente. Cuando se utilizan para controlar KARMA, los deslizadores y conmutadores de la superficie de control tienen cinco capas de profundidad: una para cada módulo (A-D), y una capa maestra que controla simultáneamente parámetros seleccionados de todos los módulos.

El botón MODULE CONTROL selecciona si los deslizadores, conmutadores, y escenas de KARMA controlarán de forma independiente un módulo solamente o la capa maestra. En el modo Programa, solamente está disponible un único módulo, y la capa maestra se utiliza para controlarlo; no es posible seleccionar otros ajustes.

6. Drum Track (Pista de batería)

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

Dependiendo de varios ajustes, la pista de batería puede empezar a reproducirse inmediatamente, o esperar a que se empiece a tocar el teclado. Si el LED del botón parpadea, significa que está esperando a que se interprete.

LED LINKED (Vinculado)

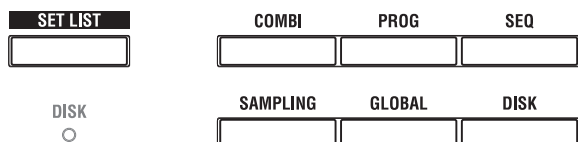
Si el LED LINKED y los conmutadores KARMA ON/OFF del panel frontal están iluminados, KARMA se iniciará y se detendrá junto con la pista de batería. Para más información,

consulte “Utilización conjunta de KARMA y la pista de batería” en la página 259.

7. Botones MODE (Modo)

El KRONOS posee siete modos de operación diferentes, cada uno de ellos optimizado para un juego específico de funciones. Estos botones seleccionan el modo actual.

Cada botón tiene un LED que se ilumina para mostrar el modo que se ha seleccionado.



Botón SET LIST (Lista de canciones a tocar)

Esto selecciona el modo Set List. Las Set Lists facilitan la reproducción y organización de cualquiera de los sonidos cargados en el KRONOS, independientemente del banco en el que estén almacenados o de si son programas, combinaciones, o incluso canciones.

Botón COMBI (Combinación)

Selecciona el modo Combinación, para reproducir y editar divisiones y capas de programas complejos.

Botón PROG (Programa)

Selecciona el modo Programa, para reproducir y editar sonidos básicos.

Botón SEQ (Secuenciador)

Selecciona modo Secuenciador, para grabar, reproducir, y editar pistas de audio y MIDI.

Botón SAMPLING (Muestreo)

Selecciona modo Muestreo, para grabar y editar muestras y multimuestras de audio.

Botón GLOBAL (Global)

Selecciona el modo Global, para realizar generales, editar secuencias de ondas y conjuntos de batería, y más.

Botón DISK (Disco)

Selecciona el modo Disco, para almacenar y cargar datos a y desde el disco interno o dispositivos de almacenamiento externos USB 2.0. También puede crear CDs de audio utilizando una unidad USB de CD-R (no incluida).

8. Botones UTILITY (Utilidad)

Botón HELP (Ayuda)

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

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

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

Mientras la página de ayuda está en la pantalla, se puede tocar a cualquiera de los enlaces de la pantalla (texto

HELP



COMPARE



resaltado en azul) para obtener más información. Puede desplazarse por el texto utilizando las barras de desplazamiento de la pantalla, pulsando los botones de aumento y reducción, o girando el dial VALUE.

La parte superior de la página de ayuda tiene enlaces “migas de pan”, que muestran la jerarquía de páginas por encima de la actual. Toque cualquiera de estos enlaces para saltar a la página correspondiente.

Los botones de retroceso y avance funcionan como los botones similares en un navegador web estándar. Si utiliza enlaces para saltar entre páginas, puede utilizar los botones de avance y retroceso para moverse por las páginas que ya haya visitado.

La página Contents le permite acceder a cualquier parte del sistema de ayuda, incluyendo casi todo el texto y gráficos de la Manual de Usuario. Index contiene una lista más corta de enlaces a artículos importantes.

También puedes presionar el botón HELP en el KRONOS y luego el botón Manual Info en la pantalla para ver el código 2D de la página de descarga de manuales en PDF en el sitio web de KORG.

Para cerrar la pantalla de ayuda, simplemente pulse de nuevo el botón HELP, o pulse el botón **Done** de la pantalla.

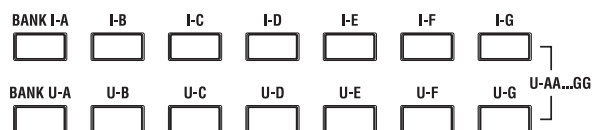
Botón COMPARE (Comparar)

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

9. Botones BANK SELECT (Selección de banco)

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

Para seleccionar los bancos de programas U-AA...GG, pulse simultáneamente los botones INT y USER. Por ejemplo, para seleccionar USER-DD, pulse ID y UD.



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

En el modo Combinación, estos botones tienen dos funciones:

- Cuando esté seleccionando combinaciones, eligen el banco de combinación.
- Cuando esté asignando un programa a un timbre dentro de la combinación, seleccionan el banco de programas.

En el modo Secuenciador, cuando seleccione el nombre de programa de la pista, estos botones cambiarán el banco de programas.

Bancos General MIDI

La selección de bancos de programas General MIDI es un poco diferente de la selección de otros bancos. Cada vez que pulse el botón INT-G, el banco pasará al banco siguiente

GM(2) o banco de batería de GM en el orden siguiente: G, g(1), g(2)–g(8), g(9), g(d), G, g(1), etc.

¿Qué hay en cada banco?

Para los detalles sobre el contenido de los bancos de programas, consulte “Contenido de los bancos de programas” en la página 27. Para los detalles sobre los bancos de combinación, consulte “Contenido de los bancos de combinaciones” en la página 63.

10. Indicador DISK (Acceso a disco)

Este LED se ilumina cuando el disco interno está almacenando o leyendo datos.

- ⚠ No desconecte nunca la alimentación mientras el LED esté iluminado. Esto podría provocar que se perdiera una parte o la totalidad de los datos del disco, o podría provocar un funcionamiento incorrecto, como por ejemplo daños en el disco.

11. Botón EXIT (Salir)

Este botón permite volver fácilmente a la página principal del modo actual:

- Púlselo una vez para ir a la ficha previamente seleccionada de la página principal P0.
- Púlselo otra vez para ir a la primera ficha de la página principal P0 (como la página principal Program Play). Si usted había seleccionado previamente un parámetro en esta página, se seleccionará tal parámetro.
- Púlselo una tercera vez para seleccionar el parámetro principal de la página P0, como el nombre del programa en el modo Programa.

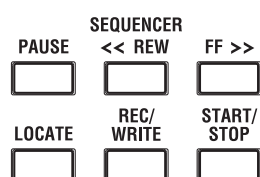
Tanto si está en el modo Programa, combinación, o Secuenciador, al pulsar EXIT tres veces (o menos), volverá a la selección de programa/combinación/canción, donde puede utilizar inmediatamente las teclas numéricas o los conmutadores $\wedge/\vee$ para seleccionar un programa, una combinación, o una canción.

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

12. Botones SEQUENCER (Secuenciador)

La mayoría de botones de esta sección solamente se aplican al modo Secuenciador y, en los modos Disco y Muestreo, se aplican a la reproducción del CD de audio de una unidad de USB CD conectada.

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



Botón PAUSE (Pausa)

En el modo Secuenciador, este botón pone en pausa la reproducción de la canción. Cuando esté en pausa, se

iluminará el LED del botón. Pulse PAUSE de nuevo para reanudar la reproducción y el LED se apagará.

En los modos Disco y Muestreo, este botón pone en pausa la reproducción del CD de audio.

Botón <<REW (Rebobinado)

En el modo Secuenciador, cuando la canción se está reproduciendo o está en pausa, este botón rebobinará la canción. Si mantiene pulsado el botón, se iluminará el LED, y se rebobinará la reproducción. (El rebobinado está inhabilitado durante la grabación, y cuando la canción está detenida.)

En los modos Disco y Muestreo, este botón rebobina el CD de audio.

Botón FF>> (Avance rápido)

En el modo Secuenciador, cuando la canción se está reproduciendo o está en pausa, este botón avanzará rápidamente la canción. Si mantiene pulsado el botón, el botón se iluminará, y la reproducción avanzará rápidamente. (El avance rápido está inhabilitado durante la grabación, y cuando la canción está detenida.)

En los modos Disco y Muestreo, este botón hace avanzar rápidamente el CD de audio.

Botón LOCATE (Localizar)

En el modo Secuenciador, este botón avanzará o rebobinará la canción al punto de localización especificado. Esto le permite saltar inmediatamente a cualquier punto de la canción actual. El punto de localización predeterminado es el primer pulso del compás 1.

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

Botón REC/WRITE (Grabación/escritura)

En el modo Secuenciador, al pulsar este botón el sistema entrará en el modo de preparado para grabar. Una vez esté en el modo de preparado para grabar (indicado por el LED iluminado del botón), puede empezar a grabar pulsando el botón SEQUENCER START/STOP. Para más información, consulte “Grabación MIDI en tiempo real” en la página 88.

En los modos Programa, Combinación, Set List, y Global, al pulsar REC/WRITE se abrirá el cuadro de diálogo Save para almacenar. Para más información, consulte “Escritura en la memoria interna” en la página 196, y “Utilización del botón SEQUENCER REC/WRITE” en la página 197.

En los modos Programa y Combinación, puede mantener pulsado el botón ENTER y pulsar el botón SEQUENCER REC/WRITE para utilizar la función Auto Song Setup (Configuración automática de canción). Esto importa el programa o la combinación actual en el modo Secuenciador para lograr una grabación rápida y fácil.

Botón START/STOP (Inicio/detención)

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

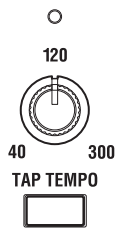
En los modos Disco y Muestreo, este botón inicia y detiene la reproducción del CD de audio.

13. Controles TEMPO (Tempo)

Mando TEMPO (Tempo)

Este mando ajusta el tempo del KRONOS como un todo, incluyendo canciones, KARMA, la pista de batería, LFOs con tempo sincronizado y retardos BPM, y los secuenciadores por pasos de EXi.

El LED se iluminará a intervalos de negras según el tempo actual.



Nota: Si el parámetro **MIDI CLOCK** de la página GLOBAL MIDI está establecido a **External MIDI or USB**, o si está establecido a **Auto** y se está recibiendo actualmente una señal de reloj, el mando TEMPO el botón TAP TEMPO no tendrán ningún efecto.

Botón TAP TEMPO (Tempo de toque)

Este botón le permite introducir tempos tocando simplemente el botón con un dedo. Puede utilizarlo de forma intercambiable con el “Mando TEMPO (Tempo)” abajo. Dos toques son suficientes para cambiar el tempo; para una mayor precisión, puede continuar tocando, y el tempo se promediará en los 16 toques más recientes.

Por ejemplo, puede utilizar TAP TEMPO para controlar el tempo de KARMA:

1. En el modo Programa o modo Combinación, inicie KARMA.

Active el conmutador KARMA ON/OFF, y toque una tecla o un parche. Si activa el conmutador LATCH, KARMA continuará reproduciendo incluso aunque levante sus manos.

2. Pulse ligeramente el botón TAP TEMPO varias veces con el tempo deseado.

Observe que “♪ =” en la esquina superior de la derecha de la pantalla LCD cambiará para indicar el nuevo tempo.

Si pulsa el botón TAP TEMPO a intervalos más cortos, el tempo de reproducción será correspondientemente más rápido.

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

14. Botones SAMPLING (Muestreo)

Botón REC (Grabación)

En los modos Muestreo, Programa, Combinación, y Secuenciador, al pulsar este botón el sistema entra en el modo de preparado para el muestreo inicial. Se iluminará el LED del botón.

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



Botón START/STOP (Inicio/detención)

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

- Si **Trigger** está establecido a **Sampling START SW**, el muestreo empezará inmediatamente.
- Si **Trigger** está establecido a **Note On**, el muestreo empezará cuando toque una nota del teclado.

- Si **Trigger** está establecido a **Threshold**, el muestreo empezará tan pronto como la fuente de audio seleccionada alcance un nivel de volumen preajustado.

En la página P1: Sample Edit del modo Muestreo, al pulsar este botón se reproducirá la muestra seleccionada.

Este botón también se utiliza para reproducir archivos WAV del disco. Puede reproducir archivos WAV en la ventana del directorio de varias páginas del modo Disco, en la página de Make Audio CD del modo Disco, en los cuadros de diálogo de edición de la pista de audio del modo Secuenciador, y en el comando del menú **Select Directory/File for Sample to Disk** en los modos Programa, Combinación, Secuenciador, y Muestreo.

15. Joystick vectorial

El joystick vectorial es un potente controlador en tiempo real. Dependiendo del programa, combinación o canción en concreto, puede modular parámetros de programa o de efectos, o ajustar los volúmenes de distintos componentes del sonido.

Para obtener más información sobre cómo funciona la síntesis vectorial, consulte “Utilización de síntesis vectorial” en la página 60.

16. SW1 y SW2 (Conmutadores 1 y 2)

Estos conmutadores de activar/desactivar pueden realizar distintas funciones, como la de modular los sonidos o bloquear los valores de modulación del joystick, de la cinta, o de la post-pulsación (aftertouch).

Además, cada uno puede funcionar como conmutador de alternancia o momentáneo. En el modo de alternancia, cada pulsación alterna entre activación o desactivación; en el modo momentáneo, el conmutador solamente cambiará mientras lo mantenga pulsado.

Cada uno tiene un LED que se ilumina cuando el conmutador está activado.

Cada programa, combinación, y canción almacena sus propios ajustes sobre lo que realizarán los conmutadores, y si cada uno se activará o desactivará de forma predeterminada.

17. Joystick

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

Las asignaciones específicas pueden cambiar dependiendo del programa, combinación, o canción actuales. Pero, generalmente, son parecidas a las funciones descritas a continuación:

Funciones estándar del Joystick

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

18. Controlador de cinta

El controlador de cinta le permite modular los parámetros de programa o de efectos deslizando su dedo hacia la izquierda y la derecha a lo largo de su franja táctil.

Como en los otros controladores, su función específica cambiará dependiendo del programa, combinación, o canción actual.

19. Toma para auriculares

Esta toma para auriculares estéreo de 1/4" envía la misma señal que las salidas izquierda/derecha principales.

El volumen de los auriculares se controla con el mando MAIN VOLUME.

Accesos directos

Los controles del panel frontal ofrecen una serie de accesos directos para las funciones de uso común, como se detalla a continuación.

ENTER + teclas numéricas 0–9: Comandos de menú

Cada página tiene un juego de comandos de menú, que proporcionan acceso a diferentes utilidades, comandos, y opciones, dependiendo de la página en la que se esté actualmente. Puede utilizar los comandos de menú por completo de la pantalla táctil, pulsando el botón de menú en la esquina superior derecha de la pantalla y seleccionando una opción en el menú que aparece.

Aunque cada página puede tener sus propios y exclusivos comandos de menú, los menús se han normalizado en la medida de lo posible. Por ejemplo, WRITE es casi siempre el primer elemento del menú en los modos Programa, Combinación, y Global.

Puede tomar ventaja de esta normalización utilizando un acceso directo para acceder a cualquiera de los diez primeros elementos del menú:

1. Mantenga pulsado el botón ENTER.
2. Pulse un número (0-9) en el teclado numérico para seleccionar el comando de menú deseado, empezando con 0.

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

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

ENTER + REC/WRITE: Auto Song Setup (Configuración automática de canción)

La función de configuración automática de canción copia el programa o combinación actuales a una canción, y después pone en el modo de preparado para grabación.

Si la inspiración para una frase o canción le impresiona mientras esté tocando, puede utilizar esta función para comenzar a grabar inmediatamente. Para hacerlo:

1. Mantenga pulsado el botón ENTER y pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

Se abrirá el cuadro de diálogo "Setup to Record" (Configuración para grabar) y le preguntará "Are You Sure?". (¿Está seguro?).

2. Pulse OK.

Entrará automáticamente al modo Secuenciador, y estará en el estado de preparado para grabación.

3. Pulse el botón START/STOP para iniciar el secuenciador y comenzar a grabar.

ENTER + teclado: Introducir valor de nota o velocidad

En general, si un parámetro especifica un número de nota o velocidad, puede introducir el valor tocando el teclado. Para hacerlo:

1. Seleccione uno de los parámetros de tecla.
2. Mantenga pulsado el botón ENTER.
3. Manteniendo pulsado ENTER, toque una nota en el teclado.

Puede utilizar este acceso directo en todo el KRONOS, como para el establecimiento de zonas del teclado y velocidad, o para la selección de la nota para editar en configuraciones de conjuntos de batería, multimuestras, o RPPR.

ENTER + LOCATE: Establecer punto de localización

Este acceso directo establece el punto de localización del secuenciador al compás, pulso, y tick actuales, similar al uso del comando de menú Set Location.

1. Mantenga pulsado el botón ENTER.
2. Mientras mantenga pulsado ENTER, pulse el botón LOCATE.

Después de esto, al pulsar LOCATE devolverá la canción al compás, pulso, y tick nuevamente establecidos.

ENTER + Toque en nombre de programa: Editar programa

Puede saltar directamente a las páginas de edición de un programa desde dentro de una combinación o canción, sin dejar de oír todos los demás timbres o pistas. Para hacerlo:

1. Vaya a la página P0–1: Prog Select/Mixer en el modo Combinación, o a la página P0–1: MIDI Track Prog Select/Mixer en el modo Secuenciador.
2. Mantenga pulsado el botón ENTER, y después toque el nombre del programa en el timbre o la pista.

El sistema mostrará entonces la página P0 para el programa seleccionado. El LED del botón PROG del panel frontal parpadeará, y el LED COMBI o SEQ permanecerá iluminado, para mostrar que se está editando el programa en su contexto.

3. Edite como desee.

Finalmente, si desea conservar los cambios, deberá escribir el programa. Sin embargo, mientras esté trabajando, podrá ir y venir entre el programa editado y la combinación o la canción.

Para volver a la combinación o la canción:

4. Pulse los botones COMBI o SEQ del panel frontal.

Para más información, incluyendo otras formas de moverse entre los modos, consulte "Edición de programas desde dentro de una combinación o canción" en la página 76.

Conmutador RT KNOBS/KARMA de CONTROL ASSIGN (LED iluminado) + conmutador MODULE CONTROL de KARMA

En los modos Combinación y Secuenciador, esto ajusta **Module Control** a **Master**. Esto es lo mismo que ajustar **Module Control** a **M** en P0: Control Surface– RT/KARMA.

Conmutador TONE ADJ/EQ de CONTROL ASSIGN (LED encendido) + conmutadores 1...16

En los modos Combinación y Secuenciador, puede utilizar un acceso directo para cambiar el timbre actual directamente desde la superficie de control, sin dejar el modo Ajuste de tono:

1. Mantenga pulsado el botón TONE ADJ/EQ.
2. Manteniendo pulsado TONE ADJ/EQ, pulse un botón MIX PLAY/MUTE o MIX SELECT para seleccionar un timbre.

Los botones PLAY/MUTE seleccionan los timbres 1–8, y los botones SELECT seleccionan los timbres 9–16.

Este es el mismo que el timbre/pista seleccionado en el modo Timbre/Pista; al cambiar uno cambiará también el otro.

3. Suelte el botón TONE ADJ/EQ.

La superficie de control y la pantalla cambiarán para mostrar los parámetros de ajuste de tono para el timbre nuevamente seleccionado.

Conmutador EXIT: Volver a la página principal

Este botón permite volver fácilmente a la página principal del modo actual:

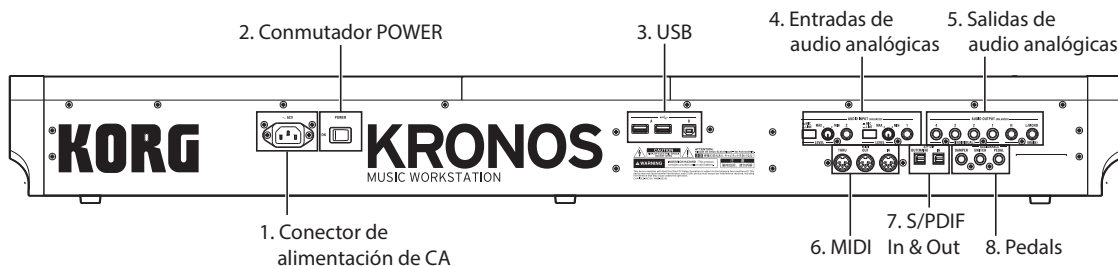
- Púselo una vez para ir a la ficha previamente seleccionada de la página principal P0.
- Púselo otra vez para ir a la primera ficha de la página principal P0.
- Púselo una tercera vez para seleccionar el parámetro principal de la página P0, como el nombre del programa en el modo Programa.

Tanto si está en el modo Programa, combinación, o Secuenciador, al pulsar EXIT tres veces (o menos), volverá a la selección de programa/combinación/canción, donde puede utilizar inmediatamente las teclas numéricas o los conmutadores $\wedge/\vee$ para seleccionar un programa, una combinación, o una canción.

Conmutador EXIT: Cancelar en cuadros de diálogo

Cuando se muestre un cuadro de diálogo, esto tiene la misma función que la del el botón Cancel, Done, o Exit.

Panel posterior



1. Conector de alimentación de CA

Conecte el cable de alimentación incluido aquí.

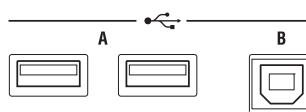
Recomendamos que primero conecte el cable de alimentación al KRONOS, y después conecte el otro extremo del cable a una toma de CA (consulte “1. Conexión del cable de alimentación” en la página 21).

2. Conmutador POWER (Alimentación)

Este conmutador conecta y desconecta la alimentación. Antes de desactivar el KRONOS, asegúrese de haber almacenado cualquier cambio en los programas, las combinaciones, las canciones, u otros datos de usuario.

 Después de desconectar la alimentación, espere por lo menos unos diez minutos antes de volver a conectarla.

3. Puertos USB



Puertos USB A

Hay dos puertos externos de alta velocidad USB 2.0. Puede utilizarlos para conectar soportes de almacenamiento como discos duros, memorias flash, etc., así como controladores MIDI USB de clase compatible. Para más información, consulte “5. Conexión de dispositivos USB” en la página 25.

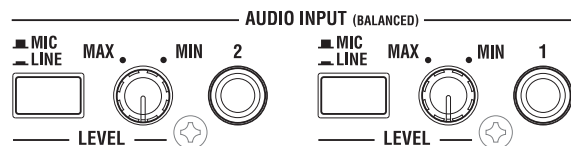
Puerto USB B

Conecte el puerto USB-B a su Mac o PC con Windows para transmitir o recibir datos MIDI y de audio. Para más información, consulte “7. Conexión a un ordenador mediante USB” en la página 26.

4. AUDIO INPUTS (entradas de audio) analógicas

Puede utilizar las entradas de audio para grabación, muestreo, y mezcla en tiempo real a través de los efectos integrados.

Entradas de micro/línea 1 y 2



Las entradas 1 y 2 son tomas TRS balanceadas de 1/4". Puede utilizarlos para señales, ya sea a nivel de micrófono o de nivel de línea. Las dos entradas tienen grupos idénticos de controles, tal como se describe a continuación.

Conmutadores MIC/LINE (Micrófono/línea)

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

Utilice el ajuste LINE (conmutador presionado) cuando conecte mezcladores, sistemas de audio de ordenador, procesadores de señal, u otros sintetizadores. El nivel nominal es de +4dBu, con 12dB de margen de saturación.

Utilice el ajuste MIC (conmutador no presionado) solamente cuando conecte un micrófono.

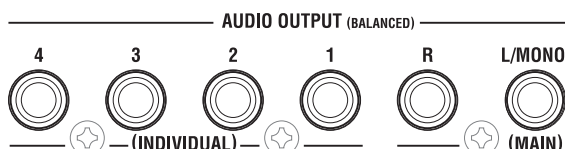
Mandos LEVEL (Nivel)

Estos mandos le 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 unitaria; el ajuste MAX proporciona unos 40dB de ganancia por encima de la unitaria.

5. AUDIO OUTPUTS (salidas de audio) analógicas

Todas las salidas de audio analógicas utilizan conectores TRS de 1/4" balanceados, y tienen una referencia de nivel de la señal de +4dBu.



Conecte estas salidas a las entradas de su amplificador o mezclador. Además de las salidas de audio estéreo principal L/MONO y R, el KRONOS proporciona cuatro salidas de audio individuales.

El sonido de cada oscilador, batería, timbre/pista, o efecto de inserción puede dirigirse libremente a cualquier salida.

Además, puede dirigir el sonido del metrónomo a una salida individual, para separarlo de la mezcla estéreo. Para más información, consulte "Selección y enrutamiento de efectos" en la página 218.

(MAIN) L/MONO, R

Estas son las salidas estéreo principales; su volumen se controla con el mando de MAIN VOLUME. Todos los

programas y combinaciones de fábrica están programados para reproducirse a través de estas salidas.

Durante la edición de sonidos, o cuando establezca una canción en el modo Secuenciador, puede acceder a las salidas principales ajustando **Bus Select** a L/R.

Si no hay ningún cable conectado a la salida R, la salida L/MONO producirá una suma monoaural de la señal estéreo. Por lo tanto, si está conectando a un dispositivo que no tiene entradas estéreo (como un sencillo amplificador de teclado), utilice la salida L/MONO.

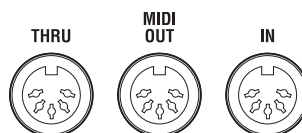
(INDIVIDUAL) 1...4

Estas 4 salidas de audio adicionales le permiten aislar sonidos, entradas de audio, o pistas de audio para grabar o para configuraciones de sonidos en directo complejos.

Estas se pueden utilizar como salidas estéreo o monoaurales, en cualquier combinación. También puede utilizar el parámetro **LR Bus Indiv. Assign** de la página Global Audio para asignar las salidas estéreo principales a cualquiera de estos pares de salidas, si lo desea.

Observe que las salidas individuales no están afectadas por el mando de MAIN VOLUME.

6. MIDI



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

Conector MIDI THRU

Los datos MIDI recibidos en el conector MIDI IN se retransmiten sin cambio desde el conector MIDI THRU.

Puede utilizar esto para encadenar múltiples dispositivos MIDI juntos.

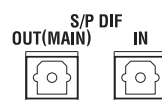
Conector MIDI OUT

Este conector transmite datos MIDI. Utilícelo para controlar dispositivos MIDI externos, o para grabar en un secuenciador externo.

Conector MIDI IN

Este conector recibe datos MIDI. Utilícelo para reproducir el KRONOS desde otro dispositivo MIDI, o desde un secuenciador externo.

7. S/P DIF IN & OUT



Estas tomas proporcionan entrada y salida ópticas S/P DIF de 24 bits, 48kHz, para conectar a sistemas de audio de ordenador, mezcladores digitales, etc.

La salida S/P DIF óptica a veces se le llama, y está formalmente denominada TOSLINK (¡contenga la respiración!). IEC60958, EIAJ CP-1201. Asegúrese de utilizar los cables ópticos diseñados para audio digital.

Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados de forma que haya un único reloj word clock maestro. Puede configurar el reloj word clock para el KRONOS utilizando el parámetro **System Clock** de la página Global.

Toma OUT(MAIN)

Esta salida S/P DIF óptica lleva una versión digital de las salidas principales de los canales izquierdo/derecho.

Tenga en cuenta que el mando MAIN VOLUME no ajusta el nivel de salida de S/P DIF.

Toma IN

Puede utilizar esta entrada S/P DIF óptica para grabación, muestreo, y mezcla en tiempo real a través de los efectos integrados.

Puede utilizarse simultáneamente con las entradas de audio analógicas y USB, si lo desea.

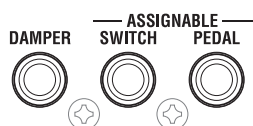
Al igual que ASSIGNABLE SWITCH, la función del pedal se establece en el modo Global. Para más información, consulte “Configuración de conmutador de pie y pedal asignable” en la página 176.



Para evitar fallos de funcionamiento, asegúrese de que el cable que utilice para conectar los siguientes jacks y conectores no tenga más de 3 m de longitud.

Jack de auriculares, jack DAMPER, jack CONMUTADOR ASIGNABLE, jack PEDAL ASIGNABLE, puertos USB-A, puerto USB-B

8. Pedales



Toma DAMPER

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

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

También puede conectar un conmutador de pie simple, que funcionará como un pedal amortiguador de activación/desactivación estándar.

Para asegurar que el pedal funciona correctamente, ajuste la polaridad del conmutador y la sensibilidad del pedal medio amortiguador.

Toma ASSIGNABLE SWITCH

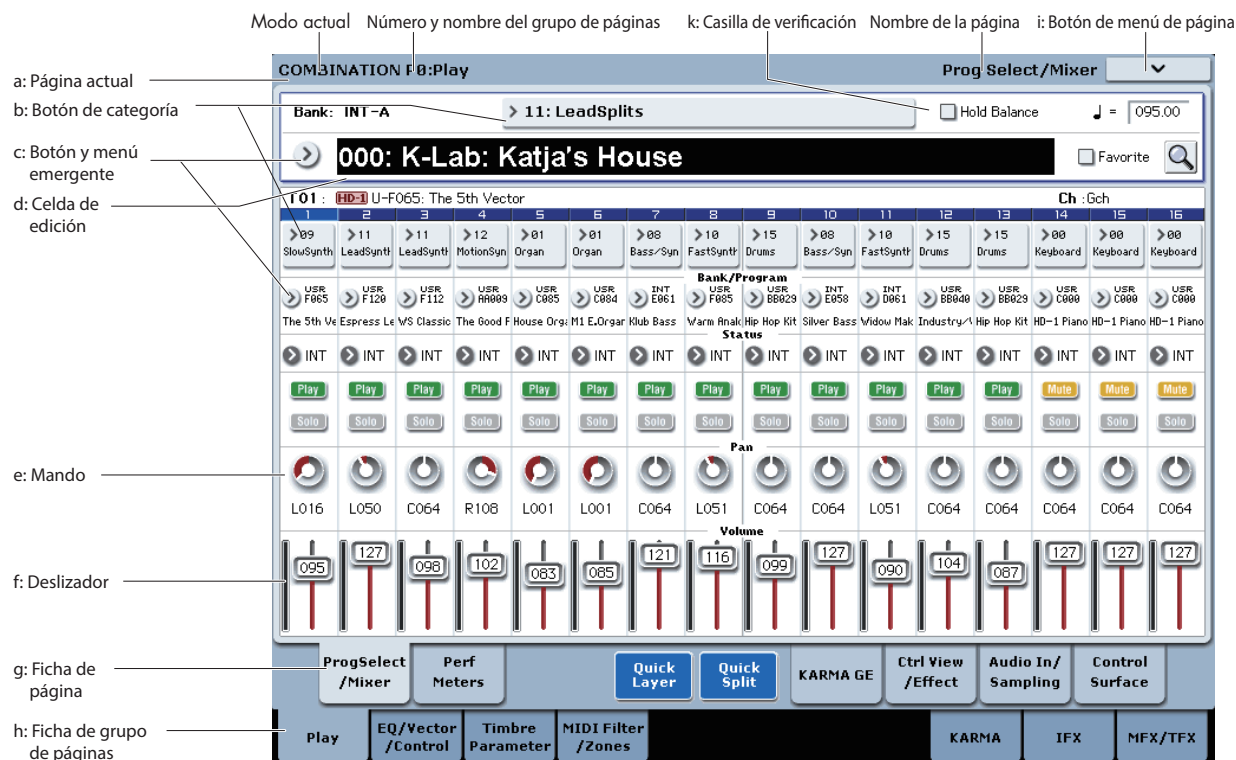
Le permite conectar un conmutador de pie activado/desactivado, como el PS-1 Korg opcional. El conmutador de pie puede realizar una amplia variedad de funciones, como sonidos modulados y efectos, control del tempo, inicio/detención de secuenciador, etc.

La función del conmutador se establece en el modo Global (en la ficha Controllers de la página Controllers/Scales), de forma que siempre funciona igual sea cual sea el programa, combinación, o canción. Para más información, consulte “Configuración de conmutador de pie y pedal asignable” en la página 176.

Toma ASSIGNABLE PEDAL

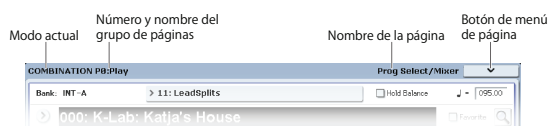
Esto le permite conectar un pedal controlador continuo, como el controlador de pie EXP-2 Korg o el pedal XVP-20 EXP/VOL Korg, para utilizarlo como una fuente de modulación asignable.

Interfaz de usuario TouchView



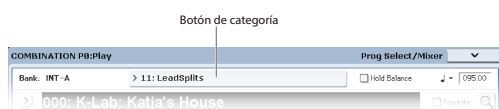
El KRONOS utiliza la interfaz gráfica de usuario TouchView de Korg. Si toca los objetos que aparecen en la pantalla LCD, puede seleccionar páginas, ajustar valores de parámetros, mover deslizadores y mandos, introducir texto, conectar cables de interconexión virtuales, y más.

a: Página actual



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

b: Botón de categoría



Cuando pulse este botón, aparecerá un menú emergente con fichas, que le permitirá seleccionar programas, combinaciones, o GE's organizados por categorías.

Para más información, consulte "Menús emergentes con fichas" abajo.

c: Botón y menú emergente

Cuando se pulse este botón, aparecerá un menú emergente, que muestra una lista de opciones. En algunos casos, serán valores de parámetros. En otros, pueden ser listas de elementos, como multimuestras o preajustes de FX.

Para introducir el valor de un parámetro, toque el valor deseado.

Clip

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

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

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

Nota: En algunos casos, como cuando se asigna un parámetro a Tone Adjust, el clip puede no tener efecto.

Menús emergentes con fichas

Algunas ventanas emergentes tienen un gran número de elementos divididos en grupos. Los grupos están representados por fichas en la parte izquierda de la pantalla. Estos incluyen:

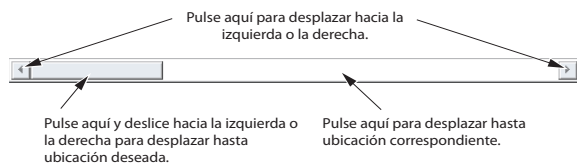
- Bank/Program Select y Bank/Combination Select: Seleccione programas o combinaciones por banco

- Multisample Select: Seleccione una multimuestra para un oscilador de programa por categoría
- Wave Sequence Select y Drum Kit Select: Seleccione una secuencia de ondas o un conjunto de batería para osciladores de programa por banco
- Effect Select: Seleccione un efecto por categoría
- Seleccione una muestra de usuario para una multimuestra de usuario
- Seleccione un KARMA GE

Para cerrar un menú emergente con fichas, pulse el botón OK o el botón Cancel.

Barra de desplazamiento

Cuando una lista es demasiado larga y no encajen todos los elementos en la pantalla a la vez, la ventana emergente incluye barras de desplazamiento. Puede tocar en las áreas vacías de la barra de desplazamiento para moverse adelante y atrás en la lista, o tocar y arrastrar el mando de desplazamiento.



d: Celda de edición

Cuando toque un parámetro en la pantalla LCD, normalmente se resaltará el parámetro o su valor (visualizado en video inverso). Esto se denomina la **celda de edición**, y el elemento resaltado ahora está seleccionado para poder editarlo.

El valor del parámetro de la celda de edición puede modificarse utilizando los controladores VALUE. En algunos casos, también puede utilizar un menú emergente, tal como se describe a continuación.

Como alternativa, en la mayoría de los casos se puede editar el valor tocando la celda de edición y arrastrando el dedo hacia arriba o hacia abajo. (Unos pocos parámetros no admiten este método de edición.) Si su mano está oscureciendo el valor del parámetro en la pantalla, puede arrastrar el dedo hacia la izquierda o hacia la derecha antes de la edición; siempre y cuando no levante el dedo de la pantalla, el parámetro permanecerá seleccionado.

Para los parámetros que acepten un número de nota o un valor de velocidad, también puede mantener pulsado el botón ENTER y tocar una nota en el teclado para introducir el número de nota o el valor de velocidad.

e & f: Deslizadores, mandos, y medidores en pantalla

Para editar un deslizador o mando en pantalla, simplemente toque y arrástrelo para cambiar su valor. Los mandos generalmente pueden activarse mediante gestos tanto de arriba-abajo como de derecha-izquierda.

Como alternativa, puede tocar primero el deslizador o mando y después utilizar los controladores VALUE para modificar el valor.

Los medidores en pantalla muestran los niveles de audio para osciladores de programas (en la página de superficie de control), timbres de combinación, pistas de canciones, efectos de inserción, maestro, y totales, y la salida principal.

g & h: Fichas de grupo de páginas y fichas de páginas

Pulse la fila inferior de fichas para seleccionar el grupo de páginas, y después pulse la fila superior de fichas para seleccionar la página. La parte superior de la pantalla muestra el nombre de la página y el grupo actual, tal como se describe a continuación “a: Página actual” en la página 11.

i: Botón de menú de página

Cuando pulse este botón, aparecerá una lista de comandos de menú. Los comandos disponibles variarán dependiendo de la página actual. Para seleccionar un comando, solamente tiene que tocarlo.

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

Aunque cada página puede tener sus propios y exclusivos comandos de menú, los menús se han normalizado en la medida de lo posible. Por ejemplo, normalmente WRITE es el primer elemento de menú de los modos Programa, Combinación, Set List, y Global.

Acceso directo a menú: ENTER + teclado numérico

Puede utilizar un acceso directo para acceder a cualquiera de los diez primeros elementos de menú:

1. Mantenga pulsado el botón ENTER.
2. Pulse un número (0-9) en el teclado numérico para seleccionar el comando de menú deseado, empezando con 0.

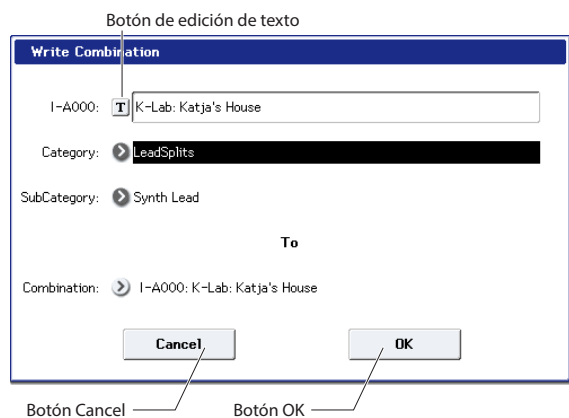
Por ejemplo, pulse 0 para el primer comando de menú, 1 para el segundo, etc.

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

Cuadro de diálogo

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

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



Botón de edición de texto

Pulse este botón para visualizar un teclado en pantalla, para cambiar el nombre de programas, combinaciones, canciones, secuencias de ondas, conjuntos de batería, etc. Para más información, consulte “Edición de nombres e introducción de texto” en la página 198.

Otros objetos

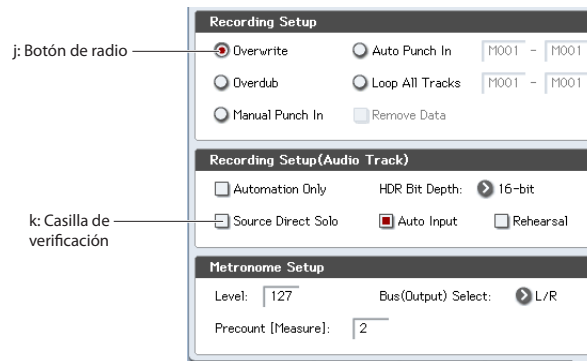
j: Botón de radio

Pulse un botón de radio para seleccionar un valor entre dos o más opciones.

k: Casilla de verificación

Cada vez que pulse una casilla de verificación, alternará entre los estados de marcada (rojo) y sin marcar.

El parámetro estará activado si está marcada, e inactivado si no está marcada.



Panel de interconexión

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

Para realizar una conexión entre dos puntos de interconexión:

- **Toque una de las dos tomas (ya sea de entrada o salida), y arrastre el dedo por la pantalla hasta la segunda toma.**

Mientras arrastre por la pantalla aparecerá una línea amarilla, que será reemplazada por un cable de interconexión cuando se realice la conexión.

Para eliminar una conexión entre dos puntos de interconexión:

- **Toque la toma de entrada, y arrastre fuera ella.**

Se eliminará la conexión seleccionada.

Gráficos de descripción general/salto de la página Program Play

La página principal P0 Play del modo Programa se caracteriza por un descripción general interactiva de los parámetros más importantes, como osciladores, filtros, envolventes, LFOs, etc. Basta con tocar cualquiera de estas zonas de descripción general para ir a la página de edición correspondiente.

CX-3 Barras deslizantes

Puede editar CX-3 barras deslizantes al igual que lo haría con otros controles deslizadores, tocando y arrastrando las barras deslizantes individuales, una por una.

También hay una función especial que le permite arrastrar formas a través de todas las barras deslizantes a la vez. Para utilizar esta función, marque la casilla de verificación **Drag Across Drawbars** en la parte inferior derecha de la P: 5-2: Drawbars. A continuación, arrastre horizontalmente una forma a través de todas las barras deslizantes.

Botones de alternancia

Este tipo de botón cambiará su función o se activará/desactivará cada vez que se pulse.

Botones Play/Rec/Mute en el modo Secuenciador:



Botones Solo On/Off en el modo Secuenciador:



Botones On/Off de efectos:



Información Básica

Acerca de los modos del KRONOS

El KRONOS tiene un gran número de funciones que le permiten tocar y editar programas y combinaciones, grabar y reproducir, datos de secuencias, grabar y reproducir muestras, y gestionar datos del disco. La unidad más grande que se utiliza para organizar estas funciones se denomina modo.

El KRONOS posee siete modos.

Modo Set List (Modo de lista de canciones a tocar)

Las Set Lists facilitan la reproducción y organización de cualquiera de los sonidos cargados en el KRONOS, independientemente del banco en el que estén almacenados o de si son 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 pie Program Up o Down para realizar cambios de sonido sin manos. Las herramientas de corte, copia, pegado e inserción hacen que la reordenación resulte realmente fácil de realizar.

La función Transiciones suaves de sonido (Smooth Sound Transitions (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 del KRONOS, pero Set Lists le ofrece mayor control sobre las transiciones. Puede ajustar con precisión el tiempo que resonará cada sonido, de modo que (por ejemplo) un sonido se desvanezca muy rápidamente, mientras los retardos de otro sonido continúen repitiéndose durante diez o veinte segundos.

Las listas Set Lists son excelentes para interpretaciones en directo, pero también son útiles para organizar sonidos en general. Por ejemplo, puede crear una lista Set List con todos sus sonidos de cuerda favoritos, incluyendo tanto programas como combinaciones.

Modo Programa

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

- Seleccionar y tocar programas
- Editar programas
- Realizar ajustes detallados para osciladores, filtros, amplificadores, EGs, LFOs, efectos, KARMA, síntesis vectorial, etc. Los parámetros específicos variarán dependiendo del tipo de síntesis: HD-1, AL-1, CX-3, STR-1, MS-20EX, PolysixEX, MOD-7, EP-1, o SGX-2.
- Crear programas de batería utilizando conjuntos de batería (como se crearon en modo Global)
- Reproducir y controlar un módulo KARMA
- Muestrear y remuestrear

Por ejemplo, puede muestrear una fuente de audio externa mientras escuche una interpretación generada por KARMA, o puede reproducir un programa y remuestrear interpretación.

Modo Combinación

Las combinaciones son grupos de hasta 16 programas que pueden reproducirse simultáneamente, lo cual le permite crear sonidos más complejos que un solo programa. En el modo Combinación, puede:

- Seleccionar y tocar combinaciones
- Utilizar el KRONOS como un generador de tono multitímbrico de 16 pistas
- Editar combinaciones

Asignar programas a cada uno de los 16 timbres, cada uno con un volumen, panorámica, ecualización, y zonas de velocidad y teclado separados; realizar ajustes para efectos, síntesis vectorial, pista de batería, y KARMA.

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

Por ejemplo, puede muestrear una fuente de audio externa mientras escuche la interpretación con KARMA, o remuestrear una interpretación que esté tocando utilizando una combinación.

Modo Secuenciador

El modo Secuenciador le permite grabar, reproducir, y editar pistas MIDI y pistas de audio. Puede:

- Seleccionar y reproducir canciones
- Editar canciones
- Asignar programas a cada una de las 16 pistas MIDI, cada una con un volumen, panorámica, ecualización, y zonas de teclado y velocidad separados; definir ajustes para efectos, síntesis vectorial, pista de batería, y KARMA
- Grabar hasta 16 pistas MIDI simultáneamente
- Grabar hasta 4 de las 16 pistas de audio simultáneamente, mezclar utilizando automatización, e importar archivos WAVE.
- Controlar y reproducir hasta cuatro módulos KARMA
- Muestrear o remuestrear

Puede muestrear una fuente de entrada de audio externa mientras se reproduzca una canción, y utilizar el muestreo en pista (In-Track Sampling) para crear automáticamente un evento de nota que dispare la muestra al mismo tiempo que se grabó.

También puede remuestrear una canción entera, y después luego utilizar el modo Disco para crear un CD de audio.

- Utilizar el KRONOS como un generador de tono multitímbrico de 16 pistas
- Grabar patrones y asignarlos a teclas individuales, utilizando RPPR (reproducción/grabación de patrones en tiempo real)
- Crear sus propios patrones de pistas de batería

Modo Muestreo

El modo Muestreo le permite grabar y editar sus propias muestras y multimuestras. Por ejemplo, puede:

- Grabar muestras de fuentes de audio externas, incluyendo el muestreo a través de efectos
- Editar muestras grabadas, o muestras cargadas desde el disco; establecer puntos de bucle, truncar, corte en el tiempo, etc.
- Crear y editar multimuestras, que consisten en una o más muestras repartidas por el teclado
- Convertir rápidamente multimuestras en programas
- Con una unidad de CD-R USB (no incluida), muestrear directamente de CDs de audio
- Crear sonidos masivos utilizando la generosa RAM interna: si quiere, una sola multimuestra puede utilizar cerca de 6 horas de tiempo de muestreo
- Cargar una serie de estas enormes multimuestras a la vez, a través de bancos de muestras de usuario y memoria virtual

Modo Global

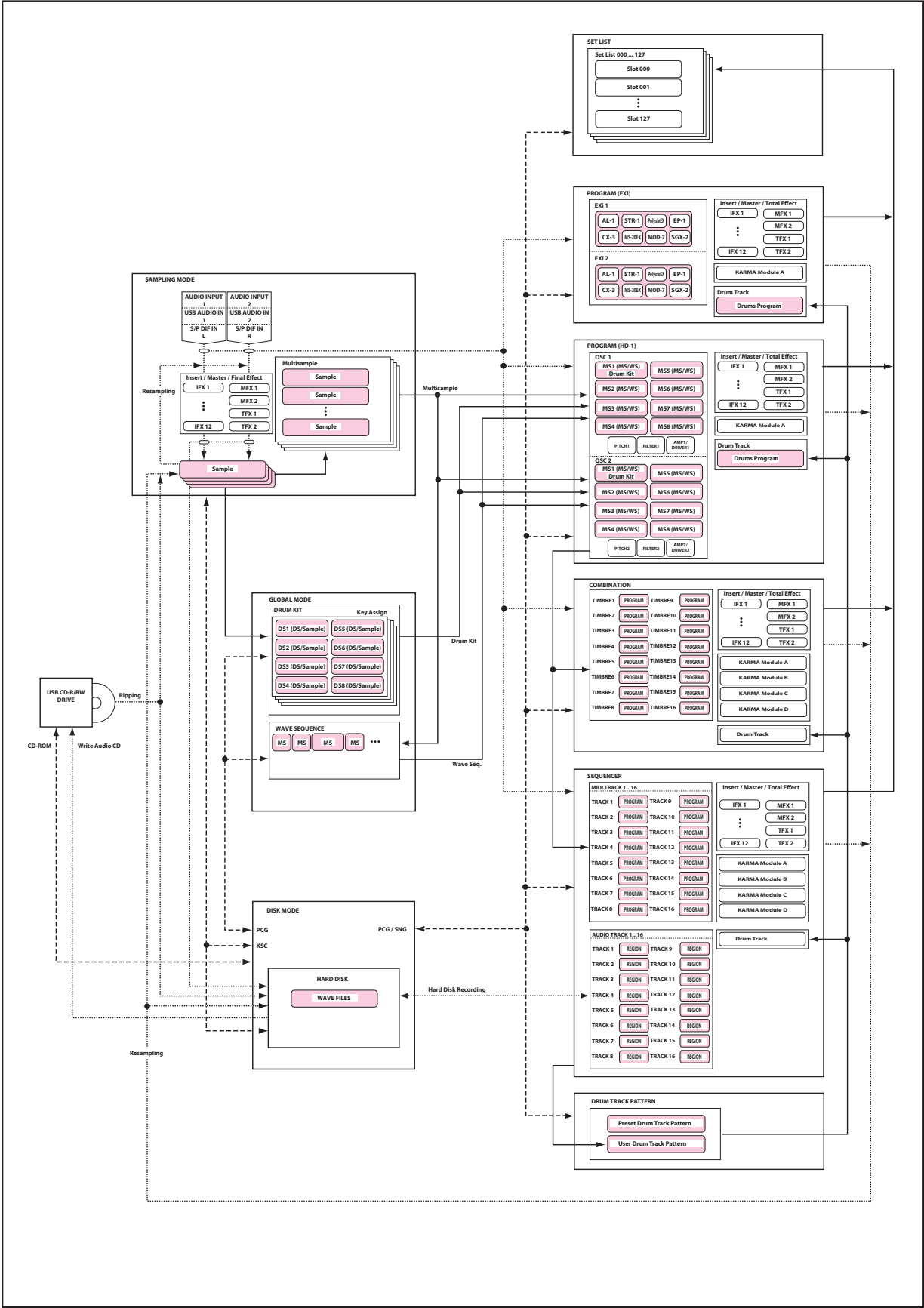
El modo Global permite realizar ajustes generales para todo el KRONOS, y editar secuencias de ondas y conjuntos de batería. Por ejemplo, puede:

- Realizar ajustes que afecten a todo el KRONOS, como la afinación maestra y el canal MIDI global
- Configurar la carga automática de muestras al inicio
- Gestionar muestras actualmente cargadas
- Crear escalas de usuario
- Crear conjuntos de batería de usuario y secuencias de ondas utilizando muestras de ROM, EXs, bancos de muestras de usuario o modo Muestreo
- Cambiar el nombre de categorías de programa, combinación, y KARMA GE
- Establecer la función de los pedales y conmutadores asignables
- Transmitir los volcados de datos de MIDI System Exclusive

Modo Disco

El modo Disco permite almacenar, cargar y gestionar datos utilizando el disco interno y dispositivos de almacenamiento USB 2.0 externos. Puede:

- Almacenar y cargar programas, combinaciones, canciones, muestras, y datos de configuración Global
- Formatear discos y soportes de almacenamiento, copiar y renombrar archivos, etc.
- Cargar muestras AKAI, SoundFont 2.0, AIFF, y WAVE, y exportar muestras de RAM en formato AIFF o WAVE
- Exportar e importar secuencias a y desde SMF (archivos MIDI estándar)
- Utilizar la función de archivador de datos para almacenar o cargar datos exclusivos del sistema MIDI
- Con una unidad de CD-R USB (no incluida), crear y reproducir CDs de audio



Acerca de la memoria PCM del KRONOS

“PCM” es otra forma de decir “muestras”. El KRONOS tiene varios tipos de bancos PCM, tal como se describe a continuación: ROM, EXs, bancos de muestras de usuario, y datos del modo Muestreo

Para más información sobre el contenido de la ROM incluida y los datos de muestras EXs, consulte la lista de nombres de voces (VNL).

ROM

La ROM del KRONOS contiene la multimuestras básicas y muestras, y siempre está cargada y disponible.

EXs

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

Bancos de muestras de usuario

Los bancos de muestras de usuario pueden ser los que cree usted mismo, o cargue de bibliotecas Akai o SoundFont 2.0 importadas o archivos WAV o AIFF.

Datos del modo Muestreo

El modo Muestreo se utiliza para crear y editar muestras. Al almacenar datos del modo Muestreo, quedan disponibles como un banco de muestras de usuario.

Utilización de muestras en sus propios sonidos

Puede utilizar cualquiera de estos tipos de bancos, juntos o por separado, al hacer sus propios sonidos. Simplemente establezca el banco como desee en los campos **Multisample Select** del programa o secuencia de ondas, o los campos **Drumsample Select** del conjunto de batería.

Compresión sin pérdida

Cuando los datos de EXs se cargan en la memoria RAM, el KRONOS utiliza una técnica de compresión sin pérdida. Esto produce una modesta reducción en el tamaño; por ejemplo, EXs1 utiliza 284 MB de RAM para 313 MB de datos.

Observará que esto es mucho más leve que las reducciones dramáticas de tamaño de mp3, o la compresión de PCM de otros sintetizadores. Hay una importante ventaja sobre estos otros métodos, sin embargo: la compresión del KRONOS es completamente sin pérdida y no causa absolutamente ninguna degradación en la calidad de audio.

Carga de muestras al inicio

El KRONOS puede cargar automáticamente sus muestras favoritas al inicio. Para más información, consulte “Carga automática de datos de muestras” en la página 178.

Capacidad de la RAM de muestreo de usuario

El KRONOS está equipado con 3 GB de RAM. Aproximadamente 1 GB de esta RAM la utiliza el sistema operativo y los datos de muestras de la ROM. El resto se reparte entre las muestras en bancos de EXs, de muestras de usuario, y el modo Muestreo.

Esto significa que el tamaño de bancos de EXs y de muestras de usuario limita la memoria disponible para el modo Muestreo. Cuanto más espacio utilicen EXs y los bancos de muestras de usuario, menos estará disponible para el modo Muestreo.

La utilización de memoria virtual para EXs y bancos de muestras de usuario generalmente le permite cargar más muestras a la vez, pero es posible que todavía se utilice una cantidad considerable de memoria RAM.

Para más información, consulte “RAM libre tiempos aproximados de muestreo” en la página 135.

Acerca de la polifonía

La mayoría de sintetizadores de hardware ofrecen un método de síntesis fijo, un número predeterminado de voces, y una cantidad fija de potencia de procesamiento de efectos para un número específico de efectos. El KRONOS es diferente; no tiene ningún método de síntesis fijo, su polifonía varía dependiendo de en qué se están utilizando los motores de sintetización, algunos motores de sintetización proporcionan efectos adicionales (aumentando el 16 ranuras de efectos normales), y a veces hay ventajas y desventajas de potencia de proceso entre voces y efectos.

Esta flexibilidad significa que el sistema puede ofrecer potencia donde más se necesita. Al tocar sonidos de diferentes motores de sintetización, KRONOS divide de forma automática y apropiadamente su potencia de procesamiento.

A diferencia de los sistemas basados en ordenador, el KRONOS también supervisa la potencia de procesamiento total, reduciendo el número total de voces si es necesario, para asegurar que nunca se produzcan problemas con el audio.

Normalmente, no tendrá que pensar en esto en absoluto; esto simplemente sucederá de forma automática. A veces, sin embargo, puede ser conveniente conocer cómo el sistema está asignando sus recursos. La página Performance Meters muestra esta información; la puede encontrar en la ficha Perf Meters de la página P0 en los modos Programa, Combinación, y Secuenciador.

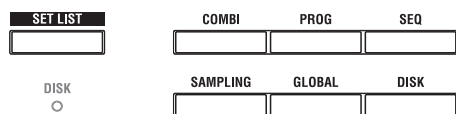
Operaciones básicas

Después de haber encendido el KRONOS, aquí está cómo realizar operaciones básicas tales como la selección de modos y páginas.

1. Selección de modos

Para utilizar una función determinada en el KRONOS, primero debe seleccionar el modo apropiado.

Pulse uno de los botones de modo del panel frontal para entrar en el modo correspondiente. Estos incluyen **SET LIST**, **COMBI** (modo Combinación), **PROG** (Modo Programa), **SEQ** (modo Secuenciador), **SAMPLING** (modo Muestreo), **GLOBAL**, y **DISK** (modo Disco).

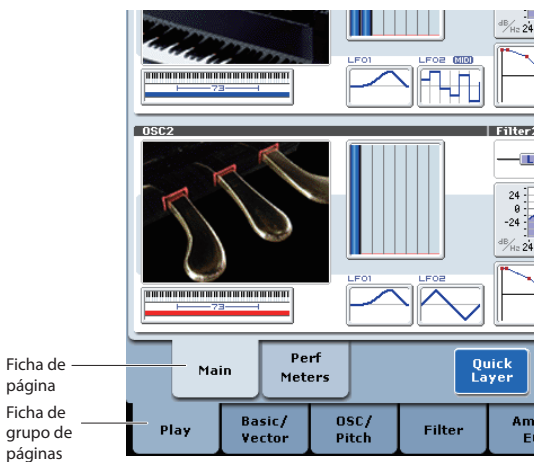


2. Selección de páginas

Cada modo tiene un gran número de parámetros, que se agrupan en páginas. Estas se subdividen por fichas en hasta nueve páginas con fichas.

1. Seleccione el modo deseado, como se ha descrito anteriormente.

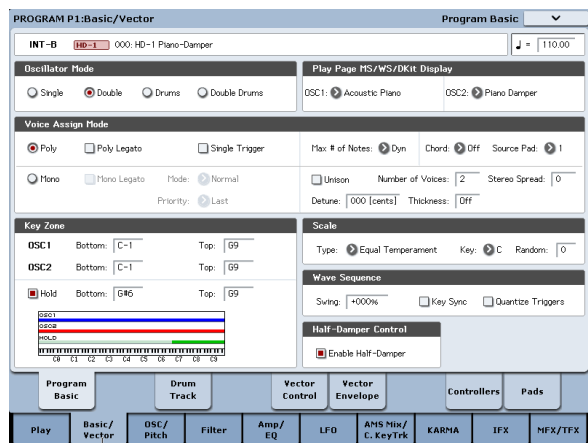
Vamos a utilizar el modo Programa como un ejemplo para nuestra explicación, así que pulsaremos el conmutador PROG.



2. Pulse una ficha en la línea inferior (fichas de grupo de páginas).

Como ejemplo aquí, pulse la ficha Basic/Vector. La indicación de la página actual de la parte superior izquierda de la pantalla LCD indicará "PROGRAM P1: Basic/Vector", y el grupo de páginas cambiará.

Cuando pulse el botón EXIT, volverá a P0 desde cualquier página.

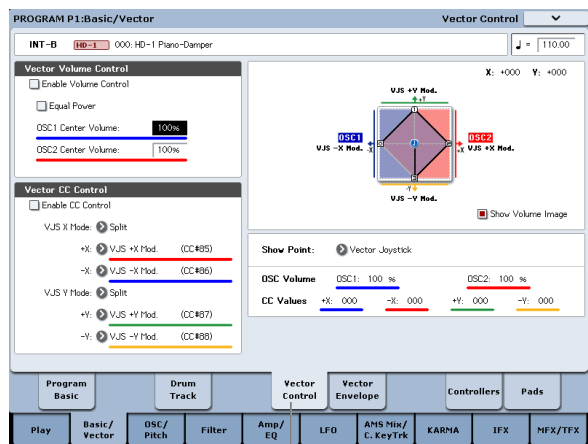


Ficha Basic/Vector

3. Pulse una ficha en la línea superior (fichas de páginas) para seleccionar una página.

Como ejemplo aquí, pulse la ficha Vector Control. La indicación de la página actual en la parte superior izquierda de la pantalla LCD seguirá siendo la misma, pero la indicación superior derecha cambiará a "Vector Control". Ha seleccionado la página Vector Control.

Nota: En algunos casos, puede que no haya ninguna ficha en la línea superior.



Ficha Vector Control

3. Edición de parámetros

El valor del parámetro de la celda de edición se puede ajustar utilizando los controladores VALUE del panel frontal, incluido el deslizador VALUE, los conmutadores $\wedge/\vee$, el dial VALUE, las teclas numéricas 0-9, y los botones -, ENTER, y (.)

Como alternativa, en la mayoría de los casos se puede editar el valor tocando la celda de edición y arrastrando el dedo hacia arriba o hacia abajo. (Unos pocos parámetros no admiten este método de edición.)

El botón COMPARE le permite alternar entre las versiones editadas y almacenadas de sonidos.

Para algunos parámetros, puede utilizar los conmutadores BANK SELECT para seleccionar el banco de programas, etc., o pulsar un botón emergente para acceder a un menú emergente en el que podrá especificar el valor del parámetro.

4. Selección y ejecución de comandos de menú

El menú proporciona comandos específicos para cada página, como escribir (almacenar) o copiar. Las funciones disponibles dependerán de la página actual.

Por ejemplo, las funciones de utilidad en el modo Programa permiten escribir (almacenar) los ajustes, realizar operaciones de edición convenientes como copiar ajustes entre los osciladores o efectos, EGs de “Sincronización” para que pueda editar dos de ellos a la vez, y etc.

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

Aparecerá una lista de comandos de menú.

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

Aparecerá un cuadro de diálogo para el comando de menú seleccionado. Los comandos de tipo de verificación no mostrarán un cuadro de diálogo; su estado serán conmutadores, y se cerrará la lista. Manteniendo pulsado el botón ENTER y pulsando una tecla numérica 0–9 puede acceder al cuadro de diálogo para las diez primeras funciones de utilidad sin pasar por el menú.

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

3. Para un parámetro en un cuadro de diálogo, selecciónelo pulsándolo con un dedo, y utilice los controladores VALUE (por ejemplo, dial VALUE o botones de aumento/reducción) para introducir su valor.

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

4. Para ejecutar al comando, pulse el botón OK. Si decide no ejecutar el comando, pulse el botón Cancel o el botón EXIT.

El cuadro de diálogo se cerrará.

5. Escritura y almacenamiento

Después de editar, deberá escribir o almacenar los cambios según sea necesario. Por ejemplo si ha editado un programa, su cambio se perderá si selecciona otro programa o desconecta la alimentación. Lo mismo se aplica a una combinación. Los ajustes que edite en el modo Global se recordarán siempre y cuando la alimentación esté conectada, pero los cambios se perderán al desconectar la alimentación.

Para los detalles sobre las operaciones de escritura, consulte las páginas siguientes.

- Programas: consulte “Almacenamiento de sus ediciones” en la página 42
- Combinaciones: consulte “Almacenamiento de sus ediciones” en la página 78
- Preajustes de efectos: consulte “Almacenamiento de preajustes de efectos” en la página 227
- Ajustes globales: consulte “Escritura de ajustes globales” en la página 199
- Secuencias de ondas: consulte “Almacenamiento de secuencias de ondas” en la página 189
- Conjuntos de batería: consulte “Almacenamiento de conjuntos de batería” en la página 193
- Patrones de pistas de batería de usuario: consulte “Conversión de un patrón de secuenciador en un patrón de pista de batería” en la página 261

Los preajustes/patrones de pistas de batería de usuario se almacenarán en la memoria interna incluso aunque se desconecte la alimentación. Los patrones creados en el modo Secuenciador pueden convertirse en patrones de pistas de batería de usuario y almacenarse en la memoria interna.

- Canciones de plantillas de usuario: consulte “Almacenamiento de sus propias canciones de plantilla” en la página 88.

Los preajustes/canciones de plantillas de usuario se almacenarán en la memoria interna incluso aunque se desconecte la alimentación. Los ajustes de pistas y los ajustes de efectos de una canción creada se pueden almacenar en la memoria interna mediante el comando de menú Save Template Song.

Para más información, consulte “Escritura en la memoria interna” en la página 196, y “Almacenamiento en discos, CDs, y soportes USB” en la página 200.

Configuración

Conexión/desconexión de la alimentación

1. Conexión del cable de alimentación

1. Ponga el conmutador POWER del panel posterior del KRONOS en la posición de desconexión.
 2. Conecte el cable de alimentación incluido en la toma de alimentación de CA del panel posterior del KRONOS.
 3. Conecte el otro extremo del cable de alimentación a una toma de CA.
-  Si el cable de alimentación utiliza un conductor de puesta a tierra separado, deberá conectar este conductor a tierra antes de insertar el enchufe en la toma de CA. Al desconectar, deberá desconectar primero el enchufe antes de desconectar el conductor de puesta a tierra. Si no está seguro de cómo realizar las conexiones, póngase en contacto con su distribuidor Korg.
-  Asegúrese de que la toma de CA sea del voltaje correcto para su instrumento.

2. Conexión de la alimentación

1. Pulse el conmutador POWER del panel posterior para conectar la alimentación.
 2. Conecte la alimentación de sus monitores activos o amplificador estéreo.
 3. Gire el mando MAIN VOLUME del KRONOS hacia la derecha hasta un nivel adecuado, y ajuste el volumen de sus monitores activos o amplificador estéreo.
-  Después de haber desconectado la alimentación, deberá esperar unos diez segundos antes de volver a conectarla.
- Consejo:* Puede ajustar **Power On Mode** (página Global P0: Basic Setup) de forma que cuando conecte la alimentación aparezcan el modo y la página seleccionados antes de desconectar la alimentación.
- Para más información, consulte “Recuperación del último modo y página seleccionados al conectar la alimentación” en la página 173.

3. Desconexión de la alimentación

-  Cuando desconecte la alimentación, los programas y combinaciones, etc., volverán a su estado sin editar. Si desea conservar sus ediciones, tendrá que escribirlas. Para más información, consulte “Almacenamiento de datos” en la página 195.
-  Del mismo modo, las canciones, multimuestras y muestras de usuario desaparecerán cuando desconecte la alimentación. Si desea utilizar estas canciones, multimuestras y muestras de usuario la próxima vez que conecte la alimentación, tendrá que cargarlas de nuevo.
1. Gire [MAIN VOLUME] del KRONOS completamente hasta la izquierda para reducir el volumen al mínimo.
 2. Desconecte la alimentación de sus monitores activos o amplificador estéreo.

3. Pulse el conmutador POWER del KRONOS para desconectar la alimentación.

-  No desconecte nunca la alimentación mientras se estén escribiendo datos en la memoria interna. La pantalla mostrará el mensaje “Now writing into internal memory” cuando esto esté en proceso.
-  No desconecte nunca la alimentación cuando se esté accediendo a algún soporte, como la unidad interna, **como durante la grabación o reproducción de pistas de audio, o el muestreo al disco durante un tiempo prolongado**. Si desconecta la alimentación mientras se está accediendo al disco puede dañarlo sin posibilidad de reparación. El LED DISK indica cuándo se está accediendo a la unidad interna.

Desconexión automática de la alimentación

Esta unidad se apaga automáticamente si no se utiliza durante un determinado período de tiempo. Se denomina función de apagado automático. Si no desea que esta función desconecte la alimentación, cambie la configuración a “Deshabilitado”.

Nota: Puede comprobar los valores predeterminados de fábrica desde la pantalla de ajustes.

Nota: La unidad puede consumir más energía si establece la función de apagado automático en “Deshabilitado”.

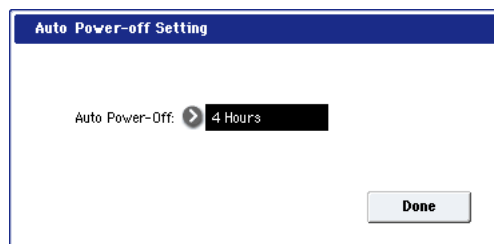
Nota: “Activity” incluye el uso de la pantalla TouchView y la mayoría de controles del panel frontal, reproducción de sonidos, envío o recepción MIDI, actividad de disco local o ftp, etc. Sin embargo, no incluye la utilización de los mandos MASTER VOLUME o AUDIO INPUT o el botón MIC/LINE.

-  Cuando se desconecte la alimentación, se perderán todas las ediciones y ajustes que no se hayan almacenado. Asegúrese de almacenar ajustes importantes antes de que esto ocurra.

Puede controlar la cantidad de tiempo antes de que se desconecte la alimentación del sistema, o inhabilitar por completo la función de desconexión automática de la alimentación. Para hacerlo:

1. Vaya a la página Global P0: Basic Setup.
2. En el menú, seleccione el comando Auto Power-Off Setting...

Aparecerá el cuadro de diálogo siguiente.



3. Pulse el botón emergente “Auto Power-Off” para seleccionar la cantidad de tiempo de inactividad

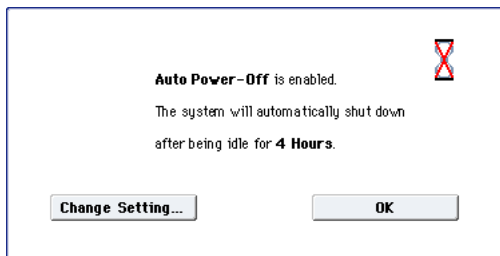
después del cual la alimentación se desconectará. Si no desea que la alimentación se desconecte automáticamente, establezca esto a Disabled.

También puede acceder a este cuadro de diálogo desde los dos cuadros de diálogo de advertencia asociados con la función de desconexión automática de la alimentación, tal como se describe a continuación.

Cambio del ajuste de desconexión automática de la alimentación al inicio

Si la función de desconexión automática de la alimentación está habilitada, inmediatamente después del inicio aparecerá un cuadro de diálogo indicando el tiempo hasta que la alimentación se desconectará automáticamente.

El cuadro de diálogo se cerrará automáticamente después de algunos segundos. El icono de reloj de arena muestra cuánto tiempo queda antes de que se cierre. Si toca este icono, el reloj de arena hará una pausa (mostrada por una "X" roja) y el cuadro de diálogo permanecerá abierto. Para cerrar el cuadro de diálogo, pulse el botón Change Setting u OK, o simplemente espere a que se agote la arena del reloj.

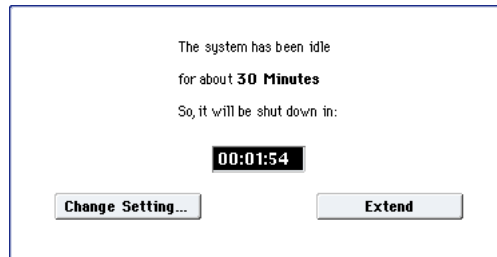


1. Para cambiar el ajuste de desconexión automática de la alimentación, pulse el botón Change Setting.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Auto Power-Off Setting**, al igual que si hubiera seleccionado el comando de menú Global descrito anteriormente.

Mensaje de advertencia de desconexión automática de la alimentación

Una vez transcurrido el periodo de tiempo especificado sin ninguna introducción de usuario en el KRONOS, aparecerá un mensaje que le advertirá de que la función de desconexión automática de la alimentación está a punto de desconectar la alimentación.



Si desea seguir utilizando el sistema, pulse el teclado, un botón, o alguna parte de la pantalla, como el botón Extend. La función de desconexión automática de la alimentación se restablecerá. Si el periodo de tiempo especificado transcurre de nuevo sin la introducción de usuario, volverá a aparecer el mismo mensaje. También puede utilizar el botón Change Setting para abrir el cuadro de diálogo **Auto Power-Off Setting**, como se ha descrito anteriormente.

Conexiones

 Todas las conexiones deberán realizarse con la alimentación desconectada. Tenga en cuenta que la operación descuidada puede dañar su sistema de altavoces o causar un mal funcionamiento.

1. Conexiones de salida de audio analógica

A continuación se explica cómo conectar el KRONOS a su amplificador o mezclador analógico.

 Si está utilizando un sistema estéreo para el hogar, tenga en cuenta que la reproducción a gran volumen alto puede dañar sus altavoces. Tenga cuidado de no subir demasiado el volumen.

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R

Estas son las salidas principales, a las que se accede ajustando **Bus Select** a L/R. Todos los sonidos de la fábrica utilizan estas salidas, y los efectos Master y Total también siempre se enrutan aquí.

Todas las salidas analógicas del KRONOS utilizan tomas TRS balanceadas de 1/4". Para obtener los mejores resultados, utilice conexiones balanceadas a su sistema de audio.

1. Conecte las salidas AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R a las entradas de su amplificador o mezclador.

Si está utilizando el KRONOS en estéreo, utilice ambas tomas, (MAIN) L/MONO y R. Si está utilizando el KRONOS en monoaural, utilice solamente la toma (MAIN) L/MONO.

2. Utilice el mando MAIN VOLUME para ajustar el volumen.

El mando MAIN VOLUME solamente tiene efecto en las salidas estéreo principales y los auriculares; no tiene efecto en las salidas individuales, la salida S/P DIF, ni la salida USB.

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1...4

Estas son 4 salidas analógicas adicionales, que se pueden utilizar como salidas monoaurales individuales, pares estéreo, o cualquier combinación de las dos. Casi cualquier fuente de señal puede enviarse a estas salidas, incluyendo:

- Cada nota en un conjunto de batería
- Salidas de efectos de inserción
- Programas individuales en una combinación o canción (o la suma de los osciladores de programa en el modo Programa)
- Pistas de audio
- Entradas de audio

Puede utilizarlas para aislar o agrupar sonidos para grabación, o para configuraciones complejas de interpretación en directo.

1. Conecte las salidas (INDIVIDUAL) 1...4 a las entradas de su amplificador o mezclador.

2. Utilice los parámetros Bus Select para enviar los sonidos, pistas de audio, entradas, o efectos deseados a las salidas individuales, como señales monoaurales (1...4) o estéreo (1/2 y 3/4).

Si la señal está pasando a través de uno o más efectos de inserción, la salida se establece en el último IFX en la cadena, a través del parámetro **Bus Select** de la página 8-5 Insert FX.

Si un programa, timbre, o pista *no* está pasando a través de ningún efecto de inserción, la salida se establece utilizando los parámetros **Bus Select** de la página P8-1 u 8-2 Routing.

Para asignar entradas de audio directamente a salidas, utilice los parámetros **Bus Select** en página P0- Audio Input (Sampling).

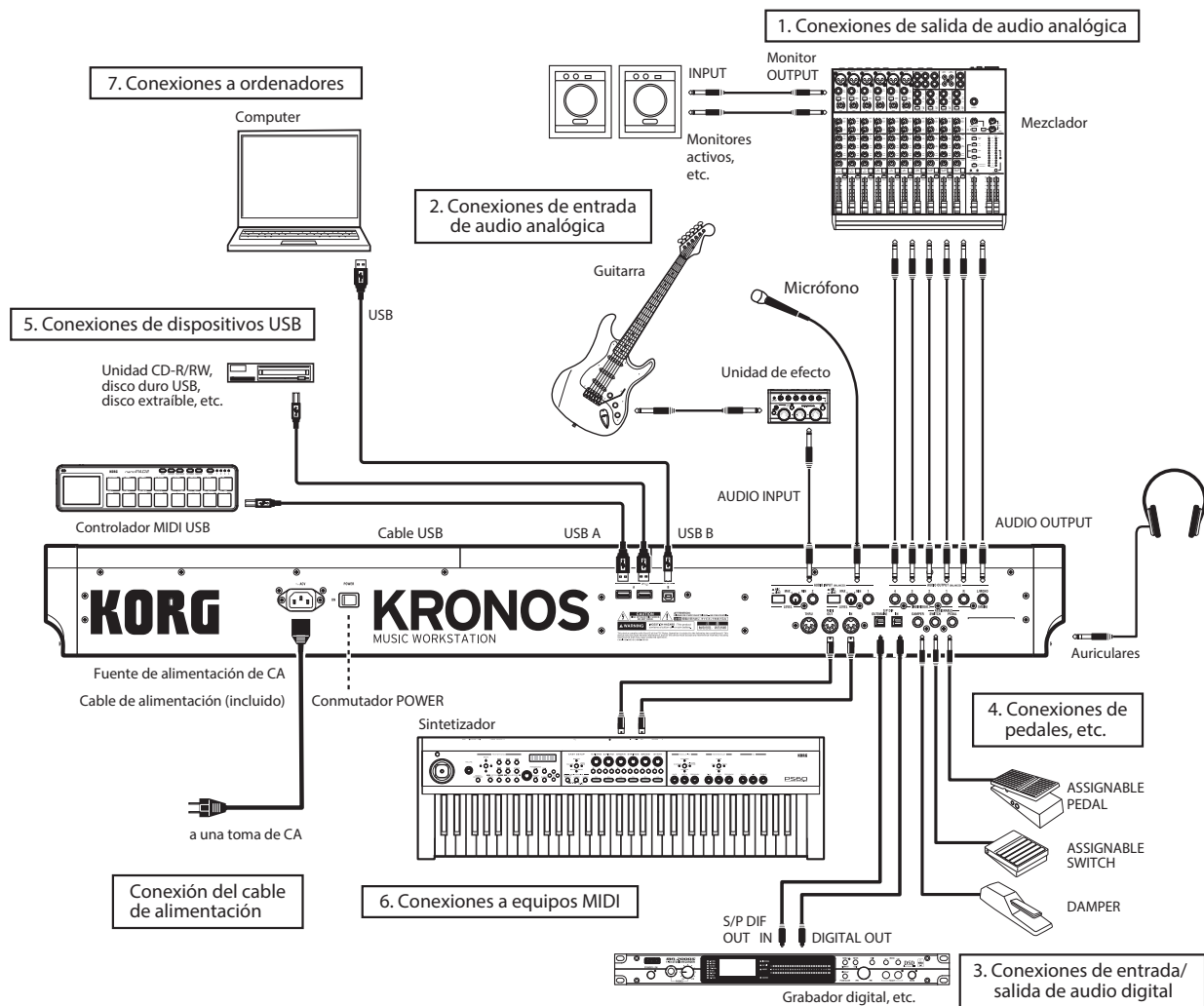
En el modo Global, el ajuste **L/R Bus Indiv. Assign** de la página Audio le permite reflejar la salida estéreo L/R MAIN en cualquier par de salidas individuales. Puede utilizar esto para crear una configuración de supervisión privada en entornos de interpretación en directo y en estudio.

Nota: El mando MAIN VOLUME no tiene efecto en el volumen de las salidas individuales.

Auriculares

1. Si está utilizando auriculares, conéctelos a la toma para auriculares del KRONOS.
2. Utilice el deslizador VOLUME para ajustar el volumen de los auriculares. La toma para auriculares del KRONOS da salida a la misma señal que las tomas (MAIN) L/MONO y R.

Consejo: Para supervisar las señales de las salidas individuales, utilice un mezclador externo.



2. Conexiones de entrada de audio analógica

Puede traer fuentes de audio analógicas externas al KRONOS para muestreo, grabación, o procesado a través de los efectos internos.

AUDIO INPUT 1, 2

Estas dos entradas utilizan tomas TRS balanceadas de 1/4", e incluyen preamplificadores con ganancia ajustable. Para configurar las entradas de audio:

1. **Conecte sus micrófonos o las tomas de salida de sus fuentes de audio externas a las tomas INPUT 1 y 2.**
2. **Ajuste el conmutador MIC/LINE según sea apropiado para el dispositivo que haya conectado, y utilice el mando LEVEL para ajustar la ganancia.**

Elija el ajuste LINE (conmutador presionado) cuando conecte un mezclador, ordenador, sistema de audio, procesador de señal, u otro sintetizador. Para obtener los mejores resultados, utilice conexiones de línea balanceadas.

Nota: Guitarras con pastillas activas se pueden conectar directamente. Las guitarras con pastillas pasivas (es decir, guitarras que no tienen un preamplificador interno) se pueden utilizar, pero la diferencia de impedancia causará tanto un cambio en el tono como una reducción en el volumen. Para obtener los mejores resultados, enrute tales guitarras a través de un preamplificador o unidad de efectos antes de conectarlas.

Elija el ajuste MIC (conmutador no presionado) solamente cuando conecte un micrófono. Tenga en cuenta que algunos micrófonos, tales como los de condensador, pueden requerir alimentación fantasma externa, que no suministra el KRONOS.

3. **Ajuste el nivel de salida en cualquier equipo externo conectado.**
4. **Después de conectar la alimentación, utilice la página Audio Input para ajustar el volumen, panorámica, enrutamiento de bus, y niveles de envío para las entradas, según desee.**

3. Conexiones de entrada/salida de audio digital

Salida de audio digital

La salida estéreo principal del KRONOS puede transmitirse digitalmente a un sistema de audio, mezclador digital, u otro dispositivo que pueda aceptar una velocidad de muestreo de 48 kHz.

- Utilice un cable óptico para conectar la toma S/P DIF OUT (MAIN) a la toma de entrada digital óptica de su dispositivo.

Esto llevará la misma señal de audio que las tomas AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R.

Nota: El mando MAIN VOLUME no tiene efecto en el volumen de la salida digital.

Entrada de audio digital

Puede grabar o muestrear la salida digital de un dispositivo S/P DIF que funcione a 48 kHz, como un sistema de audio de ordenador o un mezclador digital. También puede enrutar

la entrada directamente a las salidas del KRONOS, o a través de los efectos internos.

1. **Utilice un cable óptico para conectar la salida digital óptica de su dispositivo de audio digital a la toma S/P DIF IN del KRONOS.**
2. **Ajuste System Clock (en la página Global P0: Basic Setup) a S/P DIF.**
3. **Después de conectar la alimentación, utilice la página Audio Input para ajustar el volumen, panorámica, enrutamiento de bus, y niveles de envío para las entradas, según desee.**

Puede utilizar las entradas S/P DIF simultáneamente con las entradas analógicas y USB.

4. Conexión de pedales y conmutadores de pie

Conexión de un pedal amortiguador

El pedal amortiguador también se llama a veces el pedal de sostenido. Actúa como el pedal de nombre similar de un piano acústico; cuando se mantiene pisado el pedal, las notas continuarán sosteniéndose incluso cuando se separen las manos del teclado.

1. **Conecte un pedal amortiguador DS-1H opcional a la toma DAMPER. Si ha conectado un DS-1H, podrá obtener efectos pedal medio amortiguador.**

Después de conectar la alimentación:

2. **Vaya a la página Global P2: Controllers/Scales, y utilice el parámetro Damper Polarity para establecer la polaridad del pedal amortiguador.**
3. **Vaya a la página Global P0, y utilice el comando de menú Half Damper Calibration para ajustar la sensibilidad si así lo desea.**

Para más información, consulte "Pedal amortiguador (sostenido)" en la página 34.

Conexión conmutador de pie

Puede utilizar un conmutador de pie conectado para realizar funciones tales como el control de sostenuto, activación/desactivación del pedal celeste, activación/desactivación de KARMA, selección de programas, combinaciones, o ranuras de Set Lists, inicio/detención del secuenciador, y control de tempo de toque.

1. **Conecte un conmutador de pie como el PS-1 opcional a la toma ASSIGNABLE SWITCH.**
2. **Después de conectar la alimentación, utilice Global P2: "Foot Switch Assign" y "Foot Switch Polarity" para asignar la función controlada por el conmutador de pie y para especificar la polaridad.**

Conexión de un pedal

Puede utilizar un pedal conectado para controlar el volumen, la modulación, u otras funciones.

1. **Conecte un XVP-20 o EXP-2 opcional, etc., a las tomas ASSIGNABLE PEDAL.**
2. **Después de conectar la alimentación, utilice Global P2: "Foot Pedal Assign" para asignar la función controlada por el pedal.**

5. Conexión de dispositivos USB

El KRONOS admite USB 2.0 de alta velocidad para conectar dispositivos de almacenamiento, como discos duros, memorias flash, y unidades de CD-R/RW, así como controladores MIDI USB de clase compatible.

Dispositivos de almacenamiento USB

Puede almacenar y cargar muestras, sonidos, secuencias, y otros datos en y desde dispositivos de almacenamiento USB 2.0 para copia de seguridad, transferencia a ordenadores, etc.

Tenga en cuenta que las pistas de HDR deberán reproducirse desde el disco interno y grabarse en él. Sin embargo, puede hacer una copia de ellas en dispositivos USB.

La capacidad máxima admitida depende del formato del dispositivo USB. Con formato FAT16, la capacidad máxima es de 4 GB; con FAT32, la máxima es de 2 Terabytes (2.000 GB).

1. Utilice un cable USB para conectar el dispositivo de almacenamiento USB a uno de los puertos USB A del KRONOS.

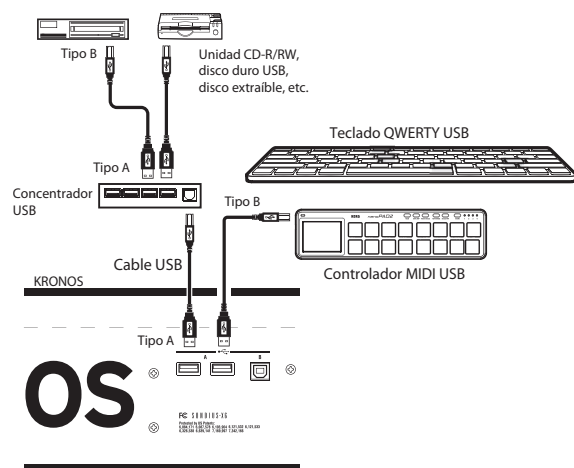
Los cables USB estándar tienen un conector diferente en cada extremo. Enchufe el conector plano y rectangular en el KRONOS, y enchufe el conector cuadrado en el dispositivo de almacenamiento USB externo.

Nota: Si el dispositivo que está utilizando no es compatible con la conexión en caliente, realice las conexiones con la alimentación del dispositivo desconectada, y después conecte la alimentación de su dispositivo.

2. Espere algunos segundos para que el dispositivo sea reconocido.

3. Utilice la pantalla Drive Select del modo Disco para comprobar la conexión.

Para más información, consulte “Carga y almacenamiento de datos, y creación de CDs” en la página 195.



Controladores MIDI USB

Puede conectar los controladores MIDI USB de clase compatible directamente al KRONOS, y utilizarlos como si se tratara controladores conectados a las tomas MIDI de 5 contactos. Para hacerlo:

1. Utilice un cable USB para conectar el dispositivo controlador MIDI USB a uno de los puertos USB A del KRONOS.

Si ajusta el controlador a un canal MIDI diferente al canal MIDI global del KRONOS, podrá utilizarlo para reproducir un sonido diferente al del teclado local en combinaciones o canciones, controlado por los ajustes MIDI de timbre o pista.

También puede tocar los parches de acordes utilizando controladores MIDI USB Korg equipados con parches de batería, incluyendo:

- nanoPAD y nanoPAD2
- microKONTROL
- padKONTROL
- KONTROL49

Cuando se conecten estos controladores, el KRONOS determinará automáticamente las asignaciones MIDI de los parches 1-8 del controlador, y los asignará directamente a los parches del KRONOS.

Teclados alfanuméricos USB

En cualquier lugar que se puede introducir texto, puede utilizar un teclado alfanumérico USB conectado como una alternativa al teclado de la pantalla táctil. Se recomienda la disposición de teclado QWERTY de las normas “IBM PC” de Estados Unidos.

Conexión en caliente

El KRONOS admite la conexión en caliente de USB. Esto significa que puede conectar o desconectar el cable USB mientras la alimentación esté conectada.

Nota: Para utilizar la conexión en caliente, el dispositivo USB que vaya a conectarse deberá admitir también la conexión en caliente.

8 dispositivos USB como máximo

El KRONOS tiene dos puertos USB 2.0 separados, y puede admitir simultáneamente hasta 8 dispositivos USB. Tenga en cuenta que no importa cómo se conecten los dispositivos; incluso si se utiliza concentradores o puertos diferentes, el máximo es siempre de 8 dispositivos.

Alimentación de USB

Algunos dispositivos USB obtienen su alimentación de la conexión USB. Estos se denominan “dispositivos alimentados por bus”, y son compatibles con el KRONOS.

Otros dispositivos USB pueden requerir una fuente de alimentación independiente, además de la conexión USB; en este caso, tendrá que utilizar un adaptador de alimentación adecuado para el dispositivo.

Existe una limitación a la corriente total suministrada a todos los dispositivos USB conectados, tal como se define por la especificación de USB. Si el consumo total de corriente de los dispositivos conectados supera este límite, el KRONOS puede no reconocer correctamente los dispositivos USB conectados. Cuando suceda esto, aparecerá el mensaje de error “USB Hub Power Exceeded!”.

Para evitar este problema, si conecta más de un dispositivo USB, utilice un concentrador USB con alimentación propia en el modo de alimentación propia. Para los detalles sobre las conexiones y ajustes para su concentrador, consulte su documentación.

Para los detalles sobre la corriente eléctrica utilizada por un dispositivo USB específico, consulte su manual de propietario.

Compatibilidad con Ethernet y FTP

Puede utilizar un adaptador Ethernet USB para transferir archivos de forma rápida y fácil al ordenador y desde el ordenador gracias a la funcionalidad de servidor FTP que incorpora este instrumento.

Esta función hace que sea sencillo hacer copias de seguridad y transferir datos desde el KRONOS, reestructurar los programas y otros datos, renombrar varios archivos y directorios, etc.

Para más información, consulte “Conexión a ordenadores a través de Ethernet USB y FTP” en la página 181.

6. Conexiones a equipos MIDI y ordenadores

Conexiones a equipos MIDI

El teclado, controladores, secuenciador, etc. del KRONOS pueden utilizarse para controlar un generador de tono MIDI externo. Por el contrario, otro teclado MIDI o secuenciador puede controlar el generador de tono del KRONOS para producir sonido.

- Utilice cables MIDI para conectar los conectores MIDI del KRONOS a los conectores MIDI de su dispositivo externo.

Las conexiones a un ordenador a través de MIDI

En conjunción con el software MIDI de su ordenador, puede utilizar el KRONOS como un controlador MIDI, y transmitir la reproducción del secuenciador del KRONOS como datos MIDI. También puede reproducir sonidos del KRONOS desde el ordenador. Para hacerlo:

- Utilice una interfaz MIDI para conectar los conectores MIDI del KRONOS a los conectores MIDI de su ordenador.

Nota: Algunas interfaces MIDI USB pueden no ser capaces de transmitir o recibir los mensajes exclusivos del sistema MIDI del KRONOS.

7. Conexión a un ordenador mediante USB

El puerto USB B del KRONOS le permite conectar a un Mac o un Windows PC equipado con USB para enviar y recibir MIDI y audio.

Para audio por USB, el KRONOS utiliza el driver de audio USB estándar que viene integrado en Windows y macOS, por lo que no se necesita instalar un driver de audio especial.

Instalación del driver KORG USB-MIDI

El KRONOS no puede ser utilizado por varias aplicaciones simultáneamente cuando se usa el driver USB-MIDI estándar incluido con el sistema operativo Windows. Si quiere utilizar el KRONOS con varias aplicaciones simultáneamente, debe instalar el driver USB-MIDI de Korg.

Incluso aunque no vaya a utilizar el KRONOS con varias aplicaciones, recomendamos la instalación del driver USB-MIDI de KORG, ya que puede ofrecer mejor estabilidad de funcionamiento.

Descargue el “Korg USB-MIDI driver” desde el sitio web de Korg e instálelo como se describe en la documentación que lo acompaña.

Nota: Consulte el sitio web de Korg para obtener la información más actualizada sobre la compatibilidad con sistemas operativos.

<https://www.korg.com/support/os/>

Nota: Al conectar el KRONOS a su ordenador por primera vez, se instalará automáticamente el driver USB-MIDI incluido en el sistema operativo.

Toque y edición de programas

Toque de programas

¿Qué es un programa?

Los programas son los sonidos básicos del KRONOS. Puede hacer que se reproduzcan por sí mismos, ponerlos en capas juntos en combinaciones, o reproducir un programa diferente en cada una de las 16 pistas MIDI, ya sea desde el

secuenciador interno o desde secuenciadores externas basados en ordenadores.

En esta sección del manual echamos un vistazo rápido al toque de programas, incluyendo vistas de los controladores del panel frontal y técnicas básicas de edición.

Selección de programas

Hay varias formas diferentes de seleccionar programas. Cada una es conveniente de una forma diferente:

- Selección utilizando el KRONOS:
 - Selección a través de “Selección de programa”
 - Selección a través de número de banco/programa
 - Selección a través de categoría de programa
- Utilizar la función Buscar (icono de lupa) para buscar el nombre de programa
- Selección a través de un conmutador de pedal conectado
- Selección mediante mensajes de cambio de programa MIDI recibidos

Descripción general: Bancos de programas

Hay un total de 21 bancos de programa. KRONOS incluye más de **2000** programas precargados cuando sale de fábrica. Este instrumento también incluye programas iniciales (preinicializados) en los que el usuario puede guardar sus propios programas o bibliotecas de sonidos (EXs Extras) y otros datos.

Hay un total de 2560 áreas de memoria (20 bancos × 128 programas, sin incluir los bancos GM–g[d]) que puede sobrescribir para guardar sus propios programas. También puede recopilar sus programas en la unidad de disco interna o en un dispositivo USB externo.

De forma predeterminada de fábrica, los bancos de programa están dispuestos como se muestra en la siguiente tabla.

Consulte la “Voice Name List” para obtener información detallada sobre todos los programas de fábrica.

Sugerencia: El banco USER-G también es una ubicación predeterminada para almacenar programas creados mediante un nuevo muestreo.

Sugerencia: También puede cargar los programas adicionales almacenados en la unidad de disco interna. (La unidad de disco interna tiene varios bancos que contienen estos programas.)

Contenido de los bancos de programas

Banco	Contenido	Tipo de banco
INT-A	KRONOS2 EXi Se incluye EXs17 SGX-2 Berlin D Piano	El tipo de banco puede establecerse a HD-1 o EXi
INT-B	KRONOS2 HD-1 Se incluye EXs18 KORG EXs Selections	
INT-C	SGX-2, EP-1, y “lo mejor de” otros EXi	
INT-D	AL-1	
INT-E	AL-1 y CX-3	
INT-F	STR-1	
GM (I-G)	Programas principales de GM2	GM
g(1)...g(9)	Programas de variación de GM2	
g(d)	Programas de batería de GM2	
USER-A	MS-20EX y PolysixEX	El tipo de banco puede establecerse a HD-1 o EXi
USER-B	MOD-7	
USER-C...F	HD-1	
USER-G	Programas de HD-1 inicializados	
USER-AA...BB	HD-1	
USER-CC	KRONOS3 EXi	
USER-DD	KRONOS3 HD-1	
USER-EE	KRS-08 Best of TRITON	
USER-FF...GG	Programas de HD-1 inicializados *	

El nuevo KRONOS incluye sonidos creados por desarrolladores de bibliotecas de sonidos (principalmente en el banco U-DD). Las especificaciones y ajustes de estos sonidos suelen ser diferentes de los de KORG. Fueron creados en función del estilo y el concepto de cada desarrollador. Comprenda que algunos intervalos de teclas pueden diferir, los controladores pueden funcionar de manera distinta o puede haber otras diferencias de carácter en algunos casos.

Cambio de tipos de bancos de programas

Los bancos pueden contener programas de HD-1 o programas de EXi, pero no ambos. Esta asignación puede establecerse por separado para cada banco. Para hacerlo:

1. Pulse el botón **GLOBAL** del panel frontal para entrar en el modo Global.

2. Seleccione la ficha Basic.
3. Pulse el botón de menú de páginas, y seleccione Set Program Bank Type.
4. Cambiar el tipo para los bancos deseados. Deje los otros bancos establecidos a “No Change”.

Importante: ¡El establecimiento de tipo de un banco borrará todos los datos de programa en del banco, así que asegúrese de que no está borrando ningún programa que desee conservar!

5. Pulse el botón OK.

Aparecerá el diálogo “Are You Sure?”.

6. Si está seguro del cambio, vuelva a pulsar OK.

Los bancos seleccionados se inicializarán ahora para utilizar los nuevos tipos de programa.

Selección con los botones del panel frontal

Puede seleccionar los programas utilizando los botones del panel frontal, sin tocar la pantalla. Para hacerlo:

1. Asegúrese de que el botón PROG del panel frontal esté iluminado.

Esto significará que está en el modo Programa, en el que puede seleccionar y editar programas. Si el botón no está iluminado, púlselo ahora; se iluminará, y aparecerá la página PROGRAM Play principal.

2. Vaya a la página PROGRAM Play principal.

La página Play principal muestra una visión general de la estructura del sonido, como osciladores, filtros, etc.

3. Asegúrese de que el nombre del programa esté seleccionado.

Si no está seleccionado, vaya a la página PROGRAM P0: Play y toque el nombre del programa de modo que se resalte.

4. Utilice los controladores VALUE para seleccionar el número de programa que desee tocar.

Para seleccionar un programa puede utilizar los métodos siguientes.

- Gire el dial Value.
- Pulse los botones Inc $\wedge$ o Dec $\vee$.
- Utilice el teclado numérico [0]–[9] para especificar el número, y pulse el botón ENTER.

5. Para seleccionar bancos INT–A...G o USER–A...G, pulse y suelte el botón BANK correspondiente.

Por ejemplo, para seleccionar el banco el INT–B, pulse el botón I–B de la fila superior de botones BANK. El botón I–B se iluminará, y el nombre INT–B aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla LCD.

Cuando seleccione un banco, el LED del botón se iluminará, y el banco seleccionado aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla LCD.

6. Para seleccionar los bancos USER–AA...GG, mantenga pulsados juntos un par de botones BANK I y U.

Por ejemplo, para seleccionar el banco USER–CC, mantenga pulsado el botón I–C, y después pulse el botón U–C. Si lo prefiere, también puede pulsarlos en el orden inverso: primero U–C, y después I–C.

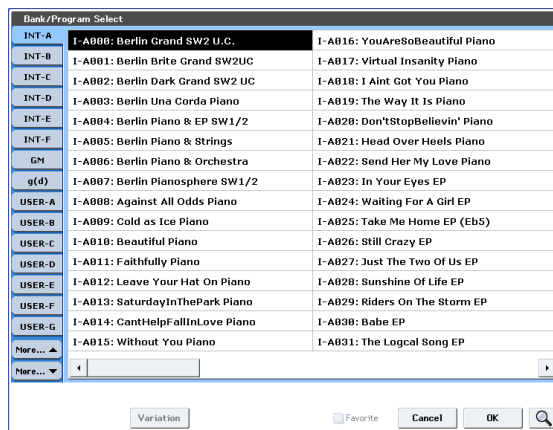
Selección por banco y número

Puede seleccionar programas de una lista organizada por banco de programas.

1. Pulse el botón emergente Program Select.

Aparecerá el cuadro de diálogo Bank/Program Select.

Menú Bank/Program Select



En esta ilustración se selecciona el banco INT–A. La lista de la derecha muestra los programas que contiene tal banco.

2. Pulse las fichas de la parte izquierda de la pantalla para seleccionar un banco.

Hay más bancos de los que se pueden mostrar a la vez, por lo que los bancos se dividen en dos grupos de fichas: INT–A...USER–G y USER–AA...USER–GG.

3. Si es necesario, utilice los botones “More...” situados debajo de las fichas para cambiar entre mostrar las fichas para INT–A...USER–G y USER–AA...USER–GG.

4. Pulse uno de los nombres de programa de la lista para seleccionar un programa.

El programa seleccionado se resaltará y el teclado cambiará inmediatamente al nuevo sonido.

5. Si lo desea, toque algunas notas para escuchar el nuevo programa.

Puede tocar el nuevo programa mientras siga mostrándose el menú, sin necesidad de pulsar OK.

6. Cuando esté satisfecho con el programa seleccionado, pulse el botón OK para cerrar el menú emergente.

Si pulsa el botón Cancel, la selección realizada aquí se descartará, y volverá al programa que había seleccionado antes de abrir el menú.

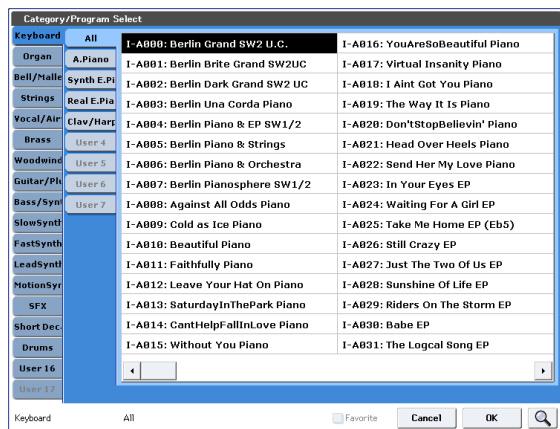
Selección por categoría

Puede seleccionar programas de una categoría, como el teclado, órgano, bajo, y batería. Al salir de fábrica, los programas están organizados en 16 categorías, cada una con varias subcategorías. También existen 2 categorías más, inicialmente denominadas User 16 y 17, que puede utilizar y cambiar el nombre como se desee.

1. Pulse el botón emergente Category.

Aparecerá el cuadro de diálogo Category/Program Select.

Menú Category/Program Select



En la ilustración de arriba, se selecciona la categoría de Motion Synth. La lista de la derecha muestra los programas que pertenecen a tal categoría.

2. Para seleccionar una categoría diferente, pulse las fichas situadas en la parte izquierda de la pantalla.

El nombre de la categoría seleccionada se mostrará completo en la parte inferior izquierda de la pantalla.

3. Opcionalmente, puede centrarse en un grupo más específico de sonidos seleccionando una subcategoría de la segunda columna de fichas.

El nombre completo de la subcategoría también aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.

4. Pulse uno de los nombres del área central para seleccionar un programa.

El programa seleccionado se resaltará.

5. Cuando esté satisfecho con el programa seleccionado, pulse el botón OK para cerrar el menú emergente.

Si pulsa el botón Cancel, la selección se descartará, y volverá al programa que había seleccionado antes de abrir el menú emergente.

Utilización de la función Find

Cerca de la esquina superior derecha de la página PROGRAM P0: Play - Main, verá un botón marcado con una lupa. Al pulsar este botón aparecerá el diálogo Find. Puede utilizar Find para buscar programas por nombre. Para hacerlo:

1. Pulse en la lupa para abrir el diálogo Find.

2. Introduzca el texto para lo que desee buscar.

Por ejemplo, puede introducir "Pian" para buscar programas con "piano" en el nombre. La opción **Ignore Case** está habilitada de forma predeterminada; inhabítela si desea que la función de búsqueda distinga entre mayúsculas y minúsculas.

Además del teclado en pantalla, puede utilizar un teclado alfanumérico USB para introducir texto. Para más información, consulte "Edición de nombres e introducción de texto" en la página 198.

3. Pulse Find para buscar coincidencias con el texto introducido.

Los nombres de los programas que coincidan con el texto introducido aparecerán mostrándose uno cada vez.

4. Utilice los botones Next y Previous para pasar por los programas. Como alternativa, puede utilizar los botones de aumento y reducción del panel frontal.

Puede escuchar los programas tocando el teclado.

5. Para seleccionar un programa encontrado, pulse el botón OK. Para salir sin seleccionar un nuevo programa, pulse el botón Cancel.

Find está disponible en todo el sistema

Find también está disponible en la página Combination Play, y en la parte inferior derecha de los diálogos de selección de programas, combinaciones, canciones, Set Lists, muestras, multimuestras, secuencias de ondas, conjuntos de batería, efectos, algoritmos de MOD-7, y GE de KARMA.

Utilización de la casilla de verificación de favoritos

Los menús emergentes de selección de banco y categoría incluyen una casilla de verificación **Favorite** en la parte inferior de la pantalla. Esto le permite recortar la lista para que solamente se muestren los programas que haya marcado como favoritos.

Si el banco o la categoría que haya seleccionado no contiene programas marcados como favoritos, la casilla de verificación aparecerá en gris y no estará disponible. Cuando sale de fábrica, no hay programas marcados (eso se lo dejamos a usted, ¡ya que serán *sus* favoritos!).

Para marcar un programa como favorito:

1. Vaya a la página Program P0: Play.

2. Toque la casilla de verificación Favorite, debajo del parámetro Tempo, para que el cuadro se rellene con un cuadrado rojo (esto indica que la casilla de verificación está "marcada").

3. Escriba el programa.

Este es un paso importante. Si no escribe el programa, el cambio a la casilla de verificación Favorite no se conservará.

Para los detalles sobre cómo escribir programas, consulte "Almacenamiento de sus ediciones" en la página 42.

Utilización de un conmutador de pie para seleccionar programas

Puede asignar un conmutador de pie para pasar por los programas uno tras otro, ya sea subiendo (0, 1, 2, 3, etc.) o bajando (3, 2, 1, etc.). Esto le permite cambiar programas sin necesidad de utilizar sus manos, excelente para cambios de programa rápidos en situaciones de interpretación en directo.

Hay dos formas de hacerlo: mediante la asignación del conmutador de pie a Programa arriba/abajo, o a Value Inc/Dec. Program Up/Down se recomienda para uso normal, mientras que Value Inc/Dec es un ajuste con finalidad especial, tal como se describe a continuación.

Nota: Estos ajustes se aplican a Set Lists y también a combinaciones.

Asignación de un conmutador de pie a Program Up/Down

La asignación de un conmutador de pie a Program Up o Program Down le permite controlar los cambios de programa directamente desde el conmutador de pie.

Para establecer esto:

1. **Conecte un conmutador de pie a la entrada ASSIGNABLE SWITCH del panel posterior.**

Utilice un conmutador de pie sencillo de activación/desactivación, como el PS-1 Korg opcional.

2. **Pulse el botón GLOBAL para entrar en el modo Global.**
3. **Vaya a la ficha Controllers de la página Controllers/Scale.**
4. **Establezca el parámetro Foot Switch Polarity para que coincida con el conmutador conectado.**
5. **En la parte superior de la página, establezca el parámetro Foot Switch Assign a Program Up (o Program Down).**

Para que este ajuste se conserve después de desconectar la alimentación, tendrá que escribir los ajustes globales.

6. **Abra el menú y seleccione el comando Write Global Setting.**

Aparecerá el diálogo Write Global Setting.

7. **Pulse OK, y de nuevo OK para confirmar.**

Ahora, cuando vuelva al modo Programa, el conmutador de pie pasará por los programas uno tras otro.

Asignación de un conmutador de pie a Value In/Dec

Esto le permite utilizar el conmutador de pie asignable para duplicar las funciones de los botones Inc $\wedge$ o Dec $\vee$ del panel frontal.

Este es un ajuste con finalidad especial, pero puede ser conveniente si desea mantener la ventana de selección de banco o categoría abierta mientras toque, a fin de poder ver la lista de programas o combinaciones disponibles. Mientras la ventana esté abierta, las asignaciones de Program Up/Down todavía cambiarán sonidos como de costumbre, pero la ventana no se actualizará para mostrar el sonido actualmente seleccionado. Sin embargo, la asignación del conmutador de pie al botón Inc o Dec le permite pasar por los elementos de la lista, uno tras otro, al igual que al pulsar los botones del panel frontal.

Para establecer esto:

1. **Siga los pasos 1-4 de “Asignación de un conmutador de pie a Program Up/Down” arriba.**
2. **En la parte superior de la página, establezca el parámetro Foot Switch Assign a Value Inc (o Value Dec).**

Para que este ajuste se conserve después de desconectar la alimentación, tendrá que escribir los ajustes globales.

3. **Abra el menú y seleccione el comando Write Global Setting.**

Aparecerá el diálogo Write Global Setting.

4. **Pulse OK, y de nuevo OK para confirmar.**

Ahora, el conmutador de pie actuará al igual que al pulsar el botón Inc o Dec del panel frontal.

Nota: El conmutador de pie trabajará de esta forma en todo el KRONOS, no solamente cuando esté abierta la ventana de selección de programa o combinación.

Asignación de CCs MIDI entrantes a Program Up/Down o Value Inc/Dec

Además de utilizar la entrada para conmutador de pie incorporada, también puede asignar CCs MIDI entrantes a Program Up/Down o Value Inc/Dec. Esto le permite asignar

múltiples conmutadores a diferentes funciones, por ejemplo, un para el Program Up y un segundo para Program Down, utilizando un controlador de pie MIDI o MIDI USB externo.

Selección de los programas a través de MIDI

Puede seleccionar cualquier programa de cualquier banco utilizando mensajes de cambio de programa MIDI en conjunción con los mensajes de selección de banco MIDI. Cuando selecciona programas desde el panel frontal, los mensajes MIDI apropiados se envían automáticamente (a menos que haya filtros MIDI activos; consulte más adelante).

Si está introduciendo mensajes MIDI manualmente en un secuenciador, tenga en cuenta que el mensaje de selección de banco necesita llegar antes de que el mensaje de selección de programa.

En el modo Programa, utilice el canal MIDI global

Con la excepción de la pista de batería, toda la transmisión y recepción de datos MIDI en el modo Programa se realiza en canal **MIDI Channel** de Global. Puede ajustar en la página P1 MIDI del modo Global.

Bank Map

Los mensajes de selección de banco pueden trabajar en una de dos formas, controlados por el parámetro Bank Map de la página Global P0 Basic Setup. El ajuste predeterminado de fábrica funcionará para la mayoría de aplicaciones estándar, y la mayoría de la gente nunca necesitará cambiarlo. Si utiliza secuencias General MIDI, el ajuste alternativo **GM(2)** puede ser útil.

Filtros MIDI

Puede utilizar filtros MIDI para controlar si los mensajes de cambio de programa y de selección de banco se transmitirán y/o recibirán o no. Los filtros se establecen en la página P1 MIDI del modo Global.

Programas General MIDI

El banco interno G contiene un juego completo de programas General MIDI 2, así como sub-bancos g(1)–g(9) (programas de variación de GM2), y banco g(d) (baterías).

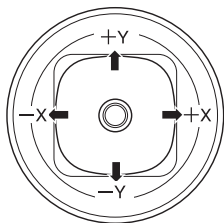
Cuando seleccione programas utilizando las ventanas de banco o categoría, notará que aparece un botón **Variation** cuando selecciona el banco INT-G. Cada vez que pulse este botón, o pulse repetidamente el botón INT-G del panel frontal, pasará por los bancos General MIDI en el orden siguiente: G→g(1)→g(2)...g(8)→g(9)→g(d)→G...

Utilización de controladores

El KRONOS ofrece gran cantidad de formas prácticas para controlar el sonido, el joystick de modulación e inflexión de pitch, el joystick vectorial, el controlador de cinta, dos conmutadores (SW1 y SW2), y los mandos de la superficie de control, deslizadores, y conmutadores.

Estos controles le permiten modificar el tono, pitch, volumen, efectos, etc. en tiempo real mientras toca.

Joystick



El joystick se mueve en cuatro direcciones: izquierda, derecha, adelante (alejándose de usted), y atrás (hacia usted). Cada una de las cuatro direcciones se puede utilizar para controlar una función diferente, tales como modulación de parámetros de programas o efectos. Estas asignaciones pueden ser diferentes para cada programa, pero en general, realizan lo siguiente:

Funciones estándar del Joystick

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

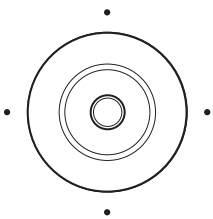
Bloqueo del joystick

El joystick se encuentra bajo la presión de un resorte, de forma que se vuelve automáticamente a la posición central cuando se suelta.

Sin embargo, puede utilizar cualquiera de los dos conmutadores del panel frontal (SW1 o SW2), o conmutador de pie, para “bloquear” la posición actual del joystick. Esto deja sus manos libres para tocar en el teclado, o para utilizar otros controladores. Para más información, consulte “Utilización de la función de bloqueo” en la página 32.

Joystick vectorial

El joystick vectorial le permite controlar el equilibrio de volumen entre OSC1 y OSC2, y también puede generar mensajes de CC para modular parámetros de programas y efectos.



En los modos Combinación y Secuenciador, el joystick vectorial puede hacer todo esto, además de equilibrar los volúmenes de los diferentes programas de la combinación.

El joystick vectorial hace todo esto en conjunción con la envolvente vectorial, que es una envolvente flexible de múltiples segmentos con algunos giros interesantes. Para más información, consulte “Utilización de síntesis vectorial” en la página 60.

Restablecimiento del joystick vectorial al centro

Puede utilizar el botón de RESET CONTROLS del panel frontal para restablecer el valor de salida del joystick vectorial a su posición central predeterminada. Para hacerlo:

1. Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS.
2. Mientras mantenga pulsado RESET CONTROLS, mueva el joystick vectorial.
3. Suelte el botón RESET CONTROLS.

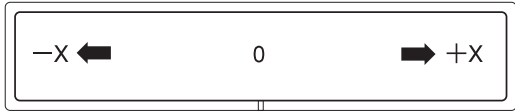
El valor de salida del joystick se restablecerá a su posición central.

Controlador de cinta

Mueva su dedo hacia la izquierda o la derecha del controlador de cinta para aplicar un efecto.

Normalmente, esto se utiliza para controlar el pitch, volumen, o filtro, etc.

Puede utilizar la función de bloqueo de los conmutadores SW1 o SW2 para mantener el efecto incluso después de soltar su dedo del controlador de cinta. Para más detalles, consulte “Utilización de la función de bloqueo” en la página 32.



SW1 y SW2

Estos son los dos conmutadores situados sobre el joystick y la cinta. Puede utilizar SW1 y SW2 para controlar los parámetros de programa a través de AMS (fuente de modulación alternativa), o parámetros de efectos a través de Dmod (modulación dinámica).

También pueden transponer el teclado en octavas, activar/desactivar el portamento, o bloquear los valores de modulación del controlador de cinta, joystick, o postpulsación (aftertouch).



Cada uno puede funcionar como conmutador de alternancia o momentáneo. En el modo **Toggle**, cada pulsación alterna entre activación y desactivación; en el modo **Momentary**, el conmutador solamente cambiará mientras lo mantenga pulsado.

Cada programa, combinación, y canción almacena sus propios ajustes sobre lo que realizarán los conmutadores, y si cada uno está activado o desactivado (basándose en sus estados actuales cuando se almacena el programa, combinación, o canción). También se puede realizar los ajustes para el modo Muestreo en su conjunto.

En el modo Programa, puede comprobar las asignaciones de SW1 y SW2 en la ficha Assignment de la página Play.

En todos los modos, puede editar las asignaciones para SW1/2 en la página Set Up Controllers.

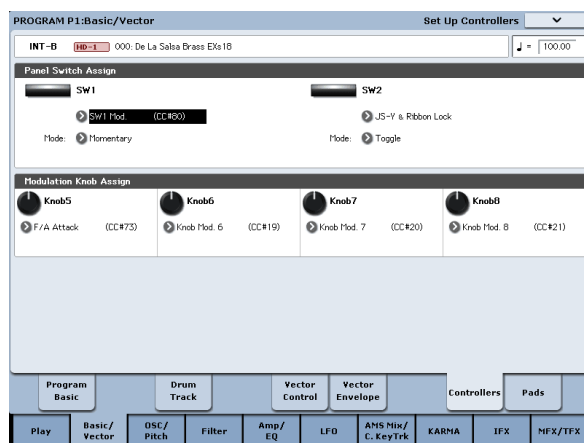
Programas (HD-1 y EXi)	P1: Basic/Vector
Combinaciones y canciones	P1: EQ/Vector/Controller
Modo Muestreo	P4: EQ/Controller

Cuando utilice SW1/2 para AMS o Dmod, los ajustes predeterminados serán SW1 Mod.:CC#80 y SW2 Mod.:CC#81.

Para ver un ejemplo, consulte “Utilización de Dmod para cambiar el nivel de retroalimentación mediante SW1” en la página 225.

Nota: Si desea conservar estos ajustes después de desconectar la alimentación, deberá almacenar el programa, combinación, o canción. Los ajustes para el modo Muestreo no pueden almacenarse.

Ejemplo de ajustes en un programa

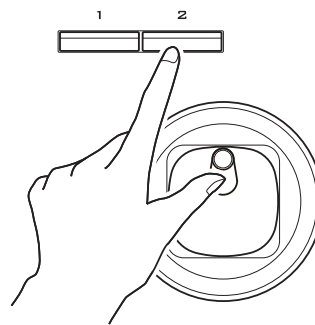


Utilización de la función de bloqueo

Bloqueo del joystick

1. Utilizando los sonidos de fábrica, seleccione Program U-C044: Real Suit E.Piano, y toque el teclado.
2. Mueva el joystick alejándolo de usted (dirección +Y). El efecto de vibrato se profundizará.
3. Mientras mantenga el joystick alejado de usted, pulse el conmutador SW2.

Cuando pulse el conmutador, el LED se iluminará, y el efecto de modulación en este punto se mantendrá.



4. Suelte el joystick, y toque el teclado.

La modulación se mantendrá igual que era cuando pulsó SW2. El movimiento del joystick alejándolo de usted no afectará el sonido.

5. Para desactivar la función de bloqueo, vuelva a pulsar el conmutador SW2.

Bloqueo del controlador de cinta

1. Seleccione Program U-C044: Real Suit E.Piano.

2. Pulse el conmutador SW2.

El LED de SW2 se iluminará.

3. Toque el controlador de cinta, y mueva su dedo hacia la izquierda y la derecha.

El movimiento en la dirección +X dará claridad al tono, y el movimiento en la dirección -X oscurecerá el tono.

4. Levante su dedo del controlador de cinta.

El sonido seguirá siendo como era cuando tocó por última vez la cinta.

5. Para desactivar la función de bloqueo, vuelva a pulsar el conmutador SW2.

6. Pulse la ficha Cntrl/View Effect, para ir a la página Controller/View Effect.

En la parte superior derecha de la pantalla, observe que SW2 está asignado a **JS Y & Ribbon Lock**, y está establecido a **Toggle**. Esto significa que SW2 está asignado para controlar la función de bloqueo tanto para el eje Y del joystick como para el controlador de cinta. Muchos programas y combinaciones utilizan esta asignación.

También puede bloquear tanto la cinta como el joystick a la vez:

1. Mueva el joystick en la dirección +Y.
2. Pulse el conmutador SW2 para activar la función de bloqueo.
3. Mueva su dedo sobre el controlador de cinta.
4. Suelte el joystick, y levante su dedo del controlador de cinta.

Los efectos tanto de la cinta como del joystick se mantendrán hasta que vuelva a pulsar SW2 para liberar el bloqueo.

El bloqueo también se puede aplicar a la post-pulsación (aftertouch), asignando SW1 o SW2 a **After Touch Lock**.

Mandos, deslizadores, y conmutadores de la superficie de control

La superficie de control posee 8 mandos, 8 deslizadores más el deslizador maestro, y 16 conmutadores. Puede utilizarlos para muchas tareas diferentes:

- Control de características de mezclador, incluyendo volumen, panorámica, ecualización, envíos de efectos, silenciamiento, y solo
- Modulación y edición de sonidos
- Control de KARMA
- Control de dispositivos MIDI externos

Puede cambiar la superficie de control entre sus diferentes funciones utilizando las fichas de pantalla en la página de la superficie de control (la ficha del extremo izquierdo de la P0 Play), o los conmutadores Control Assign del panel frontal. Las fichas y los conmutadores del panel frontal reflejan el uno al otro; cuando cambie uno de ellos, el otro también cambia.

En el modo Programa, puede seleccionar una de cinco funciones diferentes:

TIMBRE/TRACK le permite ajustar los niveles de volumen, panorámica, y de envío de los osciladores 1 y 2, junto con ecualización de programa (más controles similares para la pista de batería, con la excepción de panorámica). En los modos Combinación y Secuenciador, también puede utilizar esto para seleccionar dos bancos diferentes de timbres o pistas, como muestran los LEDs de la derecha del conmutador.

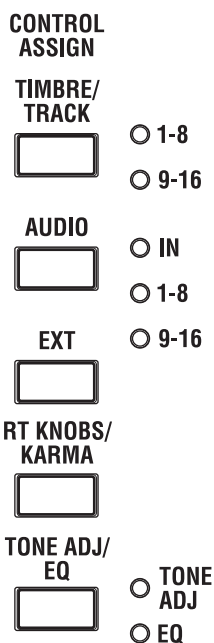
AUDIO (INPUTS) le permite ajustar los niveles de volumen, panorámica, y de envío para las entradas de audio analógicas, S/P DIF, y USB. En el modo Secuenciador, también puede utilizar esto para seleccionar dos bancos de pistas de grabación en disco duro, como muestran los LEDs de la derecha del conmutador.

EXT (externo) le permite enviar mensajes MIDI a dispositivos MIDI externos.

RT KNOBS/KARMA (“RT” significa en tiempo real) le permite modular sonidos y efectos con los mandos, y controlar KARMA con los deslizadores y conmutadores. Para más detalles, consulte “Edición de sonidos y efectos con los mandos en tiempo real” en la página 39.

TONE ADJ/EQ (Ajuste de tono/ecualización) le proporciona acceso práctico a la edición de sonido, utilizando deslizadores, mandos, y conmutadores. Para más detalles, consulte “Utilización de Tone Adjust” en la página 41.

Puede cambiar libremente hacia adelante y hacia atrás entre las diferentes funciones, sin perder ninguna de sus ediciones.



Restablecimiento de controles a sus valores almacenados

El botón **RESET CONTROLS** del panel frontal le permite recuperar los ajustes almacenados o predeterminados para cualquier deslizador, mando, o conmutador de la superficie de control.

Para restablecer un único mando, deslizador, o conmutador:

1. **Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS.**
2. **Mientras mantenga pulsado RESET CONTROLS, mueva el deslizador o mando, o pulse uno de los botones de la superficie de control.**

El deslizador, mando, o conmutador se restablecerá al valor almacenado en el programa (o, en su caso, al valor predeterminado).

3. **Cuando haya terminado, suelte el botón de RESET CONTROLS.**

Para restablecer un grupo de controles a la vez:

1. **Asegúrese de que la superficie de control está mostrando los parámetros que desee restablecer.**

Como medida de seguridad, solamente podrá restablecer los parámetros actualmente mostrados en la superficie de control. Esto toma en cuenta tanto el ajuste actual de Control Assign, como el del botón MIXER KNOBS.

Por ejemplo, si desea restablecer el volumen y panorámica para ambos osciladores, asegúrese de que Control Assign esté establecido a TIMBRE/TRACK, y de MIXER KNOBS esté establecido a INDIVIDUAL PAN.

2. **Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS.**
3. **Mientras mantenga pulsado RESET CONTROLS, vuelva a pulsar el botón Control Assign actual.**

Todos los deslizadores, mandos y conmutadores del grupo Control Assign se restablecerán a los valores almacenados en el programa.

También puede restablecer todos los deslizadores y conmutadores del módulo KARMA, manteniendo pulsado RESET CONTROLS y después pulsando el botón KARMA MODULE CONTROL. De forma similar, para restablecer una única escena de KARMA, mantenga pulsado RESET CONTROLS y pulse cualquier botón SCENE.

Finalmente, también puede utilizar esto para eliminar todos los solos manteniendo pulsado RESET CONTROLS y pulsando después el botón SOLO.

Deslizador VALUE

Cuando seleccione un número de programa en la página PROGRAM P0: Play, o cuando seleccione un número de combinación en la página P0: Play del modo Combinación, podrá utilizar el deslizador VALUE para modular parámetros de programas y efectos.

Teclado

Velocidad

Velocidad es una medida de la fuerza con que toca una nota en el teclado. Puede utilizarse para modular muchos aspectos diferentes del sonido, como el volumen, el brillo o el carácter del ataque.

Post-pulsación

El teclado también puede medir la fuerza con que presiona hacia abajo después de que toca una nota, de ahí el término “post-pulsación”. Puede utilizar esto para dar forma a las notas con el tiempo, controlando (por ejemplo) el volumen o la cantidad de vibrato.

Número de nota

Los sonidos pueden programarse para cambiar de carácter basándose en la nota que se está tocando. A medida que toque más alto o más bajo en el teclado, el número de nota puede modular el timbre, como si se convirtiera en más brillante a medida que toque más alto. Las envolventes también pueden pasar a ser más rápidas o más lentas; el volumen puede cambiar, etc.

Pedales y conmutadores de pie

Pedal amortiguador (sostenido)

El pedal amortiguador también se llama a veces el pedal de sostenido. Actúa como el pedal de nombre similar de un piano acústico; cuando se mantiene pisado el pedal, las notas continuarán sosteniéndose incluso cuando se separen las manos del teclado.

Conmutador de amortiguador vs. medio amortiguador

Como amortiguador puede utilizar un conmutador de pie estándar (como el PS-1 Korg) o un pedal medio amortiguador especial (como el DS-1H Korg).

Si utiliza un conmutador de pie, funcionará como un pedal de sostenido de sintetizador normal: las notas se sostendrán para siempre, siempre y cuando el pedal se mantenga pisado.

Un pedal medio amortiguador es un tipo especial de pedal continuo (los pedales normales no funcionarán correctamente para esta aplicación). Ofrece un control más sutil de sostenido, que puede ser especialmente útil para sonidos de piano.

Las posiciones de desactivado y completamente activado del medio amortiguador funcionan igual que el conmutador de pie, pero las posiciones intermedias modulan el tiempo de liberación para aumentar el sostenido sin hacerlo infinito.

El KRONOS detectará automáticamente la conexión de un medio amortiguador a la entrada DAMPER del panel posterior. Para la operación correcta, también necesitará calibrar el pedal, utilizando el comando Calibrate Half-Damper en el menú de la página Global.

Amortiguador y MIDI

El pedal amortiguador se envía y recibe como CC #64 de MIDI. En los modos Combinación y Secuenciador, puede “filtrar” CC # 64 para que solamente afecte a algunos de los sonidos de la combinación o canción.

Conmutador de pie asignable

Le permite conectar un conmutador de pie sencillo, como el PS-1 Korg, como controlador asignable. El conmutador de pie puede realizar una amplia variedad de funciones, tales como:

- Fuente asignable para modular sonidos y efectos
- Activación/desactivación de portamento
- Activación/desactivación de Una Corda (conveniente para el SGX-2)
- Selección del programa hacia arriba o hacia abajo
- Inicio/detención de secuenciador o pinchado de entrada/salida
- Tempo de toque
- Activación/desactivación de KARMA, activación/desactivación de enclavamiento, o selección de escena
- Activación/desactivación de pista de batería
- Conmutador de acorde
- Duplicación de muchos controles del panel frontal, incluyendo joystick de modulación, cinta, deslizador de valor, mandos en tiempo real, SW 1/2, los pads, deslizadores de KARMA, o conmutadores de KARMA

La función del conmutador se establece en el modo Global (en la ficha Controllers de la página Controllers/Scales), de forma que siempre funciona igual sea cual sea el programa, combinación, o canción.

Para más información, consulte “Configuración de conmutador de pie y pedal asignable” en la página 176.

Pedal asignable

Le permite utilizar un pedal controlador continuo, como el controlador de pie EXP-2 Korg o el pedal XVP-10 EXP/VOL Korg, como controlador asignable.

Al igual que el conmutador de pie asignable, descrito anteriormente, el pedal puede utilizarse para muchas funciones diferentes, incluyendo:

- Volumen maestro
- Volumen de canal, panorámica, o expresión
- Modulación de sonido asignable, como varias fuentes diferentes de AMS o Dmod (conveniente para expresión de CX-3)
- Control de nivel de envío de efectos
- Duplicación de muchos controles del panel frontal, incluyendo joystick de modulación, cinta, deslizador de valor, mandos en tiempo real, o deslizadores de KARMA

La función del pedal se establece globalmente (en la ficha Controllers de la página Controllers/Scales), de forma que siempre funciona igual sea cual sea el programa, combinación, o canción. Para más información, consulte “Configuración de conmutador de pie y pedal asignable” en la página 176.

Utilización de los pads de acordes

Descripción general

Los programas, combinaciones, y canciones tienen todos una página de pads en la novena ficha de P1:

Programas: Basic/Vector->Pads

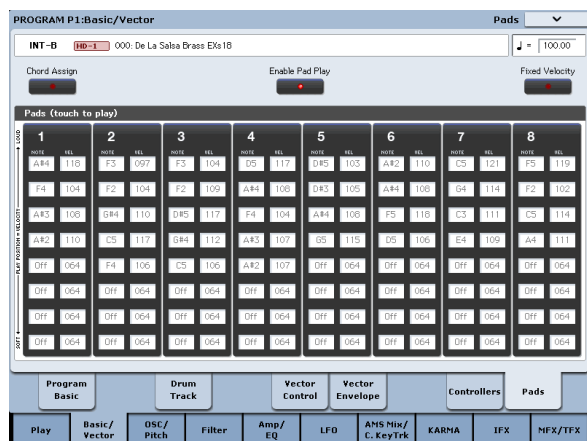
Combinaciones y canciones: EQ/Vector/Controller->Pads

Puede utilizar estos pads para:

- Almacenamiento y selección de acordes para el modo Acorde
- Selección y disparo de acordes, especialmente para utilizar con KARMA
- Toque de sonidos de batería, especialmente en conjunción con un dispositivo de pads compatible con MIDI USB

Los pads pueden reproducir acordes de hasta ocho notas, e incluso recordar las velocidades de las notas individuales dentro del acorde.

Además de reproducir directamente los sonidos, los pads también se utilizan para seleccionar acordes para el modo Acorde. Para más información, consulte “Utilización del modo Chord (Acorde)” en la página 36.



- ⚠ Para evitar dañar la pantalla, tenga cuidado al tocar los en pantalla. No pulse ni golpee la pantalla con fuerza; en su lugar, utilice un toque ligero y preciso. La “velocidad” se controla por la posición, y no mediante la fuerza.

Toque de los pads

Toque de los pads desde la pantalla

Puede tocar los pads directamente desde la pantalla. La “velocidad” se controla mediante dónde toque el pad; más abajo es más suave y más arriba es más fuerte. (También puede habilitar el modo Velocidad fija; consulte “Fixed Velocity (Velocidad fija)” en la página 36.)

Si las notas individuales en el acorde tienen diferentes velocidades almacenadas, se escalan por la velocidad general.

Nota: desde la pantalla solamente se puede tocar un pad a la vez.

Toque de los pads desde MIDI o el teclado

Los pads también pueden dispararse mediante notas o CCs de MIDI, o desde el teclado local. Para hacerlo:

1. Vaya a la página Global P2: Controllers.
2. Bajo MIDI CC# Assign —Vector Joystick / Pads, establezca los Pads 1-8 a las notas MIDI deseadas.

También puede utilizar CCs de MIDI, si lo prefiere. Con CCs, el valor del CC se utiliza como la “velocidad” del pad. (Para un método alternativo, consulte “Toque de los pads desde CCs de MIDI externos” abajo.)

Es muy sencillo; los pads responderán ahora a las notas o CCs que haya especificado en el canal global.

Sin embargo, tenga en cuenta que esto dedicará estas notas completamente al disparo de los pads; ellas ya no dispararán sonidos normalmente. Por esta razón, es posible que desee asignar notas ya sea por debajo o por encima de la gama del teclado estándar (por ejemplo, C-1 a G-1).

Todo esto se aplica también a las notas tocadas en el canal global desde el teclado local, con la misma restricción: las notas asignadas pasan a estar dedicadas al toque de pads.

Toque de los pads desde CCs de MIDI externos

El método anterior se aplica tanto al teclado local como a la entrada MIDI en el canal global. Como alternativa, puede utilizar la página Global Function Assign para tocar los pads desde entrada MIDI o MIDI USB solamente, sin afectar al teclado local. Este método alternativo también le permite controlar los pads desde cualquier canal MIDI, no solamente el canal global.

Toque de los pads desde controladores MIDI USB Korg

También puede tocar los pads utilizando controladores MIDI USB Korg equipados con pads de batería, incluyendo:

- nanoPAD y nanoPAD2
- nanoKEY Studio

Para utilizar cualquiera de estos controladores Korg, simplemente conecte el controlador a uno de los dos puertos USB A del KRONOS. El KRONOS determinará automáticamente las asignaciones MIDI de pads del controlador 1-8, y los asignará directamente a los pads del KRONOS.

Botón Enable Pad Play (Habilitar toque de pads)

Los pads se reproducirán cada vez que los toque dentro de sus límites. Si va a editar manualmente las notas y velocidades almacenadas, puede inhabilitar temporalmente esta función. Para hacerlo:

1. Toque el botón Pad Play de la parte superior de la pantalla, para desactivarlo.

La luz del botón se apagará para mostrar que la función está inhabilitada.

Cuando haya terminado la edición, habilítela de nuevo:

2. Toque el botón Pad Play otra vez, para activarlo.

La luz del botón se encenderá para mostrar que la función está habilitada.

Nota: La habilitación de Pad Play solamente se aplica a los pads en la pantalla, y no afecta al disparo de pads desde MIDI, el teclado local, o dispositivos MIDI USB.

Asignación de notas y acordes a pads

Puede asignar notas y acordes individuales a los pads de tres formas diferentes.

Toque de notas, y después pulsación de Chord Assign

1. Toque una sola nota, o un acorde de hasta 8 notas.
2. Pulse el botón Chord Assign.
3. Pulse el pad al que desee asignar las notas.

¡Eso es todo! Las notas están asignadas ahora al pad.

Pulsación de Chord Assign, y después toque de notas

Este método le permite crear un acorde de notas muy espaciadas, incluso aunque no pueda tocar todas las notas simultáneamente.

1. Pulse el botón Chord Assign.
2. Toque una sola nota, o un acorde de hasta 8 notas.

Se puede tocar una sola nota, o un simple acorde.

Si lo desea, también puede tocar hasta 8 notas como una frase de legato. Mientras tenga cuidado de que las notas se superpongan entre sí, toda la frase se registrará como un solo acorde. Puede emplear todo el tiempo que desee para tocar la frase.

3. Pulse el pad al que desee asignar las notas.

Después de pulsar el pad, ¡ya está!

Edición de notas y velocidades

Una vez asignadas, podrá editar las notas y velocidades grabadas. Si lo desea, también puede introducir nuevas notas de esta forma, introduciéndolas manualmente como valores de parámetros.

Copia de pads

La copia de un pad a otro es como la asignación de notas de desde el teclado.

Al igual que con la asignación de notas a pads, puede tocar los pads en primer lugar, o pulsar primero Chord Assign. En el interés de ahorro de espacio y el tiempo, a continuación solamente se describe el primer método.

Copia de notas de un pad a otro

Para copiar las asignaciones de notas de un pad a otro:

1. Presione y suelte el pad cuyas notas que desee copiar.
2. Pulse el botón Chord Assign.
3. Pulse el pad al que desee copiar las notas.

El nuevo pad reproducirá ahora las mismas notas que el pad original.

Fusión de dos o más pads juntos

Utilizando los pads en pantalla, solamente se podrá tocar un pad a la vez. Sin embargo, si utiliza MIDI, el teclado o un controlador de pads USB MIDI Korg, podrá tocar múltiples pads a la vez. Puede utilizar esto para fusionar juntas las asignaciones de dos o más pads, siempre y cuando el número total de notas sea de 8 o menos. Para hacerlo:

1. Mantenga tocados todos los pads que desee fusionar, de forma que estén todos sonando al mismo tiempo, y después suéltelos.

Todos los pads deberán mantenerse tocados al mismo tiempo.

2. Pulse el botón Chord Assign.
3. Pulse el pad al que desee copiar las notas.

Si lo desea, puede utilizar incluso uno de los pads que estaba fusionando. Después de pulsar el pad de destino, se acabó.

Fixed Velocity (Velocidad fija)

Cada pad almacena un nivel de velocidad para cada una de sus 8 notas. El botón **Fixed Velocity**, situado sobre los pads en la pantalla, controla si los pads responden o no a la ubicación de toque.

Cuando **Fixed Velocity** está activada, los pads utilizan siempre sus ajustes de velocidad almacenados, independientemente de dónde toque el pad.

Cuando **Fixed Velocity** está desactivada, el toque de la parte superior del pad produce las velocidades preestablecidas. Cuando toca más abajo en el pad, las velocidades preestablecidas se reducen en consecuencia, manteniendo el equilibrio entre las notas del acorde.

Utilización del modo Chord (Acorde)

Descripción general

El modo Acorde le permite elegir uno de los acordes asignados a los pads, y después tocarlo desde el teclado. El acorde se transpondrá de acuerdo con la nota que toque; la nota tocada especifica la nota más baja del acorde, y las notas más altas se transponen para concordar. Al igual que cuando se tocan acordes desde los pads, cada nota del acorde puede tener una velocidad diferente almacenada, escalada por la nota tocada.

Además de utilizar los parámetros de la pantalla, puede activar y desactivar el modo Acorde a través SW1/2 o el conmutador de pie, y cambiar los acordes pulsando simplemente los pads. En los modos Combinación y

Secuenciador, puede realizar estos ajustes para cada timbre o pista, según desee. Naturalmente, también puede controlar todo esto a través de MIDI.

El modo Acordes puede duplicar la forma en la que las características similares trabajaron en sintetizadores analógicos clásicos (como el Polysix original), pero también puede utilizar todas las opciones de Voice Assign (asignación de voces) para crear diferentes efectos, tales como acordes de legato monoaurales con portamento digitado, o acordes polifónicos que se superponen entre sí.

Por último, tenga en cuenta que no tiene que utilizar el modo Acorde para tocar acordes completos; también puede utilizarlo para crear efectos más sutiles, como octavas o quintas apiladas. Puede incluso ajustar los niveles relativos

de estos pitches adicionales a través de las velocidades almacenadas de las notas de acordes individuales.

Chord Switch (Conmutador de acorde)

El conmutador de acorde (abreviado **Chord SW**) le permite activar y desactivar el modo Acorde a través de SW1/2 o el conmutador de pie.

Importante: Los programas solamente responderán a **Chord SW** si su parámetro de acorde se ha establecido a **Basic** o **Advanced**. Si está establecido a **Off**, el conmutador no tendrá ningún efecto.

Asignación de SW1/2 para controlar la activación/desactivación de acorde

Dentro de cualquier programa individual, combinación, o canción, puede establecer SW1 o SW2 para activar y desactivar el modo Acorde. Para hacerlo:

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

Asignación del conmutador de pie para controlar la activación/desactivación de acorde

También puede asignar el conmutador de pie para activar y desactivar el modo Acorde, para que no tenga necesidad de mover sus manos del teclado mientras interprete. Este ajuste se aplicará a nivel global, independientemente del programa, combinación, o canción actual. Para hacerlo:

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

Habilitación del modo Acorde

Modo Programa

Para habilitar el modo Acorde para un programa:

1. Vaya a la página **Program Basic**.
2. Establezca el parámetro **Chord** a **Basic (Bsc)** o **Advanced (Adv)**.

Una vez que haya seleccionado **Basic (Bsc)** o **Advanced (Adv)**, el modo Acorde se activará inmediatamente. Opcionalmente, puede activar y desactivar el modo Acorde a través de **Chord SW**, utilizando SW1/2 o el conmutador de pie asignable.

Si establece **Chord** a **Off**, permanecerá siempre desactivado, independientemente de **Chord SW**. Esto es particularmente útil en los modos **Combinación** y **Secuenciador**, ya que le permite crear divisiones y capas en las que algunos timbres/pistas utilizan el modo Acorde, pero otros no lo hacen.

Modos Combinación y Secuenciador

Para activar el modo Acorde para un timbre en una combinación, o una pista en una canción:

1. Vaya a la página **2-2 OSC** (en **Timbre Parameters** o **Track Parameters**, respectivamente).
2. Establezca el parámetro **Chord** del timbre/pista a **Basic** o **Advanced**.

Como alternativa, puede establecer el timbre/pista a **PRG**. Este es el valor predeterminado, que utiliza el ajuste desde el

programa. Tenga en cuenta que si el modo Acorde del programa está establecido a **Off**, el timbre/pista no responderá al conmutador de acorde.

¿Qué sucede si los timbres/pistas comparten el mismo canal, pero tienen diferentes ajustes de acorde?

Si los timbres/pistas comparten el mismo canal, pero tienen diferentes ajustes de acordes, el conmutador de acorde afecta a cada timbre/pista, como se indica a continuación:

	Ajuste almacenado		
	Off	Basic	Advanced
Chord SW = On	Off	Basic	Advanced
Chord SW = Off	Off	Off	Off

Ejemplo de configuración: división del teclado

Para crear una división con un bajo de una sola nota para la mano izquierda, y un acorde para la derecha:

1. Seleccione un programa de bajo para **Timbre 1**, y un programa de piano para **Timbre 2**.
2. Establezca el acorde de **Timbre 1** a **Off**, y el de **Timbre 2** a **Basic**.

Ahora, el conmutador de acorde habilitará/inhabilitará el acorde para la mano derecha solamente.

Detalles: estado inicial de acorde activado/desactivado

Normalmente, cuando seleccione un programa, combinación, o canción, el modo Acorde se activará o desactivará según lo establecido por el parámetro **Chord**.

La excepción es cuando SW1 o SW2 está asignado al conmutador de acorde. En este caso, el estado almacenado de activado/desactivado estado de SW1/2 controla si el modo Acorde se activará o desactivará de forma predeterminada.

Tenga en cuenta que este estado predeterminado es un poco más complejo en los modos **Combinación** y **Secuenciador**:

- En el modo **Combinación**, SW1/2 afecta solamente a los timbres en el canal global. Otras pistas se establecerán de acuerdo con lo establecido por sus parámetros de acorde.
- En el modo **Secuenciador**, SW1/2 afecta solamente a las pistas del mismo canal que la pista de teclado actual. Esto determina el estado inicial cuando se selecciona en primer lugar una canción, ya que la pista de teclado actual está almacenada con la canción. Otras pistas funcionarán de acuerdo con lo establecido por sus parámetros de acorde.

Modos básico y avanzado

Hay dos ajustes de “activación” para el modo Acorde: **Basic (Bsc)** y **Advanced (Adv)**.

Basic recrea el modo Acorde del Polysix original. Cada vez que toque un acorde nuevo, se cortará el acorde anterior. Esta opción ignora los ajustes de asignación de voces.

Advanced utiliza los parámetros de asignación de voces del programa para crear una variedad de diferentes efectos, tales como acordes de legato monoaurales con portamento digitado, o acordes polifónicos que se superponen entre sí.

Los ajustes de asignación de voces se aplican como si todo el acorde fuese una sola nota, con cada pitch en el acorde creado por un oscilador transpuesto adicional.

Poly, Poly Legato, Single Trigger, Mono, Mono Legato, Mono “Mode”, Legato Offset, Mono Priority, y Mono y Poly Unison se aplican todos.

Puede lograr el mismo efecto **Basic**, arriba, estableciendo **Chord** a **Advanced**, **Voice Assign** a **Mono**, **Priority** a **Last Note**, y **Legato** a **Off**.

Creación y edición de acordes

Los acordes se asignan a los pads, y se almacenan, y editan como se describe en “Utilización de los pads de acordes” en la página 35.

Selección de acordes

La función de acordes utiliza los acordes asignados a los pads. Para seleccionar un acorde y tocarlo desde el teclado (o a través de MIDI):

1. Seleccione el pad deseado en el menú emergente **Source** o:
Cuando el modo Acorde esté habilitado, toque un pad utilizando cualquiera de los métodos descritos en “Toque de los pads” en la página 35.

Cuando el modo Acorde esté habilitado, al tocar un pad se editará el parámetro **Source**. El pad no reproducirá ningún sonido por sí mismo; solamente selecciona el acorde que se tocará desde el teclado.

El modo Acorde se habilita cuando el conmutador de acorde (Chord SW) está sin asignar o establecido a **On**, y...

- En el modo Programa, **Chord** está establecido a **Basic** o **Advanced**
- En el modo Combinación, **Chord** está establecido a **Basic** o **Advanced** en cualquier timbre (con el estado establecido a **INT**) en el canal global
- En el modo Secuenciador, **Chord** está establecido a **Basic** o **Advanced** en cualquier timbre (con el estado establecido a **INT** o **BTH**) en el mismo canal MIDI que la pista de teclado actual

En el modo Combinación, la selección a través de los pads afecta a todos los timbres del canal global. En el modo Secuenciador, esto afecta a las pistas del mismo canal MIDI que la pista de teclado actual.

¿Qué sucede si los timbres/pistas comparten el mismo canal, pero tiene diferentes ajustes de fuente?

Si los timbres/pistas comparten el mismo canal, pero tienen diferentes ajustes de fuente (Source), mantendrán los diferentes ajustes, siempre y cuando los pads no se utilicen para seleccionar un acorde diferente. Tan pronto como se utilice un pad, todos los timbres/pistas se establecerán al mismo acorde, a menos que estén establecidas a **PRG**.

Cuando la fuente esté establecida a **PRG**, el timbre/pista utilizará el acorde de la fuente almacenada en el programa, en lugar de cualquiera de los acordes de la combinación o canción actual. Esto facilita la utilización del modo Acorde para efectos específicos de sonido, como octavas, quintas apiladas, etc.

Toque de acordes

La nota más baja del acorde seleccionado se transpone para que coincida con la nota tocada en el teclado. Las notas más altas se transponen en consecuencia. Por ejemplo, digamos que:

- El acorde almacenado es F4, Bb4, y Eb5
- Desea tocar un D3 en el teclado (o a través de MIDI)

En este caso, el acorde resultante será D3, G3 y C4.

Al igual que con los pads, las velocidades almacenadas se escalan mediante la velocidad de la nota tocada.

En los modos Combinación y Secuenciador, siempre y cuando la nota fundamental del acorde se encuentra dentro de la zona del teclado de timbre/pista, el acorde completo se reproducirá en tal timbre/pista, incluso si algunas de las notas se extienden más allá de la zona de teclas del timbre/pista.

Acordes y MIDI

Los ajustes de **Chord SW** y **Source Pad** (incluyendo las selecciones a través de los pads) se transmiten y reciben a través de SysEx, que puede grabar y reproducirse a través de secuenciadores internos o externos.

En los modos Combinación y Secuenciador, hay mensajes de SysEx discretos por timbre/pista tanto para **Chord SW** como para **Source Pad**, por lo que cada timbre/pista se puede configurar de forma individual si se desea. Tenga en cuenta que esto permite más flexibilidad que cuando se utilizan **Chord SW** y pads del teclado local.

Cuando el conmutador de acorde o los pads del panel frontal se utilizan para cambiar el estado de acorde, se envían mensajes separados para cada timbre o pista afectado, incluyendo:

- En el modo Combinación, cada timbre en el canal global
- En el modo Secuenciador, cada pista en el mismo canal MIDI que la pista de teclado

Edición fácil de programas

Ediciones rápidas utilizando los mandos, deslizadores, y conmutadores

Puede editar cualquiera de los programas suministrados con el KRONOS, o puede comenzar con un programa inicializado para crear sonidos a partir de cero.

Usted puede realizar muchas modificaciones básicas directamente desde los mandos, conmutadores, y deslizadores de la superficie de control del panel frontal, sin profundizar en la interfaz de la pantalla LCD. Por ejemplo, puede utilizar los mandos para cambiar tiempos de ataque y liberación, hacer sonidos más brillante o más oscuros, alterar profundidades de efectos, modular la generación de frases de KARMA, etc.

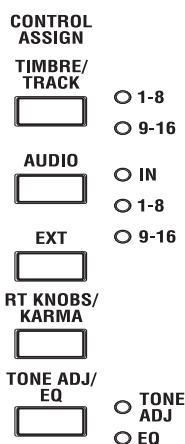
Los mandos, deslizadores, y conmutadores realizarán cosas diferentes dependiendo del ajuste de CONTROL ASSIGN de la superficie de control. Para editar programas, los tres ajustes importantes de CONTROL ASSIGN son **TIMBRE/TRACK**, **RT KNOBS/KARMA**, y **TONE** **ADJ/EQ**.

TIMBRE/TRACK le permite ajustar los niveles de volumen, panorámica, y de envío para los osciladores 1 y 2 y la pista de batería, junto la ecualización (EQ) de programa.

RT KNOBS/KARMA le permite modular sonidos y efectos con los mandos, y controlar KARMA con los deslizadores y conmutadores.

TONE ADJ/EQ (ajuste de tono) le proporciona acceso práctico a la edición más detallada de sonido, utilizando deslizadores, mandos, y conmutadores.

Nota: La ecualización (EQ) solamente estará disponible en el modo Set List. Para más información, consulte "Ecualizador gráfico" en la página 131.



Ajuste de volumen, panorámica, ecualización, y envíos de FX

En el modo **TIMBRE/TRACK**, la superficie de control pone todos los controles básicos de mezcla al alcance de las yemas de sus dedos.

1. Pulse el botón **TIMBRE/TRACK** bajo **CONTROL ASSIGN**.

Se iluminará el LED del botón.

2. Opcionalmente, vaya a la ficha **Control Surface** de la página **Play**.

Esta página refleja la superficie de control. A menudo, le mostrará un poco más de información acerca de las asignaciones de mandos, valores exactos, etc.

3. Pulse el botón **MIXER KNOBS** hasta que se ilumine el LED **INDIVIDUAL PAN**.

Esto hace que los mandos 1 y 2 controlen la panorámica para OSC1 y OSC2, respectivamente.



4. Utilice los deslizadores 1...3 para ajustar los volúmenes de OSC1, OSC2, y la pista de batería.

5. Utilice los mandos 1 y 2 para ajustar las posiciones panorámicas de OSC1 y OSC2.

La panorámica de la pista de batería se controla por separado, en el propio conjunto de batería.

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

Esto hace que los mandos controlen un Channel Strip virtual, incluyendo panorámica, ecualización, y envíos de efectos.

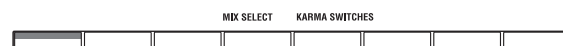


7. Utilice los mandos 2-6 para ajustar la ecualización de 3 bandas del programa.

La ecualización afecta a ambos osciladores, OSC1 y OSC2. Tenga en cuenta que la pantalla le muestra los valores de ganancia en dB, y la frecuencia media en Hz. Tenga en cuenta también que el mando 2, **EQ Trim**, le permite compensar los cambios de ganancia causados por la ecualización.



8. Pulse el botón **SELECT 1**.



Esto selecciona OSC1. Cuando los mandos estén en el modo **CHANNEL STRIP**, el oscilador seleccionado es importante. Aunque la ecualización se aplica siempre a ambos osciladores, los mandos **Pan** y **Effects Send 1/2** solamente afectan al oscilador seleccionado.

Tenga en cuenta que panorámica está disponible, en diferentes formas, con ambos ajustes del botón **MIXER KNOBS**.

9. Utilice los mandos 7 y 8 para ajustar envíos de efectos 1 y 2 para OSC1.

Internamente, el sistema averigua cómo el oscilador se enruta a los efectos maestros, y ajusta automáticamente los parámetros de envío apropiados.

Edición de sonidos y efectos con los mandos en tiempo real

Los mandos en tiempo real son una característica tradicional de las estaciones de trabajo Korg, que combinan modulación, ediciones rápidas, y control práctico.

En el modo **RT KNOBS/KARMA**, los mandos 1-4 poseen funciones dedicadas, como está impreso en el panel frontal: Filter Cutoff (corte de filtro), Filter Resonance (resonancia de filtro), Filter EG Intensity (intensidad de envolvente de filtro), y Release Time (tiempo de liberación). Todas estas funciones corresponden a CCs de MIDI.

Los mandos 5-8 pueden asignarse a una amplia variedad de funciones, muchas de las cuales tienen también sus CCs de MIDI correspondientes. A menudo (pero 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 reverberación.

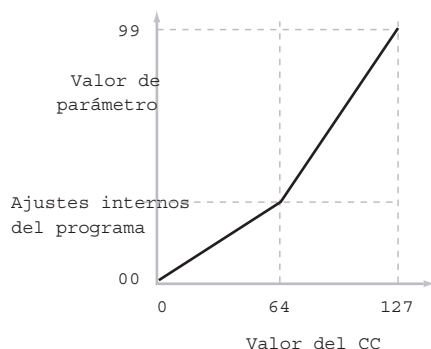
Funciones de los mandos en tiempo real

Mando	CC de MIDI	Normalmente controla...
1	74	Frecuencia de corte de filtro
2	71	Resonancia de filtro
3	79	Intensidad de envolvente de filtro
4	72	Tiempo de liberación de envolvente
5-6	Varía para cada programa	
7	A menudo profundidad de coro - pero puede variar por programa	
8	A menudo profundidad de reverberación - pero puede variar por programa	

Cuando se mueve un mando, se envía el CC de MIDI correspondiente. Además, cuando se recibe el CC a través de MIDI o se genera mediante KARMA, el valor del mando cambia para coincidir con valor del CC.

En general, los mandos “escalan” los ajustes internos del programa. Cuando el mando está en el centro, los ajustes son los programados. Para mover los ajustes a su valor máximo, gire el mando completamente hasta la derecha; para moverlos a su valor mínimo, gire el mando completamente hasta la izquierda.

Cambio de escala de mandos



Por ejemplo:

1. Seleccione el programa U-C016, “Smooth Operators”.

Este es un sonido de piano eléctrico; vamos a ver qué podemos hacer para que suene un poco diferente.

2. Pulse el botón RT KNOBS/KARMA bajo CONTROL ASSIGN.

Se iluminará el LED TONE ADJUST.

3. Mientras toque el sonido, gire el mando 1 (Frecuencia de filtro) hacia la derecha, lentamente, hasta alrededor de las 3 en punto.

Observe cómo el piano se convierte en una especie de barrido de sintetizador.

4. A continuación, gire el mando 2 (Resonancia de filtro) hacia la derecha, también hasta alrededor de las 3 en punto.

5. Con el mando 2 en tal posición, pruebe moviendo el mando 1 hacia un lado y otro a medida que toque.

Con la resonancia aumentada, ahora suena como si estuviera tocando a través de un pedal wah.

A continuación, vamos a decir que decide que esto no es realmente lo que quería, así que vamos a devolver los mandos a sus valores predeterminados. Usted podría

moverlos para devolverlos hasta la posición de las 12 en punto, y luego ajustarlos para que quedasen exactamente en el centro, pero hay una forma más fácil...

6. Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS.

7. Mientras mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS, mueva primero el mando 1, y después el mando 2.

Al mover los mandos, sus valores se restablecerán a los predeterminados, sus posiciones centrales.

8. Suelte el botón RESET CONTROLS.

Ahora, habrá regresado al sonido de piano eléctrico original.



Las ediciones de mandos pueden almacenarse

Los mandos en tiempo real son excelentes para modular sonidos en una interpretación, o para grabar. Si lo desea, también puede almacenar la versión editada del sonido, utilizando el comando normal Write Program (Escribir programa) (consulte “Almacenamiento de sus ediciones” en la página 42).

Internamente, un solo mando afecta generalmente a varios parámetros diferentes. Cuando se escribe un programa, las ediciones se almacenan en los parámetros individuales, y no en el propio mando. Después de escribir el programa, se darás cuenta de que los mandos han vuelto a sus posiciones centrales, ya que los valores antiguos “editados” son ahora los valores nuevos “almacenados”.

Asignación de funciones a REALTIME KNOBS 5-8

Cuando CONTROL ASSIGN de la superficie de control está establecido a RT KNOBS/KARMA, los cuatro mandos de la derecha funcionan como mandos en tiempo real 5-8 (User 1-4). Estos mandos pueden realizar una serie de funciones diferentes, tales como la modulación de sonidos o efectos, el ajuste de niveles de envío de efectos, etc.

Cada programa, combinación, y canción almacena sus propios ajustes sobre lo que los mandos harán. También puede realizar ajustes para el modo Muestreo en su totalidad.

Cuando se utilicen los mandos para AMS o Dmod, es importante comprender que la asignación es un proceso de dos pasos. En primer lugar, se asigna el mando para enviar un controlador de MIDI, como Knob Mod.1 (CC#17). En segundo lugar, se asigna ese controlador de MIDI para modular uno o más parámetros de programa o efectos.

Para la primera parte de arriba, utilice la página Set Up Controllers del modo. Para más información, consulte “SW1 y SW2” en la página 31.

Las asignaciones predeterminadas para los mandos 5-8 son (CC#17), Knob Mod.2 (CC#19), Knob Mod.3 (CC#20), y Knob Mod.4 (CC#21), respectivamente.

He aquí un ejemplo de cómo configurar el mando 5 (User 1) para controlar el filtro y tiempo de ataque de envolvente de amplificación de un programa:

1. Pulse el botón PROG para entrar en el modo Programa.
2. Pulse la ficha Basic/Vector, y después la ficha Controllers situada sobre ella, para ir a la página P1: Basic/Vector– Set Up Controllers.
3. Pulse el botón emergente Modulation Knob Assign “Knob 5”, y elija F/A Attack.
4. Pulse el botón RT KNOBS/KARMA (bajo CONTROL ASSIGN) del panel frontal.

5. Gire el mando 5 (USER 1) para controlar el filtro y el ataque de envolvente de amplificación.

Nota: Si desea conservar estos ajustes después de desconectar la alimentación, deberá almacenar el programa, combinación, o canción.

Utilización de Tone Adjust

Tone Adjust (Ajuste de tono) le permite utilizar todos los deslizadores, mandos, y conmutadores de la superficie de control para editar parámetros de programa, al igual que los mandos de un sintetizador analógico. Cada control físico puede asignarse a uno cualquiera de un número de parámetros de programa.

Los parámetros específicos disponibles a través de Tone Adjust variará dependiendo del tipo de programa. Los programas de HD-1 admiten un cierto conjunto de parámetros; cada EXi tiene también su propio conjunto de parámetros.

Edición de sonidos de HD-1

1. Seleccione el programa U-C016, "Smooth Operators".
2. Pulse el botón TONE ADJ/EQ bajo CONTROL ASSIGN.

Se iluminará el LED del botón.

3. Vaya a la ficha Control Surface de la página Play.

Esta página refleja la superficie de control. Es muy útil con Tone Adjust, ya que muestra las asignaciones de parámetros, valores exactos, etc.

4. Observe las asignaciones para los deslizadores, 5, 6, y 8.

El deslizador 5 está asignado a **Amp EG Attack**; el deslizador 6 está asignado a **Amp EG Decay**; y el deslizador 8 está asignado a **Amp EG Release**.

5. Elevar cada uno de los tres deslizadores para que queden a aproximadamente 4/5 de su recorrido hasta la parte superior.

La pantalla LCD deberá mostrar sus valores entre +60 y +70. En otras palabras, acaba de editar la envolvente de amplificación de forma que el ataque, decaimiento, y liberación son todos mucho más largos de lo que eran antes.

6. Toque algunas notas.

Observe que el sonido ha pasado de un piano eléctrico a un pad suave. A continuación, añadamos un poco de modulación de pitch, para hacer el sonido más rico.

7. Observe las asignaciones para los mandos 2 y 5.

El mando 2 está asignado a **Pitch LFO Intensity**, en otras palabras, la cantidad de modulación de pitch desde LFO1. El mando 5 está asignado a **LFO1 Speed**.

8. Gire el mando 2 muy ligeramente hacia la derecha, de forma que la pantalla LCD indique +01 o +02.

9. Gire el mando 5 hacia la derecha, hasta alrededor de las 2 en punto, de forma que la pantalla LCD indique aproximadamente 40.

10. Toque algunas notas más.

La modulación de pitch ha añadido cierto brillo al sonido. Ahora, tal vez se podría usar un poco más borde...

11. Observe las asignaciones para los conmutadores SELECT 1 y 2.

Estos están programados para aumentar **Filter Frequency** y **Filter Resonance**, respectivamente. Los conmutadores son simplemente para activar/desactivar, pero se puede establecer un valor específico para la posición **On**; observe +10 y +40 en los cuadros de valores del conmutador.

12. Pulse los dos conmutadores, uno por uno.

El sonido tiene ahora un carácter más interesante, debido a los filtros. Ya que es más brillante, también hemos restablecido algo del carácter de piano eléctrico.

Es bastante fácil, ¿no? Nota, dependiendo del parámetro, a veces se pueden oír fallos en el sonido a medida que se mueve el control.

Cambio de asignaciones de parámetros

Los programas de fábrica incluyen asignaciones predeterminadas de los parámetros Tone Adjust a los mandos, deslizadores, y conmutadores. Si lo desea, puede cambiar cualquiera de las asignaciones. Para hacerlo:

1. Vaya a la ficha Control Surface de la página Play.

En esta página, puede ver las asignaciones de parámetros para cada controlador, **Filter EG Attack**, **Pitch Stretch**, etc.

2. Pulse el botón emergente junto a una de las asignaciones de parámetros.

Aparecerá una ventana emergente, con una larga lista de parámetros. Se pueden saber varias cosas sobre las selecciones, simplemente por la forma en la que aparecen en la lista:

- Los parámetros que solamente afectan a OSC1 u OSC2 tienen el prefijo [OSC1] y [OSC2], respectivamente.
- Los parámetros que afectan a ambos osciladores, pero que son específicas de los programas de HD-1, tienen el prefijo [OSC1&2].
- Los parámetros del otro grupo, al principio de la lista, son "comunes". Es decir, se puede utilizar con la mayoría de los programas de EXi, así como programas de HD-1.
- Los parámetros solamente pueden asignarse a un control de Tone Adjust a la vez. Si un parámetro ya está asignado, estará atenuado.

3. Seleccione un parámetro de la lista.

El parámetro se asigna ahora al control. Para cancelar de la lista sin realizar ningún cambio, simplemente toque en la pantalla fuera de la ventana emergente.

Edición de sonidos de EXi

El PolysixEX funciona especialmente bien con Tone Adjust, así que vamos a echarle un vistazo ahora.

1. Seleccione el programa I-C085: Polysix Strings.

Este utiliza el PolysixEX.

2. Bajo CONTROL ASSIGN, pulse el botón TONE ADJ/EQ.

3. Toque el teclado mientras mueva los deslizadores 1-4 y los mandos 1-2.

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

4. En la pantalla, pulse la ficha Control Surface.

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

5. Pulse la ficha Main para volver a la página Play.

6. Toque el gráfico de PolysixEX alrededor de los mandos Cutoff y Resonance.

La pantalla saltará a la página principal de PolysixEX.

7. Experimente tocando mientras utilice los deslizadores, mandos, y conmutadores de la superficie de control.

Observe cómo responde el gráfico a ello. También puede seleccionar un control gráfico en la pantalla y editar su valor utilizando cualquiera de los controles de introducción de datos.

Utilización de COMPARE (Comparar)

Cuando se encuentre en el proceso de edición de un sonido, si pulsa el botón COMPARE recuperará la versión almacenada del sonido, como estaba antes de haber iniciado la edición. Para indicar que se está escuchando la versión almacenada, el LED del botón se iluminará.

Si pulsa otra vez COMPARE volverá a la versión que está editando y el LED se apagará.

Si edita mientras que el LED COMPARE esté iluminado, se apagará y se perderán sus ediciones anteriores.

Restablecimiento de controles individuales

El botón de RESET CONTROLS le permite devolver un mando, deslizador, o conmutador a su ajuste almacenado. Para más información, consulte “Restablecimiento de controles a sus valores almacenados” en la página 33.

Almacenamiento de sus ediciones

Después de haber ajustado el sonido a la perfección, querrá almacenar su trabajo. Para almacenar sus ediciones:

1. Seleccione el comando Write Program desde el menú de páginas, en la esquina superior derecha de la pantalla.

También puede acceder a este comando de menú manteniendo pulsado ENTER y pulsando 0 en el teclado numérico.

Esto abrirá un cuadro de diálogo que le permitirá almacenar el programa. Opcionalmente, también puede seleccionar una nueva ubicación, cambiar el nombre del programa, y asignarlo a una categoría de sonido (como teclado, guitarra, etc.).

2. Pulse el botón “T” para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto.

Puede dar al programa un nombre descriptivo utilizando el teclado en pantalla.

3. Después de introducir el nombre, pulse OK.

La ventana de edición de texto desaparecerá y volverá al cuadro de diálogo principal Write.

4. Bajo “To” en la parte inferior del cuadro de diálogo, pulse el botón emergente junto al programa para abrir el diálogo de ubicación de almacenamiento.

5. Seleccione la ubicación en la que desee almacenar el programa editado.

Puede escribir en cualquier ubicación de los bancos INT–A...F, USER–A...G, y USER–AA...GG. Para evitar sobrescribir los sonidos de fábrica, es más seguro utilizar una ranura de uno de los bancos de usuario vacíos.

 **Importante:** Los programas de HD-1 solamente se pueden escribir en bancos de HD-1, y los programas de EXi solamente se pueden escribir en bancos de EXi. Para más información sobre los tipos de bancos predeterminados, y cómo cambiarlos, consulte “Contenido de los bancos de programas” en la página 27, y “Cambio de tipos de bancos de programas” en la página 27.

6. Después de seleccionar la ubicación, pulse OK.

7. Pulse OK de nuevo para iniciar el proceso de escritura.

8. Si está seguro de que desea escribir en esta ubicación, vuelva a pulsar OK.

Después de eso, ¡ya está!

Para más información, consulte “Escritura de programas y combinaciones” en la página 196.

 No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber escrito el programa. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar una copia de seguridad de los datos en el disco interno.

Almacenamiento de ediciones en programas de GM

Puede editar programas de GM, pero tendrá que almacenarlos en un banco que no sea INT-G; los programas de GM en sí no se pueden sobrescribir.

Acceso directo: SEQUENCER REC/WRITE

También puede utilizar el botón SEQUENCER REC/WRITE (Grabación/escritura de secuenciador) para actualizar rápidamente el programa actual, utilizando el nombre, banco, número, y categoría existentes. Para hacerlo:

1. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

Aparecerá el diálogo Update Program.

2. Pulse OK para escribir el programa.

Almacenamiento en disco

También puede almacenar y gestionar programas en el disco duro interno, y en dispositivos de almacenamiento USB.

Para más información, consulte “Almacenamiento en discos, CDs, y soportes USB” en la página 200.

Quick Layer/Split (Capa/División Rápida)

La función Quick Layer/Split (Capa/División Rápida) le permite crear fácilmente capas y divisiones sencillas. A partir de ya sea un programa o combinación, puede añadir otro programa como una capa, o dividir el teclado de modo que el sonido actual se toque en un lado del teclado (ya sea superior o inferior), y un programa diferente se toque en el otro.

Todos los controles de Capa/División Rápida son de tipo no destructivo y se reflejan inmediatamente al tocar en el teclado. Puede experimentar con diferentes configuraciones, y ajustar con precisión hasta encontrar el sonido perfecto.

Si bien puede comenzar ya sea con un Programa o una Combinación, el sonido de división o capa adicional deberá ser siempre un Programa, y los resultados de la Capa/División Rápida se guardan siempre como una nueva Combinación. Después de guardar, puede editar la nueva Combinación en la forma deseada.

Quick Layer (Capa Rápida)

Una “capa” es cuando al tocar una sola nota se oyen simultáneamente dos o más sonidos. La función Capa Rápida le permite poner en capas dos Programas, o una Combinación y un Programa.

Por ejemplo, puede poner en capas piano con cuerdas, utilizando dos programas:

Principal: Programa de piano

Capa: Programa de cuerdas

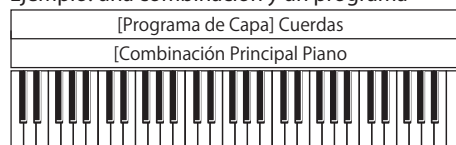
Capa Rápida:

Pone en capa dos programas, o una combinación y un programa.

Ejemplo: dos programas



Ejemplo: una combinación y un programa



O bien, puede agregar cuerdas a una Combinación que es en sí misma una capa:

Principal: Combinación de piano (Piano + Capa de E.Piano)

Capa: Programa de cuerdas

Quick Split (División rápida)

División le permite reproducir diferentes sonidos en diferentes regiones del teclado. La función de División rápida le permite dividir dos Programas, o una Combinación y un Programa.

Por ejemplo, puede hacer esto:

Main (Principal): Programa de piano (mano derecha)

Split (División): Programa de bajo (mano izquierda)

o esto:

Main (Principal): Combinación de piano (Piano + Capa de E.Piano) (mano izquierda)

Split (División): Programa de sintetizador solista (mano derecha)

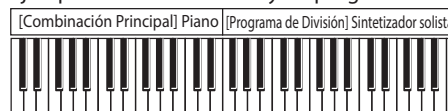
División Rápida:

Divide dos programas, o una combinación y un programa, a izquierda y derecha.

Ejemplo: dos programas



Ejemplo: una combinación y un programa



Effectos, KARMA, y Pista de batería

Los efectos de inserción (IFX) del Programa de Capa o División se incluyen automáticamente en la combinación resultante, mientras haya suficientes ranuras de IFX libres. También se incluyen sus niveles de Send 1/2, pero los efectos Master y Total (MFX y TFX) provendrán del Programa o Combinación Principal. Por lo tanto, el Programa de Capa o División puede no sonar exactamente como lo hacía originalmente.

Puede optar por incluir los ajustes de KARMA de uno o ambos de los sonidos. Esto significa que, por ejemplo, cada uno puede continuar reproduciendo sus propias frases de KARMA dedicadas.

Puede optar por utilizar la Pista de batería de cualquiera de los dos sonidos. Sin embargo, tenga en cuenta que no podrá utilizar simultáneamente ambas Pistas de batería.

Limitaciones

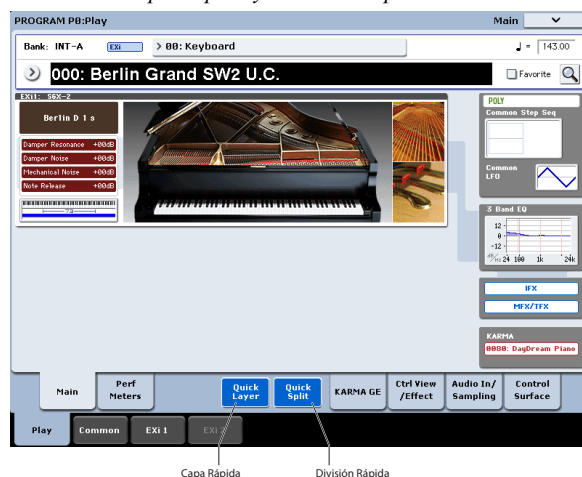
En casos extremos, puede que no haya suficientes ranuras de IFX disponibles para copiar ajustes del Programa de División o Capa. Además, puede optar por utilizar la Pista de batería, ya sea del Programa Principal o de División/Capa, pero no de ambos.

Existen limitaciones adicionales cuando se utiliza Capa/División Rápida desde el modo Combinación; para más información, consulte “Limitaciones de Capa/División Rápida” en la página 70.

Botones de Capa Rápida y División Rápida

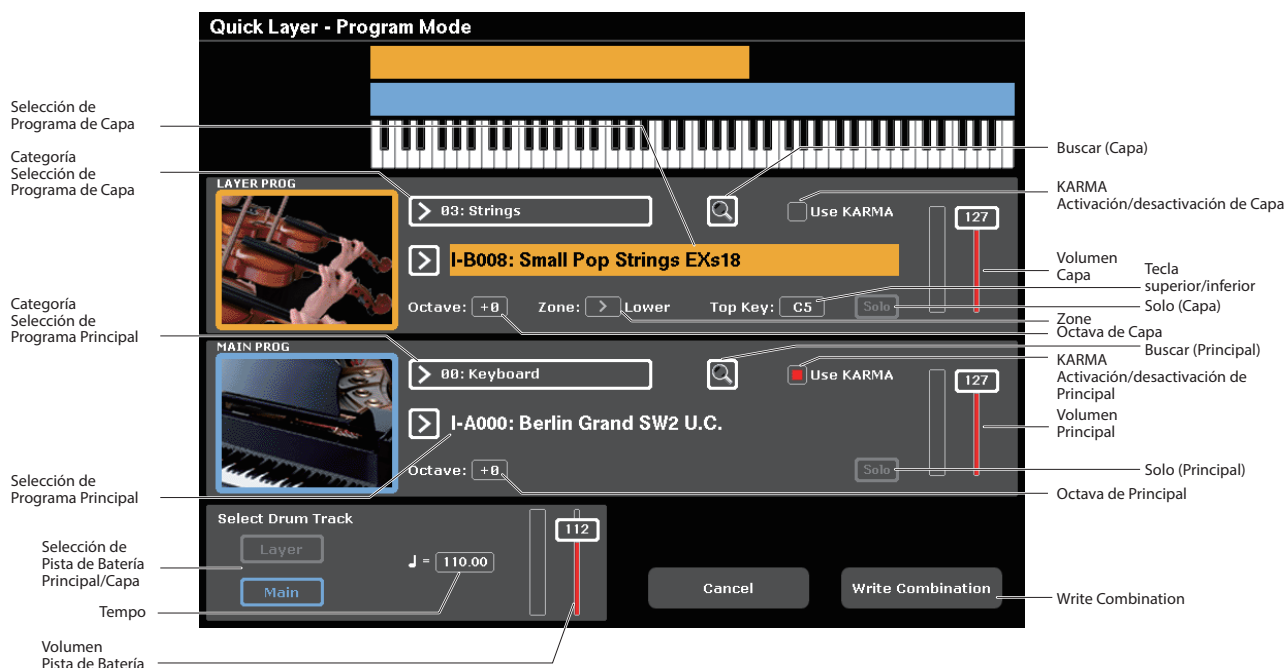
Para utilizar la Capa/División Rápida, pulse los botones Quick Layer (Capa Rápida) o Quick Split (División Rápida) en la página P0: Play del modo Programa o Combinación. Aparecerá el cuadro de diálogo de Capa Rápida o División Rápida, y podrá crear el sonido de capa o división que desee.

Botones de Capa Rápida y División Rápida



Ejemplo de Capa Rápida: adición de cuerdas al sonido de piano

Diálogo de Capa Rápida



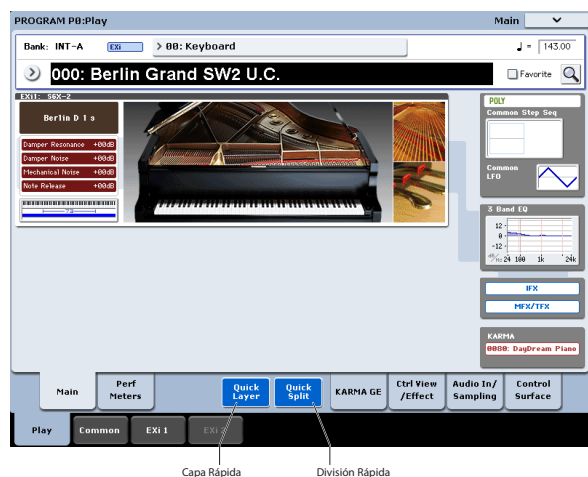
Aquí, vamos a ver un uso típico de Capa Rápida: adición de una capa de cuerdas a un sonido de piano. Para hacerlo:

1. En el modo Programa, seleccione un sonido de piano, por ejemplo, INT-A 000: Berlin Grand SW2 U.C.

Para los detalles sobre cómo seleccionar un programa, consulte “Selección de programas” en la página 27.

2. Pulse el botón Quick Layer, situado a la derecha de la ficha Perf Meters.

Botones de Capa Rápida y División Rápida



Se abrirá el cuadro de diálogo de Capa Rápida (consulte el “Diálogo de Capa Rápida” arriba).

Este cuadro de diálogo le permitirá realizar todos los ajustes básicos para el nuevo sonido puesto en capa. En primer lugar, vamos a seleccionar un programa de cuerdas para poner en capa con el piano.

3. Pulse el botón emergente Category Select en la sección LAYER PROG.

4. Elija la categoría Strings, seleccione el Programa I-B008: Small Pop Strings EXs18, y pulse OK.

Cuando toque el teclado, ahora escuchará un sonido puesto en capa con piano y cuerdas. Las cuerdas sonarán cerca de la forma en la que lo hacen en el modo Programa, incluyendo sus efectos de inserción (IFX), pero ahora utilizarán los efectos Master y Total (MFX y TFX) del Programa de piano. Para más información, consulte “Efectos, KARMA, y Pista de batería” en la página 43.

También puede seleccionar programas por banco y número, o utilizando Find. Para más información, consulte “Selección por banco y número” en la página 28, “Selección por categoría” en la página 28, y “Utilización de la función Find” en la página 29.

Si lo desea, también puede seleccionar un programa principal diferente, utilizando los controles de la sección MAIN PROG.

5. Ajuste Volume y Octave de los dos programas como desee.

Puede ajustar los niveles relativos de piano y cuerdas, y cambiar la transposición de octava de uno o ambos sonidos. Por ejemplo, puede reducir el volumen de las cuerdas, y ajustarlo para que se reproduzcan una octava por encima del piano.

6. Puede establecer el intervalo del Programa de capas en “Zone” o “Top Key (Bottom Key)”
7. Marque o desmarque las casillas de verificación “Use KARMA” para los Programas Principal y de Capa, como desee.

De forma predeterminada, se utilizan los ajustes de KARMA del programa principal, pero puede inhabilitarlos si lo desea. También puede utilizar los ajustes de KARMA del Programa de Capa, ya sea solos o en conjunción con los del Programa Principal, de modo que, por ejemplo, las partes de cuerdas y piano reproduzcan cada una frases diferentes de KARMA.

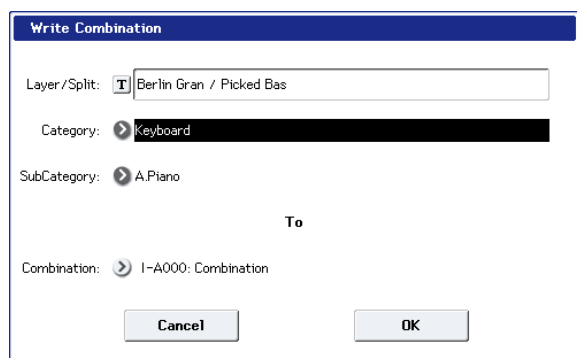
8. En “Select Drum Track”, elija utilizar la Pista de batería del Programa Principal o de Capa, y ajuste el volumen como desee.

El Tempo se ajusta inicialmente para que coincida con la pista de batería seleccionada, pero puede cambiarlo como desee. Tenga en cuenta que no podrá utilizar simultáneamente ambas Pistas de batería.

Escritura de los resultados

1. Cuando haya terminado de editar el sonido puesto en capa, pulse el botón Write Combination para guardarlo como una combinación.

Aparecerá el cuadro de diálogo Write Combination.



2. Pulse el botón emergente junto a la combinación para abrir el cuadro de diálogo de ubicación de almacenamiento y seleccione una ubicación para guardar la combinación editada.

3. Establezca el nombre y la categoría como desee.

El sistema crea automáticamente un nuevo nombre basado en los nombres de los dos sonidos originales. Puede editar este nombre como desee.

4. Pulse el botón OK para escribir la combinación.

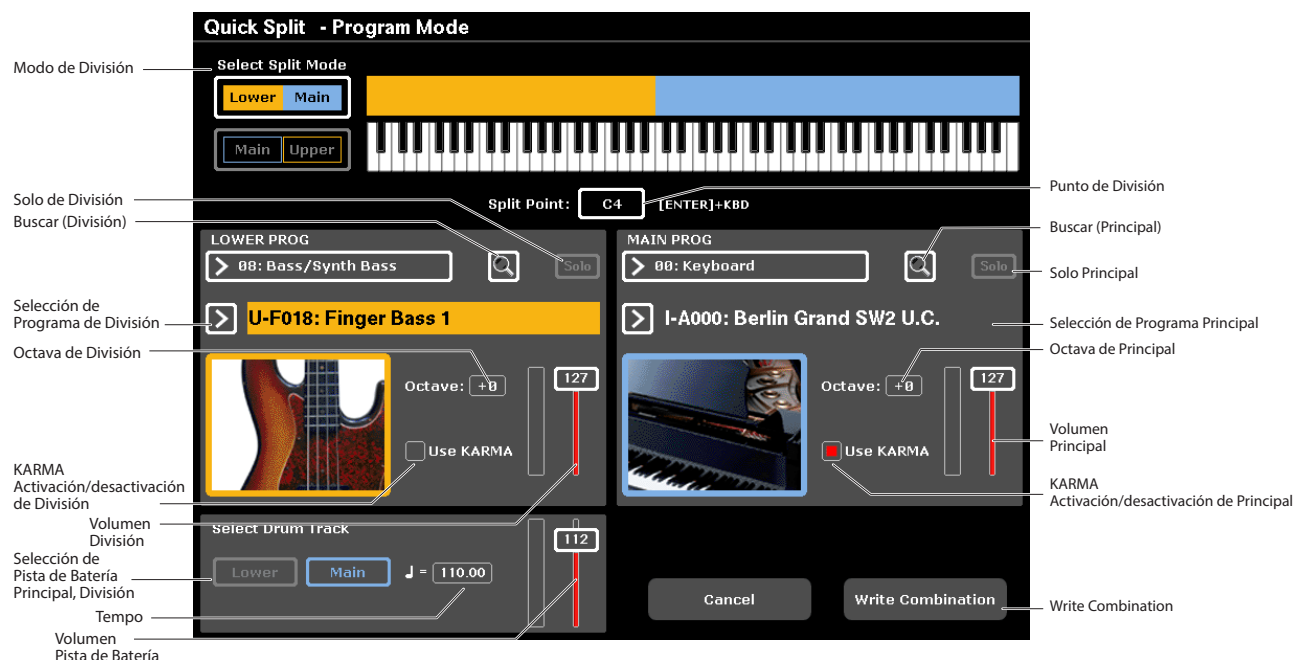
Aparecerá un mensaje de confirmación. Pulse el botón OK una vez más para completar la operación de escritura. Entrará en el modo Combinación, con la nueva combinación seleccionada.

Para más información, consulte “Escritura de programas y combinaciones” en la página 196.

Si pulsa el botón Cancel, se cancelará la operación de almacenamiento.

Ejemplo de División Rápida: adición de bajo de mano izquierda a un piano

Diálogo de División Rápida



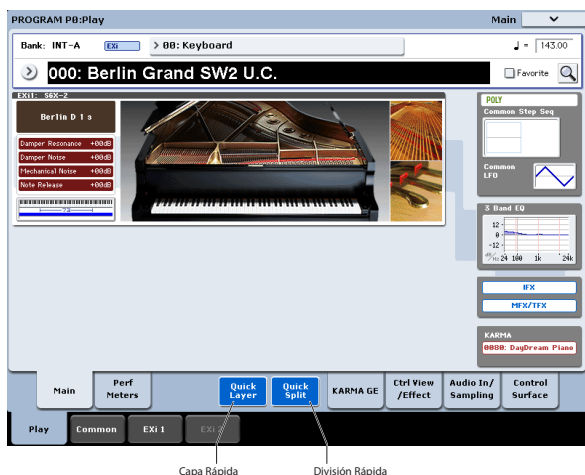
La División Rápida facilita la creación de configuraciones comunes, tales como piano para la mano derecha y bajo por debajo para la izquierda, o un piano eléctrico para la mano izquierda y un sintetizador solista para la derecha. Veamos el primer ejemplo: una división de bajo y piano.

1. En el modo Programa, seleccione un sonido de piano, por ejemplo, INT-A 000: Berlin Grand SW2 U.C.

Para los detalles sobre cómo seleccionar un programa, consulte “Selección de programas” en la página 27.

2. Pulse el botón Quick Split, situado a la derecha de la ficha Perf Meters.

Se abrirá el cuadro de diálogo de División Rápida (consulte el “Diálogo de División Rápida” arriba).



3. En Select Split Mode, pulse el botón Lower | Main.

Esto asigna el Programa de División al lado de la mano izquierda (inferior) del teclado, y el Programa Principal, en este caso, el piano, al lado de la mano derecha (superior).

Como alternativa, puede pulsar el botón **Main | Upper** para asignar el Programa de División al lado de la mano derecha del teclado, muy útil para sonidos solistas. Para este ejemplo, vamos a seguir con **Lower | Main**.

4. Pulse el botón emergente Category Select en la sección LOWER PROG.

5. Elija la categoría Bass/Synth Bass, seleccione el Programa U-F018: Finger Bass 1, y pulse OK.

También puede seleccionar programas por banco y número, o utilizando Find. Para más información, consulte “Selección por banco y número” en la página 28, “Selección por categoría” en la página 28, y “Utilización de la función Find” en la página 29.

Cuando toque el teclado, la región inferior reproducirá un sonido de bajo, y la región superior un sonido de piano. El bajo sonará cerca de la forma en la que lo hace en el modo Programa, incluyendo sus efectos de inserción (IFX), pero ahora utilizarán los efectos Master y Total (MFX y TFX) del Programa de piano. Para más información, consulte “Efectos, KARMA, y Pista de batería” en la página 43.

Si lo desea, también puede seleccionar un programa principal diferente, utilizando los controles de la sección MAIN PROG.

6. Mantenga pulsado el botón ENTER, y toque una nota en el teclado para establecer el punto de división.

El punto de división establece la clave más baja de la gama superior; el valor predeterminado es C4.

También puede editar el punto de división manteniendo pulsado el botón ENTER y después tocando el gráfico de teclado.

7. Ajuste Volume y Octave de los programas principal y de división como desee.

8. Marque o desmarque las casillas de verificación “Use KARMA” para los Programas Principal y de Capa, como desee.

De forma predeterminada, se utilizan los ajustes de KARMA del programa principal, pero puede inhabilitarlos si lo desea. También puede utilizar los ajustes de KARMA del programa de división, ya sea solos o en combinación con los del

programa principal, de modo que, por ejemplo, las partes de cuerdas y piano reproduzcan cada una frases diferentes de KARMA.

9. En “Select Drum Track”, elija utilizar la Pista de batería del programa principal o de División, y ajuste el volumen como desee.

El Tempo se ajusta inicialmente para que coincida con la pista de batería seleccionada, pero puede cambiarlo como desee. Tenga en cuenta que no podrá utilizar simultáneamente ambas Pistas de batería.

10. Cuando haya terminado de editar, pulse el botón Write Combination para guardar el nuevo sonido.

Para más detalles, consulte “Escritura de los resultados” en la página 45, and “Escritura de programas y combinaciones” en la página 196.

Edición detallada de programas

Edición de programas de HD-1

Creación de sus propios programas

Puede crear sus propios sonidos de HD-1 originales editando los programas de fábrica, o inicializando un programa y empezando desde cero. Puede almacenar estos programas en cualquier banco que no sea INT-G (que contiene programas General MIDI).

También puede crear programas utilizando sus propias multimuestras, ya sea desde el modo Muestreo o desde bancos de muestras de usuario. Además, puede tocar un programa y remuestrear su interpretación, o muestrear una fuente de audio externa mientras escuche el sonido de un programa.

Descripción general de la edición de páginas

La página P0: Play es donde se seleccionan y tocan programas, se realizan ediciones rápidas utilizando la superficie de control, y se efectúan ajustes de KARMA. Las otras páginas permiten modificar el sonido de formas más detalladas.

Página	Características principales
P0: Play	• Seleccionar y tocar programas • Realizar ediciones fáciles utilizando los mandos en tiempo real, deslizadores de KARMA, y ajuste de tono • Ajustar parámetros de mezcla incluyendo volumen, panorámica, ecualización, y niveles de sonido • Muestreo y remuestreo rápidos
P1: Basic/Vector	• Establecer el programa a sencillo, doble, batería sencilla, o batería doble • Seleccionar asignación de voces monoaurales o polifónicas • Seleccionar una escala (por ejemplo, Temperamento igual) • Configurar controladores • Configurar síntesis vectorial • Configurar la pista de batería • Pads en pantalla
P2: Osc/Pitch	• Seleccionar multimuestras, secuencias de ondas, o conjuntos de batería • Ajustes relacionados con el pitch, incluyendo la EG de pitch
P3: Filter	• Ajustes relacionados con el filtro (tono), incluyendo la EG de filtro
P4: Amp/EQ	• Ajustes relacionados con el amplificador (volumen de), incluyendo envolvente de amplificación y panorámica • Ajustes para el ecualizador de 3 bandas
P5: Common LFO	• Para cada uno de los dos LFOs provistos para cada oscilador, seleccionar el tipo y velocidad de LFO, etc. (Los ajustes en las páginas de pitch, filtro, y amplificador determinan cuánto afectan los LFOs al sonido.)
P6: AMS Mixer/Common Key Track	• Mezclar y modificar fuentes de AMS utilizando los dos mezcladores de AMS provistos para cada oscilador. • Configurar cómo cambia la salida de pista de teclas común a medida que se toca hacia arriba y abajo el teclado
P7: KARMA	• Ajustes relacionados con KARMA.
P8: Insert Effect	• Seleccionar efectos de inserción y realizar ajustes para ellos Especificar niveles de envío a los efectos maestros y enrutamiento a las salidas

Página	Características principales
P9: Master/Total Effect	• Seleccionar efectos de envío maestros y efectos totales, y establecer sus ajustes

Para los detalles sobre cómo seleccionar las diferentes páginas, consulte “Operaciones básicas” en la página 18.

Puede muestrear desde dentro del modo Programa, incluyendo el remuestreo del propio programa. Para más información, consulte “Muestreo en los modos Programa y Combinación” en la página 160.

También puede mezclar entradas de audio en directo, y procesarlas a través de efectos. Para más información, consulte “Utilización de efectos con las entradas de audio” en la página 223.

Tenga en cuenta que las estructuras de páginas y parámetros de los programas de EXi son diferentes a las de los programas de HD-1.

Estructura básica del HD-1

Multimuestras y secuencias de ondas

El sonido del HD-1 empieza con una o más multimuestras. Estas pueden ser grabaciones de instrumentos como piano, bajo, guitarra, cuerdas, órganos, sintetizadores analógicos, etc., o puramente timbres creados digitalmente.

Puede tocar directamente estas multimuestras, o utilizarlas a través secuencias de ondas, que reproducen una serie de diferentes multimuestras a lo largo del tiempo para crear ritmos o timbres en evolución complejos.

Modo Oscillator (Oscilador)

Los programas sencillos de HD-1 poseen un oscilador, y los programas dobles poseen dos osciladores. Cada oscilador incluye una voz de síntesis completa, con multimuestras con conmutación de velocidad, filtros dobles, EGs, LFOs, etc.

Los modos Batería sencilla y Doble son similares, pero utilizan conjuntos de batería (creados en el modo Global) en vez de multimuestras.

Los programas **Single** y **Single Drum** utilizan un oscilador, para polifonía con un máximo de 140 notas.

Los programas **Double** y **Double Drum** utilizan dos osciladores, para polifonía con un máximo de 70 notas.

Nota acerca de la polifonía

Polifonía significa el número de notas que pueden tocarse a la vez. Este número variará dependiendo del sonido particular que esté tocándose, y de cómo se produce tal sonido. Hablando en términos generales:

- Los programas dobles utilizan el doble de voces que programas sencillos.
- Secuencias de ondas utilizan el doble de voces que las multimuestras.
- Las multimuestras estéreo utilizan el doble de voces que las multimuestras monoaurales, y las secuencias de ondas estéreo utilizan el doble de voces que las secuencias de ondas monoaurales.

Cada una de estas zonas tiene ajustes separados para nivel, offset inicial, etc. Además, cada una de las zonas pueden fundirse en la siguiente, para crear transiciones suaves de velocidad. Las zonas pueden incluso estar en capas juntas, dos a la vez.

Selección de multimuestras

Vamos a crear un sencillo fundido cruzado de velocidad entre dos multimuestras, utilizando solamente OSC1.

1. Vaya a la ficha OSC1 Basic de la página OSC/Pitch.
2. Establezca los parámetros de tipo MS1 y MS2 a Multi (multimuestra).
3. Establezca los tipos para MS3...8 a Off.
4. Seleccione ROM Stereo como el banco de multimuestras para MS1 y MS2.

Hay cuatro tipos principales de bancos de multimuestras: ROM, Sampling Mode, EXs, y User Sample Banks. Para cada tipo puede elegir también entre multimuestras monoaurales y estéreo. Tenga en cuenta que las multimuestras estéreo requerirán el doble de voces que las multimuestras monoaurales.

Las multimuestras ROM son sonidos incorporados de “fábrica”, y siempre están disponibles. Estas están organizadas por categorías, tales como pianos, guitarras, campanas, etc.

Las multimuestras Sampling Mode (Smp) son las que pueden ver y editarse en el modo Muestreo. Pueden incluir archivos Akai, SoundFont 2.0, AIFF o WAV cargados desde el disco, o muestras autóctonas del KRONOS (incluyendo bibliotecas de sonidos de terceros y muestras que haya creado usted mismo). Cualquier cosa que pueda utilizarse en el modo Muestreo podrá cargarse también como un banco de muestras de usuario.

EXs Los bancos de multimuestras son conjuntos de expansión de PCM creados especialmente para el KRONOS. Cada uno tiene su propio y único número, por ejemplo, la expansión de ROM es EXs1, y la del piano de cola de concierto es EXs2. En este menú solamente aparecerán los bancos de EXs actualmente cargados.

User Sample Banks ofrece los beneficios de EXs a sus propias bibliotecas de muestras. Puede cargar y reproducir gigabytes de sus muestras personalizadas o muestras convertidas a la vez, utilizando memoria virtual. Se muestran como una ruta a un archivo de un disco interno, incluyendo el nombre de archivo y los nombres de todos los directorios que encierra. En este menú solamente aparecerán

los bancos de muestras de usuarios actualmente cargados. Para más información, consulte “Bancos de muestras de usuario” en la página 166.

5. Pulse la multimuestra emergente para MS1.

Esto abrirá una lista de multimuestras, organizadas por categorías. Utilice las fichas de la parte izquierda de la pantalla para navegar a través de las distintas categorías.

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

7. Pulse el botón OK para confirmar su selección.

8. Realice lo mismo para MS2.

Ahora que ha asignado multimuestras a MS1 y MS2, vamos a establecer las gamas de velocidad y fundidos cruzados.

9. Establezca Bottom Vel (velocidad inferior) de MS2 a 001, y su Xfade Range (gama de fundido cruzado) a 0.

10. Establezca Bottom Vel (velocidad inferior) de MS1 a 80.

Ahora, MS2 sonará cuando toque suavemente, a velocidades de 79 o menos, y MS1 sonará cuando toque más duro, con velocidades de 80 o más.

También puede ver esta división visualmente, en el gráfico de la parte derecha de la pantalla LCD.

11. A continuación, establezca Xfade Range de MS1 a 20, y su Curve a Linear.

Observe que el gráfico muestra ahora los dos gamas de ahusándose una dentro de otra. Entre 80 y 100, MS2 se desvanecerá, y aparecerá MS1, creando una transición de velocidad gradual en vez de una división dura.

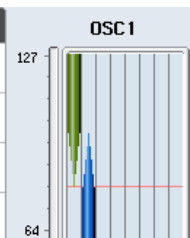
12. Si lo desea, ajuste los niveles para las dos multimuestras.

Casilla de verificación Rev. (Marcha atrás)

Rev. (marcha atrás) le permite reproducir la multimuestra seleccionada hacia atrás, sin bucle. Esto puede producir resultados interesantes para efectos de sonido u otros timbres inusuales. Marcha atrás solamente se aplica a multimuestras; cuando **Type** esté establecido a secuencia de ondas, estará atenuado.

Nota: esto no se aplica a las muestras de EXs ni a los bancos de muestras de usuario cuyo método de carga esté establecido a memoria virtual.

MS	Multisample/Wave Sequence	Start Offset	Rev.	Level	Bottom Vel.	Xfade Range	Curve
1	> Multi > ROM s 00002:Acoustic Piano 1 ff	> Off	☐	108	080	020	> Linear
2	> Multi > ROM s 00001:Acoustic Piano 1 f	> Off	☐	110	001	Off	> Linear
3	> Off > ROM s 00000:Acoustic Piano 1 mf	> Off	☐	127	001	Off	> Linear
4	> Off > EXs1 s 00000:Acoustic Piano 1 mp	> Off	☐	120	001	Off	> Linear



Utilización de LFOs y envolventes (EGs)

Utilización de LFOs

Cada oscilador tiene dos LFOs: LFO1 y LFO2. También hay un único LFO común, compartido por ambos osciladores. Mientras que LFO1 y LFO2 están separados para cada voz, el LFO común lo comparten todas las voces del programa. Esto lo hace útil cuando quiera todas las voces tengan un efecto de LFO idéntico.

Puede utilizar estos LFOs para modular muchos parámetros de programa diferentes, incluyendo:

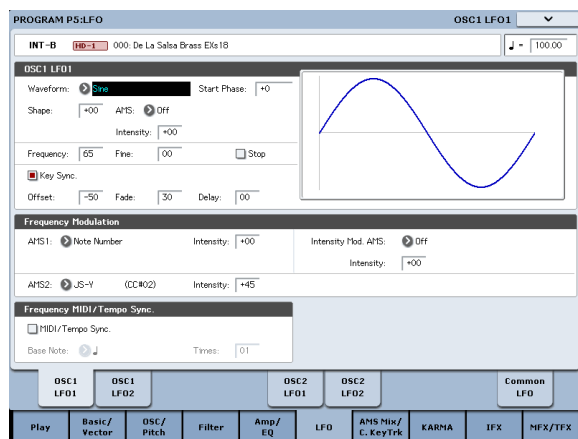
- Pitch (para vibrato)
- Filtros (para efectos wah)
- Volumen (para trémolo)
- Panorámica (para panorámica automática)

Los LFOs pueden modular muchos otros parámetros, además de los mencionados anteriormente.

Programación básica de LFOs

Los LFOs del KRONOS son muy potentes, y ofrecen mucho control para el usuario avanzado. Es fácil de empezar a trabajar con ellos, y los gráficos de la pantalla LCD muestran cómo los parámetros afectan al sonido. Hagamos un breve recorrido.

1. Vaya a la ficha OSC1 LFO1 de la página LFO.
2. Seleccione el parámetro Waveform.
3. Utilice los botones Inc $\wedge$ y Dec $\vee$ para desplazarse por las diferentes formas de onda, y observe sus formas en la pantalla gráfica.



Hay una serie de formas de onda para elegir. Cada una es adecuada para diferentes aplicaciones:

- **Triangle** y **Sine** (seno) son las formas clásicas de LFO para efectos de vibrato, trémolo, panorámica, y filtro wah.
- **Square** es útil para filtros controlados y efectos de amplificador, y crea un efecto sirena de policía cuando se modula el pitch.
- La forma de onda **Guitar** está diseñada especialmente para el vibrato de guitarra, ya que solamente se dobla hacia arriba desde el valor base.
- **Saw** y **Exponential Saw Down** son buenas para efectos de rítmicos de filtro y amplificador.
- **Random 1 (S/H)** crea el clásico efecto de muestreo y retención, que es excelente para la modulación de un filtro resonante.

4. Después de observar las diferentes formas de onda, seleccione **Triangle**.
5. Seleccione el parámetro **Shape**, y utilice el deslizador **VALUE** para moverse a través de sus diferentes ajustes, desde **-99** hasta **+99**.
- Observe cómo la forma de la onda se vuelve más curvada, y cómo **-99** enfatiza la parte inferior de la forma, y **+99** enfatiza la parte superior.
6. Seleccione el parámetro **Start Phase**, y utilice el deslizador **VALUE** para recorrer su gama de valores.
- Observe cómo se desplaza la forma de onda de lado a lado. Entre otras cosas, esto le permite compensar los LFOs entre sí en tiempo, lo que puede crear efectos orgánicos interesantes.
7. Utilice el parámetro **Frequency** para ajustar la velocidad del LFO.
8. Utilice los ajustes **Fade** y **Delay** para controlar la forma en que el LFO suena al comienzo de la nota.

Todos estos parámetros controlan la forma en que trabaja el propio LFO. Para que el LFO pueda afectar realmente el sonido, puede utilizar los enrutamientos dedicados de LFO en las páginas **Filter**, **Pitch**, y **Amp**, o utilizar los LFOs como fuentes de AMS para una amplia variedad de parámetros.

Modulación en frecuencia

La AMS puede utilizarse para variar la velocidad del LFO. Esto le permite cambiar la velocidad del LFO accionando un controlador, o mediante los ajustes de EG o pista de teclado.

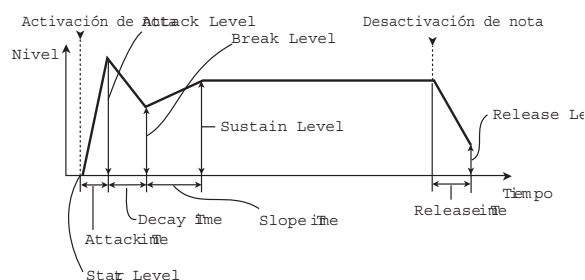
MIDI/Tempo Sync. (Sincronización de MIDI/Tempo)

Si **MIDI/Tempo Sync** está marcada, el ajuste de **Frequency** se ignorará, y el LFO se sincronizará con el tempo del sistema, según se haya establecido con el mando **TEMPO** o relojes MIDI externos.

Esto le permite producir efectos de vibrato, wah, panorámica automática, o trémolo que se sincronizan con la pista de batería, KARMA, secuencias de ondas, el secuenciador interno, o secuenciadores MIDI externos.

EGs (Generadores de envolvente)

Una envolvente crea una señal de modulación pasando de un nivel a otro durante un tiempo especificado, y después pasando a otro nivel durante otro periodo de tiempo, etc.



EL HD-1 incluye tres EGs, para pitch, filtro, y amplificador. Estos producen cambios que varían con el tiempo en el pitch, tono, y volumen, respectivamente. También pueden utilizarse para modular una serie de otros parámetros de programa a través de AMS.

Utilización de fuente de modulación alternativa (AMS) y los mezcladores de AMS

AMS (Alternate Modulation Source) se refiere a cualquiera de las fuentes de modulación asignables en el KRONOS, incluyendo:

- Controladores físicos incorporados, como el joystick, cinta, y mandos en tiempo real
- Controladores MIDI entrantes, o controladores MIDI generados KARMA o EG vectorial
- Moduladores tales como las envolventes de filtro, pitch, y amplificación, los LOFs, o los mezcladores de AMS

Intensity es un parámetro que establece el grado (velocidad, profundidad, cantidad, etc.) a la cual la AMS controlará la modulación.

Varios enrutamientos de modulación de uso frecuente, tales como la utilización del joystick para variar el pitch, se proporcionan como enrutamientos dedicados adicionales, separados de la AMS.

Tenga en cuenta que no todas las fuentes de AMS pueden estar disponibles para algunos destinos de modulación.

Utilización de los mezcladores de AMS

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

Por ejemplo, se pueden añadir dos fuentes AMS juntas, o utilizar una fuente AMS para escalar la cantidad de otra. También puede utilizarlos para cambiar las formas de LFOs y EGs de diversas formas, modificar la respuesta de los controladores en tiempo real, y más.

Las salidas de los mezcladores de AMS aparecen en la lista de fuentes AMS, al igual que los LFOs y EGs.

Esto también significa que las entradas originales sin modificar a los mezcladores de AMS todavía están disponibles. Por ejemplo, si utiliza LFO 1 como una entrada a un mezclador de AMS, puede utilizar la versión procesada del LFO para controlar un destino de AMS, y la versión original para controlar otro.

Por último, puede conectar en cascada los dos mezcladores del AMS juntos, utilizando el mezclador de AMS 1 como una entrada al mezclador de AMS 2.

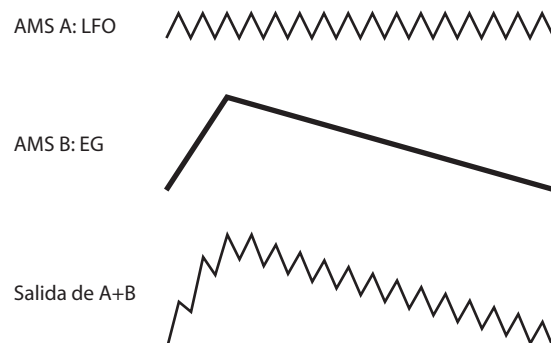
Añadición de dos fuentes AMS juntas

Los mezcladores de AMS pueden hacer cosas diferentes dependiendo de su ajuste **Type**. El ajuste **A+B** fusiona dos fuentes AMS en una. Esto puede ser útil cuando necesite agregar una fuente de modulación más a un parámetro, pero ya haya agotado todas las ranuras de AMS disponibles.

Por ejemplo, digamos que está utilizando un LFO para modular la resonancia de filtro, y después decide que sería interesante escalar también tal parámetro con un EG. La resonancia solamente tiene una entrada de AMS, pero puede fusionar fácilmente el LFO y el EG juntos utilizando el mezclador A + B de AMS:

1. Asigne LFO a AMS A y ajuste la cantidad.
2. Asigne EG a AMS B y ajuste la cantidad.
3. Asigne AMS Mixer 1 como fuente AMS para la resonancia del filtro y establezca la intensidad.

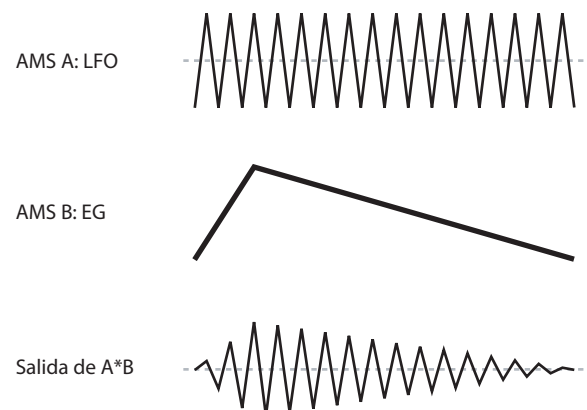
Ejemplo de mezclador A + B de AMS



Cambio de escala de una fuente AMS por otra

Cuando **Type** esté establecido a **Amt A x B**, el mezclador utiliza la entrada AMS B para escalar la cantidad de AMS A. Por ejemplo, usted puede controlar la cantidad LFO1 con el Filtro EG, o controlar la cantidad de la EG de tono con la cinta.

Ejemplo de mezclador Amt AxB de AMS



Suavización

Smoothing Type suaviza la entrada de la AMS input, creando transiciones más suaves entre valores. Puede controlar por separado la cantidad de suavización durante el ataque (cuando la señal está aumentando) y el decaimiento (cuando la señal está disminuyendo).

Los ajustes bajos proporcionan suavización sutil del controlador creando, por ejemplo, post-pulsación más gradual. Los ajustes más altos crean efectos de fundido automático, transformando un gesto rápido en un evento de aparición/desvanecimiento más largo.

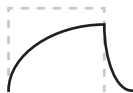
La suavización también se puede utilizar para alterar la forma de las fuentes de modulación programables, tales como LFOs y EGs. Por ejemplo, puede convertir una “señal de radar” en una forma sencilla de envolvente, tal como se muestra a continuación.

Ejemplos de suavización de mezclador de AMS

AMS A Original:



Suavización con ataque largo y liberación corta:



Suavización con ataque corto y liberación larga:



Más características de mezcladores de AMS

Hay más tipos (Types) de mezcladores, incluyendo **Offset**, **Shape**, y **Quantize**, que ofrecen aún más posibilidades para programación creativa.

Sugerencias sobre la utilización de AMS

Al realizar los ajustes para modulación alternativa, piense en el efecto que se desea producir, qué tipo de modulación será necesario para producir tal efecto, y qué parámetros del oscilador, filtro, o amplificador necesitan controlarse.

A continuación, seleccione una fuente (AMS) y establezca la intensidad (**Intensity**). Si procede lógicamente de esta forma, podrá lograr el efecto deseado.

Por ejemplo, si desea controlar un sonido de guitarra de forma que aproxime a retroalimentación cuando mueva el joystick, puede configurar el joystick para modular la frecuencia y resonancia de filtro.

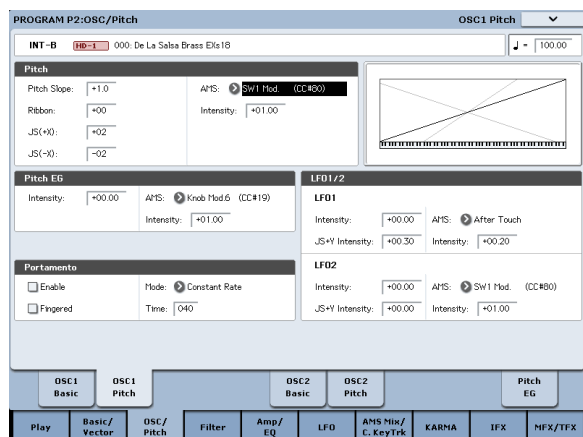
Página de configuración de controladores

Para cada programa, esta ficha le permite realizar ajustes para los conmutadores SW1 y SW2, y los mandos en tiempo real 5-8. Para más información, consulte “SW1 y SW2” en la página 31.

Control de pitch

Los parámetros para controlar el pitch se encuentran en la página P2: OSC/Pitch, tal como se muestra a continuación.

Página P2: OSC/Pitch



Inflexión de pitch

Los ajustes **JS(+X)** y **JS(-X)** especifican la cantidad de cambio de pitch (en semitonos) que se producirá cuando se reciban mensajes de inflexión de pitch MIDI o cuando se mueva el joystick a la izquierda o a la derecha. Un ajuste de **+12** permite controlar el pitch un máximo de una octava hacia arriba; un ajuste de **-12** permite controlar el pitch un máximo de una octava hacia abajo.

Ribbon especifica la cantidad de cambio de pitch (en semitonos) que se producirá cuando se reciban mensajes de cambio de control (CC) #16 MIDI, o al mover su dedo hacia la izquierda y derecha sobre el controlador de cinta. Con un ajuste de **+12**, el pitch se elevará una octava en el extremo derecho del controlador de cinta, y se reducirá una octava en el extremo izquierdo del controlador de cinta.

Creación de vibrato

Puede utilizar un LFO para crear vibrato.

LFO 1/2 Intensity establece la profundidad a la que el LFO seleccionado afectará al pitch. Con un ajuste de **+12.00**, el vibrato producirá un máximo de ± 1 octava de cambio de pitch.

JS+Y Int especifica la cantidad de vibrato que el LFO producirá cuando empuje el joystick alejándolo de usted.

Intensity (Intensidad de AMS) especifica la profundidad de vibrato que se aplicará el LFO cuando se module mediante la AMS (Fuente de modulación alternativa) seleccionada. Por ejemplo, si **LFO1 AMS** está establecido a After Touch (post-pulsación) y establece un valor adecuado para **Intensity**, el vibrato se aplicará cuando aplique presión al teclado o cuando se reciban mensajes de post-pulsación MIDI.

Como otro ejemplo, si **SW1** está establecido a **SW1 Mod. (CC#80)** en la página Set Up Controllers, **LFO1 AMS** está establecido a **SW1Mod. (CC#80)**, y **AMS Intensity** se ha establecido a un valor apropiado, se aplicará vibrato cuando se active **SW1** o cuando se reciba MIDI CC#80.

EG de pitch

Cuando el valor de **Intensity** esté establecido a **+12.00**, el EG de pitch especificado en la página Pitch EG producirá un máximo de ± 1 octava de cambio de pitch.

Para simular de forma realista el ligero cambio en el pitch que se produce cuando se puntea una cuerda o el ataque de un sonido de cobses o vocal, puede utilizar el EG para crear un cambio sutil en el pitch en el ataque.

Portamento

El portamanteo hace que el pitch cambie suavemente cuando toque la nota siguiente antes de soltar la nota anterior.

El parámetro **Time** controla el tiempo que tarda el pitch en cambiar. Al aumentar este valor, el pitch cambiará durante un tiempo más largo. Con un valor de **000**, no habrá portamento.

Puede activar y desactivar el portamento a través de SW1 o SW2, asignándolos a **Porta.SW CC#65**.

Utilización de filtros

Los filtros le permiten disminuir o enfatizar áreas de frecuencia especificadas del sonido.

El tono del sonido dependerá en gran medida de los ajustes del filtro.

Los ajustes básicos de los filtros, incluyendo enrutamiento, tipo, frecuencia de corte, y resonancia, se establecen en la página P3: Filter.

Enrutamiento de filtros

Cada oscilador tiene dos filtros, filtro A y filtro B. El parámetro **Routing** controla si se utiliza uno de los filtros o ambos, y si se utilizan ambos, controla cómo se conectan entre sí.

El enrutamiento **Single** utiliza solamente el filtro A como filtro de 2 polos de 12dB/octava (6dB para banda de paso y banda de rechazo).

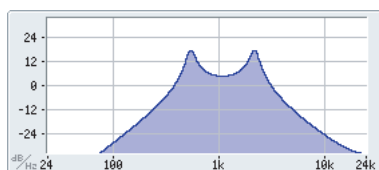
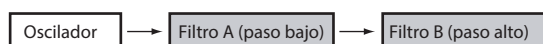
El encaminamiento **Serial** utiliza tanto el filtro A como el filtro B. El oscilador pasa primero a través del filtro A, y después la salida del filtro A se procesa a través del filtro B.

Parallel también utiliza tanto el filtro A como el filtro B. El oscilador alimenta directamente ambos filtros, y las salidas de los dos filtros se suman juntas.

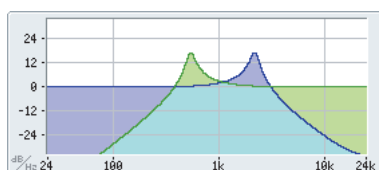
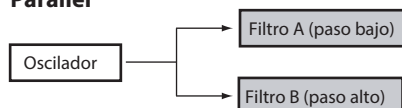
El enrutamiento **24dB/4-pole** fusiona ambos filtros para crear un solo filtro de 4 polos, 24dB/octava (12dB para banda de paso y banda de rechazo). En comparación con sencillo, esta opción produce una anchura de banda de transición (roll-off) más aguda más allá de la frecuencia de corte, así como una resonancia ligeramente más delicada. Muchos sintetizadores analógicos clásicos utilizan este tipo general de filtro.

Enrutamiento en serie y en paralelo

Serial



Parallel



Tipos de filtros y frecuencias de corte

Tipos de filtros

Esto selecciona las partes del sonido que se verán afectadas por el filtro, tal como se describe a continuación. Con los enrutamientos en serie y paralelo, puede establecer de forma independiente los tipos para el filtro A y el filtro B.

Los filtros producirán resultados muy diferentes dependiendo del tipo de filtro seleccionado. Las selecciones cambiarán ligeramente de acuerdo con el enrutamiento de filtro (**Filter Routing**) seleccionado, para mostrar la pendiente de corte correcta en dB por octava.

Low Pass (Paso bajo) Corta las partes del sonido que son **más altas** que la frecuencia de corte. Paso bajo es el tipo más común de filtro, se utiliza para hacer más oscuro el sonido de timbres brillantes.

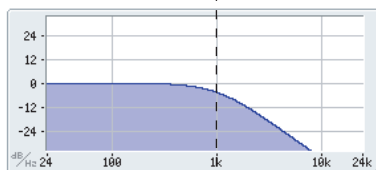
High Pass (Paso alto) Corta las partes del sonido que son **más bajas** que la frecuencia de corte. Puede utilizar esto para hacer que los timbres suenen más finos o más animados.

Band Pass (Paso de banda) Corta todas las partes del sonido, tanto altas como bajas, con excepción de la región alrededor de la frecuencia de corte. Como este filtro corta las frecuencias altas y bajas, su efecto puede cambiar drásticamente dependiendo del ajuste de corte y la multimuestra del oscilador.

Con ajustes de resonancia bajos, puede utilizar el filtro de paso de banda para crear sonidos de teléfono o de fonógrafo de época. Con ajustes de resonancia más altos, puede crear timbres de zumbido o nasales.

Band Reject (Rechazo de banda) Este tipo de filtro, también denominado filtro de muesca, corta solamente las partes del sonido directamente alrededor de la frecuencia de corte. Pruebe modulando el corte con un LFO para crear efectos similares a phaser.

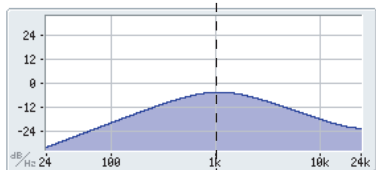
Paso bajo



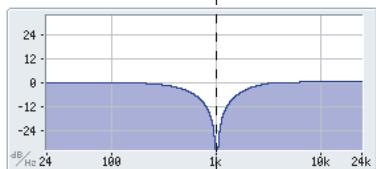
Paso alto



Paso de banda



Rechazo de banda

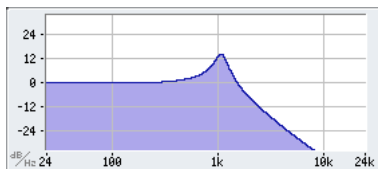
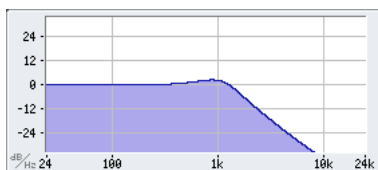
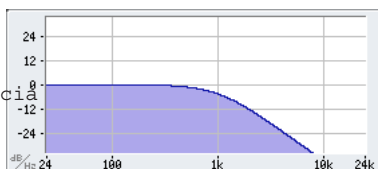


Frecuencia de corte

Resonancia

La resonancia enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte, como se muestra en el diagrama siguiente.

Baja resonancia



Alta resonancia

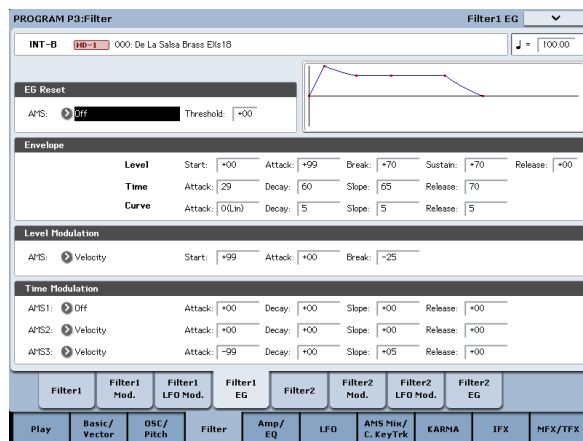
Cuando esto se establece a 0, no hay énfasis, y las frecuencias más allá del punto de corte simplemente disminuyen suavemente.

Con ajustes medios, la resonancia alterará el timbre del filtro, haciendo que el sonido resulte más nasal, o más extremo. Con ajustes muy altos, la resonancia puede oírse como un pitch separado de silbido.

Modulación de los filtros

Puede modular la frecuencia de corte del filtro utilizando el EG de filtro, los LFOs, seguimiento de teclado, y otros controladores MIDI integrados. Esto es excelente para añadir una rica variedad de cambio tonal al sonido.

EG de filtro



EG de filtro es una envolvente de múltiples etapas, que puede utilizarse para modular el filtro (¡naturalmente!) así como otros parámetros de programa. El EG en sí se configura en la ficha Filter EG, la forma en que afecta a los filtros se controla mediante los parámetros descritos a continuación, en la ficha Filter Mod:

Los ajustes **Intensity to A** e **Intensity to B** controlan la cantidad básica de modulación de EG para frecuencias de filtro A y B, respectivamente, antes de otra modulación.

Los ajustes **Velocity to A** y **Velocity to B** le permiten utilizar la velocidad para escalar la cantidad de modulación de EG.

El ajuste **AMS** selecciona una fuente de modulación de AMS para escalar la cantidad de EG de filtro aplicada a los filtros A y B. Los dos filtros comparten una sola fuente AMS, con ajustes de intensidad separados.

Modulación de LFO

Puede modular el filtro a través de LFO1, LFO2, y el LFO común. Entre otras aplicaciones, la modulación de LFO del filtro puede producir el efecto clásico de “auto-wah”.

La ficha Filter LFO Mod le permite configurar separado los parámetros siguientes para cada LFO:

Intensity to A e **Intensity to B** especifican cuánto cambia el tono el LFO.

JS-Y Intensity to A y **JS-Y Intensity to B** especifican la profundidad del efecto wah producido por el LFO cuando se mueve el joystick hacia usted, o cuando se recibe CC#2.

El ajuste **AMS** selecciona una fuente de modulación de AMS para escalar la cantidad de LFO aplicada a los filtros A y B. Los dos filtros comparten una sola fuente AMS, con ajustes de intensidad separados.

Por ejemplo, si establece **AMS** a **After Touch**, al aplicar presión al teclado se producirá un efecto de “auto-wah”.

Como otro ejemplo, si **SW1** está establecido a **SW1 Mod. (CC#80)** en la página Set Up Controllers, y **AMS** está establecido a **SW1Mod. (CC#80)**, y **AMS Intensity** se ha establecido a un valor apropiado, se aplicará efecto de “auto-wah” cuando se active **SW1**.

Pista de teclado

La mayoría de los instrumentos acústicos se vuelven más brillantes a medida que se tocan pitches más altos. En su forma más básica, el seguimiento de teclado recrea este efecto aumentando la frecuencia de corte de un filtro de paso bajo a medida que se toca más alto en el teclado. Por lo general, una cierta cantidad de seguimiento de teclas es necesaria para hacer que el timbre sea consistente a través de toda la gama.

El seguimiento de teclado del KRONOS puede ser también mucho más complejo, ya que le permite crear diferentes grados de cambio en hasta cuatro partes diferentes del teclado. Por ejemplo, puede:

- Hacer que el corte del filtro aumente muy rápidamente en el centro del teclado, y después que se abra más lentamente, o no lo haga en absoluto, en las octavas más altas.
- Hacer que el corte aumente a medida que toque *más bajo* en el teclado.
- Crear cambios bruscos en ciertas teclas, para efectos similares a división.

Cómo funciona la pista de teclas: Keys (teclas) y Ramps (rampas)

El seguimiento de teclado funciona creando cuatro rampas, o pendientes, entre cinco teclas del teclado. Las teclas inferior y superior están fijadas en la parte inferior y superior de la gama MIDI, respectivamente. Puede establecer otras tres teclas, denominadas Low Break, Center, y High Break, en cualquier lugar en medio.

Los cuatro valores de rampa controlan el grado de cambio entre cada par de teclas. Por ejemplo, si la rampa Low-Center se establece a 0, el valor permanecerá igual entre la tecla Low Break la tecla Center.

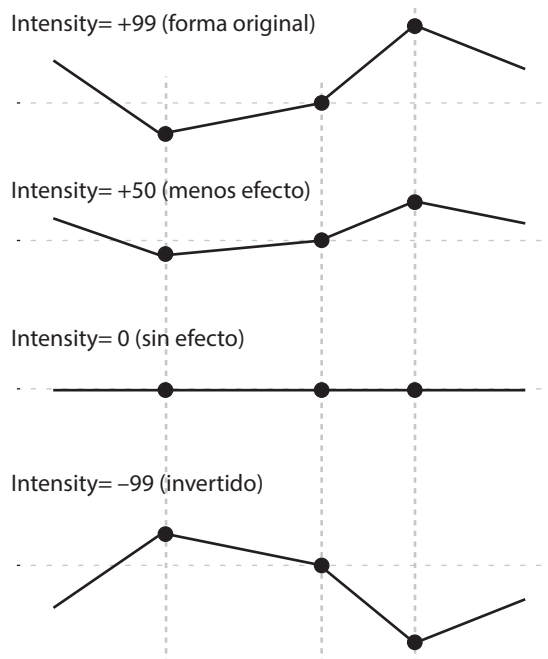
Podemos pensar en la forma resultante como si fueran dos puertas plegables unidas a una bisagra en el centro. En la tecla Center (la bisagra principal), el seguimiento de teclado no tiene efecto. Las dos puertas plegables pivotan hacia fuera desde este punto central para crear cambios en las gamas superiores e inferiores del teclado.

Intensity to A e **Intensity to B** ajustan el efecto que el seguimiento de teclado tendrá en los filtros A y B.

Modulación de AMS

Además de EG, LFO, y pista de teclas, puede utilizar dos fuentes de AMS para modular los filtros. Por ejemplo, puede utilizar la cinta para cambiar el brillo, o utilizar la salida de AMS de una secuencia de ondas.

Forma e intensidad de seguimiento de teclado



Utilización de la sección del amplificador

La sección Amp (amplificador) incluye controles para volumen, panorámica, y el circuito controlador. Puede controlar el volumen utilizando Amp EG, LFO 1/2, pista de teclas, y velocidad, junto con otras fuentes AMS.

Cada oscilador posee su propia sección de amplificación: Amp1 para OSC1, y Amp2 para OSC2.

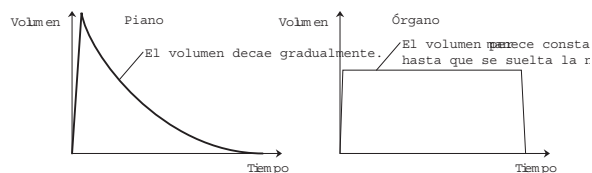
Antecedentes: ¿qué significa “Amp”?

Los diferentes sonidos tienen formas características a sus niveles de volumen.

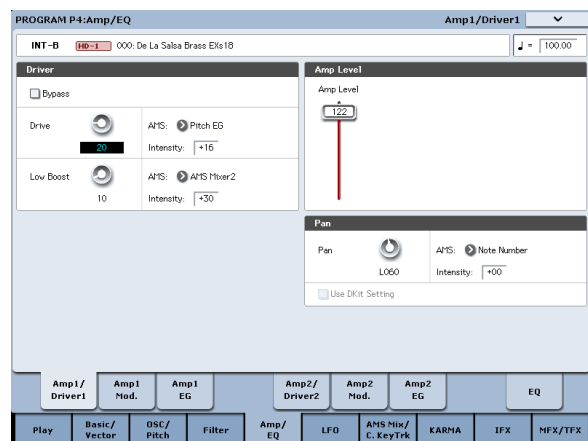
Por ejemplo, el volumen de una nota de piano comienza a alto volumen en el instante en el que se toca la nota, y después disminuye gradualmente.

El volumen de una nota de órgano, por el contrario, se mantendrá constante mientras se continúe pulsando la tecla.

El volumen de una nota en un violín o instrumento de viento puede variarlo el músico durante la nota (es decir, regulando la cantidad de presión sobre el arco o la fuerza de soplado).



Pan (Panorámica)



Pan (Panorámica)

El parámetro **Pan** principal controla la posición estéreo después de que la señal haya pasado a través del oscilador, filtro, y amplificador. Normalmente establecerá esto a **C064**, para que el sonido se centre por igual entre los altavoces izquierdo y derecho.

Para crear un efecto estéreo cuando **Oscillator Mode** está establecido a **Double**, establezca **Pan** de la página Amp1/Driver 1 a L001, y **Pan** de la página Amp2/Driver2 a R127. Esto hará que OSC1 vaya al altavoz izquierdo y OSC2 al altavoz derecho.

Con un ajuste de **Random**, la panorámica cambiará aleatoriamente cada vez que toque una nota en el KRONOS, produciendo un efecto interesante.

AMS de panorámica e intensidad

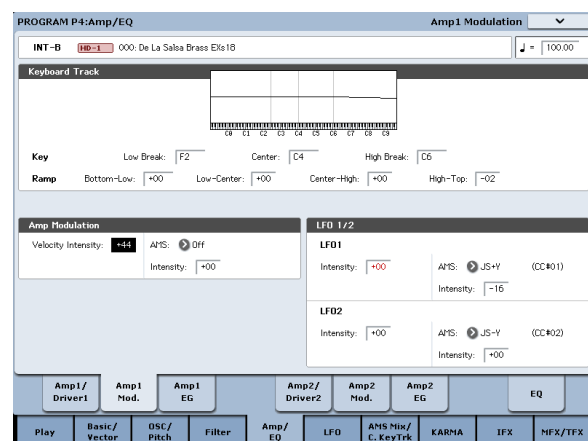
Intensity especifica la profundidad de la modulación de panorámica de la fuente AMS seleccionada.

Si establece **AMS** a **Note Number**, la panorámica cambiará de acuerdo con la posición de teclado de cada nota tocada. Con un ajuste de **LFO1** o **2**, el sonido se barrerá de lado a lado, creando un efecto de panorámica automática. Otros ajustes le permiten mover la panorámica de oscilador utilizando un controlador en tiempo real, una envolvente, u otras fuentes de modulación.

Panorámica - Use DKit Setting

Use DKit Setting se aplica cuando **Oscillator Mode** se establece a **Drums**. Si está **marcado**, el programa puede utilizar una posición panorámica diferente para cada sonido de batería, según lo especificado por el conjunto de batería. Si está **sin marcar**, todos los sonidos de batería utilizarán la posición panorámica del programa. Los preajustes y conjuntos de batería de GM de fábrica y utilizan posiciones panorámicas individuales para las diferentes baterías, por lo que normalmente lo mejor es dejar esto marcado.

Amp Modulation (Modulación de amplificador)



El nivel de volumen básico se establece mediante el parámetro **Amp Level**. Después puede modificar esto utilizando las fuentes de modulación siguientes:

Keyboard Track (Pista de teclado)

Esto le permite variar el volumen relativo a la nota que toque. Para más información, consulte “Pista de teclado” en la página 55.

Amp Modulation

Velocity Intensity se utiliza en la mayoría de los programas para disminuir el volumen de las notas tocadas con suavidad y aumentar el volumen de las notas tocadas con fuerza, y el parámetro **Amp Modulation** ajusta la profundidad de este control. Normalmente usted establecerá **Amp Modulación** a **valores (+)** positivos. Al medida que aumente este ajuste, habrá mayor diferencia de volumen entre las notas tocadas suave y fuertemente.

LFO1/2

Especifica cómo los LFOs producirán cambios cíclicos en el volumen (efecto de trémolo).

El volumen se verá afectado por el (los) LFO(s) para el (los) establezca un valor de **LFO1 Intensity**, **LFO2 Intensity**.

Intensity (intensidad de AMS) ajusta la profundidad con la que se verá afectado el efecto de trémolo producido mediante el LFO cuando asigne una **AMS** (LFO1 AMS, LFO2 AMS).

Por ejemplo si establece **AMS** a **JS-Y (CC #02)**, se aplicará el trémolo cuando mueva el joystick del KRONOS hacia usted, o cuando se reciba CC#02.

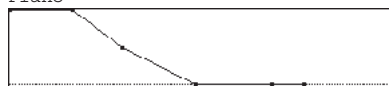
Amp EG (Envolvente de amplificador)

Amp EG le permite controlar cómo cambia el volumen en el transcurso de una nota.

Cada instrumento posee su propia envolvente de volumen característica. Esto es parte de lo que le da a cada instrumento su carácter identificable.

Por el contrario, cambiando el contorno del volumen, por ejemplo, aplicando una curva de envolvente de amplificación semejante a una cuerda a una multimuestra de órgano, puede producir sonidos interesantes e inusuales.

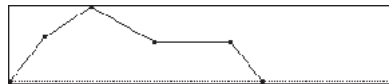
Piano



Órgano



Cobres



Drive (Excitación)

El circuito de excitación añade saturación y sobreexcitación al sonido para todo, desde sutilmente grueso a distorsión drástica. A diferencia de un efecto de sobreexcitación, la excitación procesa cada voz individualmente, por lo que el timbre se mantiene igual independientemente del número de voces se estén tocando.

Los dos parámetros principales, Drive y Low Boost, trabajan juntos para crear el efecto general.

Drive controla la cantidad de borde y ataque en el timbre. Los ajustes bajos producen saturación suave, y los ajustes más altos crean distorsiones más evidentes.

A menudo, es útil para aumentar **Low Boost** junto con **Drive**.

Nota: incluso cuando la cantidad de **Drive** se establezca a 0, el circuito **Drive** todavía afectará el timbre. Si su objetivo es un sonido completamente prístino, utilice en su lugar el control **Bypass**.

Low Boost es una ecualización de baja frecuencia especial que controla el carácter de cuerpo del sonido. Las frecuencias de ecualización específicas afectadas cambiarán con el ajuste de excitación.

Cantidades más altas aumentarán el refuerzo de graves, y también intensificarán el efecto del parámetro Drive.

Utilización de EXi

En programas EXi, puede seleccionar uno o dos EXi y dividirlos o asignarlos superpuestos en capas juntos. Cada EXi tiene su propio carácter sonoro y diferentes páginas de parámetros.

Para seleccionar un EXi diferente:

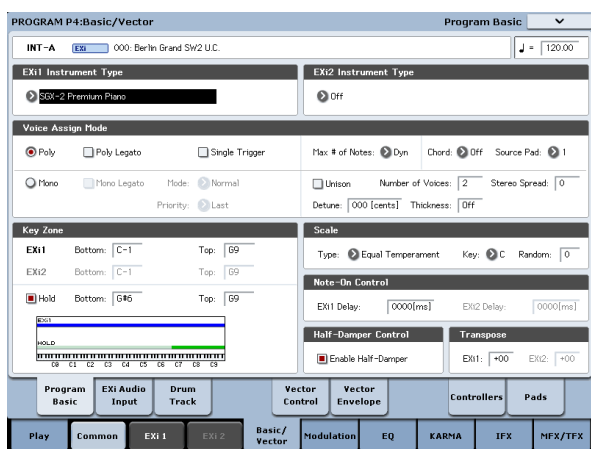
1. Seleccione un programa EXi.

Nota: Los programas EXi se almacenan en los bancos de EXi, separados de los programas HD-1. Dependiendo de los ajustes, cualquier banco excepto INT-G puede ser un banco de EXi.

2. Pulse el botón Common.

3. Pulse la ficha Basic/Vector.

Aparecerá la página Program Basic P4: Basic/Vector.

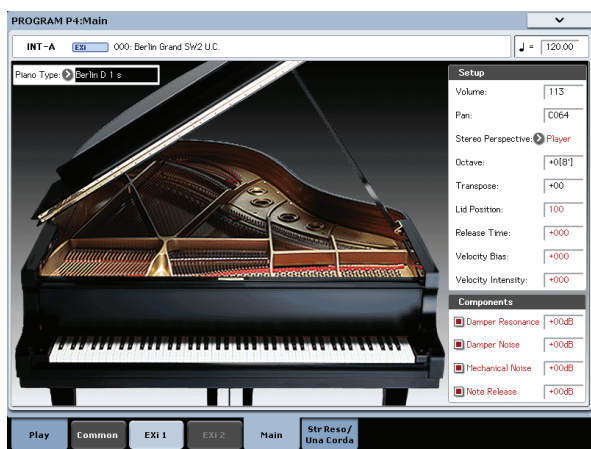


4. En EXi 1 Instrument Type, en la parte superior izquierda de la pantalla, seleccione cualquier EXi.

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

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

Las fichas cambiarán para mostrar las páginas de la EXi seleccionada. ¡A explorar!



SGX-2 Premium Piano

Redefinición del piano de estación de trabajo

Nunca ha oído un piano así en una estación de trabajo. Cada nota se muestrea en estéreo hasta 12 niveles de velocidad sin bucles, para una respuesta suave y decaimientos naturales, más múltiples capas de velocidad de verdadera resonancia de amortiguador, junto con la resonancia de cuerdas modelada. Además, algunos sonidos incluyen muestras dedicadas de Una Corda.

El SGX-2 también proporciona la excepcionalmente alta polifonía que requieren los sonidos de piano acústico real, hasta 100 notas de estéreo doble, el equivalente de 400 voces monoaurales.

Resonancia de cuerdas

Cuando se toca una nota en un piano, las otras cuerdas no amortiguadas resonarán levemente, con una intensidad correspondiente a su relación armónica con la nota tocada. Un ejemplo extremo de esto se escucha cuando el pedal amortiguador está pisado, momento en el que todas las cuerdas resuenan juntas. Sin embargo, esto también ocurre cada vez que se toca una nota mientras una o más notas relacionadas armónicamente se mantienen, incluso cuando el pedal está soltado. Por ejemplo, si mantiene C2 y después toca bruscamente y suelta C3, escuchará un débil eco de C3 sonando de la cuerda de C2.

La resonancia de cuerdas modelada del SGX-2 puede activar y desactivarse para cada programa individual. Con programas antiguos, estará desactivada de forma predeterminada. Para activarla, vaya a la página P5-1: String Resonance/Una Corda, marque la casilla de verificación String Resonance, y establezca Depth como desee.

Una Corda

La mayoría de los sonidos del KRONOS, incluyendo todos los **tipos de pianos** SGX-2, incluyen al menos apoyo básico para pedales celeste a través de CC#67 de MIDI. Para estos sonidos, cuando CC#67 está activado, la velocidad efectiva se reduce, como si estuviera tocando un poco más suave de lo que realmente toca.

Como alternativa a este enfoque, algunos **tipos de pianos** SGX-2 incluyen muestras dedicadas de Una Corda. Con estos **tipos de pianos**, CC#67 cambia a un conjunto dedicado diferente de muestras en vez de modificar la velocidad.

La página P5: Resonance/Una Corda incluye un gráfico dedicado a Una Corda. Si el **tipo de piano** seleccionado incluye muestras de Una Corda, se activará el gráfico en esta sección de la pantalla. Si no incluye muestras de Una Corda, el gráfico aparecerá en gris.

EP-1 MDS Piano eléctrico

La nueva tecnología, sonidos clásicos

El EP-1 proporciona increíbles recreaciones de siete pianos eléctricos Tine y Reed, junto con efectos modelados de época. Basado en la síntesis multidimensional (MDS) de Korg, el EP-1 ofrece expresión natural en tiempo real sin las limitaciones de reproducción de muestra ordinaria. Por ejemplo, podrá

apreciar el decaimiento natural y la asombrosamente suave gradación de la dinámica de pp a ff, sin delatadores puntos de división, al igual que los instrumentos reales.

El control en tiempo real sobre los elementos de ruido, incluyendo los ruidos mecánicos de soltado de teclas controlados por la velocidad de liberación, le da a sus interpretaciones mayor realismo y detalle.

CX-3 Órgano Tonewheel

Órgano modelado con control de barras deslizantes

Basado en el innovador teclado CX-3 de Korg (con refinamientos adicionales), el CX-3 es un modelo de órgano ruedas de tono detallado con el control de barras deslizantes en directo.

Coherencia de fase de ruedas de tono significa acordes de sonido sólido y potente como en la vida real. Una selección de tipos de ruedas de tono, armónicos ajustables, fuga, ruido, y modelado de pulsación de teclas proporciona un realismo sin precedentes.

Los efectos de modelado de amplificador, vibrato/coro, y altavoz giratorio incorporados en el modo EX le permiten introducir armónicos adicionales de barras deslizantes y percusión, para los nuevos timbres que no están disponibles en los órganos tradicionales.

AL-1 Sintetizador de modelado analógico

Sintetizador analógico virtual moderno

El AL-1 es nuestro sintetizador analógico virtual moderno repleto de características. Sus osciladores de aliasing ultrabajo patentados (utilizando una tecnología completamente diferente a la del HD-1) recrean toda la potencia y gloria de la verdadera síntesis analógica, sin los artefactos que pueden plagar instrumentos no más grandes.

Las formas de onda de morphing le permiten cambiar las formas del oscilador en tiempo real. El modelado de resonancia le permite elegir entre los sonidos de filtro clásicos, y la filtro múltiple extraordinariamente flexible, le permite crear sus propias formas de filtro híbridas. La sincronización de hardware, FM de estilo analógico, excitación, refuerzo de bajos, y modulación de anillo permiten una potente creación de sonido.

MS-20EX

Sintetizador de panel de interconexión con tono agresivo exclusivo

Una expansión dramática del clásico sintetizador analógico MS-20 de Korg, el MS-20EX pone los cables de interconexión modular en las yemas de sus dedos. Module filtros con osciladores de frecuencia de audio; convierta entradas de audio en señales de control; controle todos los mandos originales con fuentes de modulación incluyendo envolventes adicionales, LFOs, y controladores en tiempo real.

Es el sueño de un adicto, pero incluso sin el panel interconexión, el MS-20EX crearía ondas con su único y agresivo tono, debido en gran parte a sus filtros inusuales,

que son completamente diferentes de los del AL-1 o el PolysixEX.

PolysixEX

Sintetizador de sonido rico, versátil, y fácil de utilizar

Con su filtro de cuatro polos auto-oscilante, oscilador y sub-oscilador analógicos suaves, y sus efectos ricos incorporados de coro y conjunto, el PolysixEX prueba que no tiene que ser nada complicado para ser grande.

Basado en el clásico sintetizador analógico Polysix de Korg, su timbre es claramente diferente al del AL-1 y el MS-20EX, pero no nos detuvimos aquí; hemos añadido modulación de cada control del panel frontal, para un mundo de sonidos imposibles en el original.

Está también muy bien adaptado al control práctico con Tone Adjust, con un mando, deslizador, o conmutador por casi todos los controles del Polysix original. A modo de bonificación, también es capaz de una polifonía extremadamente elevada, ¡hasta 180 voces!

STR-1 Plucked String

Modelado físico, de lo real a lo fantástico

La física nos ha traído los láseres, teléfonos celulares, automóviles eléctricos, y ahora el STR-1. ¿Qué tal sonaría tocar armónicos en una barra de metal “punteada” por un piano, o cantar en una cuerda de la guitarra? Toque con el STR-1 y descubra.

Además de timbres únicos, experimentales, el STR-1 es excelente para instrumentos tradicionales desde guitarras, bajos, arpas, y sonidos mundiales/étnicos a clavinets, clavicordios, campanas, y pianos eléctricos.

También puede procesar muestras y entrada de audio en directo a través del modelo físico, incluyendo retroalimentación acústica desde alguno de los efectos del KRONOS.

MOD-7 Waveshaping VPM Synthesizer

Panel de interconexión VPM/modelación de ondas/procesador PCM

Combine modulación de fase variable (VPM), modelación de ondas, modulación de anillo, muestras, y síntesis sustractiva con un sistema de interconexión modular, y tendrá el MOD-7. Excepcionalmente versátil, ofrece todo desde teclados de FM clásicos, campanas y bajos (incluyendo la capacidad para importar sonidos de sintetizadores DX de época) hasta paisajes sonoros rítmicos y pads épicos brillantes.

Amplias capacidades de mangling de muestras, con una flexibilidad y potencia increíbles, le permiten crear entornos de procesamiento increíblemente ricos: combine múltiples etapas de filtrado, modelación de ondas, y modulación de anillo, utilice incluso muestras como moduladores de FM, todo interconectado junto como más le guste.

Utilización de síntesis vectorial

La síntesis vectorial le permite controlar los parámetros y efectos del programa moviendo el joystick vectorial, utilizando la envolvente vectorial programable, o mediante la combinación de ambas acciones.

¿Qué significa vector?

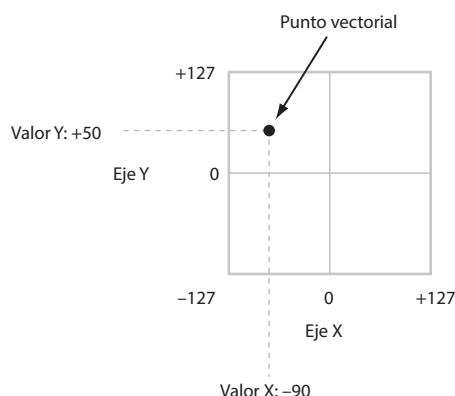
La modulación generalmente trabaja al mover un control único, como un deslizador, en línea recta. En un extremo del control, la modulación está en su mínimo; en el otro extremo, está en su máximo.

La síntesis vectorial es un poco diferente. Trabaja al mover alrededor de un punto en un plano de dos dimensiones, tanto de izquierda a derecha como de arriba a abajo.

Puede pensar en este punto como si estuviese ubicado en dos líneas diferentes a la vez: una línea de izquierda a derecha (eje X), y una línea de arriba a abajo (eje Y).

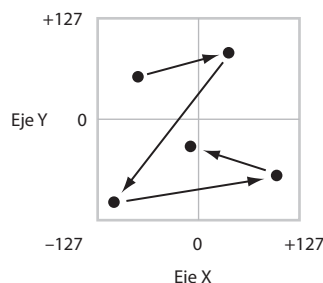
En otras palabras, en lugar de tener solamente un valor (como un deslizador), cada punto vectorial tiene dos valores: uno para X y otro para Y. Vea el gráfico de ejemplo de abajo.

Punto vectorial y valores de los ejes X e Y



Además de mover el punto directamente con el joystick vectorial, también puede utilizar la envolvente vectorial para mover su posición de forma automática con el tiempo, tal como se muestra a continuación.

Envolvente vectorial y moviendo el punto vectorial



Joystick vectorial y envolvente vectorial

Puede mover el punto vectorial utilizando la combinación del joystick vectorial y la envolvente vectorial. Los dos trabajan juntos, aunque no necesita tener que utilizar ambos al mismo tiempo.

Cuando el joystick vectorial está en su posición central, la envolvente vectorial tiene control completo sobre la posición del punto. Del mismo modo, cuando la envolvente vectorial está en el centro, el joystick vectorial tiene el control completo.

Cuando la envolvente vectorial está en uso, el joystick vectorial desplaza la posición hasta la mitad a través de cualquiera de los ejes. Por ejemplo, la envolvente vectorial completamente a la derecha del eje X, y joystick vectorial está completamente a la izquierda, la posición vectorial real será el centro del eje X.

Consejo: para restablecer rápidamente el joystick vectorial a su valor central, mantenga pulsado el botón **Control Reset** del panel frontal y mueva el joystick.

Control de volumen vectorial y control de CC

El vector hace dos cosas principales: puede controlar el volumen relativo de los dos osciladores en el modo Programa (o hasta 16 programas a la vez en el modo Combinación), y puede generar CCs para controlar los parámetros del programa y efectos.

Vector y MIDI

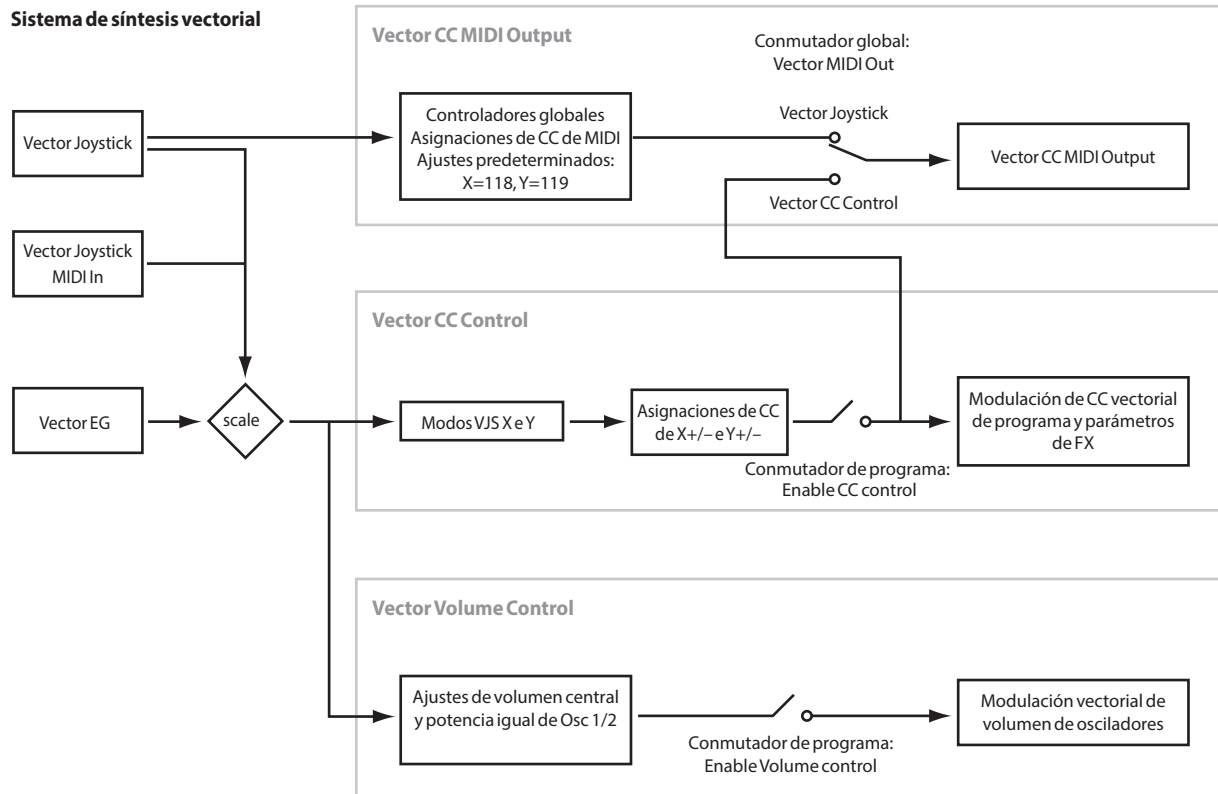
Las características del vector interactúan con MIDI de dos formas diferentes: a través del joystick vectorial, y a través de control de CC vector.

Joystick Vector envía y recibe dos controladores MIDI: uno para el eje X, y el otro para el eje Y. En el modo Global, puede asignar estos a los números de CC de MIDI que desee. Los números predeterminados son CC#118 para el eje X, y CC#119 para el eje Y.

El joystick vectorial y sus CCs *controlan* la posición vectorial, en conjunción con la envolvente vectorial.

Por otra parte el control **Vector CC Control** se *genera mediante* la posición vectorial. Normalmente, esto solamente afectará a los sonidos y efectos internos. Sin embargo, si lo desea, también puede habilitar un parámetro Global para enviar estos CCs generados a dispositivos MIDI externos.

Sistema de síntesis vectorial



Efectos

Los efectos se tratan en su propia sección de los manuales, así que no entraremos en demasiados detalles aquí. Para más información, consulte las referencias cruzadas siguientes.

Efectos de inserción

Los efectos de inserción le permiten enviar ya sea osciladores individuales o bien todo el programa a través de hasta 12 efectos, en serie. Puede utilizar cualquier tipo de efectos, desde distorsiones y compresores hasta coros y reverberaciones. Los efectos de inserción pueden enrutarse a las salidas principales, o a cualquiera de las salidas individuales.

Para más información, consulte “Efectos de inserción” en la página 218.

Efectos maestros

Hay dos efectos maestros, a los que se accede a través de los envíos 1 y 2. Estos son los más adecuados para efectos tales como reverberaciones y retardos, pero puede utilizarlos con cualquier tipo de efecto.

Para más información, consulte “Efectos maestros” en la página 219.

Efectos totales

Los dos efectos totales están dedicados al procesamiento de las salidas principales izquierda/derecha. Son ideales para efectos globales de la mezcla, tales como compresión, limitación, y ecualización, pero como con las otras secciones de efectos, puede utilizar cualquier tipo de efecto que desee.

Importación automática de un programa al modo Secuenciador

La función de configuración automática de canción copia el programa o combinación actuales a una canción, y después pone el KRONOS en el modo de preparado para grabación.

Si la inspiración para una frase o canción le impresiona mientras esté tocando, puede utilizar esta función para comenzar a grabar inmediatamente. Para hacerlo:

1. **Mantenga pulsado el botón ENTER y pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.**

Se abrirá el cuadro de diálogo “Setup to Record” (Configuración para grabar) y le preguntará “Are You Sure?”.

2. **Pulse OK.**

Entrará automáticamente al modo Secuenciador, y estará en el estado de preparado para grabación.

3. **Pulse el botón START/STOP para iniciar el secuenciador y comenzar a grabar.**

Toque y edición de combinaciones

Toque de combinaciones

¿Qué es un combinación?

Combinaciones, o “combis” para abreviar, le permiten dividir y unir en capas de hasta 16 programas a la vez.

Una combi se compone de hasta 16 timbres. Cada timbre tiene un programa, junto con parámetros para las zonas tecla y velocidad, ajustes de mezclador, canal MIDI y controlador de filtrado, etc.

Al igual que con los programas, cada combi tiene 12 efectos de inserción, 2 efectos maestros, y 2 efectos totales, para formar y transformar los sonidos de los timbres individuales. Por último, las combis pueden utilizar 4 módulos KARMA a la vez, para efectos generados complejos y en capas.

Selección de combinaciones

Hay varias formas diferentes de seleccionar combinaciones. Cada una es conveniente de una forma diferente:

- Selección utilizando el KRONOS:
 - Selección a través de “Combination Select”
 - Selección a través del número de banco/combinación
 - Selección a través de categoría de combinación
- Utilizar la función Buscar (icono de lupa) para buscar el nombre de combinación
- Selección a través de un conmutador de pedal conectado
- Selección mediante mensajes de cambio de programa MIDI recibidos

Set Lists

Las combinaciones pueden seleccionarse también en Set Lists, junto con programas y canciones. Para más información, consulte “Set Lists” en la página 123.

Descripción general: Bancos de combinaciones

KRONOS incluye 512 combinaciones precargadas cuando sale de fábrica. Puede editar estas combinaciones precargadas o crear las suyas propias basándose en ajustes predeterminados.

Hay 1024 combinaciones disponibles para que almacene los sonidos que haga junto con las bibliotecas de sonidos opcionales, etc.

Estas combinaciones están organizados en 14 bancos de 128 combinaciones de cada uno, tal como se describe a continuación. También puede almacenar muchas más combinaciones en la unidad interna, o en dispositivos USB 2.0 externos.

Para más detalles sobre las combinaciones de fábrica, consulte la Lista de nombres de voces.

Contenido de los bancos de combinaciones

Banco	Núm.	Descripción
INT-A...F	000...127	Combinaciones de fábrica
INT-G, USER-A...G	000...127	Combinaciones de usuario

Selección con los botones del panel frontal

1. Asegúrese de que el botón COMBI esté iluminado.

Esto significa que se encuentra en el modo Combinación, en el que puede seleccionar y editar combinaciones. Si el botón no está iluminado, púlselo ahora; se iluminará, y aparecerá la página principal de Combination Play.

2. Vaya a la página principal de Combination Play.

La página Play principal muestra el programa seleccionado, estado, panorámica, y volumen para los timbres 1-16.

3. Asegúrese de que esté seleccionado el nombre de la combinación.

Si no está seleccionado, vaya a la página Combination P0: Play y toque el nombre de la combinación, de modo que se resalte.

4. Utilice los controladores VALUE para seleccionar el número de la combinación que desee tocar.

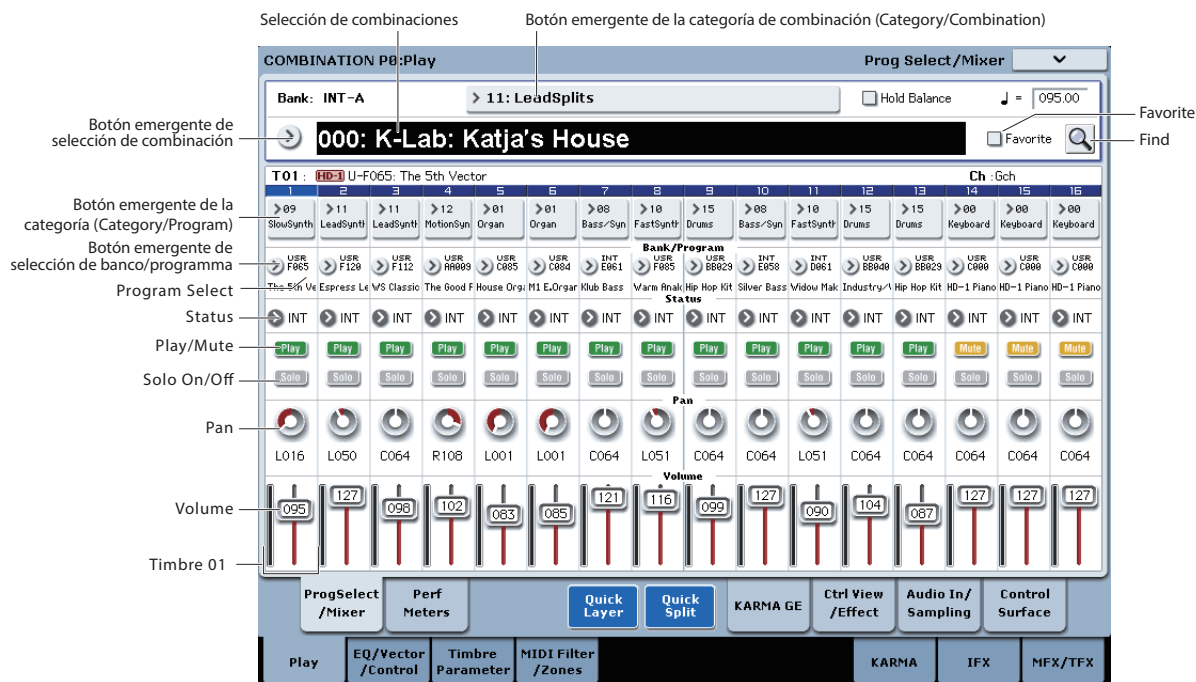
Para seleccionar una combinación puede utilizar los métodos siguientes.

- Gire el dial **Value**.
- Pulse los botones Inc $\wedge$ o Dec $\vee$.
- Utilice el teclado numérico [0]–[9] para especificar el número, y pulse el botón **ENTER**.

5. Para cambiar los bancos, pulse un botón BANK (INT o USER A-G).

Cuando seleccione un banco diferente, el LED del botón se iluminará, y el banco seleccionado aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla LCD.

Por ejemplo, para seleccionar el banco INT-B, pulse el botón I-B en la fila superior de botones de bancos. El botón I-B se iluminará, y el nombre INT-B aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla LCD.



Selección por banco y número

Puede seleccionar combinaciones de una lista organizada por el banco de combinaciones.

1. Presione el botón emergente de selección de combinación.

Aparecerá el diálogo de selección de banco/combinación.

Menú Bank/Combination Select



En esta ilustración se selecciona el banco INT-A. La lista de la derecha muestra las combinaciones contenidas en tal banco.

2. Pulse las fichas de la parte izquierda de la pantalla para seleccionar un banco.
3. Presione uno de los nombres de la lista para seleccionar una combinación.

La combinación seleccionada se resaltará, y el teclado cambiará inmediatamente al nuevo sonido.

4. Si lo desea, toque algunas notas para escuchar la nueva combinación.

Puede tocar la nueva combinación, mientras el menú siga todavía mostrado, sin necesidad de pulsar OK.

5. Cuando esté satisfecho con la combinación seleccionada, pulse el botón OK para cerrar el menú emergente.

Si pulsa el botón Cancelar, se descartará la selección que hizo aquí, y volverá a la combinación que estaba seleccionada antes de abrir el menú.

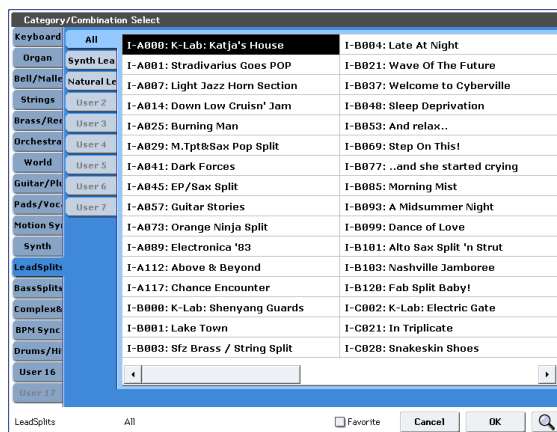
Selección por categoría

Puede seleccionar combinaciones de dentro de una categoría, tales como teclado, órgano, bajo, y batería. Al salir de fábrica, las combinaciones están organizadas en 16 categorías, cada una con varias subcategorías. También existen 2 categorías más, inicialmente denominadas User 16 y 17, que puede utilizar y cambiar el nombre como se desee.

1. Pulse el botón emergente Category.

Aparecerá el diálogo de selección de categoría/combinación.

Menú Category/Combination Select



En la ilustración de arriba, se selecciona la categoría LeadSplits (teclado). La lista de la derecha muestra las combinaciones que pertenecen a esa categoría.

2. Para seleccionar una categoría diferente, pulse las fichas situadas en la parte izquierda de la pantalla.

El nombre de la categoría seleccionada se mostrará completo en la parte inferior izquierda de la pantalla.

3. Opcionalmente, puede centrarse en un grupo más específico de sonidos seleccionando una subcategoría de la segunda columna de fichas.

El nombre completo de la subcategoría también aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.

4. Pulse uno de los nombres de combinación del área central para seleccionar una combinación.

La combinación seleccionada se resaltará.

5. Cuando esté satisfecho con la combinación seleccionada, pulse el botón OK para cerrar el menú emergente.

Si pulsa el botón Cancelar, se descartará su selección, y volverá a la combinación que estaba seleccionada cuando abrió el menú emergente.

Utilización de la función Find

Cerca de la esquina superior derecha de la página Combination P0: Play - Prog Select/Mixer, verá un botón marcado con una lupa. Al pulsar este botón aparecerá el diálogo Find. Puede utilizar Find para buscar combinaciones por su nombre. Para más información, consulte “Utilización de la función Find” en la página 29.

Utilización de la casilla de verificación de favoritos

Los menús emergentes de selección de banco y categoría incluyen una casilla de verificación Favorite en la parte inferior de la pantalla. Esto le permite recortar la lista para que se muestren solamente las combinaciones que haya marcado como favoritas. Para más información, consulte “Utilización de la casilla de verificación de favoritos” en la página 29.

Utilización de un conmutador de pie para seleccionar combinaciones

Puede asignar un conmutador de pie para pasar a través de combinaciones de una en una, ya sea subiendo (0, 1, 2, 3, etc.) o bajando (3, 2, 1, etc.). Esto le permite cambiar combinaciones sin utilizar las manos, excelente para cambios rápidos de programa en situaciones de interpretación en directo.

Para más información, consulte “Utilización de un conmutador de pie para seleccionar programas” en la página 29.

Selección de combinaciones a través de MIDI

Puede enviar mensajes de cambio de programa MIDI al KRONOS desde dispositivos MIDI externos, tales como secuenciadores de ordenador u otros controladores MIDI. En conjunción con los mensajes de selección de banco MIDI, puede utilizar estos para seleccionar cualquier combinación de los 14 Bancos.

Utilización de controladores para modificar el sonido

Puede utilizar el joystick, controlador de cinta, SW1, SW2, joystick vectorial, deslizador VALUE, teclado, pedales y conmutadores de pie, y los mandos, deslizadores, y conmutadores del panel de control para controlar el sonido.

Para obtener más información, consulte la explicación correspondiente para los programas: “Utilización de controladores” en la página 31.

Pista de batería

La pista de batería se integra con todas las otras características del modo Combinación, incluyendo KARMA. Para los detalles, consulte “Utilización de la pista de batería en el modo Combinación” en la página 256.

Edición fácil de combinaciones

Cambio de programas dentro de una combi

El cambio de los programas asignados a los 16 timbres es una forma rápida de alterar dramáticamente el sonido de la combinación.

Hay dos formas de seleccionar programas para un timbre:

- Selección de programas desde el panel frontal y la pantalla LCD, ya sea por banco o por categoría
- Selección de los programas a través de mensajes de cambio de programa MIDI

Nota: Los cambios de programa MIDI solamente trabajan para timbres cuyo estado esté establecido a INT.

Selección de programas para pistas de combi

Para cambiar el programa asignado a un timbre:

1. Vaya a la ficha Prog Select/Mixer de la página Play.

Esta página muestra los 16 timbres a la vez, incluyendo sus asignaciones de programa, volumen, panorámica, reproducción/silenciamiento (Play/Mute), solo, y más.

2. Toque el botón emergente en la parte superior del timbre 1.

Este es el botón de selección de categoría. Abre una ventana que le permite seleccionar un programa por categoría, idéntica a la función similar en el modo Programa.

3. Seleccione un programa, y pulse OK.

La ventana de selección de categoría desaparecerá. Tenga en cuenta que el nuevo programa está ahora seleccionado para el timbre 1.

4. Pulse el botón emergente directamente bajo el botón de categoría.

Este es el botón de selección de banco/número. Abre una ventana que le permite seleccionar programas por banco, de nuevo, al igual que la ventana similar en el modo Programa.

5. Seleccione un programa diferente, y pulse OK.

El programa en el timbre cambian ahora a los que acaba de seleccionar. Además, el parámetro de banco/número está resaltado, lo que significa que podemos utilizar los botones del panel frontal para seleccionar bancos y programas.

6. Presione uno de los botones de banco del panel frontal.

o:

Para seleccionar los bancos USER-AA...GG, mantenga pulsados juntos un par de botones BANK I y U. Por ejemplo, para seleccionar el banco USER-CC, mantenga pulsado el botón I-C, y después pulse el botón U-C.

Observe que el banco y el programa del timbre 1 cambian para coincidir con el banco seleccionado.

7. Utilice Inc/Dec, el dial VALUE, o el teclado numérico para seleccionar el programa.

Ajuste de la mezcla

Puede utilizar tanto la superficie de control como la pantalla LCD para realizar los ajustes de volumen, panorámica, y ecualización para cada timbre, así como los estados de reproducción/silenciamiento y activación/desactivación de Solo.

Ajuste de los parámetros de mezcla desde la pantalla LCD

1. Vaya a la ficha Prog Select/Mixer de la página Play.

Esta página muestra las asignaciones de volumen, panorámica, reproducción/silenciamiento, solo, y programa para todos los 16 timbres.

2. Seleccione el deslizador de volumen en pantalla para el timbre 1.

3. Utilice Inc/Dec, el dial VALUE, o el teclado numérico para ajustar el volumen al nivel deseado.

4. Seleccione un mando de panorama en pantalla para el timbre 1, y edite su valor si lo desea.

La panorámica del timbre interactúa con la panorámica almacenada en el programa. Un ajuste de **C064** reproduce los ajustes de panorámica del oscilador del programa. El ajuste de la panorámica del timbre moverá el sonido hacia la izquierda o la derecha, mientras que mantendrá la relación de panorámica entre los osciladores. Un ajuste de **L001** es más a la izquierda, y **R127** es más a la derecha.

Utilización de la superficie de control para la mezcla

También puede editar los parámetros del mezclador directamente desde la superficie de control, ocho timbres a la vez.

1. Pulse el botón TIMBRE/TRACK bajo CONTROL ASSIGN, de forma que se iluminen los LDEs 1-8.

El botón tiene dos LEDs: uno para los timbres 1-8, y el otro para los timbres 9-16. Pulse el botón para cambiar entre los dos.

2. Opcionalmente, vaya a la ficha Control Surface de la página Play.

3. Pulse el botón MIXER KNOBS hasta que se ilumine el LED INDIVIDUAL PAN.

Esto hace que el mando 1 controle la panorámica del timbre 1, el mando 2 controle la panorámica del timbre 2, etc.



4. Utilice los deslizadores 1-8 para ajustar los volúmenes de los timbres 1-8, respectivamente.

5. Utilice los deslizadores 1-8 para ajustar las posiciones de panorámica de los timbres 1-8, respectivamente.

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

Esto hace que los mandos controlen un Channel Strip virtual, incluyendo panorámica, ecualización, y envíos de efectos.



7. Pulse el botón 1 de MIX SELECT.

El Channel Strip controla ahora la panorámica, ecualización, y envíos de efectos para el timbre 1.

8. Utilice los mandos 2-6 para ajustar la ecualización de 3 bandas del timbre, y los mandos 7 y 8 para controlar los envíos 1 y 2 de efectos del timbre.

9. Pulse el botón 2 de MIX SELECT.

El Channel Strip controla ahora la panorámica, ecualización, y envíos de efectos para el timbre 2. Cada timbre tiene su propio y dedicado ecualizador estéreo de 3 bandas.

10. Edite el Channel Strip para el timbre 2 según desee.

Tenga en cuenta que panorámica está disponible, en diferentes formas, con ambos ajustes del botón **MIXER KNOBS**.

Edición fácil de KARMA

KARMA son las siglas de “Kay Algorithmic Realtime Music Architecture” (Arquitectura de música en tiempo real algorítmica de Kay). Es una herramienta de interpretación inmensamente potente, y puede proporcionar una amplia gama de efectos musicales incluyendo:

- Arpegiación
- Grooves de batería e instrumentos
- Gestos de CC complejos (como si se estuviera moviendo automáticamente mandos y joysticks por usted)
- Generación de frases musicales
- Cualquier combinación de lo anterior
- ...y mucho más.

Puede controlar muchos parámetros de KARMA directamente desde el panel frontal.

Activación y desactivación de KARMA

El control total para KARMA es el botón ON/OFF. Active el botón (LED iluminado) para habilitar KARMA; desactive el botón (LED apagado) para inhabilitar KARMA.

Botón LATCH (Enclavar)

Cuando LATCH está activado, KARMA continuará reproduciéndose incluso cuando haya dejado de tocar en el teclado, pads de batería/acordes, o MIDI In.

Esto es conveniente cuando, por ejemplo, desea tocar por encima de un groove generado por KARMA.

Selección de escenas de KARMA

Cada combi puede tener hasta 8 “escenas” de KARMA, que son preas justes para los parámetros de KARMA. Diferentes escenas pueden producir efectos dramáticamente diferentes. Puede seleccionar escenas directamente desde la superficie de control:

1. Pulse el botón RT KNOBS/KARMA bajo CONTROL ASSIGN.

La superficie de control cambiará a mandos en tiempo real y modo KARMA.

2. Seleccione escenas pulsando la fila superior de conmutadores del panel de control.

Tenga en cuenta que no todas las combis tienen necesariamente que tener 8 escenas diferentes.

Edición de parámetros de KARMA a través de los deslizadores

También puede editar varios parámetros de KARMA en tiempo real, utilizando los deslizadores de la superficie de control. Los parámetros específicos variarán dependiendo de la combi, por lo que puede ser útil observar la pantalla LCD:

1. Vaya a la ficha Control Surface de la página Play.

2. Pulse el botón RT KNOBS/KARMA bajo CONTROL ASSIGN.

La pantalla LCD mostrará ahora los parámetros de KARMA asignados a los deslizadores y conmutadores.

3. Mueva los deslizadores para cambiar los parámetros de KARMA.

Para más información sobre KARMA, consulte “Utilización de KARMA” en la página 229.

Quick Layer/Split (Capa/División Rápida)

La función Capa/División Rápida (Quick Layer/Split) le permite crear fácilmente capas y divisiones sencillas. A partir de ya sea un programa o combinación, puede añadir otro programa como una capa, o dividir el teclado de modo que el sonido actual se toque en un lado del teclado (ya sea superior o inferior), y un programa diferente se toque en el otro.

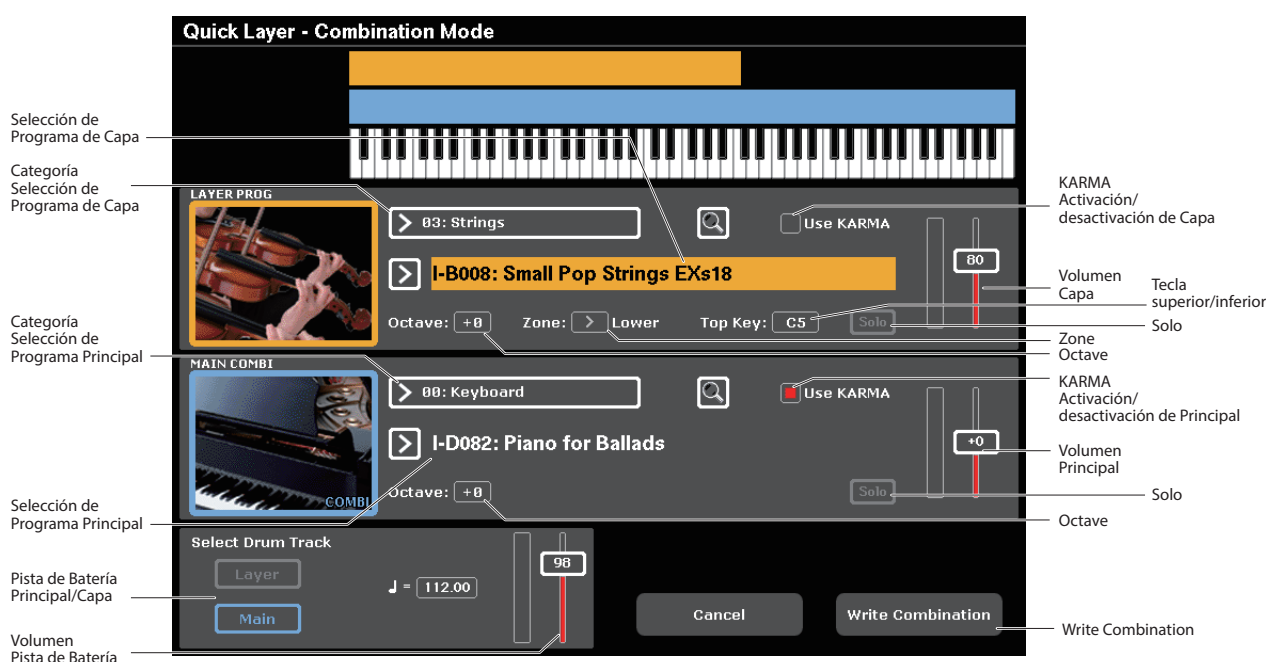
Todos los controles de Capa/División Rápida son de tipo no destructivo y se reflejan inmediatamente al tocar en el teclado. Puede experimentar con diferentes configuraciones, y ajustar con precisión hasta encontrar el sonido perfecto.

Si bien puede comenzar ya sea con un Programa o una Combinación, el sonido de división o capa adicional deberá ser siempre un Programa, y los resultados de la Capa/División Rápida se guardan siempre como una nueva Combinación. Después de guardar, puede editar la nueva Combinación en la forma deseada.

Para más detalles sobre Capa/División Rápida, consulte “Quick Layer/Split (Capa/División Rápida)” en la página 43.

Ejemplo de Capa Rápida: adición de cuerdas Combinación de piano

Diálogo de Capa Rápida

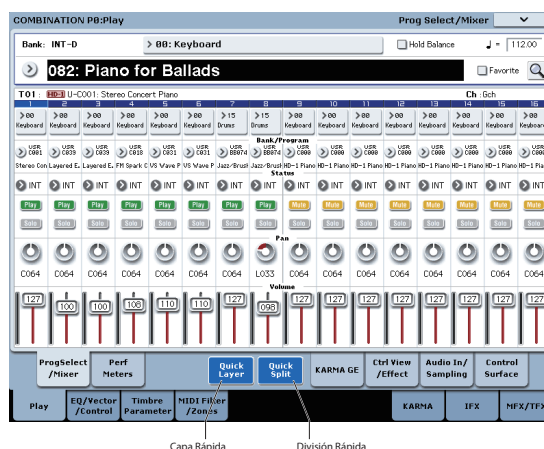


Aquí, vamos a ver un uso típico de Capa Rápida: adición de una capa de cuerdas a un sonido de piano. Muchos de los pasos son idénticos a la funcionalidad de la Capa Rápida en el modo Programa, pero hay algunas diferencias exclusivas del modo Combinación. Comencemos con el piano:

1. En el modo Combinación, seleccione un sonido de piano, por ejemplo, INT-D-082: Piano para Baladas.

Para los detalles sobre cómo seleccionar una combinación, consulte “Selección de combinaciones” en la página 63.

Botones de Capa Rápida y División Rápida



2. Pulse el botón Quick Layer, situado a la derecha de la ficha Perf Meters.

Se abrirá el cuadro de diálogo de Capa Rápida (consulte el “Diálogo de Capa Rápida” arriba).

Este cuadro de diálogo le permitirá realizar todos los ajustes básicos para el nuevo sonido puesto en capa. En primer lugar, vamos a seleccionar un programa de cuerdas para poner en capa con el piano.

3. Pulse el botón emergente Category Select en la sección LAYER PROG, y elija la categoría Strings.

4. Seleccione el Programa I-B008: Small Pop Strings EXs18, y pulse OK.

También puede seleccionar programas por banco y número, o utilizando Find. Para más información, consulte “Selección por banco y número” en la página 28, “Selección por categoría” en la página 28, y “Utilización de la función Find” en la página 29.

Cuando toque el teclado, ahora escuchará un sonido puesto en capa con piano y cuerdas. Las cuerdas sonarán cerca de la forma en la que lo hacen en modo Programa, incluyendo sus efectos de inserción (IFX), pero ahora utilizarán los efectos Master y Total (MFX y TFX) de la Combinación de piano. Para más información, consulte “Limitaciones de Capa/División Rápida” en la página 70.

Si lo desea, también puede seleccionar una combinación principal diferente, utilizando los controles de la sección MAIN COMBI.

5. Ajuste Volume y Octave de la Combinación Principal y el Programa de Capa como desee.

Puede ajustar los niveles relativos de piano y cuerdas, y cambiar la transposición de octava de uno o ambos sonidos. Por ejemplo, puede reducir el volumen de las cuerdas, y ajustarlo para que se reproduzcan una octava por encima del piano.

El volumen de la Combinación Principal ajusta el volumen general a la vez que mantiene el equilibrio entre Timbres individuales. Internamente, lo hace mediante el control de los deslizadores Volume Timbre. Con el fin de mantener el equilibrio original, la gama de edición cuando el aumento de volumen se restringe de forma automática; una vez que cualquiera de los Timbres alcance su volumen máximo, el volumen total no subirá más.

Ya que este es un ajuste relativo, el parámetro siempre empezará en el valor predeterminado de +000 (sin cambio). +001...-127 reduce el volumen, y +001...+127 aumenta el volumen.

6. Puede establecer el intervalo del Programa de capas en “Zone” o “Top Key (Bottom Key)”

7. Marque o desmarque las casillas de verificación “Use KARMA” para la Combinación Principal y el Programa de Capa, como desee.

De forma predeterminada, se utilizan los ajustes de KARMA de la Combinación Principal, pero puede inhabilitarlos si lo desea. También puede utilizar los ajustes de KARMA del Programa de Capa, ya sea solos o en conjunción con los de la Combinación Principal.

Los efectos de KARMA permanecerán separados entre la Combinación Principal y el Programa de Capa, incluso después de que se combinen en el nuevo sonido formado en capa; los ajustes de KARMA de una parte no afectará a la otra. Por ejemplo, las cuerdas y piano cada una podrán reproducir diferentes frases KARMA.

Nota: Si la casilla de verificación **Use KARMA** de la Combinación Principal está marcada, es posible que ya estén utilizándose uno o más Módulos KARMA. Los ajustes del

Programa de Capa se copian automáticamente en un Módulo KARMA no utilizado, si hay alguno disponible. Si los cuatro módulos KARMA ya los está utilizando la Combinación Principal, los ajustes del programa se copiarán en el Módulo D, reemplazando todo lo que estaba allí anteriormente. Cuando ocurra esto, es posible que la Combinación Principal no suene exactamente igual.

8. En “Select Drum Track”, elija utilizar la Pista de batería de la Combinación Principal o el Programa de Capa.

El Tempo se ajusta inicialmente para que coincida con la pista de batería seleccionada, pero puede cambiarlo como desee. Tenga en cuenta que no podrá utilizar simultáneamente ambas Pistas de batería.

9. Ajuste el volumen de la Pista de batería como desee.

Si la Pista de batería reproduce solamente un Timbre, el volumen de tal Timbre se ajusta directamente. Si la Pista de batería reproduce múltiples Timbres, el volumen total se ajusta mientras se mantiene el equilibrio entre los Timbres, al igual que el volumen de la Combinación Principal como se ha descrito anteriormente.

Escritura de los resultados

1. Cuando haya terminado de editar el sonido puesto en capa, pulse el botón Write Combination para guardarlo como una combinación.

Aparecerá el cuadro de diálogo Write Combination.

The 'Write Combination' dialog box contains the following information:

- Quick Split:** WS Layer Ke / Ana Brass/
- Category:** Keyboard
- SubCategory:** A.Piano
- To:** (empty field)
- Combination:** I-D009: WS Layer Keys
- Buttons:** Cancel, OK

2. Pulse el botón emergente junto a la combinación para abrir el cuadro de diálogo de ubicación de almacenamiento y seleccione una ubicación para guardar la combinación editada.

3. Establezca el nombre y la categoría como desee.

El sistema crea automáticamente un nuevo nombre basado en los nombres de los dos sonidos originales. Puede editar este nombre como desee.

4. Pulse el botón OK para escribir la combinación.

Aparecerá un mensaje de confirmación. Pulse el botón OK una vez más para completar la operación de escritura. Volverá al modo Combinación, con la nueva combinación seleccionada.

Para más información, consulte “Escritura de programas y combinaciones” en la página 196.

Si pulsa el botón Cancel, se cancelará la operación de almacenamiento.

Limitaciones de Capa/División Rápida

En el modo Programa, Capa Rápida y División Rápida crean siempre una Combinación con tres Timbres (Principal, Capa/División y Pista de batería), y el uso de KARMA se limita a dos módulos, A y B. Esto significa que siempre habrá un número suficiente de módulos de Timbres y KARMA para preservar los sonidos originales.

Cuando se utilice Capa Rápida/División, en el modo Combinación, sin embargo, los recursos pueden ser más limitados, y en estos casos, el sonido de la Combinación Principal puede cambiar. Además, el sonido del Programa de Capa o de División puede cambiar debido a los efectos, y la naturaleza de las pendientes de teclado en la Combinación Principal puede cambiar. A continuación se describen detalladamente estos factores.

Timbres

El Programa de División o Capa se coloca automáticamente en un Timbre sin utilizar. Si todos los Timbres ya los está utilizando la Combinación Principal, el programa seleccionado se pondrá en el Timbre 16, reemplazando todo lo que estaba allí anteriormente. Cuando ocurra esto, es posible que la Combinación Principal no suene exactamente igual.

Módulos KARMA

Si la casilla de verificación **Use KARMA** de la Combinación Principal está marcada, es posible que ya estén utilizándose uno o más Módulos KARMA. Los ajustes del Programa de División se copian automáticamente en un Módulo KARMA no utilizado, si hay alguno disponible. Si los cuatro módulos KARMA ya los está utilizando la Combinación Principal, los ajustes del programa se copiarán en el Módulo D, reemplazando todo lo que estaba allí anteriormente. Cuando ocurra esto, es posible que la Combinación Principal no suene exactamente igual.

Efectos

Mientras haya suficientes ranuras de efectos de inserción (IFX), los efectos de inserción del programa seleccionado (IFX) se copiarán en la combinación, y el programa se enrutará a ellos. Si no hay suficientes ranuras IFX disponibles, no se copiarán los efectos del programa.

La combinación seguirá utilizando sus efectos Master y Total (MFX y TFX) previamente asignados. Los niveles de Send 1/2 del Programa de Capa se copian en el Timbre, pero los propios MFX y TFX no lo harán. Esto significa que es posible que el Programa de Capa no suene exactamente igual que lo haría en el modo Programa.

Punto de División y pendientes de teclado

Las combinaciones permiten pendientes de teclado, en las que los sonidos aparecen o se desvanecen gradualmente dentro de una gama de notas.

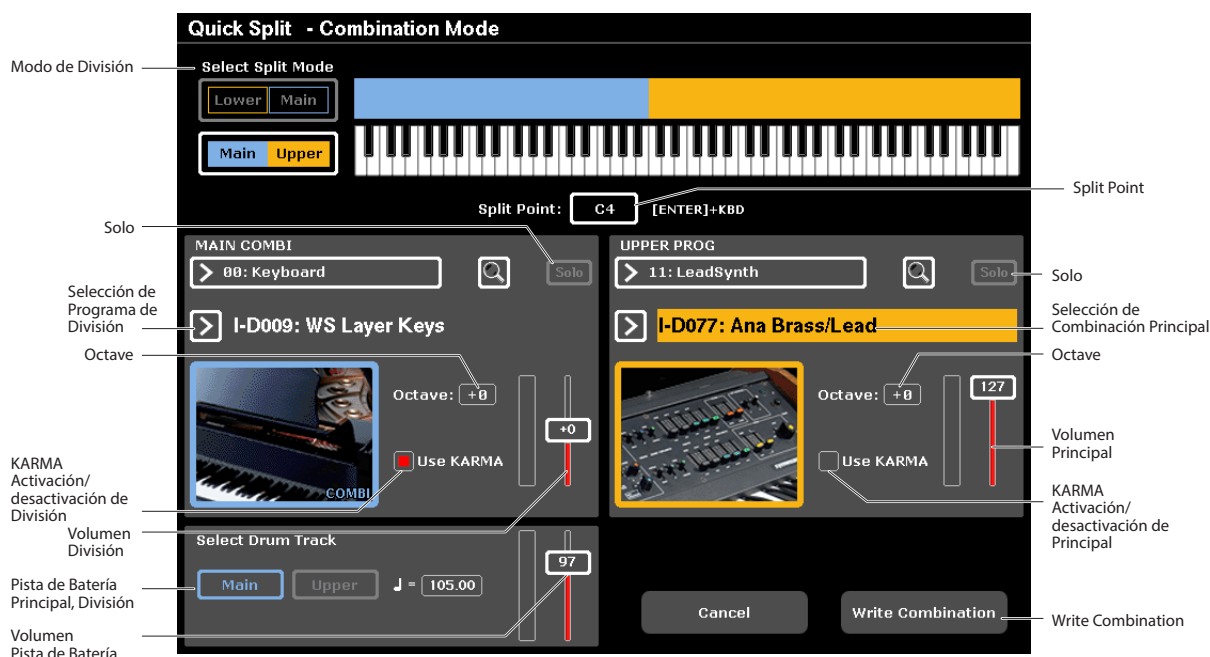
Si el **Split Point** (punto de división) se superpone con las pendientes de teclado existentes dentro de la Combinación Principal, los valores de la **Top Slope** (pendiente superior) y **Bottom Slope** (pendiente inferior) de los Timbres afectados se ajustarán a los valores óptimos tanto como sea posible.

Punto de División y KARMA - Derivación de Zona de Timbre

Si la casilla de verificación de **Use KARMA** de la Combinación Principal está marcada, la División Rápida intentará mantener el efecto de KARMA original a lo largo del Punto de División. Los parámetros de Derivación de Zona de Timbre de los Módulos KARMA afectados se establecerán a los valores óptimos tanto como sea posible; sin embargo, es posible que la Combinación Principal no suene exactamente igual como lo hacía originalmente.

Ejemplo de División Rápida: adición de un sintetizador solista a una Combinación

Diálogo de División Rápida



La División Rápida facilita la creación de configuraciones comunes, tales como piano para la mano derecha y bajo por debajo para la izquierda, o un piano para la mano izquierda y un sintetizador solista para la derecha. Veamos el segundo ejemplo: un piano y división solista.

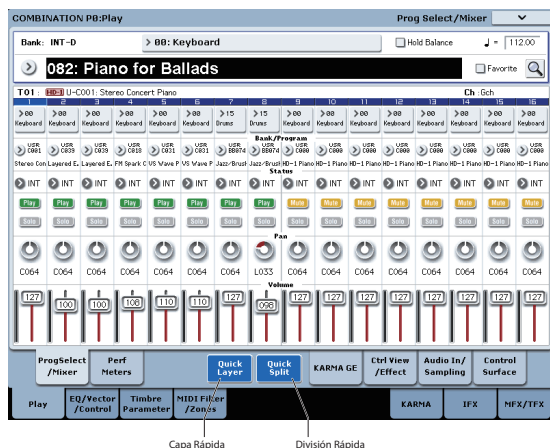
1. En el modo Combinación, seleccione un sonido de piano, por ejemplo, INT-D009: WS Layer Key.

Para los detalles sobre cómo seleccionar una combinación, consulte “Selección de combinaciones” en la página 63.

2. Pulse el botón Quick Split, situado a la derecha de la ficha Perf Meters.

Se abrirá el cuadro de diálogo de División Rápida (consulte el “Diálogo de División Rápida” arriba).

Botones de Capa Rápida y División Rápida



3. En Select Split Mode, pulse el botón Main / Upper.

Esto asigna el Programa de División al lado de la mano derecha (superior) del teclado, y la Combinación Principal, en este caso, el piano, al lado de la mano izquierda (inferior).

Como alternativa, puede pulsar el botón **Lower / Main** para asignar el Programa de División al lado de la mano izquierda (inferior) del teclado, muy útil para sonidos de bajos. Para este ejemplo, vamos a seguir con **Main / Upper**.

4. Pulse el botón emergente Category Select en la sección UPPER PROG.

5. Elija la categoría Lead Synth, seleccione el Programa I-D077: Ana Brass/Lead, y pulse OK.

También puede seleccionar programas por banco y número, o utilizando Find. Para más información, consulte “Selección por banco y número” en la página 28, “Selección por categoría” en la página 28, y “Utilización de la función Find” en la página 29.

Cuando toque el teclado, la región inferior reproducirá el sonido de piano original, y la región superior un sintetizador solista. El sintetizador solista sonará cerca de la forma en la que lo hace en el modo Programa, incluyendo sus efectos de inserción (IFX), pero ahora utilizarán los efectos Master y Total (MFX y TFX) de la Combinación de piano. Para más información, consulte “Limitaciones de Capa/División Rápida” en la página 70.

Si lo desea, también puede seleccionar una Combinación Principal diferente, utilizando los controles de la sección MAIN COMBI.

6. Mantenga pulsado el botón ENTER, y toque una nota en el teclado para establecer el punto de división.

El punto de división establece la clave más baja de la gama superior; el valor predeterminado es C4.

También puede editar el punto de división manteniendo pulsado el botón ENTER y después tocando el gráfico de teclado.

7. Ajuste Volume y Octave de la Combinación Principal y el Programa de División como desee.

8. Marque o desmarque las casillas de verificación “Use KARMA” para la Combinación Principal y el Programa de División, como desee.

De forma predeterminada, se utilizan los ajustes de KARMA de la Combinación Principal, pero puede inhabilitarlos si lo desea. También puede utilizar los ajustes de KARMA del Programa de División, ya sea solos o en conjunción con los de la Combinación Principal.

Los efectos de KARMA permanecerán separados entre la Combinación Principal y el Programa de División, incluso después de que se combinen en el nuevo sonido formado en capa; los ajustes de KARMA de una parte no afectará a la otra. Por ejemplo, las cuerdas y piano cada una podrán reproducir diferentes frases KARMA.

Nota: Si la casilla de verificación **Use KARMA** de la Combinación Principal está marcada, es posible que ya estén utilizándose uno o más Módulos KARMA. Los ajustes del Programa de División se copian automáticamente en un Módulo KARMA no utilizado, si hay alguno disponible. Si la Combinación Principal ya está utilizando los cuatro módulos KARMA, los ajustes del programa se copiarán en el Módulo D, reemplazando todo lo que estaba allí anteriormente. Cuando ocurra esto, es posible que la Combinación Principal no suene exactamente igual.

9. En “Select Drum Track”, elija utilizar la Pista de batería de la Combinación Principal o el Programa de División, y ajuste el volumen como desee.

El Tempo se ajusta inicialmente para que coincida con la pista de batería seleccionada, pero puede cambiarlo como desee. Tenga en cuenta que no podrá utilizar simultáneamente ambas Pistas de batería.

10. Cuando haya terminado de editar, pulse el botón Write Combination para guardar el nuevo sonido.

Para más detalles, consulte “Escritura de los resultados” en la página 69, and “Escritura de programas y combinaciones” en la página 196.

Edición detallada de combinaciones

Puede editar cualquiera de las combinaciones enviadas con el KRONOS, o puede comenzar con una combinación inicializada para crear sonidos desde cero.

Naturalmente, puede utilizar los programas de fábrica para crear nuevas combis, o utilizar sus propios programas personalizados. Si está en el proceso de edición de un programa en el modo Programa, y utiliza el programa en una combi, también escuchará la versión editada en el modo Combinación.

Al igual que con los programas, puede realizar muchas ediciones básicas directamente desde los mandos, conmutadores, y deslizadores de la superficie de control del panel frontal, sin profundizar en la interfaz de la pantalla LCD. Por ejemplo, puede utilizar los mandos para cambiar tiempos de ataque y liberación, hacer sonidos más brillante o más oscuros, alterar profundidades de efectos, modular la generación de frases de KARMA, etc. Para los detalles sobre cómo trabajan estos controles en el modo Programa, consulte “Ediciones rápidas utilizando los mandos, deslizadores, y conmutadores” en la página 39.

Un enfoque sugerido para la edición

En primer lugar, seleccione un programa para cada timbre, en la ficha Prog Select/Mixer de la página P1: Play. (¡Tenga en cuenta que *no tiene* que utilizar los 16 timbres!)

A continuación, cree cualquier división de teclado o velocidad, capas, o fundidos cruzados que desee entre los diferentes timbres. Puede hacer esto en las fichas Keyboard Zones y Velocity Zones de la página P3: MIDI Filter/Zones.

Después de esto, ajuste los volúmenes de los timbres (otra vez en la ficha Prog Select/Mixer), y configure cualquier otro parámetro de timbre, si lo desea.

Para añadir los toques de acabado al sonido, configure los efectos de inserción, maestros, y totales como desee (en las páginas P8: Insert Effect y P:9 Master/Total Effect, respectivamente). Estos efectos pueden ser diferentes de las de los programas individuales en el modo Programa, si lo desea.

Además, puede realizar ajustes de KARMA (en la página P7: KARMA) y ajustes de controladores (en la página P3: MIDI Filter/Zones) para crear la combinación terminada.

Puesta de timbres en solo

Puede utilizar la función Solo de la superficie de control para escuchar timbres individuales de la combi.

Utilización de COMPARE (Comparar)

Cuando se encuentre en el proceso de edición de un sonido, si pulsa el botón COMPARE recuperará la versión almacenada del sonido, como estaba antes de haber iniciado la edición. Para indicar que se está escuchando la versión almacenada, el LED del botón se iluminará.

Si pulsa otra vez COMPARE volverá a la versión que está editando y el LED se apagará.

Si edita mientras que el LED COMPARE esté iluminado, se apagará y se perderán sus ediciones anteriores.

Restablecimiento de controles individuales

El botón de RESET CONTROLS le permite devolver un mando, deslizador, o conmutador a su ajuste almacenado. Para más información, consulte “Restablecimiento de controles individuales” en la página 42.

Descripción general de combinación

Estructura de las páginas de combinación

La página principal P0: Play ofrece acceso a los aspectos más importantes de combis, incluyendo:

- Selección y toque de combinaciones
- Selección de programas individuales
- Realización de ajustes básicos para KARMA
- Edición de justes del mezclador y parámetros de sonido a través de la superficie de control
- Muestreo y remuestreo rápidos

Las páginas de edición detalladas, P1 a P9, le ofrecen un acceso más profundo a las potentes zonas de teclas y velocidad, filtrado MIDI, síntesis vectorial, KARMA, pista de batería, y efectos de la combinación.

Página	Características principales
P0: Play	• Seleccionar y tocar combinaciones • Realizar ediciones fáciles utilizando los mandos en tiempo real, deslizadores de KARMA, y ajuste de tono • Ajustar parámetros de mezcla incluyendo volumen, panorámica, ecualización, y niveles de sonido • Seleccionar un programa para cada timbre • Muestreo y remuestreo rápidos

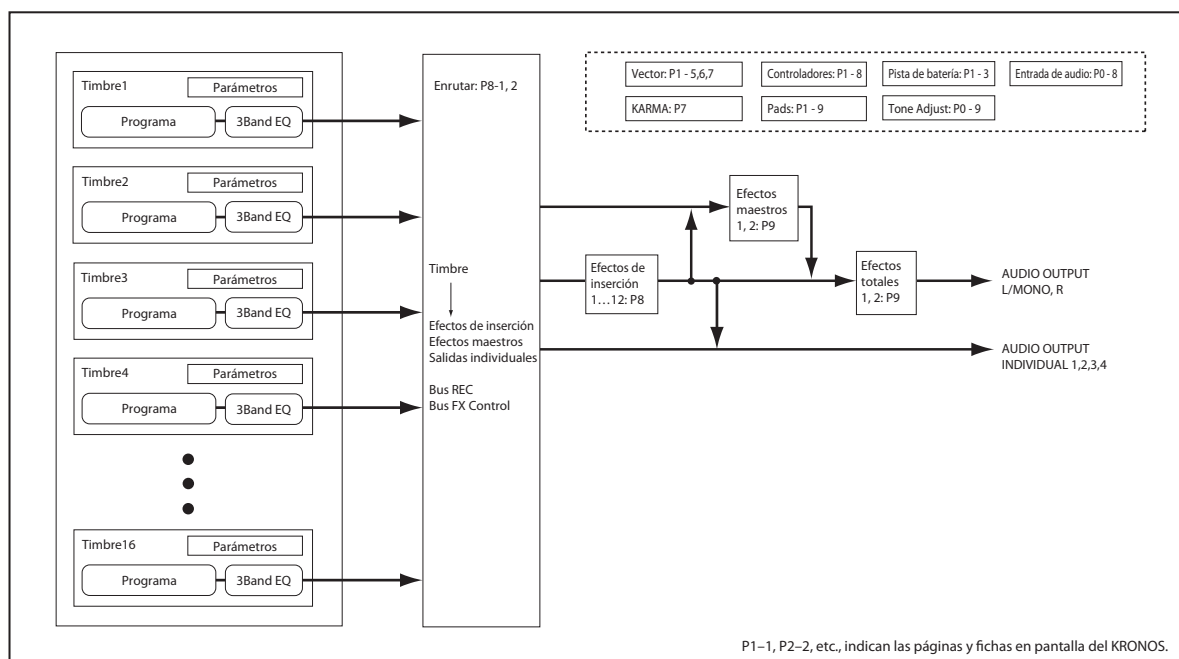
Página	Características principales
P1:EQ/Vector/Control	• Realizar ajustes de ecualización para cada timbre • Asignar funciones a SW1/2 y mandos en tiempo real 5-8 • Configurar síntesis vectorial • Configurar la pista de batería • Configurar los pads en pantalla
P2:Timbre Parameters	• Establecer varios parámetros para cada timbre, como canal MIDI, selección de OSC, pitch, etc.
P3: MIDI Filter/Zone	• Configurar filtros de transmisión/recepción MIDI para cada timbre • Configurar las zonas de teclado y velocidad para cada timbre
P4:	---
P5:	---
P6:	---
P7: KARMA	• Realizar ajustes detallados de KARMA
P8: Insert Effect	• Seleccionar efectos de inserción y realizar ajustes para ellos. Especificar niveles de envío a los efectos maestros y enrutamiento a las salidas
P9: Master Effects y Total Effect	• Seleccionar efectos de envío maestros y efectos totales, y establecer sus ajustes

Para los detalles sobre cómo acceder a cada modo y página, consulte “Operaciones básicas” en la página 18.

Puede muestrear desde dentro del modo Combinación, incluyendo remuestreo de la propia combinación. Para más información, consulte “Muestreo en los modos Programa y Combinación” en la página 160.

También puede mezclar entradas de audio en directo, y procesarlas a través de efectos. Para más información, consulte “Utilización de efectos con las entradas de audio” en la página 223.

Estructura de combinación y páginas correspondientes



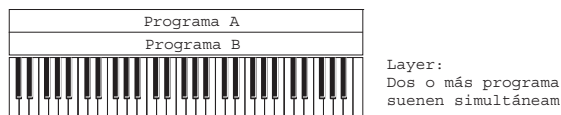
Capas, divisiones, y conmutadores de velocidad

Dentro de una combinación, puede utilizar el número de nota y velocidad para determinar qué timbres sonarán.

Los programas asignados a cada timbre pueden sonar de tres formas: como parte de una **layer** (capa), una **split** (división), o un **velocity switch** (conmutador de velocidad). Una combinación puede establecerse para utilizar uno cualquiera de estos métodos, o para utilizar dos o más de estos métodos de forma simultánea.

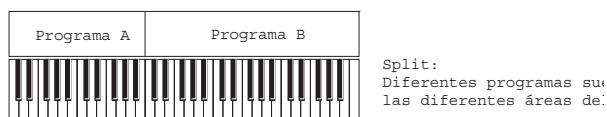
Layer (Capa)

Las capas causan que dos o más programas suenen simultáneamente cuando se toca una nota.



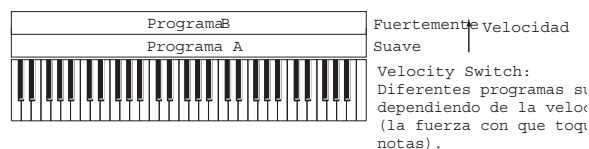
Split (División)

Las divisiones causan que diferentes programas suenen en las diferentes áreas del teclado.

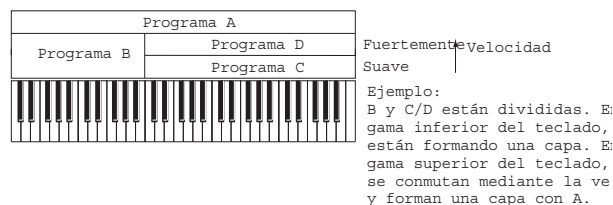


Velocity Switch (Conmutador de velocidad)

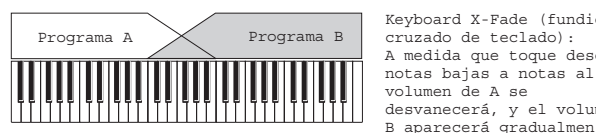
Los conmutadores de velocidad causan que diferentes programas suenen dependiendo de la velocidad (la fuerza con que toque las notas).



En el KRONOS, puede utilizar un programa diferente para cada uno de hasta dieciséis timbres, y combinar dos o más de los métodos anteriores para crear configuraciones más complejas.

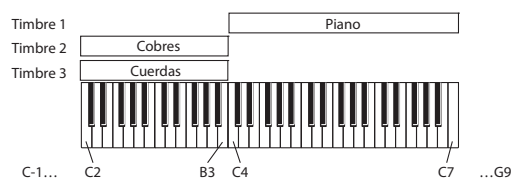


Como una posibilidad adicional, puede establecer la pendiente para una zona de teclas o zona de velocidad de forma que el volumen disminuya gradualmente. Esto le permite cambiar una división en un fundido cruzado de teclado, o un conmutador de velocidad en un fundido cruzado de velocidad.



Creación de divisiones y capas

Vamos a crear una combi que combina ambas divisiones y capas, como en el diagrama siguiente



1. Vaya a la página Prog Select/Mixer.
2. Seleccione un sonido de piano para Timbre 1, un sonido de cobres para Timbre 2, y un sonido de cuerdas para Timbre 3.
3. Vaya a la ficha MIDI de la página P2: Timbre Parameters.
4. Para los timbres 1-3, establezca Status a INT y MIDI Channel a Gch (el canal global).
5. Vaya a la ficha Keyboard Zones de la página MIDI Filter/Zones.
6. Establezca la tecla superior del timbre 1 a G9, y su tecla inferior a C4.
7. Establezca los timbres 2 y 3 a una tecla superior de B3, y una tecla inferior de C-1.

También puede introducir estos valores seleccionando el parámetro, y después manteniendo pulsado el botón ENTER y tocando una nota en el teclado.

Key Zone Slope (Pendiente de zona de teclas)

Además de las divisiones “duras”, en las que el sonido cambia abruptamente, puede utilizar los parámetros de pendiente para hacer que un sonido se desvanezca y aparezca gradualmente en una gama de teclas.

En el ejemplo de arriba, puede establecer la tecla inferior del timbre 1 a G3, y la tecla superior del timbre 2 a G4, de forma que estos dos timbres superpongan.

A continuación, si establece **Bottom Slope** (pendiente inferior) del timbre 1 a 12, y establece **Top Slope** (pendiente superior) del timbre 2 a 12, el sonido cambiará de forma gradual en vez de cambiar repentinamente.

Creación de conmutadores de velocidad

A continuación, vamos a crear una sencilla combinación conmutada por velocidad, como el diagrama siguiente:



1. Vaya a la página Prog Select/Mixer.
2. Seleccione un sonido de cobres para Timbre 1, y un sonido de cuerdas para Timbre 2.
3. Vaya a la ficha MIDI de la página P2: Timbre Parameters.
4. Para los timbres 1 y 2, establezca Status a INT y MIDI Channel a Gch (el canal global).
5. Vaya a la ficha Velocity Zones de la página MIDI Filter/Zones.
6. Establezca la velocidad superior del timbre 1 a 127, y su velocidad inferior a 64.
7. Establezca Timbre 2 a una velocidad superior de 63, y una velocidad inferior de 1.

Velocity Zone Slope (Pendiente de zona de velocidad)

Similar a las pendientes de zonas de teclas, como se ha descrito anteriormente, éstas le permiten hacer que los sonidos se desvanezcan y aparezcan gradualmente sobre una gama de velocidad, en lugar de un simple conmutador físico.

En el caso del ejemplo anterior, puede establecer las zonas de velocidad de los dos timbres para que se superpongan parcialmente. A continuación, establezca la pendiente superior y la pendiente inferior para que el sonido cambie gradualmente, en lugar de cambiar repentinamente entre los valores de velocidad de 63 y 64.

Ajustes de MIDI

Página MIDI de parámetros de timbre

Estado (Estado)

Controla el estado de MIDI y el generador de tono interno para cada timbre. Normalmente, si está tocando un programa interno, deberá establecer **INT**.

Si el estado está establecido a **Off**, **EXT**, o **EX2**, los sonidos internos no se reproducirán. **Off** simplemente inhabilita por completo el timbre. Los ajustes de **EXT** y **EX2** permiten que el timbre controle un dispositivo MIDI externo.

Bank Select (Selección de banco) (cuando status=EX2)

Cuando **Status** está establecido a **EX2**, estos parámetros le permiten transmitir mensajes de selección de banco MIDI para cambiar bancos en dispositivos MIDI externos.

MIDI Channel (Canal MIDI)

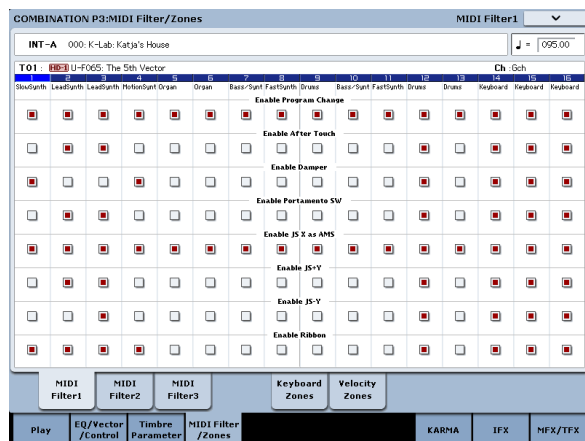
Los timbres que desee tocar desde el teclado del KRONOS deberán estar establecidos al canal MIDI global. Lo que toque en el teclado se transmitirá por el canal MIDI global, y sonará cualquier timbre que coincida con este canal. Normalmente establecerá esto a **Gch**. Cuando esté establecido a **Gch**, el canal MIDI del timbre coincidirá siempre con el canal MIDI global, incluso aunque cambie el canal MIDI global.

En algunas combinaciones precargadas, los timbres utilizados por KARMA pueden tener sus canales MIDI establecidos a algo que no sea **Gch**. Estos serán los timbres que se reproducen solamente cuando KARMA está activado, una técnica muy útil para crear combinaciones “KARMALizadas”.

Ajustes de MIDI Filter (Filtro MIDI)

Para cada elemento de filtro MIDI, puede especificar si desea que se transmita y reciba, o no, el mensaje MIDI correspondiente. Los elementos **marcados** se transmitirán y recibirán.

Los filtros MIDI no activan ni desactivan por sí mismos las funciones. En vez de ello, el filtro simplemente controla si se transmitirá y recibirá, o no, tal mensaje MIDI.



Por ejemplo, si el portamento está activado, se aplicará portamento al sonido interno del KRONOS incluso aunque no se haya marcado Portamento SW CC#65.

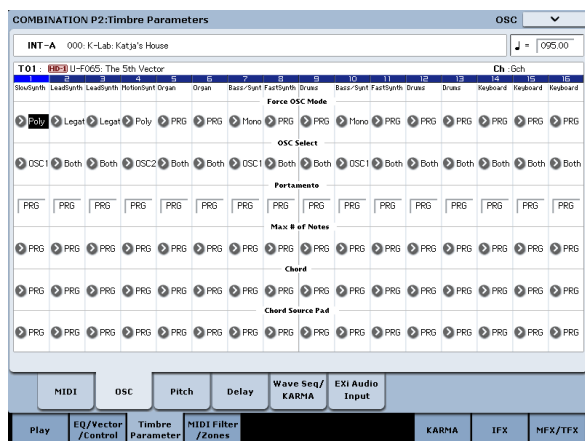
Como otro ejemplo, digamos que ha seleccionado un programa de bajo para Timbre 1, y un programa de piano para Timbre 2, con el objetivo de crear una división bajo/piano. Puede hacer los ajustes siguientes para que el pisar el pedal amortiguador afecte solamente al sonido de piano de Timbre 2:

1. Vaya a la ficha MIDI Filter1 de la página MIDI Filter/Zones.
2. Marque la casilla Enable Damper para Timbre 1.
3. Desmarque la casilla Enable Damper para Timbre 2.

Alteración de programas para que encajen dentro de una combinación

Puede realizar varios cambios en los programas dentro del contexto de una combinación particular, para hacer que encajen mejor con otros programas, o para crear determinados efectos sonoros. Estos cambios no afectan a los programas originales, ni a cómo sonarán tales programas en otras combinaciones.

Parámetros de timbre: OSC (Oscilador)



Modo Force OSC (Forzar oscilador)

Normalmente esto deberá establecerse a **PRG**, para que el sonido se reproduzca según lo establecido por el programa original.

Si desea forzar un programa polifónico para que suene monofónicamente, establezca esto a **Mono** o **Legato**. Por el contrario, establezca esto a **Poly** si desea forzar un programa monofónico para se reproduzca polifónicamente.

OSC Select (Selección de oscilador)

Normalmente, esto deberá establecerse a **Both** (ambos).

Si el timbre está utilizando un programa cuyo modo **Oscillator Mode** sea **Double** o **Double Drums**, y desea que solamente suene OSC1 u OSC2 (no ambos), establezca esto a **OSC1** (solamente sonará OSC1) u **OSC2** (solamente sonará OSC2).

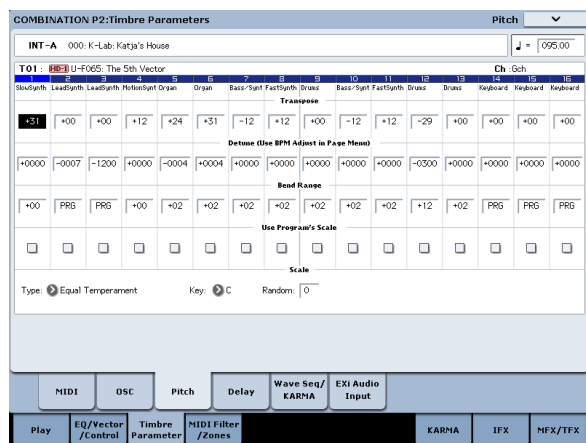
Portamento

Normalmente, esto deberá establecerse a **PRG**.

Si el programa utiliza portamento, pero le gustaría desactivarlo para la combinación actual, establezca este parámetro a **Off**.

Por el contrario, si desea forzar la activación del portamento, o simplemente cambiar el tiempo de portamento, establezca esto un valor de **001–127**. El portamento cambiará para utilizar el nuevo tiempo especificado.

Parámetros de timbre: Pitch



Transpose, Detune (BPM Adjust) (Transposición desafinación (Ajuste de BPM))

Estos parámetros ajustan el pitch del timbre.

- En una combinación de tipo de capa, puede establecer dos o más timbres en el mismo programa, y crear un sonido más rico utilizando **Transpose** para desplazar su pitch una octava o utilizando **Detune** para crear una ligera diferencia de pitch entre los dos.
- En las combinaciones de tipo división, puede utilizar **Transpose** para cambiar el pitch (en unidades de semitonos) de los programas especificados para cada zona de teclas.
- Si desea cambiar el pitch de reproducción de un programa de batería, utilice **Detune**. Si cambia el ajuste de **Transpose**, cambiará la relación entre las notas y sonidos de batería.

Ajuste de los BPM de multimuestras o muestras creadas en el modo Muestreo

Si un programa de timbre utiliza multimuestras o muestras que se hayan creado en el modo Muestreo (o cargado en el modo Disco) a un valor de BPM específico, puede utilizar el comando del menú de página Detune BPM Adjust para establecer un nuevo valor de BPM. Esto cambia los BPM ajustando el pitch de reproducción.

Use Program's Scale, Scale (Utilizar escala del programa, Escala)

Esto especifica la escala para cada timbre. Si marca **Use Program's Scale**, se utilizará la escala especificada por el programa. Los timbres para lo que esto **no esté marcado** utilizarán el ajuste de **Scale**.

Delay (Retardo)

Puede establecer algunos timbres para que no suenen inmediatamente al activarse una nota. Esto puede crear efectos muy interesantes, y capas más dramáticas.

Puede especificar el retardo para cada timbre ya sea en milisegundos (ms), o en valores rítmicos que sincronizan con el tempo del sistema.

Si establece Time [ms] a **Key Off**, el timbre sonará cuando suelte la tecla.

Edición de programas con Tone Adjust (Ajuste de tono)

Utilizando Tone Adjust, puede realizar ediciones detalladas de programas dentro del contexto de la combi. Estas ediciones no afectan al programa original, ni a otras combis que utilicen el programa. Para editar un programa con Tone Adjust:

1. Pulse el botón TONE ADJ/EQ bajo CONTROL ASSIGN.

Se iluminará el LED TONE ADJUST.

2. Vaya a la ficha Control Surface de la página Play.

Esta página refleja la superficie de control. Es muy útil con Tone Adjust, ya que muestra las asignaciones de parámetros, valores exactos, etc.

3. Seleccione el timbre cuyos parámetros desee ajustar.

Esto se corresponde al timbre seleccionado en el modo TIMBRE/TRACK. Puede establecer esto utilizando el parámetro Timbre en la parte derecha de la pantalla, o manteniendo pulsado el botón TONE ADJ/EQ y pulsando cualquiera de los conmutadores del panel de control. La fila superior selecciona los timbres 1-8, y la fila inferior selecciona los timbres 9-16.

4. Edite los controles como desee.

Además de editar los valores, también puede cambiar las asignaciones de los parámetros de Tone Adjust a los deslizadores, mandos, y conmutadores. Para más información, consulte "Utilización de Tone Adjust" en la página 41.

Edición de programas desde dentro de una combinación o canción

Si desea sumergirse más a fondo de lo que Tone Adjust permite, también puede ir directamente a las páginas de Edición de un programa desde dentro de una combinación o Song, sin dejar de oír todos el resto de timbres o pistas.

Importante: Tone Adjust le permite cambiar la forma en la que suena el programa en una combinación o canción específica sin que el programa original se vea afectado. En contraste, el método descrito a continuación cambia el programa original, y afectará a cualquier combinación o canción que utilice tal programa.

Para editar un programa dentro de una combinación o canción:

1. Vaya a la página P0-1: Prog Select/Mixer en el modo Combinación, o a la página P0-1: MIDI Track Prog Select/Mixer en el modo Secuenciador.

Para editar un programa en contexto, ya sea:

2. Seleccione cualquier parámetro en la columna del timbre o pista que contenga el programa que desee modificar, y después seleccione el comando Edit Program del menú.

Puede seleccionar cualquier parámetro en la columna de timbre/pista, incluyendo volumen, panorámica, estado (combinaciones solamente), y número/banco de programa.

Nota: esto es diferente de la selección de un timbre o pista a través de la superficie de control.

o:

2a. Mantenga pulsado el botón ENTER, y después toque el nombre del programa en el timbre o la pista.

El sistema mostrará entonces la página P0 para el programa seleccionado. El LED del botón PROG del panel frontal parpadeará, y el LED COMBI o SEQ permanecerá iluminado, para mostrar que se está editando el programa en su contexto.

3. Edite como desee.

Finalmente, si desea conservar los cambios, deberá escribir el programa. Sin embargo, mientras esté trabajando, podrá ir y venir entre el programa editado y la combinación o la canción.

Se dará cuenta de que algunas páginas y fichas del programa estarán en gris; para más información, consulte “Parámetros no disponibles durante la edición en contexto” abajo.

Para volver a la combinación o la canción:

4. Pulse los botones COMBI o SEQ del panel frontal.

o:

4a. Pulse el botón EXIT hasta que aparezca la página P0 del programa, y vuelva a pulsar EXIT.

Para volver a editar el programa, simplemente repita los pasos 2 o 2a de arriba.

Se aplican las reglas normales de edición: si selecciona otro programa, se perderán todas las ediciones del programa anterior. Por lo tanto, asegúrese de almacenar su trabajo:

5. Mientras esté en las páginas de edición, utilice el comando de menú Write para almacenar sus ediciones.

Tenga en cuenta que para escribir las ediciones de un programa deberá estar en las páginas de edición del programa. La escritura de una combinación o canción no afectará al programa.

Si escribe el programa en un banco/número diferente, el timbre o pista de canción de la combinación que haya seleccionado en el paso 2 o 2a de arriba, se actualizará para hacer referencia a la nueva ubicación. En este caso, si otros timbres o pistas utilizan el programa, no se actualizarán automáticamente (ya que es posible que los desee para continuar tocando el programa original); puede cambiarlos manualmente si lo desea.

Parámetros no disponibles durante la edición en contexto

Cuando edite un programa en contexto, oirá los efectos, ecualización, KARMA, y pista de batería de la combinación o canción. La superficie de control solamente se aplicará a los niveles de oscilador. Debido a esto, las páginas, fichas, y parámetros relacionados dentro del programa estarán en gris y no estarán disponibles, incluyendo:

- P-01: Play: Los botones de “salto” para EQ, KARMA, IFX, y MFX/TFX estarán en gris. El tempo también estará en gris.
- P0-6: KARMA GE
- P0-7: Vista/efecto de controladores

- P0-8: Entrada de audio/muestreo
- P0-9: Superficie de control: todas las fichas laterales excepto para OSC 1/2 estarán en gris, y los mandos de mezclador estarán establecidos a panorámica individual
- P1-3: Drum Track
- P1-8: Set Up Controllers
- P1-9: Pads
- Program EQ (HD-1 4-9: EQ o EXi P6: EQ)
- EXi Program P4-1: Program Basic “EXi1 Instrument Type”, “EXi2 Instrument Type”
- P7: KARMA
- P8: IFX
- P9: MFX/TFX
- Tempo no está disponible
- La función de configuración automática de canción no está disponible

Toque del programa durante la edición, desde el teclado y MIDI

Durante la edición de un programa en contexto, la introducción desde el teclado y MIDI continúa para tocar la combinación o canción exactamente como lo hacía antes. Por ejemplo, continúan aplicándose los canales MIDI, zonas de teclas y velocidad, solo, silenciamiento, etc. Esto es importante, ya que le permite escuchar el programa exactamente como se tocará en la combinación o canción acabada.

Tenga en cuenta que esto significa que si el teclado local no toca el programa seleccionado en los modos Combinación o Secuenciador (por ejemplo, si se encuentra en una combi y el timbre no está en el canal MIDI global), el teclado seguirá sin tocar el programa durante la edición. Si el sonido se está tocando mediante otros medios, por ejemplo, desde el secuenciador del KRONOS, KARMA, o una DAW o controlador MIDI externo, esto puede no tener importancia. Si es necesario, puede utilizar varios medios para enrutar el teclado al programa, tales como:

- Utilizar MIDI Thru en una DAW externa
- En el modo Secuenciador, establecer la pista de teclado para tocar la pista deseada
- En el modo Combinación, cambiar temporalmente el canal MIDI del timbre/canción, y/o ajustar las zonas de teclas o velocidad

Por supuesto, si desea editar el programa por sí mismo, no afectado por el contexto de la combinación o canción, ¡simplemente vaya al modo Programa y edite el sonido allí!

Efectos

Los efectos se tratan en su propia sección de los manuales, así que no entraremos en demasiados detalles aquí.

Insert Effects (Efectos de inserción)

Los efectos de inserción le permiten enviar ya sea osciladores individuales o bien todo el programa a través de hasta 12 efectos, en serie. Puede utilizar cualquier tipo de efectos, desde distorsiones y compresores hasta coros y reverberaciones. Los efectos de inserción pueden enrutarse a las salidas principales, o a cualquiera de las salidas individuales.

Para más información, consulte “Efectos de inserción” en la página 218.

Master Effects (Efectos maestros)

Hay dos efectos maestros, a los que se accede a través de los envíos 1 y 2. Estos son los más adecuados para efectos tales como reverberaciones y retardos, pero puede utilizarlos con cualquier tipo de efecto.

Para más información, consulte “Efectos maestros” en la página 219.

Total Effects (Efectos totales)

Los dos efectos totales están dedicados al procesamiento de las salidas principales izquierda/derecha. Son ideales para efectos globales de la mezcla, tales como compresión, limitación, y ecualización, pero como con las otras secciones de efectos, puede utilizar cualquier tipo de efecto que desee.

Importación automática de una combinación al modo Secuenciador

La función de configuración automática de canción aplica automáticamente los ajustes de la combinación actual a una canción.

Si la inspiración para una frase o canción le impresiona mientras esté tocando un programa, puede utilizar esta función para comenzar a grabar inmediatamente.

Mantenga pulsado el botón **ENTER** y pulse el botón **SEQUENCER REC/WRITE**. Se abrirá el cuadro de diálogo “Setup to Record” (Configuración para grabar) y le preguntará “Are You Sure?”. Pulse “OK”. Entrará automáticamente al modo Secuenciador, y estará en el estado de preparado para grabación. Pulse el botón **START/STOP** para iniciar el secuenciador y comenzar a grabar.

Almacenamiento de sus ediciones

Después de haber ajustado el sonido a la perfección, querrá almacenar su trabajo. Para almacenar sus ediciones:

1. Seleccione el comando **Write Combination** desde el menú de páginas, en la esquina superior derecha de la pantalla.

También puede acceder a este comando de menú manteniendo pulsado **ENTER** y pulsando **0** en el teclado numérico.

Esto abrirá un cuadro de diálogo que le permitirá almacenar la combinación. Opcionalmente, también puede seleccionar una nueva ubicación, o cambiar el nombre de la combinación.

2. Pulse el botón “**T**” para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto.

Puede dar a la combinación un nombre descriptivo utilizando el teclado en pantalla.

3. Después de introducir el nombre, pulse **OK**.

La ventana de edición de texto desaparecerá y volverá al cuadro de diálogo principal **Save**.

4. Bajo “**To**” en la parte inferior del cuadro de diálogo, pulse el botón emergente junto al programa para abrir el diálogo de ubicación de almacenamiento.

5. Seleccione la ubicación en la que desee almacenar la combinación editada.

Puede escribir en cualquier ubicación de los bancos **INT** y **USER A-G**. Para evitar sobrescribir los sonidos de fábrica, es más seguro utilizar una ranura de uno de los bancos de usuario vacíos.

6. Después de seleccionar la ubicación, pulse **OK**.

7. Pulse **OK** de nuevo para iniciar el proceso de escritura.

8. Si está seguro de que desea escribir en esta ubicación, vuelva a pulsar **OK**.

Después de eso, ¡ya está!

Para más información, consulte “Escritura de programas y combinaciones” en la página 196.



No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber escrito la combinación. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar una copia de seguridad de los datos en el disco interno.

Almacenamiento en disco

También puede almacenar y gestionar combinaciones en el disco interno, y en dispositivos de almacenamiento **USB**. Para más información, consulte “Almacenamiento en discos, CDs, y soportes **USB**” en la página 200.

Creación de canciones (modo Secuenciador)

Descripción general del secuenciador

Acerca del secuenciador del KRONOS

El secuenciador del KRONOS puede contener hasta 200 canciones y 400.000 eventos MIDI o 300.000 eventos de audio. Consta de un secuenciador MIDI de 16 pistas y un grabador de audio de 16 pistas, dando un total de 32 pistas.

Vía MIDI, puede grabar y reproducir a través de dispositivos MIDI externos, así como el teclado, controladores físicos, y sonidos internos del KRONOS.

El grabador de audio de 24 bits, 48 kHz admite 16 pistas de reproducción y cuatro canales simultáneos de grabación. Las pistas de audio pueden grabar fuentes de audio externas, como guitarras y voces, así como los sonidos internos del KRONOS. Puede incluso grabar automatización de mezcla para volumen y panorámica.

Cuando haya terminado una canción, puede remuestrearla en un archivo WAVE y utilizar el modo Disco para grabar sus archivos WAVE en un CD de audio en una unidad de CD-R/RW USB (no incluida).

Con su amplia gama de capacidades tales como In-track Sampling, Time Stretch/Slice, KARMA, efectos de alta calidad, y controladores físicos, el KRONOS es el entorno ideal para la producción de música o interpretación en directo.

Las ediciones del secuenciador deberán almacenarse en disco

⚠ Cuando desconecte la alimentación, no se hará una copia de seguridad de los ajustes realizados en el modo Secuenciador y los datos de canciones, así como de cualquier patrón de datos de usuario que haya grabado. Si desea conservar estos datos, deberá almacenarlos en la unidad interna o un dispositivo USB externo antes de desconectar la alimentación. (También puede hacer un volcado de datos MIDI a un archivador de datos externo, si así lo prefiere.)

Inmediatamente después de conectar la alimentación, el KRONOS no contendrá ningún dato de canción. Si desea tocar una canción en el secuenciador, primero deberá cargar datos desde el disco. (Como alternativa, puede enviar un volcado de datos MIDI con datos de canción al KRONOS). Para más información, consulte “Carga de datos desde el disco” en la página 204.

Estructura del modo Secuenciador

Canciones

Una canción se compone de las pistas MIDI 1-16, una pista maestra, las pistas de audio 1-16, parámetros de canciones tales como el nombre de la canción, vector, KARMA, pista de batería, efectos, y ajustes de RPPR, y 100 patrones de usuario.

En la memoria del KRONOS puede cargarse a la vez un máximo de 200 canciones. En el disco interno, o en un soporte de almacenamiento USB, pueden almacenarse miles.

Las pistas MIDI 1-16 y las pistas de audio 1-16 se componen cada una de parámetros de configuración situados en la ubicación de inicio, y datos musicales dentro de la pista. La pista maestra se compone de datos de tempo y compás.

Grabación y edición de canciones

La grabación de canciones se realiza en pistas. Puede grabar pistas MIDI en una de dos maneras; grabación en tiempo real o grabación por pasos. Para la grabación en tiempo real puede elegir uno de seis modos de grabación.

Las pistas de audio pueden grabarse en tiempo real, o crearse añadiendo archivos WAVE.

Puede editar pistas MIDI utilizando operaciones de edición de eventos para modificar los datos grabados o insertar nuevos datos, y utilizando operaciones de edición de pistas, tales como creación de datos de control, que inserta inflexión de pitch, post-pulsación, o los datos de cambio de control.

También puede editar pistas de audio en gran variedad de maneras, incluyendo operaciones de edición de eventos que le permiten insertar o eliminar eventos de audio, y operaciones de edición de región.

La edición de región le permite seleccionar archivos WAVE y editar las direcciones de inicio/fin de un archivo WAVE en unidades de una sola muestra.

Patrones

Hay dos tipos de patrones: patrones preajustados y patrones de usuario.

- **Patrones preajustados:** Patrones adecuados para pistas de batería que están preajustados en la memoria interna, y que pueden elegirse para cualquier canción.
- **Patrones de usuario:** Cada canción tiene hasta 100 patrones. Cuando utilice un patrón en una canción diferente, utilice los comandos del menú **Utility Copy Pattern** o **Copy From Song**, etc., para copiar el patrón. Puede establecer la longitud del patrón a uno o más compases, como se desee.

Los patrones siempre contienen una única pista de datos musicales. Si desea utilizar patrones en múltiples pistas, tendrá que utilizar un patrón separado para cada pista.

Para utilizar patrones en una canción, colóquelos en una pista MIDI utilizando el comando de menú **Put to MIDI Track**, o cópielos utilizando el comando de menú **Copy to MIDI Track**.

También puede utilizar patrones con la función RPPR. Para más información, consulte “Utilización de RPPR (Reproducción/grabación de patrón en tiempo real)” en la página 116.

Patrones de secuenciador y patrones de pista de batería

Los patrones preajustados están directamente disponibles para utilizarse como patrones de pista de batería.

Los patrones de usuario también pueden utilizarse como patrones Pista de batería, pero primero debe convertirlos en patrones Pista de batería de usuario a través del comando de menú de la página Load **Drum Track Pattern** en P5: Pattern/RPPR.

Cuando convierta un patrón de usuario, este se almacenará en la memoria interna, y no desaparecerá, incluso cuando se desconecte la alimentación.

Estructura de las páginas del modo Secuenciador

Página	Explicación
P0: Play/REC	- Reproducción/grabación de canciones - Edición fácil utilizando los mandos en tiempo real, deslizadores de KARMA, y ajuste de tono - Edición de parámetros de mezcla tales como volumen, panorámica, reproducción/silenciamiento, y activación/desactivación de solo - Selección de programas para pistas MIDI - Elección del modo de grabación - Realización de ajustes para muestreo, remuestreo, y audio
P1: EQ/Vector/Controller	- Ajustes de ecualización para cada pista - Asignación de funciones para los conmutadores SW1 y SW2, y mandos en tiempo real 5–8 - Ajustes de síntesis vectorial - Ajustes de pista de batería - Asignaciones para los pads en pantalla
P2: Track Parameters	Ajustes de parámetros para cada pista (canal MIDI, selección de OSC, ajustes de pitch, etc.)
P3: MIDI Filter/Zone	- Ajustes de filtro de recepción/transmisión MIDI para cada pista - Ajustes de zona de teclado y zona de velocidad para cada pista
P4: Track Edit	Edición de pistas
P5: Pattern/RPPR	- Grabación y edición de patrones - Ajustes de RPPR - Conversión de patrones de usuario en patrones de pista de batería
P6:	—
P7: KARMA	Ajustes detallados de KARMA
P8: Insert Effects	Selección de efectos de inserción, ajustes, nivel de envío a efectos maestros, enrutamiento de salida
P9: Master/Total Effect	Selección y ajustes de efecto maestro y efecto total

Para los detalles sobre cómo acceder a cada modo y página, consulte “Operaciones básicas” en la página 18.

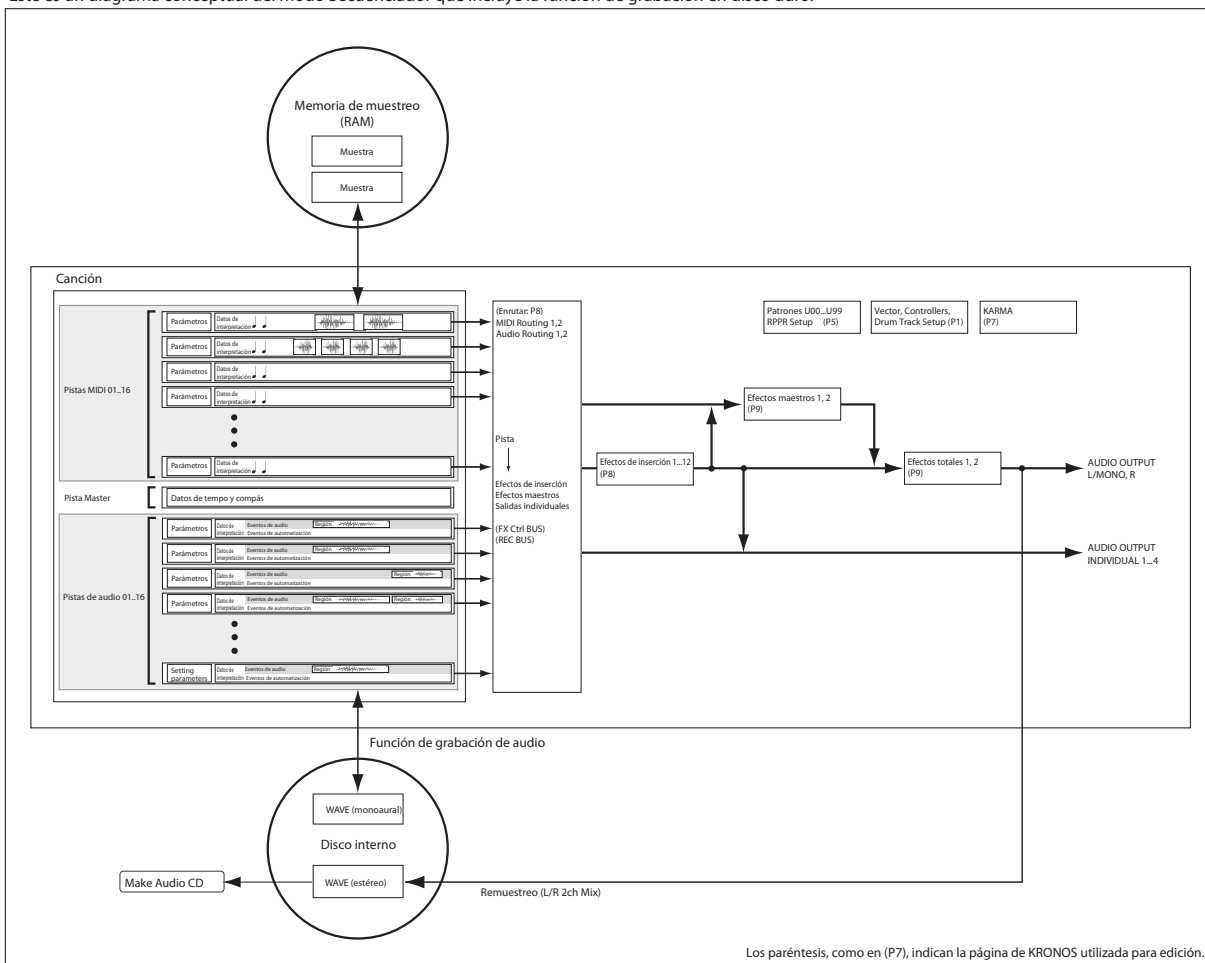
Puede muestrear desde dentro del modo Secuenciador, incluyendo remuestreo de la propia canción. Para más información, consulte “Muestreo en los modos Programa y Combinación” en la página 160.

También puede mezclar entradas de audio en directo, y procesarlas a través de efectos. Para más información, consulte “Utilización de efectos con las entradas de audio” en la página 223.

Set Lists

Las canciones pueden seleccionarse también en Set Lists, junto con programas y combinaciones. Para más información, consulte “Set Lists” en la página 123.

Este es un diagrama conceptual del modo Secuenciador que incluye la función de grabación en disco duro.



Reproducción de canciones

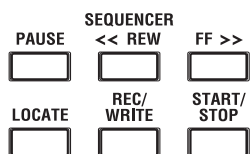
Reproducción

Para reproducir una canción en el secuenciador, primero deberá cargar la canción desde el disco, enviar la canción al KRONOS a través de MIDI SysEx, o grabar una nueva canción.

Comencemos por cargar y reproducir los datos de las canciones de demostración.

1. Siga las instrucciones para cargar y reproducir las canciones de demostración en “Escuchar las canciones de demostración” de la Guía de inicio rápido.

Ahora, vamos a experimentar con los diferentes controles.



2. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

Al pulsarlo una vez se iniciará la reproducción; si se pulsa de nuevo, la reproducción se detendrá. Si se pulsa por tercera vez, la reproducción se reanudará desde donde se detuvo.

Nota: En P5: página Pattern/RPPR “Pattern Edit” o “Pattern Name”, el botón SEQUENCER START/STOP reproduce/detiene el patrón seleccionado en lugar de reproducir/detener la canción como es habitual.

3. Para volver al inicio de la canción, pulse el botón LOCATE.

El punto predeterminado de localización es el de inicio de la canción. Puede cambiar esto si lo desea; consulte “Ajustes de LOCATE (Localizar)” en la página 83.

4. Para realizar una pausa en la reproducción, pulse el botón PAUSE.

Para reanudar la reproducción, pulse de nuevo el botón PAUSE.

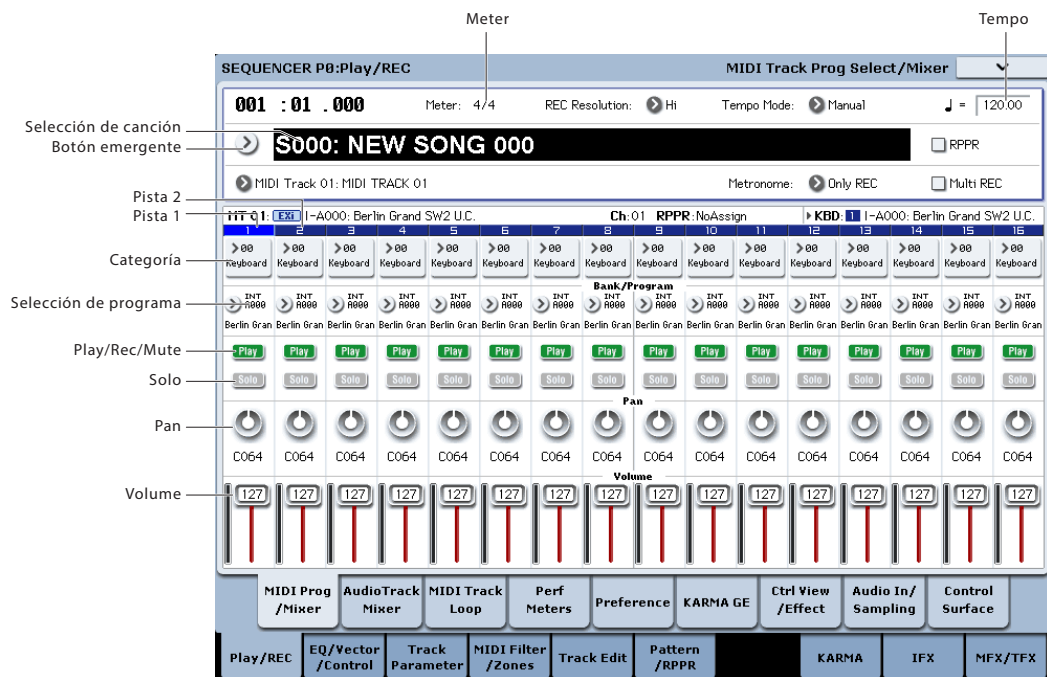
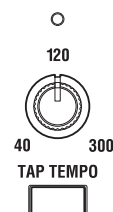
5. Para rebobinar o avanzar rápidamente, pulse los botones <<REW o FF>>.

Puede utilizar los botones <<REW y FF>> durante la reproducción o mientras esté en pausa. Estos botones están inhabilitados durante la grabación, y cuando la canción está detenida.

Si lo desea, puede ajustar las velocidades de rebobinado y avance rápido utilizando el comando de menú de la página FF/REW Speed.

6. Para ajustar el tempo, gire el mando TEMPO o pulse el conmutador TAP TEMPO con el intervalo deseado.

Nota: Para cambiar el tempo, establezca Modo Tempo en “Manual”.



Mute (silenciamiento) y solo

Mute le permite silenciar cualquiera de las pistas MIDI 1–16, pistas de audio 1–16, o cualquiera de las entradas de audio (analógicas 1, 2, USB 1,2, S/P DIF L/R). Solo le permite escuchar cualquiera de estas pistas o entradas por sí mismas. Estas funciones pueden utilizarse en varias formas. Por ejemplo, puede escuchar solamente la sección de ritmo de pistas previamente grabadas mientras grabe pistas nuevas. Vamos a probar las funciones Mute y Solo.

1. Utilice “Song Select” para seleccionar la canción que desee reproducir.
2. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.
3. Pulse Play/Rec/Mute de la pista 1.

La pantalla cambiará de **Play** a **Mute**, y ya no se oirá la reproducción de la pista 1. De esta forma, la función de “silenciamiento” le permite silenciar una pista especificada hasta que desactive el silenciamiento de la pista.

Pulse **Play/Rec/Mute** de la pista 2. La pantalla cambiará, y la reproducción de la pista 2 también se silenciará. Para cancelar el silenciamiento pulse una vez más **Play/Rec/Mute**.



Consejo: Play/Rec/Mute pueden controlarse desde la sección del mezclador del panel frontal o desde la página P0— Control Surface de la pantalla LCD. (Consulte “Superficie de control en el modo Secuenciador” en la página 84.)

4. Pulse “Solo On/Off” de la pista 1.

“Solo” se resaltará, y esta vez solamente se oír la pista 1. Esto se conoce como “puesta en solo” de la pista.

Si utiliza tanto Mute como Solo, la función Solo tendrá prioridad.

Pulse “Solo On/Off” de la pista 2.

La pantalla cambiará, y oír al reproducción de las pistas 1 y 2.

Nota: Solo (activado) se aplica a todas las pistas, incluyendo las pistas MIDI 1–16, pistas de audio 1-16, y todas las entradas de audio (analógicas, USB, y S/P DIF). Si, como en este ejemplo, ha activado Solo en las pistas MIDI 1 y 2 solamente, no oír las pistas MIDI 3–16, las pistas de audio 1–16, ni ninguna de las entradas de audio.



5. Para desactivar Solo, pulse una vez más Solo On/Off. Pulse Solo On/Off para ambas pistas MIDI 1 y 2.

La pantalla cambiará, y la reproducción de las pistas 1 y 2 se silenciará. Si desactiva la función Solo para todas las pistas, la reproducción se realizará de acuerdo con los ajustes de **Play/Rec/Mute**.

Consejo: Play/Rec/Mute pueden controlarse desde la sección del mezclador del panel frontal o desde la página P0— Control Surface de la pantalla LCD. (Consulte “Superficie de control en el modo Secuenciador” en la página 84.)

Exclusive Solo (Solo exclusivo)

Normalmente, Solo trabaja en el modo “Exclusive Solo off”, en el que puede poner en Solo más de una pista a la vez (como en el ejemplo anterior). En contraste, el modo “Exclusive Solo on” solamente permite poner el Solo una pista a la vez, facilitando el cambio entre pistas puestas en Solo.

Utilice el comando de menú de página “Exclusive Solo” para especificar cómo trabajará la función Solo.

Exclusive Solo off: Podrá poner en Solo más de una pista a la vez. El estado de una pista cambiará cada vez que pulse su botón Solo On/Off.

Exclusive Solo on: Cuando pulse un botón Solo On/Off, solamente se pondrá en Solo tal canción.

El ajuste de **SOLO** no se guardará cuando almacena la canción.

Consejo: Puede activar/desactivar Exclusive Solo manteniendo pulsado el botón ENTER y pulsando la tecla numérica 1 (cuando no esté en P4 ni P5).

Ajustes de LOCATE (Localizar)

Puede pulsar el botón LOCATE para moverse a la ubicación registrada. Inicialmente, se moverá a 001:01.000.

Para cambiar la ubicación registrada, utilice el comando de menú de página **Set Location**. Por otra parte, puede registrar una ubicación durante la reproducción manteniendo pulsado el botón ENTER y pulsando el botón LOCATE.

Cuando seleccione una canción, el ajuste de “LOCATE” se inicializa automáticamente a 001:01.000.

Loop playback (Reproducción en bucle)

Cuando grabe o reproduzca una canción, puede poner en bucle individualmente las pistas MIDI que esté reproduciendo.

En la página P0: Play/REC— MIDI Track Loop, marque **Track Play Loop** para las pistas MIDI que desee poner en bucle, y utilice **Loop Start Measure** y **Loop End Measure** para especificar el compás de inicio y fin de la región que desee reproducir en bucle.

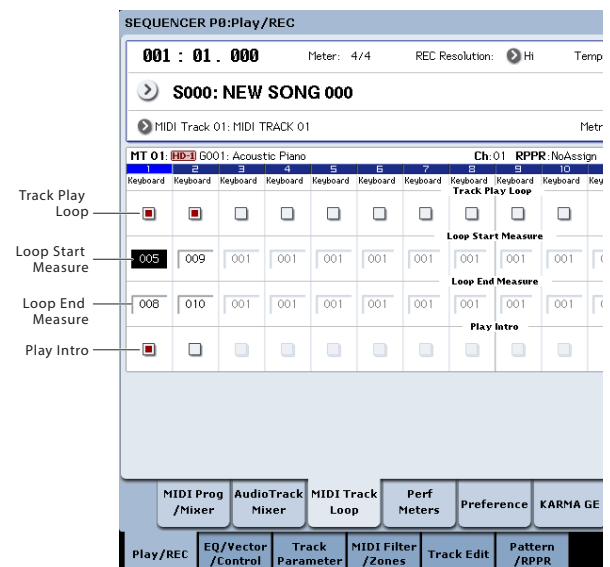
Si marca (habilita) **Play Intro**, los compases precedentes al bucle se reproducirán como una introducción antes de que se inicie el bucle.

Si reproduce desde el primer compás con los ajustes mostrados en la captura de pantalla siguiente, la región especificada de compases se repetirá de la forma siguiente. Tenga en cuenta que **Play Intro** está habilitada para la pista 1, pero inhabilitada para la pista 2.

Compás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Pista 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Pista 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Si inhabilita (desmarca) **Play Intro** para la pista 1, la región de compases especificada se repetirá de la forma siguiente.

Compás	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Pista 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Pista 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9



Superficie de control en el modo Secuenciador

En el modo Secuenciador, puede utilizar los nueve deslizadores, ocho mandos, y dieciséis conmutadores de la superficie de control para editar el sonido de cada pista durante la reproducción, para controlar KARMA, o para transmitir mensajes MIDI a dispositivos externos.

Si utiliza la superficie de control para controlar el mezclador durante la grabación, se grabarán sus movimientos, y se reproducirán durante la reproducción. Si desea ajustar (y grabar) ajustes de mezclador para múltiples pistas, utilice la grabación multipista.

Como se explica a continuación, puede utilizar los conmutadores CONTROL ASSIGN del panel frontal para seleccionar las funciones que se controlarán mediante los deslizadores, mandos, y conmutadores.

También puede ver los ajustes de la superficie de control en la pantalla LCD, y editarlos allí. Puede que le resulte conveniente hacer que se muestre en primer lugar la página P0: Play/REC—Control Surface, de modo que pueda ver los ajustes que esté realizando desde la superficie de control.

CONTROL ASSIGN

TIMBRE/TRACK

Cuando seleccione TIMBRE/TRACK, la superficie de control editará la panorámica, ecualización, envío de efectos, estado de reproducción/grabación/silenciamiento, estado de activación/desactivación de Solo, y volumen de cada pista MIDI.

Los LEDs de la parte derecha del botón TIMBRE/TRACK indican si las pistas MIDI 1-8 o 9-16 están actualmente seleccionadas. Los deslizadores, mandos, y conmutadores controlarán el conjunto de pistas respectivo.

KNOBS (Mandos): Si desea ver y editar los ajustes de panorámica para las ocho pistas a la vez, el botón MIXER KNOBS para hacer que se ilumine el LED INDIVIDUAL PAN, y utilice los mandos para editar los ajustes de panorámica. Por el contrario, si hace que se ilumine CHANNEL STRIP, los mandos controlarán la panorámica, ecualización, y envíos de efectos para una sola pista. Utilice

los botones MIX SELECT para seleccionar la pista que desee editar, y utilice los mandos para controlarla.

MIX PLAY/MUTE: Estos botones controlan el estado de Play/Rec/Mute. Rec estará disponible si Multi REC está activado.

MIX SELECT: Estos botones seleccionan la pista actual. Esta pista actual se aplica al Channel Strip (cuando MIXER KNOBS está establecido a CHANNEL STRIP), y a Tone Adjust.

También puede utilizar estos botones para cambiar la pista de teclado/grabación, de modo que usted puede cambiar entre pistas directamente desde la superficie de control. Para hacerlo:

1. Vaya a la ficha Control Surface de la página P0: Play.
2. Establezca CONTROL ASSIGN a TIMBRE/TRACK, utilizando el botón del panel frontal o la ficha en pantalla.
3. Marque la casilla de la parte derecha de la pantalla, con la etiqueta Link KBD/REC Trk to Ctrl Surface.

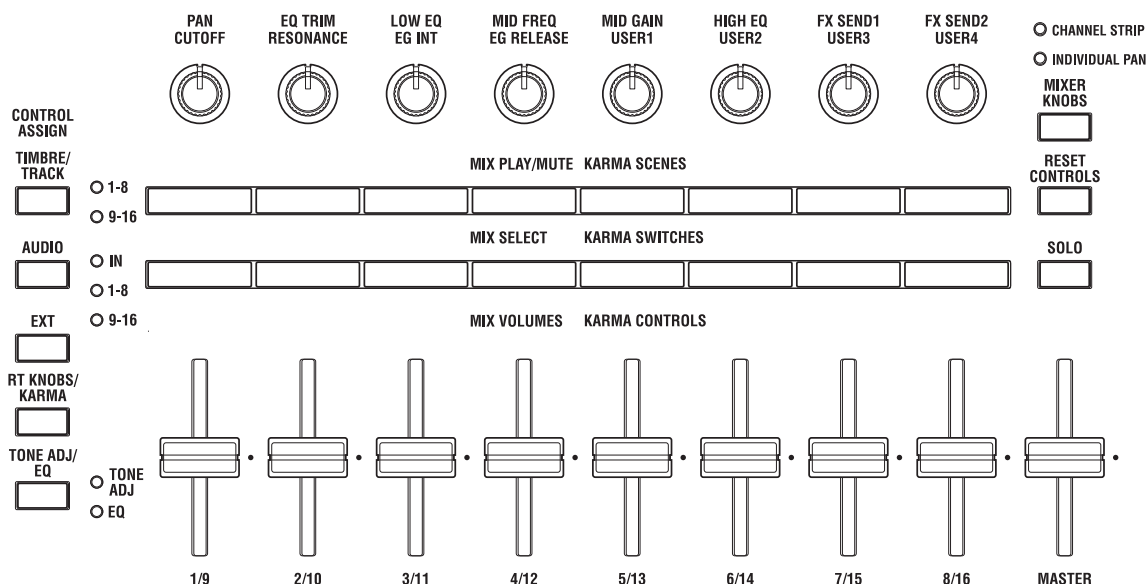
Ahora, podrá cambiar la pista de teclado/grabación directamente desde la superficie de control.

Si pulsa el botón SOLO, los botones MIX SELECT controlarán el estado de activación/desactivación de Solo. El comportamiento Solo dependerá del ajuste de Exclusive Solo.

Nota: Si pone en Solo cualquier pista MIDI, pista de audio, o entrada de audio, el LED del botón SOLO parpadeará.

Consejo: Para desactivar Solo para todas las pistas, mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS y pulse el botón SOLO.

Consejo: Para desactivar el silenciamiento para todas las pistas, mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS y pulse el botón TIMBRE/TRACK.



AUDIO

Cuando seleccione AUDIO, la superficie de control editará la panorámica, ecualización, envío de efectos, estado de reproducción/grabación/silenciamiento, estado de activación/desactivación de Solo, y volumen de las entradas de audio o pistas de audio.

Los LEDs de la parte derecha del botón AUDIO indican si las entradas de audio, pistas 1–8, o pistas 9–16 están actualmente seleccionadas. Los deslizadores, mandos, y conmutadores controlarán las entradas o pistas respectivas.

KNOBS: Si pulsa el botón MIXER KNOBS para hacer que se ilumine el LED INDIVIDUAL PAN, los mandos controlarán el ajuste de panorámica de las seis entradas, pistas 1–8, o pistas 9–16. Si el LED CHANNEL STRIP está iluminado y se ha seleccionado IN, los mandos controlarán la panorámica y envíos de efectos para una sola entrada. Si se han seleccionado 1–8 o 9–16, los mandos controlarán la panorámica, ecualización, envíos de efectos para una sola pista.

Utilice los botones MIX SELECT para seleccionar la entrada/pista que desee controlar, y utilice los mandos para controlarla.

MIX PLAY/MUTE, MIX SELECT: Estos botones trabajan de la misma forma que para TIMBRE/TRACK, como se ha descrito anteriormente.

EXTERNAL

Cuando seleccione EXTERNAL, la superficie de control se utilizará para transmitir mensajes MIDI a un dispositivo MIDI externo.

RT KNOBS/KARMA

Cuando seleccione RT KNOBS/KARMA, los deslizadores y conmutadores de la superficie de control se utilizarán para controlar KARMA.

TONE ADJ/EQ

Cuando seleccione TONE ADJ/EQ (Tone Adjust), la superficie de control se utilizará para ajustar temporalmente el programa utilizado por cada pista MIDI. Por ejemplo, mientras esté creando una canción, puede utilizar esta capacidad para ajustar adecuadamente el sonido para su canción sin tener que volver al modo Programa; puede suavizar el tono de los graves o acelerar el ataque de un programa de cuerdas, y hacer que estos cambios suceden en tiempo real mientras se reproduzca la canción.

Utilice **Track** de la parte derecha de la pantalla LCD para seleccionar la pista MIDI que desee ajustar.

Nota: La ecualización (EQ) solamente estará disponible en el modo Set List. Para más información, consulte “Ecualizador gráfico” en la página 131.

Grabación MIDI

- Puede grabar hasta 400.000 eventos (por ejemplo, notas), hasta 200 canciones, y hasta 999 compases en cada canción.
- La resolución de temporización máxima es de 1/480 partes por negra.
- Hay dieciséis pistas para datos de interpretación MIDI, y una pista maestra que controla la signatura de compás y tempo.

- Puede interpretar y grabar utilizando KARMA y la pista de batería.
- Puede interpretar y grabar utilizando RPPR (Reproducción/grabación de patrones en tiempo real).
- Hay 718 patrones incorporados preajustados ideales para pistas de batería, y además puede crear hasta 100 patrones de usuario para cada canción. Estos patrones pueden utilizarse como datos de interpretación para una canción, o con la función RPPR.

Preparativos para la grabación

 Antes comenzar a grabar, asegúrese de que la protección de la memoria de modo Global esté desactivada. Para más información, consulte “Protección de memoria” en la página 199.

Selección de una canción

Antes de que podamos comenzar este ejemplo, necesitamos seleccionar una canción vacía donde podamos grabar.

1. Pulse el botón **SEQ** para entrar en el modo Secuenciador.

2. Vaya a la primera ficha de la página **P0: Play/REC**.

El nombre completo de la página es “MIDI Track Prog Select/Mixer”.

3. Pulse el botón emergente de selección de canción.

Aparecerá un diálogo emergente de selección de canción.

4. Elija una canción nueva y vacía de la lista, y pulse el botón **OK**.

Consejo: Establezca la longitud de la canción

De forma predeterminada, las nuevas canciones tienen una longitud de 64 compases. Si desea grabar más de 64 compases, vaya a la página **P4: Track Edit**, y utilice el comando de menú de página **Set Song Length**.

Ajustes de pistas

Como vamos a grabar una nueva canción en este ejemplo, empezaremos por explicar cómo asignar un programa a cada pista MIDI, y realizar ajustes básicos tales como volumen.

Para los detalles sobre pistas de audio, consulte “Grabación de audio” en la página 99.

1. Asigne un programa a cada pista MIDI.

Utilice “Program Select” (página **P0: Play/REC**—MIDI Track Prog Select/Mixer) para asignar un programa a cada pista MIDI.

En este momento puede pulsar el botón emergente “Category” y seleccionar programas por categoría.

Puede copiar varios ajustes de programas o combinaciones, incluidos efectos, ajustes de KARMA, ajuste de tono, etc.

Cuando asigne un programa, puede utilizar “Track Select” para seleccionar la pista para la que esté haciendo asignaciones, y probar reproduciendo el sonido.

2. Establezca la panorámica y volumen de cada pista MIDI.

Pan establece la panorámica de cada pista, y **Volume** establece el volumen de cada pista.

3. Especifique el generador de tono y el canal MIDI que se tocarán mediante cada pista MIDI.

MT 01: HD-1 G001: Acoustic Piano										Ch. 01 RPPR: NoAssg	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard		
										Status	
▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH ▶ BTH											
										MIDI Channel	
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10											
										Bank Select MSB (When Status=EX2)	
000 000 000 000 000 000 000 000 000 000											
										Bank Select LSB (When Status=EX2)	
000 000 000 000 000 000 000 000 000 000											
										Track Priority	
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐											

En la página **P2: Track Parameters—MIDI**, **Status** especifica si cada pista hará sonar el generador de tono interno o un generador de tono externo. **MIDI Channel** especifica el canal MIDI para cada pista.

Normalmente cuando se utilice el KRONOS como un módulo de sonido de 16 timbres, se seleccionará **INT** o **BTH**.

En general, deberá establecer **MIDI Channel** en los diferentes canales 1–16 para cada pista. Las pistas que se envían al mismo canal MIDI sonarán simultáneamente cuando cualquiera se grabe o reproduzca.

Status INT: Durante la reproducción, el generador de tono interno del KRONOS reproducirá los datos MIDI grabados en tal pista. Cuando utilice el teclado o los controladores del KRONOS, estará reproduciendo y controlando la pista seleccionada mediante “Track Select”. Los datos MIDI no se transmitirán a un dispositivo externo.

Status EXT, EX2, BTH: Durante la reproducción, los datos MIDI grabados en tal pista se transmitirán desde MIDI OUT para tocar un módulo de sonido externo. Cuando utilice el teclado o los controladores del KRONOS, los datos MIDI se transmitirán para tocar y controlar el módulo de sonido externo seleccionado mediante “Track Select”. (El canal MIDI del generador de tono externo deberá ajustarse para que coincida con **MIDI Channel** de las pistas del KRONOS que estén establecidas a **EXT**, **EX2** o **BTH**.)

Si **Status** se establece a **BTH**, sonará y se controlará tanto el generador de tono externo como el generador de tono interno.

4. Realice los ajustes de los efectos.

Realice los ajustes para cada efecto en la página P8: Insert Effect y la página P9: Master/Total Effect.

Para más información, consulte “Utilización de efectos en combinaciones y canciones” en la página 220.

5. Ajuste el tempo y la signature de compás.

Para ajustar el tempo, puede girar el mando TEMPO o pulsar el conmutador TAP TEMPO con el intervalo deseado. Como alternativa, puede seleccionar “♩ (Tempo)” en la página P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer (o página similar), y utilizar los controladores VALUE para establecer el tempo. Establezca “Tempo Mode” a Manual.

A continuación tendrá que establecer la signature de compás. En este ejemplo, vamos a explicar cómo establecer la signature de compás utilizando el campo “Meter”. Normalmente, especificará el tipo de compás antes de grabar la primera pista, y después de comenzará a grabar.

- Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, y establezca “Meter” a **/**.
- Pulse ** / ** para resaltarlo, y utilice los controladores VALUE para ajustar la signature de compás.
- Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para iniciar la grabación. Cuando el haya finalizado el cómputo previo y la función de localización alcance 001:01.000, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la grabación. La signature de compás que haya especificado se habrá grabado en la pista maestra. Si pulsa el botón SEQUENCER START/STOP durante el cómputo previo, no se grabará la signature de compás.

6. Establezca REC Resolution como desee.

Cuando grabe MIDI en tiempo real, este parámetro controlará la corrección de temporización, conocida también como “cuantización”. Esto también se aplica cuando se graban datos de automatización de audio.

Esto solamente afecta a una nueva grabación MIDI; no cambia las pistas grabadas previamente.

Por ejemplo, supongamos que ha grabado algunas corcheas, pero su temporización no fue del todo perfecta, como se muestra en la parte 1 de la ilustración siguiente. Si estableció “REC Resolution” a ♩ an 8th-note cuando grabó, la temporización se corregirá automáticamente como se muestra en la parte 2 de la ilustración. Si “REC Resolution” está establecida a Hi, las notas se grabarán con la temporización con la que se toquen.



7. Realice otros ajustes que considere necesarios.

Realice ajustes para KARMA (P7: KARMA), filtrado de MIDI (P3: MIDI Filter/Zone), etc.

Es posible que también desee utilizar Tone Adjust para ajustar el sonido. (Consulte “TONE ADJ/EQ” en la página 85.)

Cuando haya terminado de realizar estos ajustes, la configuración básica se habrá completado. Ahora podrá grabar como se describe en “Procedimiento de grabación” en la página 103

Almacenamiento de los ajustes de los parámetros de su canción

Todos los ajustes anteriores pueden almacenarse como una plantilla de canción. Si utiliza con frecuencia los mismos ajustes, esto puede ser un gran ahorro de tiempo. Para más información, consulte “Canciones de plantilla” abajo.

Canciones de plantilla

Las canciones de plantilla almacenan casi todo en la canción excepto los propios datos de MIDI y audio. Esto incluye selecciones de programa, parámetros de pistas, efectos y ajustes de KARMA, y el nombre y el tempo de la canción.

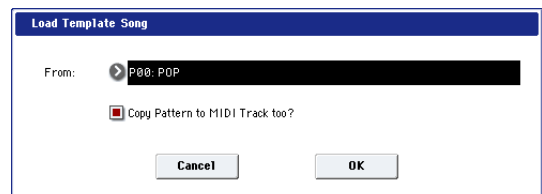
Las plantilla canciones predeterminadas de fábrica le permiten ponerse en marcha rápidamente con conjuntos armonizados de sonidos y efectos para varios estilos de música. También puede crear sus propias plantillas de canciones con sus sonidos y configuraciones favoritos.

Tenga en cuenta que las canciones de plantilla no incluyen datos MIDI para pistas y patrones de canciones, datos de audio, ni ajustes que rijan la forma de reproducción de los datos musicales, incluyendo **Meter**, **Metronome**, **PLAY/MUTE**, y **Track Play Loop** (que incluye el compás de inicio/final).

Cuando cargue una canción de plantilla, también podrá cargar opcionalmente uno o más patrones de pista de batería.

1. En la página P0: Play/REC, pulse el botón de menú de página y seleccione el comando Load Template Song.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



2. En el campo From, elija la canción de plantilla que dese cargar.

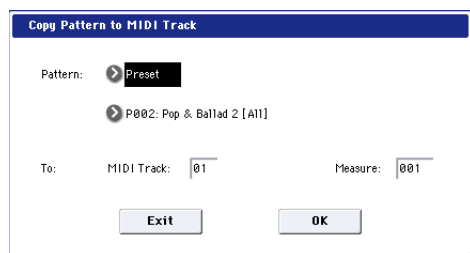
3. Marque la casilla de verificación “Copy Pattern to MIDI Track too?”.

Cuando se marque esta casilla, después de haber finalizado la operación de **Load Template Song** aparecerá automáticamente un cuadro de diálogo para copiar un patrón.

Si no esto está marcado, solamente se cargará la canción de plantilla seleccionada.

4. Pulse el botón OK para cargar la canción de plantilla, o pulse el botón Cancel para salir sin realizar cambios.

Cuando pulse OK, los ajustes de la canción de plantilla se copiarán en la canción actual.



Si marcó **Copy Pattern to MIDI Track too?** en el paso 3, aparecerá el cuadro de diálogo **Copy Pattern To MIDI Track**.

Este es el mismo cuadro de diálogo que el que aparece en el comando de menú **Copy To MIDI Track**.

5. In el campo **Pattern**, seleccione un patrón para copiar.
6. En el campo **To MIDI Track**, seleccione la pista que desee utilizar para el patrón de pista de batería.
7. En el campo **Measure**, establezca el compás en el que desee iniciar el patrón.

Nota: En cada una de las dieciocho canciones de plantillas preajustadas, la pista 1 se asigna siempre a un programa de batería. (En algunos casos, otras pistas también pueden tener programas de batería.)

Después de los nombres de cada uno de los patrones preajustados, se mostrarán parcialmente el estilo musical y el

nombre de los programas de batería más adecuados. (Para la lista completa de programas de batería, consulte la VNL.)

Cargando una pista de batería y el patrón preajustado correspondiente, podrá establecer inmediatamente una pista de batería para que coincida con la canción de plantilla.

8. Para cargar el patrón de batería, pulse el botón OK.

Después de haberse cargado el patrón, se contará automáticamente **Measure** (compás). Después puede copiar otro patrón si lo desea. Por ejemplo, puede utilizar diferentes patrones uno tras otro para construir una canción, con diferentes patrones para verso, coro, y puente.

Después de haber terminado de añadir patrones, pulse el botón **Exit**, ¡y ya está!

Almacenamiento de sus propias canciones de plantilla

También puede almacenar sus propias canciones de plantilla:

1. Cree una canción a su gusto, incluyendo programas, efectos, ajustes de KARMA, el nombre de la canción, etc.
2. En la página **P0: Play/REC**, pulse el botón de menú de página y seleccione el comando **Save Template Song**.
3. En el campo **To**, seleccione una de las 16 ubicaciones de canciones de plantilla de usuario. U00...15.
4. Pulse **OK** para almacenar la canción de plantilla.

Grabación MIDI en tiempo real

Cuando haya terminado con "Preparativos para la grabación," como se ha descrito anteriormente, ¡puede comenzar a grabar!

La grabación en tiempo real le permite grabar su interpretación en el KRONOS, incluyendo las notas que toque, movimientos del joystick y mando, etc. Esto está en contraste con la grabación por pasos, que se describe en una sección posterior.

El modo predeterminado es para grabar en una sola pista a la vez. Como alternativa, la grabación multipista le permite grabar simultáneamente múltiples canales de datos en múltiples pistas. Esto es muy práctico para utilizarse durante

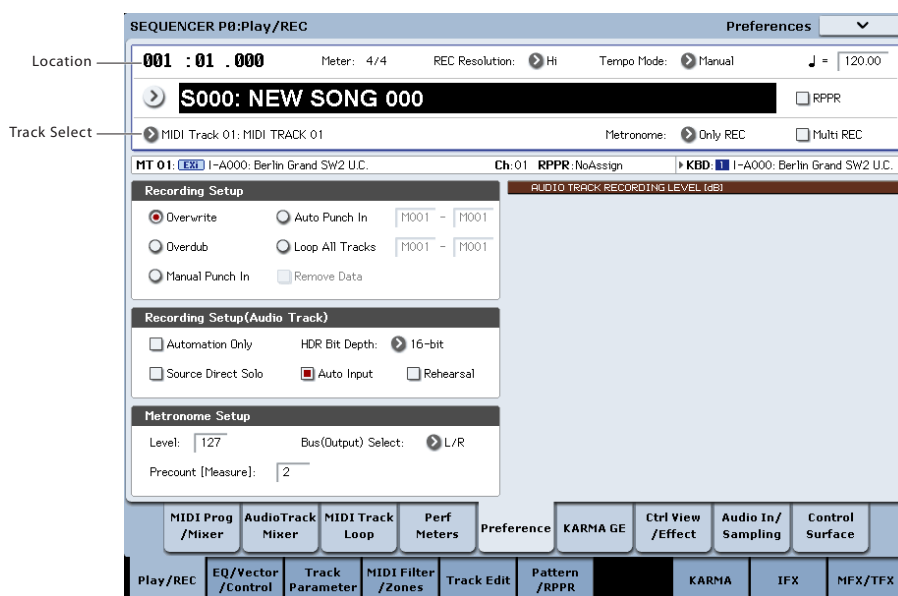
la grabación RPPR, KARMA, o la pista de batería, o para grabar la salida de un secuenciador externo en un único pase.

Configuración de grabación

En **Recording Setup** de la página **P0: Play/REC**—**Preferences**, seleccione el método de grabación en tiempo real que desee utilizar.

Overwrite (Sobrescribir)

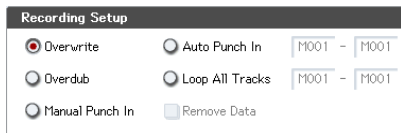
Con este método, los datos musicales previamente grabados en una pista se sobrescriben mediante los nuevos datos grabados. Cuando realice la grabación con sobrescritura en



una pista previamente grabada, sus datos musicales se eliminarán y se sustituirán por los datos nuevamente grabados.

Normalmente utilizará este método para grabar, y después modificar los resultados utilizando otros tipos de grabación en tiempo real o edición de eventos MIDI.

1. Utilice “Track Select” para seleccionar la pista que desee grabar.
2. Establezca Recording Setup a Overwrite.



3. En “Location”, especifique la ubicación en la que desee iniciar la grabación.
4. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, y después pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

Si **Metronome Setup** está todavía establecido al ajuste predeterminado, el metrónomo sonará durante un cómputo previo de dos compases, y después se iniciará la grabación.

Toque el teclado y mueva controladores como el joystick para grabar su interpretación.

5. Cuando termine de tocar, pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La grabación finalizará, y la ubicación volverá al punto en el que inició la grabación.

Si pulsa el botón PAUSE en vez del botón SEQUENCER START/STOP, la grabación entrará en pausa. Cuando pulse el botón PAUSE una vez más, la grabación se reanudará. Cuando termine, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la grabación.

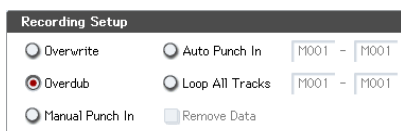
Overdub (Superponer)

Con este método, los datos musical nuevamente grabados se añaden a los datos existentes.

Cuando realice grabación con superposición en una pista previamente grabada, los datos nuevamente grabados se añadirán a los datos previamente grabados.

Lo mejor es seleccionar este modo si desea grabar datos de control adicionales, grabar un patrón de batería, o grabar el tempo en la pista maestra. Con este modo, se pueden añadir datos sin borrar los datos de interpretación existentes.

1. Utilice “Track Select” para seleccionar la pista que desee grabar.
2. Establezca Recording Setup a Overdub.



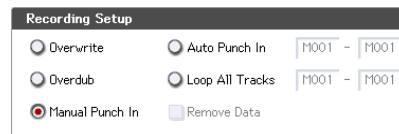
3. Para el resto del procedimiento, consulte los pasos 3-5 de “Sobrescribir”.

Manual punch in (Pinchado de entrada manual)

Mientras se esté reproduciendo la canción, puede pulsar el botón SEQUENCER REC/WRITE o pisar un conmutador de pie conectado a la ubicación deseada para iniciar o detener la grabación. Con este método, los datos musicales

previos de la pista se sobrescriben mediante los nuevos datos grabados.

1. Utilice “Track Select” para seleccionar la pista que desee grabar.
2. Establezca Recording Setup a Manual Punch In.



3. En “Location”, especifique una ubicación varios compases antes del punto en el que desee iniciar la grabación.
4. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.
Se iniciará la reproducción.
5. En el punto en el que desee iniciar la grabación, pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.
Se iniciará la grabación. Toque el teclado y accione controladores como el joystick para grabar su interpretación.
6. Cuando termine de grabar, pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

La grabación finalizará (la reproducción continuará).

Nota: En vez de pulsar el botón SEQUENCER REC/WRITE en los pasos 5 y 6, puede utilizar el conmutador de pie conectado a la toma ASSIGNABLE SWITCH.

Establezca “Foot Switch Assign” de la página Global P2: Controllers/Scales a Song Punch In/Out.

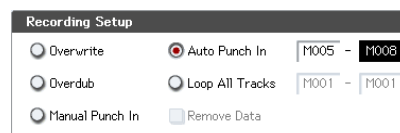
7. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La reproducción se detendrá, y volverá a la ubicación especificada en el paso 3.

Auto punch-in (Pinchado de entrada automático)

En primer lugar se deberá especificar el área que desee regrabar. La grabación se producirá automáticamente en el área especificada. Con este método, los datos musicales previos de la pista se sobrescriben mediante los nuevos datos grabados.

1. Utilice “Track Select” para seleccionar la pista que desee grabar.
2. Establezca Recording Setup a Auto Punch In.



3. En “M (Auto Punch In Start Measure)” y “M (Auto Punch In End Measure)” especifique el área que desee grabar.
Por ejemplo, si especifica M005-M008, la grabación solamente se producirá del compás 5 al compás 8.
4. En “Location”, especifique una ubicación varios compases antes del punto en el que desee iniciar la grabación.
5. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, y después pulse el botón SEQUENCER START/STOP.
Se iniciará la reproducción.

Cuando alcance la ubicación de comienzo especificada en el paso 3, se iniciará la grabación. Toque el teclado y accione controladores como el joystick para grabar su interpretación. Cuando alcance la ubicación de terminación especificada en el paso 3, la grabación finalizará. (La reproducción continuará.)

6. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La reproducción se detendrá, y volverá a la ubicación especificada en el paso 4.

Loop All Tracks (Todas las pistas en bucle)

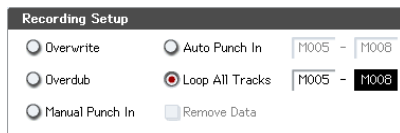
Este método le permite continuar con grabación, a medida que agrega datos musicales.

La región determinada se puede grabar varias veces. Esto es ideal para grabar frases de batería, etc.

1. Utilice “Track Select” para seleccionar la pista que desee grabar.

2. Establezca Recording Setup a Loop All Tracks.

Si **Multi REC** está marcado, no será posible seleccionar Loop All Tracks.



3. En “M (Loop Start Measure)” y “M (Loop End Measure)” especifique el área que desee grabar.

Por ejemplo, si especifica M004-M008, la grabación se producirá repetidamente (como un bucle) del compás 4 al compás 8.

4. En “Location”, especifique una ubicación varios compases antes del punto en el que desee iniciar la grabación.

5. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, y después pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

Se iniciará la reproducción. Cuando alcance la ubicación de comienzo especificada en el paso 3, se iniciará la grabación. Toque el teclado y accione controladores como el joystick para grabar su interpretación.

Cuando alcance la ubicación de terminación especificada en el paso 3, volverá a la ubicación de inicio, y la grabación continuará.

Los datos musical que se graben en bucle se añadirán a los datos previamente grabados.

6. También puede borrar datos específicos incluso mientras continúe la grabación en bucle.

Si pulsa el botón SEQUENCER REC/WRITE durante la grabación en bucle, todos los datos musicales se eliminarán de la pista seleccionada mientras continúe pulsando el botón.

Marcando la casilla de verificación “Remove Data” podrá borrar solamente los datos especificados. Durante la grabación en bucle, pulse la nota que desee eliminar del teclado, y solamente se eliminarán los datos de tal número de nota mientras continúe pulsando esa nota.

Del mismo modo, los datos de inflexión se eliminarán mientras incline el joystick en la dirección X (horizontal), y los datos de post-pulsación se eliminarán mientras aplique presión al teclado.

De la misma manera, los datos de inflexión se eliminarán mientras se presione el joystick inclinado en la dirección

X (horizontal), y los datos de post-pulsación se eliminarán mientras se presione hacia abajo en el teclado.

Cuando esté de nuevo dispuesto para grabar datos musicales, desmarque la casilla de verificación “Remove Data”.

7. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La reproducción finalizará, y volverá a la ubicación de inicio de la grabación especificada en el paso 4.

Si selecciona Loop All Tracks, la reproducción normal también se realizará en bucle.

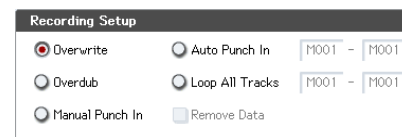
Multi (grabación multipista)

La grabación multipista le permite grabar simultáneamente en múltiples pistas, cada una con un canal diferente.

1. En la parte superior derecha de la pantalla LCD, marque “Multi REC”.

2. Realice los ajustes deseados de Recording Setup.

Puede grabar utilizando Overwrite, Overdub, Manual Punch In, o Auto Punch In.



3. Utilice “Location” para especificar el compás en el que desee iniciar la grabación.

4. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

5. Para la canción que desee grabar, pulse Play/Rec/Mute para hacer que indique Rec.

6. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

Con los ajustes predeterminados para **Metronome Setup**, el metrónomo sonará durante un cómputo previo de dos compases, y después se iniciará la grabación. Ahora podrá interpretar en el teclado y controladores, y utilizar las funciones KARMA o RPPR si lo desea.

7. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La reproducción se detendrá, y volverá a la ubicación especificada en el paso 4.

Ejemplo de grabación en tiempo real

En este ejemplo, vamos a asignar un programa de batería a MIDI Track 01 y crear la frase de batería de un compás siguiente.



1. Cree una nueva canción, y especifique un programa de batería para MIDI Track 01. Utilice “Track Select” para seleccionar MIDI Track 01, y verifique que oiga un programa de batería.

2. Vaya a la página P0: Play/REC– Preferences. En Recording Setup, especifique “Loop All Tracks” y establezca la grabación a M001-M001.

Para más información, consulte “Loop All Tracks (Todas las pistas en bucle)” en la página 90.

Con este ajuste, el compás 1 se grabará repetidamente. Los datos nuevamente grabados se añadirán en cada pase.

3. Establezca “REC Resolution” a a 16th-note ♩.

4. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, y después pulse el botón START/STOP.

El metrónomo sonará durante una cuenta atrás de dos compases, y después se iniciará la grabación.

5. Como se muestra en el ejemplo musical impreso arriba, empiece tocando la nota C3 del teclado para grabar el bombo durante un compás.

6. A continuación, toque la nota E3 del teclado para grabar la caja durante un compás, y después la nota F#3 para grabar el charles.

7. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la grabación.

8. Reproduzca el resultado y escuche la interpretación de batería que grabó.

Pulse el botón SEQUENCER START/STOP. Cuando haya terminado de escuchar, pulse una vez más el botón START/STOP para detener la reproducción.

9. Si no está satisfecho con el resultado, pulse el botón COMPARE para volver al estado anterior a la grabación, y después vuelva a grabar desde el paso 4.

Nota: Cuando haya terminado de grabar, devuelva Recording Setup al ajuste **Overwrite** normalmente utilizado (página P0: Play/REC– Preferences).

Además, acceda a la página P0: Play/REC– MIDI Track Loop, marque “Track Play Loop” para MIDI Track 01, y establezca “Loop Start Measure” y “Loop End Measure” a 001. Cuando reproduzca, pista 01 MIDI reproducirá repetidamente el primer compás.

Grabación por pasos MIDI

La grabación por pasos es el método de grabación en el que se especifica la duración y la intensidad de cada nota, y se utiliza el teclado para especificar el pitch de cada nota MIDI. Puede utilizar el botón Rest y el botón Tie del cuadro de diálogo para introducir silencios y ligaduras.

La grabación por pasos es útil cuando quiera crear mecánicamente pulsos precisos, o cuando necesite para grabar una frase que sería difícil de tocar a mano “en tiempo real”, o cuando le resulte difícil tocar pasajes extremadamente complicados o rápidos.

Ejemplo de grabación por pasos

En este ejemplo, vamos a asignar un programa de bajo a MIDI Track 02 y grabar por pasos la frase de bajo de dos compases siguiente.



1. Especifique un programa de bajo para MIDI Track 02. Utilice “Track Select” para seleccionar MIDI Track 02, y verifique que oiga un programa de bajo.

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

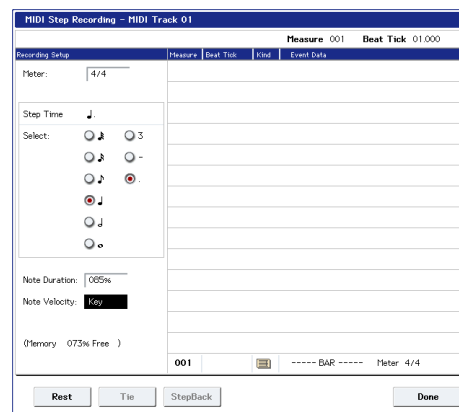
3. Establezca “From Measure” a 001.

Con este ajuste, la grabación por pasos comenzará desde el compás 1.



4. Pulse el botón de menú de la página, y pulse el comando de menú de página “MIDI Step Recording”.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



5. En “Step Time”, utilice “Select” para especificar el valor básico de temporización con el que desee introducir notas y silencios.

Introduzca la primera nota C3 como ♩ (una corchea con puntillo).

Utilice el botón de radio de la izquierda para seleccionar an 8th-note ♩.

Puede elegir entre la gama de ♩ (una redonda)– ♩ to (una fusa).

Introduzca un puntillo seleccionando “.” con los botones de radio de la derecha.

Puede especificar “3” para introducir un tresillo. Si desea utilizar la longitud no modificada de la nota que está seleccionada a la izquierda, elija “-”.

“Note Duration” indica la duración con la que sonará la nota en sí. Los valores más pequeños producirán una nota staccato, y valores mayores producirán una nota legato. Para este ejemplo, deje este ajuste sin cambiar.

“Note Velocity” es la velocidad (la fuerza de toque), y los valores más grandes producirán un volumen más alto. Establezca esto a Key.

Si selecciona Key para este parámetro, se introducirá la velocidad con la que realmente toque el teclado.

6. En el teclado, pulse y suelte la primera nota C3 que desee introducir.

Los datos que introduzca aparecerán en la pantalla LCD como valores numéricos. En la parte superior derecha, Measure 001 Beat Tick 01.000 cambiará a Measure 001 Beat Tick 01.360. La siguiente nota que introduzca se colocará en esta ubicación.

7. Introduzca el resto de las notas como se ha descrito en los pasos 5 y 6. (Ya ha introducido la primera nota C3.)

Además de los métodos descritos en los pasos 5 y 6, también puede utilizar los métodos de introducción siguientes.

- Para introducir un silencio, pulse el botón Rest. Esto introducirá un silencio del valor de “Step Time”.
- Para modificar la duración de una nota, puede modificar el valor de “Step Time” antes de introducir la nota. Sin embargo, si desea prolongar la duración (ligadura) de la nota, pulse el botón Tie. En este momento, la nota previamente introducida se prolongará la duración de “Step time”.
- Para eliminar una nota o silencio que haya introducido, pulse el botón Step Back. Se eliminará la nota previamente introducida.
- Para introducir un acorde, pulse simultáneamente las notas del acorde deseado. Incluso aunque no las pulse simultáneamente, las notas que haya pulsado antes de separar completamente su mano de todas las teclas del teclado se introducirán en la misma ubicación.
- Si desea verificar el pitch de la nota que se quiera introducir a continuación, pulse el botón PAUSE. En este estado, al tocar una tecla producirá un sonido, pero la nota no se introducirá. Para cancelar el modo de grabación en pausa, y reanudar la introducción de notas, pulse una vez más el botón PAUSE.

Nota:	Step Time: Seleccione	Step Time: . 3 -	Tecla, Botón	Measure/ Beat Tick
C3		.	Tecla C3	001 / 01.000
G3		-	Tecla C3	001 / 01.360
		-	Botón Rest	001 / 02.000
C4		-	Tecla C4	001 / 02.240
		-	Botón Rest	001 / 03.000
C4		-	Tecla C4	001 / 03.120

Nota:	Step Time: Seleccione	Step Time: . 3 -	Tecla, Botón	Measure/ Beat Tick
D3		-	Tecla D3	001 / 03.240
Eb3		-	Tecla Eb3	001 / 04.000
E3		-	Tecla E3	001 / 04.240
F3		-	Tecla F3	002 / 01.000
		-	Botón Rest	002 / 01.120
C3		-	Tecla C3	002 / 01.360
		-	Botón Rest	002 / 02.000
F2		-	Tecla F2	002 / 02.240
Ligadura		-	Botón Tie	002 / 03.000
F2		-	Tecla F2	002 / 03.240
		-	Botón Rest	002 / 03.360
A2		-	Tecla A2	002 / 04.000
A3		-	Tecla A3	002 / 04.240
		-	Botón Rest	002 / 04.360

8. Cuando finalice la grabación, pulse el botón Done.

Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir.

Vaya a la página P0: Play/REC— MIDI Track Loop, marque **Track Play Loop** para MIDI Track 02, establezca **Loop Start Measure** a 001, y **Loop End Measure** a 002. La pista 02 MIDI reproducirá repetidamente los compases 1–2.

9. Si no está satisfecho con el resultado, pulse el botón COMPARE para volver al estado anterior a la grabación, y después vuelva a grabar desde el paso 4.



Cuando comience la grabación por pasos, todos los datos de la pista MIDI que sigue al compás en el que inició la grabación se borrarán. Tiene que ser consciente de esto si inicia la grabación por pasos desde un compás a mitad de la canción.

Si desea copiar datos en un compás que ya contenga datos, realice la grabación por pasos en una pista MIDI vacía, y utilice los comandos de menú **Move Measure** o **Copy Measure**.

Si desea editar los datos grabados o añadirles algo, puede utilizar la función **MIDI Event Edit**.

Grabación del sonido de una combinación o programa

A continuación se explica cómo puede copiar fácilmente los ajustes de una combinación o programa y después grabar utilizando ese sonido.

Cuando esté interpretando en el modo Programa o Combinación, puede utilizar la función Auto Song Setup para grabar automáticamente el programa o combinación actual en una canción. Como alternativa, puede utilizar los comandos de menú **Copy From Combi** y **Copy from Program** del modo Secuenciador.

Auto Song Setup (Configuración automática de canción)

Puede utilizar Auto Song Setup tanto con programas como con combinaciones. En este ejemplo, vamos a utilizar una combinación.

1. Almacene cualquier edición en una combinación.

Si ha realizado cualquier edición, incluso cosas simples como cambio de panorámica y volumen para los timbres, tendrá que almacenar los nuevos ajustes utilizando **Update Combination** o **Write Combination** antes de continuar.

2. Mantenga pulsado el botón ENTER y pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Setup to Record**.

3. Pulse el botón OK para realizar la configuración automática de canción.

El KRONOS cambiará automáticamente al modo Secuenciador, y los ajustes de la combinación se aplicarán a la primera canción sin utilizar.

4. Entrará automáticamente en el modo de preparado para grabación, y el metrónomo empezará a sonar de acuerdo a los ajustes de la página P0: Play/REC–Preferences.

5. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP, y se iniciará la grabación en tiempo real.

Cuando haya terminado la grabación, pulse una vez más el botón START/STOP.

Auto Song Setup y combinaciones: Detalles

Con combinaciones, Auto Song Setup es esencialmente un acceso directo para utilizar el comando de menú **Copy From Combi** con los ajustes siguientes:

IFXs-All, **MFxS** y **TFxS** marcados

Multi REC marcado

Auto Song Setup y programas: Detalles

Con programas, Auto Song Setup es esencialmente un acceso directo para utilizar el comando de menú **Copy From Program** con los ajustes siguientes:

IFXs-All, **MFxS** y **TFxS** marcados

with KARMA marcado

To establecido a MIDI Track 01

KARMA Module establecido A

With Drum Track establecido a Track 10

Además, se cambian varios parámetros de canción:

Multi REC marcado

Las pistas 1 y 10 MIDI se establecen a **REC**

Configuración en el modo Secuenciador (Copia desde una combinación y copia desde un programa)

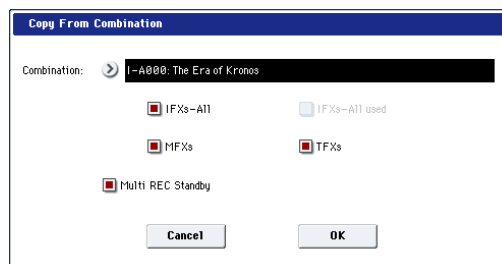
En modo Secuenciador, puede utilizar los comandos de menú de página “Copy From Combi” y “Copy From Program” para configurar una canción basada en una combinación o programa. En este ejemplo, vamos a explicar cómo configurar una canción basada en una combinación.

Nota: Asegúrese de que el canal MIDI global (página Global P1: MIDI– MIDI, **MIDI Channel**) esté establecido a 01.

1. Seleccione una nueva canción vacía.

2. Seleccione el comando de menú de página “Copy From Combi”.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



Seleccione el programa o combinación que desee copiar (es decir, la fuente de copia).

También vamos a copiar los ajustes de efectos de la combinación, así que marque las casillas de verificación **IFXs-All**, **MFxS** y **TFxS**.

Marque **Multi REC Standby**. **Status** se establecerá automáticamente a REC para las pistas MIDI necesarias para grabar tal combinación.

Pulse el botón OK para ejecutar la copia.

Observe que cuando ejecute este comando, el ajuste **Play/Rec/Mute** de cada pista se establecerá automáticamente. La casilla de verificación **Multi REC** se marcará.

3. Inicie la grabación.

Pulse el botón LOCATE para establecer la ubicación a 001:01.000.

Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, y después pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

Nota: Si se toca el teclado durante el cómputo previo antes de la grabación, KARMA y la pista de batería comenzarán a reproducirse en el momento el que se inicie la grabación.

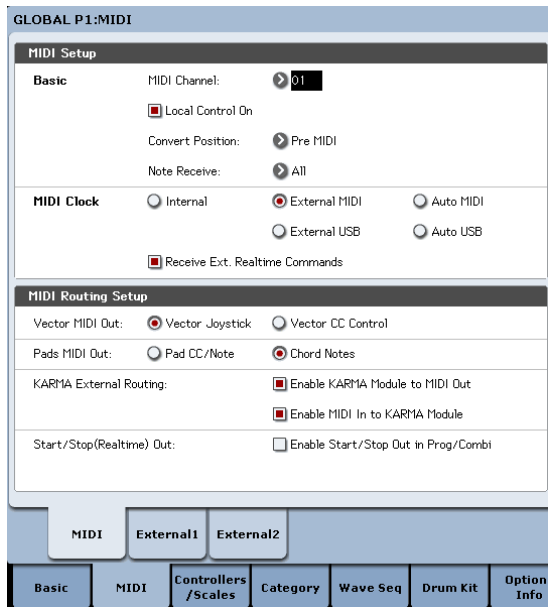
4. Grabe su interpretación.

5. Cuando termine de interpretar, pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

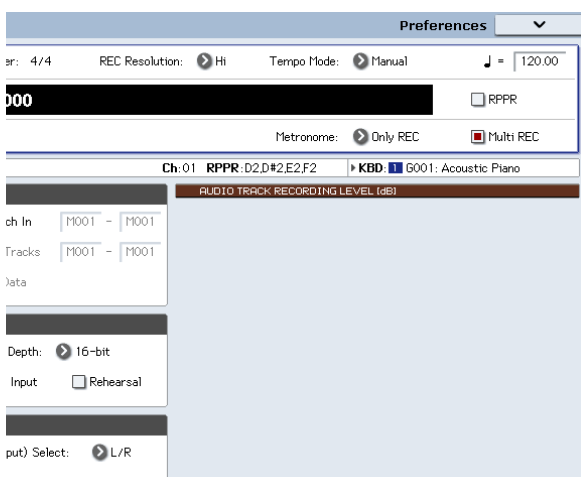
Si ha cometido un error o desea volver a grabar, puede utilizar la función de comparación (pulse el botón COMPARE) para volver a grabar tantas veces como desee. (La casilla de verificación **Multi REC** se desmarcará cuando utilice la función de comparación, por lo que necesitará marcarla de nuevo.)

Grabación de múltiples pistas MIDI desde un secuenciador externo

1. Asegúrese de haber conectado MIDI OUT de su secuenciador externo a MIDI del KRONOS.
Si no están conectados, desconecte la alimentación, realice la conexión, y después conecte la alimentación.
2. En la página Global P1: MIDI– MIDI, establezca MIDI Clock a External MIDI. Con este ajuste, el KRONOS sincronizará los mensajes de reloj MIDI desde su secuenciador externo.
Asegúrese de que **Receive Ext. Realtime Commands** esté marcado.



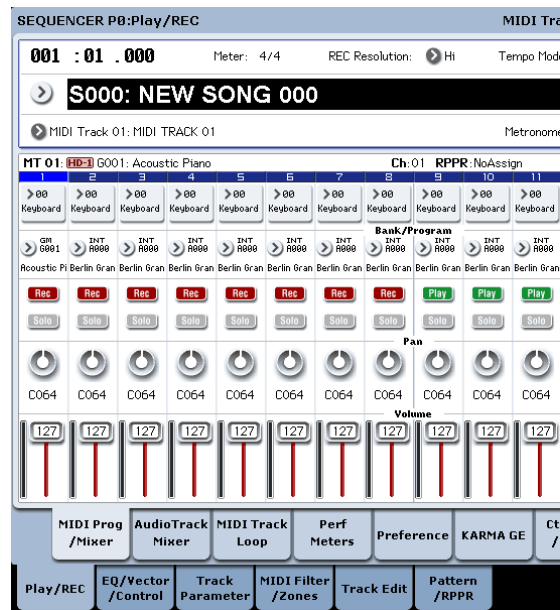
3. Cree una nueva canción en el modo Secuenciador, y en la página P0: Play/REC– Preferences, marque la casilla de verificación Multi REC. Establezca Recording Setup a Overwrite.



4. Pulse Play/Rec/Mute para seleccionar “REC” para las pistas que desee grabar.

Para las pistas que no desee grabar, seleccione Play o Mute.

Consejo: También puede controlar Play/Rec/Mute desde la sección del mezclador del panel frontal o desde la página P0– Control Surface de la pantalla LCD. (Consulte “Superficie de control en el modo Secuenciador” en la página 84.)



5. En la página P2: Track Parameters– MIDI, utilice MIDI Channel para especificar el canal MIDI de cada pista.

Establezca el canal MIDI de cada pista del KRONOS de forma que coincida con el canal MIDI de cada pista del secuenciador externo. Los datos del canal concordante se grabarán en cada pista del KRONOS.

Asegúrese de que **Status** esté establecido a INT o BTH.

6. Pulse el botón LOCATE para establecer la ubicación a 001:01.000.
7. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE para entrar en el modo de espera de grabación.
8. Inicie su secuenciador externo.

El secuenciador del KRONOS iniciará automáticamente la grabación cuando reciba el mensaje de inicio de MIDI transmitido por su secuenciador externo.

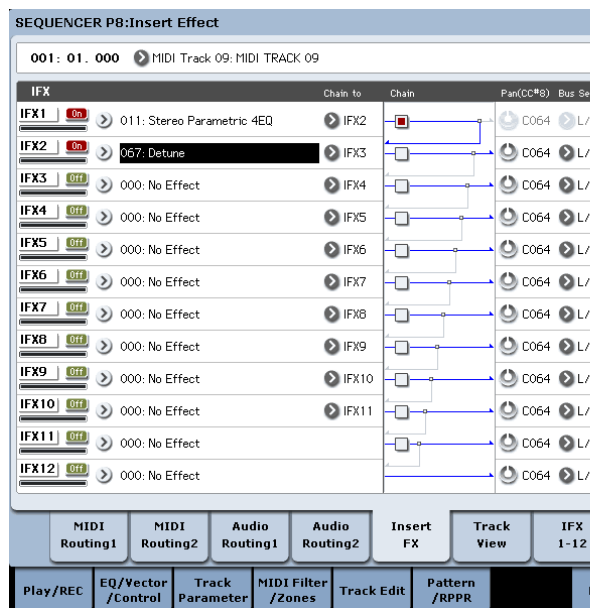
9. Cuando haya finalizado la grabación, detenga su secuenciador externo.

El secuenciador del KRONOS detendrá automáticamente la grabación cuando reciba el mensaje de detención de MIDI transmitido por el secuenciador externo. También puede detener la grabación pulsando el botón SEQUENCER START/STOP del KRONOS.

Después de esto, puede reproducir la secuencia que acaba de grabar:

10. En la página Global P1: MIDI– MIDI, establezca MIDI Clock a Internal.
11. Establezca “Tempo Mode” a Auto.
12. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir.

Nota: Si no se seleccionan los sonidos correctos cuando se inicia la reproducción, puede resolver el problema utilizando el comando de menú de página “MIDI Event Edit” (P4: Track Edit) para volver a especificar los catos de Program Change (cambio de programa).

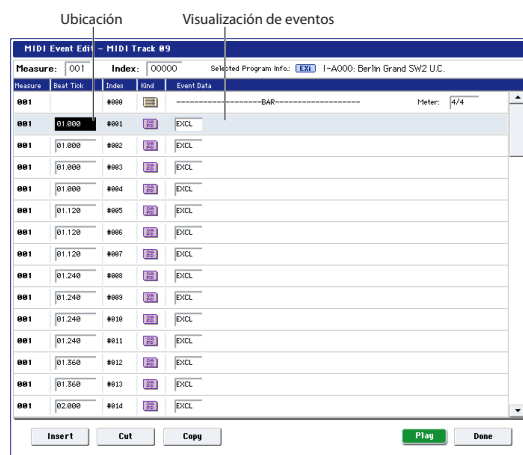


3. Detenga la grabación.

Nota: Los mensajes exclusivos siempre se graban en la pista actual seleccionada mediante “Track Select”. En este ejemplo, se graban en la pista 9 MIDI.

Nota: En la pantalla de edición de eventos MIDI puede ver los eventos exclusivos grabados y su ubicación. Los eventos exclusivos se muestran como “EXCL”.

Para ver estos eventos, vaya a la página P4: Track Edit–Track Edit, y seleccione el comando de menú de página “MIDI Event Edit”. Después, en el cuadro de diálogo Set Event Filters, marque Exclusive y pulse el botón OK.



Los eventos exclusivos no pueden cambiarse a un tipo diferente de evento. Tampoco es posible cambiar otros eventos en eventos exclusivos.

- Si va a la página (por ejemplo, P8: Insert Effect) que muestra los parámetros que ha ajustado en tiempo real, puede observar los cambios grabados reproduciéndose mientras se reproduce la canción.

Mensajes exclusivos que pueden grabarse en tiempo real

Los mensajes exclusivos siguientes pueden grabarse en tiempo real:

- Mensajes exclusivos recibidos desde un dispositivo MIDI externo
- Cambios de parámetros en el modo Secuenciador
- Mensajes exclusivos universales de volumen maestro asignados al pedal o un mando

Grabación de patrones

Grabación y edición de patrones

Puede grabar patrones en una de dos maneras; grabación en tiempo real o grabación por pasos. Sin embargo, la grabación de patrones en tiempo real difiere de la grabación de canciones en tiempo real en cuanto a que solamente se puede utilizar grabación tipo de bucle.

Puede editar patrones utilizando operaciones de edición de eventos para modificar los datos grabados o insertar nuevos datos. También puede utilizar el comando de menú de página **Get From MIDI Track** para convertir una región deseada de datos interpretación de una pista MIDI en un patrón. Por el contrario, puede utilizar los comandos de menú de página **Put to MIDI Track** o **Copy to MIDI Track** para colocar o copiar datos de interpretación de un patrón a una pista MIDI.

También puede utilizar sus patrones con la pista de batería, a través del comando de menú **Convert to Drum Track Pattern** en P5: Pattern/RPPR.

Grabación de patrones en tiempo real

A continuación se explica cómo puede utilizar la grabación en tiempo real para crear un patrón. A los patrones de usuario puede accederse mediante la función RPPR de la

misma manera que patrones preajustados, y pueden copiar o colocarse en una canción. Los datos de reproducción de una pista también pueden copiarse en un patrón.

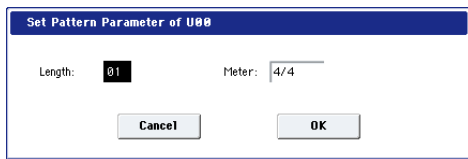
Cuando grabe en tiempo real un patrón, un patrón del número especificado de compases reproducirá repetidamente, lo que le permite continuar añadiéndole datos musicales.

- Cree una nueva canción, y como se describe en “Preparativos para la grabación” en la página 86, establezca la pista en el programa que desee que utilice el patrón.
- Vaya a la página P5: Pattern/RPPR– Pattern Edit (Consulte el diagrama de abajo).
- Utilice “Track Select” para seleccionar la pista que desee utilizar para grabar el patrón.
El patrón sonará con el programa y otros ajustes de la pista seleccionada.
- Establezca “Pattern (Pattern Bank)” a User, y establezca “Pattern Select” a U00.

Para cada canción pueden crearse los patrones de usuario U00–U99.

5. Seleccione el comando de menú de página “Pattern Parameter”.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



6. Establezca el número de compases del patrón a “Length” de 04 (cuatro compases), y establezca “Meter” a una signature de compás de 4/4. Pulse el botón OK.

7. Si es necesario, establezca “Resolución REC” para aplicar cuantización en tiempo real.

8. Inicie la grabación en tiempo real.

Puede grabar en la misma manera que lo hizo durante la grabación de pistas con Loop All Tracks. (Consulte “Loop All Tracks (Todas las pistas en bucle)” en la página 90.)

Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, y después pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

Después del cómputo previo, se iniciará la grabación del patrón. Toque el teclado y accione el joystick y otros controladores para grabar su interpretación.

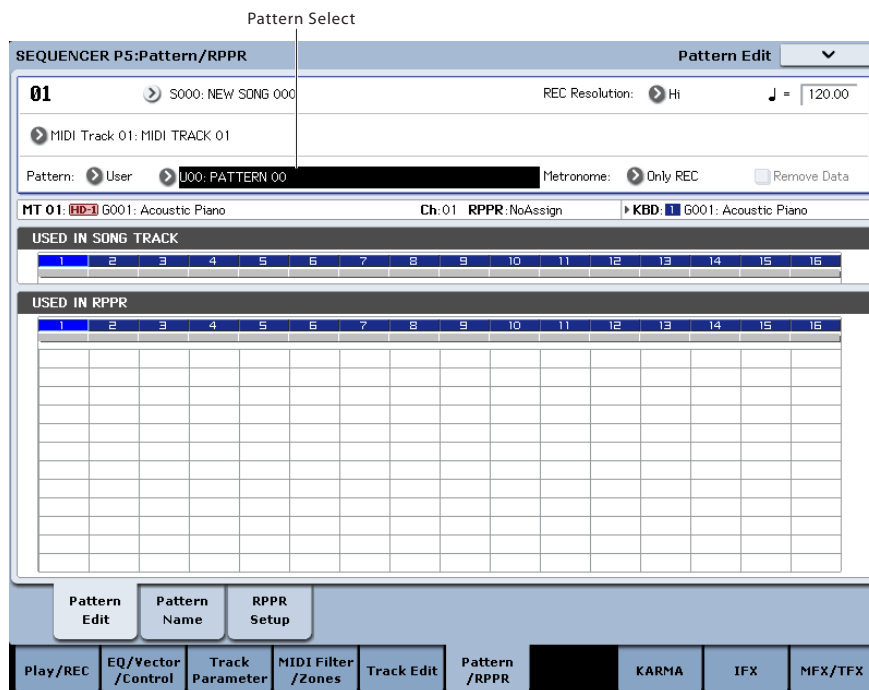
Cuando alcance el final del patrón, el secuenciador volverá al principio del patrón y continuará grabando. Si continúa grabando, los datos nuevamente grabados se añadirán a los datos previamente grabados.

9. Si desea eliminar datos específicos mientras continúa grabando el patrón, puede pulsar el botón SEQUENCER REC/WRITE o marcar la casilla de verificación “Remove Data”.

Para los detalles, consulte el paso 6 de “Loop All Tracks (Todas las pistas en bucle)” en la página 90.

10. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la grabación.

Si ha cometido un error o si decide volver a grabar, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la grabación, y después pulse el botón COMPARE. Después comience de nuevo el procedimiento de grabación del patrón como en el paso 8.



Grabación de datos de control en patrones

Para grabar los datos de control en un patrón, deberá restablecer los datos de control a su valor normal dentro del patrón. Si falla en restablecer el valor normal, pueden permanecer datos de control innecesarios en una posición “pegada” al colocar el patrón en una canción o utilizar la función RPPR tocar el patrón. Sin embargo, los datos de control siguientes se restablecerán automáticamente a los valores siguientes cuando la canción o función RPPR termine de reproducir el patrón, o cuando se detenga la reproducción.

Controlador	Valor restablecido
Modulación 1 (CC#01)	00 (cero)
Modulación 2 (CC#02)	00 (cero)
Expresión (CC#11)	127 (máx.)
Controlador de cinta (CC#16)	64 (centro)
Conmutador de amortiguador (CC#64)	00 (cero)
Conmutador de sostenuto (CC#66)	00 (cero)
Conmutador de celeste (CC#67)	00 (cero)
Nivel de sostenido de EG (CC#70)	64 (centro)

Controlador	Valor restablecido
Nivel de resonancia (CC#71)	64 (centro)
Tiempo de liberación de EG (CC#72)	64 (centro)
Tiempo de ataque de EG (CC#73)	64 (centro)
Corte de filtro de paso bajo (CC#74)	64 (centro)
Tiempo de decaimiento de EG (CC#75)	64 (centro)
Velocidad de LFO1 (CC#76)	64 (centro)
Profundidad de LFO1 (pitch) (CC#77)	64 (centro)
Decaimiento de LFO1 (CC#78)	64 (centro)
Intensidad de EG de filtro (CC#79)	64 (centro)
Modulación de SW1 (CC#80)	00 (cero)
Modulación de SW2 (CC#81)	00 (cero)
Post-pulsación de canal	00 (cero)
Inflexión de pitch	00 (cero)

Utilización de KARMA para grabación de patrones

Si KARMA está establecido para operar para la pista seleccionada con “Track Select”, puede grabar la interpretación con KARMA en el patrón.

Otras formas de grabar

Grabación multipista con KARMA y la pista de batería

Puede grabar interpretaciones multipista generadas mediante KARMA y/o la pista de batería. Para más información, consulte “Utilización de KARMA en el modo Secuenciador” en la página 248.

Grabación multipista con RPPR

Puede grabar interpretaciones multipista generadas mediante RPPR. Para más información, consulte “Utilización de RPPR (Reproducción/grabación de patrón en tiempo real)” en la página 116.

Utilización de la superficie de control para grabar cambios en los parámetros de panorámica, ecualización, volumen, o ajuste de tono de una pista MIDI

Durante la grabación en tiempo real, puede utilizar la superficie de control para controlar los parámetros panorámica, ecualización, volumen, o ajuste de tono, y grabar estos cambios de modo que se reproduzcan durante la reproducción.

Si desea ajustar simultáneamente más de una pista, tendrá que utilizar la grabación multipista.

Nota: Los cambios que realice utilizando la superficie de control se transmitirán como cambios de control o mensajes exclusivos del sistema. Para grabar estos cambios, los elementos **Enable Control Change** y **Enable Exclusive** de Global P1: MIDI– MIDI deberán estar marcados. Vaya al modo Global y asegúrese de que estos elementos estén marcados.

Grabación de audio

Descripción general de la grabación de audio

- Hay dieciséis pistas de audio. Permiten la grabación PCM lineal de 16 o 24 bits con un tiempo máximo de 80 minutos.
- Para cada pista pueden grabarse datos de automatización (volumen, panorámica, ecualización, envío 1/2).
- Se pueden reproducir simultáneamente hasta dieciséis pistas, y se pueden grabar simultáneamente hasta cuatro pistas.
- La función de par estéreo le permite asignar dos pistas como un par para grabación, control, y edición.
- Puede elegir entre una amplia gama de buses internos como fuente de grabación; entrada de audio 1–2, S/P DIF, USB, bus REC 1–4, las salidas principales izquierda/derecha, o salidas individuales 1–4 (sí, puede grabar directamente desde las salidas, todo en el dominio digital). También puede enrutar la señal de forma muy flexible, por ejemplo, mediante efectos de inserción en fuentes de audio externas para grabar el resultado.
- Cuando grabe, se crean datos de eventos de audio y de región y se asignan a la pista. Los datos de región contienen un vínculo al archivo WAVE (datos de audio) que se graba en el disco. Puede editar en una variedad de formas, por ejemplo cambiando la ubicación del evento de audio, o editando/sustituyendo datos de región o el archivo WAVE.
- Se dispone de pinchado de entrada/salida automático o manual.
- La función Rehearsal (ensayo) le permite practicar un pinchado de entrada/salida sin llegar a grabar.
- Puede utilizar el mezclador de la superficie de control para ajustar la panorámica y volumen, etc. de las pistas

de audio, y grabar estas operaciones como eventos de automatización para que los cambios de panorámica y volumen se reproduzcan durante la reproducción.



Cuando grabe pistas de audio, **MIDI Clock** deberá estar establecido a Internal.

Eventos de audio y regiones en una pista de audio

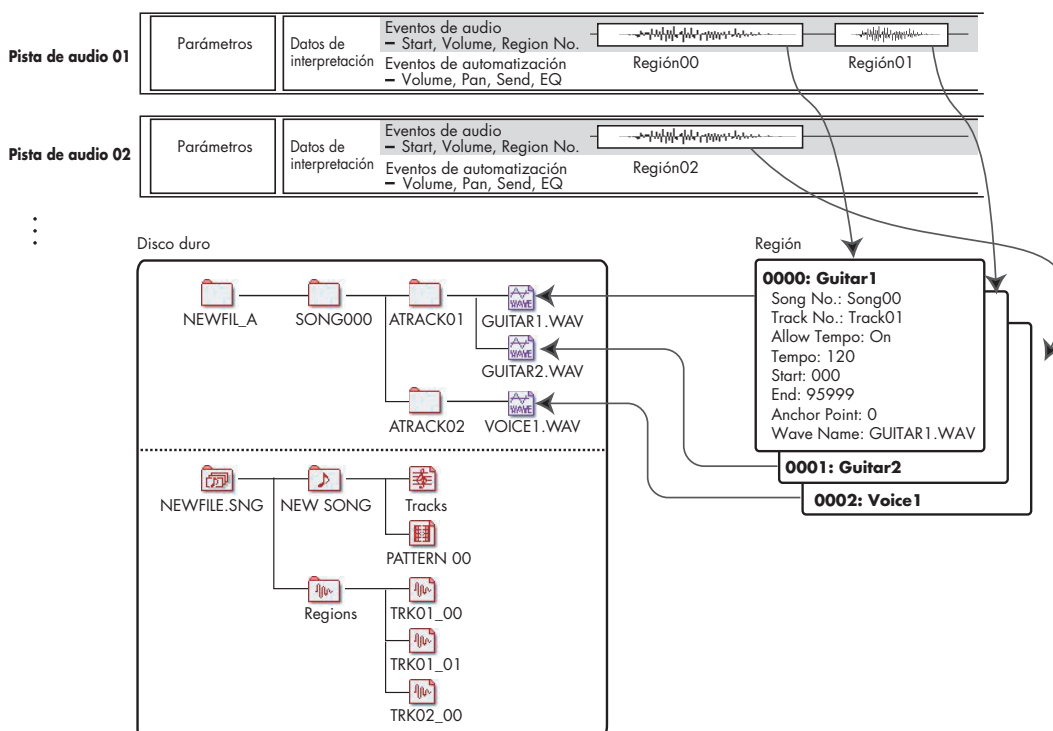
Cuando grabe en una pista de audio, los datos de audio actuales se grabarán directamente en la unidad interna como un archivo WAVE. En este momento, se creará también una “región”; esta contiene información que especifica qué parte de tal archivo WAVE es la que en realidad va a reproducirse. Además, se creará un “evento de audio” que asigna tal región; esto especifica la ubicación en la canción en la que se reproducirá el audio.

Cuando la reproducción alcance un punto de la canción donde se encuentre un evento de audio, el archivo WAVE del disco se reproducirá según lo especificado por el evento de audio y la región. En otras palabras, el audio no se reproducirá si se ha perdido el evento de audio, la región, o el archivo WAVE.



Tenga en cuenta que los eventos de audio y regiones se pueden borrar mediante la edición de eventos de audio o la edición de región, y pueden perderse ser fácilmente también si se desconecta la alimentación antes de haber almacenado en el disco. Si en el disco solamente se deja el archivo WAVE, se ocupará capacidad del disco sin ninguna utilidad; le recomendamos que ejecute “Delete Unused WAV Files” (Eliminar archivos WAVE no utilizados) para liberar cualquier espacio desperdiciado.

SONG00



Cómo se almacenan los datos de audio en el disco

Cuando guarde canciones en el disco, estas se almacenarán en un archivo .SNG. Este archivo .SNG contiene todos los datos del modo Secuenciador, incluyendo todas las canciones de la memoria, a excepción de los archivos de audio relacionados.

Cuando guarde un archivo .SNG, sus archivos de audio relacionados se almacenarán en un directorio independiente. Este directorio se crea automáticamente, dentro del mismo directorio que el archivo .SNG. (También se creará si carga un archivo .SNG preexistente que no tenga directorio de audio correspondiente.) El nombre del directorio se compone del nombre del archivo .SNG seguido por “_A” (de “Audio”).

Por ejemplo, si el archivo .SNG se denomina WAMAZART.SNG, su directorio de audio se denominará WAMAZART_A.

Este directorio principal contiene subdirectorios para cada canción, denominados SONG000, SONG001, etc. Estos a su vez contienen subdirectorios para cada pista de audio, denominados ATRACK01, ATRACK02, etc. Dentro de cada uno de los subdirectorios de pista, cada toma individual de audio se almacena como un archivo WAVE.

Movimiento o cambio de nombre de archivos de audio y .SNG juntos

Si mueve o cambia de nombre un archivo .SNG existente, asegúrese de mover o cambiar también el nombre de su directorio de audio correspondiente. El directorio principal de audio deberá estar en la misma carpeta que el archivo .SNG, y deberá denominarse como se ha descrito anteriormente.

Archivos de audio temporales

Si está grabando una nueva canción, y aún no está guardadas como archivo .SNG, los archivos de audio se almacenan en una ubicación temporal del disco. La estructura de directorios es la misma que la descrita anteriormente, excepto que el directorio principal de audio se denomina TEMP.

Una vez que guarde la canción (o canciones) en un archivo .SNG, estos directorios y archivos de audio se copiarán automáticamente en una nueva carpeta “_A”. Por otra parte, si por alguna razón no quiere o no puede guardar antes de desconectar la alimentación, tendrá la oportunidad de recuperar estos archivos de audio la próxima vez que inicie el instrumento, tal como se describe a continuación.

Recuperación de archivos de audio temporales

Si hay archivos de audio temporales de la sesión anterior, verá el diálogo siguiente la próxima vez que inicie el KRONOS:

/TEMP folder detected.

This folder may contain unsaved WAVE files from a previous audio track recording session.

Do you want to restore the /TEMP folder, or delete it from the disk?

[Restore] [Delete]

Si no tiene intención de utilizar los archivos WAVE, le recomendamos que los elimine para no desperdiciar espacio en el disco interno. Para eliminarlo, pulse el botón Delete.

Si desea guardar estos archivos, pulse el botón Restore para conservarlos.

Tenga en cuenta que mientras que los archivos de audio pueden recuperarse de esta manera, el resto de los datos del secuenciador no podrá restablecerse.

Ajustes de entrada de audio y selección de la fuente de grabación



Use Global Setting (Utilizar ajuste global)

Puede configurar las entradas de audio por separado para cada canción, si lo desea. Como alternativa, puede utilizar el ajuste global, como hace en la página Global P0: Basic Setup—Audio.

Si **Use Global Setting** está habilitado, la canción utilizará los ajustes globales, y todos los otros ajustes de Audio Input estarán en gris.

Ajustes de entrada de audio

Al igual que en los modos Programa y Combinación, modo Secuenciador incluye un mezclador para las entradas de audio, incluyendo analógica, USB, y S/P DIF. Puede utilizar esto para mezclar y procesar las entradas antes de grabar, si lo desea. Por ejemplo, puede mezclar juntas varias entradas y enviarlas al mismo bus REC, o procesar una entrada a través de efectos y después grabar el resultado.

Como alternativa, puede ignorar los ajustes del mezclador y simplemente grabar directamente desde las entradas.

Input 1 & 2 son las entradas de audio analógico procedentes de las tomas INPUT 1 & 2. Para más información, consulte “AUDIO INPUTS (entradas de audio) analógicas” en la página 9.

USB 1 & 2 son las entradas de los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio USB. Para más información, consulte “Puertos USB” en la página 8.

S/P DIF L & S/P DIF R son los canales izquierdo y derecho de la entrada óptica S/P DIF. Para más información, consulte “S/P DIF IN & OUT” en la página 9.

Bus Select (IFX/Indiv.)

Esto especifica el bus de salida para cada señal de audio.

Off: La señal de entrada de audio externa no se enviará a ningún bus. Sin embargo, todavía podrá grabar directamente la señal de audio externa utilizando el ajuste **REC Source** de la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer para elegir una entrada externa (Audio Input 1/2, S/P DIF L/R, USB 1/2) para grabación.

L/R: La señal de entrada de audio externa se enviará al bus L/R. Elija esto cuando desee que otras señales como el generador de tono interno del KRONOS se graben junto con una fuente de audio externa. Establezca **REC Source** a L/R.

IFX1...12: La señal de entrada de audio externa se enviará al bus IFX1–12. Elija esta opción cuando desee aplicar un efecto de inserción durante la grabación. Establezca **REC Source** de forma que coincida con el ajuste **Bus Select** de post-IFX.

1...4: La señal de entrada de audio externa se enviará en monoaural a la salida individual seleccionada.

1/2 y 3/4: La señal de entrada de audio externa se enviará a través de **Pan** en estéreo a INDIVIDUAL 1/2 o 3/4. Establezca **REC Source** al ajuste de INDIV. correspondiente.

 Tenga en cuenta que si cambia **Bus Select (IFX/Indiv.)** de Off a L/R o IFX, el nivel de volumen de las tomas AUDIO OUT L/MONO y R o de la toma para auriculares puede aumentar bruscamente. Tenga cuidado.

FX Ctrl Bus (Bus de control de FX)

Esto envía la señal de entrada de audio externa al bus de control de FX (dos canales estéreo (FX Ctrl1, 2)).

REC Bus

Esto envía la señal de entrada de audio externa a los buses REC (cuatro canales monoaurales: 1, 2, 3, 4).

Los buses REC están dedicados a buses de grabación internos que pueden utilizarse para la grabación o maestreo de pistas de audio.

La grabación será posible si elige un bus REC como el “bus fuente”. Por ejemplo, puede utilizar los buses REC si desea grabar solamente una fuente de entrada de audio que esté reproduciéndose junto con la canción que esté saliendo desde el bus L/R (es decir, grabar la fuente de entrada, pero no la reproducción de la canción). También puede mezclar varias entradas de audio en los buses REC, o mezclar la señal directa de entradas de audio en buses REC junto con el sonido de post-IFX y grabar el resultado.

Off: La señal no saldrá a los buses REC. Normalmente dejará esto en Off.

1, 2, 3, 4: La señal de entrada de audio externa se enviará al bus REC especificado. El ajuste **Pan** se ignorará, y la señal se enviará en monoaural.

1/2, 3/4: La señal de entrada de audio externa saldrá a los buses REC en estéreo. De acuerdo con el ajuste **Pan**, se enviará en estéreo a los buses 1 y 2, o 3 y 4.

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

Estos especifican el nivel con el que se enviará la señal de entrada de audio externa a los efectos maestros.

Send1 (to MFX1) envía la señal al efecto maestro 1.

Send2 (to MFX2) envía la señal al efecto maestro 2.

Si **Bus Select (IFX/Indiv.)** está establecido a IFX1–12, los niveles de envío a los efectos maestros se especificarán mediante los ajustes **Send1** y **Send2** que siguen a IFX1–12.

PLAY/MUTE

Estos indican si cada señal de entrada de audio externa está en condición de reproducción o silenciamiento.

Utilice los botones MIX PLAY/MUTE 1–6 para cambiar el estado.

SOLO On/Off

Esto indica el estado de SOLO de cada señal de entrada de audio externa. Utilice los botones MIX SELECT 1–6 para cambiar el estado de Solo.

El sonido solamente saldrá a través de los canales cuyo SOLO esté en On. Los demás canales estarán silenciados. La operación Solo incluye tanto pistas MIDI como pistas de audio.

Pan

Esto indica la panorámica de cada señal de entrada de audio externa. Si está introduciendo una fuente de audio estéreo, normalmente panoramizará las entradas a L000 y R127 respectivamente.

Level

Esto controla el nivel de la señal de audio externa. El valor predeterminado es 127.

Nota: las señales de audio analógicas procedentes de AUDIO INPUTS 1 & 2 se convierten en digitales mediante un convertidor A/D. El medidor de la izquierda del regulador **Level** muestra el nivel de la señal inmediatamente después de la conversión, y *antes* del control **Level**. **Level** establece el volumen de la señal inmediatamente *después* del medidor.

Si el sonido se distorsiona aunque el ajuste de **Level** sea muy bajo, consulte “Consejos para eliminar la distorsión cuando se utilicen las entradas analógicas” en la página 104.

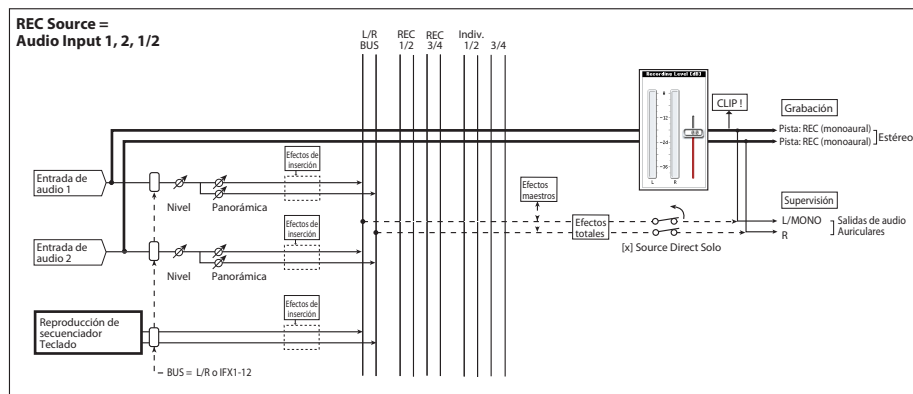
Forma de evitar ruidos extraños

 Si los cables están conectados a cualquiera de las entradas de audio (analógica, S/P DIF, o USB), cualquier ruido producido por los cables entrará en la estructura de del mezclador del KRONOS. Esto puede incluir el siseo, zumbidos, y otros ruidos de audio.

Para evitar ruido de entradas de audio no utilizadas:

- Establezca **Level** de la entrada a 0
- Establezca todas las asignaciones de buses a Off, incluyendo **Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)**, **REC Bus**, y **FX Control Bus**

Si no hay cables de audio conectados a las entradas de audio analógicas, las señales de entrada se ven forzadas a cero, lo que impide cualquier ruido adicional.



Audio Track Mixer (Mezclador de pistas de audio)

Puede especificar la fuente de audio desde la que desee grabar, y cambiar el estado de Play/Mute, estado de SOLO, panorámica, y volumen para reproducción.



REC Source

Esto selecciona la fuente que se grabará en la pista. Se grabará la señal de la línea bus que especifique aquí. Arriba se ofrece un diagrama de buses para grabación de entradas de audio.

Si establece el campo **Track Select** a Audio Track, podrá supervisar **REC Source** de tal pista.

Las opciones diferirán ligeramente dependiendo de si se ha habilitado o no **Stereo Pair**.

Audio Input 1, 2, 1/2, USB 1, 2, 1/2, o S/P DIF L, R, L/R: Elija estas para grabar directamente la entrada de audio de las entradas analógica, S/P-DIF, o USB. Las entradas se grabarán directamente sin pasar por el bus L/R, buses REC, o buses individuales. Ninguno de los ajustes de Audio Input afectará la señal grabada; esto incluye **Bus (IFX/Indiv)**, **Pan**, **Level**, **Solo**, y **Play/Mute**. Consulte el diagrama “REC Source = Audio Input 1, 2, 1/2”.

Si **Stereo Pair** está activado y selecciona Audio Input 1/2, AUDIO INPUT 1 se introducirá en la pista de número impar, y AUDIO INPUT 2 se introducirá en la pista de número par.

De forma similar, USB 1/2, y S/P DIF L/R se introducirán en pistas de número impar y de número par respectivamente.

L, R, L/R: Se grabará el bus L/R después de pasar a través de TFX 1 y 2. Elija esto si desea grabar una señal de audio externa que esté enviándose al bus L/R, o el sonido que esté produciendo el KRONOS (y enviando al bus R/L) en respuesta a la reproducción del secuenciador, toque del teclado, o entrada MIDI.

Si **Stereo Pair** está activado, L se enviará a pistas de número impar, y R se enviará a pistas de número par.

REC 1, 2, 1/2, REC 3, 4, 3/4: Se grabarán los buses REC 1/2 o REC 3/4. Elija esto si desea grabar solamente la entrada de audio mientras escuche la reproducción del secuenciador y el toque del teclado desde las salidas L/R. También puede mezclar varias entradas de audio en los buses REC, o utilizar los buses REC para mezclar el sonido directo de las entradas de audio con el sonido procesado por efectos de inserción, y grabar el resultado.

Si **Stereo Pair** está activado, el bus REC 1 (3) se enviará a pistas de número impar, y el bus REC 2 (4) se enviará a pistas de número par.

Indiv.1...4, Indiv.1/2 y 3/4: Esto le permite grabar la señal en las salidas individuales directamente, sin necesidad de un cable externo. Al igual que con la utilización de los buses REC, puede esto si desea supervisar la salida L/R durante la grabación de una señal diferente.

Si **Stereo Pair** está activado y ha seleccionado Indiv.1/2, el bus Indiv. 1 se enviará a las pistas de número impar, y bus Indiv. 2 se enviará a las pistas de número par.

Play/Rec/Mute

Utilice esto para silenciar una pista de audio, o para seleccionar las pistas de grabación para la grabación multipista. Durante la reproducción, o para la grabación de una sola pista (grabación normal), solamente es posible seleccionar Play o Mute para pistas (pistas de reproducción) que no sean la pista de grabación. Para la grabación multipista, las pistas pueden establecerse a Play, Mute, o Rec. Los ajustes se alternarán cada vez que pulse el botón Play/Rec/Mute.

Solo On/Off

Esto activa/desactiva la función Solo.

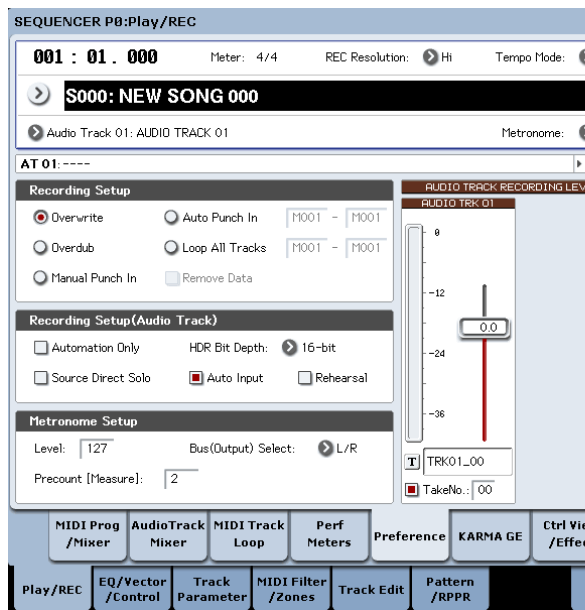
Pan

Esto especifica la panorámica de la pista de audio.

Volume

Establece el volumen de las pistas de audio 1–16.

Procedimiento de grabación



Recording Setup

Estos parámetros especifican cómo se grabarán las pistas de audio.

Para los detalles sobre cada método de grabación, consulte los ejemplos de pistas MIDI. (Consulte “Configuración de grabación” en la página 88.)

Sin embargo, esto difiere de grabación de pistas MIDI de la forma siguiente.

Overwrite

Cuando grabe por primera vez, normalmente seleccionará este método.

Para iniciar la grabación, pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE y después el botón SEQUENCER START/STOP. Para detener la grabación, pulse una vez más el botón SEQUENCER START/STOP.

Eventos de audio de pistas de audio: Solamente se sobrescribirán los compases que haya grabado; los datos de los compases siguientes permanecerán invariables.

Eventos de automatización de pistas de audio: Se borrarán todos los datos siguientes al compás en que comience a grabar.

Overdub

Seleccione este método cuando desee agregar datos de eventos de automatización de pistas de audio a una pista previamente grabada.

Para iniciar la grabación, pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE y después el botón SEQUENCER START/STOP. Para detener la grabación, pulse una vez más el botón SEQUENCER START/STOP.

Eventos de audio de pistas de audio: Al igual que con Overwrite, solamente se sobrescribirán los compases que haya grabado; los datos de los compases siguientes permanecerán invariables.

Eventos de automatización de pistas de audio: Los datos previamente grabados se mantendrán, y se añadirán los nuevos datos grabados a la pista.

Manual Punch In

Seleccione este método cuando desee utilizar el botón SEQUENCER REC/WRITE o un conmutador de pie para volver a grabar partes seleccionadas de una pista previamente grabada.

Auto Punch In

Seleccione este método cuando desee para volver a grabar automáticamente partes seleccionadas de una pista previamente grabada.

Tanto para Manual Punch In como para Auto Punch In, la grabación se producirá de la forma siguiente.

Eventos de audio de pistas de audio, eventos de automatización de pistas de audio: Solamente se sobrescribirán los compases que haya grabado; los datos de los compases siguientes permanecerán invariables.

Loop All Tracks

Elija este método si desea grabar repetidamente eventos de automatización de pistas sobre una región especificada de compases, añadiendo datos en cada pase. Solamente pueden grabarse eventos de automatización. Puede utilizar “Remove Data” para eliminar eventos de automatización de pistas de audio.

No pueden grabarse eventos de audio. Esto significa que si establece “Track Select” a Audio Track, y desactiva “Automation Only”, no será capaz de iniciar la grabación.

Recording Setup (Audio Track)

HDR Bit Depth

Puede elegir grabar datos de 24 bits o 16 bits. 24 bits ofrece mayor fidelidad, pero utiliza más espacio en el disco.

Automation Only

Normalmente grabará con esto sin marcar. Se grabarán tanto eventos de automatización como eventos de audio.

Si marca esto, solamente se grabarán eventos de automatización de pista de audio. Utilice este ajuste si desea grabar automatización después de la grabación.

Auto Input

Este parámetro controla la supervisión durante la grabación. Cambia automáticamente todas las pistas habilitadas para grabación entre supervisión de la entrada de grabación y la reproducción de la pista, de acuerdo a si la grabación está activa o no.

Esto le permite escuchar audio que ya haya grabado cuando realice el pinchado de entrada, y también significa que usted no tiene que inhabilitar habilitaciones de grabación de pista de a fin de escuchar la reproducción.

Esto solamente se aplica a pistas habilitadas para grabación. Si Multi REC está desactivado, esta será la pista REC Track (seleccionada en el menú **Track Select**). Si **Multi REC** está activado, esto significa todas las pistas cuyo botón **Play/Rec/Mute** esté establecido a Rec.

Normalmente, Auto Input deberá habilitarse (marcado). Cuando esté habilitado, las pistas habilitadas para grabación se supervisarán de la forma siguiente:

- Cuando se detenga, se supervisaré la señal de entrada.
- Cuando se reproduzca pero no se grabe, se supervisaré la reproducción de la pista.
- Cuando se grabe, se supervisaré la señal de entrada.

Para las pistas de audio que no estén habilitadas para grabación, estará supervisando siempre la reproducción de la pista.

Supervisión de pistas de audio

(Entrada: REC Source, Track: reproducción de pista)

	Auto Input	Durante Stop	Durante Play	Durante Rec	Durante Punch Rec		
					...Entrada	Entrada...Salida	Salida...
Pistas de grabación	On	Entrada	Pista	Entrada	Pista	Entrada	Pista*
	Off	Entrada					
Otras pistas	On	Reproducción de pista					
	Off						

Source Direct Solo

Si esto está sin marcar, la(s) señal(es) de L/R (post-TFX) y línea bus especificada(s) **REC Source** se enviará(n) a las tomas L/R y a la toma para auriculares de acuerdo con lo especificado por los ajustes **Bus Select (IFX/Indiv.)** de Audio Input y **Bus Sel.** de post-IFX. Este es el estado normal.

Normalmente dejará esto sin marcar, y lo marcará si solamente desea supervisar el sonido que se esté grabando. Solamente la señal de la línea bus especificada mediante **REC Source** saldrá a las tomas L/R y la toma para auriculares. Cuando utilice Multi REC, oirá el sonido procedente de los buses **REC Source** cuyo ajuste **Play/Rec/Mute** esté establecido a REC.

Nota: Si **REC Source** es L/R, este ajuste se ignorará; la señal de L/R (post-TFX) saldrá desde las tomas L/R y la toma para auriculares.

Rehearsal

Marque esto si desea ensayar antes de efectuar la grabación real en una pista de audio (la grabación no ocurrirá en realidad).

Nivel de grabación de pistas de audio

Esto indica el nivel de entrada a la pista de audio seleccionada para **Track Select** (cuando se utilice la grabación de una sola pista), o el nivel de entrada a las pistas de audio cuyo ajuste **Play/Rec/Mute** sea REC (cuando se utilice la grabación multipista: un máximo de 4 pistas).

Recording Level 1, 2, 3, 4

Level Meter 1, 2, 3, 4

Esto ajusta el nivel de señal de la etapa final de cada **REC Source** que esté grabándose en las pistas de audio.

La parte superior del medidor de nivel/deslizador muestra el número de pista de audio correspondiente.

Si está utilizando la grabación de una sola pista, se aplicarán tanto **Recording Level 1** como **Level Meter 1**.

Si está utilizando la grabación multipista, los ajustes para las pistas cuyo ajuste **Play/Rec/Mute** sea REC serán válidos.

Cuando utilice la grabación de una sola pista, el medidor de nivel mostrará el nivel de grabación establece "Track Select" a Audio Track. Cuando utilice la grabación multipista, pulse el botón **SEQUENCER REC/WRITE** para entrar en el modo de espera de grabación, y el medidor de nivel mostrará el nivel de grabación.

Nota: Los ajustes hasta este punto son los mismos que si ejecutara el comando de menú de página **Auto HDR/Sampling Setup** con el ajuste HDR (Audio Track Recording), para realizar automáticamente la configuración. **Audio Input**, **REC Source**, **Track Select**, y **Overwrite** se establecen automáticamente.

Establecimiento de niveles

Para obtener los mejores resultados, establezca los niveles como se describe a continuación:

1. Si **Multi REC** está desactivado, establezca **Track Select** a una pista de audio.

o

Si **Multi REC** está activado, habilite la grabación de las pistas deseadas, y después pulse el botón **SEQUENCER REC/WRITE**.

El (los) **medidor(es) de nivel** mostrarán ahora el (los) nivel(es) de grabación.

2. Inicialmente, ajuste el (los) nivel(es) de grabación a 0,0 dB.
3. Ajuste el (los) nivel(es) de la(s) señal(es) de entrada lo más alto posible sin que se activen los mensajes **CLIP!** o **ADC OVERLOAD!**

Si está utilizando **AUDIO INPUTS 1 y/o 2**, ajuste el volumen utilizando los conmutadores **MIC/LINE** y los mandos **LEVEL** del panel posterior.

Si está utilizando las entradas **USB** o **S/P DIF**, ajuste el nivel de salida de su fuente de audio externa.

Si está muestreando audio externo a través de efectos internos, es posible que tenga que ajustar los parámetros de nivel de entrada/salida de efectos individuales.

Si está utilizando sonidos internos, ajuste los niveles utilizando la superficie de control, el recorte de entrada/salida de efectos, etc.

4. Si el nivel no es todavía suficientemente alto, aumente el nivel de grabación utilizando el deslizador de la pantalla.

Una vez más, el objetivo es conseguir que el nivel sea lo más alto posible sin que se activen los mensajes **CLIP!** o **ADC OVERLOAD!**.

Consejos para eliminar la distorsión cuando se utilicen las entradas analógicas

Si el sonido de las entradas analógicas se distorsiona, pero el mensaje **CLIP!** no aparece, es posible que la distorsión se

haya producido en la etapa de entrada analógica, o que la distorsión se deba a los ajustes de los efectos internos.

Si aparece el mensaje “ADC OVERLOAD!” sobre los medidores **Recording Level**, la distorsión se deberá a niveles excesivos en la entrada. En este caso, reduzca el nivel de salida de la fuente de audio externa, o ajuste el conmutador de selección de ganancia de MIC/LINE de forma que no aparezca este mensaje.

Si hay distorsión, pero el mensaje “ADC OVERLOAD!” no aparece, es posible que la distorsión la estén causando los ajustes de los efectos internos. Para resolver este problema, disminuir el **nivel** de entrada, o reajuste los efectos (como cambiando los parámetros de recorte de entrada de efectos individuales).

Ejemplos de grabación de pistas de audio

Grabación de una entrada externa en la pista de audio 1

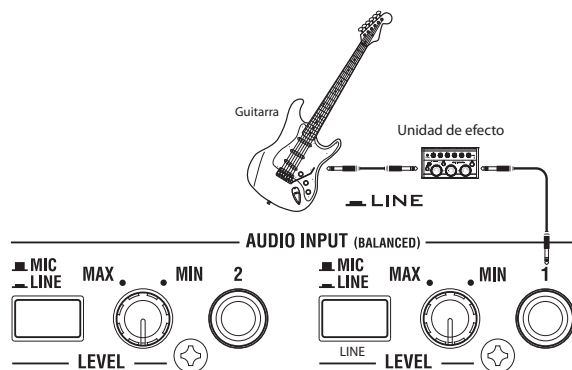
En este ejemplo, vamos a explicar cómo puede grabarse una guitarra conectada a la toma AUDIO INPUT 1 en la pista de audio 1.

-  La grabación y reproducción en una pista de audio pueden producirse hasta el final de la pista maestra. No se puede grabar durante más de 80 minutos.

Conecte su guitarra

1. Conecte su guitarra a la toma AUDIO INPUT 1 del panel posterior.

Pulse el conmutador AUDIO INPUT MIC/LINE hacia adentro para seleccionar la posición LINE, y ajuste el mando LEVEL a aproximadamente el centro.



-  Si conecta una guitarra con pastillas pasivas (es decir, una guitarra que no contiene un preamplificador), no será capaz de muestrearla en el nivel correcto debido a la desigualdad de impedancia. Tales guitarras deberán enrutarse a través de un preamplificador o una unidad de efectos, y después conectarse al KRONOS.

Configure

2. En la página P0: Play/REC– Audio Input Sampling, establezca los parámetros de entrada de audio como se describe a continuación.

Use Global setting Off

– INPUT 1 –

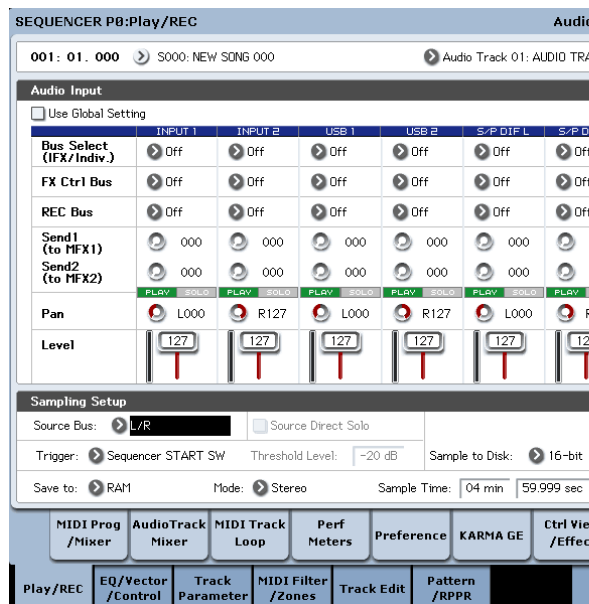
Bus Select (IFX/Indiv.): Off

Pan: L000

Level: 127

REC Bus: Off

Nota: El medidor de la izquierda del regulador **Level** muestra el nivel de la señal inmediatamente después de la conversión A/D, y *antes* del control **Level**. El cambio de **Level** no afectará al medidor.



En la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer, utilice **REC Source** para seleccionar Audio Input 1 (In 1), para que la señal procedente de AUDIO INPUT 1 se grabe directamente en la pista de audio 1.

REC Source de Audio Track 1: Audio Input 1 (In 1)

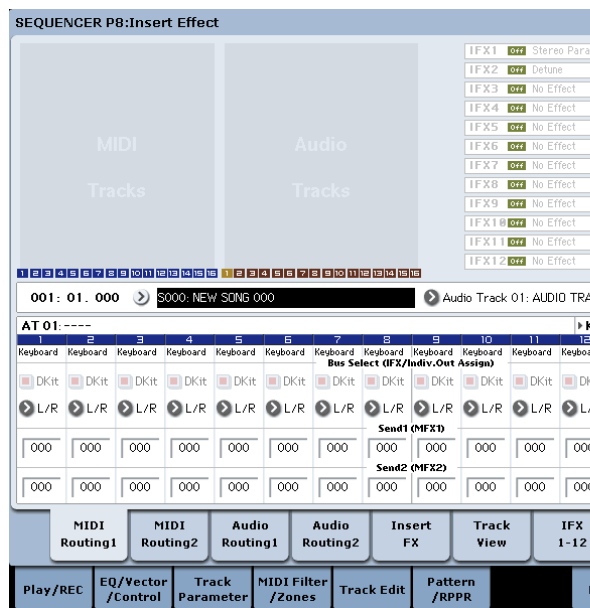


Vaya a la página P8: Insert Effect– Audio Routing1.

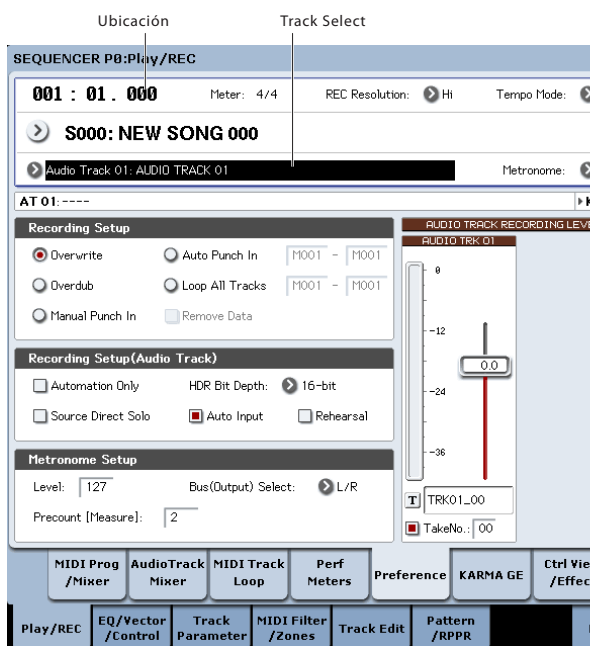
Establezca la salida para Audio Track 1 de la forma siguiente:

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign): L/R

Send1 (MFX1) y Send2 (MFX2): 000



3. En la página P0: Play/REC– Preferences, establezca “Track Select” a Audio Track 01.



Aparecerá AUDIO TRK 01 (Level Meter 1, Recording Level 1, Name 1, Take, Take No.).

Utilice el campo **Name 1** para especificar un nombre para la región y el archivo WAVE que se crearán.

Si tiene intención de grabar varias tomas en la misma pista, marque la casilla de opción **Take**.

4. Especifique el método de grabación en Recording Setup y Recording Setup (Audio Track).

Overwrite: seleccionado

Automation Only: sin marcar

Source Direct Solo: sin marcar

Auto Input: marcado

Rehearsal: sin marcar

Nota: Si desea grabar desde el principio de la canción o del compás especificado mediante **Location**, deberá seleccionar **Overwrite**.

Nota: Si **Take** está sin marcar, podrá introducir hasta 24 caracteres como nombre de archivo. Si está marcado, podrá introducir hasta 22 caracteres.

Nota: Si desea que el metrónomo suene durante la grabación, utilice **Metronome Setup** para realizar los ajustes del metrónomo.

Establezca el nivel de grabación

5. Toque su guitarra al volumen que desee grabar.

Si aparece la indicación “ADC OVERLOAD !” (sobrecarga de entrada del convertidor A/D), gire el mando **LEVEL** del panel posterior hacia MIN para ajustar apropiadamente el nivel.

Para obtener el mejor sonido, ajuste el nivel lo más alto posible sin permitir que aparezca la indicación “ADC OVERLOAD !”.

6. El medidor de nivel mostrará el volumen de la señal de la guitarra que se grabará.

Si aparece la indicación “CLIP !”, utilice el controlador **VALUE**, etc., para bajar el deslizador **Recording Level** (ubicado en la parte derecha de la pantalla) desde +0.0 hasta un nivel apropiado.

Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP** para reproducir la canción, y compruebe el equilibrio de volumen. Si desea supervisar solamente el sonido de la guitarra durante la reproducción, marque “Source Direct Solo”.

Grabe

7. En la página P0: Play/REC– Preferences, utilice “Location” para especificar la ubicación en la que se iniciará la grabación.

Si desea grabar desde el principio de la canción, establezca esto a 001:01.000.

8. Pulse el botón **SEQUENCER REC/WRITE**.

El KRONOS entrará en el modo de dispuesto para grabar. Si ha realizado ajustes de metrónomo, el metrónomo emitirá el sonido de cómputo.

9. Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP**.

La grabación se iniciará desde la ubicación que haya especificado en “Location”.

Si ha especificado un cómputo previo (“Precount [Measure]”) de metrónomo, la grabación se iniciará después del cómputo previo. Si ya se había grabado una interpretación en una pista MIDI, tal pista MIDI también se reproducirá.

10. Para detener la grabación, pulse el botón **SEQUENCER START/STOP**.

Escuche el resultado grabado

11. Vaya a la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer.

En “Audio Track 1”, establezca la panorámica y volumen, etc., para la pista de audio 1.

Play/Rec/Mute: Play

Solo On/Off: Off

Pan: C064

Volume: 100

12. Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP** para reproducir la canción.

Nota: Puede utilizar funciones tales como la de comparación cuando grabe eventos de audio, de la misma forma que puede cuando graba pistas MIDI.

Nota: Si desea aplicar un efecto de inserción en una pista de audio, establezca **Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)** a IFX1–IFX12.

Después seleccione L/R como ajuste de **Bus Select** (página P8: Insert Effect– Insert FX) que siga al efecto de inserción que haya utilizado.

Nota: Si desea aplicar efectos maestros a una pista de audio, utilice **Send1 (MFX1)** y **Send2 (MFX2)** para establecer los niveles de envío al efecto maestro. Si está utilizando un efecto de inserción, establezca los ajustes de **Send1** y **Send2** que sigan a tal efecto de inserción.

Grabación de una fuente de entrada externa en la pista de audio 2 mientras escuche la pista de audio 1 previamente grabada

En este ejemplo, vamos a grabar otra interpretación de guitarra en la pista de audio 2, mientras supervisamos la interpretación previamente grabada en la pista de audio 1 como se ha descrito en “Grabación de una entrada externa en la pista de audio 1”.

1. En la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer, establezca REC Source de Audio Input 2 a Audio Input 1 (In 1).
AUDIO TRACK 2 REC Source: Audio Input 1 (In 1)
2. Establezca Track Select a Audio Track 02.
3. Grabe como se ha descrito en el paso 8 y siguientes de la sección anterior.

Aplicación de un efecto de inserción mientras se graba

En este ejemplo, vamos a aplicar un efecto de inserción a la guitarra que está conectado a AUDIO INPUT 1, y grabar el sonido procesado con el efecto en la pista de audio 1.

Conecte su guitarra

1. Conecte su guitarra.

Para las instrucciones detalladas, consulte “Grabación de una entrada externa en la pista de audio 1” en la página 105.

Configure

2. En la página P0: Play/REC– Audio Input/Sampling, establezca los parámetros de “Audio Input” como se muestra a continuación de forma que la señal procedente de la toma AUDIO INPUT 1 se envíe a IFX1.

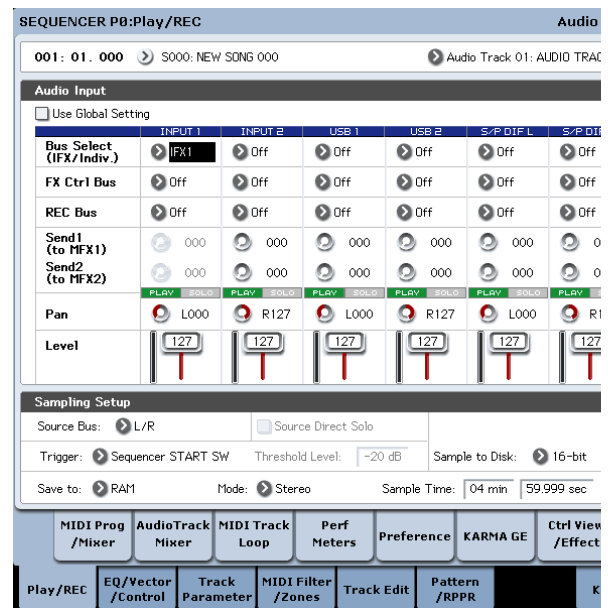
Use Global Setting: Off

Bus Select (IFX/Indiv.): IFX1

INPUT1 Level: 127

INPUT1 Pan: L000

INPUT1 REC Bus: Off



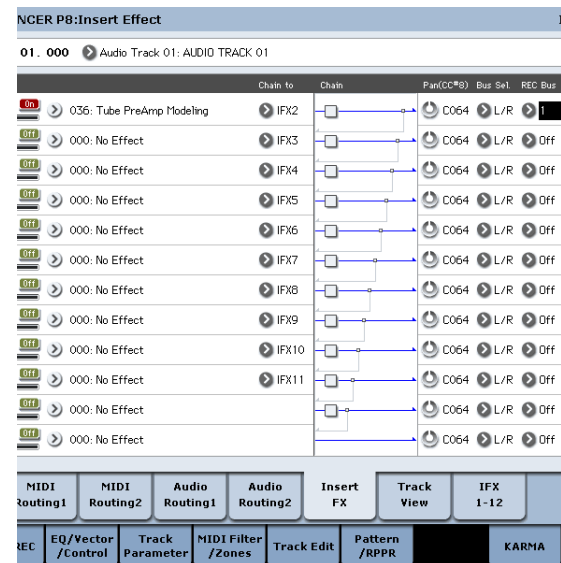
3. En la página P8: Insert Effect– Insert FX, seleccione el efecto deseado y enrútelo a REC bus 1.

IFX1 On/Off: On

IFX1: el efecto deseado

Bus Sel.: Off

REC Bus: 1



4. En la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer, establezca REC Source a REC1 para que la señal de REC bus se graba en la pista de audio 1.
REC Source de Audio Track 1: REC1



5. En la página P0: Play/REC– Preferences, establezca “Track Select” a Audio Track 01.

Los pasos restantes son los mismos que en el paso 3 y siguientes de la sección anterior “Grabación de una fuente de audio externa en la pista de audio 1”. Consulte tal sección para los detalles.

Grabación con pinchado de entrada de una fuente de entrada externa en una pista de audio

En este ejemplo, vamos a mostrar cómo grabar con pinchado de entrada una parte de la pista que ha grabado en “Grabación de una entrada externa en la pista de audio 1”.

No cambie los ajustes de “Audio Input” de la página P0: Play/REC– Audio Input/ Sampling, los ajustes de “Recording Setup (Audio Track)” de la página P0: Play/REC– Preference, ni los ajustes de **REC Source** de la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer. Usaremos estos ajustes como están.

Configure

1. En la página P0: Play/REC– Preferences, asegúrese de que haya seleccionado Audio Track 01 para el parámetro “Track Select”.
2. Utilice Recording Setup para especificar cómo se iniciará la grabación.

En este ejemplo, seleccione grabación con pinchado de entrada.

Auto Punch In: on

M*–M***:** Especifique la gama de compases para la que desee grabar.

AUDIO TRK 01 Name, Take, Take No.: Especifique la región y el nombre de archivo WAVE que desee para grabar.

Nota: Si se establece **Recording Setup** a Auto Punch In y establece “M***–M***” a la gama deseada de compases, la reproducción se realizará hasta tal gama de compases, y después solamente se grabará la gama de compases especificada.

Si establece **Recording Setup** a Manual Punch In, se grabarán los compases que especifique pulsando el botón SEQUENCER REC/WRITE o pisando el conmutador de pie. En este caso, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir la canción. Cuando alcance el compás en la que desee iniciar la grabación, pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE o pise el conmutador de pie para iniciar la grabación. Cuando alcance el compás en la que desee detener la grabación, una vez más pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE o pise el conmutador de pie; la grabación finalizará.

Ensayo

Si lo desea, puede simular la acción de grabación sin grabar realmente. Esto funcionará como si estuviera grabando, pero no se creará ningún evento de audio, región, ni archivo WAVE.

3. En “Recording Setup (Audio Track)”, marque la opción “Rehearsal”.
4. Utilice “Location” para especificar la ubicación en la que desee iniciar la grabación. Establezca esto varios compases antes de la región que haya especificado para “M***–M***”.
5. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.
Entrará en el modo de preparado para grabar.
Una vez que pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, no podrá cambiar la selección de pistas de audio en “Track Select”.
6. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.
La reproducción se iniciará desde el compás especificado mediante “Location”, y la grabación simulada se producirá solamente en la gama de compases especificada mediante “M***–M***”. Después se reanudará la reproducción, y continuará hasta el final de la canción.
Nota: Si el parámetro “Auto Input” de “Recording Setup (Audio Track)” es Off, siempre podrá escuchar la fuente REC Source.
7. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la grabación.
8. En “Recording Setup (Audio Track)”, desmarque la opción “Rehearsal”.

Grabe

9. Utilice “Location” para especificar la ubicación en la que desee iniciar la grabación. Establezca esto varios compases antes de la región que haya especificado para “M***–M***”.
10. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.
Entrará en el modo de preparado para grabar.
Una vez que pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE, no podrá cambiar la selección de pistas de audio en “Track Select”.
11. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La reproducción se iniciará desde el compás especificado mediante “Location”, y la grabación se producirá solamente en la gama de compases especificada mediante “M***–M***”. Después se reanudará la reproducción, y continuará hasta el final de la canción.

Nota: Si el parámetro “Auto Input” de “Recording Setup (Audio Track)” es Off, siempre podrá escuchar la fuente REC Source.

12. Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP** para detener la grabación.

Escuche el resultado grabado

13. Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP** para reproducir la canción.

Realice los ajustes de salida de la pista de audio como se ha descrito en “Escuche el resultado grabado” en la página 106.

14. Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP** para detener la reproducción.

Compare el resultado grabado

- Pulse el botón **COMPARE** (El LED del botón **COMPARE** se iluminará), y reproduzca.

Se reproducirá la pista de audio anterior a la grabación con pinchado de entrada.

- Pulse una vez más el botón **COMPARE** (El LED del botón **COMPARE** se apagará), y reproduzca.

Se reproducirá la pista de audio siguiente a la grabación con pinchado de entrada.

Otras variaciones de grabación de pistas de audio

Rebote de pistas de audio

Rebote le permite combinar dos o más pistas en una sola pista monoaural, o un par estéreo.

En este ejemplo, vamos a mostrar cómo las pistas de audio 1 y 2 pueden rebotarse a la pista de audio de 3.

Antes de continuar, tendrá que grabar en las pistas de audio 1 y 2. Para grabar en la pista de audio 2, realice los ajustes como se ha descrito en “Recording Setup” en la página 103, pero en la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer, establezca **REC Source** de Audio Track 2 a REC 1, y en la página P0: Play/REC– Preferences, establezca “Track Select” a Audio Track 02.

Configure

1. En la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer, establezca ambas pistas de audio 1 y 2 como se muestra a continuación:

Play/Rec/Mute: Play

Solo On/Off: On

Pan: L000

Volume: 127

Nota: Al activar **Solo** para AUDIO 1 y AUDIO 2, está especificando que solamente se escucharán y grabarán estas pistas de audio.

2. En la página P8: Insert Effect– Audio Routing 1, establezca ambas pistas de audio 1 y 2 como se muestra a continuación:

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign): L/R

Send 1 (MFX1) y Send 2 (MFX2): 000

Nota: Si desea aplicar efectos de inserción en las pistas de audio, establezca **Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)** a su elección de IFX1–IFX12. Después elija L/R para el ajuste de **Bus Sel.** (página P8: Insert Effect– Insert FX) que siga al efecto de inserción que esté utilizando.

Nota: Si desea aplicar efectos maestros a una pista de audio, utilice “Send1 (MFX1)” y “Send2 (MFX2)” para ajustar los niveles de envío a los efectos maestros. Si está utilizando un efecto de inserción en la pista de audio, ajuste **Send1** y **Send2** que sigan al efecto de inserción que esté utilizando.

3. Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP** para reproducir la canción, y ajuste el equilibrio de los niveles de salida de las pistas de audio 1 y 2.

El nivel de salida de cada pista de audio se ajusta en la página P0: Play/REC Audio Track Mixer mediante el

ajuste de **Volume** de la pista de audio 1 y la pista de audio 2.

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, detenga la reproducción.

4. En la página P0: Play/REC– Preferences, utilice “Track Select” para seleccionar Audio Track 03.
5. En Recording Setup, Recording Setup (Audio Track), especifique el método de grabación deseado.

– Recording Setup –

Overwrite: on

– Recording Setup (Audio Track) –

Automation Only: sin marcar

Source Direct Solo: sin marcar

Auto Input: marcado

Rehearsal: sin marcar

– Audio TRK 03 –

Name, Take, Take No.: Especifique la región y el nombre de archivo WAVE que desee para grabar.

Nota: Los ajustes hasta este punto son los mismos que si utilizara el comando de menú de página **Auto**

HDR/Sampling Setup para ejecutar Bounce Audio Track con los ajustes siguientes.

Mode: Mono

From: Audio Track 01: marcado

Audio Track 02: marcado

To: Audio Track 03

6. En la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer, establezca **REC Source** de forma que L se grabe en la pista de audio 3.

REC Source de Audio Track 3: L



Cuando grabe con rebote pistas de audio, desactive el metrónomo (Metronome Setup “Sound”: Off).

Grabe

7. Establezca “Location” al comienzo de la canción (001: 01.000).

8. Pulse el botón **SEQUENCER REC/WRITE**.

Estará en el modo de dispuesto para grabar.

9. Pulse el botón **SEQUENCER START/STOP**.

La reproducción se iniciará, y también se iniciará simultáneamente la grabación con rebote.

Cuando haya finalizado la reproducción de las pistas de audio, finalizará también la grabación. La reproducción de la canción también finalizará automáticamente.

Escuche el resultado grabado

10. En la página P0: Play/REC– Audio TRACK Mixer, silencie la reproducción de ambas pistas de audio 1 y 2.

Play/Rec/Mute: Mute

Solo On/Off: Off

11. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir la canción.

Realice los ajustes para la pista de audio 3 como se ha descrito en “Escuche el resultado grabado” en la página 106.

12. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la reproducción.

Si desea crear un archivo WAVE en el disco desde una canción que incluya pistas de audio, consulte “Remuestreo de una canción para crear un archivo WAVE” en la página 164.

Grabación de eventos de automatización para panorámica, ecualización, y volumen, etc., en una pista de audio

Todos los parámetros de pistas de audio (Pan, Volume, Send1/2, y EQ) pueden grabarse en tiempo real. En este ejemplo, vamos a grabar los cambios de Pan y Volume en la pista de audio 3.

Vaya a la página P0: Play/REC– Audio Track Mixer, y utilice “Track Select” para seleccionar Audio Track 03 como la pista que desea grabar. Puede utilizar el controlador VALUE para operar un parámetro deseado, pero la utilización de la superficie de control le permite mezclar simultáneamente hasta ocho pistas.

Configure

1. Vaya a la página P0: Play/REC– Preferences.
2. En Recording Setup, Recording Setup (Audio Track), elija el método de grabación deseado.

En este ejemplo, vamos a elegir la grabación con superposición para que podamos grabar pases repetidos, añadiendo más datos de automatización en cada pase.

– Recording Setup –

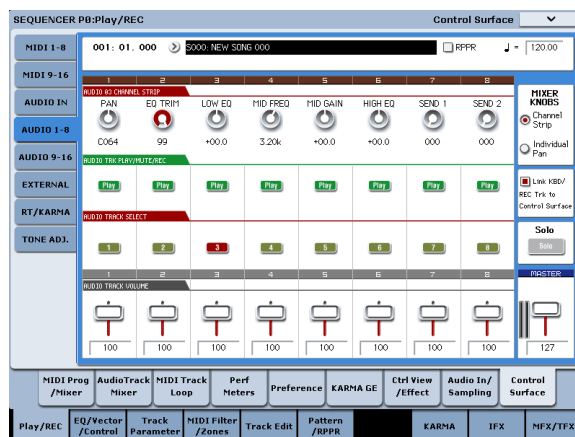
Overdub: on

– Recording Setup (Audio Track) –

Automation Only: marcado

-  Si graba sin marcar “Automation Only”, también se grabarán eventos de audio. Tenga en cuenta que esto borrará y sobrescribirá los eventos de audio que ya existan.

3. Vaya a la página P0: Play/REC– Control Surface.



4. Pulse el botón CONTROL ASSIGN AUDIO varias veces para que se encienda el LED 1–8 situado a la derecha del botón.

5. En el centro del borde derecho de la pantalla LCD, marque “Link KBD REC Trk to Ctrl Surface”.

Si marca esto y pulsa el botón MIX SELECT 3, cada mando controlará la pista de audio 3, y al mismo tiempo “Track Select” cambiará a Audio Track 03.

Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir, y accione los mandos y deslizadores, etc., para ensayar su mezcla.

Si MIXER KNOB está establecido a CHANNEL STRIP, el mando 1 controlará la panorámica, los mandos 2–6 controlarán la ecualización, y los mandos 7 y 8 controlarán los niveles de envío. Utilice el deslizador 3 para ajustar el volumen de la pista de audio 3.

Cuando finalice el ensayo, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener.

Pulse el botón LOCATE.

Grabe

6. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

El metrónomo comenzará a sonar, y estará en el estado de preparado para grabación.

7. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

Después de un cómputo de dos compases, se iniciará la grabación. Utilice los deslizadores, etc., para controlar el volumen.

Nota: Cuando grabe eventos de automatización, puede utilizar cuantificación, el ajuste de resolución, y la función de comparación en la misma forma que para una pista MIDI.

8. Cuando finalice la grabación, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la grabación.

9. Escuche el resultado grabado.

Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir.

Si desea grabar de nuevo, utilice la función de comparación (pulse el botón COMPARE) para volver a grabar.

10. Si desea seguir añadiendo eventos de automatización, repita el procedimiento de grabación desde el paso 6.

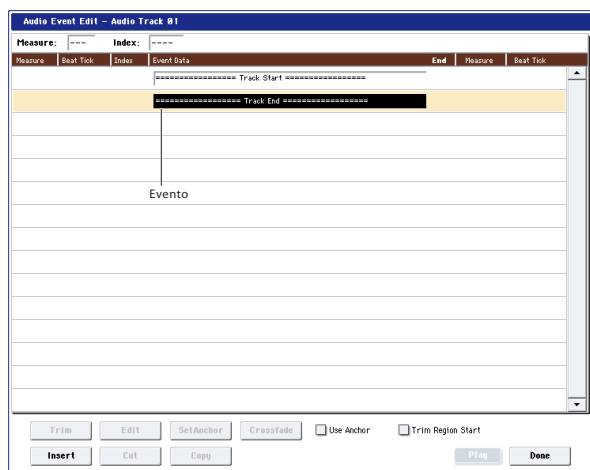
Colocación de un archivo WAVE en una pista de audio

Puede reproducir un archivo WAVE importándolo en una región de una pista de audio.

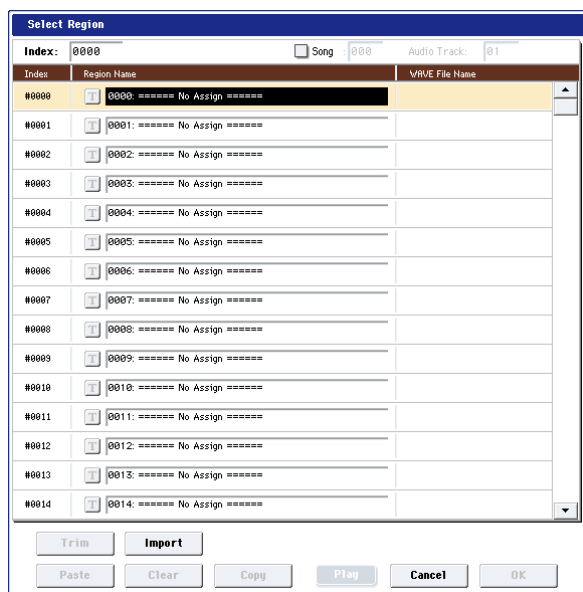
Importante: Solamente puede importar directamente archivos WAVE desde el disco interno. Para utilizar archivos de CDs o dispositivos USB externos, primero deberá copiarlos en el disco interno, y después importar el archivo copiado en la canción.

Nota: Para que puedan importarse, los archivos WAVE deberán tener una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz o 48 kHz, y menos de 80 minutos de duración.

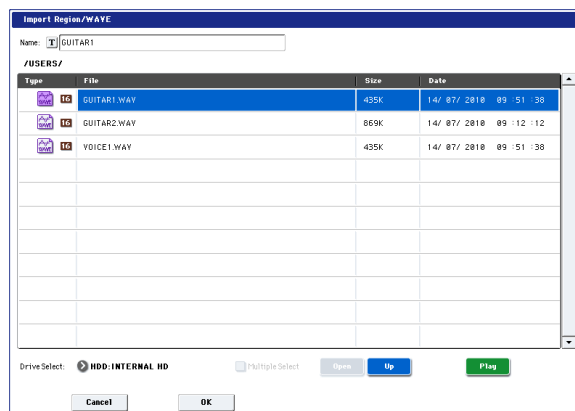
1. Vaya a la página P4: Track Edit.
2. Utilice “Track Select” para seleccionar la pista de audio en la que desee colocar el archivo WAVE.
3. Elija el comando de menú de página “Audio Event Edit” para abrir el cuadro de diálogo.



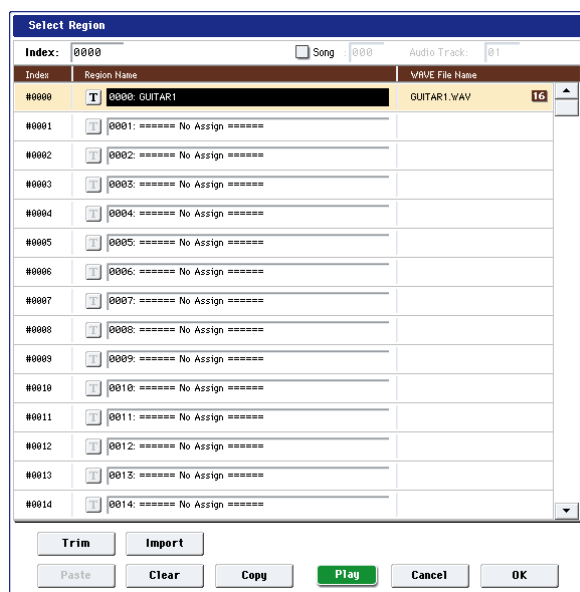
4. Seleccione el evento en el que desee insertar una región, y pulse el botón Insert ubicado en la parte inferior izquierda. Se abrirá un cuadro de diálogo.



5. Seleccione la región en la que desee importar el archivo WAVE, y pulse el botón Import ubicado debajo. Se abrirá un cuadro de diálogo.



6. Utilice “Drive Select”, “Open”, y “Up” para navegar hasta el directorio deseado, seleccione el archivo WAVE desee importar, y pulse el botón OK para importar el archivo a la región.



Cuando seleccione un archivo WAVE, puede pulsar el botón de reproducción (Play) para escuchar los archivos para ayudarlo a encontrar el deseado.

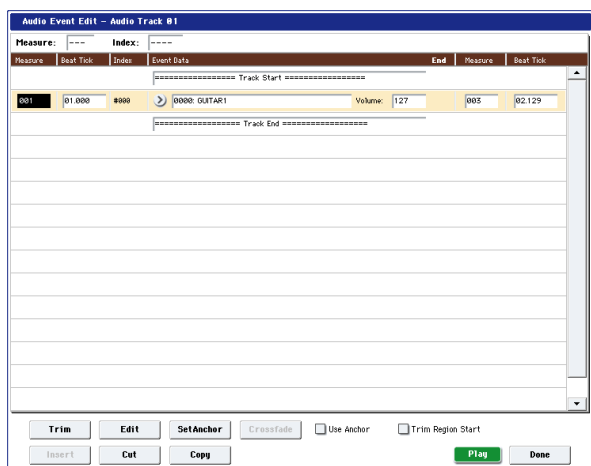
También puede utilizar el campo “Name” ubicado encima para asignar un nombre a la región. Edite “Name” después de haber seleccionado un archivo.

Nota: Los botones OK y Play solamente estarán disponibles si ha seleccionado un archivo WAVE de 44,1 kHz o 48 kHz. De lo contrario, el botón estará en gris y no podrá pulsarlo.



La edición de una región afectará a la pista de audio para toda la canción. Tenga cuidado al editar una región que ya se utilice en una pista de audio.

7. Pulse el botón OK, la región seleccionada se colocará en la pista de audio.



8. Seleccione el evento que desee editar, y utilice los parámetros de ubicación “Measure” y “Beat Tick” para editar la ubicación del evento.

 No se pueden colocar dos o más eventos en la misma ubicación.

9. Pulse el botón Done.

10. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP, y asegúrese de que el archivo WAVE se reproduzca.

Puede pulsar el botón COMPARE para volver al estado anterior a la edición que acaba de realizar.

Hemos mantenido este ejemplo sencillo, pero también se pueden realizar modificaciones, por ejemplo cambiando el intervalo de reproducción del archivo WAVE por muestras, cambiando la ubicación con respecto a un punto de anclaje o realizando el fundido cruzado de dos eventos de audio.

Edición de canciones

Puede aplicar gran variedad de operaciones de edición a canciones, pistas MIDI y pistas de audio, tal como se describe a continuación.

Canciones

Initialize Song: Este comando borra todos los datos de la canción actual, y restablece todos los parámetros a sus estados predeterminados.

Copy From Song: Este comando copia todos los datos de ajustes y los datos musicales de la canción especificada a la canción actualmente seleccionada.

FF/REW Speed: Este comando le permite establecer la velocidad a la que se producirá el avance rápido o el rebobinado cuando se pulsa los botón FF o REW.

GM Initialize: Este comando transmite un mensaje GM System On al modo Secuenciador, restableciendo todas las pistas MIDI a los ajustes de GM.

Bounce All Tracks To Disk: Este comando graba todas las pistas de la canción en un único archivo WAVE estéreo.

Set Song Length: Este comando cambia la longitud de la canción especificada. Cuando se ejecute, la longitud de la pista maestra cambiará, y el número de compases reproducidos cambiará.

Auto HDR/Sampling Setup

Este comando le ayuda realizar los ajustes apropiados para diversas operaciones comunes, incluyendo la grabación en el disco, rebote de pistas de audio, muestreo/remuestreo (muestreo en pista, etc.), y la creación de un CD de audio.

Initialize: Establece los parámetros de grabación y muestreo de audio a sus valores predeterminados.

HDR (Audio Track Recording): Realiza ajustes necesarios para la grabación de audio externo, como guitarras o voces.

Bounce Audio Track: Realiza ajustes necesarios para la grabación con rebote de pistas de audio.

2ch Mix to Disk: Hace ajustes para remuestrear una canción completa en un archivo WAVE estéreo. Después, puede grabar estos archivos en un CD en una unidad de CD-R/RW USB (no incluida), utilizando la página Make Audio CD del modo Disco.

Resample SEQ Play: Realiza ajustes para remuestreo.

In-Track Sampling: Realiza ajustes para muestrear audio externo utilizando In-Track Sampling.

Pistas MIDI

Edición de pistas

MIDI Step Recording: Le permite especificar numéricamente la longitud y velocidad de cada nota, e introducir datos MIDI, los pitches, desde el teclado. Puede utilizar el botón Rest y el botón Tie para introducir un silencio o ligadura.

MIDI Event Edit: Aquí puede editar eventos individuales de datos MIDI.

Bounce Track: Este comando combina los datos musicales de la fuente de rebote y pistas de destino de rebote, y coloca los datos combinados en el destino de rebote. Todos los datos musicales de la fuente de rebote se borrarán.

Create Control Data: Este comando crea datos de cambio de control, post-pulsación, inflexión de pitch, o datos de tempo en la región especificada de una pista MIDI o la pista maestra.

Create Control Data: Este comando borra datos tales como cambios de control, post-pulsación, inflexión de pitch, o tempo en la gama especificada.

Quantize: Este comando corrige la temporización de datos MIDI del tipo que haya especificado (datos de notas, cambio de control, post-pulsación, inflexión de pitch, cambio de programa, etc.) en la pista.

Shift/Eraser Note: Este comando turnos (mueve) o borra los números de notas especificados de una pista MIDI y gama de compases especificada.

Modify Velocity: Este comando modifica los valores de velocidad de notas en el área especificada para que puedan cambiar con el tiempo de acuerdo con una curva seleccionada.

Edición de patrones

Step Recording (Loop Type): Aquí puede realizar la grabación por pasos en un patrón.

Event Edit: Aquí puede editar eventos individuales de datos musicales en un patrón.

Pattern Parameter: Este comando especifica el número de compases y el tipo de signatura de compás del patrón seleccionado.

Erase Pattern: Este comando borra los datos del patrón seleccionado.

Copy Pattern: Este comando copia los ajustes y datos musicales del patrón seleccionado a otro patrón.

Bounce Pattern: Este comando combina los datos musicales del patrón fuente de rebote y patrón de destino de rebote, y coloca los datos musicales combinados en el destino de rebote.

Get From MIDI Track: Este comando toma datos musicales desde una pista MIDI y los carga en el patrón especificado.

Put To MIDI Track: Este comando coloca un patrón en una pista MIDI.

Copy To MIDI Track: Este comando copia el área especificada de datos musicales del patrón especificado de una pista MIDI como datos musicales.

Convert to Drum Track Pattern: Este comando convierte un patrón de usuario en un patrón de pista de batería de usuario, que después se puede utilizar 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.

Erase Drum Track Pattern: Este comando borra el patrón de pista de batería especificado.

Común a pistas MIDI y pistas de audio

Erase Track: Este comando borra los datos de la pista especificada. No es posible borrar la pista maestra por sí misma.

Copy Track: Este comando copia datos musical de la pista fuente de copia a la pista especificada.

Erase Measure: Este comando borra el (los) tipo(s) especificado(s) de datos musicales de la gama especificada de compases. El comando Erase Measure también se puede utilizar para eliminar solamente un tipo específico de datos. A diferencia del comando Delete Measure, la ejecución del comando Erase Measure no causa el que los compases siguientes de datos musicales se muevan hacia adelante.

Delete Measure: Este comando elimina los compases especificados. Cuando se ejecuta el comando Delete Measure, los datos musicales siguientes a los compases eliminados se moverán hacia el comienzo de la secuencia.

Insert Measure: Este comando inserta el número especificado de compases en la pista especificada. Cuando se ejecuta el comando Insert Measure, los datos musicales siguientes a la ubicación de inserción se moverán hacia atrás.

Repeat Measure: Este comando inserta repetidamente los compases especificados en el número de veces especificado. Cuando se ejecute el comando Repeat Measure, los compases se insertarán a continuación del compás especificado mediante “To End de Measure”, y los datos musicales siguientes a los datos insertados se desplazarán hacia atrás.

Copy Measure: Este comando copia los compases de datos musicales especificados como la fuente “From” al comienzo del compás especificado como ubicación “To”. Cuando se ejecute el comando Copy Measure, los datos de pistas existentes en el destino de copia se sobrescribirán.

Move Measure: Este comando mueve los compases especificados de los datos de interpretación a otro compás. Cuando se ejecute el comando Move Measure, los datos de interpretación siguientes a los compases fuente del movimiento se moverán hacia adelante el número correspondiente de compases, y los datos de interpretación siguientes al destino del movimiento se moverán hacia atrás (es decir, más tarde en la canción) el mismo número de compases.

Pistas de audio

Audio Event Edit: Este comando le permite editar eventos de audio individuales que se han grabado, o recortar (es decir, hacer ajustes en pasos de una sola muestra) a la región utilizada por los eventos de audio.

Audio Automation Edit: Este comando le permite editar eventos de datos de automatización individuales.

Region Edit: He aquí cómo editar las regiones utilizadas en una pista de audio. Además de importar o pegar una región, puede utilizar el cuadro de diálogo Trim para especificar la gama en la que se reproducirá un archivo WAVE.

Volume Ramp: Este comando modifica los valores de datos (volumen) del área especificada. Puede aumentar (aparición gradual) o disminuir (desvanecimiento) gradualmente el volumen entre los puntos inicial y final.

Copy Song's Tempo to Region: Este comando cambia el tempo utilizado por las regiones especificadas de eventos de audio de forma que el tempo del evento de audio coincida con el tempo de la ubicación en la que se reproducen estas regiones.

Si el tempo de una pista de audio coincide con el tempo de las pistas MIDI, la ejecución de este comando para hacer coincidir el tempo de región asegurará que los comandos "Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch)" o "Adjust Song's Tempo to Region" puedan ejecutarse correctamente.

Adjust Song's Tempo to Region: Este comando crea eventos de tempo en la pista maestra para que coincidan con el tempo de las regiones utilizadas por los eventos de audio en la gama especificada.

Esto es útil si crea pistas de audio en una región previamente grabada, y desea que todas las pistas (incluyendo las pistas MIDI) coincidan con tal región.

Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch): Si el tempo de regiones utilizadas por eventos de audio en la gama especificada no coincide con el tempo de la gama en la que se reproducen estas regiones, puede ejecutar Time Stretch (Sustaining) para crear nuevos archivos WAVE y regiones. Los eventos de audio que utilicen regiones recién creadas también se crearán automáticamente.

Si desea modificar el tempo de una canción existente, es conveniente especificar en primer lugar el tempo deseado en la pista maestra, y después ejecutar este comando para que la(s) pista(s) de audio se cree(n) de acuerdo con el nuevo tempo.

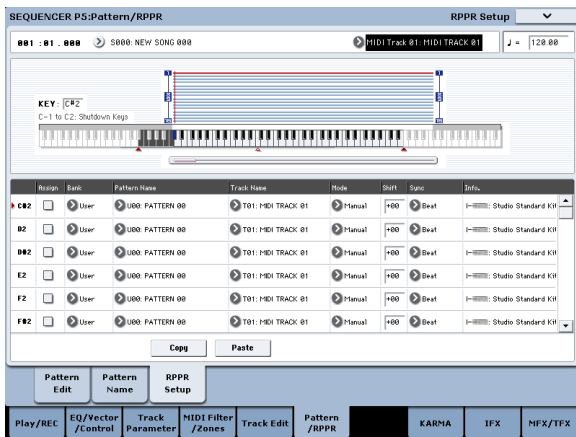
Utilización de RPPR (Reproducción/grabación de patrón en tiempo real)

	Assign	Bank	Pattern Name	Track Name	Mode	Shift	Sync	Info.
C#2		Preset	P001: Pop & Ballad 1 [Std]	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Measure	I-F078: Studio Standard Kit
D2		Preset	P002: Pop & Ballad 2 [Std]	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Measure	I-F078: Studio Standard Kit
D#2		Preset	P003: Pop & Ballad 3 [Std]	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-F078: Studio Standard Kit

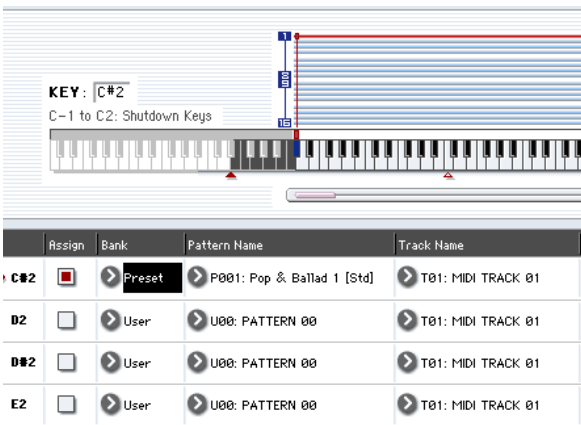
En esta sección se explica cómo asignar un patrón a RPPR, y cómo tocar y grabar utilizando RPPR.

Creación de datos de RPPR

1. Cree una nueva canción, y elija un programa de batería para la pista 1 MIDI.
2. Seleccione la ficha RPPR Setup de la página P5: Pattern/RPPR. En esta página, la función RPPR se activa automáticamente.



3. Seleccione la tecla a la que desee asignar el patrón. Seleccione C#2. Mantenga pulsado el botón ENTER y toque una tecla, o utilice la barra de desplazamiento situada a la derecha para encontrar la tecla.
Nota: C2 y teclas inferiores se utilizan para detener la reproducción, y no se pueden asignar.
4. Marque “Assign” para C#2.
5. Establezca “Bank” a Preset, y establezca “Pattern Name” a P001.



6. Establezca “Track Name” a T01.

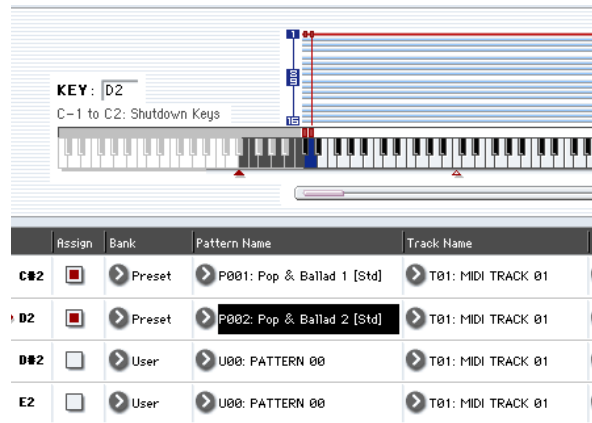
El patrón seleccionado se reproducirá de acuerdo con los ajustes (programa, etc.) de la pista que seleccione aquí.

7. Con el parámetro C#2 seleccionado, pulse el botón Copy.

8. Asigne patrones a otras teclas.

Seleccione el parámetro D2, y pulse el botón Paste.

Los ajustes de “Assign”, “Bank”, “Pattern Name”, “Track Name”, “Mode”, “Shift”, y “Sync” realizados en los pasos 5 y 6 se copiarán automáticamente.



9. Modifique solamente “Pattern Name”. Seleccione “Pattern Name”, y pulse el botón para seleccionar P002.

10. Seleccione el parámetro D#2, y pulse el botón Paste.

Los ajustes de “Assign”, “Bank”, “Pattern Name”, “Track Name”, “Mode”, “Shift”, y “Sync” realizados en los pasos 5 y 6 se copiarán automáticamente.

Como hizo en el paso 9, establezca “Pattern” a P003.

Nota: Cuando realice ajustes de RPPR, puede utilizar el botón Copy y el botón Paste de esta forma para asignar eficientemente “Bank”, “Pattern Name” y “Track Name”, etc., a cada tecla.

11. Como se ha descrito arriba, asigne varios otros patrones tales como P004 y superiores.

12. Pulse la tecla C#2. El patrón asignado se reproducirá.

Separe su dedo de la tecla C#2, y pulse la tecla D2. El patrón cambiará, y se iniciará la reproducción. En este momento, la operación del patrón dependerá del ajuste de “Sync” y “Mode”.

Establezca “KEY” a C#2, y establezca “Sync” a Measure. Realice el mismo ajuste para D2 (Consulte el diagrama de arriba).

Ahora pulse las notas consecutivamente. Observe que los patrones operan de una manera diferente.

Con el ajuste de “Measure”, los patrones se tratarán en unidades de un compás. El segundo y siguientes patrones se iniciarán en sincronización con el final del patrón previamente tocado.

Si cambia el ajuste de “Mode” a **Once**, todo el patrón se reproducirá hasta el final incluso aunque separe inmediatamente su dedo del teclado.

13. Para detener la reproducción, pulse una vez más la misma tecla, o pulse C2 o una tecla inferior.

Reproducción con RPPR

Vamos a utilizar el RPPR que ha creado para interpretar en la página P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer.

1. Seleccione la página P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/ Mixer (Consulte el diagrama de abajo).

2. Marque la casilla de verificación “RPPR”.

La función RPPR se activará. Establezca activación/desactivación para cada canción.

3. Toque el teclado, y los patrones empezarán a reproducirse según los ajustes de RPPR.

- La reproducción de patrón para una tecla con ajuste “Sync” de Beat o Measure se sincronizará con la reproducción del primer patrón.
- Si está reproduciendo el patrón en sincronización (cuando “Sync” es Beat, Measure, o SEQ), el patrón se iniciará con precisión si toca la nota un poco antes de la temporización del pulso o el compás. Aunque toque la nota un poco más tarde que el pulso o compás (pero no más tarde de una fusa), se considerará que ha comenzado en el pulso o compás, y el comienzo del patrón se comprimirá para que el resto de la reproducción resulte correcto.

Si desea disparar la función RPPR desde un dispositivo MIDI externo, utilice el canal MIDI que se selecciona para “Track Select”.

4. Desactive la función RPPR, desmarque la casilla de verificación RPPR.

Toque con RPPR mientras se reproduce una canción

RPPR puede tocarse en sincronización con la reproducción de una canción.

La reproducción de patrón para una tecla con ajuste “Sync” de SEQ se sincronizará con la reproducción de la canción. Inicie la reproducción de la canción y después pulse la tecla. La reproducción del patrón se iniciará en sincronización con los compases de la canción.

⚠ La sincronización se perderá si se utiliza el botón << REW o FF >> mientras esté tocando una canción.

Nota: Si desea que la reproducción del patrón de RPPR comience en el momento en el que se inicie la reproducción de la canción, es una buena idea insertar un compás vacío que no contenga datos musicales antes de que comience la reproducción de la canción.

Nota: Si se detiene la canción, el patrón se sincronizará con la temporización de KARMA.

Grabación de una interpretación con RPPR

Puede grabar interpretaciones con RPPR en tiempo real.

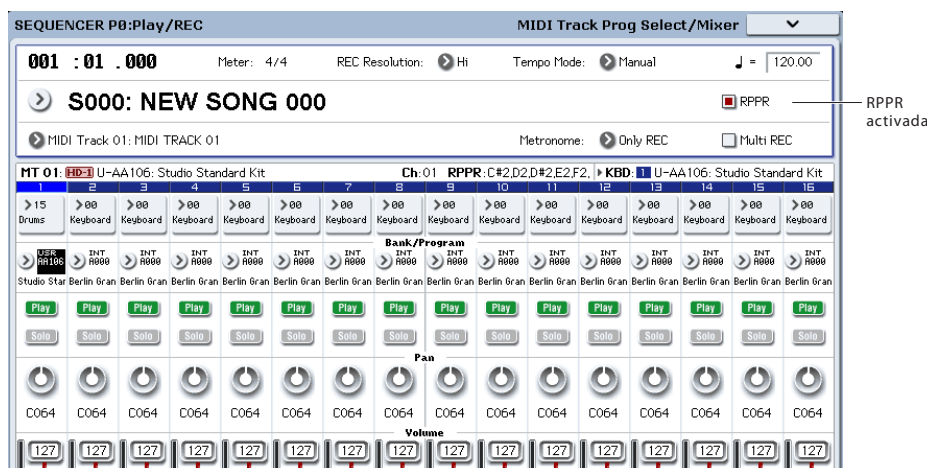
Si está utilizando una sola pista (como MIDI Track 01), establezca “Track Select” a la pista deseada, y desmarque Multi Rec.

Por otra parte, incluso aunque RPPR utiliza una pista solamente, utilice la grabación multipista si va a seleccionar otra pista en “Track Select” y grabar su interpretación al mismo tiempo.

También deberá seleccionar la grabación multipista si ha especificado los datos RPPR utilizando varias pistas en vez de una sola pista, y desea grabar simultáneamente la interpretación de varias pistas.

Nota: El patrón de RPPR se grabará como datos de interpretación en las pistas utilizadas por el patrón.

En este ejemplo, vamos a explicar cómo se puede grabar una interpretación con RPPR y una interpretación en el teclado al mismo tiempo. Antes de continuar, utilice la página P0:



Assign	Bank	Pattern Name	Track Name	Mode	Shift	Sync	Info.
C#2	Preset	P001: Pop & Ballad 1 [All]	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I-F078: Studio Standar
D2	Preset	P002: Pop & Ballad 2 [All]	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I-F078: Studio Standar
D#2	Preset	P003: Pop & Ballad 3 [All]	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I-F078: Studio Standar

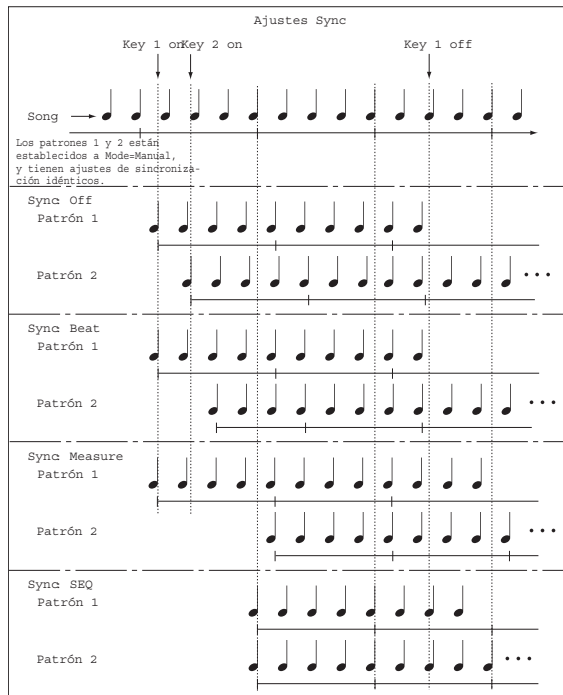
Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer para asignar un programa de batería a la pista 1 MIDI y un programa de bajo a la pista 2 MIDI.

1. Asigne varias teclas comenzando por C#2 a patrones preajustados.

Marque el ajuste “Assign” de C#2, y establezca “Bank” a Preset y “Pattern Name” al parón preajustado deseado. Para “Track Name”, seleccione la pista 1 MIDI (T01) a la que ha asignado un programa de batería.

2. Para cada patrón de RPPR, establezca “Sync” a SEQ (Consulte el diagrama de arriba).

Con un ajuste de SEQ, los patrones tocados mediante la función RPPR mientras el secuenciador está reproduciendo o grabando se iniciarán en sincronización con los compases del secuenciador.



3. Seleccione la página P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer.

4. Marque la casilla de verificación “RPPR”, y establezca “Track Select” a MIDI Track 02.

Cuando la función RPPR esté activada, la pulsación de una tecla que tenga asignado un patrón hará que el patrón

asignado comience a reproducirse, independientemente de la pista que esté seleccionada en “Track Select”.

Las teclas a las que no se les hayan asignado patrones pueden tocarse en la forma habitual. Puede tocar el programa que esté asignado a la pista MIDI que seleccione aquí.

5. Como desea que las pistas que toque a través de RPPR y la pista que toque con el teclado se graben a la vez, marque la casilla de verificación Multi REC.

Nota: Si Recording Setup está establecido a “Loop All Tracks”, no será posible seleccionar Multi REC. Establezca Recording Setup a Overwrite.

6. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE para entrar en el modo de preparado para grabación.

7. Para las pistas que desee grabar (MIDI Track 1, 2), pulse Play/Rec/Mute para hacer que indique REC.

Asegúrese de que las pistas que no esté grabando estén indicadas como Play o Mute.

8. Pulse el botón LOCATE para establecer la ubicación a 001:01.000.

9. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP, y después pulse la tecla que reproduzca el patrón de RPPR.

Si, durante el cómputo previo a la grabación, pulsa una tecla que esté asignada a un patrón de RPPR, el patrón comenzará a reproducirse (y grabarse) el momento en que se inicie la grabación.

Grabe la reproducción del patrón de RPPR y la interpretación con el teclado.

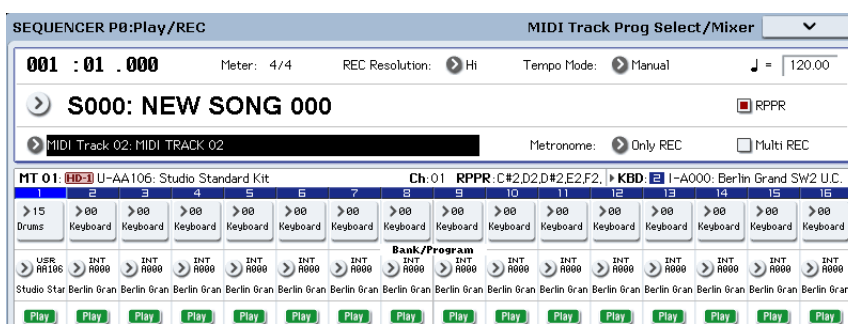
Cuando grabe la reproducción de patrones disparados mediante RPPR, la temporización de los eventos grabados puede estar ligeramente desvirtuada. Si ocurre esto, pruebe estableciendo “Resolución REC” a un ajuste que no sea Hi.

10. Cuando termine de interpretar, pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La grabación finalizará, y el secuenciador volverá a la ubicación en la que se inició la grabación.

Si ha cometido un error durante su interpretación o desea volver a grabar, puede utilizar la función de comparación (pulse el botón COMPARE) para volver a grabar tantas veces como desee.

11. Si desea grabar otras pistas, desmarque las casillas de verificación Multi REC (consulte el paso 5) o “RPPR” (consulte el paso 4) según sea necesario.



Muestreo en el modo Secuenciador

El muestreo también está disponible en el modo Secuenciador - que puede ser muy conveniente. A continuación se resumen las principales áreas de funcionalidad. Para más información, consulte “Muestreo en el modo Secuenciador” en la página 163.

- Multimuestreo, etc., le permite crear y reproducir en modo Secuenciador junto con programas internos.
- Time Slice (en el modo de muestreo) le permite dividir una muestra de bucle de ritmo, y crear datos de reproducción que disparan las muestras divididas con la temporización apropiada. Puede reproducir estos datos de interpretación en modo Secuenciador, y ajustar el tempo de reproducción sin afectar el pitch de la muestra de bucle de ritmo. Puede incluso intercambiar los números de notas de los datos de interpretación o cambiar su temporización para transformar la muestra de bucle de ritmo original en un bucle de ritmo completamente nuevo.
- In-Track Sampling le permite muestrear una fuente de audio externa que esté reproduciéndose junto con la canción, y crear automáticamente datos de notas en la pista para reproducir esta muestra en el tiempo correcto.
- Puede remuestrear sus canciones terminadas a archivos WAVE, y crear un CD de audio grabando tales los archivos WAVE en el modo Disco.

Almacenamiento de su canción

En esta sección se explica cómo almacenar su canción en el disco interno.

Para asegurarse de que sus datos se reproducirán perfectamente, le recomendamos que utilice **Save All** para almacenar su canción. Esto guarda sus sonidos, muestras, y canción, al mismo tiempo, con nombres para unirlos juntos:

- Programas, combinaciones, ajustes globales, conjuntos de batería, secuencias de ondas, patrones de pistas de batería de usuario, y Set Lists
- Canciones, incluyendo todos los datos de audio
- Multimuestras y muestras del modo Muestreo
- Enlaces a EXs cargados y datos de bancos de muestras de usuario

Nota: Los archivos WAVE creados mediante la grabación de pistas de audio se moverán a un directorio diferente. Para los detalles, consulte “Cómo se almacenan los datos de audio en el disco” en la página 100.

-  Cuando desconecte la alimentación, el modo Secuenciador, canciones grabadas, y patrones de usuario se perderán. Sin embargo, los patrones de batería de usuario se conservarán.

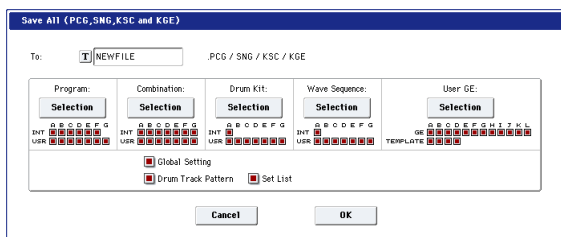
Para almacenar sus datos, realice lo siguiente.

1. Asegúrese de que el soporte es capaz de almacenar datos. (“Configuración de soportes”)
2. Pulse el botón DISK para entrar en el modo Disco.
3. Seleccione la página Disk-Save pulsando la ficha File, y después la ficha Save.
4. Asegúrese de que “Drive Select” esté establecido a HDD:INTERNAL HD.
5. Si la unidad contiene directorios, seleccione el directorio en el que desee almacenar los datos.

Pulse el botón Open para moverse a un nivel inferior de la estructura de directorios, o el botón Up para moverse a un nivel superior.

Si desea crear un nuevo directorio, vaya al nivel en el que desee crear el directorio, y ejecute el comando de menú de página Utility “Create Directory”.

6. Pulse el botón de menú de la página para abrir el menú de la página y seleccione “Save All”.



7. Utilice el botón de edición de texto para introducir un nombre de archivo.
8. Pulse el botón OK para iniciar la operación de almacenamiento (Save).
9. Cuando finalice el almacenamiento y vuelva a la página Save, la pantalla LCD mostrará los archivos resultantes.

Para más información, consulte “Almacenamiento del contenido de la memoria en disco” en la página 201.

Otras notas sobre el modo Secuenciador

Formatos de archivo del secuenciador del KRONOS

El secuenciador del KRONOS admite el formato de canciones interno del KRONOS, y archivos MIDI estándar.

Si lo desea, puede convertir los datos entre los dos formatos, simplemente cargando los datos en un formato y después almacenándolos en el otro.

Formato de canciones del KRONOS

Este es el formato nativo del secuenciador del KRONOS, que se requiere para asegurar que todos los datos específicos del KRONOS se almacenen correctamente.

Archivos MIDI estándar

También puede cargar y almacenar archivos MIDI estándar (SMF), para compatibilidad con otros secuenciadores. Tenga en cuenta que es posible que algunos datos específicos del KRONOS no puedan mantenerse en archivos SMF.

Datos exclusivos del sistema GM, XG, y GS

El secuenciador del KRONOS puede grabar mensajes exclusivos de sistema, incluyendo datos XG o GS.

-  Tenga en cuenta que los mensajes exclusivos GM, XG, GS y no afectan al KRONOS cuando se reproducen.

Formato de canciones OASYS

El secuenciador del KRONOS puede cargar y reproducir el formato de canciones OASYS, con las salvedades siguientes:

- Los programas precargados del KRONOS no son los mismos que los de OASYS. Cargue el archivo PCG almacenado con la canción.
- La resolución del secuenciador del KRONOS es mayor que la de OASYS (480 ppq frente a 192 ppq). La temporización de reproducción puede ser sutilmente diferente.
- Nombres de los directorios de audio tendrán que editarse ligeramente. Los archivos OASYS están limitados a 8 caracteres, por lo que el nombre del directorio de archivos de audio se abrevia habitualmente. Por ejemplo, si el archivo .SNG se denomina WAMAZART.SNG, su carpeta de audio OASYS se denominará WAMOZA_A.

El KRONOS admite nombres de archivo largos, y espera ver el nombre completo .SNG en el nombre de la carpeta de audio. Antes de cargar un archivo OASYS .SNG, edite el nombre del directorio de audio para que coincida con la norma del KRONOS: el mismo nombre que el archivo .SNG, seguido por “_A” (de “Audio”). En el caso anterior, se cambia el nombre de “WAMAZART_A” a “WAMAZART_A”.

Función de comparación

Cuando realice la grabación en tiempo real, grabación por pasos, o edición de pistas, esta función le permite hacer comparaciones de antes y después.

Si continúa editando cuando el botón COMPARE esté iluminado, el botón se apagará. Esto se convierte ahora en datos musicales que se seleccionarán cuando el botón COMPARE esté apagado. Cualquier edición previa no almacenada se perderá.

Operaciones para las que está disponible la comparación

En general, los datos de pistas MIDI, pistas de audio y eventos patrón no pueden devolverse a su estado original.

La comparación de parámetros de una canción solamente es posible durante la edición de la canción (al ejecutar un comando de menú de página).

- Grabación a una pista MIDI
- Grabación a una pista de audio
- Edición de pistas

Todos los comandos, excepto para los comandos de menú de página “Memory Status”, “FF / REW Speed” y “Set Location” de la página P4: Track Edit– Track Edit.

- Grabación a un patrón
- Edición de patrones

Todos los comandos, excepto para los comandos de menú de página “Memory Status” y “FF / REW Speed” y de la página P5: Pattern/RPPR– Pattern Edit.

- Edición de canciones
- Páginas P0–P3 y P7–P9: Comandos de menú de página “Delete Song” y “Copy From Song”

Comparación después del muestreo

Las opciones **Convert to Program** y **Convert to Seq Event** en el diálogo **Select Sample No.** afectan la forma en que trabaja la comparación (Compare) con muestreo en el modo Secuenciador. Si ambas están habilitadas, la comparación afecta eventos del secuenciador y devuelve las multimuestras y muestras al estado anterior al muestreo; las muestras no deseadas no se mantendrán. Si no está habilitada ninguna, la comparación no tendrá efecto en el proceso de muestreo.

-  El programa no se verá afectado por la comparación, y no volverá a su estado anterior.
-  Los archivos WAVE no se borrarán cuando se comparen ediciones a pistas de audio. Para eliminar un archivo WAVE que ya no necesite, utilice el comando de menú “Delete Unused WAV Files”.

Operaciones para las que no está disponible la comparación

- Edición de parámetros de canciones
- Comandos de menú de página distintos a los enumerados en “Operaciones para las que está disponible la comparación” arriba.

Protección de la memoria

Antes de grabar una pista o patrón, o editar datos musicales, tendrá que desactivar el ajuste de protección de memoria en el modo Global. Para más información, consulte “Protección de memoria” en la página 199.

Acerca de MIDI

Estado de pista

Puede especificar si cada pista utilizará los sonidos internos del KRONOS, o un generador de tono MIDI externo.

Cuando **Status** de pista (página P2– MIDI) esté establecido a INT o BTH, la operación del teclado y los controladores del KRONOS hará que suene y se controle el generador de tono del propio KRONOS.

Cuando **Status** esté establecido a EXT, EX2 o BTH, la operación del teclado y los controladores del KRONOS hará que suene y se controle el generador de tono externo. (El canal MIDI del generador de tono externo deberá ajustarse para que coincida con **MIDI Channel** de la pistas que esté establecidas a EXT, EX2 o BTH.)

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
INT	INT	INT	INT	BTH	EXT	EX2	BTH
01	02	03	04	05	06	07	08
000	000	000	000	000	000	000	000
000	000	000	000	000	000	001	000

Si desea utilizar el modo Secuenciador del instrumento como un generador de tono multitímbrico de 16 pistas, seleccione INT o BTH.

Sincronización del secuenciador con un dispositivo MIDI externo

El tempo de grabación/reproducción del secuenciador del KRONOS se puede sincronizar con un dispositivo MIDI externo como un secuenciador o máquina de ritmos.

Set Lists

Descripción general de Set List

Las Set Lists facilitan la reproducción y organización de cualquiera de los sonidos cargados en el KRONOS, independientemente del banco en el que estén almacenados o de si son programas, combinaciones, o incluso canciones.

El gran tamaño de los botones con colores seleccionables en pantalla permite seleccionar los sonidos de forma rápida e infalible, y se pueden utilizar las asignaciones de conmutador de pie Program Up o Down para realizar cambios de sonido sin manos. Las herramientas de corte, copia, pegado e inserción hacen que la reordenación resulte realmente fácil de realizar.

La función Transiciones suaves de sonido (Smooth Sound Transitions (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 del KRONOS, pero Set Lists le ofrece mayor control sobre las transiciones. Puede ajustar con precisión el tiempo que resonará cada sonido, de modo que (por ejemplo) un sonido se desvanezca muy rápidamente, mientras los retardos de otro sonido continúen repitiéndose durante diez o veinte segundos.

Comentarios largos (hasta 512 caracteres) permiten almacenar letras de canciones o notas de interpretación con el sonido.

Las listas Set Lists son excelentes para interpretaciones en directo, pero también son útiles para organizar sonidos en general. Por ejemplo, puede crear una lista Set List con todos sus sonidos de cuerda favoritos, incluyendo tanto programas como combinaciones.

Set Lists y Slots

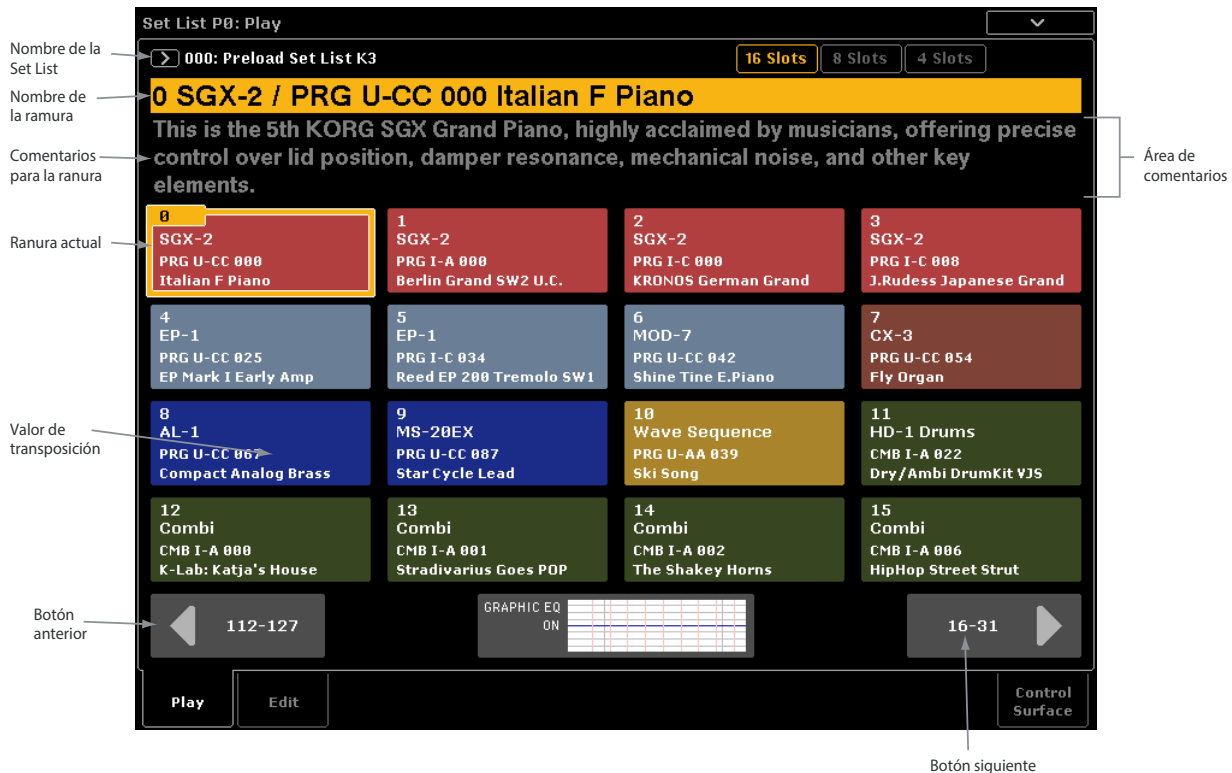
Una Set List tiene 128 Slots (ranuras), cada una de las cuales puede asignarse a cualquier programa, combinación, o canción. 4, 8, o 16 ranuras se muestran a la vez, como botones grandes en pantalla. Puede tener 128 Set Lists en memoria a la vez. Una forma de pensar acerca de esto es que una Set List es un “banco” de ranuras.

Contenido de Set List

Set List	Ranura	Explicación
000...004	000...127	Set Lists precargadas
005...127	000...127	Set Lists iniciales

Selección y toque de sonidos

Página Play de Set List



Selección de Set Lists

El nombre grande en la pantalla de Set List es el nombre de la ranura actual, de modo que puede ver fácilmente el sonido que está tocando. El nombre de la Set List está en texto en la esquina superior izquierda de la pantalla.

Selección con los botones del panel frontal

Puede seleccionar las Set Lists utilizando los botones del panel frontal, sin tocar la pantalla. Para hacerlo:

1. Pulse el botón SET LIST para entrar en modo Set List.
 2. Pulse la ficha Play para ir a la página Set List P0: Play.
- La página Play principal muestra los botones de ranuras, los comentarios para la ranura actual, y un resumen del ecualizador.
3. Toque el nombre de la Set List para seleccionarla. El nombre de la Set List se resaltará.
 4. Utilice los controladores VALUE para seleccionar la Set List deseada.

Puede realizar cualquiera de las operaciones siguientes:

- Gire el dial Value.
- Pulse los botones Inc $\wedge$ o Dec $\vee$.
- Utilice el teclado numérico [0]–[9] para especificar el número, y pulse el botón ENTER.

El deslizador VALUE está reservado para modulación, y envía CC#18 cuando la ranura contiene un programa o combinación.

Una vez que haya seleccionado una Set List, puede seleccionar ranuras de la lista. Para más información, consulte “Selección de ranuras” abajo.

Selección a través de la pantalla táctil

También puede seleccionar Set Lists de una lista en pantalla.

1. Pulse el botón emergente de la Set List (a la izquierda del nombre de la Set List).

Aparecerá el diálogo de selección de Set List.

2. Pulse uno de los nombres de la lista para seleccionar una Set List.

La Set List seleccionada se resaltará, y el teclado cambiará inmediatamente a la primera ranura de la Set List.

3. Si lo desea, toque algunas notas para escuchar el sonido de la primera ranura de la Set List.
4. Cuando esté satisfecho con la Set List seleccionada, pulse el botón OK para cerrar el menú emergente.

Como alternativa, puede pulsar el botón Cancel para volver a la Set List previamente seleccionada.

Selección de ranuras

Botones 16/8/4

Estos botones, en la parte superior de la pantalla, seleccionan cuántas ranuras se muestran a la vez. Los números más pequeños de ranuras dejan más espacio para mostrar los comentarios; números más grandes le permiten seleccionar entre más ranuras sin cambiar de pantalla. Puede cambiar entre estos ajustes en cualquier momento, según le convenga, y el ajuste se almacena con la Set List.

Selección dentro del grupo actual de ranuras

Para seleccionar una de las ranuras mostradas en la pantalla:

1. Pulse el botón deseado.

El botón se resaltará, y el número/nombre grande de la ranura de la parte superior de la pantalla se actualizará en consecuencia.

Observe también que el área de comentarios, sobre los botones de ranuras, se actualiza para mostrar el contenido de la ranura seleccionada. Puede ver los comentarios en esta posición sobre las ranuras, o dedicar toda la pantalla para mostrar los comentarios; para más información, consulte “Utilización del bloc de comentarios” en la página 126.

Selección fuera del grupo actual de ranuras

Para seleccionar una ranura que no esté mostrada en la pantalla:

1. Utilice botones de flecha siguiente y anterior de la parte inferior de la pantalla para navegar a través de los grupos de 16.

Las etiquetas para siguiente/anterior variarán dependiendo del grupo actual de ranuras, y del número de ranuras que estén mostrándose. Por ejemplo, si se están mostrando 16 ranuras y el grupo actual es 0-15, los botones mostrarán 112-127 y 16-31, respectivamente.

A medida que navegue, la selección actual no cambiará hasta que realmente pulse uno de los botones de ranura.

2. Cuando se muestre el grupo deseado de ranuras, pulse el botón para la ranura deseada.

El botón se resaltará, y los comentarios y el número/nombre grande de la ranura de la parte superior de la pantalla se actualizarán en consecuencia.

Selección utilizando los controles de introducción de datos

Además de utilizar los botones de la pantalla táctil, puede seleccionar Set Lists y ranuras utilizando los controles de introducción de datos estándar, incluyendo el teclado numérico, codificador giratorio, e Inc/Dec.

El deslizador VALUE está reservado para modulación, y envía CC#18 cuando la ranura contiene un programa o combinación.

Retorno al grupo actual de ranuras

Si ha navegado lejos del grupo actual de ranuras, puede volver fácilmente:

- **Toque el nombre del elemento actual, en la parte superior de la pantalla (por ejemplo, “0 SGX-2/PRG U-CC 000 Italian F Piano”).**

La pantalla cambiará para mostrar el grupo de ranuras que contiene la selección actual.

Paso a través de las ranuras en orden

Además de la selección de ranuras a través de los botones de la pantalla, puede utilizar Inc/Dec o un conmutador de pie asignado a Programa Up o Programa Down para desplazarse a través de las ranuras en orden, una tras otra.

Selección con Inc/Dec

1. Toque uno de los botones de ranura en pantalla.

Una vez seleccionada una ranura, puede utilizar los botones Inc y Dec para desplazarse por la lista de sonidos.

Si está en la última ranura en la página actual, al pulsar Inc avanzará hasta la primera ranura del grupo siguiente.

Conmutador de pie Program Up/Down

El conmutador de pie Program Up (o Program Down) hace pasar siempre a través de la lista, independientemente de si uno de los botones tiene enfoque de interfaz de usuario o no.

El conmutador de pie asignable puede asignarse a Program Up o Program Down en la página Controllers del modo Global.

Cambio cíclico entre Set Lists

Inc/Dec y Program Up/Down cambian cíclicamente entre Set Lists. Por ejemplo:

1. Seleccione la ranura 127 de la Set List 5.

2. Pulse Inc, o pise el conmutador de pie Program Up.

Se seleccionará la ranura 0 de la Set List 6.

Si ha editado cualquier ranura en la Set List, aparecerá un diálogo indicándole que almacene sus cambios antes de continuar. De lo contrario, sus ediciones se perderán cuando seleccione la nueva Set List. Para más información, consulte “Save Changes before changing Set List: un diálogo de confirmación” en la página 126.

Selección de ranuras y Set Lists a través de MIDI

MIDI In

Los mensajes de cambio de programa en el canal global seleccionan la ranura, y mensajes de selección de banco del canal global seleccionan la Set List.

Cuando seleccione una ranura a través de MIDI, la pantalla se actualizará si es necesario para mostrar el grupo apropiado de ranuras.

MIDI Out

La selección de una ranura envía mensajes de cambio de programa y de selección de banco, como arriba.

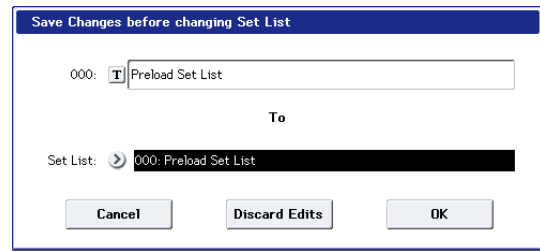
Cuando se seleccionen, las combinaciones y canciones puede transmitir otros mensajes de cambio de programa y de selección de banco en otros canales, como lo hacen en los modos Combinación y Secuenciador.

Bank Map de Global P0

El parámetro **Bank Map** de Global P0 (KORG, GM(2)) no afecta la recepción o transmisión de mensajes de cambio de programa y selección de banco de Set Lists.

Save Changes before changing Set List: un diálogo de confirmación

Si ha editado una Set List, y después hace algo que podría seleccionar una Set List diferente (incluyendo el cambio directo de Set List, o el cambio cíclico entre Set Lists al cambiar de ranura), aparecerá un diálogo de confirmación. El diálogo le ofrece la opción de almacenar o descartar las ediciones.



Almacenamiento de sus ediciones

Si desea almacenar sus ediciones:

1. Utilice el botón de edición de texto [T] para establecer el nombre, como desee.

Si hay un teclado QWERTY USB conectado, puede utilizarlo para introducir texto en lugar del teclado en pantalla.

2. Seleccione la ubicación en la que desee almacenar utilizando el parámetro To Set List.

3. Pulse el botón OK para almacenar los cambios.

Los cambios se almacenarán en la ubicación especificada, y el cambio de Set List continuará.

Descartado de ediciones

Si no desea almacenar sus ediciones, y simplemente desea pasar a la nueva Set List:

1. Pulse el botón Discard Edits.

Cancelación del cambio de Set List

Si desea revisar sus ediciones, y no pasar a la nueva Set List:

1. Pulse el botón Cancel.

Utilización del bloc de comentarios

El bloc de comentarios (Comment Pad) dedica toda la pantalla al texto de comentarios, conveniente para ver las letras de canciones o notas más largas, especialmente con tamaños de tipo de letra más grandes.

Cómo mostrar el bloc de comentarios:

1. Toque el área de comentarios y arrastre hacia abajo.

Cuando toque el área de comentarios, aparecerá una flecha hacia abajo como un indicio de que esto está disponible.



Para cerrar el bloc de comentarios:

1. Pulse la X grande de la esquina superior derecha de la ventana, o pulse el botón EXIT.

Para ajustar el brillo del texto:

1. Utilice los tres iconos de brillo de la esquina superior izquierda de la ventana.

Para ajustar el tamaño del tipo de letra:

1. Utilice los botones XS/S/M/L/XL de la parte inferior de la ventana.

Este ajuste se reflejará en el parámetro Font de la ranura.

Edición de Set Lists

Página Edit de Set List



Descripción general

Para cada ranura, puede:

- Asignar cualquier programa, combinación, o canción
- Asignar un nombre a la ranura
- Introducir un comentario de texto (como letras de canciones o notas de interpretación), que se mostrará cuando seleccione la ranura en la pantalla principal

- Personalizar el aspecto de la ranura, incluyendo el color y el tamaño del tipo de letra del comentario
- Establecer el volumen, tiempo de retención, transposición, y pista de teclado (para canciones).

También puede reorganizar fácilmente las ranuras utilizando los botones Cut, Copy, Paste, e Insert.

Selección y reorganización de sonidos

Elección de un sonido para una ranura

1. Vaya a la página Edit de Set List.
2. Seleccione la ranura que desee editar.

Observe los parámetros que aparecen sobre los botones de la ranura. Estos le permiten configurar la ranura actual.

3. En la parte superior izquierda del cuadro de parámetros, seleccione el tipo deseado: Programa, combinación, o canción.

Cada ranura puede reproducir un programa una combinación, o una canción. Cuando se cambia el tipo, los parámetros **Bank & Number** y **Category** o **Track** se actualizarán en consecuencia.

Category aparece para programas y combinaciones;
Keyboard Track aparece para canciones.

4. Utilizando el menú emergente Bank & Number o Category, seleccione el programa, combinación, o canción que desee.

Para más información, consulte “Selección por banco y número” en la página 28, y “Selección por categoría” en la página 28.

Tenga en cuenta que puede utilizar el mismo sonido en múltiples ranuras dentro de la misma Set List. Por ejemplo, utilizar un sonido de piano favorito, que ya esté utilizando en varias y diferentes canciones. Puede crear cualquier número de ranuras que utilicen este mismo sonido de piano, cada una con diferentes nombres y comentarios.

Establecimiento de la pista MIDI para canciones

Con canciones, puede asignar el teclado local para tocar cualquiera de las 16 pistas MIDI. Si lo desea, puede tener la misma canción en múltiples ranuras, cada una con una pista diferente. Después, puede cambiar entre las ranuras, cambiando el sonido asignado al teclado, a medida que la canción continúe reproduciéndose.

Este parámetro solamente se aplica a canciones. Si la ranura actual es un programa o combinación, no aparecerá.

Adición de elementos a Set List desde otros modos

Los modos Programa, Combinación, y Secuenciador tienen cada uno un comando en sus menús de la página P0: **Add To Set List**. Esto facilita la navegación a través de los sonidos y el colocarlos en Set Lists sobre la marcha. Para hacerlo:

1. Elija **“Add To Set List”** para abrir el cuadro de diálogo.
2. Utilice los parámetros **“Set List”** e **“Insert Slot”** para seleccionar la Set List y ranura de destino.

De forma predeterminada, estos están establecidos a la Set List y ranura actuales. Si selecciona algo diferente a la Set List y ranura actuales, el botón **Revert To Current** se habilitará; pulse este botón para devolver los parámetros a la Set List y ranura actuales.

3. Utilice el botón de texto emergente para establecer el nombre de la ranura, como desee.

El nombre del programa, combinación, o canción se copia en el nombre de ranura de forma predeterminada.

4. Pulse **OK** para añadir el programa, combinación, o canción a la Set List, o pulse **Cancel** para salir sin hacer cambios.

Al pulsar **OK**, el programa, combinación, o canción actual se insertará en la ranura seleccionada, utilizando la misma lógica que el comando **Insert** de la página **Edit** de Set List.

Al añadir una canción, la pista de teclado actual se copiará en el parámetro **Keyboard Track** de la ranura.

Reorganización de ranuras

Los botones **Cut**, **Copy**, **Paste**, e **Insert** facilitan la reorganización de ranuras, y el botón **[---]** (la herramienta de selección de múltiples ranuras) le permite seleccionar dos o más ranuras a la vez.

Utilización del botón **[---]** para seleccionar una gama de ranuras

Para seleccionar una gama ranuras con el botón **[---]**:

1. Seleccione la ranura de un extremo de la gama de ranuras deseada (ya sea la primera o la última).
2. Pulse el botón **[---]**.

Observe que la ranura seleccionada tiene ahora un color de resaltado diferente.

3. Seleccione la ranura del extremo de la gama de ranuras deseada.

Una vez seleccionado la gama deseada, utilice los botones de **Cut/Copy/Paste/Insert**, tal como se describe a continuación, para operar en las ranuras. La gama seleccionada también la utilizan los cuadros de diálogo **Color** y **Font**, de modo que usted puede editar múltiples ranuras a la vez.

Copia de una ranura a otra ubicación

Para copiar una ranura a otra (por ejemplo, si tiene un sonido que desea utilizar en múltiples ranuras):

1. Seleccione la ranura que desee copiar.
2. Pulse el botón **Copy**.
3. Seleccione la ranura que desee reemplazar.
4. Pulse el botón **Paste**.

La ranura seleccionada se reemplazará por la ranura copiada.

Inserción de ranuras en medio de una Set List

También puede insertar ranuras copiadas en medio de una Set List, dejando el resto de la lista intacta. Para hacerlo:

1. Seleccione las ranuras que desee copiar.
2. Pulse el botón **Copy**.
3. Seleccione la ranura para especificar el punto de inserción.

La(s) ranura(s) copiada(s) se colocará(n) delante de la ranura seleccionada, y el resto de la Set List se moverá para dejar lugar.

4. Pulse el botón **Insert**.

Eliminación de ranuras de una Set List

Puede eliminar ranuras de en medio de una Set List, dejando el resto de la lista intacta. Para hacerlo:

1. Seleccione las ranuras que desee eliminar.
2. Pulse el botón **Cut**.

Esto eliminará las ranuras de la lista, y moverá el resto de la lista para llenar el espacio que ha quedado vacío.

Si lo desea, puede pegar o insertar las ranuras que ha eliminado mediante corte, de forma similar a las operaciones de copia descritas anteriormente.

Edición detallada de Set List

Asignación de nombre a una ranura

Puede asignar un nombre a una ranura separadamente del nombre del programa, combinación, o canción que contenga. Por ejemplo, si va a crear una Set List para un concierto, puede asignar un nombre a las ranuras después de la sección de música en la que se utilizan, como **“Montana Intro”**. Para hacerlo:

1. Pulse el botón **“T”** para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto.
2. Introduzca el nombre deseado, y después pulse **OK**.

Nombres de ranuras pueden tener hasta 24 caracteres.

Control del volumen de ranuras

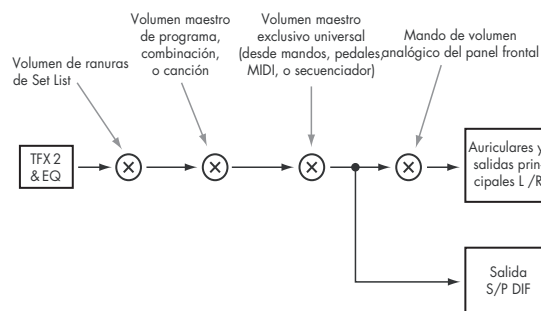
Puede controlar el volumen por separado para cada ranura. Por ejemplo, puede establecer el volumen más suave para una ranura que reproduzca una parte de acompañamiento, y más fuerte para una ranura con un sonido solista. Para hacerlo:

1. Ajuste el parámetro **Volume**.

Tenga en cuenta que el ajuste de volumen maestro almacenado del programa, combinación, o canción todavía se aplica también a la ranura. Puede editar esto desde la superficie de control, si lo desea.

Para los detalles sobre cómo interactúa el volumen de la Set List con otros controles de volumen, consulte el gráfico siguiente.

Volumen de ranuras de Set List



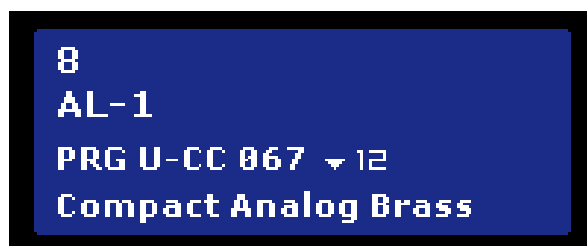
Transposición de ranuras individuales

Puede ajustar la transposición por separado para cada ranura. Por ejemplo, puede decidir transponer una canción unos pocos medios pasos para dar cabida a un cantante. Para hacerlo:

1. Ajuste el parámetro Transpose.

Esto establece la transposición de la ranura actual, en semitonos.

Por ejemplo, -12 se mostrará como ▼ 12. Si Transpose se establece a +0, no se mostrará nada.



Baterías no afectadas por la transposición de ranura

La transposición de ranura está diseñada para que, en general, no afecte a sonidos de batería sin pitch a menos que se toquen directamente desde el teclado.

Si la ranura contiene un programa, su programa de pista de batería no se verá afectado por la transposición.

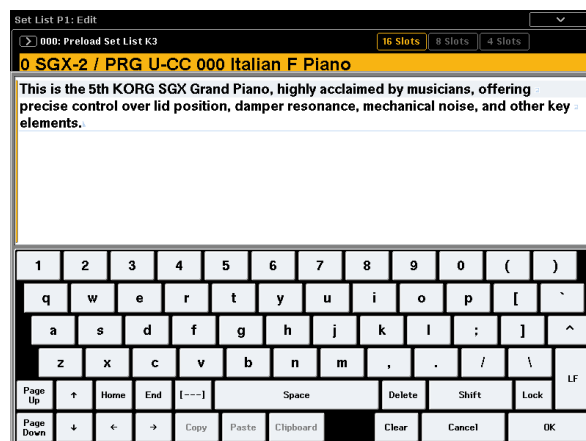
De forma similar, si la ranura contiene una combinación o canción, las baterías tocadas por la pista de batería o generadas como parte de ritmos de KARMA se excluirán en general de la transposición. Para lograr esto, los timbres o pistas no se verán afectados por la transposición si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Cuando el canal MIDI del timbre está ajustado a algo que no sea el canal global (COMBI).
- Cuando el canal MIDI de la pista es diferente del canal de la pista de **Track Select**.
- Categoría del programa es "Drums", excepto para la subcategoría "Pitched" (utilizada para timbales, por ejemplo)

Introducción de comentarios

Cada ranura puede tener un comentario de hasta 512 caracteres, para letras de canciones, notas de interpretación, etc. Para editar los comentarios:

1. Pulse el botón **Edit Comment** para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto.



El cuadro de diálogo de edición de comentarios tiene algunas características adicionales en comparación con el editor de texto estándar:

- El texto se muestra utilizando el tipo de letra seleccionado de la ranura.
- Se utiliza toque y arrastre para seleccionar el texto.
- Se utiliza el botón LF para insertar saltos de línea (conocidos también como "retornos").
- Se admiten múltiples portapapeles de corte/copia; consulte a continuación para los detalles.

Si hay un teclado QWERTY USB conectado, puede utilizarlo para introducir texto en lugar del teclado en pantalla. Para más información, consulte "Edición de nombres e introducción de texto" en la página 198.

2. Introduzca el comentario deseado, y después pulse OK.

Puede leer todo el comentario, incluso con múltiples líneas, en la página Play de Set List.

Múltiples portapapeles en el editor de comentarios

Después de copiar o cortar texto en el editor de comentarios, pulse el botón Clipboard para mostrar el contenido actual de los portapapeles. Cada portapapeles está representado por un botón con una abreviatura del texto que contiene. Se pueden conservar a la vez 10 portapapeles. Si se copia una sección undécima de texto, el portapapeles más antiguo se descartará.

Toque los botones para pegar el texto en el comentario. (El botón Paste separado siempre pega el portapapeles más reciente.) Para eliminar un portapapeles, habilite su casilla de verificación Remove y después pulse el botón Remove.

Establecimiento del color de la ranura

Puede asignar a cada ranura uno de 16 colores diferentes, para que sea más fácil distinguir rápidamente entre ellas. También puede aplicar un color a una gama de ranuras a la vez. Para hacerlo:

1. Pulse el botón **Color** para abrir el cuadro de diálogo de selección de color.

2. Elija un color para la ranura.

Si lo desea, también puede seleccionar una gama de ranuras, y aplicar un color a todas ellas a la vez.

3. Cuando haya terminado, pulse OK.

Estilo de ranura legado

Si prefiere la apariencia gráfica de Set Lists antes de la versión de software 3.0 del KRONOS, puede habilitar la opción de Legacy Slot Style en el menú. Esto elimina el contorno en negrita de la ranura seleccionada (colorearlo en su lugar de color naranja brillante), y utiliza el mismo color gris para el resto de las ranuras, haciendo caso omiso de los ajustes de color de la ranura.

Almacenamiento de sus ediciones

Una vez que haya hecho una Set List, querrá almacenar su trabajo. Para hacerlo:

1. Seleccione el comando Write Set List desde el menú de páginas, en la esquina superior derecha de la pantalla.

También puede acceder a este comando de menú manteniendo pulsado **ENTER** y pulsando **0** en el teclado numérico.

Esto abrirá un cuadro de diálogo que le permitirá almacenar la Set List. Opcionalmente, también puede seleccionar una nueva ubicación, o cambiar el nombre de la Set List.

2. Pulse el botón “T” para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto.

Puede dar a la Set List un nombre descriptivo utilizando el teclado en pantalla.

3. Después de introducir el nombre, pulse OK.

La ventana de edición de texto desaparecerá y volverá al cuadro de diálogo principal Write.

4. Bajo “To” en la parte inferior del cuadro de diálogo, pulse el botón emergente junto a la Set List para abrir el diálogo de ubicación de almacenamiento.

5. Seleccione la ubicación en la que desee almacenar la Set List editada.

6. Después de seleccionar la ubicación, pulse OK.

7. Pulse OK de nuevo para iniciar el proceso de escritura.

8. Si está seguro de que desea escribir en esta ubicación, vuelva a pulsar OK.

Después de eso, ¡ya está!

 No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber escrito los datos de la Set List. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar una copia de seguridad de los datos en el disco interno.

Edición de un programa, combinación, o canción de una ranura

Cuando esté en un ensayo o comprobación de sonido, puede que tenga que hacer ediciones rápidas en un sonido de la Set List.

Con esto en mente, puede:

- Saltar a las páginas de edición para el programa, combinación, o canción que haya seleccionado
- Realizar las ediciones deseadas
- Almacenar las ediciones
- Volver fácilmente a la página original de la Set List

Para hacerlo:

1. Seleccione el elemento deseado en la Set List.

A continuación, desde cualquiera de las páginas de Set List:

2a. En el menú, seleccione el comando Edit [Type].

El nombre real del comando será **Edit Program**, **Edit Combination**, o **Edit Song**, dependiendo de la ranura seleccionada.

o:

2b. Mantenga pulsado el botón ENTER del panel frontal, y toque el botón de la ranura.

El modo cambiará al programa, combinación, o secuencia según corresponda, y el sistema mostrará la página P0 para el elemento seleccionado.

LED del botón de modo Programa, Combinación, o Secuenciador parpadeará, y el LED Set List permanecerá encendido, para mostrar que está editando un elemento de una Set List. Los ajustes de Set List, incluyendo ecualización y volumen, continuarán afectando el sonido.

3. Edite como desee.

4. Escriba sus ediciones.

Para más información, consulte “Almacenamiento de sus ediciones” en la página 42 (para programas), “Almacenamiento de sus ediciones” en la página 78 (para combinaciones), o “Almacenamiento de su canción” en la página 120.

5. Pulse el botón SET LIST para volver a la Set List.

El modo Set List estará como lo dejó, con la misma Set List y ranura seleccionadas.

Set Lists y superficie de control

Descripción general

La superficie de control es un grupo de mandos, botones, y deslizadores situados a la izquierda de la pantalla. Puede utilizarla para el control práctico de mezcla, KARMA, y dispositivos externos, así como modulación de sintetizador y edición. Es una parte muy profunda y poderosa del KRONOS; para una mirada a fondo de algunas de las cosas que puede hacer, consulte “Ediciones rápidas utilizando los mandos, deslizadores, y conmutadores” en la página 39.

En esta parte del manual, solamente veremos las formas únicas en las que la superficie de control funciona en modo Set List.

En general, la superficie de control funciona de forma muy similar para programas, combinaciones, y canciones. Sin embargo, hay algunas pequeñas diferencias entre ellos, de acuerdo con sus diferentes capacidades. Por ejemplo, los programas tienen tres canales de mezclador (por los dos osciladores o EXi, más pista de batería), mientras que las combinaciones y canciones tienen dieciséis canales. La página Control Surface de Set List cambiará para coincidir con el tipo de ranura actual.

Para más información sobre cómo funciona la superficie de control en los diferentes modos, consulte:

Programas: “Mandos, deslizadores, y conmutadores de la superficie de control” en la página 33, y “Ediciones rápidas utilizando los mandos, deslizadores, y conmutadores” en la página 39

Combinaciones: “Ajuste de la mezcla” en la página 66, “Edición fácil de KARMA” en la página 67, y “Edición de programas con Tone Adjust (Ajuste de tono)” en la página 76

Canciones (modo Secuenciador): “Superficie de control en el modo Secuenciador” en la página 84

La mayor parte de las ediciones de la superficie de control no se almacena en la Set List

Importante: Con la Set List solamente se almacenan los ajustes del ecualizador gráfico. Todas las demás ediciones de la superficie de control no se almacenan con la Set List. En lugar de ello, deberán almacenarse con el programa original, combinación, o una canción originales. Para más detalles, consulte “Almacenamiento de ediciones de la superficie de control” abajo.

Almacenamiento de ediciones de la superficie de control

Cualquier cambio que realice a través de la superficie de control, edición de niveles del mezclador, por ejemplo, o ajuste preciso de los mandos en tiempo real, será temporal a menos que los almacene, al igual que en los otros modos.

Sin embargo, si realiza cambios que le gustaría conservar, puede almacenar sus ediciones en los programas o combinaciones directamente desde el modo Set List. Para hacerlo:

1. Realice sus ediciones utilizando la superficie de control.
2. En la página de menú, seleccione el comando “Update Program” o “Update Combination”.

El nombre real dependerá de si la ranura actual es un programa o combinación.

Las canciones trabajan de forma ligeramente diferente, ya que no tienen un comando de escritura (y deben almacenarse en el disco). Todas las ediciones realizadas en el modo Set List se aplicarán directamente a las canciones de la memoria, y podrán almacenarse en el disco si se desea.

Utilización del ajuste Control Assign From

El ajuste Control Assign From determina las funciones asignadas a la superficie de control, tales como el mezclador, ajuste del tono, KARMA, y mandos en tiempo real, etc.

Control Assign From establece si la asignación de control (Control Assign) se aplica a la Set List como un todo, y permanecerá igual, independientemente de qué ranura se seleccione, o en vez de ello cambiará de acuerdo con el valor almacenado para el programa, combinación, o canción en la ranura actual.

Por ejemplo, puede que desee que la superficie de control permanezca asignada a la ecualización de Set List en todo momento. En este caso, establezca **Control Assign From** a **Set List**.

O, puede que desee que la superficie de control se actualice para que coincida con el programa, combinación, o canción actuales. Por ejemplo, es posible que desee utilizar el ajuste de tono para barras deslizantes en un programa de órgano, y

después en la siguiente ranura utilizar los deslizadores para controlar KARMA en una combinación. En este caso, establezca **Control Assign From** a **Slot**.

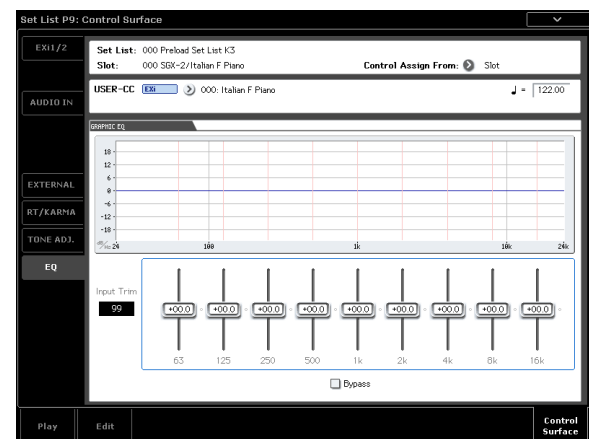
Ecualizador gráfico

Las Set Lists tienen una opción de superficie de control adicional, no disponible en los otros modos: Ecualizador (EQ). Se trata de un ecualizador gráfico de nueve bandas aplicado al sonido después del TFX2, que adapta el sonido de las salidas estéreo principales (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF, y USB).

Puede utilizar este ecualizador para compensar el ambiente acústico de un club específico u otro lugar de interpretación. Los deslizadores están asignados a las nueve bandas del ecualizador para poder realizar ajustes rápidos e intuitivos.

Todas las bandas están al valor máximo, incluyendo las bandas altas y bajas.

Hay un único ajuste de ecualizador gráfico para cada Set List, que se aplica a todas las ranuras de la lista.



Utilización de la superficie de control con el ecualizador gráfico

El último botón de la sección Control Assign, TONE ADJ, tiene una opción adicional en el modo Set List; la pulsación del botón cambia la superficie de control entre ajuste de tono y ecualización.

Al igual que los botones timbre/pista y audio, el ajuste se indica mediante LEDs a la derecha del botón. Para establecer la superficie de control para controlar el ecualizador gráfico:

1. Pulse el botón TONE ADJ/EQ hasta que se encienda el botón EQ.

Si pulsa otro botón de Control Assign, y después pulsa de nuevo ADJ TONE/EQ, la superficie de control volverá a la última función seleccionada para el botón. Por ejemplo, si la utilizó por última vez para ecualización, se seleccionará ecualización.

Como acceso directo, también puede tocar el ecualizador gráfico en la página Play de Set List. Esto hará saltar a la página Control Surface, y establecerá Control Assign a EQ.

Restablecimiento de controles

En la página EQ, RESET CONTROLS + TONE ADJ/EQ restablecerá todos los parámetros de ecualización, incluyendo Bypass, a los valores almacenados en la Set List.

RESET CONTROLS + deslizador restablecerá la banda del deslizador al valor almacenado.

Transiciones suaves de sonido

Descripción general

La función Transiciones suaves de sonido (Smooth Sound Transitions (SST)) ayuda a evitar discontinuidades discordantes al cambiar entre programas, combinaciones, y canciones, al permitir que el sonido anterior y sus efectos resuenen de forma natural a medida que toque sonido nuevamente seleccionado. Puede incluso continuar sosteniendo notas en el sonido antiguo (en el teclado o con el pedal de sostenido) a medida que toque el nuevo sonido.

SST se aplica a todos los modos, no solamente a la Set List. Por ejemplo, las notas y los efectos se sostienen al cambiar de una combinación a otra en el modo Combinación, o de un programa (en el modo Programa) a una combinación (en el modo Combinación).

Solamente hay dos parámetros relacionados con SST: **Hold Time** de Global, y **Hold Time** para cada ranura de una Set List. En el fondo, sin embargo, hay mucho que hacer. Vamos a hablar acerca de esto en detalle más adelante, pero si tiene prisa, aquí están las principales cosas que debe saber:

- SST trabaja entre dos sonidos a la vez: el sonido actual y el sonido anterior. Si selecciona un nuevo sonido mientras todavía se estén superponiendo dos sonidos antiguos, el sonido más antiguo se detendrá.
- SST requiere que los efectos para los sonidos antiguos y nuevos encajen en la potencia de procesamiento disponible. Para los sonidos de fábrica, esto casi nunca deberá ser un problema. En el improbable caso de que los efectos no encajen, el sonido más antiguo se silenciará, incluyendo todas sus notas y efectos.
- Los parámetros **Hold Time** controlan cuánto tiempo resonará el sonido antiguo después de que se hayan soltado sus notas.
- KARMA y la pista de batería se detendrán cuando se cambien sonidos. Sus notas seguirán resonando de forma natural.

Utilización de transiciones suaves de sonido

Utilización de Hold Time

El KRONOS tiene dos parámetros **Hold Time**. Como se señaló anteriormente, estos parámetros controlan cuánto tiempo resonará el sonido antiguo después de que se hayan soltado todas sus notas.

Uno de estos parámetros está en la página Global Basic, y controla el tiempo de retención para todo fuera de la Set List, incluyendo los modos Programa, Combinación, y Secuenciador. El otro, en los parámetros de ranura de Set List, controla el tiempo de retención para cada ranura individual. Veamos cómo trabaja este.

1. Vaya a la página Edit de Set List.

2. Seleccione Set List 127.

Esto se ha dejado inicializado para su propio uso.

3. Seleccione Slot 1, y establezca su programa a U-A075 CX3/MS20 Lead Split.

Este sonido tiene un retardo largo en el sonido solista, lo que ayudará a demostrar el efecto **Hold Time**.

4. Establezca Hold Time de Slot 1 a 10 segundos.

5. Con Slot 1 todavía seleccionada, pulse el botón Copy.

6. Seleccione Slot 3.

Dejaremos Slot 2 establecida al sonido predeterminado de piano.

7. Pulse el botón Paste.

Slot 3 pasa a ser una copia de Slot 1, con el mismo ajuste de programa.

8. Establezca Hold Time de Slot 3 a 0 segundos.

9. Toque una breve frase sobre el sonido de sintetizador solista en el lado derecho del teclado, y después haga una pausa para escuchar.

Observe cómo se repite el retardo durante largo tiempo, y cómo se desvanece gradualmente el sonido. **Hold Time** no afectará el sonido mientras se mantenga en la misma ranura.

10. Toque de nuevo la frase, y esta vez cambie inmediatamente a Slot 2.

Esta vez, el sonido desaparece muy rápidamente. **Hold Time** entra en juego cuando cambia entre diferentes sonidos. Tenga en cuenta que es el tiempo de retención (**Hold Time**) de la antigua ranura (Slot 3 en este caso) el que determina la velocidad del desvanecimiento.

Además, observe que aunque **Hold Time** esté establecido a 0 segundos, habrá todavía un desvanecimiento suave; una vez transcurrido **Hold Time**, siempre hay medio segundo o así de desvanecimiento hasta el silencio.

11. Seleccione Slot 1.

Recuerde, **Hold Time** de esta ranura está establecido a 10 segundos.

12. Toque de nuevo la frase, e inmediatamente cambie a Slot 2.

Observe cómo se repite el retardo durante largo tiempo.

13. Toque algo brevemente sobre el sonido de piano de Slot 2, y después haga una pausa para escuchar.

Observe cómo el retardo desde Slot 1 está desvaneciéndose todavía, junto con el sonido de piano.

Así que, ¿por qué queremos cambiar esto en primer lugar? A pesar de que el valor predeterminado de 5 segundos funciona bien para transiciones suaves en general, puede haber ocasiones en interpretación en directo en las que desee que los efectos y las notas en decaimiento resuenen durante largo tiempo, o que se desvanecen inmediatamente. **Hold Time** por ranura le brinda este control.

Hold Time se inicia después de haber soltado notas

Hold Time solamente se inicia después de haber soltado las notas que esté tocando sobre el sonido antiguo. Continuando con el ejemplo anterior:

1. Seleccione Slot 3.
 2. Toque una nota sobre el sonido de sintetizador solista en el lado derecho del teclado.
 3. Manteniendo la nota, cambie a Slot 2.
- Observe cómo la nota continúa sonando.
4. Después de mantener la nota durante cierto tiempo, suéltela.

Después de soltar la nota, se inicia **Hold Time**, y el sonido se desvanece rápidamente.

Hold Time de Global

El parámetro **Hold Time** de Global está en la página Global Basic. Como ha mencionado anteriormente, controla el tiempo de retención para todo fuera de la Set List, incluyendo los modos Programa, Combinación, y Secuenciador. El ajuste predeterminado es 5 segundos, que funcionará bien en la mayoría de los casos, pero puede cambiarlo si lo desea.

Detención de notas sostenidas o retenidas

A veces, es posible que desee detener inmediatamente el sonido de voces, por ejemplo, si un sonido está establecido para retenerse indefinidamente. Para hacerlo:

1. Seleccione un sonido diferente, incluyendo cualquier programa, combinación, canción, o ranura de Set List.
2. Seleccione otra vez un sonido diferente.

Por ejemplo, dentro de una Set List con Slot 1 seleccionada, seleccione Slot 2 y después regrese a Slot 1. O, en el programa I-A000, pulse el botón **COMBI** del panel frontal (que se selecciona una combinación) y después presione el botón **PROG** del panel frontal (para volver a seleccionar el programa anterior). En el segundo cambio, todas las notas retenidas del sonido original se robarán.

Otros detalles

Controladores

La mayoría de los controladores (joystick +/- Y, post-pulsación, mandos en tiempo real, etc.) afectan solamente al nuevo sonido, y no al antiguo.

Sostenido, Sostenuto, joystick X (inflexión de pitch), y Note Gate continúan afectando al sonido antiguo, así como al nuevo. Puede utilizar filtros MIDI de combinación y canción para control adicional de estos mensajes MIDI, si lo desea.

Efectos

Internamente, el KRONOS tiene dos juegos separados de efectos, como dos bastidores de efectos. Uno de estos bastidores lo utiliza el sonido actual; el otro lo utiliza el sonido anterior. Esto permite que los dos juegos de efectos trabajen simultáneamente; por ejemplo, los retardos del sonido anterior pueden continuar resonando mientras se esté tocando el nuevo sonido.

Sin embargo, solamente hay dos de estos efectos. Cada vez que seleccione un nuevo sonido, el más antiguo de los dos bastidores de efectos se silenciará y reconfigurará para el nuevo sonido.

Además, es posible que los requisitos combinados de los dos bastidores de efectos superen la potencia de procesamiento disponible. Si esto sucede, el bastidor de efectos antiguos se silenciará inmediatamente.

Nota: Cuando se silencie el bastidor de efectos antiguos, todas las notas que estaban tocándose a través de él también se silenciarán.

Limitaciones

Cuando seleccione un nuevo sonido, los patrones de KARMA y pista de batería del sonido anterior se detendrán. Todas las notas tocadas por la pista de batería o KARMA (incluyendo las generadas por las zonas Thru In y Thru Out de KARMA) se soltarán, y después decaerán normalmente.

De forma similar, el arpegiador de PolysixEX deja de tocar cuando se cambia el sonido.

Durante la edición de programas EXi, el cambio del modelo de EXi del programa actual silenciará cualquier voz del sonido anterior. Tenga en cuenta que esto solamente ocurre cuando se esté editando en realidad el programa, y no simplemente al cambiar de un programa a otro.

Las limitaciones de recursos pueden impedir que el sonido anterior resuene hasta el silencio. Por ejemplo:

- Es posible que se roben notas.
- Si no hay suficiente potencia de procesamiento como para que coexistan los bastidores de efectos antiguos y nuevos, se silenciarán tanto el bastidor de efectos antiguos como las voces antiguas.

Muestreo (Sistema de muestreo abierto)

Descripción general de muestreo

Acerca del muestreo en el KRONOS

Descripción general

El KRONOS puede muestrear audio externo de las entradas analógicas, S/DIF, o USB, a 48 kHz y resolución de 16 bits (o 24 bits cuando se muestrea al disco), en monoaural o estéreo. Puede grabar muestras en la memoria RAM, o muestrear directamente al disco.

También puede remuestrear digitalmente el sonido completo de un programa, combi, o canción, tocada en directo o secuenciada, incluyendo cualquier efecto y evento generado por KARMA.

Utilizando una unidad de CD USB externo (no incluida), puede también muestrear (o “ripear”) directamente desde un CD de audio, en el dominio digital.

Por último, puede procesar las entradas a través de IFX, MFX, y TFX, o a través de las funciones de síntesis de EXi como MS-20EX y MOD-7.

Puede combinar todas y cada una de estas características a la vez. Por ejemplo, puede muestrear un riff de guitarra en directo desde las entradas de audio, procesado a través de efectos del KRONOS, mientras escuche y grabar o no grabar una frase generada por KARMA.

Puede utilizar sus muestras directamente en conjuntos de batería, o convertirlos en multimuestras y utilizarlas en cualquier lugar que utilice multimuestras de ROM, como en los programas HD-1 o secuencias de ondas.

Archivos KSC y bancos de muestras de usuario

KSC son las siglas de Korg Sample Collection (Colección de muestras de Korg). Los archivos KSC agrupan juntas sus muestras y multimuestras, y le permiten cargarlas como bancos de muestras de usuario. Los bancos de muestras de usuario se pueden cargar en RAM, o pueden utilizar memoria virtual, al igual que EXs. También tienen otros beneficios. Para más información, consulte “Creación y almacenamiento de archivos .KSC” en la página 179.

Muestreo y RAM

El KRONOS (de 2014 en adelante) viene con 3 GB de RAM preinstalada. Aproximadamente 1 GB de esta RAM la utiliza el sistema operativo y los datos de muestras de la ROM. El resto se reparte entre las muestras en bancos de EXs, de muestras de usuario, y el modo Muestreo.

Esto significa que el tamaño de bancos de EXs y de muestras de usuario limita la memoria disponible para el modo Muestreo. Cuanto más espacio utilicen EXs y los bancos de muestras de usuario, menos estará disponible para el modo Muestreo.

La utilización de memoria virtual para EXs y bancos de muestras de usuario generalmente le permite cargar más muestras a la vez, pero es posible que todavía se utilice una cantidad considerable de memoria RAM.

La cantidad de tiempo de muestreo depende de la cantidad de RAM libre, como se muestra a continuación.

RAM libre tiempos aproximados de muestreo

RAM libre	Tiempo aproximado de muestreo (min:seg)	
	Monoaural	Estéreo
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

Muestreo a disco

Puede muestrear directamente al disco (incluyendo el disco interno y dispositivos de almacenamiento USB), creando un archivo WAVE. Esto le permite grabar hasta 80 minutos de forma continua, en monoaural o estéreo (monoaural: aproximadamente 440 MB, estéreo: aproximadamente 879 MB).

Siempre y cuando encajen en la RAM disponible, estos archivos WAVE podrán cargarse en el modo Muestreo y utilizarse en conjuntos de batería, programas HD-1, o Secuencias de ondas. (Tenga en cuenta que después de cargarlos en el modo Muestreo, tendrá que volver a almacenarlo; los archivos WAVE no pueden utilizarse directamente para programas, etc.)

Los archivos WAVE también pueden utilizarse en las pistas de audio del secuenciador, o para crear un CD de audio. Para más información, consulte “Grabación de audio” en la página 99, y “Creación y reproducción de CDs de audio” en la página 211.

 No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber muestreado al disco. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso.

Muestreo de 24 bits a disco

Cuando muestree al disco, puede elegir entre resolución de 16 bits o 24 bits. Ambos archivos WAVE de 16 y 24 bits pueden utilizarse directamente en las pistas de audio del modo Secuenciador. Cuando se carguen como muestras de RAM, los archivos WAVE de 24 bits se convierten automáticamente a una resolución de 16 bits.

Muestreo en el modo Muestreo

En el modo Muestreo, puede muestrear audio analógico desde los micrófonos conectados o entradas de línea, o de audio digital desde S/P DIF o USB. Si lo desea, también puede muestrear a través de los efectos del KRONOS.

Incluso puede muestrear directamente desde CDs de audio en una unidad CD-R/RW USB externa.

Las muestras pueden procesarse a través de efectos y volver a muestrearse (“remuestrearse”) internamente. Puede utilizar el modo “Auto”, que aplica automáticamente el procesamiento de efectos especificado a la muestra seleccionada, o el modo “Manual”, que le permite tocar la muestra manualmente con efectos aplicados y remuestrear su interpretación.

Modos Programa, Combinación, Secuenciador

En los modos Programa, Combinación, y Secuenciador, puede remuestrear una interpretación en directo completa incluyendo filtros, efectos, KARMA, e incluso reproducción de secuenciador.

También puede muestrear fuentes de audio externas, mezclar los sonidos del KRONOS con el audio externo y muestrear el resultado combinado, o incluso supervisar la interpretación del KRONOS, mientras muestree solamente la fuente externa.

Muestreo en pista en el modo Secuenciador

En el modo Secuenciador, puede muestrear mientras toque junto con una canción, y crear automáticamente datos de notas para disparar las nuevas muestras en el momento apropiado de la canción. A continuación, puede manipular estas muestras utilizando las capacidades de síntesis del HD-1, alternativas creativas a HDR. Esto se denomina “Muestreo en pista”.

Frecuencia de muestreo y resolución en bits

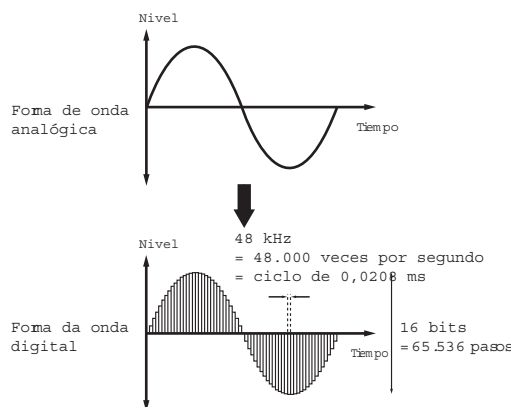
Como se muestra en el diagrama, el muestreo lee el nivel de la señal analógica a intervalos fijos a lo largo del eje de tiempo, y almacena los niveles en la memoria como datos digitales.

El tiempo entre estos intervalos se denomina “frecuencia de muestreo”. 48 kHz (kilohercios) significa que el muestreo se realiza 48.000 veces por segundo, de modo que los intervalos están separados $1/48000$ de un segundo, aproximadamente 0,02083 ms (milisegundos).

Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo, más cercana estará la forma de onda de la memoria a la señal analógica original.

Cada nivel se lee y se convierte en datos digitales. La precisión de la medición de nivel se determina mediante la resolución en bits. Este proceso convierte una señal analógica con resolución infinita en una señal digital con resolución finita. Con una resolución de 16 bits, cada nivel se indica en 65.536 pasos (la decimosexta potencia de dos).

Cuanto más alta sea la resolución en bits, más cercana estará la forma de onda de la memoria a la señal analógica original.



Muestras y multimuestras

Muestras

Los datos que se graban (muestran) en la memoria interna o se cargan desde un archivo se conocen como una muestra o un archivo de muestra. Las muestras consisten en los datos de forma de onda reales, y parámetros que especifican cómo se reproducirán los datos, como dirección inicio, de inicio de bucle, y de finalización. Las muestras pueden utilizarse en multimuestras y conjuntos de batería.

El modo Muestreo admite un máximo de 16.000 muestras a la vez. Las muestras en EXs y bancos de usuario no cuentan para este máximo.

El KRONOS puede compartir una única forma de onda entre múltiples muestras. Esto le permite crear múltiples muestras con diferentes direcciones de reproducción de la misma forma de onda sin desperdiciar memoria interna. Por ejemplo, suponga que tiene datos de forma de onda que registran una voz diciendo “uno-dos-tres”. Esta única pieza de datos de forma de onda podría ser compartida por tres muestras, con la reproducción de la muestra A produciendo “uno-dos-tres”, la muestra B produciendo “uno-dos”, y la muestra C, produciendo “dos-tres”.

Multimuestras

Las multimuestras disponen una o más muestras a través del teclado. Por ejemplo, una multimuestra de guitarra muy sencilla podría tener seis muestras, una para cada cuerda.

Cada muestra está contenida en un índice, que incluye parámetros para la gama de teclas, pitch de muestra original, afinación, nivel, etc.

Cada multimuestra puede tener hasta 128 índices.

Utilización de multimuestras

Cuando se muestrea un instrumento que es capaz de producir una amplia gama de pitches, tales como un piano, la grabación de una muestra solamente y aplicación (reproducción) sobre la gama completa de pitches no producirá un resultado de sonido natural. Utilizando una muestra múltiple puede grabar muestras separadas para cada gama de pitches, y asignar estas muestras a sus respectivas gamas de pitches para evitar sonidos poco naturales durante la reproducción.

Todos los sonidos instrumentales en las multimuestras preajustadas internas del KRONOS están contruidos de esta forma. Por ejemplo, puede grabar una muestra por octava, y asignar cada una de estas muestras a un índice que cubra una gama de una octava en el teclado.

Asignando múltiples muestras, tales como muestras de frases o bucles de ritmo a diferentes índices dentro de una multimuestra, podrá tocar múltiples muestras simultáneamente. Puede asignar frases diferentes a cada tecla. Como alternativa, estas muestras pueden asignarse a intervalos de una octava, y tocarse como variaciones de frases con diferentes pitches y tempos de reproducción.

El modo Muestreo admite un máximo de 4.000 multimuestras a la vez. Las multimuestras en EXs y bancos de usuario no cuentan para este máximo.

Las multimuestras pueden utilizarse directamente en programas, o dentro de secuencias de ondas. Pueden utilizarse con KARMA para producir resultados interesantes (por ejemplo, utilizando KARMA para reproducir automáticamente efectos de sonido o muestras habladas).

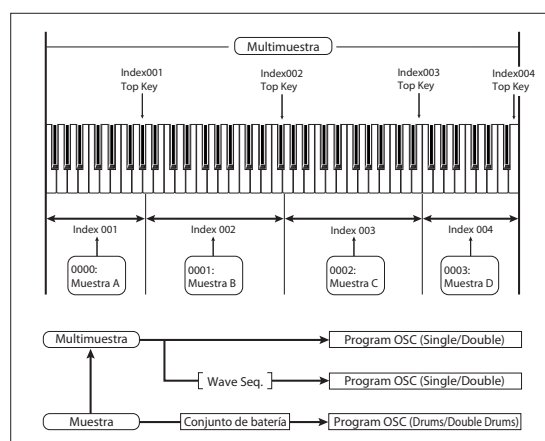
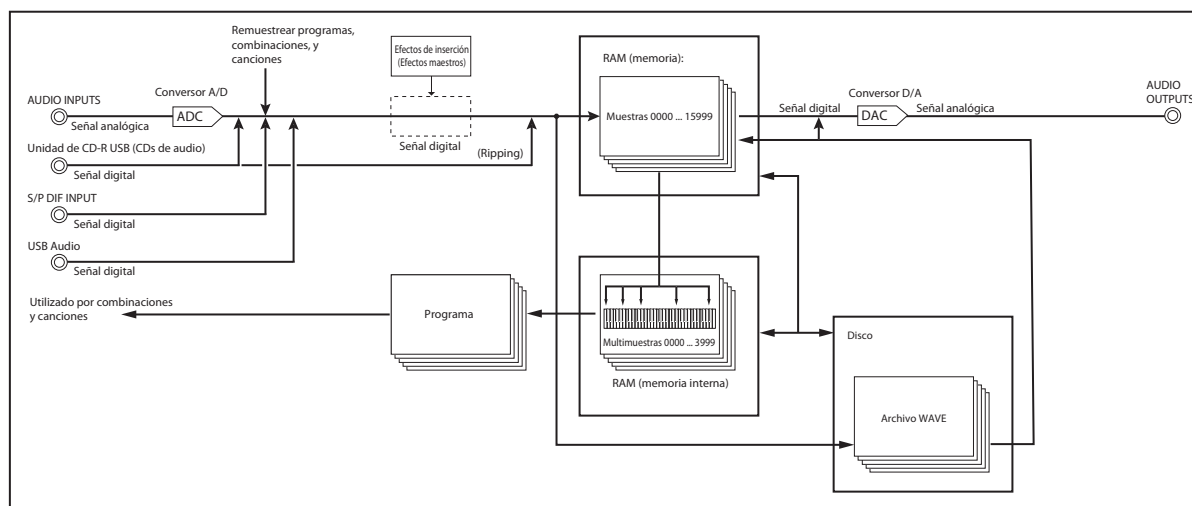


Diagrama conceptual del sistema de muestreo abierto



Preparativos para muestreo

Ajustes de audio

Ajustes de entrada de audio

Página de entrada de audio

Esta página está disponible en los modos Programa, Combinación, Secuenciador, y Muestreo, y le permite ajustar el volumen, panorámica, envíos de efectos, y selección de bus para las entradas de audio, incluyendo entradas analógicas 1 y 2, USB 1 y 2, S/P DIF L & R. Fuera del modo Muestreo, esta es la página principal para ajustes relacionados con muestreo.

Las páginas con ajustes de entrada de audio incluyen:

Modo	Página
Muestreo	P0: Recording– Audio Input
Combinación	P0: Play– Audio Input/Sampling
Programa	P0: Play– Audio Input/Sampling
Secuenciador	P0: Play/REC– Audio Input/Sampling
Global	P0: Basic Setup– Audio

Utilización de la superficie de control con las entradas de audio

Puede utilizar la superficie de control para ajustar la mayoría de los parámetros del mezclador de entrada de audio, incluyendo **Play/Mute, Solo, Pan, Level, y Sends 1 y 2**.

Para más información, consulte “Ajuste de volumen, panorámica, ecualización, y envíos de FX” en la página 39.

Ajustes globales de entrada de audio

Cada programa, combinación, y canción puede utilizar la configuración global única de mezclador de entrada de audio, o tener sus propios ajustes personalizados. El modo de muestreo, por otra parte, tiene sus propios ajustes separados para las entradas de audio.

Para programas, combinaciones, y canciones, la elección de utilizar o no la configuración global se controla mediante el parámetro **Use Global Setting**.

Cuando **Use Global Setting** esté establecido a **On**, el programa, combinación, o canción utiliza los ajustes globales. Esta es la opción predeterminada y le permite

cambiar libremente entre diferentes sonidos sin afectar a las entradas de audio. Además, las ediciones realizadas en la página de entrada de audio afectarán los ajustes globales, junto con otros programas, combis, o canciones que utilicen los ajustes globales.

Por otra parte, a veces puede ser conveniente almacenar una configuración de mezclador particular con un programa, combi, o canción individual, para establecer ajustes de sub-mezclador o procesamiento de efectos especiales para entradas particulares. Por ejemplo, puede configurar un programa para utilizar un micrófono de entrada con un vocoder.

En este caso, establezca **Use Global Setting** a **Off**, y las entradas de audio utilizarán los ajustes personalizados del programa.

El muestreo puede pasar totalmente por alto el mezclador

Cuando muestree, utilizará el parámetro **Source Bus** para seleccionar la fuente del audio que desea muestrear. Dependiendo del **Source Bus** seleccionado, puede ser necesario utilizar el mezclador de entrada de audio o puede no serlo en absoluto.

Por ejemplo, si está muestreando a través de efectos del KRONOS, tendrá que utilizar el mezclador de entrada de audio para enviar la entrada de audio que desee a los efectos.

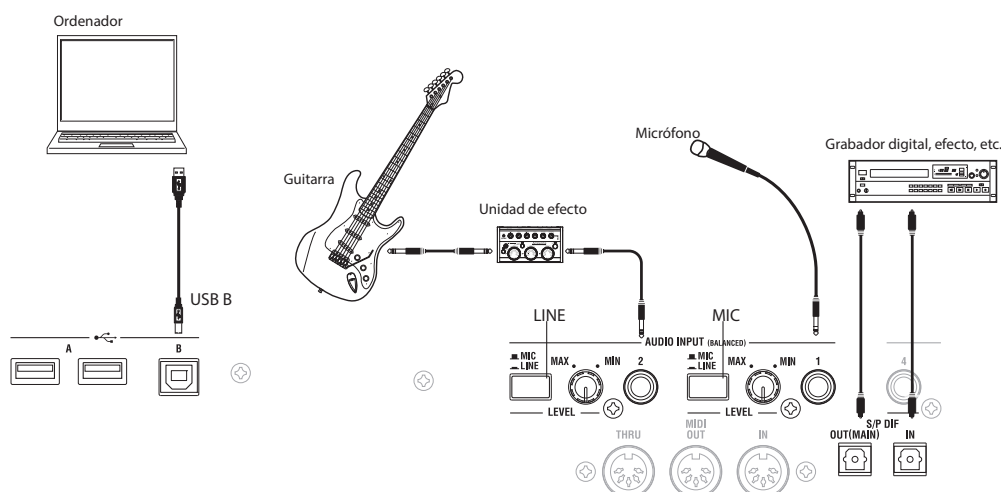
Sin embargo, si simplemente quiere probar la entrada directamente, puede establecer simplemente el **Source Bus** a la entrada deseada, y ya está, sin necesidad de hacer ningún tipo de ajuste en el mezclador de entrada de audio.

Mezclador de entrada de audio

Input 1 & 2, USB 1 & 2, S/P DIF L & R

Input 1 & 2: Estas son las entradas de audio analógicas, ya sea para micrófonos o para señales de nivel de línea. Para más información, consulte “AUDIO INPUTS (entradas de audio) analógicas” en la página 9.

USB 1 & 2: Estas son las entradas de audio USB, para el muestreo desde un ordenador conectado.



S/P DIF L & R: Estas son las entradas S/P DIF, para los dispositivos de audio digitales tales como instrumentos, grabadoras, o efectos. El KRONOS admite entrada y salida S/P DIF a 48 kHz.

 Cuando utilice S/P DIF, asegúrese de que **System Clock** esté correctamente ajustado.

Bus Select (IFX/Indiv.)

Esto establece el bus de salida para cada señal de entrada de audio externa. También puede enviar la entrada directamente a salidas físicas, o a los efectos de inserción.

L/R: La señal de entrada de audio externa se envía al bus L/R. Elija esto si desea muestrear la interpretación del propio KRONOS junto con las otras señales del bus L/R. Establezca **Source Bus** a L/R.

IFX1...12: La señal de entrada de audio externa se enviará al bus IFX1–12. Elija uno de estos ajustes cuando desee aplicar un efecto de inserción durante la grabación. Establezca **Source Bus** para que coincida con **Bus Select** que siga el efecto de inserción.

1...4: La señal de entrada de audio externa se enviará a las salidas INDIVIDUAL 1...4 en monoaural. **Pan** no se aplica en este caso.

1/2, 3/4: La señal de entrada de audio externa se enviará al par seleccionado de salidas en estéreo, con la posición estéreo controlada mediante el parámetro **Pan**. Establezca **Source Bus** a la entrada individual (Indiv. input.) correspondiente.

Off: La señal de audio externa no se enviará a ningún bus. En el modo Muestreo, si desea probar una señal de audio externa directamente sin enrutarla a través de un bus, vaya a la página P0: Recording– Audio Input, y elija la entrada externa que desee muestrear (Audio Input 1–2, S/P DIF L–R, USB 1–2) como el **Source Bus**.

 Tenga en cuenta que si cambia **Bus Select (IFX/Indiv.)** de Off a L/R o IFX, el nivel de volumen a las tomas AUDIO OUT L/MONO y R o a la toma para auriculares puede aumentar dramáticamente.

FX Ctrl Bus (Bus de control de FX)

El bus de control de FX le permite crear efectos de “cadenas laterales”. Las cadenas laterales le permiten controlar un efecto con una señal de audio (la cadena lateral), mientras el efecto procesa una señal de audio completamente diferente. Esto es conveniente para utilizar con vocoders, compresores y limitadores, compuertas, etc.

El KRONOS incluye dos buses de control de FX estéreo reales.

REC Bus

Esto envía la señal de entrada de audio externa a los buses REC (cuatro canales monoaurales; 1, 2, 3, 4).

Los buses REC son buses internos dedicados utilizados para muestreo o para grabación de pistas de audio en modo Secuenciador.

Si desea muestrear estos buses, establezca **Source Bus** a un REC bus.

En el modo Muestreo, puede mezclar varias entradas de audio a un REC bus para muestreo, o puede mezclar el sonido directo de entradas de audio con el sonido procesado por efectos de inserción y muestrear el resultado combinado desde el REC bus.

En otros modos (por ejemplo, el modo Programa), puede utilizar los buses REC para muestrear solamente una entrada de audio que se está reproduciendo junto con una interpretación con KARMA que esté saliendo al bus L/R.

Off: La señal de audio externa no se enviará a los buses REC. Este es el valor predeterminado.

1, 2, 3, 4: La señal de entrada de audio externa se enviará al REC bus especificado en monoaural. El ajuste de **Pan** se ignorará.

1/2, 3/4: La señal de entrada de audio externa se enviará al par de buses REC especificado en estéreo. El ajuste de **Pan** envía la señal en estéreo a los buses 1 y 2, o 3 y 4.

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

Estos ajustan los niveles con el que se envía la señal de entrada de audio externa a los efectos maestros.

Send1 (to MFX1): Envía la señal al efecto maestro 1.

Send2 (to MFX2): Envía la señal al efecto maestro 2.

Si **Bus Select (IFX/Indiv.)** está establecido a IFX1–12, los niveles de envío a los efectos maestros se establecen mediante post-IFX1–12 **Send1** y **Send2**.

PLAY/MUTE

Esto indica si la señal de audio externa que se recibe está en estado PLAY (reproducción) o MUTE (silenciamiento).

Puede controlar esto usando los conmutadores MIX PLAY/MUTE 1–6 del panel frontal.

SOLO On/Off

Esto indica el estado de SOLO de cada entrada de señal de audio externa. Puede utilizar los conmutadores MIX SELECT 1–6 para cambiar esto.

El sonido solamente saldrá a través de los canales cuyo SOLO esté en On. Los demás canales estarán silenciados. La función de solo incluye los osciladores del generador de tono.

Pan

Esto especifica la panorámica de la señal de entrada de audio externa. Cuando introduzca una fuente de audio estéreo, normalmente establecerá las entradas a L000 y R127 respectivamente.

Level

Especifica el nivel de la señal de audio externa que entrará. Normalmente establecerá esto a 127.

Nota: El medidor de la izquierda del regulador **Level** muestra el nivel de la señal inmediatamente después de la conversión A/D, y *antes* del control **Level**. El cambio de **Level** no afectará al medidor.

 Las señales de audio procedentes de las entradas analógicas se convierten en digitales mediante un convertidor A/D. Este parámetro establece el nivel de la señal inmediatamente después de que haya sido convertida a formato digital. Si el sonido se distorsiona aunque este ajuste de nivel sea muy bajo, es posible que el sonido se haya distorsionado antes del convertidor A/D. Tendrá que ajustar el selector de ganancia MIC/LINE, el mando LEVEL, o el nivel de salida de su fuente de audio externa.



Si **Bus Select (IFX/Indiv.)** no está establecido a Off, el aumento de **Level** traerá la señal de entrada externa al sistema de audio del KRONOS. Cualquier ruido de las entradas (incluso aunque no haya señal real presente) puede que se escuche en las salidas del KRONOS.

Para evitar esto, si no está utilizando una entrada, desactive **Bus Select (IFX/Indiv.)**, o establezca su **Level** a 0. También deberán desactivarse **REC Bus** y **FX Control Bus** si no está utilizándolos.

Lo mismo es cierto para el parámetro **REC Source**. Si **REC Source** se ha establecido a una entrada, tal entrada pasará directamente a las salidas, incluso aunque Haya desactivado **Bus Select** de la entrada, o su **Level** sea 0.

Finalmente, por la misma razón: si no está utilizando las entradas analógicas, gire los mandos **LEVEL** del panel posterior al mínimo, y ponga los conmutadores **MIC/LINE** en **LINE**.

Ajuste del nivel de grabación

Los parámetros **Recording Level L** y **R** ajustan el nivel de la señal en la etapa final del muestreo. Para obtener el muestreo de la mejor calidad, ajuste el nivel lo más alto posible sin permitir que el medidor de nivel indique “CLIP!”

Pulse el botón **SAMPLING REC** para entrar en el modo de espera de grabación; los medidores de nivel indicarán el nivel de grabación de la señal procedente de la línea bus que ha seleccionado en **Source Bus**. Puede utilizar el deslizador para ajustar el nivel de señal. Comience con el deslizador a 0.00, y ajuste el nivel lo más alto posible sin permitir que el indicador de barra exceda 0 dB.

El ajuste predeterminado es 0.0 dB.

Especificación del método de grabación (Configuración de grabación)

Source Bus

Los parámetros de Source Bus controlan qué audio se captará durante el muestreo.

L/R: Se muestrearán el bus L/R después de atravesar TFX1 y 2. Se muestrearán las señales de audio enviadas al bus L/R y los sonidos tocados en el KRONOS desde el teclado o vía **MIDI IN** y enviados al bus L/R. Normalmente, se utilizará el ajuste L/R. (Consulte el diagrama de abajo)

REC1/2, REC3/4: Se muestrearán los buses REC1/2 o REC3/4. Utilice los buses REC cuando desee tocar el teclado o reproducir un CD de audio mientras muestree solamente la

entrada de audio. También puede mezclar varias fuentes de entrada de audio a los buses REC, o mezclar el sonido directo de una entrada de audio con sonido procesado por un efecto de inserción y mezclarlas a los buses REC para muestreo.

Si elige REC1/2, REC bus 1 se introduce en el canal L y REC bus 2 se introduce en el canal R. Si elige REC3/4, REC bus 3 se introduce en el canal L y REC bus 4 se introduce en el canal R.

Audio Input 1/2, S/P DIF L/R, USB 1/2: Elija estos ajustes si desea muestrear directamente desde las entradas analógicas, S/P-DIF, o USB. La entrada se muestrearán directamente sin enrutarse a través bus L/R, buses REC, o buses individuales. Las entradas se pueden conectar directamente, independientemente de los ajustes de **Audio Input** para **Bus Select (IFX/Indiv.)**, **Pan**, y **Level**.

Si elige Audio Input 1/2, AUDIO INPUT 1 se introduce en el canal izquierdo y AUDIO INPUT 2 se introduce en el canal derecho.

Indiv.1/2 and 3/4: Se muestrearán los buses Indiv.1/2–Indiv.3/4. Elija estos ajustes si desea muestrear solamente las entradas de audio mientras supervise las salidas L/R, de forma similar a cuando se utilizan los buses REC.

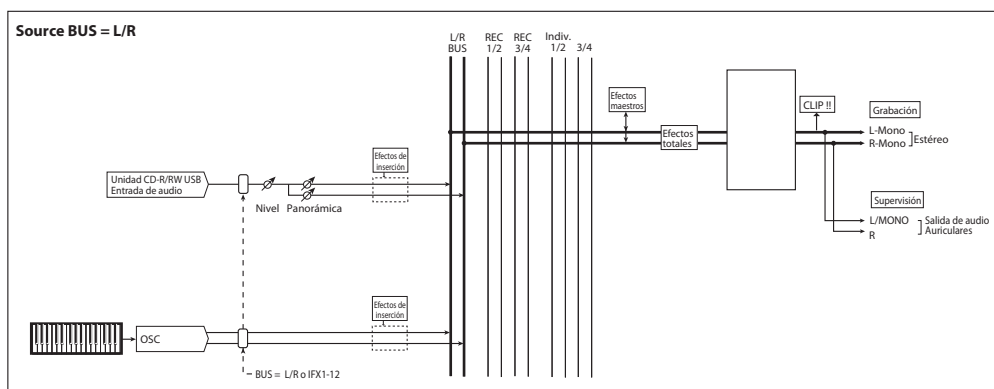
Si elige Indiv.1/2, Indiv., bus 1 se introduce en el canal L e Indiv. bus 2 se introduce en el canal R. De forma similar para Indiv.3/4, los buses se introducen en los canales L y R respectivamente.

Source Direct Solo

Si esto está sin marcar, la señal de L/R (post-TFX) y la señal de la línea bus especificada para **Source Bus** saldrá de las tomas L/R y a la toma para auriculares de acuerdo con lo especificado por los ajustes **Bus Select (IFX/Indiv.)** de Audio Input y el ajuste de **Bus Sel.** de post-IFX.

Normalmente se dejará esto sin marcar, por lo que se escucharán **Source Bus** y “L/R”. Marque esto si desea supervisar solamente el sonido que se esté grabando. Solamente la señal de la línea bus seleccionada para **Source Bus** saldrá desde las tomas L/R y la toma para auriculares.

Nota: Si **REC Source** es L/R, este ajuste se ignorará y la señal de L/R (post-TFX) saldrá siempre desde las tomas L/R y la toma para auriculares.



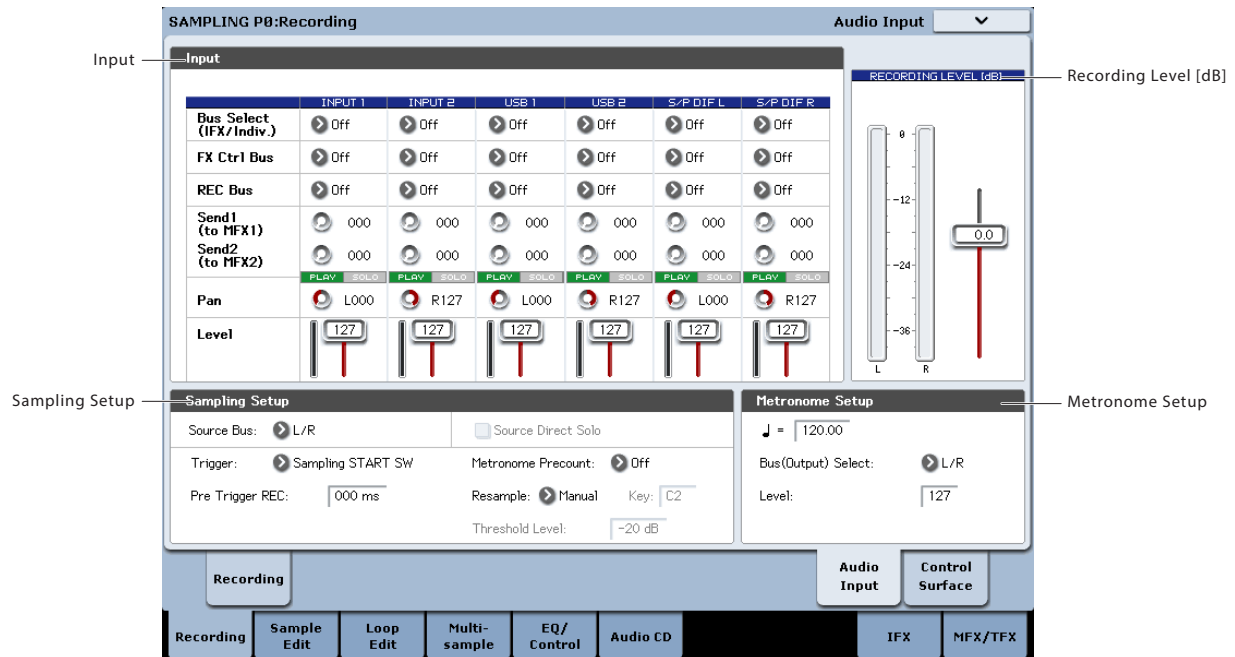
Trigger

Esto controla cómo se iniciará el muestreo.

Los disparos que podrá seleccionar diferirán dependiendo del modo.

En los modos Programa y Combinación, puede seleccionar Sampling START SW o Nota On.

En el modo Muestreo, puede seleccionar cualquiera de los de arriba, más Threshold.



En el modo Secuenciador, puede seleccionar cualquiera de los de arriba, más Sequencer START SW.

Para el modo de disparo más apropiado en diversas situaciones, consulte los diversos ejemplos de muestreo más adelante en este capítulo.

Sampling START SW: Cuando pulse el botón SAMPLING REC, entrará en el modo de espera de muestreo; el muestreo se iniciará cuando pulse el botón SAMPLING START/STOP.

Note On: Pulse el botón SAMPLING REC y después pulse el botón SAMPLING START/STOP para entrar en el modo de espera de muestreo. El muestreo se iniciará cuando toque el teclado.

Threshold: El muestreo se iniciará automáticamente cuando el nivel de entrada exceda el valor especificado en **Level**.

Sequencer START SW: Pulse el botón SAMPLING REC y después el botón SAMPLING START/STOP para entrar en el modo de espera de muestreo. Después pulse el botón SEQUENCER START/STOP para iniciar el muestreo. Utilice esto cuando desee remuestrear la reproducción de la canción.

Para detener el muestreo, pulse una vez más el botón SAMPLING START/STOP. El muestreo también finalizará si continúa el muestreo hasta el tiempo especificado mediante "Sample Time".

Realización de ajustes para la muestra que desea grabarse (REC Sample Setup/Sampling Setup)

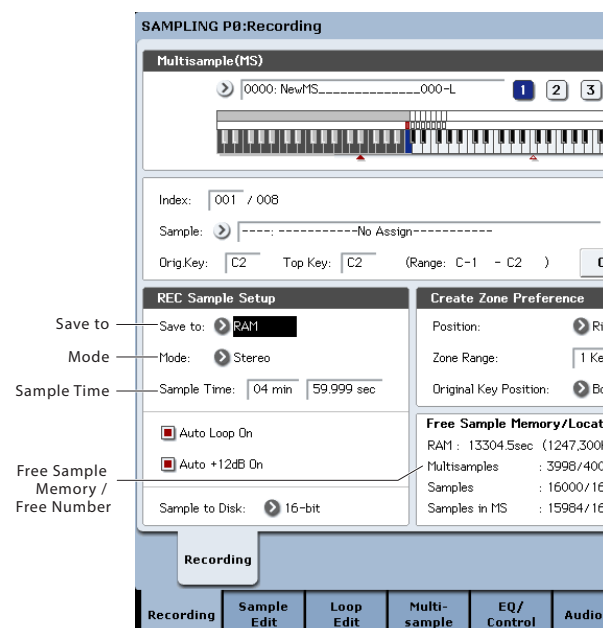
A continuación vamos a especificar la ubicación en la que se muestrearán los datos, seleccionar muestreo monoaural o estéreo, y especificar el tiempo de muestreo.

En el modo Muestreo, estos ajustes se realizan en REC Sample Setup. En los modos Combinación, Programa, y Secuenciador, estos ajustes se realizan en Sampling Setup. Estos ajustes solamente se aplican en el modo respectivo.

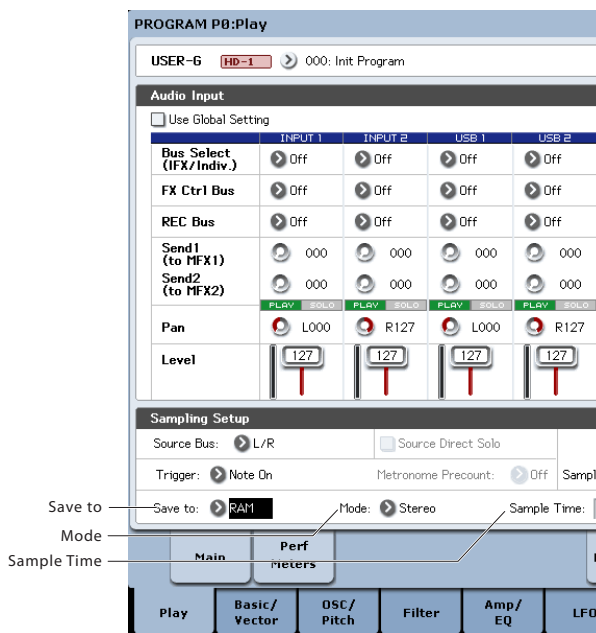
Página Recording Setup en cada modo

Modo	Página
Muestreo	Sampling P0- Recording
Combinación	Combination P0- Audio Input/Sampling
Programa	Program P0- Audio Input/Sampling
Secuenciador	Sequencer P0- Audio Input/Sampling

Modo Muestreo



Modo Programa

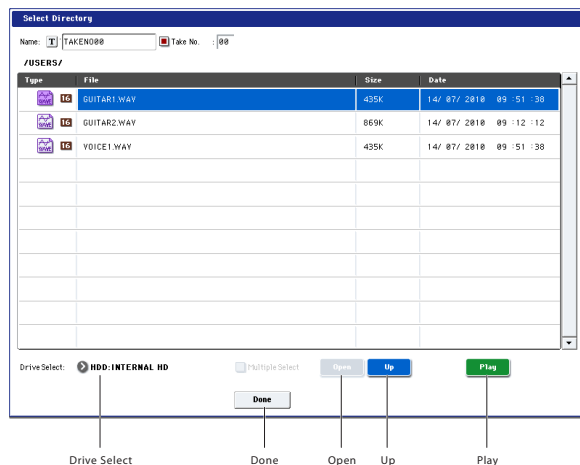


Save to

Especifica el destino en el que se escribirán los datos durante el muestreo.

RAM: La muestra se escribirá en la memoria RAM. Las muestras escritas en la memoria RAM pueden escucharse inmediatamente en el modo Muestreo.

Disk: El sonido se grabará en el disco como archivo WAVE. Puede seleccionar un disco, directorio, y nombre de archivo para el archivo grabado utilizando el comando de menú **Select Director/File for Sample to Disk**.



Utilice **Drive Select** para seleccionar la unidad deseada, que puede ser un disco interno o un dispositivo de almacenamiento USB. A continuación, utilice los botones **Open** o **Up** para moverse al nivel de carpeta deseado, y utilice el parámetro **Name** de la parte superior de la ventana para especificar un nombre para el archivo de muestra. Pulse el botón **Done** para confirmar los ajustes que haya realizado.

Mientras este cuadro de diálogo esté abierto, también puede escuchar el archivo WAVE seleccionado pulsando el botón en pantalla **Play** o el botón **SAMPLING START/STOP** del panel frontal. Para detener la reproducción, pulse de nuevo el botón **SAMPLING START/STOP**, o toque el botón en pantalla **Stop**.

Mode

Especifica el (los) canal(es) que desea probar, y especifica si se creará una muestra monoaural o estéreo.

Se muestrearán los canales L y R del bus especificado mediante **Source Bus**.

L-Mono: Se muestreará en monoaural el canal L del bus especificado mediante **Source Bus**.

R-Mono: Se muestreará en monoaural el canal R del bus especificado mediante **Source Bus**.

Stereo: Se muestrearán en estéreo los canales L y R del bus especificado mediante **Source Bus**. Esto creará una multimuestra estéreo y muestras.

Sample Time

Especifica la cantidad de tiempo que desea muestrearse. Esto puede establecerse en incrementos de 0,001 segundos. Si graba una muestra en esta condición ([REC]→[START]→[STOP]), el cambio en tiempo se mostrará automáticamente.

Si **Save to** está establecido a **Disk**, el valor máximo se calcula a partir de la cantidad de espacio restante en el disco especificado mediante **Select Directory/File for Sample to Disk**. El tiempo máximo de muestreo es de 80 minutos.

Cuando muestree al disco, la resolución en bits también puede afectar el tiempo máximo de muestreo. Los datos de 24 bits utilizan el 50% más de espacio que los datos de 16 bits.

Auto +12 dB On

En general, **Recording Level** deberá establecerse a 0 (dB). Para más información, consulte "Ajuste del nivel de grabación" en la página 140.

A fin de mantener margen de saturación, el KRONOS reproduce muestras 12 dB más suaves que el volumen original (si **+12 dB** está desactivado). Esto es apropiado para sonidos que se reproducirán polifónicamente, tales como muestras de instrumentos acústicos.

Para bucles de batería y material similar, por otra parte, es posible que desee reproducir los datos al mismo nivel en el que se muestrearon. En este caso, active el parámetro **+12 dB** (página Sampling P2– Loop Edit).

Si muestrea con el ajuste **Auto +12 dB On** marcado, **+12 dB** se activará automáticamente, y la muestra grabada se reproducirá al mismo nivel en el de muestreo.

Sample to Disk (Bit Depth)

Cuando **Save To** esté establecido a **Disk**, puede elegir entre grabar con resolución de 16 bits o 24 bits.

Cuando **Save To** esté establecido a **RAM**, la resolución estará fijada a 16 bits.

Optimización de la memoria RAM

La optimización reorganiza las áreas de memoria no utilizadas de forma que toda la memoria restante pueda utilizarse, lo que puede aumentar la cantidad de memoria RAM disponible para muestreo. Esta optimización puede suceder ya sea manual o automáticamente.

La optimización automática se habilita mediante el parámetro **Auto Optimize RAM** de la página P0: Basic Setup en el modo Global. Cuando esta opción esté activada, la memoria RAM se optimizará automáticamente cuando finalice el muestreo.

Esta opción mantendrá la mayor cantidad de memoria RAM libre para muestreo. Sin embargo, requiere un poco de tiempo para trabajar, por lo que el sonido se detendrá durante cierto tiempo después de que finalice el muestreo. Además, si se está reproduciendo una canción en el modo Secuenciador, la reproducción se detendrá.

Debido a esto, si está reproduciendo una canción o grabando varias muestras a la vez, es probable que sea mejor dejar la opción **Auto Optimize RAM** desactivada. Una vez finalizado el muestreo, o si se observa que la cantidad de RAM disponible se está agotando, utilice el comando de menú **Optimize RAM** para realizar la optimización manualmente. Cuando está activado el modo Programa, Combinación o Secuenciador, este comando se encuentra en la página P0: Audio In/Sampling; y cuando está activado el modo Muestreo, este comando se encuentra en la página P0: Audio Input.

Puede comprobar la cantidad de memoria libre en el modo Muestreo en la página P0: Recording, bajo Free Sample Memory/Locations.

Utilización del metrónomo

El metrónomo puede ser útil cuando quiera tocar un programa o combinación a un tempo específico y muestrear su interpretación.

Puede realizar los ajustes de metrónomo en **Metronome Setup**, en la página P0: Play– Audio Input/Sampling del modo Programa o Combinación. Puede encontrar conveniente establecer **Bus (OUTPUT) Select** a una de las salidas Indiv. 1–4, conectar las tomas (INDIVIDUAL) 1–4 a un mezclador, y supervisar el metrónomo a través de su mezclador.

Configuración automática para el método de muestreo deseado (Auto Sampling Setup)

En cada modo, Auto Sampling Setup realiza automáticamente los ajustes apropiados para los parámetros relacionados con el muestreo. Por ejemplo, en el modo Programa puede utilizar esto para hacer los ajustes necesarios para remuestrear su interpretación en un programa, o para realizar ajustes para el muestreo solamente una fuente de audio externa mientras supervisa su interpretación en un programa. Sin embargo, estos ajustes automáticos asumen situaciones típicas, por lo que tendrá que ajustar los parámetros para satisfacer su situación.

Esta función está disponible en las páginas siguientes:

Modo	Página
Muestreo	Sampling P0: Recording
Combinación	Combination P0: Play– Audio Input/Sampling
Programa	Program P0: Play– Audio Input/Sampling
Secuenciador	Sequencer P0: Play/REC– Preference, Audio Input/Sampling

Muestreo y edición en el modo Muestreo

En el modo Muestreo, puede grabar muestras, y editar los datos de la muestra que haya muestreado o cargado desde soportes (incluyendo los formatos WAVE y AIFF). También puede asignar las muestras editadas a índices (zonas) para crear una multimuestra.

Estructura de las páginas del modo Muestreo

Página	Explicación
P0: Recording	• Muestreo y remuestreo • Varios ajustes para muestreo • Ajustes de entrada de audio • Edición utilizando la superficie de control
P1: Sample Edit	• Edición de la forma de onda de la muestra
P2: Loop Edit	• Ajustes de parámetros para reproducción de muestras • Ajustes de direcciones de inicio, inicio de bucle, y finalización • Activación/desactivación de reproducción en bucle y marcha atrás • Operaciones de edición tales como división de tiempo y expansión de tiempo
P3: Multisample Edit	• Asignación de muestras a multimuestras, y especificación de zona y tecla original
P4: EQ/Controller	• Ajustes de ecualización para reproducción de multimuestras • Asignación de funciones a controladores
P5: Audio CD	• Reproducción de CDs de audio • Rípeo de CDs de audio
P6:	---
P7:	---
P8: Insert Effects	• Selección y edición de efectos de inserción, ajuste de niveles de envío a efectos maestros, y especificación del enrutamiento a salidas
P9: Master,/ Total Effects	• Selección y edición de efectos de envío maestros y efectos totales

Para los detalles sobre cómo acceder a cada modo y página, consulte “Operaciones básicas” en la página 18.

Puede utilizar los botones SAMPLING REC y START/STOP para muestrear desde una de las páginas P0–P9 cuando el modo Muestreo esté activado. Los ajustes relacionados con la grabación, tales como nivel de entrada se realizan mediante los parámetros de P0: Recording, y estos ajustes también son válidos para otras páginas.

La multimuestra o muestra seleccionada se puede reproducir desde el teclado en cualquier página, lo que le permite escuchar los resultados de su edición en cada página.

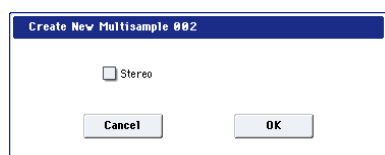
Creación de índices multimuestras y muestreo-P0: Recording

A continuación se explica cómo crear índices en una multimuestra, y asignar una muestra a cada índice.

1. Pulse el botón **SAMPLING** para entrar en modo **Muestreo**.
2. Seleccione la página **P0: Recording- Recording**.
3. Seleccione “**Multisample Select**”, cree una multimuestra.

Para crear una nueva multimuestra, pulse el botón emergente **Multisample Select**. A continuación, pulse un número de multimuestra de la lista para la que se haya introducido ningún nombre, o utilice las teclas numéricas 0-9 para introducir un número y después pulse el botón **ENTER**.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



Si desea crear una multimuestra estéreo, marque la casilla **Stereo**, y después pulse el botón **OK**.

Si desea crear una multimuestra monoaural, desmarque la casilla **Stereo**, y después pulse el botón **OK**.

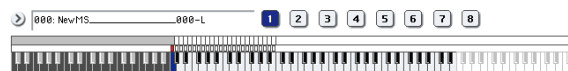
4. Pulse el botón **Create** para crear un índice.

Inmediatamente después de conectar la alimentación, **Index** mostrará 001/008. Esto indica que hay ocho índices, y que se ha seleccionado el primer índice (consulte la ilustración de abajo).

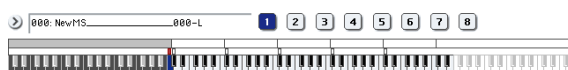
Pulse varias veces el botón **Create**. Cada vez que lo pulse, se creará un índice. La pantalla del teclado indicará la ubicación de la zona y la tecla original de cada índice.

Nota: El índice que se crea cuando se pulsa el botón **Create**, se creará de acuerdo con los ajustes de **Create Zone Preference** de la página **P0: Recording- Recording**. (Estos ajustes también puede realizarse en **Create Zone Preference** de la página **P3: Multisample Edit**.)

Inmediatamente después de conectar la alimentación, **Position** será **Right** (a la derecha del índice seleccionado), **Zone Range** será **1 Keys**, y **Original Key Position** será **Bottom**, por lo que los índices se crearán como se muestra a continuación. Esto es conveniente cuando desee muestrear múltiples tomas de una frase o bucle de ritmo en una sola operación.



Si establece **Zone Range** a **12 Keys**, los índices se crearán a intervalos de una octava.



5. Seleccione “**Index**”.

También puede seleccionar **Index** manteniendo pulsado el botón **ENTER** y tocando un pad o una nota en el teclado. Para este ejemplo, seleccione 001.

6. Asigne una muestra a “**Index**”.

Si la memoria RAM ya contiene muestras, utilice **Sample Select** para seleccionar la muestra y asignarla.

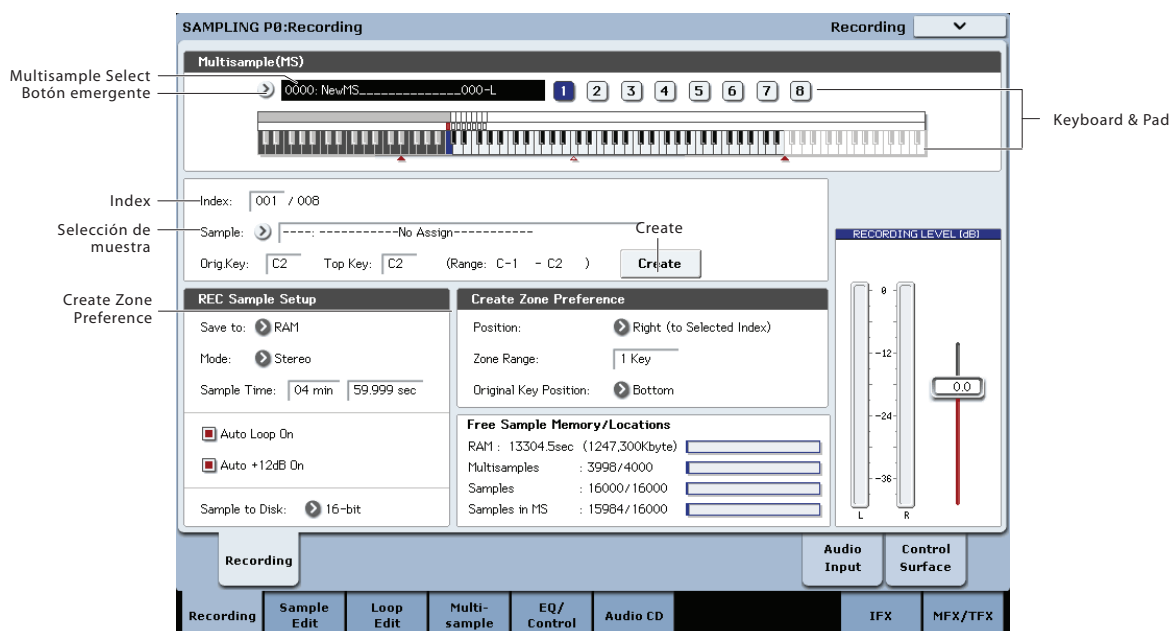
Si desea grabar una nueva muestra, puede muestrearla ahora.

La muestra que haya grabado se asignará automáticamente al índice seleccionado en el paso 4.

La muestra asignada sonará cuando toque el teclado en la gama del índice al que asignó la muestra.

7. Repita los pasos 5 y 6 para asignar una muestra a cada índice.

El número y el orden de los índices en una multimuestra, la gama de cada índice, y la posición de la tecla original se pueden cambiar libremente más tarde si se desea. (Consulte



“Edición de multimuestras” en p.157) Creación de múltiples muestras

En el procedimiento de ejemplo descrito anteriormente, se crearon varios índices (pulsando el botón Create varias veces), y después las muestras se asignaron a cada índice.

Como método alternativo, también es posible crear un índice, muestrear en él, y después repetir estos dos pasos.

1. Pulse una vez el botón **Create** para crear un índice.
2. Grabe una muestra.

La muestra grabada se asignará automáticamente al índice creado en el paso 1.

3. Repita los pasos 1 y 2.

Esta es una forma eficiente para grabar múltiples muestras.

Asignación de muestras a los pads

En el modo Muestreo, puede utilizar los pads para tocar directamente muestras. Los pads en pantalla están disponibles en la página P4: EQ/Controls. Los controladores USB, entrada MIDI, y el teclado local pueden todos controlar también los pads, consulte “Toque de los pads” en la página 35.

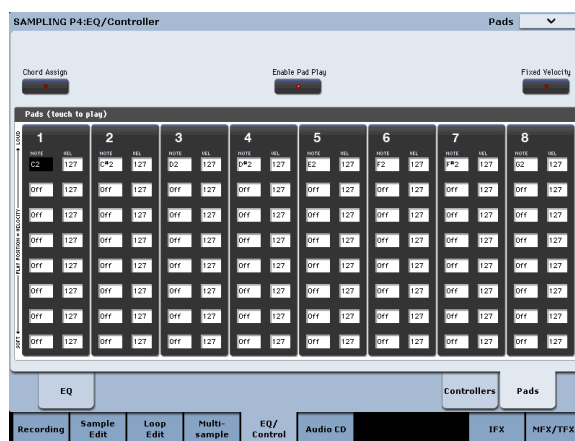
De forma predeterminada, los pads 1–8 corresponden a las teclas C2–G2. Por ejemplo, el ajuste predeterminado de **Index** para 001/008 establece **OrigKey** y **Top Key** a C2. La muestra asignada sonará cuando toque la tecla C2. La misma muestra sonará cuando toque el pad 1.

De forma similar, si asigna muestras a **Index** 002–008, las muestras que suenen al tocar las teclas C#2–G2 también sonarán cuando toque los pads 2–8.

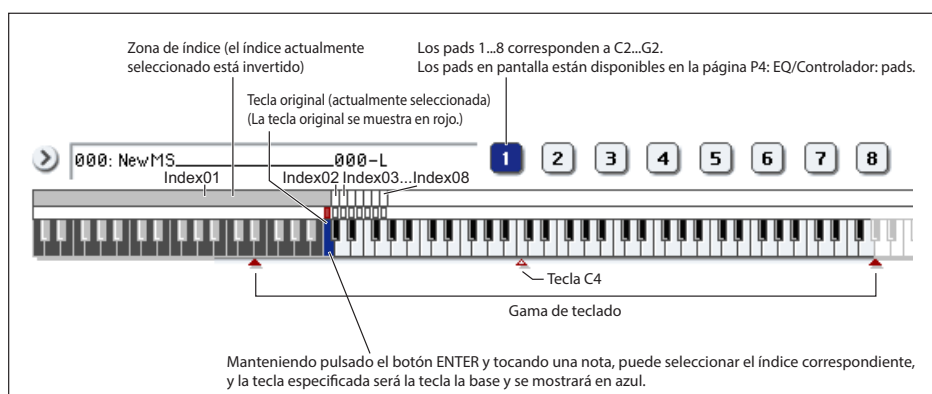
Para cada pad, puede cambiar los números de nota utilizados para tocar muestras.

Por ejemplo, puede asignar las ocho notas más altas infrecuentemente tocadas del teclado para que correspondan con los pads. Para realizar el ajuste, seleccione el campo de número de nota, y toque la tecla deseada manteniendo pulsado el botón ENTER.

Pads en pantalla en el modo Muestreo



Asignación de muestras a los pads



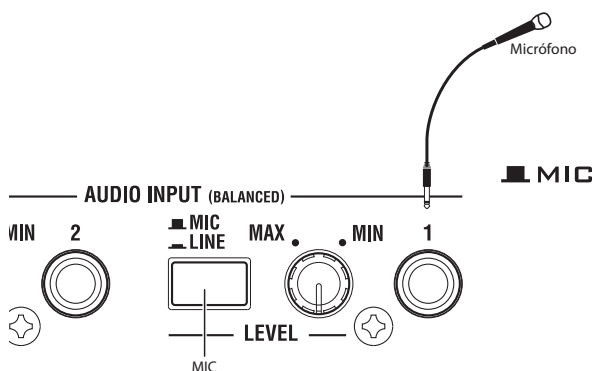
Ejemplos básicos de muestreo

Muestreo su voz desde un micrófono, y reproducción de la misma como una muestra de una toma

En este ejemplo, vamos a utilizar un micrófono conectado a AUDIO INPUT 1 para muestrear su voz.

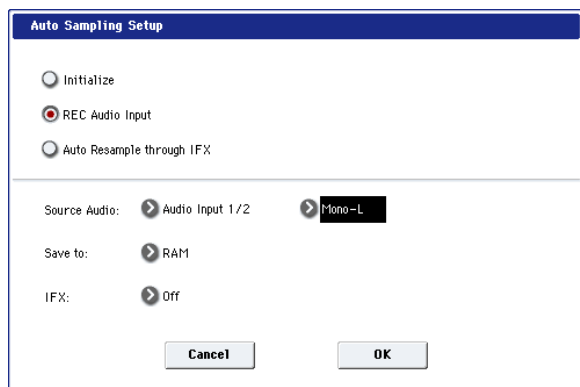
Conecte un micrófono

1. Conecte un micrófono a la toma AUDIO INPUT 1 del panel posterior.
 2. Pulse el conmutador AUDIO INPUT MIC/LINE de forma que quede en la posición MIC (hacia afuera), y ajuste el mando LEVEL a aproximadamente el centro.
- Para más detalles, consulte “Ajustes de entrada de audio” en la página 138.



Configuración de muestreo

1. Vaya a la página Sampling P0: Recording– Audio Input.
Pulse el botón SAMPLING para entrar en modo Muestreo. Asegúrese de que esté mostrándose la página Sampling P0: Recording.
Si no lo está, pulse el botón EXIT, y después pulse la ficha Audio Input.
2. Elija el comando de menú “Auto Sampling Setup”.
Aparecerá un cuadro de diálogo. Auto Sampling Setup establece automáticamente muchos de los parámetros necesarios para muestreo. Puede utilizar estos ajustes como guía cuando muestree.



3. Seleccione “REC Audio Input”.

Esto realizará ajustes para el muestreo de una fuente de audio externa.

4. Establezca “Source Audio” a Audio Input 1/2.

Esto significa que muestrearé el instrumento u otra fuente de entrada de audio externa conectada a AUDIO INPUT 1 y 2.

5. A la derecha de Source Audio, seleccione Mono-L.

Con este ajuste, la entrada de la toma INPUT 1 se enviará al canal L canal interno y se muestreará monoauralmente.

6. Para el campo “Save to”, seleccione RAM.

Los datos muestreados se escribirán en la memoria RAM.

7. Desactive “IFX”.

Muestreará sin aplicar un efecto de inserción.

8. Pulse el botón OK para ejecutar el comando.

De esta forma habrá realizado los ajustes necesarios para muestreo.

Nota: Observe los ajustes que se han realizado.

Audio Input: Las entradas 1 y 2 se han enrutado al bus L/R, con su panorámica establecida totalmente a la izquierda y la extrema derecha, respectivamente, y los niveles de entrada establecidos a 127.

Source BUS: L/R

Se muestreará el (los) sonido(s) enviado(s) al bus L/R. Los ajustes de arriba incluyen las entradas 1 y 2.

Trigger: Sampling START SW

El muestreo se iniciará cuando pulse el botón SAMPLING START/STOP.

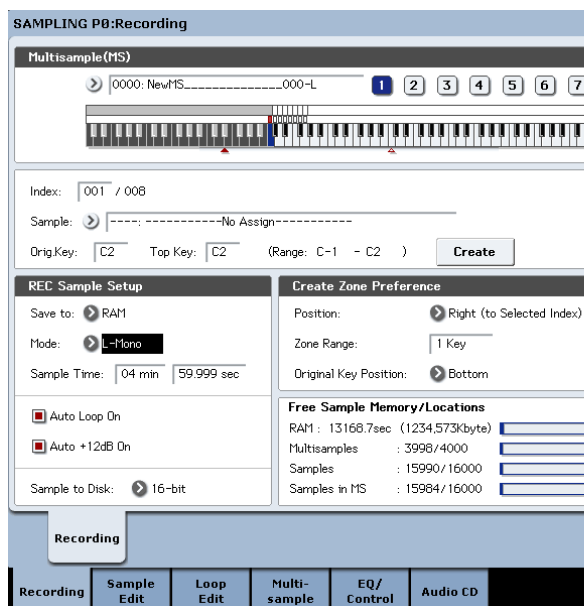
Recording Level: 0.0

Este es el ajuste predeterminado para grabación de una entrada externa.

Save to: RAM

Muestreará a la memoria RAM.

9. Pulse la ficha Recording para ir a la página P0: Recording– Recording.



Bajo REC Sample Setup, observe que **Sampling Mode** ha cambiado a L-Mono. Esto significa que el sonido del canal L interno se muestreará en monoaural.

A continuación, vamos a cambiar el ajuste de **Trigger**. Esto controla cómo se iniciará el muestreo. Actualmente está establecido para iniciarse cuando pulse el botón SAMPLING START/STOP. Vamos a cambiarlo para hacer el muestreo se inicie cuando la entrada de audio sobrepase un volumen especificado.

10. Vaya a la página Sampling P0: Recording- Audio Input.

11. Realice los ajustes siguientes.

Trigger: Threshold

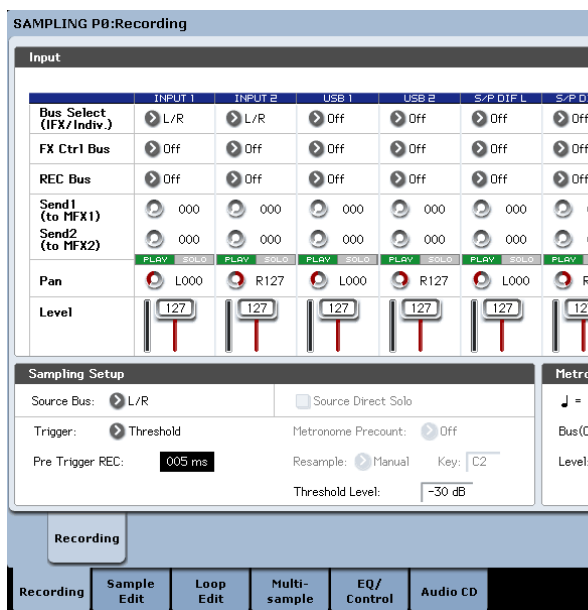
Con este ajuste, el muestreo se iniciará cuando la entrada supere un volumen específico.

Threshold Level: -30 dB

Desde el estado de preparado para grabación, la grabación se iniciará automáticamente cuando la entrada de audio sobrepase -30 dB.

Pre Trigger REC: 005ms

La grabación se iniciará inmediatamente (5 ms) antes de iniciarse el muestreo, de forma que no se pierda el ataque del sonido.



Establezca el nivel de grabación

12. Hable o cante al volumen que desee grabar.

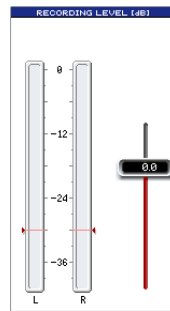
Si aparece la indicación “ADC OVERLOAD !” (sobrecarga de entrada del convertidor A/D), gire el mando LEVEL del panel posterior hacia MIN para ajustar apropiadamente el nivel.

Para obtener el mejor sonido, ajuste el nivel lo más alto posible sin permitir que aparezca la indicación “ADC OVERLOAD !”.

13. Pulse el botón SAMPLING REC.

Hable ante el micrófono, y observe que el medidor de nivel indique el volumen del sonido que va a grabarse.

Si aparece la indicación “CLIP!” utilice el controlador VALUE para bajar el deslizador **Recording Level** (mostrado en la parte derecha de la pantalla) desde el ajuste de 0.0 hasta una posición apropiada.



14. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse el botón SAMPLING REC.

Grabe

15. Pulse el botón SAMPLING REC.

El KRONOS entrará en el modo de dispuesto para grabar.

16. Hable ante el micrófono, diciendo la(s) palabras(s) que desee muestrear.

(Ejemplo: “Es”)

La grabación se iniciará cuando el nivel sobrepase el ajuste -30 dB de Level.

17. Cuando haya terminado de decir la(s) palabras(s), pulse el botón SAMPLING START/STOP.

Esto completa la operación de muestreo. La nueva muestra se asignará automáticamente a “Sample (Sample Select)”.

Escuche el resultado muestreado

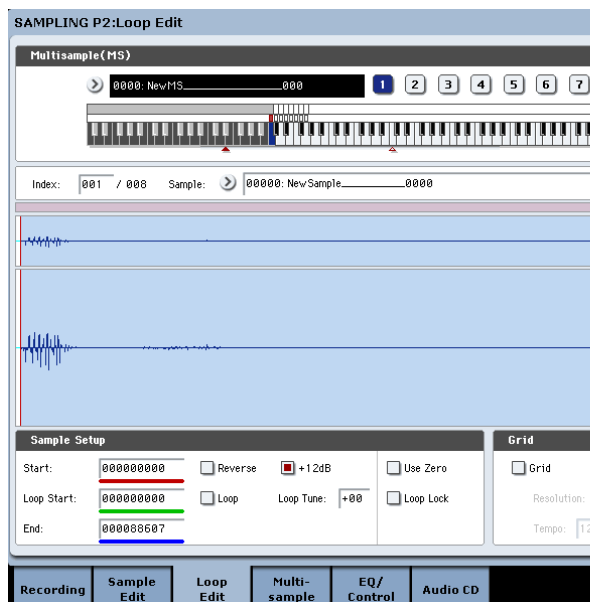
18. La muestra que acaba de grabar se asignará (de forma predeterminada) al índice 001. Cuando pulse la tecla “Orig.Key” (C2) para el índice de 001, oír el sonido que acaba de muestrear.

Observe que la muestra hará un bucle (se reproducirá repetidamente) si mantiene pulsada la tecla. Vamos a desactivar el bucle.

Desactivación del bucle

19. Pulse la ficha Loop Edit para ir a la página P2: Loop Edit.

Desmarque **Loop**. Ahora la muestra no formará bucle aunque mantenga pulsada la tecla C2.



A continuación, vamos a especificar que se desactive el bucle para cada nueva muestra grabada.

20. Pulse la ficha **Recording inferior** y después la ficha **Recording superior** para ir a la página **P0: Recording– Recording**.

21. Desmarque **Auto Loop On**.

Si marca **Auto Loop On**, el ajuste de **Loop** se activará automáticamente cuando muestree, por lo que la muestra formará bucle.

Grabe la muestra siguiente

22. En la página **P0: Recording– Recording**, seleccione **“Index”** y pulse el botón **^** para seleccionar **002**.

23. Pulse el botón **SAMPLING REC** y después el botón **SAMPLING START/STOP**.

Hable ante el micrófono, diciendo la(s) palabra(s) que desee muestrear.

(Ejemplo: “Muy”)

Cuando termine de hablar, pulse el botón **SAMPLING START/STOP**.

24. Repita los pasos 14 y 15 varias veces más para grabar algunas muestras más.

(Ejemplo: “Fácil”, “sí”, “muestrea”, “con”, “KRONOS”)

Escuche el resultado grabado

25. Toque las teclas una tras otra.

Toque las teclas a partir de C2 en pasos de semitono. Las muestras que acaba de grabar se reproducirán una tras otra.

(Por ejemplo, si toca secuencialmente las teclas de C2 a F#2, oír “Es muy fácil si muestrea con KRONOS”.)

La multimuestra que ha creado puede utilizarla como un programa o combinación. (Consulte “Conversión de una muestra en un programa” en la página 159.)

Muestreo de audio externo a través de efectos de inserción

En este ejemplo, vamos a aplicar un efecto de inserción al sonido de un micrófono conectado a la toma **AUDIO INPUT 1**, y muestrear el sonido procesado en estéreo.

Conecte un micrófono

1. Conecte su micrófono a la toma **AUDIO INPUT 1** del panel posterior. (Consulte “Muestreo su voz desde un micrófono, y reproducción de la misma como una muestra de una toma” en la página 147.)

Configure

2. En la página **P0: Recording– Audio Input**, realice los ajustes siguientes.

– **INPUT 1** –

Bus Select (IFX/Indiv.): IFX1

Pan: C064

Level: 127

Esto especifica el nivel de entrada y la panorámica de la toma **INPUT 1**, y asigna **IFX1** bus como destino.

– **Sampling Setup** –

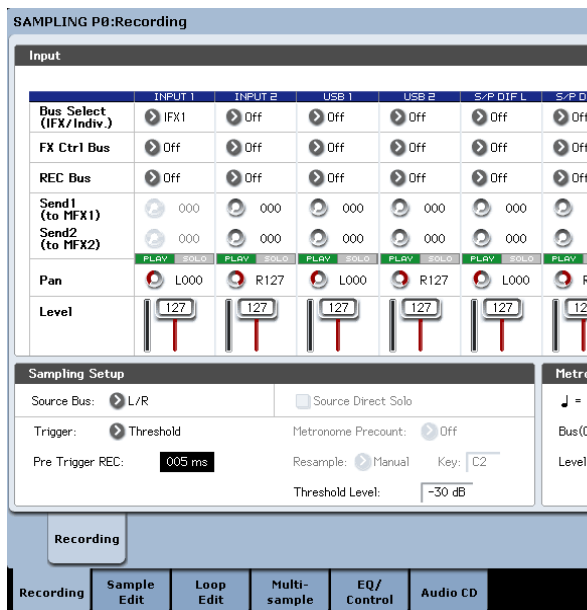
Source Bus: L/R

Trigger: Threshold

Threshold Level: –30 dB

Pre Trigger REC: 005ms

Para los detalles la configuración de grabación, consulte el paso 3 de “Muestreo su voz desde un micrófono, ...”.

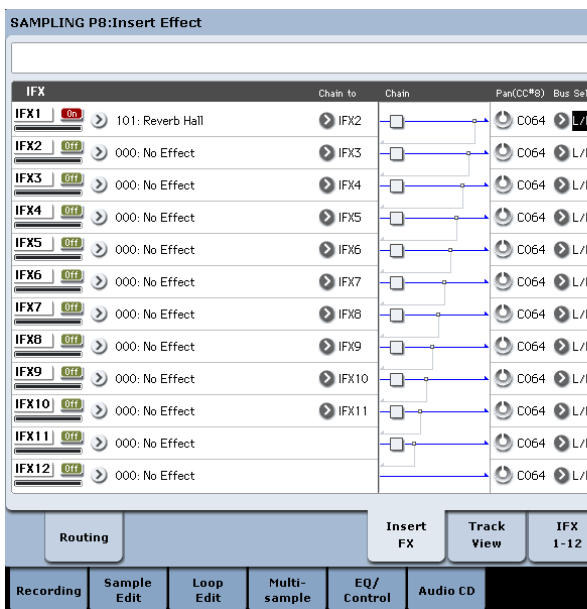


3. Vaya a la página **P8: Insert Effect– Insert FX**.

Pulse la ficha **IFX**, y después la ficha **Insert FX**.

4. Seleccione **IFX1**, utilice las teclas numéricas para introducir **1, 0, 1**, y pulse el botón **ENTER** para seleccionar **101: Reverb Hall**.

Pulse **IFX1 On/Off** para activarlo.



5. Hable ante el micrófono, y verifique que se esté aplicando reverberación.

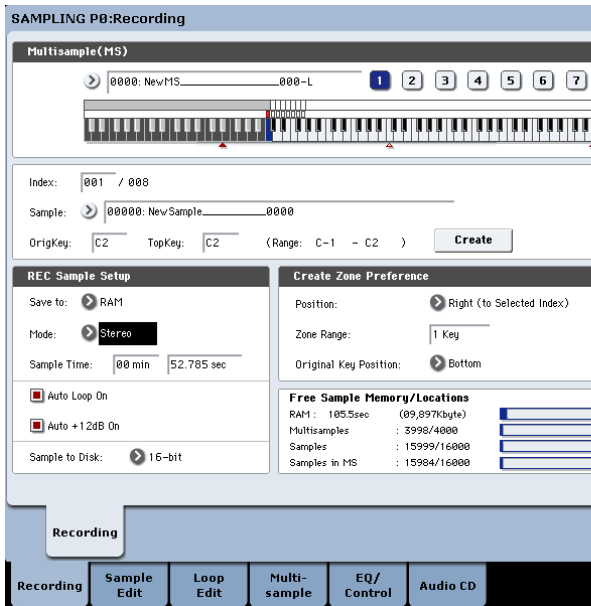
Puede utilizar la página **IFX1** (ficha **IFX1**) para editar los ajustes de efectos.

6. Asegúrese de que **Bus Sel.** que sigue **IFX1** esté establecido a **L/R**.

7. Pulse el botón **EXIT**, y después pulse la ficha **Recording** para ir a la página **P0: Recording– Recording**.

8. Establezca el modo REC Sample Setup a Stereo.

Con este ajuste, el sonido de los canales internos L/R puede muestrearse en estéreo.



9. Seleccione "Index".

Si desea crear un nuevo índice, pulse el botón Create.

10. Muestree el sonido.

Pulse el botón SAMPLING REC, y después el botón SAMPLING START/STOP para entrar en el modo de preparado para grabación.

Diga la palabra que desee muestrear.

La grabación se iniciará cuando el nivel sobrepase el ajuste -30 dB de Level.

Pulse el botón SAMPLING START/STOP para detener el muestreo.

11. Toque el teclado.

Pulse la tecla "OrigKey" para escuchar el sonido muestreado.

Muestreo desde la entrada S/P DIF

En general, el muestreo desde la entrada DIF S/P es muy similar al muestreo desde las entradas analógicas. Por ejemplo, para grabar una muestra estéreo desde las entradas DIF S/P, establezca los parámetros de muestreo como se indica a continuación:

Source Bus: S/P DIF L/R

Resample: Manual

Recording Level [dB]: como desee

Mode: Stereo

Importante: Siempre que utilice las entradas y salidas digitales, asegúrese de que el parámetro **System Clock** de Global esté correctamente establecido.

Aplicación de un efecto de inserción a una muestra y remuestreo del resultado

Puede procesar una muestra a través de efectos, y después muestrear el resultado. Esto se denomina "remuestreo".

Durante el remuestreo, el KRONOS puede incluso reproducir automáticamente una muestra de la fuente seleccionada.

Para hacerlo:

1. Vaya a la página P0: Recording–Audio Input.
2. En la sección Sampling Setup, establezca Key a la muestra fuente deseada.

Esto selecciona la muestra que va a tocar y remuestrearse. Cuando se conecte por primera vez la alimentación, Key se establecerá a C2.

3. En la sección Input, establezca Bus Select (IFX/Indiv.) a Off para todas las seis entradas.

Esto asegura que no se grabará ningún sonido de entrada extraño, y evita la retroalimentación.

Si el ajuste de Bus es distinto a Off, los pasos siguientes pueden causar retroalimentación fuerte en las salidas L/R principales y en los auriculares.

4. En la sección Sampling Setup, establezca Source Bus a L/R.

Esto significa que el muestreo captará todos los sonidos enviados a la salida L/R principal.

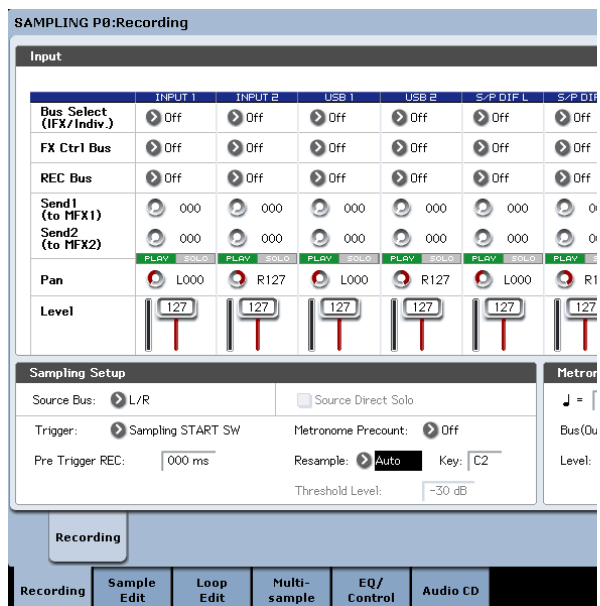
5. Establezca Trigger a Sampling START SW.

Después de pulsar el botón SAMPLING REC para entrar en el modo de dispuesto para muestreo, el remuestreo se iniciará cuando pulse el botón SAMPLING START/STOP.

6. Establezca Resample a Auto, y después establezca Key a C2.

Cuando pulse el botón Sampling START, la Key se reproducirá automáticamente.

7. Utilizando el deslizador en pantalla, establezca Recording Level a 0.0.



8. Vaya a la página P0: Recording–Recording.

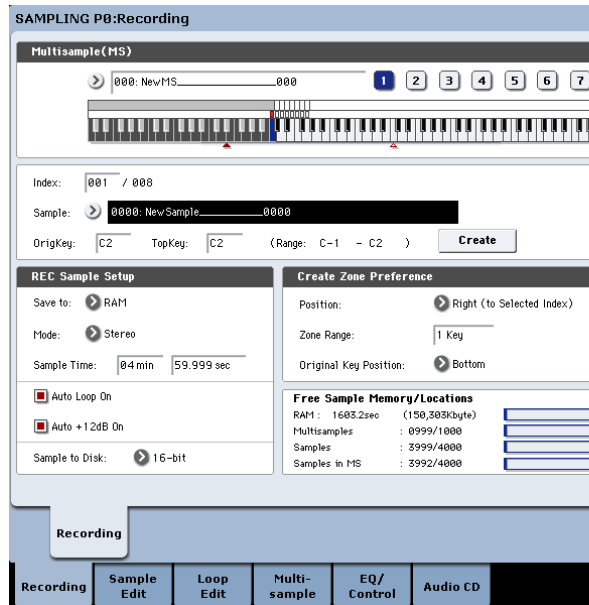
9. Establezca “Save to” a RAM.

Los datos se grabarán en la memoria RAM para utilizarse en el modo Muestreo.

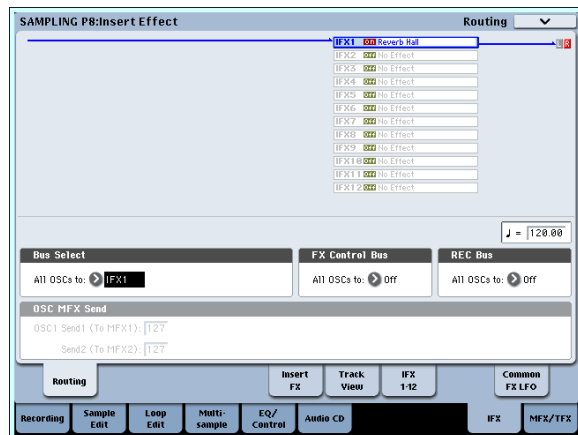
10. Establezca Mode a Stereo.

11. Habilite Auto +12dB On.

El ajuste +12 dB se activará para las muestras nuevamente grabadas.

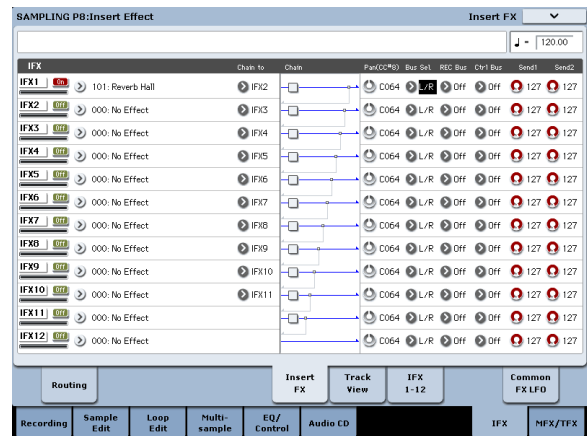


12. En la página P8: Insert Effect– Routing, bajo Bus Select, establezca “All OSCs to” a IFX1.



13. En la página P8: Insert Effect—Insert FX, establezca IFX1 a 101: Reverb Hall, y active IFX 1.

Además asegúrese de que **Bus Sel.** de IFX1 esté establecido a L/R.



Pulse la tecla C2, y verifique que se esté aplicando reverberación.

14. Pulse el botón SAMPLING REC, y después el botón SAMPLING START/STOP.

La muestra asignada a C2 se reproducirá automáticamente, y se iniciará el remuestreo.

Cuando finalice la reproducción de la muestra, finalizará el remuestreo.

La muestra creada mediante remuestreo se asignará automáticamente a **Sample Select**.

Nota: En el modo Muestreo, el parámetro **Bus Select** de la página P8– Routing se establecerá automáticamente a L/R cuando finalice el remuestreo. Esto evita que se aplique por duplicado un efecto de inserción cuando supervise los resultados del remuestreo a través de un efecto de inserción.

Si desea aplicar un efecto de inserción una vez más, vuelva a seleccionar IFX1.

Nota: Como una alternativa a remuestrear automáticamente como se describió arriba (**Resample Auto**), simplemente puede muestrear los sonidos que toque desde el teclado (**Resample Manual**).

En **Sample Select**, asigne la muestra que vaya a remuestrear, y establezca **Resample** a Manual.

Establezca **Trigger** a Note On, y establezca **Mode (Sample Mode)** a Stereo. A continuación, establezca el bus y efecto como se ha descrito en los pasos 2 y 7, pulse el botón **SAMPLING REC** y después el botón **START/STOP**, y, finalmente, pulse la tecla C2 para iniciar el remuestreo. Cuando desee detener el remuestreo, pulse el botón **SAMPLING START/STOP**.

Edición de bucles

Puede editar la dirección de reproducción en la que la muestra formará bucle. La página P2: Loop Edit le permite hacer lo siguiente.

- Puede especificar las direcciones de formación de bucle editando **Start**, **End**, y **Loop Start** mientras observe la forma de onda. Las funciones Zoom In/Out, Use Zero, y Grid facilitan la edición.
- Puede activar/desactivar la formación de bucle, ajustar la afinación de la reproducción en bucle, aplicar un refuerzo de reproducción de +12 dB, o invertir la reproducción.

- Usted puede utilizar la función Time Slice para detectar automáticamente los ataques de notas de bombo y caja notas, etc. en una muestra de bucle de ritmo (una muestra en bucle que contiene un patrón de batería), y dividir automáticamente la muestra en los lugares apropiados. Esta función se puede crear automáticamente datos (notas) de interpretación para reproducir las muestras divididas en los momentos apropiados, permitiéndole reproducir esta frase en el modo Secuenciador con el tempo deseado sin afectar el pitch de las notas individuales. También puede hacer cosas como cambiar el pitch del tambor solamente, reemplazándolo por una

muestra completamente diferente, o cambiar la temporización de reproducción de la frase en el secuenciador para transformar el bucle de ritmo original en un bucle de ritmo totalmente diferente. (Se admiten muestras estéreo.)

- Puede utilizar la función Time Stretch para modificar el tempo sin cambiar el pitch de la muestra. Cuando ejecute Time Stretch, puede elegir entre “sostener” (adecuado para bucles de sonidos sostenidos, como cuerdas o voces) o “dividir” (adecuado para bucles de tipo decaimiento sonidos como baterías). (Se admiten muestras estéreo.)
- A veces, cuando ponga en bucle una muestra de instrumentos afinables, como cuerdas o vientos, la parte en bucle puede reproducirse de una forma antinatural. Mediante la ejecución de la función Crossfade Loop puede eliminar este problema para que el bucle suene bien.

Ajustes de bucle

1. Seleccione la muestra para la que desee realizar ajustes de bucle.

Para seleccionar la muestra, utilice los parámetros **Sample Select** o **Index** de la página P2: Loop Edit de la página P0: Recording– Recording.

 Si utiliza **Sample Select** para seleccionar la muestra, tenga en cuenta que la asignación al índice también cambiará.

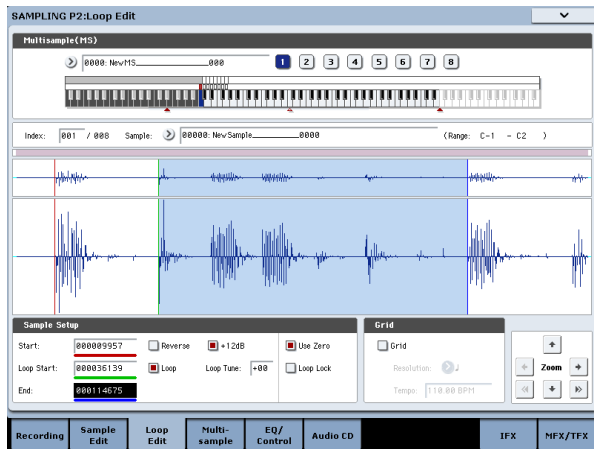
2. En la página P2: Loop Edit, utilice la casilla de verificación “Loop” para activar/desactivar la reproducción en bucle para la muestra.

La formación de bucle se activará si la casilla está marcada.

Esto funcionará entre las direcciones que especifique en el paso 3.

Loop On: Start→End→Loop Start→End→ (Loop Start→End se repite)

Loop Off: Start→End

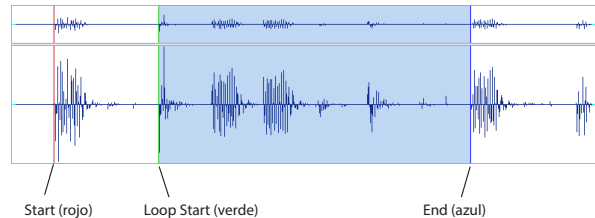


Para reproducir la muestra, pulse la tecla a la que esté asignada la muestra (la gama de teclas resaltada en **Keyboard & Pad**).

Una forma de onda de muestra que haya sido muestreada con **Sample Mode** establecido a Stereo se mostrará en dos niveles. El nivel superior es el canal L, y el nivel inferior es el canal R.

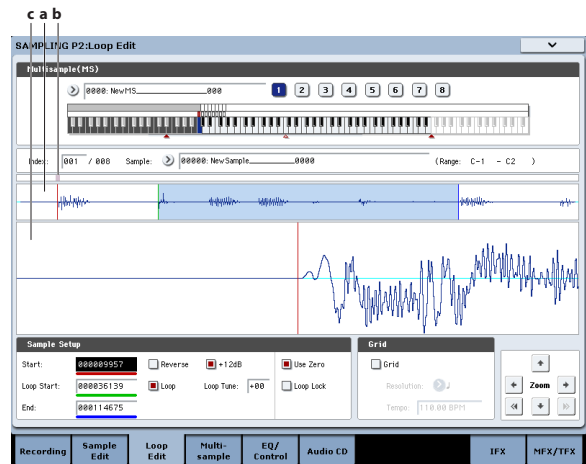
3. Establezca la dirección de inicio en “Start” la dirección de inicio del bucle en “Loop Start”, y la dirección de finalización en “End”.

Seleccione **Loop Start** (resaltado), y utilice el dial [VALUE] u otros controladores VALUE para modificar el valor. La línea vertical correspondiente se moverá. Establezca **Start** y **End** de la misma forma. En el ejemplo mostrado a continuación, **Start** se establece inmediatamente antes de la primera forma de onda, **Loop Start** se establece inmediatamente antes de la segunda forma de onda, y **End** se establece donde se desee.



ZOOM

4. Utilizando el botón ZOOM puede cambiar la gama de lo que esté mostrándose. Cuando “Start” esté resaltado, zoom el zoom se realizará desde la dirección de inicio.



El área “a” de la ilustración muestra la muestra completa. El área “b” indica la región dentro de la muestra completa que se muestra en el área de “c”. A medida que se acerca con el zoom en el eje del tiempo, esto mostrará donde se encuentra la región ampliada dentro de la muestra completa. Utilice los botones Zoom para especificar cómo mostrará el área “c” mostrará una vista ampliada (zoom-in) o reducida (zoom-out) de la forma de onda.

Use Zero

Si la casilla de verificación **Use Zero** está marcada, cuando se realice una búsqueda solamente se encontrarán automáticamente las direcciones donde los datos de forma de onda crucen el nivel cero, y puede establecerse. Esto le permite realizar fácilmente los ajustes de dirección donde sea menos probable que ocurra ruido cuando forme bucles.

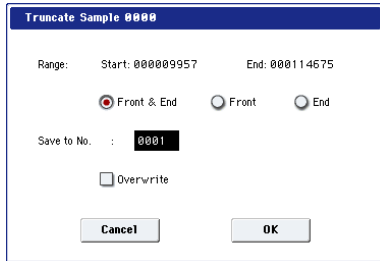
Truncate

5. Si es necesario, utilice el comando de menú de página “Truncate” para eliminar datos no deseados que caigan fuera de las direcciones de inicio (o de inicio de bucle) y finalización.

Seleccione el botón de radio **Front & End**.

En este ejemplo, no vamos a cambiar los ajustes de las casillas de verificación **Save to No.** y **Overwrite**, así que pulse el botón **OK** para ejecutar.

Cuando ejecute esta operación, los datos de muestra truncada se asignarán automáticamente al índice.



En los cuadros de diálogo de algunos elementos del menú de página, hay un ajuste **Save to No.** que le permite especificar el número de la muestra en la que se guardará la muestra editada. En este momento, se seleccionará automáticamente un número de muestra vacante, por cambiará el ajuste solamente si desea especificar el número de destino de almacenamiento.

Si marca **Overwrite** en el cuadro de diálogo del comando, los datos anteriores a la edición se eliminarán y sobrescribirán mediante los datos editados.

Normalmente, ejecutará la operación de escritura sin comprobar esto, de forma que se conserven los datos sin editar. Cuando haya terminado completamente su edición, puede utilizar el comando de menú de página **Delete Sample** para eliminar muestras innecesarias.

Utilización de la cuadrícula para realizar ajustes de bucle

Grid superpone una cuadrícula en la forma de onda mostrada para indicar el valor de BPM del tiempo. Esto le ayudará a realizar ajustes de bucle que coincidan con el tiempo.

También puede ver la cuadrícula en la página P1: Sample Edit, y utilizarla para editar la forma de onda a fin de coincida con el tiempo.

1. Marque "Grid".

La cuadrícula aparecerá en la pantalla de forma de onda. Establezca **Resolution** como desee, y especifique el valor de BPM del tiempo.

La cuadrícula se muestra de acuerdo con el pitch tono de reproducción en la tecla base (la tecla mostrada en azul para "Keyboard & Pad"). Puede seleccionar la tecla base manteniendo pulsado el botón ENTER y tocando una tecla.

Pulse la tecla base para reproducir la muestra, y pulse el botón TAP TEMPO a intervalos de negra junto con la frase. Esto habilitará el tiempo de toque (Tap Tempo) y permitirá especificar el tiempo.

2. Establezca la dirección de finalización "End" de forma que coincida con una línea de la cuadrícula.

Esto hará que la duración del bucle coincida con el valor de BPM.

Si la formación de bucle está activada, la cuadrícula se mostrará comenzando en **Loop Start**. Si la formación de bucle está desactivada, la cuadrícula se mostrará comenzando en **Start**.

3. Si desea ocultar la cuadrícula, desmarque la opción "Grid".

Utilización de Time Slice

Time Slice es una función que detecta el ataque del bombo o la caja, etc., en una muestra de bucle de ritmo (una muestra en bucle que contiene un patrón de baterías, etc.) y automáticamente la divide en diferentes sonidos instrumentales. Cada uno de los sonidos instrumentales divididos se convierte en una muestra sí mismo, y después se expande automáticamente en una multimuestra y programa. Los datos de reproducción de patrón para el modo Secuenciador utilizando las muestras divididas también se crean automáticamente.

La muestra dividida en tiempo puede utilizarla la canción del modo Secuenciador de la forma siguiente.

- Múltiples muestras de bucle de ritmo de tempo diferente pueden coincidir con el mismo tempo sin cambiar su pitch.
- Puede cambiar el tempo en tiempo real sin que el pitch se vea afectado.

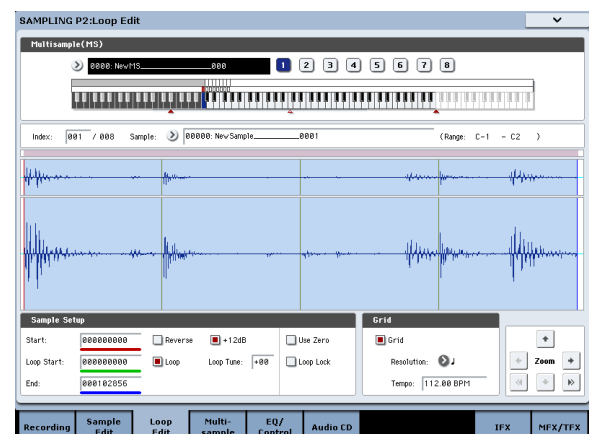
Como ejemplo, vamos a describir cómo una muestra de bucle de ritmo puede dividirse en tiempo en el modo Muestreo, y después puede reproducirse la muestra de bucle de ritmo en el modo Secuenciador.

Tendrá que proporcionar muestras de bucle de ritmo de baterías, etc. Puede grabar estas en el KRONOS, o cargarlas en el modo Disco. Inicialmente, deberá tratar de esto con un patrón de un compás de 4/4 tiempos con un pulso bastante simple, y grabar el patrón como una muestra de bucle de ritmo monoaural.

1. Utilice "Track Select" para seleccionar los datos de la muestra que desee dividir en tiempo.

Reproduzca la muestra y compruebe que los pulsos que desea en bucle se reproduzcan limpiamente.

Si no se reproducen limpiamente, realice los ajustes apropiados para la dirección de inicio **Start** y la dirección de finalización **End**, y ejecute el comando de menú de página **Truncate** (Consulte "Ajustes de bucle" en la página 152).



2. Vaya a la página P2: Loop Edit. Seleccione el comando de menú de página “Time Slice”. Aparecerá el cuadro de diálogo Set Sample Tempo.



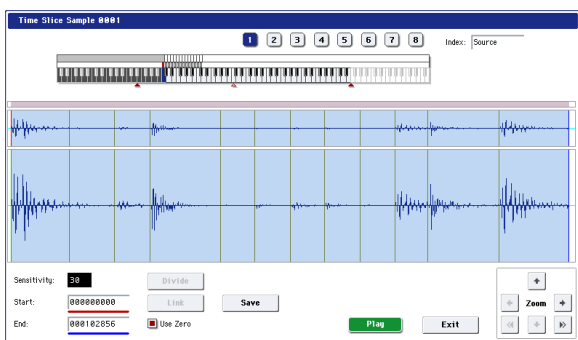
3. Especifique el número de pulsos de negra en la muestra, y su tempo.

Si conoce el tempo en BPM, establezca **Source BPM** en consecuencia.

Si no conoce el valor de BPM, utilice **Beat** para introducir el número total de pulsos, y el valor de BPM se calculará automáticamente.

4. Pulse el botón OK.

La muestra se dividirá automáticamente, y aparecerá un cuadro de diálogo.



Cuando toque el teclado, C2 reproducirá la muestra original (Fuente), y D2 y las teclas posteriores reproducirán las muestras divididas.

Mientras escuche cada muestra dividida, ajuste **Sensitivity** para que cada golpe de tambor u otro sonido de instrumento rítmico se divida en su propia muestra. En algunos casos, puede que no sea posible dividir la muestra limpiamente aunque ajuste **Sensitivity**. Si el ataque del sonido siguiente está incluido en el final de la muestra anterior, o si una muestra contiene dos notas, tendrá que editar las muestras.

Si desea editar, mantenga pulsado el botón ENTER y seleccione el **Index** que esté asignado a la nota que desee editar. (Esta parte de la pantalla de la forma de onda se resaltarán.) A continuación, podrá realizar los ajustes necesarios mediante **Start** o **End**, y utilizando **Divide** para separar o **Link** para combinar.

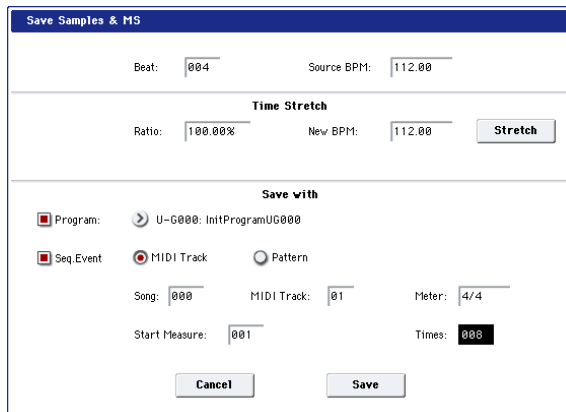
5. Pulse el botón Save.

Aparecerá el cuadro de diálogo Save Samples & MS.

Aquí puede almacenar las muestras divididas en tiempo y la multimuestra.

En este momento, establezca los elementos del Save With para especificar el destino de conversión para el programa que utilizará las muestras y multimuestras, y para los datos de interpretación (pista o patrón) que se utilizarán en el modo Secuenciador para “recrear” la muestra de bucle de ritmo.

- Si desea crear los datos de interpretación en la pista: Active **Program** y **Seq.Event** (marcados).
Program: como desee (por ejemplo, U-G000)
Track: On
Song: 000, Track: 01, Meter: 4/4
Start Measure: 001, Time: 008



Pulse el botón Save para almacenar los datos.

Volverá al cuadro de diálogo del paso 4.

- Si desea crear los datos de interpretación en un patrón: Con el fin de escuchar los datos de interpretación como serían si se creasen como un patrón, pulse una vez más el botón Save para ir al cuadro de diálogo Save Samples & MS.

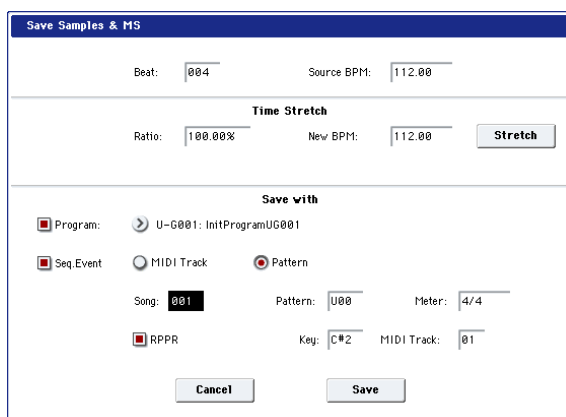
Active **Program** y **Seq.Event** (marcados).

Program: como desee (por ejemplo, U-G001)

Pattern: On

Song: 001, Pattern: U00, Meter: 4/4

RPPR: On (marcado), Key: C#2, Track: 01

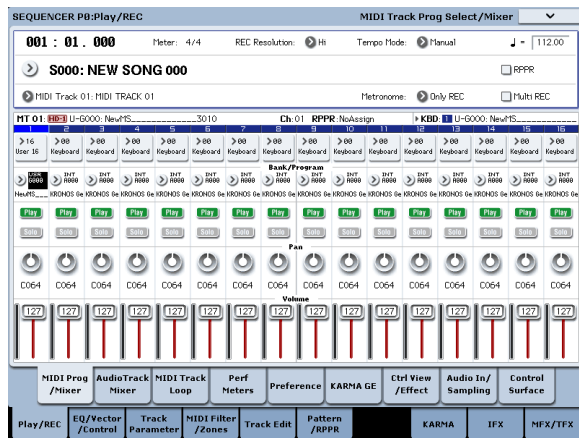


Pulse el botón Save para almacenar los datos.

Volverá al cuadro de diálogo del paso 4.

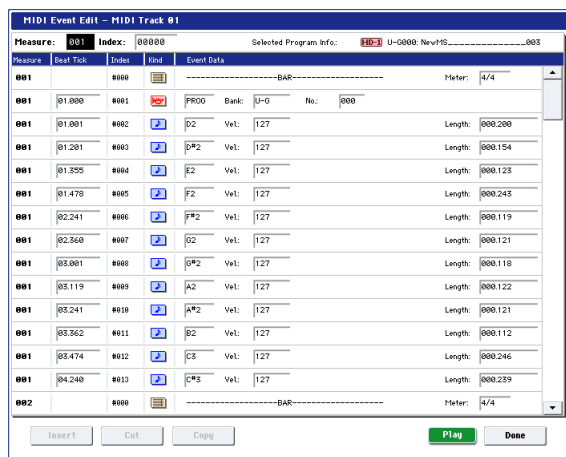
6. Pulse el botón Exit.

7. Pulse el botón SEQ para entrar en el modo Secuenciador, y seleccione 000 para “Song Select”.



Los datos de canción siguientes se han establecido/creado automáticamente como se ha especificado en el paso 5.

- Página P0: Play/REC
Song: 000, Meter: 4/4, Tempo: 112
- Página P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer
Track01 Program: como desee (por ejemplo, U-G000)
- Página P5: Track Edit– Track Edit
Track01: datos de pista: 8 compases (D2–)



Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para iniciar la reproducción.

Como ejemplo, establezca “♩ (Tempo)” a 100. Observe que el pitch no cambia cuando se reproduce a un tempo diferente.

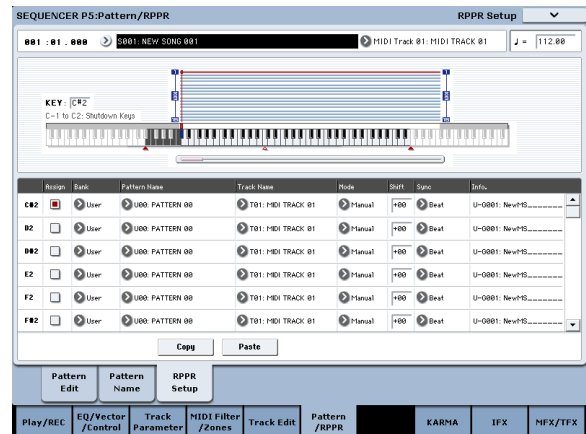
Si el pulso de la muestra de bucle de ritmo original no se reproduce correctamente cuando se cambia el tempo, o si se escucha ruido molesto, esto es debido a que la muestra no fue dividida adecuadamente en el paso 4. La forma en que fueron divididos los sonidos de instrumentos de percusión tendrá un impacto importante en la calidad de la reproducción cuando se cambie el tempo. Tendrá que ajustar la forma en la que las muestras se dividen en el paso 4.

El silencio entre muestras puede llegar a ser molesto si reproduce a un tempo más lento, o se pueden producir interferencias entre las muestras si reproduce a un tempo más rápido. Para evitar tales problemas, puede establecer Stretch “New BPM” o “Ratio” en el paso 5 con el tempo al que desee reproducir y ejecutar la expansión de tiempo para ajustar la longitud de cada muestra.

8. En “Song Select”, elija 001.

Los datos de canción siguientes se han establecido/creado automáticamente como se ha especificado en el paso 5.

- Página P0: Play/REC
Song: 001, Meter: 4/4, Tempo: 112, RPPR: On
- Página P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer
Track01 Program: como desee (por ejemplo, U-G001)
- Página P5: Pattern/RPPR, RPPR Setup
Key: C#2, Assign: On,
Pattern: User, U00, Track: Track01
Datos de patrón: 1 compas (D2–)



En la página P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer, pulse la tecla C#2. La función RPPR iniciará la reproducción del patrón U00.

La página P5: Pattern/RPPR, Pattern Edit, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para iniciar la reproducción del patrón U00.

Cuando pulse la tecla C#2 en la página P5: Pattern/RPPR, RPPR Setup, la función RPPR iniciará la reproducción del patrón U00.

De la misma forma que en el paso 7, el cambio del tempo de reproducción no afectará el pitch.

Edición de la forma de onda de la muestra

En la pantalla P1: Sample Edit puede hacer lo siguiente.

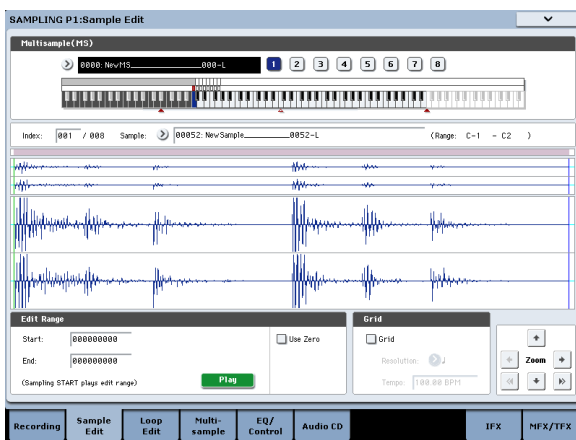
- Puede establecer **Start** y **End** de Edit Range mientras observe la forma de onda. Puede utilizar funciones como Zoom In/Out, Use Zero, y Grid para editar la forma de onda de forma eficiente.
- Puede editar la forma de onda muestra utilizando gran variedad de comandos como cortar, copiar, mezclar, insertar, normalizar, rampa de volumen, y marcha atrás.
- Una función de conversión de frecuencia le permite bajar la frecuencia de muestreo de los datos de la muestra en una gama de 2/3 a 1/6, produciendo efectos “muestreados con reducción”.
- La función Link (Link: con fundido cruzado) le permite conectar dos muestras en una. Al hacerlo, puede aplicar un fundido cruzado de forma que la parte sostenida de las muestras cambie gradualmente para crear una transición natural entre las dos muestras.

1. Seleccione la muestra que desee editar.

Utilice **Sample Select** o **Index** en la página P1: Sample Edit o la página P0: Recording— Recording para seleccionar la muestra.

 Si utiliza **Sample Select** para seleccionar la muestra, tenga en cuenta que la asignación de índice también cambiará.

2. Seleccione la página P1: Sample Edit.

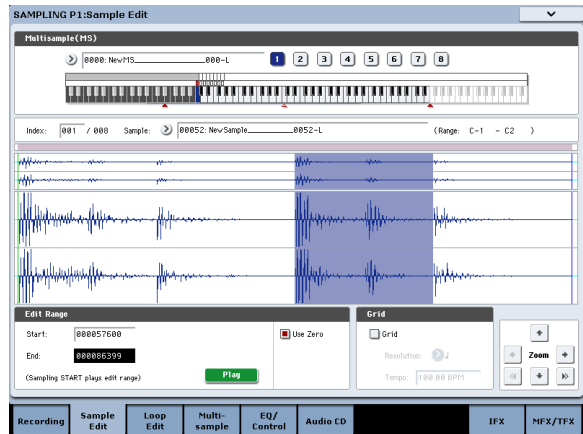


Se mostrarán los datos de forma de onda de la muestra actualmente seleccionada.

Las formas de onda de muestra grabadas con **Sampling Mode** establecido en Stereo se mostrarán en dos líneas. La línea superior es la forma de onda del canal izquierdo, y la línea inferior es la forma de onda del canal derecho.

3. Utilice “Edit Range Start” y “End” para especificar la gama que desee editar.

La gama seleccionada se resaltará.



Si desea escuchar la región seleccionada, pulse el botón Play en la pantalla LCD o el botón SAMPLING START/STOP. La región seleccionada se reproducirá en el pitch de la tecla base (la tecla azul en la pantalla de teclado). Puede especificar la tecla base manteniendo pulsado el botón ENTER y tocando una nota en el teclado.

Cuando toque la tecla que tenga asignada la muestra (la gama resaltada del teclado mostrada en “Keyboard & Pad”), la muestra se reproducirá según sus ajustes de bucle.

El procedimiento para utilizar las casillas de verificación ZOOM y “Use Zero” es el mismo que para la página P2: Loop Edit.

4. En la lista de menú de la página, seleccione el comando de edición deseado. Realice los ajustes apropiados en el cuadro de diálogo y pulse el botón OK para ejecutar.

Edición de multimuestras

La edición de una multimuestra se lleva a cabo con una serie de operaciones, es decir, creación de índices para la multimuestra y la asignación de una muestra a cada índice, operaciones de edición, como borrar, copiar, inserción de índices, y ajustes detallados, como el nivel de la muestra y el pitch para cada índice.

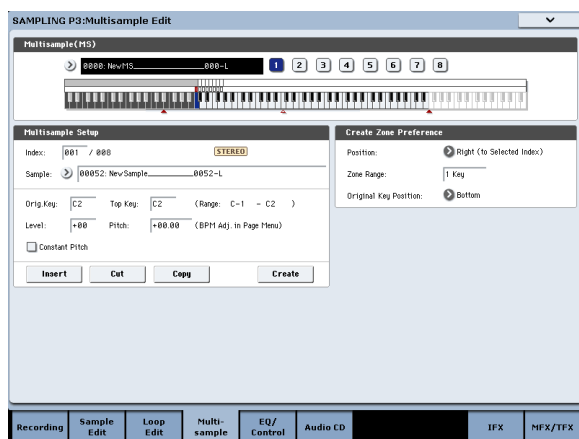
La edición de multimuestras se realiza en P3: Multisample Edit.

También se pueden realizar algunas ediciones básicas en la página P0: Recording—Recording.

Edición de los índices

Para cambiar el número o el orden de los índices, utilice los botones Cut, Copy, y Create.

1. Seleccione la página P3: Multisample Edit.



2. Utilice “Multisample (MS)” para seleccionar los datos de la multimuestra que desee editar.

3. Seleccione “Index”.

También puede seleccionar un índice manteniendo pulsado el controlador VALUE o el botón ENTER y tocando una nota en el teclado.

4. Pulse los botones para modificar el número o el orden de los índices, y editelos.

Para eliminar el índice seleccionado, pulse el botón Cut. El botón Insert se utiliza en conjunción con los botones Cut y Copy. Se insertará el contenido del índice que se ha cortado o copiado.

El botón Create tiene la misma función que el botón Create en P0: Recording (consulte “Creación de índices multimuestras y muestreo—P0: Recording” en la página 145).

Modificación de los ajustes de un índice

1. Realice los ajustes descritos en los pasos 1–3 de “Edición de los índices”.

2. Establezca los parámetros para el índice seleccionado.

- Utilice **Sample** para especificar la muestra para el índice seleccionado. También puede seleccionar una muestra aquí.
- Utilice **Orig. Key** (Original Key) para especificar la tecla original de la muestra.
- El cambio de **Top Key** cambiará el límite superior de la zona. También cambiará simultáneamente el límite del índice de número siguiente. **Range** indica la zona determinada por el ajuste de **Top Key**.
- **Level** ajusta el nivel de reproducción de la muestra. Puede utilizar esto para asegurarse de que todas las muestras en una multimuestra tengan un nivel consistente.
- Si marca **Constant Pitch**, todas las notas de la zona de índice harán sonar la muestra en su pitch original.
- **Pitch** ajusta el pitch de la muestra para cada índice. Puede utilizar el comando de página **Pitch BPM Adjust** para establecer el intervalo del bucle al tempo deseado.

Ecualizador y controladores

La página P4: EQ/Controller le permite utilizar un ecualizador de tres bandas con capacidad de barrido en la banda media para controlar el sonido. También puede utilizar la superficie de control para controlar el ecualizador. Tenga en cuenta que esto es para utilización temporal en el modo Muestreo solamente; no afecta a los propios datos de la muestra.

Aquí también se pueden asignar las funciones de SW1/2, mandos en tiempo real 5-8, y los números de notas y velocidades reproducidos por los pads 1-8.

Muestreo desde un CD de audio

El KRONOS le permite “ripear” datos de audio digital de un CD de audio insertado en una unidad de CD USB conectada. Para hacerlo:

1. **Vaya a la página Sampling P5: Audio CD.**
Pulse el botón SAMPLING, y después pulse la ficha Audio CD en la pantalla LCD.
2. **Inserte un CD de audio en la unidad CD-R/RW USB conectada.**

A continuación, realice algunos ajustes para que pueda supervisar la entrada CD-R/RW Drive Audio Input. Estos ajustes no afectan el proceso de rípeo en sí.

3. **Para los canales izquierdo y derecho, establezca Bus Select (IFX/Indiv.) a L/R, y Level a 127.**
4. **Establezca Pan del canal izquierdo a L000, y Pan del canal derecho a R127.**
5. **En “Drive” (Drive Select), elija la unidad que contenga el CD de audio.**

6. **Aumente Volume.**

7. **Utilice Track para seleccionar la pista que desee rípear.**

8. **Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir la pista el CD de audio.**

9. **Durante la reproducción, pulse el botón ENTER en los puntos donde desee iniciar y finalizar el rípeo.**

Esto establecerá **Range Start** y **Range End**.

Si pulsa el botón ENTER tres o más veces, se establecerán **Range Start** y **Range End** respectivamente.

El método descrito anteriormente se aplica cuando se selecciona (resalta) algo distinto a **Range Start** o **Range End**.

Si selecciona **Range Start** o **Range End** (resaltado), el ajuste se actualizará cada vez que pulse el botón ENTER.

Si selecciona **Range Start** o **Range End** (resaltado), se reproducirá esta región.

Cuando termine de realizar los ajustes, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la reproducción del CD de audio.

10. **Verifique la región que va a rípear.**

Seleccione “Region Start” o “Region End” (la indicación se resaltará), y pulse el botón SEQUENCER START/STOP. El CD se reproducirá desde **Range Start** hasta **Range End** y después se detendrá.

Si desea ajustar la ubicación, utilice los controladores VALUE para modificar los ajustes de **Range Start** o **Range End**, o mueva el cursor a un parámetro distinto a **Range Start** y **Range End** y repita el paso 8 para realizar el ajuste una vez más.

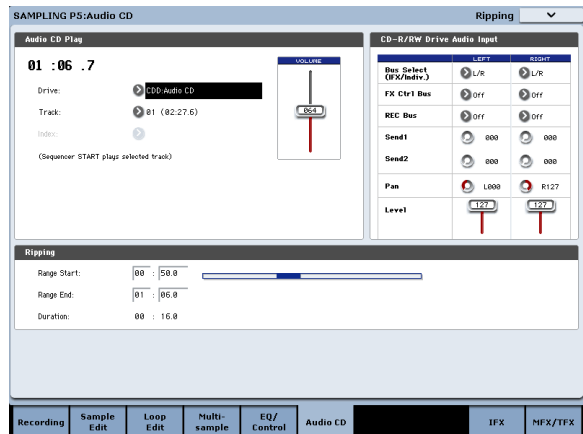
Si desea mover la ubicación de inicio de reproducción de la pista al principio de la pista, pulse el botón LOCATE.

11. **Cuando haya terminado de ajustar Range Start y Range End, seleccione el comando de menú de página “Destination”.**

Aparecerá un cuadro de diálogo.

Especifique el destino en el que se escribirá la muestra rípeada.

Seleccione RAM si desea rípear la muestra a la memoria RAM. En este caso, también puede establecer Sample No. (L), (R) para especificar el número de la muestra que se escribirá. Normalmente puede dejar esto sin cambiar.



Seleccione DISK si desea rípear la muestra a un soporte.

Utilice “Drive Select” para seleccionar la unidad, y utilice los botones Open y Up para seleccionar el directorio en el que se almacenarán los datos. Además especifique un nombre para el archivo WAVE que se almacenará.

12. **Pulse el botón OK para ejecutar el rípeo, o pulse el botón Cancel para cancelar sin ejecutar.**

Cuando pulse el botón OK, aparecerá el cuadro de diálogo “Obey Copyright Rules”.

13. **Lea cuidadosamente la ADVERTENCIA DE COPYRIGHT en la Guía de inicio rápido, y si acepta los términos, pulse el botón OK para iniciar el rípeo. Si no acepta los términos, pulse el botón Cancel para cancelar la operación.**

Almacenamiento, conversión a programas, y comparación

Almacenamiento de muestras y multimuestras

-  Cualquier muestra y multimuestra que haya creado o editado en el modo Muestreo **deberá almacenarla en el modo Disco**, o desaparecerá cuando desconecte la alimentación. Esto es diferente a los programas y combinaciones, que pueden escribirse en la memoria. Para más información, consulte “Algunos tipos de datos deberán almacenarse en disco” en la página 200.

Para almacenar solamente muestras y multimuestras, utilice el comando de menú **Save Sample Data** de la página Disk-Save.

Si desea crear un archivo de la configuración actual, incluyendo cualquier programa, secuencias de ondas, o conjuntos de batería que utilice datos de muestra, le recomendamos que utilice **Save All** con el fin de garantizar que los sonidos se reproducirán correctamente la próxima vez que los cargue.

Para más información, consulte “Almacenamiento en discos, CDs, y soportes USB” en la página 200.

Archivos KSC y bancos de muestras de usuario

KSC son las siglas de Korg Sample Collection (Colección de muestras de Korg). Los archivos KSC almacenan y cargan del disco; agrupan sus muestras y multimuestras, y le permiten cargarlas como bancos de muestras de usuario.

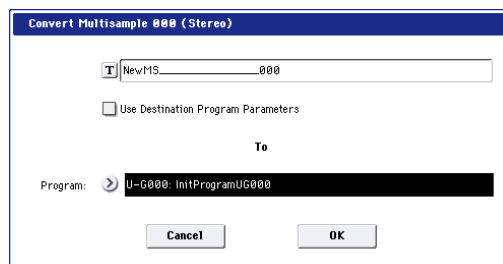
Los bancos de muestras de usuario se pueden cargar en RAM, o pueden utilizar memoria virtual, al igual que EXs. También tienen otros beneficios. Para más información, consulte “Creación y almacenamiento de archivos .KSC” en la página 179.

Conversión de una muestra en un programa

En las páginas P0: Recording-P4: EQ/Controller, puede utilizar el comando de menú de página **Convert MS To Program**. Cuando ejecute este comando, los ajustes de la multimuestra actualmente seleccionada se convertirán en un programa. En el modo Programa puede realizar ajustes de filtro, amplificador y efectos, etc., y reproducir la muestra como un programa. El programa resultante puede utilizarse en una combinación o canción.

Si desea utilizar una multimuestra creada en el modo Muestreo como un programa, vaya a la página Program P2: OSC Pitch, y seleccione RAM Mono o RAM stereo como **Bank** para OSC1 Multisample/Wave Sequence o OSC2 Multisample/Wave Sequence **Bank** (cuando **Type** esté establecido a Multisample). En este caso, la multimuestra sonará de acuerdo con los ajustes de los parámetros del programa.

1. Utilice “Multisample (MS)” para seleccionar la multimuestra que desee convertir a programa.
2. Elija “Convert MS To Program” para abrir el cuadro de diálogo.



3. Pulse el botón de edición de texto para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto, e introduzca un nuevo nombre de programa (hasta 24 caracteres). De forma predeterminada, este será el nombre de la multimuestra.

4. Habilite o inhabilite “Use Destination Program Parameters” como desee.

Use Destination Program Parameters sin marcar:

Cuando ejecute el comando, la multimuestra del programa de destino será sustituida por la multimuestra que seleccione aquí, y se inicializarán los otros parámetros del programa para que reproduzca el sonido escuchado en el modo Muestreo.

El programa se convertirá con el ajuste Single de **Oscillator Mode** (Program 1-1a).

Use Destination Program Parameters marcado:

Cuando ejecute el comando, la multimuestra del programa destino de conversión será sustituida por la multimuestra que seleccione aquí, pero los otros parámetros del programa no se inicializarán. Elija esto si desea utilizar los ajustes de los parámetros de un programa existente.

-  Si marca **Use Destination Program Parameters**, tenga en cuenta el punto siguiente.

El ajuste de **Oscillator Mode** del programa de destino deberá ser Single. Si este no es el caso, aparecerá el mensaje “Oscillator Mode conflicts” cuando intente ejecutar el comando. Para resolver este problema, cambie el ajuste de **Oscillator Mode** del programa de destino.

5. Utilice el campo **To “Program”** para especificar el programa destino de conversión.

Recomendamos utilizar los bancos de programa USER-G o AA...GG para almacenar programas creados en el modo Muestreo.

6. Pulse el botón **OK** para ejecutar.
7. Pulse el botón **PROG** para entrar en el modo Programa, seleccione el programa convertido, e inténtelo de nuevo.

Comparar

En el modo Muestreo, no existe función de comparación que le permita volver al estado anterior a la edición.

Si desea conservar el estado anterior a la edición, utilice una función, como **Copy Sample** o **Copy MS** para copiar la multimuestra o muestra antes de iniciar la edición.

En algunos comandos de menú de página de las páginas Sample Edit y Loop Edit, puede ejecutar con la opción **Overwrite** sin marcar en el cuadro de diálogo, a fin de conservar los datos de la muestra antes de la edición.

Muestreo en los modos Programa y Combinación

Descripción general

Además de utilizar el modo Muestreo, también se puede muestrear tanto de fuentes de audio externas como sonidos internos en los modos Programa, Combinación, y Secuenciador.

Por ejemplo, puede remuestrear una interpretación que utilice toda la gama de características del KRONOS, incluyendo filtros, efectos, pista de batería, y KARMA.

Puede incluso muestrear una secuencia multitímbrica completa, reproducida desde el secuenciador interno o desde un secuenciador MIDI externo.

También puede muestrear la interpretación del KRONOS junto con audio de una fuente de entrada externa, o supervisar la interpretación de la función KARMA y secuenciador, etc., del KRONOS mientras que muestree solamente el audio externo procedente de las tomas de entrada.

Remuestreo de una frase de KARMA en el modo Programa

Puede remuestrear el sonido de un programa o combinación que esté tocando usted mismo o mediante KARMA.

En este ejemplo, vamos a explicar cómo muestrear una frase generada por KARMA en el modo Programa. También puede muestrear de forma similar en los modos Combinación o Secuenciador.

1. **Pulse el botón PROG para entrar en el modo Programa, y seleccione el programa que desee remuestrear.**
2. **Active KARMA (botón KARMA ON/OFF iluminado), toque el teclado, y verifique que se genere una frase.**
3. **Pulse la ficha Audio In/Sampling para ir a la página P0: Play– Audio Input/Sampling.**
Realice los ajustes siguientes.
– Audio Input –
“Use Global Setting”: Off
Bus Select (IFX/Indiv.): Off
Desactive todas las entradas externas.
– RECORDING LEVEL –
Recording Level: 0.0
Este es el ajuste predeterminado para remuestreo.
– Sampling Setup –
Source Bus: L/R
Se remuestreará el sonido enviado al bus L/R.
“Trigger”: Note On
El muestreo se iniciará en el momento en el que toque el teclado.
“Save to”: RAM
El muestreo se realizará a la memoria RAM.
“Mode”: Stereo
El sonido de los canales internos L/R se muestreará en estéreo.
Consejo: El KRONOS realizará automáticamente los ajustes por usted si ejecuta el comando de menú de página “Auto Sampling Setup– Resample Program Play”. Además, también se asignará la multimuestra a un nuevo programa después de que haya terminado de remuestreo. Para más información, consulte “Configuración de muestreo automático” en la página 161.

4. Ajuste el nivel de grabación.

Pulse el botón SAMPLING REC y utilice el deslizador **Recording Level** para ajustar el nivel.

Toque con KARMA activado, y utilice el deslizador **VALUE** para ajustar el deslizador **Recording Level** tan alto como sea posible sin permitir que aparezca la indicación “CLIP!”.

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse el botón SAMPLING REC.

Pulse el botón KARMA ON/OFF para desactivar KARMA.

5. Muestree.

Pulse el botón KARMA ON/OFF para activar KARMA.

Pulse el botón SAMPLING REC.

Pulse el botón SAMPLING START/STOP para poner el KRONOS en el modo preparado para grabación.

Toque el teclado.

La grabación se iniciará en el momento en el que toque el teclado.

Mientras continúe la grabación, todo el sonido que produzca utilizando el teclado o los controladores se grabará.

Pulse el botón SAMPLING START/STOP para detener la grabación.

6. Escuche el sonido que ha remuestreado.

Vaya a la página Sampling P0: Recording– Recording.

Pulse el botón SAMPLING, a continuación el botón EXIT, y después la ficha Recording en la línea superior de la pantalla LCD.

Utilice “Multisample Select” para seleccionar la multimuestra que ha remuestreado.

Toque la tecla C2 para escuchar el sonido remuestreado.

7. Si desea convertir esta multimuestra en un programa, elija el comando de menú de página “Convert MS To Program”, seleccione el programa deseado, y ejecute la conversión.

Para más información, consulte “Conversión de una muestra en un programa” en la página 159.

Configuración de muestreo automático

El KRONOS proporciona una gran flexibilidad en el muestreo, lo que significa que a veces hay que establecer una gran cantidad de parámetros. El comando de menú **Auto Sampling Setup** proporciona accesos directos para configurar todos los parámetros para diversas tareas de muestreo comunes, incluyendo remuestreo, muestreo desde las entradas de audio, y restablecimiento de ajustes inicializados.

En este ejemplo vamos a explicar cómo puede utilizar **Auto Sampling Setup** para realizar los ajustes descritos en “Remuestreo de una frase de KARMA en el modo Programa” en la página 160.

1. Realice los pasos 1 y 2 de “Remuestreo de una frase de KARMA en el modo Programa” en la página 160.
2. Pulse la ficha **Audio Input/Sampling** para ir a la página P0: Play– Audio Input/Sampling.
3. Elija el comando de menú de página **Auto Sampling Setup**. Se abrirá un cuadro de diálogo.
4. Realice los ajustes siguientes en el cuadro de diálogo.

“Resample Program Play”: On

Esto realiza los ajustes apropiados para el remuestreo de su interpretación en un programa.

“Save to”: RAM

Los datos remuestreados se escribirán en la memoria RAM.

“Convert to Program”: On

“Program”: como desee

Después del remuestreo, los datos se convertirán automáticamente en el número de programa especificado en “Program”.

5. Pulse el botón **OK** para ejecutar el comando.

El KRONOS realizará los ajustes apropiados para remuestreo.

6. Remuestree su interpretación como se ha descrito en los paso 4 y 5 de la sección anterior.

7. Escuche el sonido que ha remuestreado.

Vaya a la página Program P0: Play– Main. Pulse el botón PROG, a continuación el botón EXIT, y después la ficha Main en la línea superior de la pantalla LCD.

Seleccione el programa que especificó para “Program” en el cuadro de diálogo.

Toque la tecla C2 y oirá el sonido que ha remuestreado.

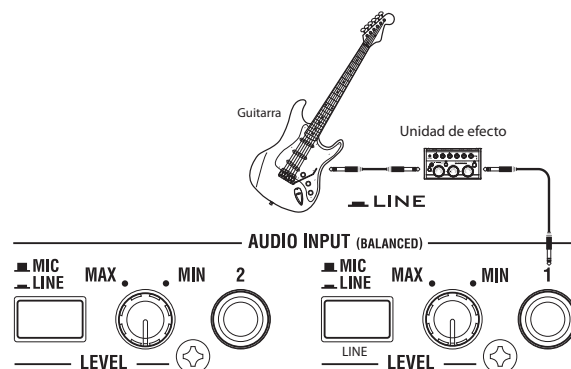
Mezcla de una frase de batería de KARMA con una entrada de guitarra en directo, y muestreo del resultado

He aquí cómo puede remuestrear KARMA junto con una fuente de entrada de audio externa.

En este ejemplo, vamos a explicar cómo puede tocarse una guitarra conectada a la toma **AUDIO INPUT** junto con una frase de batería interpretada por el KRONOS, y cómo pueden muestrearse juntas.

El muestreo puede realizarse de forma similar en los modos Combinación y Secuenciador así como en el modo Programa.

1. Pulse el botón **PROG** para entrar en el modo Programa, y seleccione el programa de batería que desee remuestrear.
2. Active **KARMA** (botón **KARMA ON/OFF** iluminado), toque el teclado, y verifique que se reproduzca la frase de batería.
Active **LATCH**. Pulse el botón **LATCH** para hacer que se ilumine.
Además, ajuste el tempo “♪” como desee.
3. Pulse el botón **KARMA ON/OFF** para desactivar **KARMA**.
4. Conecte su guitarra a la toma **AUDIO INPUT 1** del panel posterior.
Pulse el conmutador **AUDIO INPUT MIC/LINE** hacia adentro para seleccionar la posición **LINE**, y ajuste el mando **LEVEL** a aproximadamente el centro.



Si conecta una guitarra con pastillas pasivas (es decir, una guitarra que no contiene un preamplificador), no será capaz de muestrearla en el nivel correcto debido a la desigualdad de impedancia. Tales guitarras deberán enrutarse a través de un preamplificador o una unidad de efectos.

5. Pulse la ficha **Audio In/Sampling** para ir a la página P0: Play–Audio Input/Sampling.

Realice los ajustes siguientes.

– Audio Input –

Use Global Setting: Off

INPUT1

Bus Select (IFX/Indiv.): L/R

Pan: como desee

Level: 127

REC Bus: Off

La entrada de **AUDIO INPUT 1** se enviará al bus L/R.

– RECORDING LEVEL–

Recording Level: 0.0

Este es el ajuste predeterminado para remuestreo.

– Sampling Setup –

Source Bus: L/R

Se muestreará el sonido enviado al bus L/R.

Trigger: Sampling START SW

Pulse el botón SAMPLING REC para entrar en el modo de espera de grabación. Después pulse el botón SAMPLING START/STOP para iniciar el muestreo.

Metronome Precount: 4

Cuando pulse el botón SAMPLING REC para entrar en el modo de espera de grabación y a continuación pulse el botón SAMPLING START/STOP para iniciar el muestreo, sonará un cómputo de cuatro pulsos, y después se iniciará la grabación. (El metrónomo no sonará durante la grabación.)

Save to: RAM

La muestra se grabará en la memoria RAM.

Mode: Stereo

El sonido de los canales internos L/R se muestreará en estéreo.

– Metronome Setup–

Bus (Output) Select: L/R

Level: como desee

La salida del metrónomo se enviará al bus L/R.

6. Toque su guitarra al volumen que desee grabar.

Si la pantalla indica “ADC OVERLOAD !” (sobrecarga de entrada del convertidor A/D), gire el mando [LEVEL] del panel posterior hacia MIN para ajustar apropiadamente el nivel.

La mejor calidad de audio se puede obtener al nivel más alto posible que no cause una sobrecarga; es decir, un nivel que esté ligeramente por debajo del punto en el que se muestra “ADC OVERLOAD !”.

7. Pulse el botón SAMPLING REC.

Toque su guitarra, y el medidor de nivel indicará el volumen al que se muestreará la guitarra.

Pulse el botón KARMA ON/OFF para activarlo, toque el teclado para iniciar la frase de batería, y toque su guitarra mientras ajuste el volumen final.

Si aparece la indicación “CLIP!”, utilice el controlador VALUE, para bajar el deslizador **Recording Level** (ubicado en la parte derecha de la pantalla) por debajo de 0.0 hasta un nivel apropiado.

Si el equilibrio entre los instrumentos que no es de su agrado, utilice el mando LEVEL o el editor de interpretación “Amp Level” para ajustar el equilibrio.

8. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse el botón SAMPLING REC.

Pulse el botón KARMA ON/OFF para desactivar KARMA.

9. Pulse el botón KARMA ON/OFF para activarlo, y después pulse el botón SAMPLING REC para entrar en el modo de preparado para grabación.

Cuando pulse el botón SAMPLING START/STOP, se iniciará una cuenta atrás. Toque el teclado durante la cuenta atrás.

Después de un cómputo de cuatro pulsos, se iniciará la grabación. Toque su guitarra. KARMA también se iniciará después de la cuenta atrás.

10. Pulse el botón SAMPLING START/STOP para detener la grabación.

11. Pulse el botón KARMA ON/OFF para desactivarlo.

12. Escuche el sonido que ha muestreado.

Vaya a la página Sampling P0: Recording– Recording. Pulse el botón SAMPLING, a continuación el botón EXIT, y después la ficha Recording en la línea superior de la pantalla LCD.

Utilice “Multisample Select” para seleccionar la multimuestra que ha remuestreado.

Toque la tecla C2, y oirá el sonido que ha remuestreado.

13. Si desea convertir esta multimuestra en un programa, elija el comando de menú de página “Convert MS To Program”, seleccione el programa deseado, y ejecute. (Consulte “Conversión de una muestra en un programa” en la página 159.)

Muestreo de una guitarra desde las entradas de audio, mientras escuche una frase de batería de KARMA

Aquí vamos a explicar cómo puede muestrear solamente el sonido de una fuente de entrada externa mientras escuche una interpretación generada por KARMA.

Puede realizar esto modificando los ajustes del paso 5 de la anterior “Mezcla de una frase de batería de KARMA...” para cambiarlos de la forma siguiente.

INPUT1

Bus Select (IFX/Indiv.): Off

REC Bus: 1

La entrada de AUDIO INPUT 1 se enviará al bus 1 REC.

– Sampling Setup –

Source Bus: REC 1/2

Se muestreará el sonido enviado al bus 1/2 REC. El sonido del generador de tono interno enviado al bus L/R no se muestreará.

Mode: L–Mono

El sonido del canal interno L se muestreará en monoaural.

Modifique los ajustes como se muestra arriba, muestree su interpretación, y después escuche la muestra.

Muestreo en el modo Secuenciador

En el modo Secuenciador, puede muestrear al igual que en los modos Programa y Combinación, pero hay una opción adicional exclusiva del modo Secuenciador: Muestreo en pista

El muestreo en pista le permite muestrear una fuente de audio que esté reproduciéndose con la canción. Durante el proceso de muestreo, el sistema creará automáticamente un programa para contener la nueva muestra, y notas MIDI para reproducirlo en sincronía con la canción. Puede utilizar esto para grabar una parte vocal o guitarra, por ejemplo.

Muestreo en pista

En este ejemplo, vamos a mostrar cómo puede añadir a su canción el sonido de una guitarra conectada a la toma AUDIO INPUT 1.

1. En el modo Secuenciador, seleccione la canción a la que desee agregar el sonido de la guitarra.

Puede crear una canción, o utilizar el modo Disco para cargar una canción previamente creada.

2. Conecte su guitarra a la toma AUDIO INPUT 1 del panel posterior.

Pulse el conmutador AUDIO INPUT MIC/LINE hacia adentro para seleccionar la posición LINE, y ajuste el mando LEVEL a aproximadamente el centro.

 Si conecta una guitarra con pastillas pasivas (es decir, una guitarra que no contiene un preamplificador), no será capaz de muestrearla en el nivel correcto debido a la desigualdad de impedancia. Tales guitarras deberán enrutarse a través de un preamplificador o una unidad de efectos.

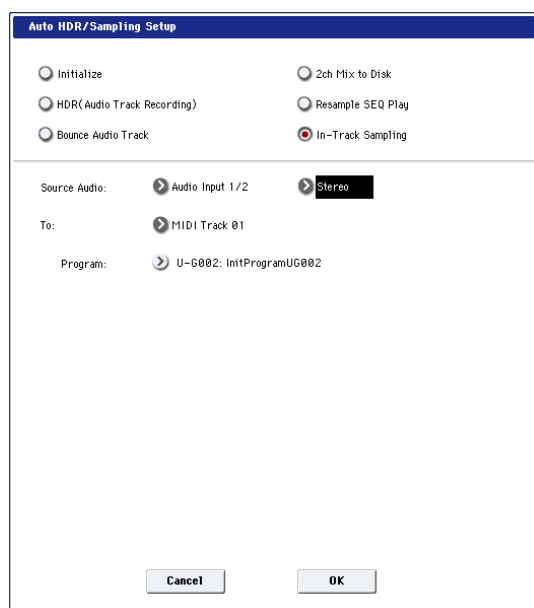
3. Vaya a la página Sequencer P0: Play/REC– Audio Input/Sampling.

4. Como vamos a modificar los ajustes de Audio Input, desactive “Use Global Setting”.

5. Elija el comando de menú de página Auto HDR/Sampling Setup.

Aparecerá el cuadro de diálogo.

6. Elija “In-Track Sampling”.



7. Realice los ajustes siguientes para “In-Track Sampling”.

Source Audio: Audio Input 1/2

Se muestrearán la entrada de las tomas AUDIO INPUT 1 y 2.

Mono–L/Mono–R/Stereo: Mono-L

El sonido se muestreará en monoaural.

To: como desee

La pista que desee para muestreo en pista. Los datos de nota MIDI para disparar la muestra se grabarán en la pista seleccionada.

Program: como desee

El número del programa destino de la conversión. Cuando finalice el muestreo, se creará automáticamente una nueva multimuestra, convertida a un programa, y asignada como el programa para la pista.

8. Pulse el botón OK para ejecutar el comando.

De esta forma se habrán completado los ajustes para muestreo en pista.

Observemos los ajustes que se han realizado.

– Audio Input –
INPUT1

Bus Select (IFX/Indiv.): Off

Pan: L000

Level: 127

REC Bus: 1/2

La entrada de AUDIO INPUT 1 se enviará al bus REC.

– RECORDING LEVEL–

Recording Level: 0.0

Este es el ajuste predeterminado para muestreo.

– Sampling Setup –

Source Bus: REC 1/2

Se muestreará el sonido enviado al bus 1/2 REC.

Trigger: Sampling START SW

Pulse el botón SAMPLING REC para entrar en el modo de espera de grabación. Después pulse el botón SAMPLING START/STOP para iniciar el muestreo.

Save to: RAM

La muestra se grabará en la memoria RAM.

Mode: L-Mono:

El sonido del canal interno L se muestreará en monoaural.

9. Para este ejemplo, cambie el ajuste de la forma siguiente.

Pan: C064

“Trigger”: Threshold, “Threshold Level”: como desee

“Sample Time”: como desee

10. Toque su guitarra al volumen que desee grabar.

Si la pantalla indica “ADC OVERLOAD !” (sobrecarga de entrada del convertidor A/D), gire el mando [LEVEL] del panel posterior hacia MIN para ajustar apropiadamente el nivel.

Para obtener el mejor sonido, ajuste el nivel lo más alto posible sin permitir que aparezca la indicación “ADC OVERLOAD !”.

11. Pulse el botón SAMPLING REC.

Cuando toque su guitarra, y el medidor de nivel indicará el volumen al que se muestreará la guitarra.

Si aparece la indicación “CLIP!”, utilice los controladores VALUE, para bajar el deslizador **Recording Level** (ubicado en la parte derecha de la pantalla) por debajo de 0.0 hasta un nivel apropiado.

12. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse el botón SAMPLING REC.

13. Pulse el botón SAMPLING REC, y después el botón SAMPLING START/STOP para entrar en el modo de espera de grabación.

Pulse el botón LOCATE para restablecer la ubicación de reproducción de la canción al comienzo de la canción, y pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir.

Inicie la reproducción en el punto en el que desee grabar.

El muestreo se iniciará cuando se sobrepase el volumen de **Threshold Level**.

14. En el punto en el que desee detener el muestreo, pulse el botón SEQUENCER START/STOP.

La reproducción de la canción y el muestreo finalizarán.

El muestreo también se detendrá cuando se alcance el **Sample Time** especificado.

15. Pulse el botón LOCATE para volver al comienzo de la canción al comienzo de la canción, y pulse el botón SEQUENCER START/STOP. Observe que el audio muestreado se reproduce junto con la canción.

Para los detalles sobre cómo trabaja la función de comparación para el muestreo en pista, consulte “Muestreo en pista” en la página 163.

Remuestreo de una canción para crear un archivo WAVE

Puede grabar una canción completada en un archivo WAVE estéreo, y después grabar tal archivo WAVE a un CD de audio utilizando una unidad CD-R/RW USB conectada. Para más información, consulte “Creación y reproducción de CDs de audio” en la página 211.

1. En el modo Secuenciador, seleccione la canción desde la que desee crear un archivo WAVE.

Cree una canción, o utilice el modo Disco para cargar una canción previamente creada.

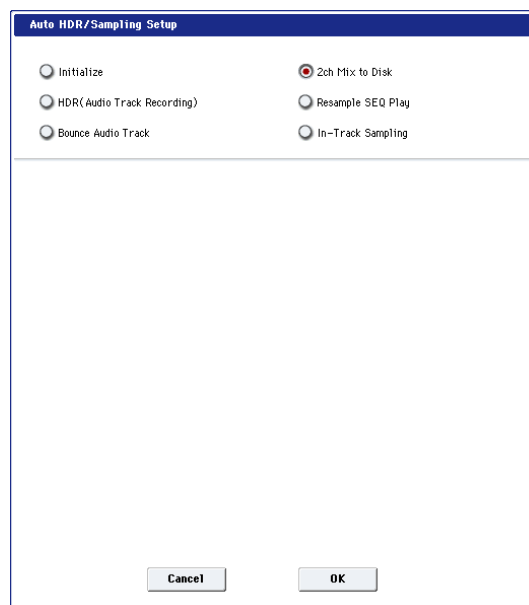
 En una operación de muestreo puede escribir en un soporte un máximo de 80 minutos en monoaural o estéreo (monoaural: aproximadamente 440 MB, estéreo: aproximadamente 879 MB).

2. Vaya a la página Sequencer P0: Play/REC– Audio Input/Sampling.

3. Como vamos a modificar los ajustes de Audio Input, desactive “Use Global Setting”.

4. Elija el comando de menú de página Auto HDR/Sampling Setup.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Auto HDR/Sampling Setup**.



5. Elija “2ch Mix to Disk”.

6. Pulse el botón OK para ejecutar el comando.

De esta forma se habrán completado los ajustes para muestreo en pista.

– Audio Input –

INPUT 1 & 2, USB 1 & 2, S/P DIF L & R

Bus Select (IFX/Indiv.): Off

REC Bus: Off

Desactive los buses para todas las seis entradas de audio.

– RECORDING LEVEL –

Recording Level: 0.0

Este es el ajuste predeterminado para remuestreo.

– Sampling Setup –

Source Bus: L/R

Se muestreará el sonido enviado al bus L/R.

Trigger: Sequencer START SW:

Pulse el botón SAMPLING REC, y después el botón START/STOP para entrar en el modo de espera de grabación. Después pulse el botón SEQUENCER START/STOP para iniciar la grabación.

Save to: Disk

La muestra se guardará en el disco, el directorio, y nombre de archivo especificados en **Select Directory/File for Sample to Disk**.

Mode: Stereo

El sonido de los canales internos L/R se muestreará en estéreo.

7. Utilice el comando de menú de página Select Directory/File for Sample to Disk para establecer el disco, directorio, y nombre de archivo para el archivo WAVE.

Utilice **Drive Select** y los botones Open y Up para seleccionar el directorio en el que se almacenará el archivo WAVE.

Pulse el botón de edición de texto para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto, e introduzca un nombre de archivo.

Deje **Take No.** marcado. El número a la derecha de **Take No.** se introducirá como los dos últimos caracteres del nombre de archivo.

Este número se incrementará cada vez que muestree, asegurando que el nombre de archivo no será el mismo incluso aunque muestree repetidamente.

Después de realizar los ajustes, pulse el Done button para cerrar el cuadro de diálogo.

8. Establezca Sample Time a la duración que desee muestrear.

Establezca esto a un valor ligeramente superior a la duración de la canción.

9. Establezca el parámetro Sample to Disk a la profundidad en bits deseada.

Puede muestrear a disco con resolución de 24 bits o 16 bits.

10. Establezca el nivel de grabación

Pulse el botón SAMPLING REC.

Nota: Tomará entre varios segundos a casi un minuto desde el momento en que pulse el botón SAMPLING REC hasta el KRONOS entre en el modo de espera (es decir, hasta el botón SAMPLING REC cambie de parpadeo a iluminación continua). Este tiempo es necesario a fin de asignar espacio suficiente en el disco.

Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir la canción, y ajuste el volumen de muestreo mientras observe los medidores de nivel. El ajuste predeterminado es 0.0 dB. Si el nivel es demasiado bajo, utilice el controlador VALUE para elevar el nivel lo más alto posible sin que aparezca el indicador "CLIP!".

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse el botón SAMPLING REC.

Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener la reproducción de la canción. Después pulse el botón LOCATE.

11. Inicie el muestreo.

Pulse el botón SAMPLING REC, y después el botón SAMPLING START/STOP para entrar en el modo de espera de grabación.

Pulse el botón SEQUENCER START/STOP para reproducir la canción. El muestreo se iniciará al mismo tiempo.

Cuando finalice la reproducción de la canción, pulse el botón SEQUENCER START/STOP para detener el muestreo.

Utilice el comando de menú de página **Select Directory/File for Sample to Disk** para verificar que se haya creado el archivo WAVE. Seleccione el archivo y pulse el botón SAMPLING START/STOP para escuchar el sonido muestreado.

Bancos de muestras de usuario

Descripción general

User Sample Banks ofrece los beneficios de EXs a sus propias bibliotecas de muestras. Puede cargar y reproducir gigabytes de sus muestras personalizadas o muestras convertidas a la vez, utilizando memoria virtual. La gestión de disco y memoria es fácil: puede crear subconjuntos de bancos de muestras de usuario, y mezclar y combinar partes de bancos diferentes, sin duplicar las muestras del disco.

También es fácil de compartir los sonidos con amigos y colaboradores, ya que los programas mantienen vínculos con bancos de muestras de usuario incluso cuando las muestras se muevan en el disco o se cargan en sistemas diferentes.

Modo Muestreo y bancos de muestras de usuario

El modo Muestreo y los bancos de muestras de usuario (User Sample Banks) son dos formas diferentes de trabajar con datos de muestras, y puede alternar entre las dos según sea necesario.

Modo Muestreo le permite crear y editar propias muestras y multimuestras. Sin embargo, no tienen acceso a memoria virtual. Cuando se carguen como un banco de muestras de usuario, las muestras son más parecidas a EXs; pueden acceder a memoria virtual, pero no se pueden editar.

- Utilice el modo Muestreo para crear y editar las muestras y multimuestras, o importe sonidos de formatos Akai y SoundFont 2.0.
- Cuando haya terminado de editar, cargue los datos como un banco de muestras de usuario a fin de acceder a memoria virtual.
- En cualquier momento, puede cargar los datos de muestra en el modo Muestreo de nuevo, para editar los datos existentes o añadir más muestras o multimuestras.

Los programas, secuencias de ondas, y conjuntos de batería recordarán qué multimuestras y muestras utilizan, independientemente de si los datos se cargan en el modo Muestreo o como un banco de muestras de usuario. Para más información, consulte “IDs de bancos de muestras de usuario” en la página 170.

Archivos .KSC

KSC son las siglas de Korg Sample Collection (Colección de muestras de Korg). Los archivos .KSC contienen enlaces a datos del modo Muestreo, EXs, y/o de banco de muestras de usuario, incluyendo multimuestras, muestras, y muestras de batería. La carga de un archivo .KSC carga todos los datos enlazados.

Si un archivo .KSC incluye enlaces a datos del modo Muestreo, otros archivos .KSC pueden enlazarse a *tal* archivo .KSC como un banco de muestras de usuario.

Para más información, consulte “Creación y almacenamiento de archivos .KSC” en la página 179.

Liberación de espacio en la RAM

Para crear y editar datos para bancos de muestras de usuario editar, utilizará el modo Muestreo. Si está trabajando con un juego muy grande de muestras, es posible que desee liberar la memoria RAM descargando temporalmente todos los demás datos de muestras.

Importante: esto borrará todos los datos del modo Muestreo, y también descargará todos los datos de EXs y de bancos de muestras de usuario. Si tiene cualquier edición sin almacenar a datos en el modo Muestreo, ¡asegúrese de almacenar en disco antes de continuar!

Para liberar toda la RAM para utilizarla en el modo Muestreo:

1. Vaya a la página KSC Auto-Load.
 2. Desmarque todos los archivos KSC seleccionados.
 3. Pulse el botón Do Auto-Load Now.
- Aparecerá un diálogo de confirmación.
4. Pulse OK para confirmar.

Se descargarán todos los datos de muestras, excepto para los bancos de ROM.

Almacenamiento de bancos de muestras de usuario

El almacenamiento de un archivo KSC que incluya datos del modo Muestreo creará automáticamente un banco de muestras de usuario. Para hacerlo:

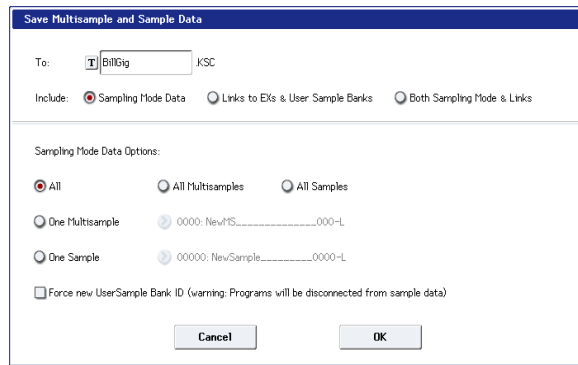
1. Cree su propio juego de muestras en el modo Muestreo, cargue las muestras previamente muestras creadas, o cargue muestras de formatos Akai o SoundFont 2.0.
2. En el modo Disco, vaya a la página Save.
3. Seleccione el disco interno (si tiene dos discos internos instalados, seleccione cualquiera de ellos).

También puede almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB, pero para trabajar como un banco de muestras de usuario, los archivos deberán estar en un disco SSD interno.

4. En el menú, seleccione el comando Save Sampling Data.

5. Establezca el parámetro Include a Sampling Mode Data.

Esto almacena todo desde el modo Muestreo, y mantiene el archivo KSC limpio *no* almacenando enlaces a EXs u otros bancos de muestras de usuario.



6. Establezca Sampling Mode Data Options a All.

7. Deje Force new User Sample Bank ID sin marcar (desactivado).

8. Dé al archivo KSC un nombre descriptivo.

9. Pulse OK para almacenar el archivo.

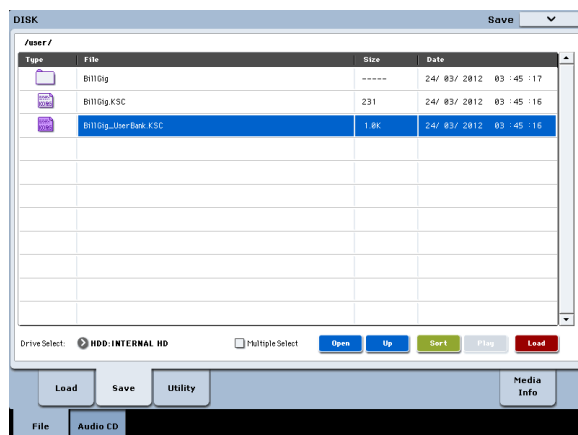
¡Eso es todo! De esta forma habrá almacenado un banco de muestras de usuario en el disco. Para utilizarlo, tendrá que cargarlo como se describe a continuación.

El almacenamiento crea dos archivos KSC

Al almacenar un archivo KSC que incluya datos del modo Muestreo, se crean dos KSC:

- Un archivo KSC con el nombre que haya especificado, que incluye las muestras y multimuestras actuales desde el modo Muestreo.
- Un segundo archivo KSC que incluye enlaces a los datos del modo Muestreo del primer archivo KSC, con Load Method para EXs y bancos de muestras de usuario establecido a Virtual Memory. El nombre para este archivo KSC es el nombre que ha especificado seguido del texto “_UserBank”. Por ejemplo, si el primer archivo KSC denomina BillGig.KSC, el segundo será BillGig_UserBank.KSC. Este es el archivo que cargará para acceder a los datos de muestra como un banco de muestras de usuario.

Ambos archivos pueden contener referencias a otros EXs o bancos de muestras de usuario, dependiendo del ajuste del parámetro **Include** en el diálogo Save.



Almacenamiento de bancos de muestras de usuario: Ejemplos

Revisión de un banco de muestras de usuario existente

Digamos que tiene un juego de muestras en un banco de muestras de usuario, y desea realizar algunos cambios para mejorar o expandirlo. Carga los datos en el modo Muestreo y realiza sus modificaciones, tales como la mejora de los puntos de bucle, cambio de asignación de multimuestras, tal vez incluso adición de unas pocas muestras relacionadas.

Cuando almacene los datos de muestreo, asegúrese de que la opción **Force new User Sample Bank ID** esté desactivada (sin marcar). Dejando esta opción sin marcar significa que el banco de muestras de usuario conserva su identidad; cualquier programa u otros archivos .KSC que hagan referencia a él seguirán funcionando como se esperaba. Para más información, consulte “IDs de bancos de muestras de usuario” en la página 170.

Cambio de un banco de muestras de usuario en algo diferente

Es posible que a veces cargue datos en el modo Muestreo y después cambie muchas de las muestras y multimuestras, por lo que es esencialmente un nuevo juego de sonidos. En este caso, es probable que desee almacenar el resultado como un nuevo banco de muestras de usuario, en lugar de sobrescribir los datos originales. Para esto, almacene sus datos de muestreo con un nombre diferente y active la opción **Force new User Sample Bank ID**. Esto asegura que el banco de muestras de usuario original, y cualquier programa o KSC al que se refiera, continuarán funcionando como se esperaba.

Si tiene programas, secuencias de ondas, etc., que desee cambiar de utilizar el banco de muestras de usuario original a otro nuevo, utilice el comando de menú **Remap MS/Sample Banks** para hacerlo (puede encontrar esto en la página Global Sample Management, así como cualquier página con un parámetro de selección de banco de muestras/multimuestras).

Tenga en cuenta que si usted es un usuario normal (a diferencia de un desarrollador de sonido creando un archivo para su distribución o venta) y lo que desea es simplemente añadir o eliminar multimuestras y muestras de batería, por ejemplo, con el fin de ahorrar memoria o crear un archivo de “lo mejor de” KSC, NO deberá hacer esto; en su lugar, consulte “Creación de KSCs combinados o reducidos” abajo.

Creación de KSCs combinados o reducidos

La gran cosa acerca de los bancos de muestras de usuario es que le permiten utilizar sus datos por referencia, en lugar de mediante la copia y edición de los propios datos en sí. Digamos que tiene tres bancos de muestras de usuario: CoverBand_UserBank.KSC, SoloProject_UserBank.KSC, y Experimental_UserBank.KSC. Puede crear KSCs adicionales realizando cualquiera de las operaciones siguientes:

- Combinar los tres KSCs en un único KSC maestro, que puede cargar en un solo paso.
- Crear diferentes versiones reducidas de CoverBand.KSC, cada una conteniendo las muestras de algunas de las canciones.

- Crear un “lo mejor de” KSC con solamente sus muestras favoritas de los tres KSCs.

Todo esto necesitará muy poco espacio adicional en el disco, no requiere ningún tipo de edición en el modo Muestreo, y no requiere que se modifiquen los datos originales en absoluto.

Para combinar los tres KSCs:

1. **Almacene todos los datos que haya creado en el modo Muestreo. (El paso siguiente borrará todos los datos del modo Muestreo.)**

2. **Cargue CoverBand_UserBank.KSC, utilizando la opción Clear All.**

Esto borra todos los otros datos de muestras, para que el KSC que almacena más tarde incluya únicamente los datos recién cargados.

3. **Cargue SoloProject_UserBank.KSC y Experimental_UserBank.KSC, utilizando la opción Append.**

4. **Almacene un nuevo KSC con un nombre diferente (como Combined.KSC), con Include establecido a “Links to EXs and User Sample Banks”.**

Este nuevo KSC vincula ahora a todos los datos de la muestras de los tres KSCs individuales.

Para crear una versión reducida de CoverBand.KSC:

1. **Almacene todos los datos que haya creado en el modo Muestreo. (El paso siguiente borrará todos los datos del modo Muestreo.)**

2. **Cargue CoverBand_UserBank.KSC, utilizando la opción Clear All.**
3. **En la página Global Sample Management, establezca Bank a CoverBand.KSC, y borre todas las multimuestras o muestras de batería no deseadas.**
4. **Almacene un nuevo KSC con un nombre diferente (como CoverBandStripped.KSC), con Include establecido a “Links to EXs and User Sample Banks”.**

Para crear un “lo mejor de” KSC con solamente sus muestras favoritas de los tres KSCs:

1. **Almacene todos los datos que haya creado en el modo Muestreo. (El paso siguiente borrará todos los datos del modo Muestreo.)**
2. **En el modo Disco, navegue hasta el archivo CoverBand_UserBank.KSC.**
3. **Seleccione una o más multimuestras (Multiple Select le permite elegir dos o más a la vez).**
4. **Cargue las multimuestras utilizando la opción Clear All.**
5. **Cargue multimuestras o muestras de batería adicionales de otros archivos UserBank.KSC, utilizando la opción Append.**
6. **Almacene un nuevo KSC con un nombre diferente (como BestOfEverything.KSC), con Include establecido a “Links to EXs and User Sample Banks”.**

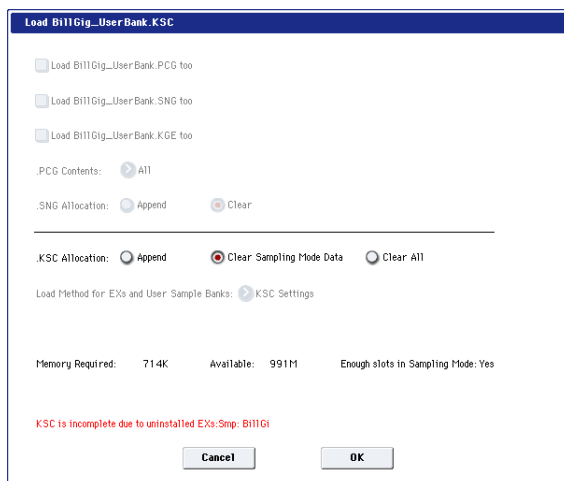
Para información más detallada paso a paso sobre este enfoque, consulte “Creación de un nuevo KSC cargando multimuestras individuales” en la página 180.

Carga de bancos de muestras de usuario

Una vez almacenados en el disco, los bancos de muestras de usuario pueden utilizarse como EXs. Para cargar un banco de muestras de usuario:

1. **Vaya a la carpeta en la que haya almacenado su KSC desde “Almacenamiento de bancos de muestras de usuario” arriba.**
2. **Seleccione el archivo “[nombre] UserBank.KSC”.**
3. **Pulse el botón Load.**

Aparecerá el diálogo Load KSC.



4. **Si acaba de almacenar el KSC que desea cargar, establezca .KSC Allocation a Clear Sampling Mode Data.**

Esto descargará los datos desde el modo Muestreo. Los datos de bancos de muestras de usuario pueden cargarse en el modo Muestreo (para edición), o como un banco de muestras de usuario (para reproducción con la memoria virtual), pero no ambos al mismo tiempo.

5. **Por ahora, deje Load Method for EXs and User Sample Banks establecido al ajuste predeterminado de .KSC.**

El archivo [nombre]_UserBank.KSC automáticamente creado se establecerá para utilizar memoria virtual.

6. **Pulse OK para cargar el banco de muestras de usuario.**

¡Eso es todo! Cualquier programa, secuencia de ondas, o conjunto de batería que utilicen los datos desde el modo Muestreo utilizarán automáticamente los mismos datos desde el banco de muestras de usuario.

Carga automática al inicio

Puede utilizar los ajustes de KSC Auto-Load para cargar automáticamente muestras al inicio, tal como se describe en “Carga automática de datos de muestras” en la página 178.

Edición de bancos de muestras de usuario

En cualquier momento, puede cargar los datos de un banco de muestras de usuario en el modo Muestreo y editar las muestras o multimuestras como desee, o añadir nuevas muestras o multimuestras. Para hacerlo:

1. Si los datos ya están cargados como un banco de muestras de usuario, utilice el comando “Unload all in bank” en la página Global Sample Management para descargar los datos antes de continuar.
2. Vaya a la carpeta en la que haya almacenado su KSC desde “Almacenamiento de bancos de muestras de usuario” arriba.
3. Seleccione el archivo “[nombre].KSC”, el que está *sin* “UserBank” en el nombre.
4. Pulse el botón Load.

Aparecerá el diálogo Load KSC.

5. Establezca .KSC Allocation a Clear Sampling Mode Data.

Esto es importante, a fin de preservar el ID de banco de muestras de usuario. Para más información, consulte “IDs de bancos de muestras de usuario” abajo.

6. Pulse OK para cargar los datos.
7. Edite como se desee, pero no cambie la numeración de las multimuestras existentes (o muestras, si las ha utilizado para conjuntos de batería). Si desea añadir nuevas multimuestras o muestras, añádalas al final de la lista.

Los programas, secuencias de ondas, y conjuntos de batería hacen referencia a multimuestras y muestras por su número en el banco. Para asegurarse de que los sonidos existentes sigan trabajando correctamente, mantenga igual tal numeración.

8. Almacene el KSC.

Para los detalles, consulte “Almacenamiento de bancos de muestras de usuario” arriba.

6. Establezca apropiadamente el parámetro “In”.

Si todos los sonidos cargados utilizan solamente este KSC, seleccione **All Programs, Wave Sequences, and Drum Kits**.

Si todo un banco utiliza solamente este KSC, pero otros bancos utilizan KSCs diferentes, seleccionar el banco adecuado.

Si los sonidos dentro de un único banco utilizan múltiples KSCs, seleccione la opción **Current Program**. Por ejemplo, algunos usuarios conservan todos los programas relacionados con muestras en el banco USER-G, pero el programa 000 utiliza Friday.KSC, el programa 001 utiliza Saturday.KSC, etc. La opción **Current Program** le permite tratar con cada programa individualmente. Existen comandos similares para las secuencias de ondas y conjuntos de batería individuales.

7. Establezca el parámetro “From” a Smp: Old RAM.

8. Establezca el parámetro “To” a Smp:[nombre de archivo], haciendo coincidir el nuevo nombre para el KSC.

Este es el nombre creado en el paso 8 en “Almacenamiento de bancos de muestras de usuario” en la página 166.

9. Pulse OK.

Todas las referencias al antiguo banco RAM se cambiarán para utilizar el nuevo banco de muestras de usuario.

10. Si ha utilizado la opción “Current Program”, asegúrese de escribir el programa antes de seguir, y después repita cualquier otra reasignación individual según sea necesario.

11. Almacene un archivo PCG con los datos de programa, secuencia de ondas, y conjunto de batería recién convertidos.

Conversión de sonidos más antiguos

Los archivos PCG y KSC más antiguos continuarán trabajando tal como lo hicieron anteriormente: Los datos de muestras de la “RAM” se cargarán en el modo Muestreo, y los programas, secuencias de ondas, y conjuntos de batería reproducirán tales datos de muestras. Los bancos de muestras de usuario ofrecen muchas ventajas, sin embargo, y es fácil convertir sus antiguos PCGs y KSCs con muestras de “RAM” al nuevo formato. Para hacerlo:

1. Cargue el archivo de KSC de formato antiguo, y el (los) PCG(s) que utilicen muestras de KSC.
2. Siga todas las instrucciones de “Almacenamiento de bancos de muestras de usuario” en la página 166.
3. Vaya a Program Mode, y seleccione un programa que utilice las muestras de KSC.
4. Si es un programa de HD-1, vaya a la página P2: OSC/Pitch; para programas de STR-1 o MOD-7, vaya a la página PCM Osc.
5. Abra el menú y seleccione el comando Remap/MS Sample Banks.

Aparecerá el diálogo Remap/MS Sample Banks.

IDs de bancos de muestras de usuario y limitaciones

IDs de bancos de muestras de usuario

En el fondo, el KRONOS mantiene la pista de los bancos de muestras de usuario mediante un ID especial almacenado en el archivo KSC. Esto permite que el sistema encuentre y reconozca el banco de muestras de usuario si cambia el nombre o la ubicación en el disco, e incluso si se utiliza junto con otro KRONOS.

Un ID se asigna inicialmente cuando se crean las muestras en el modo Muestreo. Este ID permanece con los datos en todo momento mientras cargue y almacene utilizando KSCs, incluso si almacena en una ubicación diferente, o con un nombre diferente. También permanece con los datos, independientemente de si se carga como un banco de muestras de usuario, o se carga en el modo Muestreo para edición.

No se conservará, sin embargo, si carga o almacena muestras o multimuestras individuales.

Si hay múltiples archivos en discos internos con el mismo ID, se utilizará el de fecha de modificación más reciente. Los KSCs en dispositivos de almacenamiento USB se ignoran para este propósito.

Cuando observe el nombre del banco en programas, conjuntos de batería, y secuencias de ondas, verá la ruta de archivo completa del archivo KSC asociado.

¿Qué provoca un cambio de ID en el banco de muestras de usuario?

El modo Muestreo asigna un nuevo ID en las circunstancias siguientes:

- En el inicio del sistema
- Si la opción Clear Sampling Mode Data se utiliza al cargar un KSC que no incluya datos del modo Muestreo.
- Cuando se utilice el comando **Unload all in bank** de la página Global Sample Management para datos del modo Muestreo
- Cuando se utilice el comando Do Auto-load Now de la página Global KSC Auto Load (a menos que uno de los archivos de carga automática incluya archivos de datos del modo Muestreo, tal como se describe a continuación)
- Al almacenar, si se selecciona **Force new User Sample Bank ID** (consulte “Force new User Sample Bank ID” abajo)

El modo Muestreo asume el ID de un KSC existente en las circunstancias siguientes:

- Cuando un KSC con datos del modo Muestreo se carga utilizando las opciones Clear Sampling Mode Data o Clear All, o cuando el modo Muestreo no se ha utilizado desde el inicio
- Similar a lo anterior, pero cuando se cargue toda la carpeta de datos del modo Muestreo cuando se navegue dentro de un KSC

El modo Muestreo mantiene su actual ID en las circunstancias siguientes:

- Si el modo Muestreo se ha utilizado desde el inicio, y se ha cargado un KSC en el modo Muestreo con la asignación establecida a Append

- Cuando se carguen muestras y/o multimuestras individuales

Force new User Sample Bank ID

Esta opción está disponible en el diálogo **Save Sampling Data**, pero no en el diálogo **Save All**. Solamente deberá utilizarse en casos especiales.

Por ejemplo, puede **Force new User Sample Bank ID** si carga un banco de muestras de usuario, lo edita sustancialmente, y desea almacenar el resultado como un banco de muestras de usuario totalmente nuevo. Después de hacerlo, también tendrá que utilizar el comando de menú Remap MS/Sample Banks para asignar programas, secuencias de ondas, o conjuntos de batería para que utilicen el nuevo banco en lugar del antiguo.

Limitaciones: Secuenciación de ondas y ajuste de tono de KARMA

Secuenciación de ondas de KARMA

Debido a limitaciones técnicas, los bancos de Multimuestras y Muestras de percusión que pueden seleccionarse mediante el secuenciador de ondas de KARMA no son compatibles con el Banco de Muestras de Usuario. La selección se limita a la ROM, los datos del modo de muestreo, y EXs.

Si necesita utilizar la secuenciación de ondas de KARMA con sus propios datos de la muestra, tendrá que cargarlos en el modo Muestreo.

“MS Bank” de ajuste de tono

De la misma manera, el Banco de Muestras de Usuario no está disponible como uno de los bancos que pueden seleccionarse para la edición de bancos de MS (meta-parámetros) utilizando la función Ajuste de Tono. La selección se limita a la ROM, los datos del modo de muestreo, y EXs. **MS/WS/DKit Select** de ajuste de tono todavía puede utilizarse para seleccionar diferentes multimuestras o muestras de batería desde dentro del banco actual, incluyendo EXs por encima de 125 y bancos de muestras de usuario, siempre y cuando no se utilice **MS Bank**.

Ajustes globales, secuenciador de ondas, conjuntos de batería

Descripción general del modo Global

En el modo Global puede realizar ajustes generales que se aplican a todo el KRONOS, como afinación maestra, transposición de teclas, conmutador global de efectos, canal MIDI global, y el reloj del sistema.

Además, puede crear conjuntos de batería de usuario, secuencias de ondas, y escalas, realizar ajustes para el pedal amortiguador conmutadores pie/pedales asignables, y especificar los nombres de categorías para programas y combinaciones.

Estructura de las páginas del modo Global

Página	Características
P0: Basic Setup	• Ajustes básicos para todo el KRONOS • Ajustes de entrada de audio • Gestión de muestras
P1: MIDI	• Ajustes MIDI para todo el KRONOS • Ajustes de controladores MIDI en modo Externo
P2: Controllers /Scales	• Configuración de conmutadores de pie y pedales • Ajustes MIDI para deslizadores de KARMA, pads en pantalla, y joystick vectorial • Escalas de usuario
P3: Category Name	• Edición de nombres de categoría/subcategoría para programas, combinaciones y KARMA
P4: Wave Sequence	• Edición de secuencias de ondas
P5: Drum Kit	• Edición de conjuntos de batería
P6: Options Info	• Vista de información del sistema • Autorización de opciones

Nota: Para los detalles sobre cómo acceder a cada modo y página, consulte “Operaciones básicas” en la página 18.

Para almacenar cambios, deberá utilizar el comando Write

 Las ediciones de parámetros del modo Global no se conservarán después de desconectar la alimentación a menos que almacene primero sus ajustes. En el modo Global se manejan tres tipos de datos: Secuencias de ondas (Global P4), conjuntos de batería de usuario (Global P5), y el resto de ajustes globales (Global P0-P3). Cada tipo de datos se almacena por separado, y también se puede almacenar en unidades internas o externas en el modo Disco.

Para más información, consulte “Escritura de ajustes globales” en la página 199, “Almacenamiento en discos, CDs, y soportes USB” en la página 200.

Nota: los ajustes siguientes no se almacenan mediante el comando Write: Memory Protect, System Clock, y Effect Global SW.

Nota: los ajustes siguientes se almacenan automáticamente independientemente del comando Write: KSC Auto-Load, Auto Power-Off, y los ajustes de Network.

 Tenga en cuenta que **Compare** no puede utilizarse en el modo Global, excepto cuando se editen secuencias de ondas y conjuntos de batería.

Ajustes globales

Configuración básica

Afinación y transposición

Afinación a otro instrumento

Para ajustar la afinación en incrementos finos, con el fin de que coincida con otros instrumentos o música grabada:

1. Pulse el botón **GLOBAL** para entrar en el modo **Global**.
2. Pulse la ficha **Basic** para ir a la página **Basic Setup**.
3. Ajuste **Master Tune** al pitch deseado.

Master Tune puede ajustarse en una gama de ± 50 cents (un semitono = 100 cents). Cuando **Master Tune** está a 0, A central está afinada a 440 Hz.

Transposición del teclado

También puede transponer el teclado en semitonos, para cambios de teclas rápidos (por ejemplo, si la banda decide tocar una canción en F en vez de E). Para hacerlo:

1. En el modo **Global**, vaya a la página **Basic Setup**.
 2. Ajuste **Key Transpose** como desee.
- Puede ajustar la transposición en una gama de ± 1 octava.
3. Si está utilizando **MIDI** o el secuenciador interno, pulse en la ficha **MIDI** para ir a la página **MIDI principal**.
 4. Establezca **Convert Position** de acuerdo a si está utilizando o no un controlador MIDI externo para tocar el KRONOS.

PreMIDI es el ajuste normal. Esto se aplica a la transposición (así como las curvas velocidad y de post-pulsación, descritas a continuación) tanto a la salida MIDI desde el teclado del KRONOS, como a los sonidos internos. Esto también se requiere a fin de grabar la salida de las curvas en el secuenciador interno.

PostMIDI aplica la transposición y curvas a MIDI entrante, para ajustar la respuesta del KRONOS a un controlador MIDI externo.

Cuando simplemente toque los sonidos internos desde el teclado del KRONOS, ambos ajustes trabajan igual.

Curvas de velocidad y post-pulsación: ajuste de la respuesta del teclado

Las curvas de velocidad y post-pulsación le permiten ajustar la forma en que el KRONOS responde a la forma de tocar en el teclado. Los ajustes predeterminados deberán trabajar para la mayoría de los músicos, pero hay muchas otras opciones que le permiten personalizar la respuesta para adaptarla a su propio estilo.

Para establecer las curvas de velocidad y post-pulsación:

1. Si está utilizando **MIDI** o el secuenciador interno, pulse en la ficha **MIDI** para ir a la página **MIDI principal**.

2. Establezca **Convert Position** de acuerdo a si está utilizando o no un controlador MIDI externo para tocar el KRONOS.

Para los detalles sobre **Convert Position**, consulte “Transposición del teclado” arriba.

3. Pulse la ficha **Basic** para ir a la página **Basic Setup**.

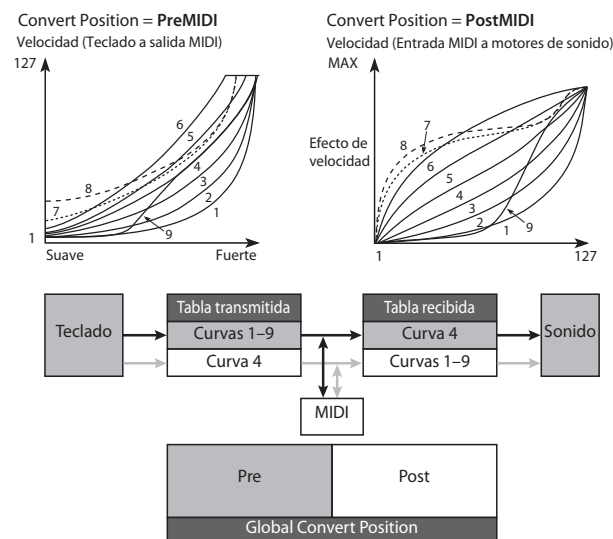
4. Establezca la curva de velocidad para adaptarla a su estilo de interpretación.

La curva de velocidad **4** es la predeterminada, y deberá trabajar para la mayoría de los músicos.

La curva **9** está específicamente diseñada para tocar sonidos de piano desde los teclados RH3 ponderados en los modelos de 73 notas y 88 notas.

Para más detalles sobre las otras curvas, consulte la gráfica mostrada a continuación.

Curvas de velocidad

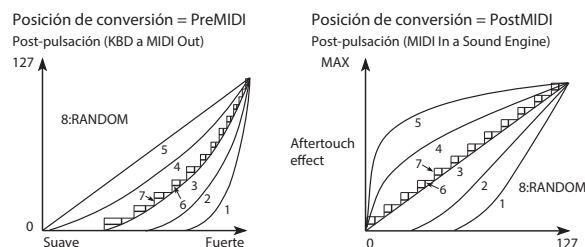


5. Establezca la curva de post-pulsación para adaptarla a su estilo de interpretación.

La curva de post-pulsación **3** es la predeterminada, y deberá trabajar para la mayoría de los músicos.

La curva **1** requiere mayores cantidades de presión, mientras que la curva **5** produce efectos con solo una ligera presión. Las curvas **6-8** son para fines especiales.

Curvas de post-pulsación

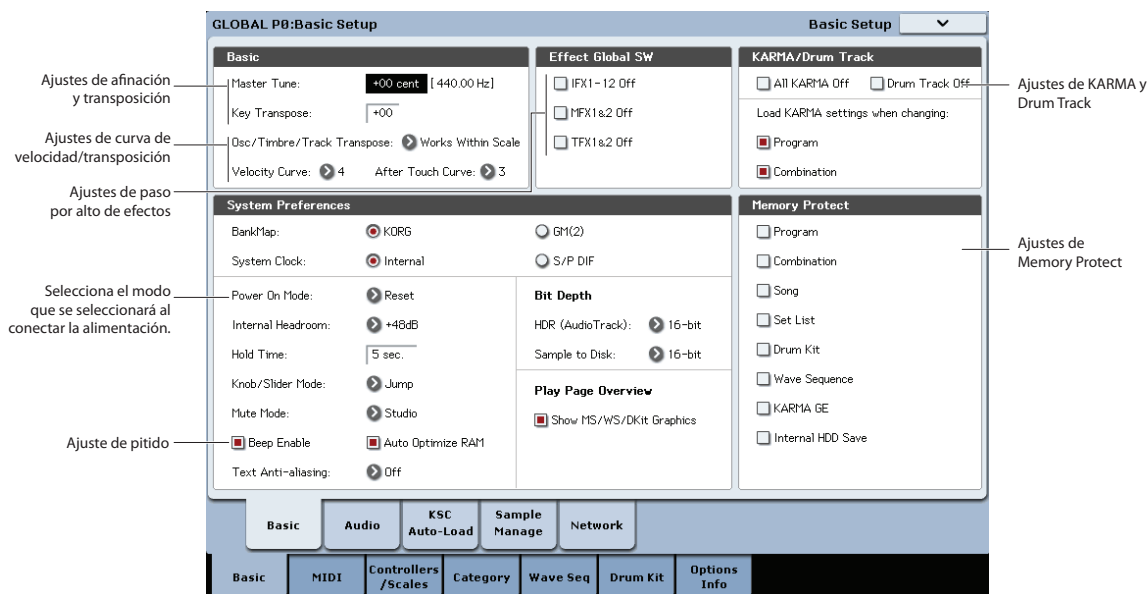


Paso por alto de los efectos

Los efectos de inserción, efectos maestros, y efectos totales pueden pasarse globalmente por alto. Esto se aplica a todo el KRONOS independientemente del modo. Por ejemplo, si ha conectado las salidas del KRONOS a un mezclador externo

y está utilizando un procesador de efectos externo para aplicar reverberación o coro al sonido, puede desactivar los efectos maestros y los efectos totales del KRONOS.

Si los elementos **IFX 1–12 Off**, **MXF1&2 Off**, y **TFX1&2 Off** de Effect Global SW están marcados, los efectos de inserción, efectos maestros, se pasarán por alto respectivamente.



Enlace de KARMA a programas y combinaciones

Cada programa y combinación tiene sus propios ajustes de KARMA, optimizados para sus sonidos particulares. Normalmente, estos ajustes de KARMA se cargan automáticamente.

En algunos casos, sin embargo, es posible que desee mantener los ajustes de KARMA iguales mientras pruebe diferentes sonidos.

Puede elegir qué comportamiento prefiere, con controles separados para programas y combinaciones, a través de las casillas de verificación **Program** y **Combination** bajo el título **Load KARMA settings when changing**.

On (marcado) significa que cuando se seleccionen programas (o combinaciones), se utilizarán sus ajustes del módulo KARMA almacenados. Este es el valor predeterminado.

Off (sin marcar) significa que cuando se seleccionen programas (o combinaciones), los ajustes del módulo KARMA permanecerán iguales, en vez de cambiar a los ajustes almacenados. Utilice esto para probar una frase favorita generada por KARMA con diferentes sonidos.

Inhabilitación global de KARMA y la pista de batería

Si **All KARMA Off** está marcado, toda la funcionalidad de KARMA estará inhabilitada. KARMA no reproducirá aunque el conmutador KARMA ON/OFF esté activado.

De forma similar, si **Drum Track Off** está marcado, toda la funcionalidad de la pista de batería estará inhabilitada. La pista de batería no se reproducirá aunque el botón DRUM TRACK esté activado.

Interacción entre transposición y escala

El parámetro **Osc/Timbre/Track Transpose**, determina cómo interactúan los parámetros Program Oscillator, Combination Timbre, y Song Track Transpose con la escala y la tecla. Hay dos opciones, cada una diseñada para un caso específico de utilización.

Si está utilizando escalas no templadas por igual y desea construir intervalos paralelos (como “quintas gruesas”) en sus sonidos, utilice el ajuste **Works Within Scale (for harmonies)**.

Si, por el otra parte, toca en escalas no templadas por igual y transpone canciones enteras, para dar cabida a cantantes, por ejemplo, utilice la opción **Transposes Scale**.

Recuperación del último modo y página seleccionados al conectar la alimentación

El estado del KRONOS al conectar la alimentación dependerá del ajuste de **Power On Mode**.

Si **Power On Mode** está establecido a Reset (predeterminado), el KRONOS seleccionará automáticamente la página P0: Play del modo Set List.

Si **Power On Mode** está establecido a Memorize, la alimentación del KRONOS se conectará utilizando el mismo modo y la misma página que estaban seleccionados cuando se desconectó la alimentación.

Activación del sonido de un pitido al pulsar la pantalla LCD

Si selecciona **Beep Enable**, cuando pulse un objeto en la pantalla LCD, sonará un pitido. Desmarque este elemento si no desea que suene un pitido.

Text Anti-aliasing

Este ajuste controla el anti-aliasing visual para el tipo de letra de tamaño estándar, tal como el utilizado para la mayoría de los nombres de los parámetros. Los demás tipos de letra no se verán afectados.

Off: El texto tendrá líneas finas y nítidas.

Low: El texto tendrá líneas más gruesas y serán más suaves en apariencia.

High: Las líneas de texto serán más gruesas, y el suavizado más pronunciado.

Protección de la memoria

Si marca una o más casillas de verificación **Memory Protect**, se prohibirán operaciones tales como escritura, carga, o grabación de canciones para el tipo correspondiente de memoria.

Ajustes globales de audio

Realización de ajustes predeterminados de entrada de audio

La página Audio en modo Global se utiliza para configurar los ajustes predeterminados del mezclador relacionados con la entrada de audio, incluidos el nivel, la panoramización, el bus de efectos, etc. Desde esta página, también puede encaminar la salida L/R principal a las salidas individuales como un par estéreo, para fines específicos como actuaciones en directo o grabaciones.

Cada programa, combinación, y canción puede utilizar estos ajustes globales de mezclador de entrada de audio, o tener sus propios ajustes personalizados. Esto se controla mediante el parámetro **Use Global Setting**, en la página Audio Input/Sampling del programa, combinación, o canción.

El ajuste predeterminado para **Use Global Setting** es **On** (marcado). Esto le permite cambiar libremente entre diferentes programas, combis, y canciones sin afectar a las entradas de audio.

Además, cualquiera de las modificaciones realizadas en la página Audio Input/Sampling afectará al ajuste global, y viceversa.

Por otra parte, a veces puede ser conveniente almacenar una configuración de mezclador particular con un programa, combi, o canción individual, para establecer ajustes de sub-mezclador o procesamiento de efectos especiales para entradas particulares. Por ejemplo, puede configurar un programa para utilizar un micrófono de entrada con un vocoder.

En este caso, establezca **Use Global Setting** del programa, combinación, o canción a **Off** (sin marcar), y las entradas de audio utilizarán los ajustes personalizados.

Ajuste del brillo de la pantalla LCD

Puede ajustar el aspecto de la pantalla LCD utilizando el comando de menú **LCD Setup**, en la página Global Basic Setup. Para hacerlo:

1. Pulse el botón **GLOBAL** para entrar en el modo **Global**.
2. Pulse la ficha **Basic** en la línea inferior, y después la ficha **Basic** ubicada sobre ella.
Aparecerá la página Global Basic Setup.
3. Desde el menú de página ubicado en la parte superior derecha de la pantalla LCD, elija **LCD Setup**.
Aparecerá el diálogo LCD Setup.
4. Establezca el brillo como desee.
Pulse el botón **RESET CONTROLS** para restablecer esto al valor estándar de 63.
5. Pulse el botón **OK** para confirmar los cambios, o pulse el botón **Cancel** para volver a los ajustes anteriores.

Con esto en mente, los ajustes globales se aplican en las situaciones siguientes:

- Cuando se muestra la página Audio en modo Global.
- En los modos Programa, Combinación, y Secuenciador, si la casilla de verificación **Use Global Setting** de la página Audio Input/Sampling es **On** (marcada). Esto puede establecerse independientemente para cada programa, combinación, y canción.
- En otras páginas del modo Global, si cambia al modo Global desde un programa, combi, o canción con **Use Global Setting** establecido **On** (marcado).
- De forma similar, si cambia al modo Disco desde un programa, combi, o canción con **Use Global Setting** establecido **On** (marcado).

Ajustes de MIDI

Canal MIDI global

El canal MIDI global es el ajuste más importante relacionado con MIDI en el KRONOS. Determina el canal MIDI principal que se utiliza para los modos Programa y Combinación, por ejemplo. Para establecer el canal MIDI global:

1. **Vaya a la página Global P1: MIDI.**
2. **En la sección MIDI Setup, establezca MIDI Channel como desee.**

Sincronización del reloj MIDI

El KRONOS puede utilizar su propio tempo interno, o sincronizarse con relojes externos procedentes de MIDI o USB.

Los dos mejores ajustes de propósito general son **Auto MIDI** y **Auto USB**. Estos combinan la funcionalidad de **Internal** y **External MIDI/USB**, de modo que no tiene que cambiar manualmente entre los dos:

- Si se están recibiendo relojes externos, estos controlarán el tempo del KRONOS.
- Si no se están recibiendo relojes externos, el KRONOS utilizará en su lugar su tempo interno.

Sincronización con un ordenador conectado a través de USB

Si desea sincronizar el tempo del KRONOS con un ordenador conectado a través de USB:

1. **Vaya a la página Global P1: MIDI.**
2. **En la sección MIDI Setup, establezca MIDI Clock a Auto USB.**
3. **Utilice el comando de menú Write Global Setting para almacenar el ajuste de MIDI Clock.**

Para más información, consulte “Escritura de ajustes globales” en la página 199.

Sincronización con un ordenador conectado a través de MIDI

Si desea sincronizar el tempo del KRONOS con un ordenador conectado a través de MIDI:

1. **Vaya a la página Global P1: MIDI.**
2. **En la sección MIDI Setup, establezca MIDI Clock a Auto MIDI.**
3. **Utilice el comando de menú Write Global Setting para almacenar el ajuste de MIDI Clock.**

Para más información, consulte “Escritura de ajustes globales” en la página 199.

Controladores externos

Puede utilizar la superficie de control para transmitir mensajes de CC MIDI a dispositivos MIDI externos. Cada deslizador, mando, y conmutador puede asignarse a un controlador MIDI y canal MIDI separado.

Usted puede crear hasta 128 configuraciones externas diferentes. Por ejemplo, puede realizar una configuración para controlar varias piezas diferentes de dispositivos MIDI

en el escenario, otra para controlar un sintetizador de software (por ejemplo, uno de los sintetizadores Korg Legacy Collection), etc.

Creación de una configuración externa

Para crear una nueva configuración externa:

1. **Vaya a la página Global P1: MIDI, y pulse la ficha External1.**

Aparece la página External1, con el canal MIDI y asignaciones de CC para cada uno de los deslizadores, mandos, y conmutadores de la superficie de control.

2. **En la parte superior de la página, establezca el parámetro External Mode Setup a la configuración externa que desee editar.**
3. **Configure cada deslizador, mando, y conmutador como desee.**

Los deslizadores y mandos envían la gama completa de valores de CC, de 0 a 127. Los conmutadores simplemente envían un valor de 0 cuando están desactivados, y 127 cuando están activados.

Gch significa que el deslizador transmitirá en el canal MIDI global.

4. **Utilice el comando de menú Write Global Setting para almacenar la nueva configuración externa.**

Para más información, consulte “Escritura de ajustes globales” en la página 199.

Selección de configuraciones externas

Una vez que haya creado una o más configuraciones externas, estará listo para usarlas para controlar dispositivos externos. En primer lugar, tendrá que seleccionar la configuración.

1. **En la página, Global External1, establezca el parámetro External Mode Setup a la configuración externa que desee utilizar.**
2. **Pulse el botón PROG para entrar en el modo Programa.**

3. **Bajo CONTROL ASSIGN, pulse el botón EXT.**
Esto pone la superficie de control en el modo externo.

4. **Vaya a la página Control Surface.**

Observe el parámetro Setup en la parte derecha de la pantalla. Observe que la configuración externa que seleccionó en el paso 1 todavía está activa.

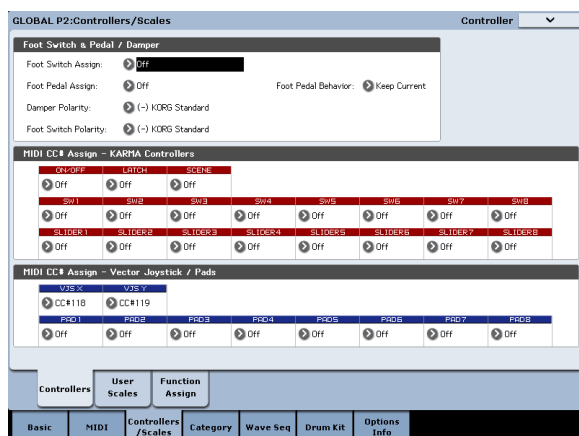
5. **Utilice el parámetro Setup para seleccionar una configuración externa diferente.**
6. **Pulse el botón COMBI para entrar en el modo Combinación.**
7. **Bajo CONTROL ASSIGN, pulse el botón EXT.**
8. **Vaya a la página Control Surface.**

Observe el parámetro Setup en la parte derecha de la pantalla. Observe que la configuración externa que seleccionó en modo Programa todavía está activa. La selección permanecerá activa hasta que la cambie, independientemente de qué sonido seleccione o del modo en el que se encuentre. Esto facilita la selección de diferentes sonidos del KRONOS sin perturbar ningún control MIDI externo, y viceversa.

Ajustes de pedales y otros controladores

La ficha Controllers de la página Controllers/Scales le permite controlar la forma en la que trabajarán los conmutadores de pie y pedales, así como crear asignaciones de controladores para los controles de KARMA y los pads de acordes.

Configuración de conmutador de pie y pedal asignable



Conmutador asignable

Foot Switch Assign le permite asignar una función a un conmutador de pie (como el PS-1 Korg opcional) conectado a la toma ASSIGNABLE SWITCH del panel posterior.

Puede elegir entre las funciones siguientes:

- Fuente de AMS (Modulación alternativa) para controlar sonidos
- Fuente de Dmod (modulación dinámica) para controlar efectos
- Activación/desactivación de portamento
- Sostenuto
- Pedal celeste
- Desplazamiento hacia arriba o hacia abajo a través de sonidos, incluyendo programas, combinaciones, y ranuras de Set Lista
- Iniciar/detener el secuenciador
- Pinchado de entrada/salida en el secuenciador
- Tempo de toque
- Activación/desactivación de KARMA
- Activación/desactivación de pista de batería
- Activación/desactivación de modo de acordes
- Selección de valores mínimo y máximo para controladores, incluyendo el joystick, cinta, mandos, y deslizadores de KARMA
- Disparo de acordes desde los pads en pantalla

Pedal asignable

Puede especificar la función que realizará un pedal asignable (el pedal XVP-20 EXP/VEL o el controlador de pie EXP-2 opcionales) conectado a la toma ASSIGNABLE PEDAL.

Esto se controla mediante el parámetro **Foot Pedal Assign**.

Puede elegir entre las funciones siguientes:

- Volumen maestro
- Fuente de modulación alternativa
- Fuente de modulación dinámica de efectos
- Velocidad de cambio de pitch de portamento
- Volume
- Panorámica
- Panorámica (siguiendo efectos de inserción)
- Niveles de envío a efectos maestros
- Duplicación de la función de otro controlador, como el joystick o la cinta

Nota: Puede utilizar esto como fuente para modulación alternativa o modulación dinámica de efectos, y utilizarlo para controlar parámetros de programa o parámetros de efectos. En este caso, establezca **Foot Switch Assign** a Foot SW (CC#82), y **Foot Pedal Assign** a Foot Pedal (CC#04).

Cambio de programas y combinaciones con el conmutador de pie

1. Pulse el botón emergente “**Foot Switch Assign**”, y seleccione **Program Up** o **Program Down**.

Programa Up hará que se seleccione el siguiente número superior de programa cada vez que se pise el pedal.

Programa Down hará que se seleccione el siguiente número inferior de programa cada vez que se pise el pedal.

2. Establezca “**Foot Switch Polarity**” a la polaridad el conmutador de pie que haya conectado.

Si ha conectado un pedal Korg PS-1, establezca esto a la norma de Korg (–). Si la polaridad no está correctamente establecida, el pedal no funcionará adecuadamente.

3. Pulse el botón **PROG** para entrar en **Program P0: Play**, o pulse el botón **COMBI** para entrar en **Combination P0: Play**.

Cuando pise el conmutador de pie, el programa/combinación cambiará.

KARMA, Pad, Vector

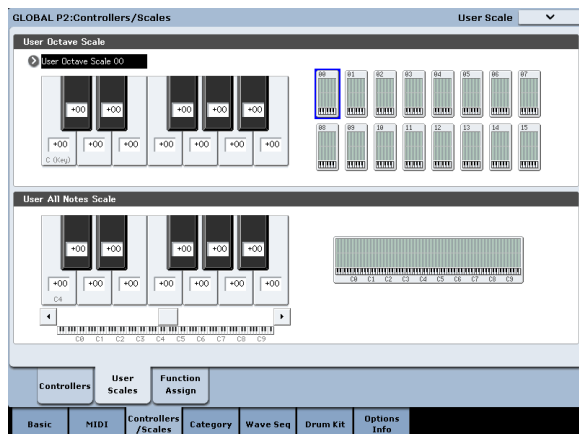
Puede asignar mensajes de cambio de control a los conmutadores y deslizadores de KARMA, y al eje X y eje Y del joystick vectorial.

También puede asignar mensajes de cambio de control o números de nota a los pads 1-8. para más detalles sobre los pads y MIDI, consulte “Toque de los pads desde MIDI o el teclado” en la página 35.

Los ajustes predeterminados deberán funcionar bien en la mayoría de los casos. Para restablecer los ajustes predeterminados, utilice el comando de menú de página **Reset Controller MIDI Assign** y elija Default Setting.

Creación de escalas de usuario

Creación de una escala original, y asignación de la misma a un programa



En la página User Scale, puede crear sus propias escalas originales. Estas incluyen dieciséis diferentes escalas de octavas de usuario, en las que el pitch de cada nota de la octava se repite para todas las octavas, y una escala de todas las notas de usuario, en la que el pitch de cada una de las 128 notas se puede especificar de forma independiente.

Ajustando el pitch de cada tecla en la gama de ± 99 cents, puede subir o bajarlo aproximadamente un semitono en relación con el pitch normal.

Las escalas de usuario creadas aquí pueden utilizarse especificando la escala para un programa, para cada timbre de una combinación, o para cada pista de una canción.

Puede elegir estas escalas desde las páginas siguientes.

Modo	Página
Programa	P1– Program Basic: Scale
Combinación	P2– Pitch: Scale, Use Program's Scale
Secuenciador	P2– Pitch: Scale, Use Program's Scale

A continuación se muestra cómo establecer el tipo de escala para cada timbre en modo Secuenciador.

1. Cree una escala de octavas de usuario o una escala de todas las notas de usuario.

Seleccione una tecla, y utilice los controladores VALUE para ajustar el pitch.

Nota: También puede seleccionar la tecla manteniendo pulsado el botón ENTER y tocando la nota deseada en el teclado.

Nota: Puede copiar una de las escalas preajustadas y editarla para crear una escala original. Para hacerlo, utilice el comando de menú de página **Copy Scale**.

2. Pulse el botón SEQ para entrar en el modo Secuenciador.

3. Pulse la ficha Track Parameter y después la ficha Pitch para ir a la página P2: Track Parameters – Pitch.

4. Si desea que la pista que va a utilizar la escala se almacene con su programa individual, marque la casilla de verificación “Use Program’s Scale” de la pista.

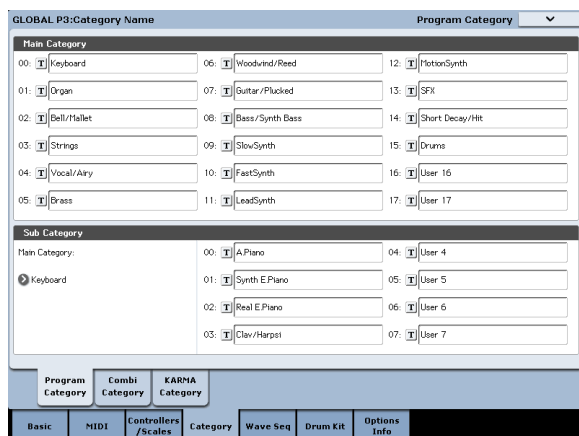
Las pistas que no estén marcadas utilizarán la escala especificada mediante Scale “Type (Song’s Scale)”.

5. Establezca “Type (Song’s Scale)” para seleccionar la escala para la canción actualmente seleccionada.

Establecimiento de nombres de categorías para programas, combinaciones, y KARMA

Categoría de programa, combinación, KARMA

Las páginas Category Name le permiten asignar nombres a categorías y subcategorías de programa, combinación, y KARMA.



1. Pulse el botón T (Texto) situado al lado del nombre que desee editar.

Aparecerá el diálogo de edición de texto.

2. Introduzca el nuevo nombre, y pulse OK.

Para editar un nombre de subcategoría:

1. Elija Main Category del menú emergente.

2. Edite los nombres de Sub-Category como se ha descrito arriba.

La edición de nombres de categorías es muy sencilla:

Carga automática de datos de muestras

Utilización de la lista KSC Auto-Load para seleccionar qué muestras cargar

¿Qué es KSC?

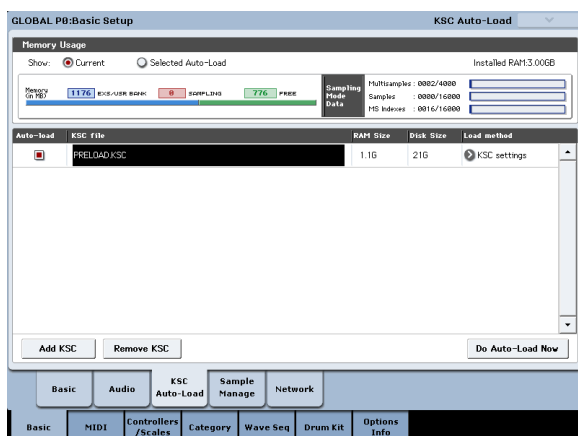
KSC son las siglas de Korg Sample Collection (Colección de muestras de Korg). Los archivos KSC files contienen enlaces a datos del modo Muestreo, EXs, y/o de banco de muestras de usuario, incluyendo multimuestras, muestras, y muestras de batería. La carga de un archivo KSC carga todos los datos enlazados.

Puede cargar archivos KSC en el modo Disco, y el KRONOS también puede cargar automáticamente uno o más archivos KSC al inicio. La página Global KSC Auto-Load le permite mantener una lista de sus archivos KSC favoritos, y seleccionar cuáles de la lista se cargan automáticamente al inicio. También puede cargar archivos KSC inmediatamente, sin reiniciar, directamente desde esta página.

Tenga en cuenta que puede mantener archivos en la lista sin cargarlos. Por ejemplo, puede tener un archivo KSC para un proyecto de grabación, y un archivo de KSC diferente para una banda en directo. La lista le permite mantenerlos a la mano para facilitar la carga cuando desee, y a menudo puede ser más conveniente que utilizar el modo Disco.

Nota: Los ajustes de KSC Auto-Load se almacenan automáticamente, y no son parte del archivo Global PCG.

-  No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber realizado cambios en los ajustes de carga automática. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar los ajustes en el disco interno.



Adición de un KSC a la lista

Para añadir un KSC a la lista

1. Vaya a la página Global Basic—KSC Auto-Load.
2. Pulse el botón Add KSC.

Aparecerá el diálogo Add KSC file, que le permite seleccionar archivos KSC del disco.

3. Seleccione los archivos KSC deseados.

Puede utilizar Multiple Select para elegir más de un archivo, si lo desea.

4. Pulse Add.

Los archivos KSC seleccionados se añadirán a la lista.

Nota: Cuando cargue un KSC en modo Disco, se añadirá automáticamente a la lista de forma temporal. Si después marca la casilla de verificación **Auto-load** de KSC, el KSC se añadirá a la lista al igual que si lo hubiera hecho utilizando **Add KSC**. De lo contrario, todos los KSCs añadidos automáticamente se eliminarán de la lista en el siguiente inicio.

Eliminación de un KSC de la lista

Puede eliminar KSCs de la lista. Tenga en cuenta que esto solamente afecta al contenido de la lista; no afecta a los propios archivos. Para hacerlo:

1. Seleccione el archivo KSC que desee eliminar.
2. Pulse el botón Remove KSC.

Aparecerá un diálogo de confirmación.

3. Pulse OK.

El archivo KSC se eliminará de la lista.

Selección de qué KSC se cargará

Para seleccionar si un KSC se cargará o no:

1. Marque o desmarque la casilla Auto-load ubicada al lado del nombre del KSC en la lista.

¡Eso es todo! La próxima vez que conecte la alimentación del sistema, los archivos KSC marcados se cargarán. También puede cargarlos inmediatamente, tal como se describe a continuación.

Aplicación inmediata de cambios

Normalmente, los cambios de los ajustes de carga automática solamente tienen efecto tras el próximo reinicio. También puede cargar y descargar KSCs inmediatamente.

Importante: esto borrará toda la RAM y los datos de EXs de la memoria. Si tiene cualquier edición sin almacenar a datos de muestras o multimuestras de la RAM, ¡asegúrese de almacenar sus ediciones antes de continuar!

1. Pulse el botón Do Auto-load Now.

Aparecerá un diálogo de confirmación.

2. Pulse OK.

Cualquier cambio que haya realizado añadiendo o eliminando archivos KSC se aplicará, con datos de muestras cargados y descargados, según sea necesario. Tenga en cuenta que esto puede tardar algún tiempo en completarse.

El botón **Do Auto-Load Now** estará en gris si las muestras seleccionadas sobrepasan la RAM máxima disponible, el número de MS, el número de muestras, o el número índices de MS.

Carga en la RAM o memoria virtual

Load Method establece la forma preferida para cargar muestras de KSC: cargarlas por completo en la RAM, o utilizar memoria virtual.

Tenga en cuenta que si los datos son extremadamente grandes, y no caben en la RAM independientemente de qué otras muestras se cargaron, los datos utilizarán memoria virtual independientemente de este ajuste.

Estos ajustes solamente se aplican a datos de EXs y de bancos de muestras de usuario; los datos del modo Muestreo se cargan siempre en la RAM.

RAM: Las muestras se cargarán en la RAM. Esto tiene la ventaja de permitir la reproducción de la muestra marcha atrás.

Virtual Memory: Las muestras utilizarán memoria virtual. En general, esto le permite cargar muestras más grandes a la vez. Tenga en cuenta que las muestras pueden requerir todavía una cantidad significativa de RAM.

KSC Settings: Los KSCs pueden almacenar ajustes de métodos de carga separados para cada multimuestra o muestra de batería, basados en los ajustes realizados cuando se almacenaron los KSCs. Para utilizar estos ajustes individuales, establezca **Load method** a **KSC Settings**.

Gráfico de utilización de memoria

Este gráfico muestra la cantidad de memoria utilizada por los diferentes tipos de muestras, junto con las ranuras utilizadas para multimuestras, muestras, e índices de multimuestras (zonas de teclas dentro de multimuestras) del modo Muestreo.

Show Current o Selected Auto-Load

Esto selecciona si el gráfico muestra el estado actual de memoria, o el estado que tendría la memoria después de realizar la carga automática utilizando los ajustes actuales.

Es posible que diferentes archivos KSC se refieran a los mismos datos de muestras; por ejemplo, dos archivos KSC pueden apuntar al mismo juego de multimuestras piano de cola. El sistema toma nota de esto, por lo que los datos redundantes se cuentan solamente una vez.

EXS/USR BANK muestra la cantidad de memoria utilizada para muestras en EXs y bancos de muestras de usuario.

SAMPLING muestra la cantidad de memoria utilizada para muestras en el modo Muestreo.

Free muestra la cantidad de memoria todavía disponible.

La siguiente sección muestra los números de multimuestras, muestras, e índices multimuestras utilizados actualmente en el modo Muestreo, de los máximos disponibles. Los datos en EXs y bancos de usuario no cuentan para estos máximos.

Multisamples muestra el número actual de multimuestras en el modo Muestreo, del máximo de 4.000.

Samples muestra el número actual de muestras en el modo Muestreo, del máximo de 16.000.

MS Indexes muestra el número total de índices en todas las multimuestras en el modo Muestreo, del máximo de 16.000.

Capacidad de memoria excedida

Si el tamaño de los datos de muestras en MB se suma a más de la memoria total disponible, habrá varias indicaciones en el gráfico:

- La casilla **Free** se vuelve roja, y muestra la cantidad en la que los datos seleccionados excede la memoria disponible, como un número negativo
- La palabra **OVER** aparecerá en rojo a la derecha de la casilla Free, con tres signos de exclamación en la segunda línea

Números máximos excedidos para multimuestras, muestras, o índices de multimuestras del modo Muestreo

Como se ha señalado arriba, el modo Muestreo puede tener hasta 4.000 multimuestras, 16.000 muestras, y 16.000 índices de multimuestras. Si cualquiera de estos límites se excede debido a la carga automática seleccionada, habrá dos indicaciones en el gráfico:

- Los números para el tipo de datos afectado (por ejemplo, número de muestras) se muestran en rojo
- El gráfico de barra para el tipo de datos se convierte en rojo, en vez de azul, y se extiende hasta cubrir toda la longitud

Creación y almacenamiento de archivos .KSC

Creación de un subconjunto de PRELOAD.KSC

Puede decidir que desea eliminar algunas de las muestras cargadas en fábrica de la memoria, con el fin de hacer espacio para EXs opcionales de Korg o de terceros, o para sus propias muestras. Esto es fácil de hacer. Puede descargar un EXs completo, si lo desea, o descargar multimuestras o muestras de batería individuales.

La descarga no afecta a los datos almacenados en disco; solamente cambia lo que está cargado en memoria.

Descarga de un banco completo de datos

Para descargar de un banco completo de datos de una vez:

1. Vaya a la página Global P0: Sample Management.

Esta página ofrece herramientas para la gestión de los datos de muestras actualmente cargados en el KRONOS.

2. En el menú, seleccione el comando Unload all.

Aparecerá el diálogo **Unload all data from selected bank**.

3. Seleccione el banco deseado (como un EXs).

4. Pulse el botón OK para confirmar, o Cancel para salir del diálogo sin realizar cambios.

5. Siga de acuerdo con las instrucciones de "Almacenamiento de un archivo KSC" abajo.

Descarga de elementos individuales

Para descargar multimuestras, muestras de batería, o muestras:

1. Vaya a la página Global Sample Management.
2. Encima de la lista de datos de muestras, seleccione el banco y el tipo deseados.

Para EXs y bancos de muestras de usuario, los tipos posibles son multimuestra o muestra de batería. Para el modo Muestreo, los tipos posibles son multimuestra o muestra.

3. Seleccione los elementos deseados (multimuestras o muestras) de la lista.

Para seleccionar dos o más elementos a la vez, habilite la casilla de verificación **Multiple Select**.

4. Pulse el botón **Unload**.

Aparecerá un diálogo de confirmación.

5. Pulse el botón **OK** para confirmar, o **Cancel** para salir del diálogo sin realizar cambios.

Los datos de muestras pueden estar compartidos por dos o más multimuestras o muestras de batería. Si una muestra la utiliza solamente la multimuestra o muestra de batería que esté descargándose, tal muestra también se descargará. Si la muestra se utiliza en otros lugares, se mantendrá cargada.

Creación de un nuevo KSC cargando multimuestras individuales

También puede cargar unas pocas multimuestras desde un KSC existente, y después almacenar el resultado como un nuevo KSC.

Importante: ¡este ejemplo eliminará todas las muestras o multimuestras en el modo Muestreo! Asegúrese de almacenar todos los datos que desea conservar.

1. Vaya a la página **Disk Load**.
2. Seleccione un archivo .KSC del disco.
3. Pulse el botón **Open**.

Ahora está observando el interior del archivo .KSC. A pesar de que el archivo .KSC es simplemente una lista, que apunta a otros archivos, puede navegar a través de él en el disco como si contuviera directorios. En el nivel superior del archivo KSC, verá una o más carpetas, dependiendo del KSC: una para los datos del modo Muestreo, y otra para cada banco de muestras usuario o EXs al que se haga referencia. Si el archivo .KSC no posee un tipo de datos, no habrá una carpeta para él.

4. Seleccione una de las carpetas, y pulse **Abrir para observar su interior**.

Los datos de muestras de usuario contendrán una o dos carpetas, para multimuestras y muestras. Por lo general, habrá ambas.

Las carpetas de EXs y bancos de muestras de usuario contendrán una o dos carpetas, para multimuestras y muestras de batería.

5. Seleccione una carpeta de multimuestras, y pulse **Abrir para observar su interior**.
6. Toque la casilla de verificación **Multiple Select** de la parte inferior de la pantalla, de forma que quede marcada.
7. Toque algunas multimuestras para seleccionarlas.
8. Pulse el botón **Load**.

9. Aparecerá un mensaje **Are You Sure**, para confirmar si desea cargar múltiples archivos; pulse en **OK**.

Aparecerá el diálogo de carga.

10. Establezca **Sample & MS Allocation** a **Clear All**.

Cuando almacene el archivo .KSC, estará incluyendo todas las muestras cargadas. Esta opción le permite empezar con una pizarra limpia.

11. Si va a cargar datos de EXs o bancos de muestras de usuario, establezca **Load Method for EXs y User Sample Banks** como **desea**.

Consulte “Carga en la RAM o memoria virtual” en la página 179.

12. Pulse **OK** para cargar las multimuestras.

Ahora, solamente se cargarán las multimuestras seleccionadas.

13. Desmarque la casilla de verificación **Multiple Select**.

Para navegar de vuelta fuera del archivo .KSC, deberá estar inhabilitada.

14. Pulse el botón **Up** varias veces, hasta que esté de vuelta en el nivel raíz del disco.

15. Siga de acuerdo con las instrucciones de “Almacenamiento de un archivo KSC” abajo.

Almacenamiento de un archivo KSC

1. En el modo **Disco**, vaya a la página **Save**.
2. En el menú, seleccione el comando **Save Sampling Data**.

Aparecerá un diálogo. Hay muchas opciones aquí; puede almacenar de datos del modo Muestreo, enlaces a EXs y Bancos de muestras de usuario, o ambos. También hay varias opciones para almacenar una sola multimuestra o muestra desde los datos de usuario. En este caso, vamos a almacenar todo.

3. Establezca **Include** a **Both Sampling Mode & Links**.
4. Establezca **Sampling Mode Data Options** a **All**.
5. Dé al archivo KSC un nombre descriptivo.
6. Pulse **OK** para almacenar el archivo.

¡Eso es todo! Ahora ha creado y almacenado su propio archivo .KSC. Ahora puede cargar este archivo más tarde, o configurarlo para que se cargue automáticamente al inicio.

Si ha creado este archivo .KSC como un subconjunto de **PRELOAD.KSC** para hacer espacio para otras muestras, asegúrese de desactivar la carga automática para **PRELOAD.KSC** como se describe en “Selección de qué KSC se cargará” en la página 178.

Para recargar su anterior juego de muestras de carga automática, siga las instrucciones de “Aplicación inmediata de cambios” en la página 178.

Conexión a ordenadores a través de Ethernet USB y FTP

Descripción general

Puede utilizar un adaptador Ethernet USB adquirido por separado y el servidor FTP incorporado en el KRONOS para transferencia de archivos rápida y fácil con los ordenadores personales. Por ejemplo, puede:

- realizar copias de seguridad de archivos en su ordenador
- transferir muestras al KRONOS
- organizar y cambiar el nombre de archivos y directorios de los discos internos del KRONOS

Consulte el sitio web de Korg para obtener más detalles sobre los adaptadores USB Ethernet compatibles.

https://www.korg.com/kronos3_manual_pdf/

¿Qué es FTP?

FTP son las siglas de “File Transfer Protocol” (Protocolo de transferencia de archivos), y es una forma estándar de acceder a archivos a través de redes. Puede utilizar FTP para transferir archivos entre el (los) disco(s) interno(s) del KRONOS y cualquier sistema informático moderno.

El KRONOS es un “servidor” FTP y su ordenador será el “cliente” FTP. El software cliente FTP está disponible para todos los sistemas operativos modernos; algunos pueden incluir soporte FTP integrado. Si aún no tiene software de cliente FTP, intente buscar un “cliente ftp gratuito” para su sistema operativo (por ejemplo, Windows o Mac).

Conexión del KRONOS a través de FTP

En el KRONOS:

1. Conecte un adaptador Ethernet USB compatible.
2. Conecte un cable Ethernet del adaptador a la red local.

Para la conexión a una red inalámbrica, tendrá que utilizar un puente de red inalámbrica a Ethernet.

3. Vaya a la página Global 0-5 Network.

Esta página le permite establecer la conexión Ethernet USB y configurar el servidor FTP.

4. Establezca el nombre de usuario y la contraseña como desee.

El nombre de usuario deberá tener al menos un carácter, y puede tener hasta 32 caracteres, incluyendo letras, números, y guiones. La contraseña puede dejarse en blanco, si no le preocupa la seguridad; como el nombre de usuario, que puede tener hasta 32 caracteres.

5. Deje los otros parámetros establecidos a sus ajustes predeterminados.
6. Anote la dirección IP que se muestra en la sección TCP/IP.

Esta será algo así como 10.0.1.2, o 192.168.1.2.

Ahora está listo para conectar con el KRONOS desde su ordenador.

En su ordenador:

7. Si todavía no lo ha hecho, instale el software de cliente FTP.

8. En el software de cliente FTP, conéctese a la dirección IP dese el paso 6 de arriba, con el nombre y la contraseña del paso 4.

Si necesita más información acerca de cómo configurar su software de FTP, consulte su documentación.

Después de la conexión, deberá poder ver el (los) disco(s) interno(s) de su KRONOS. A continuación puede utilizar el software de cliente FTP para transferir archivos entre el KRONOS y su ordenador.

Solución de problemas de red

El parámetro **Status** muestra el estado actual de la conexión de red del KRONOS. Los estados normales se muestran en texto negro, y los errores se muestran en rojo.

Si **Status** muestra un error, pruebe lo siguiente:

1. Pulse el botón **Configure para abrir el diálogo Configure TCP/IP.**

2. Pulse **OK para cerrar el diálogo.**

Esto hará que el KRONOS intente de volver a conectarse a la red; observe el parámetro **Status** para ver su progreso.

3. **Asegúrese de que todos los cables Ethernet están conectados correctamente.**

Si es posible, a veces es útil para cambiar los propios cables.

La solución de problemas de red está fuera del alcance de este manual, pero aquí hay algunas cosas que puede probar:

4. Si es posible, utilice **DHCP en lugar de direccionamiento manual.**
5. **Trate de reiniciar el servidor DHCP (por lo general, este será el router de la red).**

Utilización de secuencias de ondas

Descripción general de secuencias de ondas

¿Qué es una secuencia de ondas?

Las secuencias de ondas reproducen una serie de diferentes multimuestras a lo largo del tiempo. Puede usar esto para crear una variedad de efectos tímbricos y rítmicos únicos, como se describe a continuación.

Las secuencias de ondas son similares a los conjuntos de batería, en el sentido que se crean y editan en modo Global, y después se utilizan en programas. En programas de HD-1, puede utilizar secuencias de ondas como lo haría con multimuestras normales, incluyendo conmutadores de velocidad o fundidos cruzados, combinando en capas secuencias de ondas en los dos osciladores, etc.

Además al igual que los conjuntos de batería, al reproducir una secuencia de ondas en el modo Global, esta utilizará los ajustes del programa o combi previamente seleccionado.

Puede crear muchos efectos diferentes con secuencias de ondas, desde sutiles a extremos. A continuación se ofrecen las descripciones de tres usos comunes: secuencias de ondas rítmicas, secuencias de ondas de fundido cruzado, y secuencias de ondas con conmutación de velocidad.

Secuencias de ondas rítmicas

Las secuencias de ondas rítmicas utilizan fundidos cruzados cortos o bruscos, por lo que las transiciones entre las diferentes multimuestras crean una frase rítmica. Cantidad de swing flexible, silencios, y ligaduras le permitirán crear patrones complejos, que después podrá sincronizar con el tempo de KARMA y el sistema.

Secuencias de ondas de fundido cruzado

Utilizando duraciones y tiempos de fundido cruzado largos, las secuencias de ondas pueden producir timbres en evolución complejos. La modulación del paso de inicio,

posición, y duración hace que el sonido resulte más orgánico, de forma que cada nota puede reproducir la secuencia de ondas un poco diferente.

Secuencias de ondas con conmutación de velocidad

Estableciendo la duración de cada paso a GATE, y después modulando el paso de inicio mediante la velocidad, puede crear un sonido con hasta 64 conmutadores de velocidad. Por ejemplo, puede utilizar esto para cambiar entre un gran número de diferentes transitorios de ataque.

Bancos de secuencias de ondas

En el banco interno (I-000 a I-149) así como en algunos de los bancos de usuario hay sonidos “de fábrica” incorporados, como se muestra a continuación. Puede sobrescribirlos si lo desea, pero el hacerlo puede cambiar los sonidos de los programas de HD-1 de fábrica, así como las combis que los utilizan.

Otros bancos están vacíos al salir de fábrica. Puede utilizar estos bancos para almacenar sonidos que haya creado por sí mismo, bancos de sonidos se Korg opcionales, o librerías de sonidos de terceros. Cada banco de usuario contiene 32 secuencias de ondas.

Contenido de los bancos de secuencias de ondas

Banco	Contenido
INT 000...148	Secuencias de ondas de fabrica
INT 149	Secuencias de ondas inicializadas
USER-A00...31	Secuencias de ondas de fabrica
USER-B00...E31	Secuencias de ondas inicializadas
USER-F00...25	Secuencias de ondas de fábrica
USER-F26...G31 USER-AA00...GG31	Secuencias de ondas inicializadas

Conceptos básicos de programación

Los parámetros de secuencias de ondas están repartidos en dos páginas. La página **Seq Parameters** tiene controles para la secuencia de ondas como un todo, como los pasos de inicio y finalización, formación de bucle, y modulación.

La página **Step Parameters** profundiza en la estructura de la secuencia de ondas, permitiéndole editar cada uno de los 64 pasos.

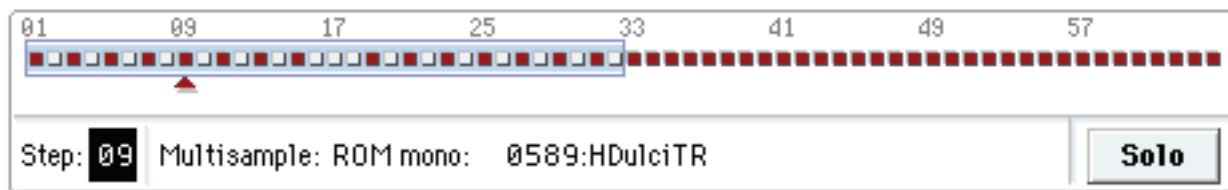
Los programas, combinaciones, y canciones también tienen un puñado de parámetros relacionados con la secuencia de ondas, para facilitar la adaptación de secuencias de ondas con otros sonidos y componentes rítmicos (como KARMA).

El gráfico de secuencia de onda, que se muestra en ambas páginas **Seq Parameters** y **Step Parameters**, le da ofrece visión de conjunto de la secuencia, de un vistazo:

- El paso actual está marcado mediante una flecha roja.
- Las casillas rojas son pasos de multimuestra.

- Las casillas verdes son pasos de ligadura.
- Las casillas blancas don pasos de silencio.
- La longitud de la secuencia de ondas, desde el paso de inicio al paso de finalización, se muestra con un contorno rectangular.
- El bucle se resalta en azul.
- En la página **Step Parameters**, la barra de desplazamiento horizontal de la parte superior del gráfico muestra los ocho pasos que aparecen actualmente en la pantalla.
- En la parte inferior derecha del gráfica hay un botón **Solo**. Cuando se active, la secuencia de ondas reproducirá solamente el paso actual, incluyendo su aparición gradual y desvanecimiento.

Gráfico de secuencia de ondas



¿Qué es un paso?

Las secuencias de ondas tienen 64 pasos (aunque no tiene que utilizar todos ellos, consulte “Establecimiento de la longitud de la secuencia” en la página 183). Cada paso incluye:

- Un ajuste de “tipo”, que hace que el paso reproduzca una multimuestra, continúe con el paso anterior como una nota de ligadura, o reproduzca solamente silencio como un silencio musical.
- Una multimuestra seleccionada, que establece el sonido básico del paso.
- Parámetros Reverse y Start Offset de multimuestra que modifican el sonido básico de la multimuestra.
- Volumen, afinación aproximada, y afinación precisa para la multimuestra.
- Una duración, que controla cuánto durará el paso. puede establecer la duración tanto en milisegundos como en pulsos musicales.
- Un fundido cruzado, que establece el tiempo que se tarda en desvanecerse hacia el *siguiente* paso.
- Formas de aparición gradual y desvanecimiento para fundido cruzado, para el control sutil de la transición entre este paso y el paso siguiente.
- Dos valores de salida de AMS, que pueden utilizarse para controlar otros parámetros del programa.

Establecimiento de la longitud de la secuencia

En una secuencia de ondas puede utilizar de 1 a 64 pasos. No necesita comenzar en el paso 1. Para establecer la longitud de la secuencia:

1. Vaya a la página Seq Parameters.
2. Establezca Start Step como desee.

También puede modular el paso de inicio en tiempo real, consulte “Modulación del paso de inicio” en la página 188. La modulación del paso de inicio no cambia el paso de finalización.

3. Establezca End Step como desee.

El parámetro **Length** de solo lectura le mostrará el número total de pasos entre los dos puntos.

Configuración del bucle

Las secuencias de onda pueden formar bucle, de forma que algunos o todos los pasos se reproduzcan repetidamente, como un bucle de batería, o un bucle en un secuenciador.

Puede establecer el inicio y la finalización del bucle por separado desde el inicio y la finalización de la propia secuencia de ondas. El bucle puede reproducirse ya sea mientras se toque la nota, o repetirse un número especificado de veces. Por último, puede elegir si el bucle se reproduce hacia delante, se reproduce marcha atrás, o si alterna entre hacia adelante y marcha atrás.

Para configurar el bucle:

1. Establezca los pasos de inicio y finalización del bucle como desee.
2. Establezca la dirección del bucle.

Forwards reproduce desde el paso de inicio al paso de finalización del bucle, y después vuelve al paso de inicio del bucle.

Backwards/Forwards reproduce desde el paso de inicio al paso de finalización del bucle, a continuación reproduce marcha atrás desde el paso de finalización al paso de inicio del bucle, después otra vez avanza el paso de finalización del bucle, etc.

Backwards reproduce desde el paso de inicio al paso de finalización del bucle, a continuación reproduce marcha atrás desde el paso de finalización al paso de inicio del bucle, después salta al paso de finalización del bucle, etc.

3. Establezca las repeticiones del bucle.

Puede establecer que el bucle se repita un número específico de veces, entre 1 y 127. También puede hacer que el bucle siga reproduciéndose durante el tiempo que se mantenga la nota pulsada (el ajuste **INF**), o que no repita en absoluto (el ajuste **Off**).

Ajuste del sonido de un paso individual

Puede hacer algunos ajustes básicos en el sonido de la multimuestra de cada paso, incluyendo cambiar su volumen y pitch, hacer que se reproduzca marcha atrás, y cambiar los puntos de inicio de la muestra.

También puede utilizar AMS Outputs para modular otros parámetros del programa fuera de la secuencia de ondas, como frecuencia de filtro, panorámica, etc.

Para editar pasos:

1. Vaya a la página Step Parameters.

Esta página muestra los parámetros para ocho pasos a la vez. Utilice la barra de desplazamiento de la derecha de la pantalla para cambiar qué pasos están a la vista.

2. Para que un paso para haga un sonido, establezca **Type a Multi** (multimuestra).
3. Seleccione una multimuestra utilizando los menús emergentes **Bank** y **Multisample**.

Las multimuestras monoaurales y estéreo están almacenadas en bancos diferentes. Cada paso puede ser monoaural o estéreo. Tenga en cuenta que incluso si solamente un paso utiliza una multimuestra estéreo, toda la secuencia de ondas se convierte en "estéreo", y utiliza el doble de voces, ¡es el precio que tiene que pagar por potencia!

4. Establezca Level (volumen) como desee.

Esto puede ser útil para igualar los niveles percibidos de diferente multimuestras, o para acentuar pasos en secuencias rítmicas.

5. Establezca Transpose y Tune como desee.

Transpose establece la afinación aproximada de la multimuestra, en semitonos. Puede utilizar esto para cambiar la octava para pasos individuales, para crear melodías, o para crear variaciones interesantes en sonidos de percusión mediante transposición extrema.

Tune controla la afinación precisa, en cents (1/100 de semitono). Pequeñas variaciones en la afinación pueden crear una sensación orgánica interesante.

6. Utilice Reverse y Start Offset para cambiar la forma en la que se reproduce la multimuestra.

Reverse reproduce la multimuestra seleccionada marcha atrás, sin formar bucle. (Si ya hay muestras individuales dentro de la multimuestra establecidas a Reverse, todavía seguirán reproduciéndose marcha atrás, independientemente de este ajuste.)

Start Offset le permite seleccionar hasta 8 puntos de inicio de muestra previamente programados (para ROM y EXs), o entre el punto de inicio normal y el inicio del bucle (para el modo Muestreo y bancos de muestras de usuario).

Utilización de Insert/Cut/Copy/Paste

Puede utilizar los botones **Insert**, **Cut**, **Copy**, y **Paste** para copiar todos los parámetros de un paso a otro, o para mover un paso a una posición diferente en la secuencia.

Para insertar una copia de un paso en la secuencia de:

1. Seleccione el paso que desee copiar.

Puede hacer esto tocando cualquiera de los parámetros del paso, o editando directamente el parámetro Step debajo del gráfico de secuencia de ondas. El paso seleccionado se muestra mediante una flecha roja en la parte izquierda de la pantalla, así como una flecha roja en el gráfico.

2. Pulse el botón Copy.

Ahora está listo para insertar o pegar el paso.

3. Seleccione el paso que desee que siga al nuevo paso.

4. Pulse el botón Insert.

El paso copiado se insertará en la posición seleccionada. El paso previamente seleccionado, y todos los pasos siguientes, se moverán hacia abajo para dejar espacio para el paso insertado.

Para eliminar un paso de la secuencia:

1. Seleccione el paso que desee eliminar.

2. Pulse el botón Cut.

El paso seleccionado se eliminará de la secuencia, y todos los pasos siguientes se desplazarán hacia arriba para rellenar el espacio.

Modulación de parámetros de programa por paso

Cada paso tiene dos valores de salida de AMS. Estos actúan un poco como secuenciadores por pasos, lo que le permite modular cualquier destino de AMS en el programa. En otras palabras, prácticamente cualquier parámetro de nivel de programa puede tener un ajuste diferente para cada paso de la secuencia de ondas.

Por ejemplo, para ajustar la frecuencia de filtro por separado para cada paso:

1. Seleccione el programa que desee utilizar para la secuencia de ondas.

2. Vaya a la ficha Filter Modulation 1 de la página Filter.

Esta página contiene los parámetros de modulación de filtro para OSC1.

3. Bajo Filter A Modulation, establezca una de las fuentes AMS a Wave Seq AMS Out1.

Alternate Modulation S		
Off	JS+Y	(CC)
AMS Mixer 1	JS-Y	(CC)
AMS Mixer 2	JS+Y & AT/2	
Wave Seq AMS Out 1	JS-Y & AT/2	
Wave Seq AMS Out 2	Foot Pedal	(CC)
Pitch EG	Ribbon	(CC)

4. Establezca Intensity como desee.

Esto significa que la salida 1 de AMS modulará la frecuencia de filtro. Ahora, solamente tiene que establecer la secuencia de ondas para enviar valores:

5. Vaya a la página Wave Sequence Step Parameters.

6. Para cada paso, introduzca el valor deseado para AMS Out1.

7. Vaya a la ficha OSC1 Basic de la página OSC/Pitch.

8. Establezca MS1 para utilizar la secuencia de ondas que ha editado en el paso 5.

La frecuencia de filtro cambiará ahora con cada paso.

puede preguntarse - ¿qué pasa si el programa utiliza más de una secuencia de ondas, y cada una está enviando valores diferentes de AMS? No hay de qué preocuparse. En el fondo, cada secuencia de ondas tiene en realidad tiene su propia estructura completa de voz, que permite a los valores de AMS a ser diferentes para cada una.

Modulación de pasos individuales con el mezclador de AMS

Puede combinar las salidas de AMS de secuencia de ondas con el mezclador de AMS para modular pasos individuales. Por ejemplo, puede establecer SW1 para silenciar un paso en particular. Vamos a empezar asumiendo que ya ha establecido OSC1 para reproducir la secuencia de ondas. Entonces:

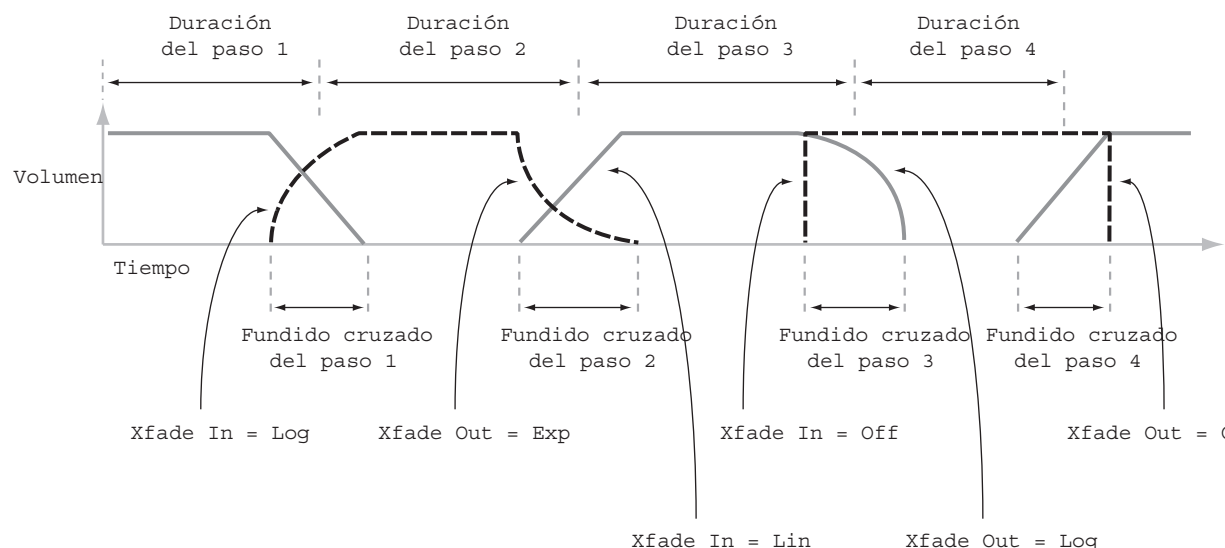
1. En la página Wave Sequence Step Parameters, establezca AMS Out 1 del paso 1 a 127.

2. Establezca AMS Out1 para todos los otros pasos a 0.
3. Vaya a la ficha AMS Mix 1 de la página AMS Mix/C.KeyTrk.
4. En AMS Mixer 1, establezca Type a Amt A x B.
5. Para AMS A, seleccione Wave Seq AMS Out 1.
6. Establezca AMS A Amount a 00.
7. Para AMS B, seleccione SW 1 Mod (CC#80).
8. Establezca AMS B Amount a +99.

9. Vaya a la ficha Amp 1 Mod de la página Amp/EQ.
10. Bajo Amp Modulation, establezca la fuente AMS a AMS Mixer 1.
11. Bajo la selección de la fuente de AMS, establezca Intensity a -99.

SW1 ahora silenciará y desactivará el silenciamiento del paso 1. Puede utilizar esta misma técnica para cualquier modulación por pasos.

Duraciones de pasos, tiempos de fundido cruzado, y formas de aparición gradual y desvanecimiento de una secuencia de ondas



Utilización de secuencias de ondas rítmicas

Creación de secuencias de ondas rítmicas

Para crear una secuencia de ondas rítmica:

1. En la página Seq Parameters, establezca Mode a Tempo.

Esto hace que la secuencia de ondas se sincronice con el tempo del sistema, según lo establecido mediante el mando Tempo o el reloj MIDI.

2. Establezca Run a On.

Este es el ajuste predeterminado; la secuencia de ondas se moverá automáticamente de paso a paso.

3. Seleccione las multimuestras que desee utilizar, y establezca los pasos de inicio, finalización, e inicio/finalización de bucle como desee.

4. Establezca Loop Repeats a INF.

Esto hará que la secuencia se repita mientras mantenga pulsada la nota.

5. En la página Step Parameters, utilice los parámetros Base Note y Multiply ("x") para establecer los valores rítmicos para cada paso.

Por ejemplo, para crear una corchea con puntillo, establezca Base Note a 1/16, y Multiply ("x") a 3.

6. Establezca los tiempos de Step Xfade a valores relativamente cortos, como 0-5 ms.

Esto conserva los transitorios iniciales de las muestras.

7. Para crear pausas en el ritmo, establezca Step Type a Rest.

Duplicación o reducción a la mitad del pulso rítmico

A veces es posible que desee frenar un ritmo de semicorchea para que en su lugar se convierta en corcheas, o viceversa. Los botones /2 y x2 facilitan esto.

Pulse el botón /2 para cortar Base Note y/o los ajustes Multiply por la mitad, de forma que las negras se conviertan en semicorcheas, las semicorcheas en corcheas, etc.

Pulse el botón x2 para multiplicar Base Note y/o los ajustes Multiply por dos, de forma que las semicorcheas se conviertan en negras, las negras en blancas, etc.

Nota: estos botones solamente aparecen cuando Mode está establecido a Tempo.

Establecimiento del tempo

Cada programa, combi, y canción tiene su propio ajuste de tempo. Puede cambiar el tempo simplemente ajustando el mando TEMPO del panel frontal, o golpeando en negras en el botón TAP TEMPO.

También hay un parámetro de modo Global que le permite cambiar entre utilizar el tempo interno o el tempo de una fuente MIDI externa (como un secuenciador basado en ordenador). Para sincronizar con una fuente MIDI externa:

1. Pulse el botón GLOBAL para entrar en el modo Global.
2. Seleccione la ficha MIDI.

3. Bajo MIDI Setup, establezca el parámetro MIDI Clock como desee.

Internal utiliza el tempo almacenado con el programa, combi, o canción, y establecido mediante el mando TEMPO.

External MIDI sincroniza con relojes MIDI entrantes, e ignora el mando TEMPO.

Auto es una combinación de los anteriores. Cuando los relojes se reciben a través de MIDI, se sincroniza con los relojes entrantes; cuando no se reciban relojes, se utilizan los ajustes de tempo predeterminados almacenados.

Utilización de Swing

Swing añade un toque humano al ritmo, y proporciona una forma fácil de convertir a un ritmo “cuadrado” en shuffle groove.

Esto trabaja ajustando la posición de mediante el ajuste de la posición de las anacrusas, relativa al ajuste **Swing Resolution** de la secuencia de ondas. Por ejemplo, si **Swing Resolution** está establecido a 1/8, **Swing** afecta todas las notas cada dos semicorcheas.

Si bien **Swing Resolution** está almacenada en la secuencia de ondas, la cantidad **Swing** se establece en el programa, timbre de combi, o pista de canción. Esto le permite utilizar una única secuencia de ondas en diferentes programas, combis, y canciones, cada uno con diferentes cantidades de swing.

Por ejemplo, para convertir un ritmo de semicorcheas en un shuffle:

1. Cree o seleccione una secuencia de ondas con un ritmo de semicorcheas.
2. En la página Seq Parameters, asegúrese de que **Swing Resolution** esté establecido a semicorchea.
3. Cree o seleccione el programa en el que desee utilizar la secuencia de ondas.
4. Vaya a la ficha OSC1 Basic de la página OSC/Pitch.
5. Establezca MS1 para utilizar la secuencia de ondas que ha seleccionado en el paso 1.
6. Vaya a la ficha Program Basic de la página Basic/Vector.
7. Bajo Wave Sequence, establezca el parámetro **Swing** a +100%.

Esto convierte semicorcheas en un patrón shuffle de tresillo.

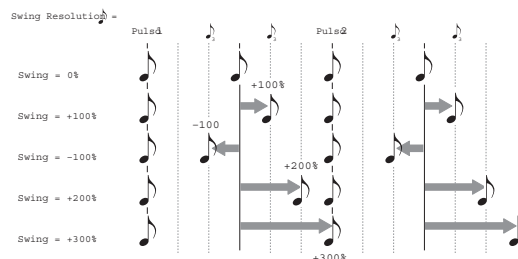
Los valores positivos atrasan las anacrusas, y los valores negativos los adelantan. Cuando **Swing** se establezca a +300%, las anacrusas se moverán completamente hasta el siguiente primer pulso del compás. En este punto, las notas de las anacrusas no se oirán en absoluto.

Si está utilizando la secuencia de ondas junto con KARMA, es posible que desee ajustar también la cantidad de swing de KARMA.

Swing con múltiples secuencias de ondas

Si un programa contiene múltiples secuencias de ondas con diferentes ajustes **Swing Resolution**, el programa utilizará el mejor valor. Por ejemplo, si una secuencia de ondas está establecida a 1/8 y la otra está establecida a 1/16, el programa utilizará 1/16.

Swing de secuencia de ondas



Mantenimiento de notas en sincronía

De forma predeterminada, las secuencias de ondas para cada nota funcionan independientemente entre sí, de forma que cada nota suena como una voz individual.

Con secuencias de ondas rítmicas, sin embargo, es posible que a veces desee que todas las secuencias de ondas en un acorde se inicien juntas y se sincronicen juntas, al unísono. KRONOS le ofrece dos herramientas para que esto suceda: **Key Sync Off**, y **Quantize Triggers**.

Key Sync Off

Cada programa, cada timbre de combi, y cada pista de una canción tiene su propio ajuste **Key Sync**. El nombre “Key Sync” proviene del ajuste similar para LFOs, que significa “reiniciar por separado para cada activación de nota”.

Cuando **Key Sync** está en **On**, cada secuencia de ondas de nota progresará independientemente, de forma que cada una puede estar en un paso diferente, o moverse a una velocidad diferente.

Cuando **Key Sync** está en **Off**, por otra parte, todas las secuencias de onda se sincronizarán en el mismo paso. Hay una excepción a esto, sin embargo: si duración está modulada con velocidad o número de nota, las secuencias de ondas todavía pueden progresar a velocidades diferentes.

Para establecer **Key Sync** a **Off** en un programa:

1. Vaya a la ficha Program Basic de la página Basic/Vector.
2. Asegúrese de que el parámetro **Key Sync** no esté marcado.

Para establecer **Key Sync** a **Off** en una combi o canción:

1. Vaya a la ficha Wave Sequence/KARMA de la página Timbre Parameters (para combis), o la página Track Parameters (para canciones).

Cada uno de los 16 timbres o canciones tiene su propio parámetro **Key Sync**. Si lo desea, puede establecer todos ellos por separado.

2. Establezca las casillas de verificación **Key Sync** como desee.

Recuerde, para sincronizar todas las notas, establezca **Key Sync** a *off*.

Quantize Triggers

Quantize Triggers le permite forzar el que la mayoría de las notas pulsadas de secuencias de ondas del modo Tempo estén en sincronía, facilitando el tocar junto con otros elementos rítmicos.

Cuando **Quantize Triggers** está en **On**, las activaciones de nota se cuantizan a corcheas utilizando la referencia de tiempo actual. (Vea a continuación algunos detalles más.)

La referencia de tiempo puede provenir de diferentes fuentes, dependiendo del modo actual, y si KARMA está activado o no:

- En los modos Programa y Combi, si KARMA está desactivado, las activaciones de nota se sincronizarán con el sonido de la secuencia de ondas del modo Tempo, si la hay.
- En los modos Programa y Combi, si KARMA está activado, las activaciones de notas se sincronizarán con KARMA.
- En el modo Secuenciador durante la reproducción o la grabación, las activaciones de nota se sincronizarán con la secuencia.
- En el modo Secuenciador, mientras el secuenciador esté parado, las activaciones de nota estarán sincronizadas con RPPR y KARMA.

Cada programa, cada timbre de combi, y cada pista de una canción tiene su propio ajuste **Quantize Triggers**.

Para activar **Quantize Triggers** en un programa:

1. Vaya a la ficha Program Basic de la página Basic/Vector.
2. Marque la casilla Quantize Triggers.

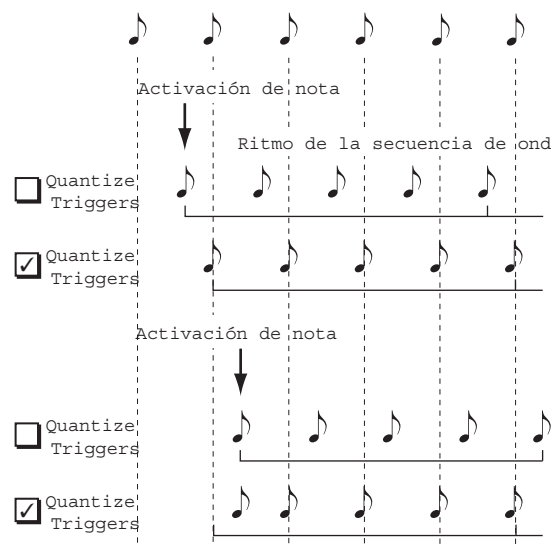
Para activar **Quantize Triggers** en una combi o canción:

1. Vaya a la ficha Wave Sequence/KARMA de la página Timbre Parameters (para combis), o la página Track Parameters (para canciones).

Cada uno de los 16 timbres o canciones tiene su propio parámetro **Quantize Triggers**. Si lo desea, puede establecer todos ellos por separado.

2. Establezca las casillas de verificación Quantize Triggers como desee.

Quantize Triggers



Cómo trabaja Quantize Triggers

La función **Quantize Triggers** intenta hacer una buena suposición en dónde se pretendía que estuviese la nota. Si se toca la nota un poco tarde, dentro de una fusa de la semicorchea, se asumirá que se pretendía que la nota sonase en el pulso que acaba de pasar. En este caso la nota se reproducirá inmediatamente.

Por otra parte, si se toca la nota hasta tres fusas antes, se asumirá que se pretendía que la nota sonase en el pulso siguiente. En este caso, la activación de nota se retrasa hasta la siguiente semicorchea.

Creación de timbres en evolución suaves

Secuencias de ondas de fundido cruzado

Para crear una secuencia de ondas de fundido cruzado:

1. En la página Seq Parameters, establezca Mode a Time.

Esto desactiva la sincronización de tempo, de forma que se pueda ajustar las duraciones de la secuencia de ondas en milisegundos.

2. Establezca Run a On.

Este es el ajuste predeterminado; la secuencia de ondas se moverá automáticamente de paso a paso.

3. Seleccione las multimuestras que desee utilizar, y establezca los pasos de inicio, finalización, y bucle como desee.

4. En la página Step Parameters, establezca las duraciones a valores relativamente grandes, 500 ms o más.

5. Establezca los parámetros Xfade a valores grandes también.

Para realizar el fundido cruzado continuamente, sin detenerse a escuchar un solo paso en sí, establezca los tiempos de **Xfade** al mismo valor que las **Duraciones**.

Nota: En el modo **Time**, el tiempo de fundido cruzado real no puede exceder la duración total de los dos pasos que estén fundiéndose. Si el ajuste de **Xfade** excede este límite, el tiempo de fundido cruzado se recortará internamente.

6. Ajuste los niveles de paso para suavizar las diferencias de volumen percibidas entre diferentes multimuestras.

7. Ajuste las formas de Fade-In y Fade-Out a su gusto.

Las formas pueden ayudar a afinar con precisión las transiciones entre los pasos.

Expansión o compresión de la secuencia

Si le gustan las proporciones de las duraciones de paso y fundidos cruzados, pero desea que toda la secuencia vaya más rápida o más lenta. El botón **Exp/Comp** (expandir/comprimir) facilita esto:

1. En la página **Step Parameters**, pulse el botón **Exp/Comp**.

Aparecerá un cuadro de diálogo.

2. En el cuadro de diálogo, establezca el parámetro **Expand/Compress %** como desee.

100% significa la duración y los tiempos de fundido cruzado actuales. Los valores de **99** e inferiores acortan los tiempos, y los valores de **101** y superiores los alargan.

3. Pulse el botón OK.

Las duraciones de paso y tiempos de fundido cruzado se ajustarán por el porcentaje seleccionado.

Nota: el botón **Exp/Comp** solamente aparecerá cuando **Mode** esté establecido a **Time**.

También puede expandir y comprimir las secuencias de ondas en tiempo real, a través de AMS. Para más información, consulte “Modulación de duración” en la página 188.

Modulación de secuencias de ondas

Modulación de posición

La modulación de posición le permite desplazar la secuencia de ondas desde el paso actual. Si **Run** está en **On**, la secuencia de ondas seguirá avanzando a través de sus pasos durante la modulación, algo parecido al avance rápido durante la reproducción de una cinta o un CD.

Para barrer a través de una secuencia manualmente, creando el sonido distintivo de un famoso sintetizador alemán:

1. Establezca **Run** a **Off**.

Esto significa que la secuencia de ondas permanecerá en el paso actual, hasta que se module la posición.

2. Bajo **Modulation** y **Position**, seleccione una fuente **AMS**, como la cinta o un **EG**.
3. Establezca **Intensity** a un valor positivo para avanzar a través de los pasos, o un valor negativo para retroceder.

Por ejemplo, si **Intensity** se establece a **+14**, la cantidad máxima de modulación se moverá 14 pasos hacia adelante en la secuencia de ondas.

Modulación de posición y bucles

La AMS de posición afecta solamente al paso actual, y no cambia el inicio de bucle ni la finalización de bucle. Esto significa que la AMS de posición puede hacer que la secuencia de ondas salte al medio del bucle, o que salte de nuevo fuera del bucle.

Modulación de duración

La modulación de duración le permite controlar dinámicamente la duración de pasos y los tiempos de fundido cruzado. Usted puede acelerar o ralentizar la secuencia de ondas para que funcione entre el 1% y el 400% de la velocidad original.

Utilizando la velocidad, el seguimiento de teclas, o número de nota como fuente AMS, puede hacer que las secuencias de ondas en cada nota tengan una temporización ligeramente diferente (¡o temporización radicalmente diferente, por supuesto!) Esto puede ser muy útil para hacer que el sonido de una secuencia de ondas con fundido resulte más orgánico. Por ejemplo, para hacer que la secuencia de ondas se mueva con mayor rapidez cuando se toque a velocidades más altas:

1. Vaya a la página **Sequence Parameters**.

2. Bajo **Modulation** y **Duración**, seleccione **Velocity** como la fuente AMS.

3. Establezca **Intensity** a un valor inferior a **100%**, como **90%**.

Los valores inferiores al 100% hacen que las duraciones sean más cortas, por lo que la secuencia de ondas se mueve con mayor rapidez. Los valores superiores al 100% hacen que las duraciones sean más largas, por lo que la secuencia de ondas se mueve con mayor lentitud.

Modulación del paso de inicio

Puede utilizar un controlador MIDI, como velocidad, para seleccionar un paso de inicio diferente para cada nota, a fin de introducir más variedad en el timbre. Puede mover el paso de inicio, ya sea hacia adelante o hacia atrás. Por ejemplo:

1. Asegúrese que **Note-On Advance** esté en **Off**.

Cuando **Note-On Advance** esté en **On**, la modulación de **Start Step** estará inhabilitada.

2. Establezca **Start Step** a **10**, y **End Step** a **25**.

3. Establezca **Loop Start** y **Loop End** a los mismos puntos **-10** y **25**.

La secuencia se reproducirá en bucle a través de 16 pasos, de 10 a 25.

4. Establezca **Start Step AMS** (a la derecha del parámetro **Start Step**) a **Velocity**.

5. Establezca **Intensity** a **-9**.

Al tocar a velocidades más altas ahora la secuencia se iniciará en el paso 1 (moviéndose hacia adelante 9 pasos); a velocidades más bajas, la secuencia todavía se iniciará en el paso 10.

En general, la modulación negativa mueve el paso de inicio a un punto anterior en la secuencia, hasta el límite del paso 1. La modulación positiva mueve el paso de inicio a un punto posterior en la secuencia, hasta el límite del paso de finalización.

Note-On Advance

Esta función le permite avanzar en el punto de inicio de la secuencia de ondas un paso con cada nueva activación de nota. Si **Loop Repeats** no está establecido a **Off**, **Note-On Advance** dará pasos a través del bucle, prestando atención a la dirección del bucle y el número de repeticiones.

Por ejemplo, digamos que **Start Step** de la secuencia de ondas es **2**, y **End Step** es **6**. Además, **Loop Start** está establecido a **3**, **Loop End** está establecido a **5**, y **Loop Direction** está establecido a **Forward**.

Si **Repeat Times** se establece a **Off**, **Note-On Advance** hará que la secuencia de ondas se reproduzca de la forma siguiente:

1.^a nota: 2, 3, 4, 5, 6
 2.^a nota: 3, 4, 5, 6
 3.^a nota: 4, 5, 6
 4.^a nota: 5, 6
 5.^a nota: 6
 6.^a nota: 2, 3, 4, 5, 6
 7.^a nota: 3, 4, 5, 6
 8.^a nota: 4, 5, 6
 9.^a nota: 5, 6
 10.^a nota: 6
 11.^a nota: 2, 3, 4, 5, 6
 etc...

Si **Repeat Times** se establece a **1**, **Note-On Advance** hará que la secuencia de ondas se reproduzca de la forma siguiente:

1.^a nota: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6
 2.^a nota: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6
 3.^a nota: 4, 5, 3, 4, 5, 6
 4.^a nota: 5, 3, 4, 5, 6
 5.^a nota: 3, 4, 5, 6
 6.^a nota: 4, 5, 6
 7.^a nota: 5, 6
 8.^a nota: 6

9.^a nota: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6
 10.^a nota: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6
 11.^a nota: 4, 5, 3, 4, 5, 6
 12.^a nota: 5, 3, 4, 5, 6
 13.^a nota: 3, 4, 5, 6
 14.^a nota: 4, 5, 6
 15.^a nota: 5, 6
 etc...

Finalmente, si **Repeat Times** se establece a **INF**, **Note-On Advance** hará que la secuencia de ondas se reproduzca de la forma siguiente. Tenga en cuenta que la secuencia de ondas nunca vuelve al paso de inicio, ya que está fuera del bucle:

1.^a nota: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 2.^a nota: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 3.^a nota: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 4.^a nota: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 5.^a nota: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 6.^a nota: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 7.^a nota: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 8.^a nota: 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 9.^a nota: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 10.^a nota: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
 etc...

Note-On Advance y Key Sync

Note-On Advance también se ve afectado por el ajuste del parámetro **Key Sync**.

Si **Key Sync** está en **On**, el punto de inicio avanzará un paso por cada nota.

Si **Key Sync** está en **Off**, el punto de inicio avanzará un paso por cada nueva frase.

Almacenamiento de secuencias de ondas

Una vez que haya pasado todo este tiempo editando, querrá almacenar su trabajo. Para almacenar sus ediciones de secuencias de ondas:

1. Seleccione el comando Write Wave Sequence de la página de menú.

Esto abrirá un cuadro de diálogo que le permitirá almacenar la secuencia de ondas. Opcionalmente, también puede seleccionar una nueva ubicación, o cambiar el nombre de la secuencia de ondas.

2. Pulse el botón "T" para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto.

Puede dar a la secuencia de ondas un nombre descriptivo utilizando el teclado en pantalla.

3. Después de introducir el nombre, pulse OK.

La ventana de edición de texto desaparecerá y volverá al cuadro de diálogo principal Save.

4. Pulse el botón emergente situado al lado de WaveSeq para abrir el diálogo de ubicación de almacenamiento.

5. Seleccione la ubicación en la que desee almacenar la secuencia de ondas editada.

Para evitar sobrescribir los sonidos de fábrica, es más seguro utilizar una ranura de uno de los bancos de usuario.

6. Después de seleccionar la ubicación, pulse OK.

7. Pulse OK de nuevo para iniciar el proceso de escritura.

8. Si está seguro de que desea escribir en esta ubicación, vuelva a pulsar OK.

Después de eso, ¡ya está!



No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber escrito los datos de la secuencia de ondas. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar una copia de seguridad de los datos en el disco interno.



Los ajustes **Tempo**, **Key Sync**, **Swing**, y **Quantize Trigger** de la secuencia de ondas se almacenarán con cada programa, combinación, o canción. Estos parámetros se proporcionan en las páginas de secuencias de ondas para utilizar durante la edición, pero no se almacenan realmente con la secuencia de ondas. Si se ha movido desde el modo Programa o Combinación y editó estos parámetros, vuelva al modo anterior y escriba sus ediciones.

Utilización de conjuntos de batería

Descripción general de conjunto de batería

¿Qué es un conjunto de batería?

Los conjuntos de batería, como su nombre indica, están optimizados para la creación de sonidos de batería. Ofrecen una serie de características especiales, tales como:

- Cada nota se puede reproducir un sonido diferente
- En lugar de seleccionar multimuestras (que abarcan todo el teclado), puede seleccionar muestras de batería (que contiene un solo sonido de batería). Estas pueden ser de la ROM, RAM, o bancos de EXs.
- En cada nota, puede utilizar hasta ocho muestras de batería, con fundidos cruzados de velocidad
- Cada nota tiene ajustes separados para los parámetros de sonido más importantes, incluyendo volumen, corte y resonancia de filtro, ataque y decaimiento de envolvente, pitch, excitación y refuerzo de bajas frecuencias, y ganancia para cada banda del ecualizador de programa. Por ejemplo, puede combinar excitación alta y corte de bajas frecuencias para crear un efecto de baja fidelidad en solamente unos pocos sonidos, mientras que el resto de los sonidos permanecen claros y prístinos.
- Cada nota puede enrutarse a diferentes efectos de inserción, o tener valores de envío de FX. Por ejemplo, puede enviar un sonido de caja a través de un compresor dedicado.

Solamente puede utilizar conjuntos de batería en programas con **Oscillator Mode** establecido a **Single** o **Double Drums**.

Estructura de la memoria de conjuntos de batería

El KRONOS tiene más de 270 conjuntos de batería, divididos en grupos internos, de usuario, y GM (General MIDI) como se muestra a continuación. Puede editar o escribir en cualquiera de las ubicaciones excepto para el banco GM, que no se puede borrar.

Para los detalles sobre los conjuntos de batería programados en fábrica, consulte la Lista de nombres de voces.

Contenido del banco de conjuntos de batería

Banco	Contenido
INT-00...39, USER-A00...USER-C07	Conjuntos de batería de fábrica
GM 0...8	Conjuntos de batería de GM2
USER-C08...USER-G15 USER-AA00...USER-GG15	Conjuntos de batería de usuario

Los 9 conjuntos de batería del banco GM son compatibles con la asignación de sonidos de GM2. Los otros conjuntos de batería pueden utilizar diferentes asignaciones, cuando proceda.

Programas de conjuntos de batería y modo de oscilador

El ajuste **Oscillator Mode** del programa, en la ficha Program Basic de la página Basic/Vector, establece si el programa se utiliza para tocar conjuntos de batería o multimuestras normales (como pianos, cuerdas, etc.).

Verá los resultados de este ajuste en la ficha OSC1/Basic de la página OSC/Pitch. Si **Oscillator Mode** está establecido a **Single** o **Double**, podrá seleccionar hasta ocho multimuestras para cada oscilador, con conmutadores de velocidad o fundidos cruzados.

Si **Oscillator Mode** está establecido a **Single Drums** o **Double Drums**, podrá seleccionar uno o dos conjuntos de batería. Todavía hay ocho niveles de conmutadores de velocidad y capas, pero estos están dentro del propio conjunto de batería, y no se almacenan ni editan en el programa.

Antes de comenzar a editar...

En primer lugar, seleccione un programa de batería

Los conjuntos de batería se editan en el modo Global. Mientras esté en el modo Global, tocará el conjunto que esté editando como si estuviera tocándolo desde dentro del programa, combi, o canción que seleccionó antes de entrar en el modo Global.

Por lo tanto, antes de que entre en el modo Global, lo mejor es seleccionar un programa que ya esté configurado para baterías, con los ajustes apropiados de EG, efectos, etc. Simplemente pulse el botón emergente selector de categoría de programa, y elija un programa de batería como "Studio Standard Kit".

Trabajo con programas de batería doble

Si selecciona un programa de batería doble antes de entrar en el modo Global, se seleccionará el conjunto de batería del oscilador 1 y estará listo para edición. Cuando edite en modo Global, el conjunto de batería seleccionado se reproducirá siempre como si estuviese en el oscilador 1 del programa.

El conjunto de batería en el oscilador 2 continuará sonando también, aunque no puede editarse directamente. Puede controlar el equilibrio del volumen entre los dos conjuntos utilizando la superficie de control, sin salir del modo Global. Para hacerlo:

1. Pulse el botón **CONTROL ASSIGN** [TIMBRE/TRACK].

La superficie de control controlará entonces los volúmenes de los dos osciladores.

2. Utilice los deslizadores MIX VOLUMES [1]--[2] para ajustar los volúmenes de los conjuntos de batería.

Establecimiento de OSC1/Basic Octave

A fin de que las asignaciones de notas coincidan con el teclado, el ajuste de **Octave** del oscilador deberá ser +0 [8']. Todos los programas de conjuntos de batería deberán tener ya este ajuste. Si no está seguro, puede comprobar esto por sí mismo:

1. Vaya a la ficha OSC1/Basic de la página OSC/Pitch.
2. Compruebe si el parámetro Octave (cerca de la parte superior de la página) está establecido a +0 [8'].

Con un ajuste que no sea +0 [8'], la relación entre las teclas y la asignación de sonidos del conjunto de batería será incorrecta.

Edición de conjuntos de batería

Edición básica

1. Seleccione el programa que desee utilizar durante la edición del conjunto de batería.

Para más información, consulte “En primer lugar, seleccione un programa de batería” arriba.

2. Pulse el botón GLOBAL del panel frontal para entrar en el modo Global.
3. Vaya a la ficha Sample Setup de la página Drum Kit.
4. Utilice el parámetro Drum Kit, en la parte superior de la pantalla, para seleccionar el conjunto de batería que desee editar.

Puede almacenar esto en una ubicación de memoria diferente después de la edición, si lo desea.

5. Utilice el parámetro Key para seleccionar la nota que desee editar.

Para seleccionar una tecla, puede utilizar cualquiera de los controladores VALUE estándar (el deslizador, dial, teclado numérico, etc.). Como acceso directo, puede también mantener pulsado el botón ENTER y tocar una nota en el teclado.

Esta selección tecla se aplica a las tres fichas de edición de juegos de batería.

6. Utilice la casilla de verificación Assign para especificar si la tecla tendrá sus propios ajustes, o si utilizará los mismos ajustes que la siguiente nota más alta.

Si **Assign** está **marcada**, la tecla tendrá sus propios ajustes. Este es el valor predeterminado.

Si **Assign** no está **marcada**, la tecla no tendrá sus propios ajustes. En lugar de ello, utilizará los mismos ajustes que la siguiente nota más alta, excepto que las muestras de batería se reproducirán con un pitch más bajo. El valor del cambio de pitch dependerá del parámetro **Pitch Slope**, en la ficha **OSC1 Pitch** de la página **OSC/Pitch**.

Utilice este ajuste cuando desee cambiar solamente el pitch, por ejemplo, con sonidos de tom o platillos sonidos.

Asegúrese que la protección de memoria esté inhabilitada

Antes de comenzar a editar, vaya a la página Global Basic, y observe la sección Memory Protect. Asegúrese de que **Drum Kit** no esté marcado, si lo está, no podrá realizar ninguna edición.

Los conjuntos de batería pueden ser utilizados por más de un programa

Cuando edite un conjunto de batería, todos los programas que utilicen tal conjunto de batería se verán afectados. Para evitar cambiar la asignación de voces de fábrica, es posible que desee copiar conjuntos de batería a lugares vacíos en los bancos USER antes de editar.

Creación de un fundido cruzado de velocidad

Para esta tecla, vamos a crear un sencillo fundido cruzado de velocidad entre dos muestras de batería estéreo.

1. En la parte izquierda de la pantalla, asegúrese de que **DS1** y **DS2** estén activadas.

Simplemente pulse los botones de activación/desactivación para alternar entre ellas, si es necesario.

2. De forma similar, asegúrese de que **DS3...8** estén desactivadas.

Cuando estén desactivadas, la mayoría de sus parámetros estarán en gris.

3. Seleccione **ROM Stereo** como el banco de para **DS1** y **DS2**.

Hay tres tipos principales de bancos de muestras de batería: **ROM**, **Smp**, y **EXs**. Para cada tipo puede elegir también entre muestras de batería monoaurales y estéreo. Tenga en cuenta que las muestras de batería estéreo requerirán el doble de voces que las muestras de batería monoaurales.

Las muestras de batería **ROM** son sonidos incorporados de “fábrica”, y siempre están disponibles. Estas están organizadas por categorías, tales como bajos, cajas, platillos, etc.

Smp Las muestras de batería incluyen archivos Akai, SoundFont 2.0, AIFF o WAV cargados desde el disco, y muestras creadas en el modo Muestreo.

EXs Los bancos de muestras de batería son conjuntos de expansión de PCM creados especialmente para el KRONOS. Cada uno tiene su propio y único número, por ejemplo, la expansión de ROM es **EXs1**, y la expansión del piano de cola de concierto es **EXs2**. En este menú solamente aparecerán los bancos de **EXs** actualmente cargados.

4. Pulse la muestra de batería emergente para **DS1**.

Esto abrirá una lista de muestras de batería, organizadas por categorías. Utilice las fichas de la parte izquierda de la pantalla para navegar a través de las distintas categorías.

Para la lista de nombres de muestras de batería, consulte la Lista de nombres de voces.

5. Seleccione una muestra de batería tocando su nombre en la lista.

6. Pulse el botón OK para confirmar su selección.

7. Realice lo mismo para DS2.

Ahora que ha asignado muestras de batería a DS1 y DS2, vamos a establecer las gamas de velocidad y fundidos cruzados.

8. Establezca Bottom Velocity de DS2 a 001, y su Xfade Range a Off.

9. Establezca Bottom Velocity de DS1 a 80.

Ahora, DS2 sonará cuando toque suavemente, a velocidades de 79 o menos, y DS1 sonará cuando toque más duro, con velocidades de 80 o más.

También puede ver esta división visualmente, en el gráfico de la parte derecha de la pantalla LCD.

10. A continuación, establezca Xfade Range de DS1 a 20, y su Curve a Linear.

Observe que el gráfico muestra ahora los dos gamas de ahusándose una dentro de otra. Entre 80 y 100, DS2 se desvanecerá, y aparecerá DS1, creando una transición de velocidad gradual en vez de una división dura.

Afinación precisa del sonido de cada muestra

1. Si lo desea, ajuste los niveles para las dos muestras de batería.

Esto puede ser muy útil en la creación de una división o fundido cruzado la velocidad suave.

2. Establezca los parámetros de afinación y EG como desee.

Para cada muestra de batería, puede controlar los desplazamientos de ajustes de programa para los tiempos de ataque y decaimiento de transposición, afinación, y EG.

3. Vaya a la ficha Sample Parameters.

Esta página le permite hacer más ajustes aún en el sonido. Para cada muestra de batería, puede controlar los desplazamientos de ajustes de programa para corte y resonancia de filtro, excitación, refuerzo de bajas frecuencias. Además, puede controlar la ganancia de cada banda del ecualizador.

4. Repita los pasos 1–3 para configurar cada tecla del conjunto de batería.

También puede copiar los ajustes de una tecla a otra, utilizando el comando de menú Copy Key Setup.

Utilización de grupos exclusivos

1. Seleccione la ficha Voice/Mixer.

2. Utilice Exclusive Groups para hacer que un sonido de batería corte otro sonido de batería, tales como charles cerrados y abiertos.

Por ejemplo, digamos que ha asignado un charles abierto y un charles cerrado al mismo grupo exclusivo:

- Toque el sonido del charles abierto.
- Mientras aún está sonando, toque el charles cerrado.
- El sonido del charles abierto se cortará, simulando la acción de un charles físico.

Utilización de Hold

El parámetro **Hold** de programa puede ser especialmente útil para programas de batería, puesto que permite que las muestras resuenen de forma natural sin importar cuánto tiempo mantenga pulsada la nota. La forma en la que esto trabaja depende de los ajustes, tanto del programa como del conjunto de batería, tal como se describe a continuación.

Para habilitar **Hold**:

1. En el modo Programa vaya a la ficha Program Basic de la página Basic/Vector.

2. Bajo Key Zone, cerciórese de que la casilla de verificación **Hold** esté marcada.

Una vez que haya activado **Hold** para el programa, la función se controla en forma de nota por nota de acuerdo a los ajustes dentro del conjunto de batería.

3. En el modo Global, vaya a la ficha Voice Mixer de la página Drum Kit.

4. Para cada tecla, establezca el parámetro **Enable Note Off Receive** como desee.

Si este parámetro está *sin marcar*, la tecla se mantendrá.

Si está marcado, la tecla no se mantendrá.

Si desactiva **Hold** en el programa, las teclas no se mantendrán, independientemente de su ajuste **Enable Note Off Receive**.

Control de efectos para cada tecla

Los conjuntos de batería tienen incorporados sus propios mezcladores. Para cada tecla, puede controlar la asignación de buses a efectos de inserción, envíos de efectos maestros, y panorámica.

Para utilizar ajustes de bus separados para cada tecla:

1. En el modo Programa vaya a la ficha Routing de la página IFX.

2. Asegúrese de que la casilla de verificación **Use DKit Setting** esté marcada.

Cuando **Use DKit Setting** esté activado, el programa utilizará los ajustes de selección de bus y envío de efectos para cada tecla del conjunto de batería.

Cuando **Use DKit Setting** esté desactivado, el programa ignorará los ajustes de selección de bus y envío de efectos del conjunto de batería.

3. En el modo Global, vaya a la ficha Voice Mixer de la página Drum Kit.

4. Utilice el parámetro **Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)** para enviar sonidos de batería a través de sus propios efectos de inserción, o a salidas individuales.

Si lo desea, puede enviar cada nota con su propio efecto de inserción, o a las salidas de audio individuales, además de a las salidas L/R principales.

Por ejemplo, puede enviar todos los sonidos de caja a **IFX1**, todos los sonidos de bombo a **IFX2**, y los sonidos restantes a **L/R**.

5. Utilice “**Send1(MFX1)**” y “**Send2(MFX2)**” para establecer los niveles de envío a los efectos maestros.

Control de panorámica para cada tecla

Para utilizar ajustes de panorámica separados para cada tecla:

1. En el modo Programa vaya a la ficha Amp1/Driver1 de la página Amp/EQ.
2. Bajo Pan, asegúrese de que la casilla de verificación Use DKit Setting esté marcada.

Cuando Use DKit Setting esté activado, el programa utilizará los ajustes de panorámica para cada tecla del conjunto de batería.

3. En el modo Global, vaya a la ficha Voice Mixer de la página Drum Kit.
4. Utilice el parámetro Pan para especificar la posición de salida estéreo de la tecla.

Programas de batería doble

Los programas de batería doble le permiten juntar en una capa dos conjuntos de batería. Muy a menudo, estas serán versiones de cerca de micrófono y ambientales de las mismas baterías acústicas, de forma que puede controlar el equilibrio entre las dos. Usted también puede utilizar esto para formar capas creativas y efectos especiales, ¡por supuesto!

Todo lo demás sobre programas de batería doble es igual que para los programas individuales de batería.

Almacenamiento de conjuntos de batería

Una vez que haya pasado todo este tiempo editando, querrá almacenar su trabajo. Para almacenar sus ediciones de conjuntos de batería:

1. Seleccione el comando Write Drum Kit de la página de menú.

Esto abrirá un cuadro de diálogo que le permitirá almacenar el conjunto de batería. Opcionalmente, también puede seleccionar una nueva ubicación, o cambiar el nombre del conjunto de batería.

2. Pulse el botón “T” para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto.

Puede dar al conjunto de batería un nombre descriptivo utilizando el teclado en pantalla.

3. Después de introducir el nombre, pulse OK.

La ventana de edición de texto desaparecerá y volverá al cuadro de diálogo principal Save.

4. Pulse el botón emergente situado al lado de Drum Kit para abrir el diálogo de ubicación de almacenamiento.

5. Seleccione la ubicación en la que desee almacenar el conjunto de batería editado.

Para evitar sobrescribir los sonidos de fábrica, es más seguro utilizar una ranura de uno de los siete bancos USER.

Tenga en cuenta que aunque puede editar conjuntos de MIDI General, solamente podrá almacenar estos cambios en ubicaciones de bancos INT o USER. Los conjuntos de GM originales no se pueden sobrescribir.

6. Después de seleccionar la ubicación, pulse OK.
7. Pulse OK de nuevo para iniciar el proceso de escritura.
8. Si está seguro de que desea escribir en esta ubicación, vuelva a pulsar OK.

Después de eso, ¡ya está!

-  No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber escrito los datos del conjunto de batería. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar una copia de seguridad de los datos en el disco interno.

Carga y almacenamiento de datos, y creación de CDs

Almacenamiento de datos

Descripción general

Hay tres formas de almacenar datos; se pueden escribir en la memoria interna, almacenar en disco (en el disco interno o soporte de almacenamiento USB externo, incluyendo CD-R/RW), o transmitir como un volcado de datos MIDI.

También puede utilizar archivos WAVE para crear un CD de audio que se puede reproducir en reproductores de CD.

Escritura en la memoria interna

En la memoria interna se pueden escribir los tipos de datos siguientes.

- **Programas**
Programas 000–127 en los bancos INT–A...F, USER–A...G y AA...GG
- **Combinaciones**
Combinaciones 000–127 en los bancos INT–A...G, USER–A...G
- **Ajustes globales**
(Global P0: Basic Setup–P3: Category Name)
- **Secuencias de ondas de usuario**
Bancos INT: 000...149, Bancos USER–A...GG: 00...31
- **Conjuntos de batería de usuario**
Bancos INT: 00...39, Bancos USER–A...GG: 00...15
- **Patrones de pistas de batería de usuario**
Usuario 000...999
- **Preajustes de FX**
Preajustes 00...15 y Usuario 00...15 para cada efecto
- **Canciones de plantilla de usuario**
Usuario 0...15 Estos datos incluyen las selecciones de programas, parámetros de pista, ajustes de efectos, ajustes de KARMA, y el nombre y el tempo de la canción actual como una plantilla reutilizable.

Los datos de muestras deberán almacenarse en disco

-  Las multimuestras y muestras del modo Muestreo deberán almacenar y cargarse desde el disco; que no se pueden escribir en la memoria interna.

Esto significa que si se desconecta la alimentación y la conecta de nuevo, pero no vuelve a cargar las multimuestras o muestras necesarias en modo Muestreo, los datos que utilicen tales multimuestras o muestras no sonarán como se pretendía. Esto puede incluir combinaciones, programas, conjuntos de batería, secuencias de ondas, y multimuestras.

Una vez que han sido almacenados en disco, puede establecer el KRONOS para que los cargue automáticamente al inicio. Para los detalles, consulte “Carga automática de datos de muestras” en la página 178.

Las canciones deberán almacenarse en disco

Al igual que con los datos del modo Muestreo, las canciones deberán almacenarse en disco; no se pueden almacenar en la memoria interna.

Almacenamiento en disco, CDs, y soportes USB

En el disco pueden almacenarse los tipos de archivos siguientes:

- **Archivos .PCG**
Set Lists, programas, combinaciones, ajustes globales, conjuntos de batería, patrones de pistas de conjuntos de batería de usuario, y secuencias de ondas. (Puede elegir qué tipos de datos se incluyen, a través de las opciones del diálogo Save.)
- **Archivos .SNG**
Datos de canción y región.
- **Archivos .KMP**
Estos son multimuestras de formato Korg.
- **Archivos .KSF**
Estos son muestras de formato Korg.
- **Archivos .KSC**
Estos almacenan multimuestras y muestras de batería de EXs, y/o multimuestras y muestras de usuario.
- **Archivos .KFX**
Datos de preajustes de efectos.
- **Archivos .KGE**
Datos de GE de KARMA.
- **Archivos .MID**
Almacenan una canción del modo Secuenciador en formato de archivo MIDI estándar (SMF).
- **Archivos .EXL**
Datos exclusivos del sistema desde un dispositivo externo que almacenaron en el KRONOS. (Esto permite utilizar el KRONOS como archivador de datos.)
- **Archivos .WAV y .AIF:**
Las muestras de usuario se pueden exportar como archivos WAVE o AIFF.
- **Archivos .KCD:**
Estas son las listas de pistas para CDs de audio.

Volcado de datos MIDI

Los tipos de datos siguientes pueden transmitirse como un volcado de datos MIDI y almacenarse en un archivador de datos u otro dispositivo externo.

- Set Lists, programas, combinaciones, ajustes globales, conjuntos de batería, patrones de pistas de conjuntos de batería, y secuencias de ondas
- Canciones

Acerca de los datos de precarga y datos preajustados

“Datos de precarga” se refiere a los sonidos y otros ajustes cargados en el KRONOS cuando sale de fábrica. Es libre de reescribir estos datos, y con la excepción de las canciones de demostración, los datos se escribirán en la ubicación indicada en “Escritura en la memoria interna”. Todos estos datos se almacenan en el disco interno.

- Programas INT–A...F, USER–A...F y USER–AA–EE
- Combinaciones INT–A–F
- Conjuntos de batería INT: 00–39, A00...B15, y C00...07

- Secuencias de ondas INT: 000–148, USER A00...31 y F00–F25
- Canciones de demostración

Datos preajustados son datos que no pueden reescribirse con la operación de escritura. Estos incluyen los datos siguientes:

- Los bancos de programas General MIDI, incluyendo G, g(1)–g(9), y g(d): 001–128
- Los conjuntos de batería preajustados GM0–GM8
- Las canciones de plantilla preajustadas P00–P17
- Los patrones preajustados P000–P718

Escritura en la memoria interna

Escritura de programas y combinaciones

Las ediciones de programas y combinaciones se pueden almacenar en la memoria interna, a lo cual nos referiremos como “Escritura”. Si desea conservar ediciones después de desconectar la alimentación, deberá escribirlas.

Hay dos formas de escribir programas y combinaciones, como se describe a continuación: utilizando los comandos de menú Write, y utilizando el botón SEQUENCER REC/WRITE.

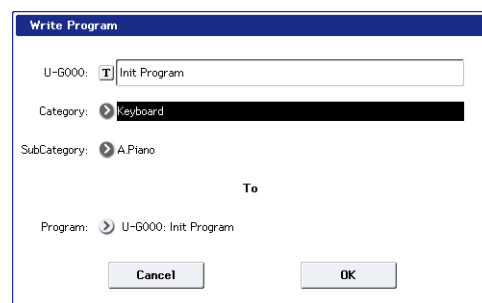
- ⚠ No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber utilizado cualquiera de los comandos **Write**. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar una copia de seguridad de los datos en el disco interno.
- ⚠ Antes de escribir datos en la memoria, deberá desactivar el (los) ajuste(s) de protección de la memoria relacionada en el modo Global. (Consulte “Protección de memoria” en la página 199.)
- ⚠ Las combinaciones dependen de programas para hacer sonidos, pero éstas no contienen los parámetros reales de los programas. En su lugar, simplemente recuerdan los bancos y números de los programas. Si edita un programa que está utilizado por una combinación, o carga un programa diferente en el mismo banco y número, el sonido de la combinación también cambiará.

Utilización de los comandos Write

1. En cualquier parte de los modos **Programa** o **Combinación**, seleccione el comando de menú de página “**Write Program**” o “**Write Combination**”.

Aparecerá el cuadro de diálogo Write Program o Write Combination.

Nota: También puede acceder al mismo cuadro de diálogo manteniendo pulsado el botón ENTER y pulsando 0 en el teclado numérico. (Consulte “Accesos directos” en la página 7.)



La pantalla mostrada es para el modo Programa

2. Compruebe el nombre del programa/combinación mostrado en la línea superior (la fuente de escritura).
3. Si desea cambiar el nombre del programa/combinación, pulse el botón de edición de texto.

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto. Introduzca el nombre del programa/combinación. Consulte “Edición de nombres e introducción de texto” en la página 198.

Después de haber introducido el nombre, pulse el botón OK para volver al cuadro de diálogo Write Program/Write Combination.

4. En “**Category**”, especifique la categoría del programa/combinación.
5. Seleccione también una subcategoría.

Tanto las combinaciones como los programas pueden seleccionarse por categoría, además del banco y el número. Para más información acerca de las categorías y los programas, consulte “Selección por categoría” en la página 28; para información similar acerca de las combinaciones, consulte “Selección por categoría” en la página 64.

También puede seleccionar programas por categoría desde dentro de combinaciones y canciones. Para más información, consulte “Selección de programas para pistas de combi” en la página 66.

6. Utilice “**To**” para especificar el banco y el número del programa/combinación destino de escritura.

Utilice los controladores VALUE o los botones BANK para realizar su selección.

7. Para ejecutar la operación de escritura, pulse el botón OK. Para cancelar sin ejecutar, pulse el botón Cancel.

Cuando pulse el botón OK, la pantalla le preguntará “Are You Sure?”. Cuando pulse una vez más el botón OK, los datos se escribirán.

Utilización del botón SEQUENCER REC/WRITE

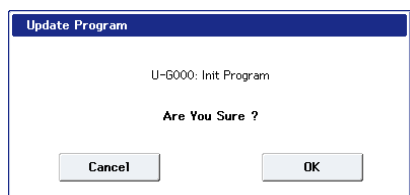
En los modos Programa y Combinación, al pulsar el botón SEQUENCER REC/WRITE se abrirá el cuadro de diálogo **Update**.

Este es un método de acceso directo que almacena los cambios en la ubicación de banco/número actual, sobrescribiendo la versión antigua del programa o combinación. (Si desea almacenar cambios en un banco y/o número diferente, utilice el comando de menú Write su lugar.)

Para actualizar un programa o combinación:

1. Pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

Aparecerá el cuadro de diálogo Update Program/Update Combination.



2. Para escribir los datos, pulse el botón OK. Para cancelar sin escribir, pulse el botón Cancel.

Almacenamiento de ediciones de ajuste de tono

Las ediciones de ajuste de tono se almacenan en diferentes formas, dependiendo de si el parámetro es **Relative** o **Absolute**, y de si va a almacenar un programa, combinación, o canción.

- Los parámetros **Relative** típicamente ajustan simultáneamente dos o más parámetros del programa. Por ejemplo, **Filter/Amp EG Attack Time** afecta a un total de seis parámetros de programa. El valor del parámetro Relative muestra la cantidad de cambio en estos parámetros del programa subyacente.
- Los parámetros **Absolute** generalmente controlan un único parámetro de programa, como **Oscillator 1 Transpose**. Los parámetros de programa y ajuste de tono parámetros se reflejan unos a otros; cuando se cambia uno, el otro cambiará para que coincidan.

Modo Programa:

- Las ediciones en los parámetros **Relative** afectan inmediatamente al sonido, pero no cambian los ajustes de los parámetros del programa subyacente hasta que se almacene el programa. Cuando se almacena el programa, el KRONOS calcula los efectos combinados de ajuste de tono y modulación dedicada de CC (desde los mandos de tiempo real, por ejemplo), y almacena directamente los resultados en los parámetros del programa. En ese momento, todos los parámetros Relative se restablecen a 0.
- Las ediciones en los parámetros **Absolute** se reflejan inmediatamente en los parámetros en pantalla correspondientes, y viceversa.

Modos Combinación y Secuenciador:

- Las ediciones en ambos parámetros **Relative** y **Absolute** se escriben y conservan como ajustes de tomo para el timbre o la pista.

Escritura de conjuntos de batería y secuencias de ondas

Para los detalles sobre cómo escribir ediciones de secuencias de ondas en la memoria, consulte “Almacenamiento de secuencias de ondas” en la página 189.

Para los detalles sobre cómo escribir ediciones de conjuntos de batería en la memoria, consulte “Almacenamiento de conjuntos de batería” en la página 193.

Buffer de edición, escritura, y comparación

“Buffers de edición” son áreas temporales de la memoria se utilizan para almacenar ediciones. Hay cinco buffers de edición separados, uno para cada uno de los tipos de datos siguientes:

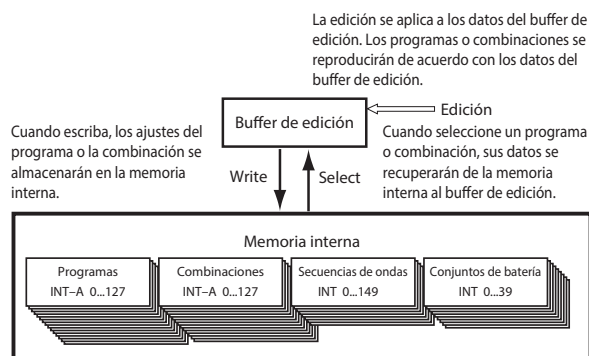
- Set Lists
- Programas
- Combinaciones
- Secuencias de ondas
- Conjuntos de batería

Cada vez que seleccione uno de estos elementos, una Set List, programa, etc., se copiará en el buffer de edición del tipo de datos. Cuando realice ediciones, los cambios se aplicarán a la versión del buffer de edición, y no a la versión almacenada.

Al utilizar el comando de menú **Write** se copiará el búfer de edición de nuevo a la versión almacenada, haciendo que las ediciones sean permanentes.

Tenga en cuenta que solamente hay un búfer de edición para cada tipo de datos. Por ejemplo, si comienza a editar el programa INT-A000, y después cambia al programa USER-G127, las ediciones de INT-A000 se perderán.

Sin embargo, el cambio a un tipo de datos diferente no borrará el búfer de edición. Por ejemplo, puede editar un programa, cambiar al modo Combi para escuchar cómo suena el programa en una combinación, y después volver al modo Programa sin perder sus ediciones para el programa o la combinación.



Comparar

El botón COMPARE le permite alternar entre la versión almacenada del sonido y la versión del buffer de edición. El LED del botón COMPARE le permite conocer qué versión está escuchando. Por ejemplo:

1. Seleccione una combinación.
2. Cambie Timbre 1 para reproducir un programa diferente.
3. Pulse el botón COMPARE.

El LED COMPARE se iluminará, y Timbre 1 volverá al programa original.

4. Pulse de nuevo el botón COMPARE.

El LED COMPARE se apagará, y Timbre 1 cambiará de vuelta al nuevo programa.

La comparación opera en el tipo de datos en el que se está trabajando actualmente. Por ejemplo, cuando esté en el modo Set List, actuará en la Set List; cuando esté en las páginas de edición de secuencia de ondas en Global P4, actuará en la secuencia de ondas.

Edición de nombres e introducción de texto

Puede cambiar los nombres de todos los datos editables por el usuario, incluyendo Set Lists, programas, combinaciones, canciones, muestras, archivos y directorios de disco, y más (consulte “¿Qué nombres pueden cambiarse?” en la página 199). También puede cambiar los nombres de todas las categorías y subcategorías.

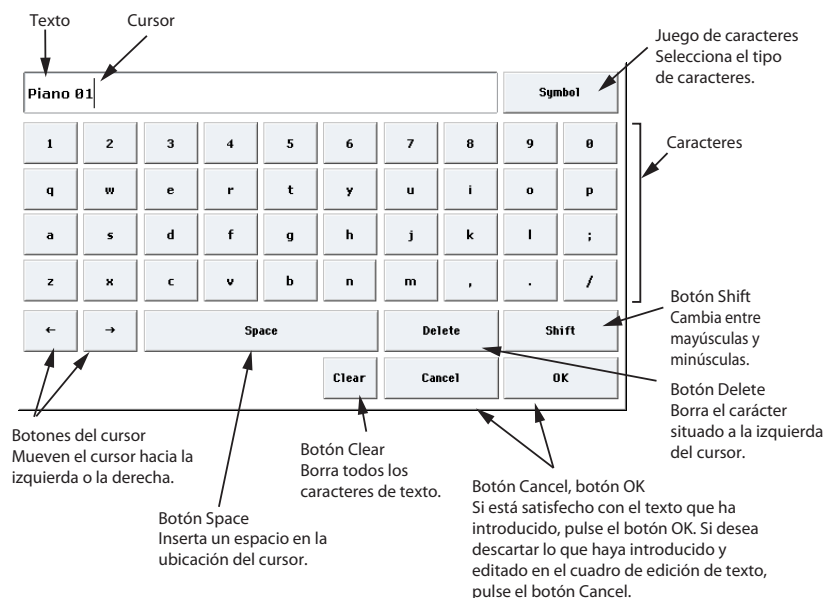
Para introducir texto puede utilizar el teclado en pantalla o un teclado alfanumérico USB conectado, como se describe a continuación.

Utilización del teclado en pantalla

A continuación se explica cómo cambiar el nombre de un programa a “Piano 01” utilizando el comando de menú de página Write y el teclado en pantalla:

1. Pulse el botón de edición de texto **T** para abrir el cuadro de diálogo de edición de texto. (Consulte el gráfico “Diálogo de edición de texto” abajo.)

Diálogo de edición de texto



2. Pulse el botón Clear para borrar el nombre anterior.
3. Pulse el botón Shift para cambiar a mayúsculas, y pulse el carácter P.

4. Pulse de nuevo el botón Shift para cambiar a minúsculas, y pulse los caracteres i, a, n, o.

Ahora el texto se leerá “Piano”.

5. Pulse el botón Space para introducir un espacio, y después pulse los caracteres 0, 1.

Ahora el texto se leerá “Piano 01”.

6. Pulse el botón OK para cerrar el cuadro de diálogo.

Si no es necesario realizar las correcciones, vuelva a pulsar el botón OK para completar el comando Write. El nombre editado se almacenará.

Utilización de un teclado alfanumérico USB

En cualquier lugar que se puede introducir texto, puede utilizar un teclado alfanumérico USB conectado como una alternativa al teclado de la pantalla táctil. Se recomienda un teclado con la disposición QWERTY de las normas “IBM PC” de Estados Unidos.

Tenga en cuenta que es posible que no se admitan algunos caracteres. Además, algunos nombres, como los archivos y directorios en el disco, pueden admitir juegos de caracteres más limitados que los nombres internos. Los teclados en pantalla se adaptan para mostrar solamente los caracteres permitidos para la aplicación actual, y solamente aquellos caracteres que estén disponibles a través de USB.

Además de la introducción de texto, también puede mover el cursor con las teclas de flecha a izquierda y derecha, y eliminar texto utilizando la tecla Delete.

En el diálogo Find, Return es lo mismo que pulsar el botón Find en pantalla.

Cuando edite comentarios de Set List Slot, se admiten comandos de teclado adicionales:

- Home mueve el cursor al comienzo de la primera línea
- End mueve el cursor al final de la línea actual
- Las flechas hacia arriba y abajo, y Page up y Page down, mueven entre líneas de texto
- Return y Enter crean saltos de línea

¿Qué nombres pueden cambiarse?

Los nombres pueden cambiarse en las páginas siguientes.

Set Lists	Comando de menú de página Set List P0...9: Write Set List
Ranuras de Set List	Set List P1: Slot Name parameter
Programas	Comando de menú de página Program P0...9: Write Program
Combinaciones	Comando de menú de página Combination P0...9: Write Combination
Secuencias de ondas	Comando de menú de página Global P4: Write Wave Sequence
Conjuntos de batería	Comando de menú de página Global P5: Write Drum Kit
Preajustes de efectos	Comando de menú de página de los modos Programa, Combinación, Secuenciador, y Muestreo P8 & P9: Write FX Preset
Canciones	Comando de menú de página Sequencer P0, 1, 2, 3: Rename Song
Regiones	P4: Track Edit- Edit Region
Pistas	Sequencer P4: Track Name
Patrones	Sequencer P5: Pattern Name
Multimuestras del modo Muestreo	Comando de menú de página Sampling P0...4: Rename MS
Muestras del modo Muestreo	Comando de menú de página Sampling P0...4: Rename Sample
Categorías y subcategorías	Global P3: Fichas Program, Combination, y KARMA Category
Archivos	Disk Save: Comando de menú de página Save All...Save Audio CD Track List, Disk Utility: Rename
Directorios	Comandos de menú de página Disk Utility: Create Directory y Rename
Volúmenes de disco	Comando de menú de página Disk Utility: Format

Protección de memoria

La protección de memoria le permite impedir que ciertos tipos de datos se sobrescriban accidentalmente. Hay casillas de verificación individuales para habilitar la protección de memoria para las diferentes partes del sistema, como se describe a continuación.

Para programas, combinaciones, canciones, Set Lists, conjuntos de batería, secuencias de ondas, y GEs de KARMA, protección de memoria impide:

- Utilizar el comando Write para almacenar ediciones
- Cargar el tipo de datos desde el disco
- Recibir volcados de tipo de datos a través de MIDI SysEx

Cuando esté habilitada para canciones, la protección de memoria también impedirá la grabación en el modo Secuenciador.

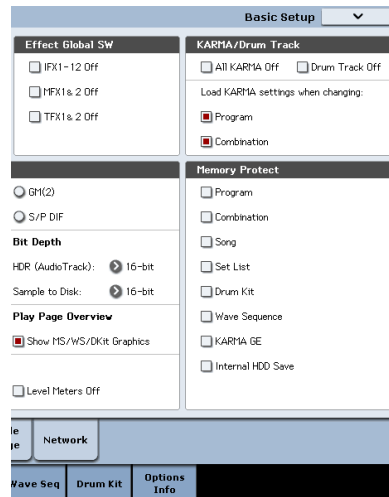
Cuando esté habilitada para almacenamiento en HDD interno (Internal HDD Save), la protección de memoria impedirá el almacenamiento de datos en el disco interno.

Antes de guardar ediciones, cargar datos, etc., utilice el procedimiento siguiente para desactivar la protección de memoria.

1. Pulse el botón **GLOBAL** para entrar en el modo **Global**.

2. Vaya a la página **Global P0: Basic Setup**— **Basic**, y seleccione la página **Basic**.

Pulse la ficha **Basic** en parte inferior, y después la ficha **Basic** sobre ella.

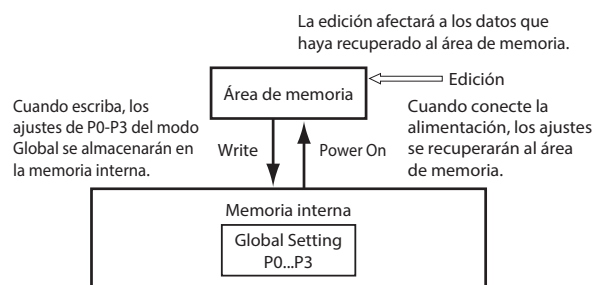


3. Pulse la casilla de verificación “Memory Protect” para cada tipo de datos que desee escribir o almacenar, de forma que la casilla quede sin marcar.

Escritura de ajustes globales

Cualquier edición en las páginas Global P0-P3 será temporal hasta que utilice el comando Write para almacenarlo en la memoria interna. Si no utiliza el comando Write, sus cambios desaparecerán cuando desconecte la alimentación.

(Tenga en cuenta que las secuencias de ondas y los conjuntos de batería se almacenan por separado de los otros parámetros globales.)

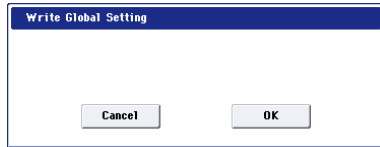


Hay dos formas de escribir ajustes globales.

Utilización del comando de menú de página Write

1. Para escribir ajustes globales (los diversos ajustes en Global P0-P3), pulse el comando de menú de página Write Global Setting en Global P0-P3.

Aparecerá el cuadro de diálogo Write Global Setting.



Nota: El mismo cuadro de diálogo también aparecerá si, en cada una de las páginas anteriores, mantiene pulsado el botón ENTER y pulsa la tecla 0. (Consulte “Accesos directos” en la página 7.)

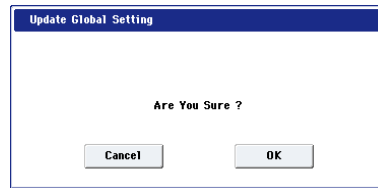
2. Para ejecutar la operación de escritura, pulse el botón OK. Para cancelar, pulse el botón Cancel.

Cuando pulse el botón OK, la pantalla le preguntará “Are You Sure?”. Pulse una vez más el botón OK para escribir los datos.

Utilización del botón (SEQUENCER) REC/WRITE para escribir

1. En las páginas Global P0–P3, pulse el botón SEQUENCER REC/WRITE.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



2. Para ejecutar la operación de escritura, pulse el botón OK. Para cancelar, pulse el botón Cancel.

 No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber escrito los datos globales. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que incluye almacenar una copia de seguridad de los datos en el disco interno.

Almacenamiento en discos, CDs, y soportes USB

Algunos tipos de datos deberán almacenarse en disco

Todo lo que haya creado o editado en el KRONOS, sonidos, canciones, muestras, etc., podrá almacenarse en disco, y realizarse una copia de seguridad en un soporte externo.

Como se ha descrito en “Escritura en la memoria interna” en la página 196, algunos tipos de datos se pueden escribir en la memoria interna, sin necesidad de utilizar los comandos Save del modo Disco.

Otros tipos de datos deberán almacenarse en disco antes de desconectar la alimentación, o se perderán los cambios. Esto incluye datos de canciones y región del modo Secuenciador, así como multimuestras y muestras del modo Muestreo. Para conservar estos datos, deberá escribirlos en el disco interno o en un dispositivo de almacenamiento USB externo (discos duros, memorias flash, CD-R/RW, etc.). Cuando haya conseguido los ajustes deseados, es una buena idea almacenarlos, a fin de poder recargarlos siempre que lo desee.

 No desconecte la alimentación durante al menos 10 segundos después de haber almacenado datos. Esto da tiempo al sistema para completar el proceso, que puede continuar en un segundo plano, incluso después de que la operación de disco parezca haberse completado.

Tipos de soportes que pueden utilizarse

SSD interno

El disco interno es una unidad de estado sólido de 30 GB, que proporciona una operación rápida y silenciosa, y resistencia a los golpes.

Soportes de almacenamiento en USB (discos duros, memoria flash media, etc.)

El KRONOS admite dispositivos de almacenamiento USB de formato MS-DOS FAT16 y FAT32, incluyendo discos duros, discos extraíbles, y memoria flash.

Capacidad reconocida:

FAT32: hasta 2 terabytes = 2.000 Gigabytes (GB)

FAT16: hasta 4 GB

Unidades de CD-R/RW y DVD USB

El KRONOS tres tipos de formatos CD-R/RW: UDF, CD-DA (CDs de audio) e ISO9660 (nivel 3).

Para el almacenamiento y carga en y desde unidades CD-R/RW se utiliza el formato UDF, que permite tratar los CDs como si fuesen unidades de disco duro.

Puede cargar datos de discos ISO9660 (nivel 3), pero el KRONOS no escribe directamente en formato ISO9660. Sin embargo, puede convertir un CD-R/RW formateado en UDF en formato ISO9660, para facilitar la carga en otros sistemas.

También puede cargar datos de DVD-ROMs formateados en UDF.

Por último, puede muestrear audio de discos CD-DA (CD de audio), y también puede grabar su propia música en CDs de audio. Para más información, consulte “Muestreo desde un CD de audio” en la página 158, y “Creación de CDs de audio” en la página 211.

Discos floppy USB

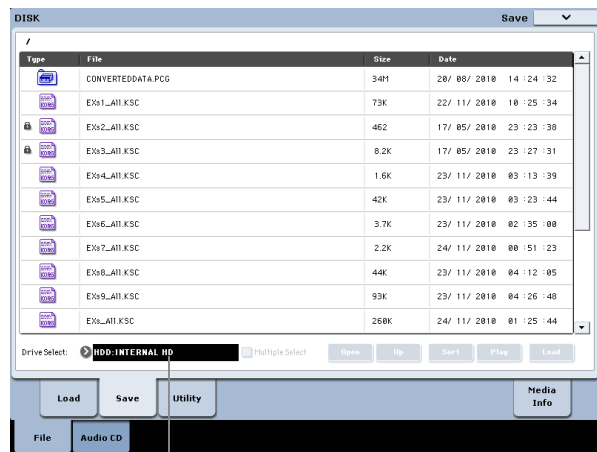
Puede utilizar discos floppy 2HD y 2DD de formato MS-DOS de 3,5 pulgadas. La capacidad de los discos floppy formateados será de 1,44 MB (18 sectores/pista) para 2HD, y 720 KB (9 sectores/pista) para 2DD.

Configuración de soportes

Antes de almacenar o cargar datos, asegúrese de seleccionar el disco o soporte de almacenamiento USB deseado.

Configuración para almacenamiento de datos en el disco interno

1. Pulse el botón **DISK** para entrar en el modo Disco.
2. Utilice **Drive Select** para seleccionar **HDD: INTERNAL HD**.



Drive Select

Configuración para utilizar un dispositivo USB

1. Utilice un cable USB para conectar el conector USB 2.0 del KRONOS al conector USB de su dispositivo USB (disco duro, disco extraíble, CD-R/RW).

Nota: Los conectores USB 2.0 del KRONOS admiten la conexión en caliente; puede conectar o desconectar el cable USB mientras la alimentación esté conectada. Sin embargo, para hacerlo, el dispositivo USB debe admitir también la conexión en caliente.

2. Conecte la alimentación.
3. Si está utilizando un disco duro USB, disco extraíble, o unidad CD-R/RW, conecte la alimentación del dispositivo USB y utilice un cable USB para conectarlo al conector USB 2.0 del KRONOS.

Nota: El paso anterior se supone que su dispositivo USB admite la conexión en caliente. Si está utilizando un dispositivo que no admite conexión en caliente, conéctelo con la alimentación desconectada. Después de conectarlo, conecte la alimentación.

- Mientras el KRONOS esté accediendo al dispositivo USB, no conecte otro dispositivo USB ni desconecte el dispositivo conectado. Si lo hiciese podría dañar sus datos.

4. Pulse el botón **DISK** para entrar en modo Disco.
5. Espere algunos segundos para permitir que los dispositivos USB sean reconocidos.
6. Utilice **Drive Select** para seleccionar el dispositivo deseado.

Su va a utilizar un disco extraíble, inserte el soporte. Después de intercambiar el soporte en su dispositivo USB, pulse la pantalla LCD para hacer que el KRONOS detecte el soporte. Cuando se haya detectado el soporte, la pantalla LCD mostrará información sobre el mismo.

7. Si el soporte necesita formatearse, ejecute la operación de formateo.

El soporte que necesite formateo se indicará como **Unformatted** en **Drive Select**. Para más información, consulte “Formateo de soportes” en la página 203.

Almacenamiento del contenido de la memoria en disco

Puede almacenar individualmente varios tipos de datos como se indica en “Almacenamiento en disco, CDs, y soportes USB” en la página 195. Sin embargo, también puede almacenar todo el contenido más importante de la memoria a la vez, incluyendo:

- Set Lists, programas, combinaciones, conjuntos de batería, secuencias de ondas, patrones de pistas de batería de usuario, y ajustes globales
- Canciones y audio grabado
- Multimuestras y muestras del modo Muestreo
- Enlaces a EXs cargados y datos de bancos de muestras de usuario

- Si almacena estos datos en soportes de baja capacidad, es posible que necesite más de un disco.

Para guardar todos los datos indicados arriba a la vez:

1. Prepare el soporte en el que desee almacenar los datos. (Consulte “Configuración de soportes” en la página 201.)
2. Pulse el botón **DISK** del panel frontal para entrar en el modo Disco.
3. Seleccione la página **Disk-Save**. Pulse la ficha **File**, y después la ficha **Save**.
4. Pulse **Drive Select** para seleccionar la unidad de destino de almacenamiento.
5. Si el soporte contiene directorios, seleccione el directorio en el que desee almacenar los datos.

Pulse el botón **Open** para moverse a un nivel inferior, o el botón **Up** para moverse a un nivel superior.

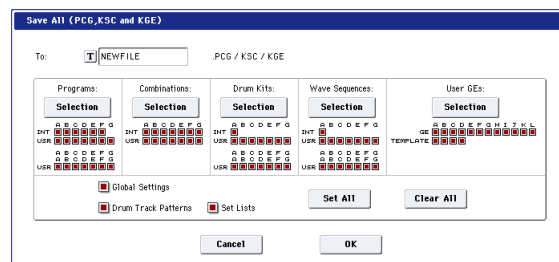
Nota: Si va a almacenar datos en un soporte de alta capacidad, le recomendamos que cree directorios para organizar el soporte en secciones.

Si desea crear un nuevo directorio, vaya al nivel en el que desee crear el directorio, y utilice el comando de menú de página **Create Directory**.

6. Seleccione el comando **Save All** de la página de menú.

Save All almacenará los sonidos, canciones, datos de muestras, y GEs de KARMA al mismo tiempo.

Aparecerá un cuadro de diálogo. El contenido, ajustes, y operaciones para el cuadro de diálogo dependerán del tipo de datos que vaya a almacenar.

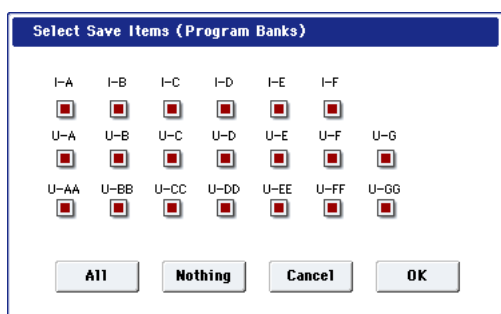


7. Pulse el botón de edición de texto e introduzca un nombre para los archivos. (Consulte “Edición de nombres e introducción de texto” en la página 198.)

Todos los archivos creados mediante **Save All** compartirán este nombre, pero con diferentes extensiones de archivo. Si se carga uno de estos archivos más tarde, se le dará la opción de cargar automáticamente también todos los otros archivos relacionados, un ahorro de tiempo útil.

8. Por ahora, deje todas las casillas marcadas en los diálogos de los botones Selection.

Hay casillas de verificación individuales para cada banco de programas y combis, y para varios otros tipos de datos. Dejar todas estas casillas marcadas asegura que va a almacenar todo lo que necesita.



9. Pulse el botón OK para ejecutar la operación de almacenamiento.

Se almacenarán todos los datos, creando un puñado de archivos diferentes. Para los detalles, consulte “Tipos de archivos incluidos en Save All” abajo.

Cuando finalice el almacenamiento, y el sistema volverá a la página Save, y la pantalla mostrará el (los) archivo(s) resultante(s). El tiempo requerido dependerá de la cantidad de datos se almacenen.

Si un archivo con el mismo nombre ya existe en el soporte, se le preguntará si desea sobrescribirlo. Si desea sobrescribirlo, pulse botón OK. Si desea almacenar sin sobrescribir, pulse el botón Cancel, vuelva a realizar la operación desde el paso 6, y cambiar el nombre de los datos en el paso 7 antes de almacenarlos.

División de archivos

Si los datos no caben en el volumen seleccionado, Aparecerá el cuadro de diálogo “No space available on medium”. Puede pulsar el botón OK para dividir el archivo y almacenarlo en múltiples volúmenes de soportes (como múltiples memorias USB). Si no desea dividir el archivo, pulse el botón Cancel, y almacene el archivo en un soporte de mayor capacidad.

Tipos de archivos incluidos en Save All

Los diversos tipos de datos se almacenan como los archivos siguientes .

Archivo .PCG: Contiene todos los programas, combinaciones, conjuntos de batería, secuencias de ondas, y ajustes globales de la memoria interna.

Archivo .SNG: Contiene todas las canciones del modo Secuenciador.

Nota: Si las pistas de audio contienen datos grabados, los datos de región también se almacenarán en este momento. Los archivos WAVE se almacenan en un directorio denominado después de .SNG más “_A” al final, en el mismo directorio que el propio archivo .SNG.

Archivos .KSC: Contiene la lista de todas las multimuestras y muestras del modo Muestreo, junto con todos los EXs y multimuestras y muestras de batería de bancos de muestras de usuario cargados.

Directory: Un directorio que contiene multimuestras (archivos .KMP) y muestras (archivos .KSF) de usuario que están enumeradas en el archivo .KSC.

Dependencias de datos

Cuando utilice **Save All**, “Save PCG & SNG”, y **Save PCG** para almacenar combinaciones, también deberá recordar almacenar al mismo tiempo los programas utilizados por cada timbre (o conjuntos de batería y secuencias de ondas utilizados por los programas).

Del mismo modo, cuando almacene programas, deberá recordar también almacenar los conjuntos de batería y secuencias de ondas utilizados por los programas.

Nota: Si sus programas o conjuntos de batería utilizan multimuestras y muestras creadas en el KRONOS, le recomendamos que utilice **Save All** para almacenar los datos.

Cuando utilice **Save PCG** o **Save Sampling Data** para almacenar individualmente un programa o conjunto de batería, o una multimuestra o muestra que haya creado, le recomendamos que los almacene bajo el mismo nombre de archivo en el mismo directorio. Cuando utilice “PCG Load” para cargar un archivo .PCG, también se cargará el archivo .KSC de idéntico nombre para que se carguen automáticamente las multimuestras/muestras correctas correspondientes.

Almacenamiento de solamente un único banco de sonidos

También puede optar por almacenar solamente un único banco de sonidos, o solamente unos pocos bancos, sin almacenar ningún otro dato. Para hacerlo:

1. Vaya a la página Save, y seleccione el disco y el directorio en el que desee almacenar los sonidos.

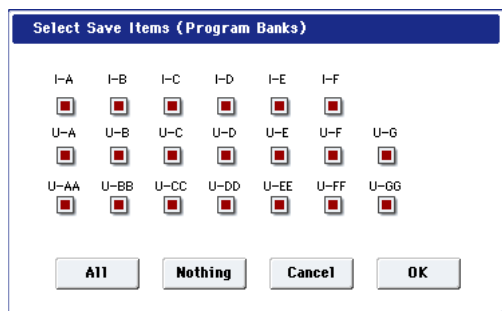
Para los detalles, consulte los pasos 1 a 5 de “Almacenamiento del contenido de la memoria en disco” en la página 201.

2. Seleccione el comando Save .PCG de la página de menú.

Aparecerá el diálogo Save PCG Data.

3. Pulse cada botón Selection, y en el cuadro de diálogo que aparece, seleccione solamente los bancos que desee almacenar.

¡Recuerde que debe almacenar los datos dependientes! Por ejemplo, si los programas utilizan secuencias de ondas, necesitará almacenar también las secuencias de ondas. Consulte “Dependencias de datos” arriba.



4. Desmarque las casillas de verificación de Global Setting y Set Lists.

Si va a almacenar solamente uno o dos bancos de sonidos, no necesitará almacenar esto.

5. Si los sonidos se basan en patrones de pistas de batería de usuario, deje Drum Track Pattern marcado.

6. Pulse el botón de edición de texto e introduzca un nombre para el archivo. (Consulte “Edición de nombres e introducción de texto” en la página 198.)

7. Pulse OK para almacenar los sonidos.

Utilización del KRONOS como archivador de datos

El KRONOS puede recibir datos exclusivos del sistema MIDI enviados por un dispositivo externo, y almacenar estos datos en un soporte. (Esto a veces se denomina funcionalidad de “archivador de datos”).

Formateo de soportes

Los soportes recién adquiridos o los soportes que se hayan utilizado en otro dispositivo es posible que no puedan utilizarse “como están”. En este caso, es posible que tenga que formatear los soportes antes de poder utilizarlos con el KRONOS.

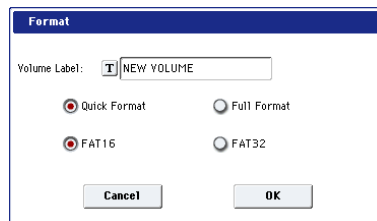
- El KRONOS se entrega con el disco interno ya formateado.
- Cuando cree CDs de audio, no necesitará formatear el disco CD-R/RW.

⚠ Al formatear, se borrarán todos los datos almacenados en tal soporte. Si había utilizado un ordenador, etc., para configurar una unidad a fin de poder utilizarse como múltiples unidades (particiones), estos datos también se borrarán. Asegúrese de comprobar antes de formatear.

⚠ Después de formatear, no será posible pulsar el botón COMPARE para volver al estado anterior.

1. Asegúrese de que esté insertado el soporte que desee formatear.
(Consulte “Configuración de soportes” en la página 201.)
2. Pulse el botón DISK para entrar en el modo Disco.
3. Seleccione la página Disk–Utility. Pulse la ficha File, y después la ficha Utility.
4. Pulse Drive Select, y elija la unidad que desee formatear.

5. Pulse el botón de menú de la página para acceder al menú de la página, y pulse “Format” para abrir el cuadro de diálogo.



6. En “Volume Label”, utilice el botón de edición de texto para acceder al cuadro de diálogo de edición de texto, y especifique la etiqueta del volumen.

Se mostrará la etiqueta de volumen anteriormente especificada. Si se había especificado ninguna etiqueta de volumen para el soporte, o si se inserta un soporte que no sea DOS, se indicará “NEW VOLUME”.

7. Especifique el formato de inicialización.

Quick Format: Normalmente deberá utilizar Quick Format para inicializar el soporte.

Seleccione esto si el soporte ya había sido formateado físicamente, o si desea formatear un soporte que había sido formateado en UDF por el KRONOS. Como solamente es necesario formatear el área del sistema del soporte, esto requerirá menos tiempo.

Nota: Para el disco interno solamente podrá seleccionar “Quick Format”.

Full Format: Seleccione esto para formatear un soporte que no haya sido formateado físicamente, o un soporte (CD-RW) que no haya sido formateado en UDF.

Nota: Normalmente, no será necesario ejecutar Full Format en soportes que haya sido formateados físicamente con 512 bytes/bloque. Para tales soportes, ejecute Quick Format.

Nota: Normalmente seleccionará Full Format para soportes CD-RW, etc., que no hayan sido formateados en UDF. Si aparece el mensaje de error “Media not formatted”, ejecute Full Format.

Dependiendo de la capacidad del soporte, la ejecución de Full Format puede requerir un tiempo sustancial.

8. Especifique el sistema de archivos.

Utilice FAT16 para formatear soportes de 4 GB o menos (como una memoria flash), y utilice FAT32 para formatear soportes de mayor capacidad (teóricamente, hasta 2 Terabytes).

9. Pulse el botón OK para formatear, o pulse el botón Cancel si decide cancelar.

Al pulsar el botón OK, un mensaje le pedirá confirmación. Pulse una vez más el botón OK para ejecutar la operación de formateo.

⚠ Tendrá que formatear un disco CD-R/RW si desea utilizarlo para escritura en paquetes, o si ha sido previamente utilizado por otro dispositivo.

No necesitará formatear un disco CD-R/RW que haya utilizado para crear un CD de audio.

⚠ Para formatear el soporte deberá utilizar el KRONOS. El KRONOS no reconocerá correctamente soportes formateados con otro dispositivo.

Carga de datos desde el disco

Los tipos de datos que pueden cargarse desde los soportes se muestran en el diagrama “Tipos de archivos admitidos” en la página 206.

La página Load del modo Disco le permite cargar datos desde el disco interno o cualquier dispositivo de almacenamiento masivo USB 2.0, como discos duros, memoria flash, unidades CD-R/RW, etc.

Carga de canciones, sonidos, muestras, y GEs de KARMA juntos

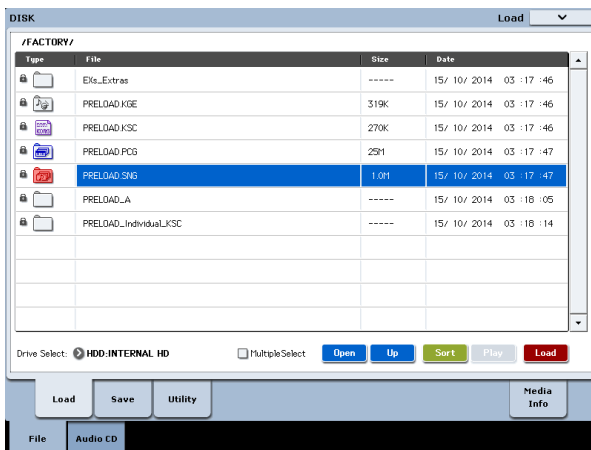
Como ejemplo, vamos a explicar aquí cómo cargar una canción que utiliza programas que ha editado, multimuestras que ha creado, GEs de KARMA personalizadas. En estos casos, lo mejor es cargar “todos los datos”.

 Cuando cargue datos, asegúrese de que la protección de memoria de modo Global esté sin marcar. Para más información, consulte “Protección de memoria” en la página 199.

1. Asegúrese de que el disco o soporte de almacenamiento USB esté listo para cargar datos. (Consulte “Configuración de soportes” en la página 201.)
2. Pulse el botón **DISK** para entrar en el modo Disco.
3. Seleccione la página **Disk-Load**. Pulse la ficha **File**, y después la ficha **Load**.
4. Navegue hasta el directorio que contenga el archivo que desee cargar, y seleccione el archivo **.SNG**.

Pulse el botón **Open** para moverse a un nivel inferior, o el botón **Up** para moverse a un nivel superior.

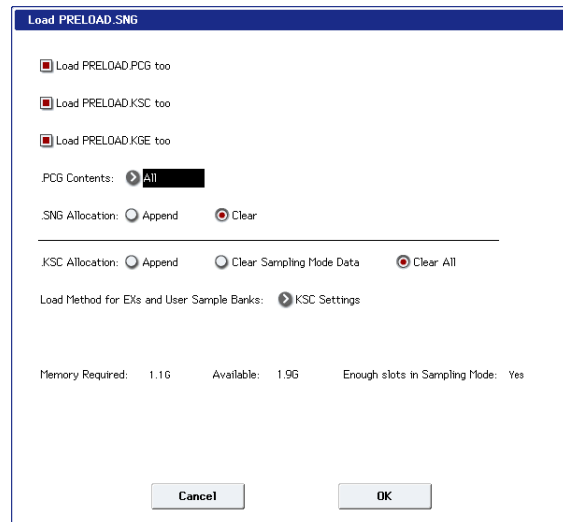
El archivo **.SNG** seleccionado se resaltará.



5. Pulse el botón **Load**.

Como alternativa, puede utilizar el comando **Load Selected** en el menú de página.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



Nota: El contenido y ajustes del cuadro de diálogo diferirán dependiendo del tipo de archivo que vaya a cargar.

Como se ha descrito en “Almacenamiento del contenido de la memoria en disco” en la página 201, el KRONOS asume que si los archivos **.SNG**, **.PCG**, **.KSC**, y **.KGE** comparten el mismo nombre, están asociados entre sí. Las pocas opciones siguientes le permiten cargar estos archivos con nombres similares, si es que existen.

6. Marque la casilla de verificación “**Load *****.PCG too**”.

Esto carga los programas, secuencias de ondas, conjuntos de batería, etc., junto con el archivo **.SNG**.

7. Utilice “**.PCG Contents**” para especificar los datos que desee cargar desde el archivo **.PCG**.

Puede cargar un solo banco, si lo desea. Para este ejemplo, queremos todos los datos del archivo **.PCG**, así que vamos a seleccionar **All**.

8. Marque la casilla de verificación “**Load *****.KGE too**”.

Esto carga las GEs de usuario de KARMA junto con el archivo **.SNG**.

9. Marque la casilla de verificación “**Load *****.KSC too**”.

Esto carga las multimuestras, muestras, etc., junto con el archivo **.SNG**.

10. Utilice “**.SNG Allocation**” para especificar si desea o no borrar las canciones actualmente en la memoria.

Append cargará la canción en el número de canción que siga a la(s) canción (canciones) actualmente existente(s) en la memoria interna, sin dejar un números vacantes.

Clear borrará todas las canciones de la memoria interna, y cargará las canciones en los números de los que fueron almacenadas.

11. Utilice “.KSC Allocation” para especificar si desea o no borrar las muestras actualmente en la memoria.

Append dejará intactos los datos de EXs y bancos de muestras de usuario actualmente cargados del modo Muestreo. Las multimuestras y muestras del modo Muestreo se cargarán en los números de vacantes siguientes disponibles siguiendo a los datos existentes.

Clear Sampling Mode Data borrará todas las multimuestras y muestras del Modo Muestreo, y cargará los datos en la misma configuración con la que se almacenaron. Los datos de EXs y bancos de muestras de usuario existentes permanecerán intactos.

Clear All es similar a **Clear Sampling Mode Data**, de arriba, pero también descargará los datos de EXs y bancos de muestras de usuario existentes antes de cargar el nuevo archivo .KSC. Esto libera la mayor cantidad de memoria para el nuevo .KSC.

Puede utilizar la información de la parte inferior del cuadro de diálogo, incluyendo **Memory Required**, (Memory) **Available**, y **Enough slots in Samples & MS**, para determinar si necesita o no para hacer espacio para el nuevo .KSC.

12. Establezca Load Method for EXs and User Sample Banks como desee.

Esto establece la manera preferida para cargar datos de EXs y bancos de muestras de usuario en el KSC: cargar en la RAM, o utilizar memoria virtual. Tenga en cuenta que si los datos son extremadamente grandes, y no caben en la RAM independientemente de qué otras muestras se cargaron, los datos utilizarán memoria virtual independientemente de este ajuste.

Estos ajustes solamente se aplican a EXs y bancos de muestras de usuario; los datos del modo Muestreo se cargan siempre en la RAM.

RAM: Las muestras se cargarán en la RAM. Esto tiene la ventaja de permitir la reproducción marcha atrás.

Virtual Memory: Las muestras utilizarán memoria virtual. En general, esto le permite cargar muestras más grandes a la vez. Tenga en cuenta que las muestras pueden requerir todavía una cantidad significativa de RAM.

KSC Settings: Los KSCs pueden almacenar ajustes de métodos de carga separados para cada multimuestra o muestra de batería, basados en los ajustes realizados cuando se almacenaron los KSCs. Al establecer **Load Method for EXs and User Sample Banks** a **KSC Settings** se utilizan estos ajustes individuales.

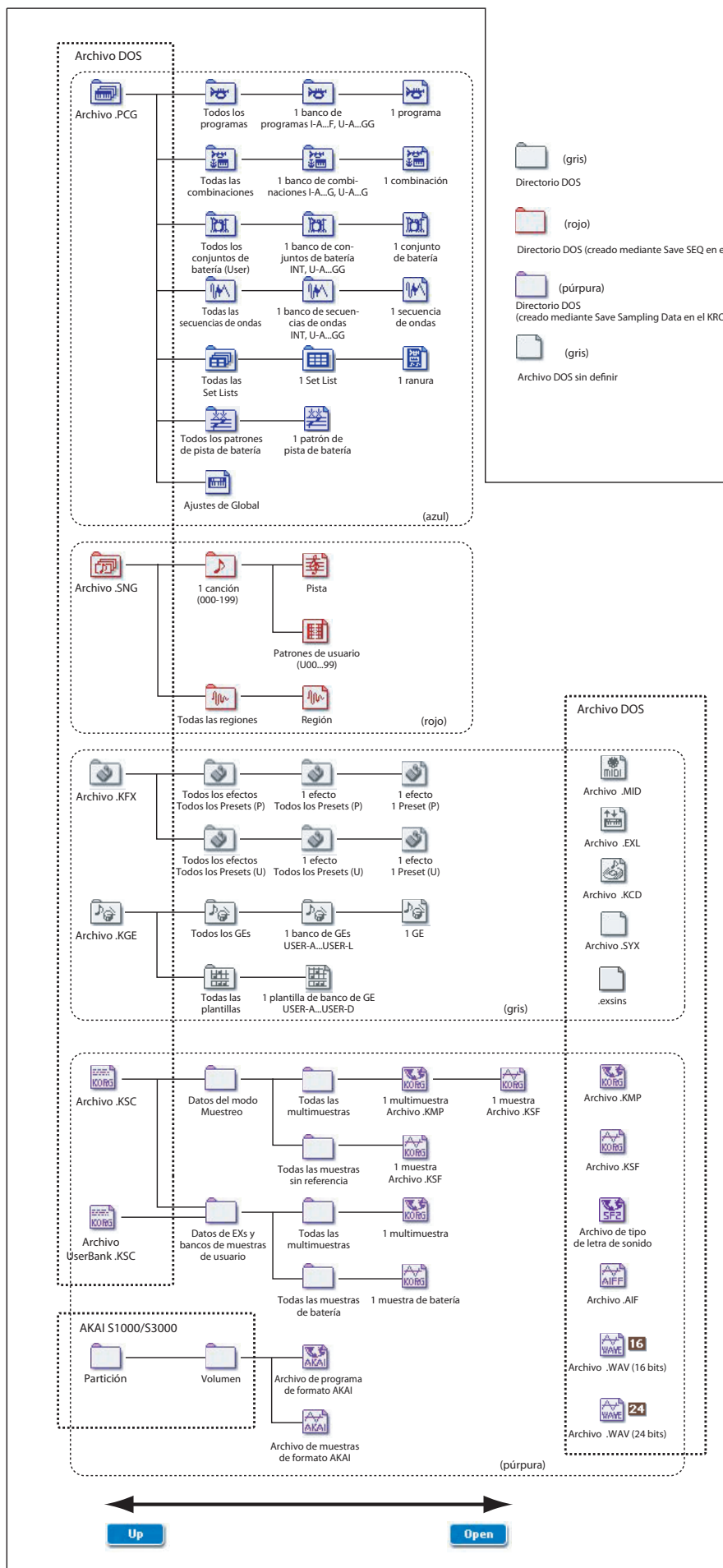
13. Pulse el botón OK para cargar los datos.

 No retire ni desconecte nunca los dispositivos de almacenamiento USB mientras estén cargándose datos.

Carga de múltiples archivos a la vez

Puede utilizar “comodines” para especificar múltiples archivos .KMP, .KSF, .AIF, WAV, SoundFont 2, programa Akai, y muestras Akai, y cargarlos de forma simultánea.

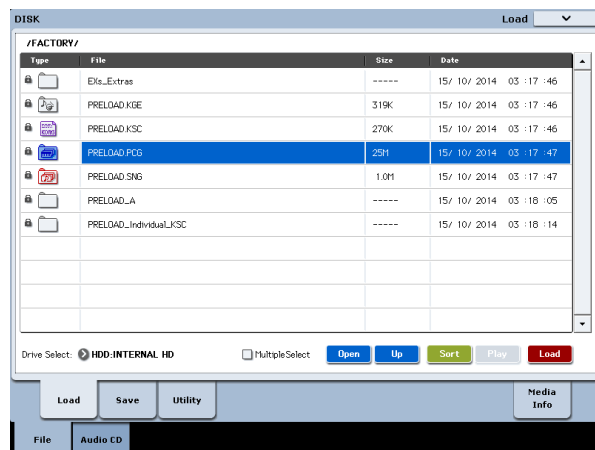
Tipos de archivos admitidos



Carga de bancos individuales desde un archivo .PCG

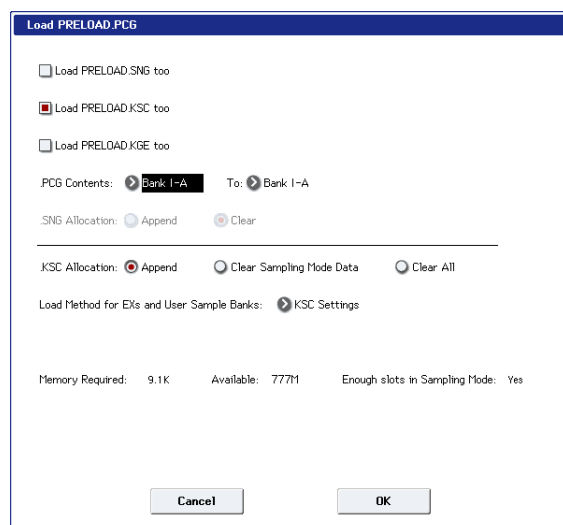
1. Seleccione el archivo .PCG que contenga los datos que desee cargar.

Consulte los pasos 1–4 de “Carga de canciones, sonidos, muestras, y GEs de KARMA juntos” en la página 204. Seleccione el archivo .PCG en el paso 4.



2. Pulse el botón Load.

Puede cargar bancos individuales utilizando “.PCG Contents” en el cuadro de diálogo para seleccionar el banco fuente de carga, y “To” para seleccionar el banco de destino de carga.



Al pulsar OK, los programas, combinaciones, conjuntos de batería, secuencias de ondas del banco fuente se cargarán en el banco de destino. Los datos de ajustes globales no se cargarán.

Si establece “.PCG Contents” a Bank INT–A, y “To” a Bank INT–A, los datos se cargarán de la forma siguiente.

Programas

- Bank INT–A: cargado en Bank INT–A

Combinaciones

- Bank INT–A: cargado en Bank INT–A

Conjuntos de batería

- INT: cargado en Bank INT

Secuencias de ondas

- INT: cargado en Bank INT

Cuando los datos se carguen en un banco que sea diferente de su banco original, los datos (números de banco, programa, patrón, y conjunto, etc.) se reconfigurarán automáticamente para que después de la carga, los distintos tipos de datos correspondan correctamente en cada de modo.

Si ha marcado “Load .SNG too” (para que los datos de canción se carguen al mismo tiempo), los datos siguientes también se reconfigurarán automáticamente con el fin de garantizar que los datos de canción se reproduzcan correctamente .

- El banco de cada programa utilizado por combinaciones
- El banco de cada conjunto de batería y secuencia de ondas utilizados por cada programa
- El banco del programa utilizado por cada pista de la canción
- Si la canción contiene eventos de pista/patrón, los bancos de programas dentro de estos eventos

Carga de datos por elemento o banco individual

El KRONOS le permite cargar programas, combinaciones, conjuntos de batería, y secuencias de ondas de forma individual o por bancos individuales.

Esta es una forma conveniente para reordenar combinaciones en el orden en el que vaya a utilizarlas durante una interpretación en directo.

 Tenga en cuenta que si cambia el orden de los programas, los sonidos reproducidos por combinaciones también pueden verse afectados.

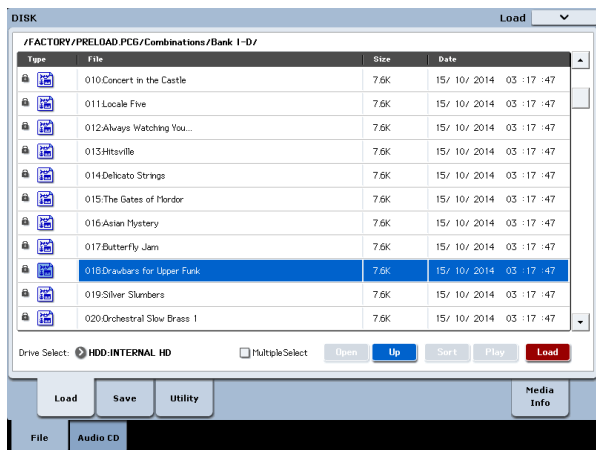
Como ejemplo, vamos a explicar aquí cómo puede cargarse en INT-E000 una combinación almacenada en el banco INT-F.

1. Vaya al directorio “Bank INT-F”, y seleccione la combinación que desee cargar. (Archivo .PCG/Combinations/Bank INT-F/)

El procedimiento es el siguiente.

- 1) Realice los pasos 1–5 de “Carga de canciones, sonidos, muestras, y GE de KARMA juntos” en la página 204. Seleccione el archivo .PCG que contenga los datos que desee cargar (se resaltará), y pulse el botón Open.
- 2) Pulse “Combinations” para hacer que se resalte, y pulse el botón Open.
- 3) Pulse “Bank F” para hacer que se resalte, y pulse el botón Open.
- 4) Pulse la barra de desplazamiento hasta encontrar la combinación que desee cargar, y haga que se resalte en la pantalla.

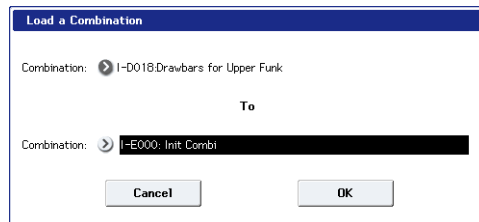
Como alternativa, puede seleccionar cualquier archivo, ya que el archivo deseado puede seleccionarse después en el cuadro de diálogo.



Nota: Cuando pulse el teclado del KRONOS, la combinación seleccionada sonará. Sin embargo, los programas internos se utilizarán como el programa de cada timbre.

2. Pulse el botón de menú de página y seleccione el comando de menú de página “Load Selected”.

Aparecerá el cuadro de diálogo.



3. Utilice “Combination” (línea superior) para seleccionar la combinación fuente de carga, y utilice “(To) Combination” (línea inferior) para especificar la combinación de destino. Para este ejemplo, seleccione INT-E000.

Al salir de la fábrica, esta ubicación de combi está vacía; no tiene nombre, y no produce sonido.

4. Pulse el botón OK para ejecutar la carga; la combinación cargada se asignará a INT-E000.

Carga de las muestras requeridas por programas o combinaciones

Carga de las muestras requeridas por un solo programa o combinación

Los programas y combinaciones veces pueden requerir datos de muestras que no están actualmente cargados. Si esto ocurre, en la parte superior de la pantalla aparecerá el mensaje **Samples Not Loaded**. Puede cargar fácilmente los datos de muestras requeridos, y almacenar los resultados de forma que puedan cargarse automáticamente en el futuro. Para hacerlo:

1. Vaya a la página P0: Play para el programa o combinación.
2. Seleccione el comando de menú **Load required samples**.

Este comando solamente estará disponible cuando en la parte superior de la pantalla aparezca el mensaje **Samples Not Loaded**.

Aparecerá un cuadro de diálogo, con una lista de todas las multimuestras, muestras, y/o muestras de batería faltantes requeridas por el programa o combinación, incluyendo el (los) banco(s) que contengan los datos.

3. Seleccione el botón de radio **“Load only required samples”** para cargar los datos enumerados.

La parte inferior del cuadro de diálogo muestra **Memory Required** y **(Memory) Available**. Si no hay espacio suficiente para cargar las muestras, necesitará descargar otras muestras antes de continuar.

4. Pulse **Load** para cargar los datos, o **Cancel** para salir sin cargar.
5. Repita tantas veces como desee para otros programas o combinaciones.

Si desea cargar automáticamente los datos de muestras en el futuro:

6. Almacene el resultado como nuevo archivo KSC.

Para hacerlo, siga las instrucciones de “Almacenamiento de un archivo KSC” en la página 180.

7. Configure el nuevo archivo KSC para cargar automáticamente al inicio.

Siga las instrucciones de “Adición de un KSC a la lista” en la página 178.

Creación de un juego de muestras personalizado

Load required samples también le permite crear juegos de muestras personalizados basados en sus programas favoritos, incluso aunque utilicen EXs o bancos de muestras de usuario diferentes. Para hacerlo:

1. Almacene todos los datos que haya creado en el modo **Muestreo**. (Los pasos siguientes borrarán todos los datos del modo **Muestreo**.)
2. Vaya a la página KSC Auto-Load en el modo **Global**.
3. Desmarque todos los KSCs.

4. Pulse el botón **Do Auto-Load Now**.

Esto borra todos los otros datos de muestras, para que el KSC que finalmente almacene incluya únicamente los datos cargados en el paso 5 siguiente.

5. Seleccione, uno tras otro, los programas deseados. Para cada uno, utilice el comando **Load required samples** para cargar sus datos de muestras.
6. Almacene un nuevo KSC con un nombre diferente (como **Custom.KSC**), con **Include** establecido a **“Links to EXs and User Sample Banks”**.

Este nuevo KSC vincula ahora a todos los datos de la muestras requeridos por los programas.

7. Vaya a la página KSC Auto-Load en el modo **Global**, y rehabilite KSCs según se requiera. ¡No olvide incluir su KSC recién creado!

Carga de las muestras requeridas por un banco de programas o combinaciones

Si un banco de programas o combinaciones requiere un EXs o banco de muestras de usuario específico, puede cargar fácilmente todo el banco de muestras a la vez. Para hacerlo:

1. Vaya a la página P0: Play para el programa o combinación.
2. Seleccione el comando de menú **Load required samples**.
3. Seleccione el botón de radio **Load complete banks** para cargar el (los) banco(s) completo(s) que contenga(n) los datos.

Compruebe **Memory Required** y **(Memory) Available** para ver si hay espacio suficiente para cargar los datos.

4. Pulse **Load** para cargar los datos, o **Cancel** para salir sin cargar.

Si desea cargar automáticamente los datos de muestras en el futuro:

5. Almacene el resultado como nuevo archivo KSC.

Para hacerlo, siga las instrucciones de “Almacenamiento de un archivo KSC” en la página 180.

6. Configure el nuevo archivo KSC para cargar automáticamente al inicio.

Siga las instrucciones de “Adición de un KSC a la lista” en la página 178.

Reasignación automática de referencias a programas de fábrica para antiguos archivos de sonido

Las combinaciones, canciones, y pistas de batería utilizan programas haciendo referencia a banco y número de programa. Los programas de fábrica del nuevo KRONOS están dispuestos de forma diferente a la del KRONOS original, y KRONOS X. Para que las combinaciones, canciones y pistas de batería diseñados para los instrumentos más antiguos suenen igual en el nuevo KRONOS, las referencias de programa tienen que corregirse para utilizar las nuevas ubicaciones. La versión 3.0.3 del software ahora puede hacer esto automáticamente.

El sistema reconoce ahora cuando se están cargando archivos .PCG guardados con la versión de software 2.1 o anterior (que, por definición, vendrán ya sea del KRONOS original o KRONOS X), y ofrece la opción de reasignar referencias a programas de fábrica en consecuencia.

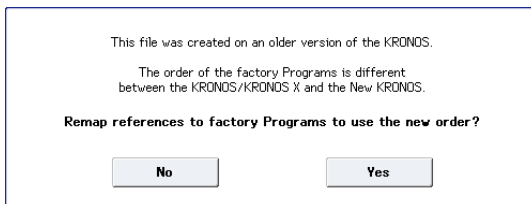
Esto puede incluir sus propios sonidos personalizados, o bibliotecas comerciales de Korg y desarrolladores de terceras partes diseñadas para versiones anteriores del KRONOS.

Tenga en cuenta que esta reasignación solo ocurre durante la carga y, por lo tanto, únicamente afecta a los datos cargados en la memoria. No cambia el archivo original. Si desea conservar sus cambios, tendrá que guardarlos en el disco.

 Esta función no está disponible para archivos .PCG almacenados con la versión 3.0 o superior del software, incluso aunque se hayan creado en el KRONOS original o el KRONOS X.

Utilización de la reasignación automática

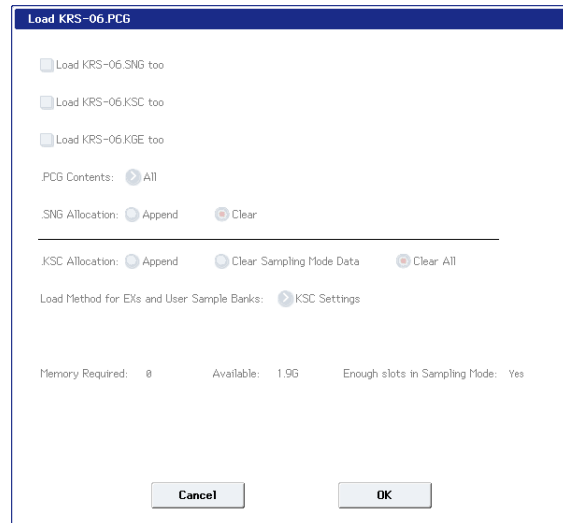
Cuando cargue un archivo .PCG guardado con la versión de software 2.1 o anterior, antes del diálogo de carga normal aparecerá el mensaje de reasignación automática:



1. Para reasignar las referencias a programas de fábrica para que coincidan con el nuevo diseño, pulse Yes.

Para cargar sin reasignar, pulse No.

A continuación, aparecerá el cuadro de diálogo de carga normal.



2. Para cargar los datos, pulse el botón OK. Para cancelar sin cargar, pulse el botón Cancel.

Nota: Cuando utilice reasignación, “.PCG Contents” se establecerá a “All,” y no podrá cambiarse.

El cuadro de diálogo de reasignación automática también aparecerá al cargar archivos .SNG o .KSC, pero solo cuando esté marcada la opción “Load .PCG too” y “.PCG Contents” se haya establecido a “All”.

Canciones y reasignación automática

La reasignación automática puede convertir referencias de programas de fábrica en canciones, incluyendo selecciones de programas de pistas y eventos de cambio de banco/programa. Los archivos .SNG y .PCG deberán tener el mismo nombre (por ejemplo MyMusic.PCG y MyMusic.SNG) cargarse al mismo tiempo, con .PCG Contents establecido a All. Para hacerlo:

1. Seleccione al archivo .SNG en el disco, y pulse Load.
2. En el diálogo Load .SNG, habilite también Load .PCG.
3. Establezca .PCG Contents a All.
4. Pulse OK para continuar con la operación de carga.
5. Cuando aparezca el cuadro de diálogo de reasignación automática, pulse Yes para reasignar las referencias de programas de fábrica.

Creación y reproducción de CDs de audio

Requiere una unidad de CD-R/RW USB (no incluida)

Si posee una unidad de CD-R/RW USB externa, podrá muestrear directamente de CDs de audio (o simplemente reproducirlos), y crear sus propios CDs de audio.

Creación de CDs de audio

En conjunción con una unidad de CD-R/RW USB externa, podrá utilizar el KRONOS para crear CDs de audio de su música. Para hacer esto, tendrá que:

- Rebotar las canciones completadas a archivos WAVE
- Organizar los archivos WAVE en una lista de pistas, en el orden en el que desee que aparezcan en el CD
- Grabar la lista de pistas en un CD

Parte 1: Rebote a disco

Si va a empezar con canciones que ha creado en el modo Secuenciador, primero debe hacer es rebotar las canciones a archivos WAVE en el disco interno.

1. En el modo Secuenciador, seleccione la primera canción a la que desee grabar en el CD.
2. Vaya a la página 0-8: Audio In/Sampling.
3. Seleccione el comando de menú **Bounce All Tracks To Disk**.

Aparecerá un cuadro de diálogo, mostrando el sistema de archivos.

4. Utilice **Drive Select**, **Open** y **Up** para seleccionar el directorio en el que se almacenará el archivo WAVE.
5. Utilice **Name** para especificar el nombre del archivo WAVE.
6. Pulse el botón **OK** para iniciar el rebote.

La canción comenzará a reproducirse. La grabación se iniciará y finalizará automáticamente, y el archivo WAVE estéreo resultante se almacenará en el disco.

Repita los pasos anteriores para todas las canciones que desee grabar en el CD, y después proceda a la Parte 2 más abajo.

Cerciórese de que haya espacio en la unidad

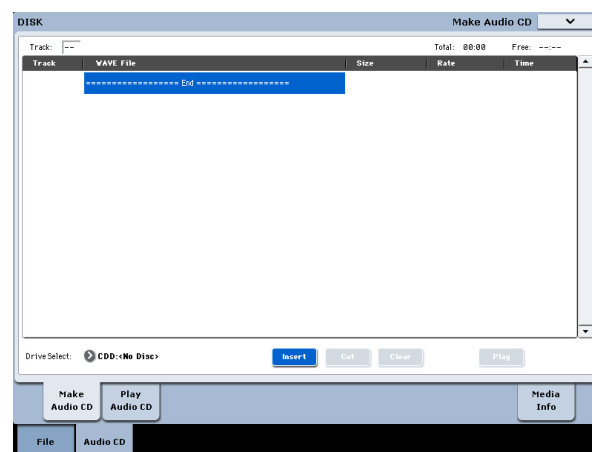
-  Cuando cree un CD de audio, el KRONOS primero almacena una versión preliminar del CD en la misma unidad que contiene los archivos WAVE originales, y después graba el CD real. Esto significa que la unidad debe tener suficiente espacio libre para escribir una segunda copia temporal de todos los archivos de la WAVE del CD. Asegúrese de que haya suficiente espacio antes de comenzar.

Parte 2: Confección del CD

1. Pulse el botón **DISK** para entrar en el modo Disco.

2. Vaya a la página **Audio CD—Make Audio CD**.

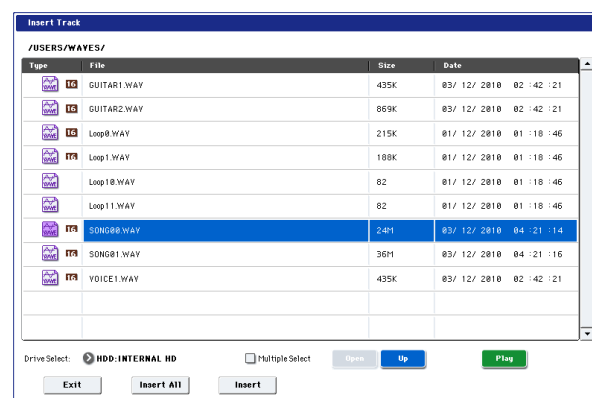
Esta página le permite seleccionar un grupo de archivos WAVE para grabar en el CD de audio. Cada archivo WAVE se convertirá en una pista en el CD, por lo que denominaremos este grupo de archivos WAVE la “lista de pistas”. Antes de añadir cualquier archivo, la lista de pistas solamente mostrará “====End====”.



3. Añada los archivos WAVE que desee escribir en el CD.

Seleccione “====End====” (se resaltará), y pulse el botón **Insert**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Insert Track**.



Utilice los botones **Drive Select**, **Open** y **Up** para ir al directorio que contenga los archivos WAVE, y seleccione el archivo WAVE que desee añadir a la lista.

Puede pulsar el botón **Play** para reproducir la muestra y escucharla. Como alternativa, puede pulsar el botón **SAMPLING START/STOP** para reproducirla.

Si ha seleccionado un archivo WAVE con una frecuencia de muestreo distinta a 44,1 kHz o 48 kHz, no será posible pulsar el botón Insert.

Los archivos WAVE de 48 kHz se convertirán automáticamente a 44,1 kHz cuando utilice el comando **Write to CD**.

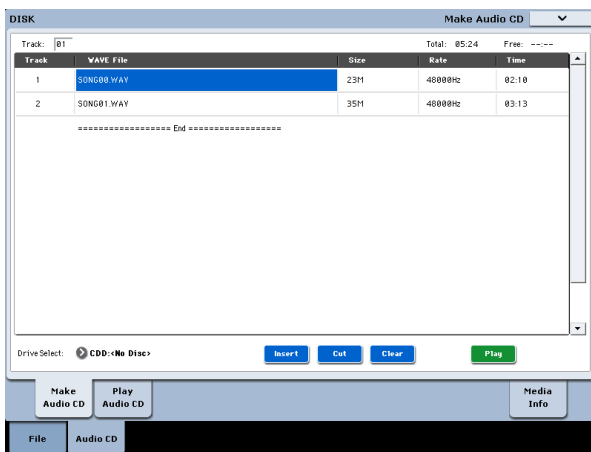
Para añadir el archivo, pulse el botón Insert.

Puede seguir añadiendo archivos hasta que pulse el botón Exit. Los archivos se añadirán a la lista de pistas en el orden en el que los haya seleccionado. Si desea añadir todos los archivos WAVE del directorio, pulse el botón Insert All.

Nota: Si marca la opción **Multiple Select**, podrá seleccionar múltiples archivos WAVE e insertarlos en una sola operación.

Cuando haya terminado de añadir archivos a la lista, pulse el botón Exit para cerrar el cuadro de diálogo.

Observe que los archivos WAVE se han añadido a la lista de pistas.



También puede utilizar el botón Play para reproducir cualquier archivo WAVE de 44,1 kHz o 48 kHz.

Para añadir más archivos WAVE a la lista de pistas, pulse el botón Insertar una vez más.

Si desea añadir otra pista, seleccione el archivo WAVE que sigue a la pista que desee añadir. Si desea añadir la pista al final de la lista de pistas, seleccione “==== End =====”. Después pulse el botón Insert.

Para eliminar un archivo WAVE de la lista de pistas, seleccione el archivo WAVE que desee eliminar y pulse el botón Cut. Las pistas posteriores se moverán hacia adelante en la lista.

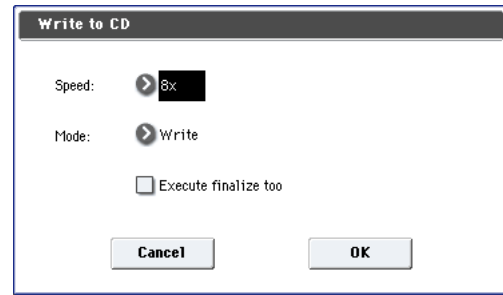
4. Inserte un disco CD-R o CD-RW en blanco en la unidad.

En la página Make Audio CD, utilice **Drive Select** para seleccionar la unidad de CD-R/RW USB externa. La unidad de CD-R/RW se muestra como “CDD: Blank Disc”.

Un CD de audio no puede crearse en un disco que contenga datos que no sean de audio (por ejemplo, archivos). En este caso, no será posible seleccionar los comandos de menú **Write to CD** o **Finalize Audio CD**.

Nota: Dado que algunos reproductores de CD no pueden reproducir discos CD-RW, se recomienda que utilice discos CD-R para los CD de audio.

5. Seleccione el comando de menú Write to CD para abrir el cuadro de diálogo, y especifique cómo se escribirá el CD.



Utilice **Speed** para establecer la velocidad de escritura. Esto indicará las velocidades admitidas por la unidad de CD-R/RW que esté utilizando. En este ejemplo, establezca **Speed** al valor más bajo disponible (como 1x).

En algunos casos, velocidades más rápidas pueden causar errores de escritura.

Utilice **Mode** para establecer el método de escritura.

Nota: Dependiendo de la unidad que esté utilizando, puede que no sea posible escribir a la velocidad especificada. Le recomendamos que la primera que usted escriba, seleccione Test para realizar una prueba de escritura a fin de determinar las capacidades de velocidad de su unidad. Test no escribirá datos en el disco CD-R/RW, pero llevará a cabo todos los demás procesos al igual que cuando los datos se escriben realmente. Si se produce un error, la pantalla mostrará el mensaje “Error in writing to medium”.

Pulse el botón OK para ejecutar la prueba de escritura.

Después de verificar que los datos pueden escribirse correctamente a la velocidad especificada, seleccione Write.

Execute finalize too especifica si se ejecutará finalización después de que las pistas de audio se hayan escrito en el disco CD-R/RW. Si se ejecuta finalización, el disco se podrá reproducir en un reproductor de CD, pero ya no será posible añadir más pistas.

Nota: Si solamente desea ejecutar finalización, utilice el comando **Finalize Audio CD**.

6. Cuando esté listo para escribir en el disco CD-R/RW, o para ejecutar una prueba de escritura, pulse el botón OK. Para cancelar sin ejecutar, pulse el botón Cancel.

Cuando pulse el botón OK, aparecerá el cuadro de diálogo “Obey Copyright Rules”.

7. Lea cuidadosamente la “AVISO DE COPYRIGHT” en la Guía de inicio rápido, y si acepta los términos, pulse el botón OK para iniciar la grabación del CD. Si no acepta los términos, pulse el botón Cancel para cancelar la operación.

8. Lea cuidadosamente la ADVERTENCIA DE COPYRIGHT en la Guía de inicio rápido, y si acepta los términos, pulse el botón OK para iniciar la grabación del CD. Si no acepta los términos, pulse el botón Cancel para cancelar la operación.

Con el fin de evitar errores, no someta la unidad a golpes ni a vibraciones mientras el disco CD-R/RW está escribiéndose.

Almacenamiento de listas de pistas

La lista de pistas se perderá cuando desconecte la alimentación. Si desea conservar estos datos, tendrá que almacenarlos.

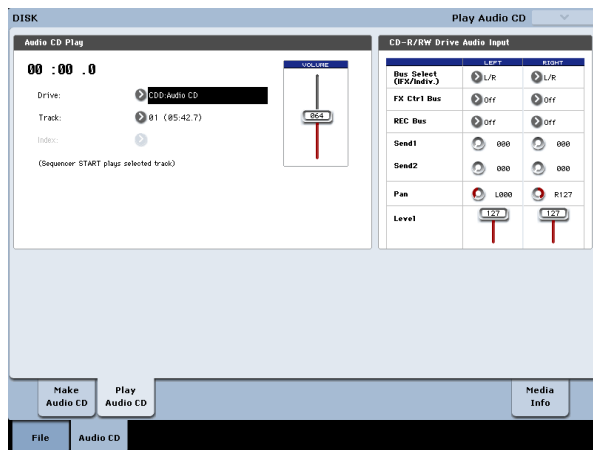
1. En la página Save, seleccione el directorio en el que desee almacenar la lista de pistas.
2. Seleccione el comando de menú de página “Save Audio CD Track List” para abrir el cuadro de diálogo.
3. Pulse el botón OK para almacenar los datos, o pulse el botón Cancel para cancelar sin almacenar.

Reproducción de CDs de audio

Puede reproducir CDs de audio, incluyendo CDs que haya creado, directamente en el KRONOS, en conjunción con una unidad de CD-R/RW USB externa.

Para hacerlo:

1. Pulse la ficha Play Audio CD para ir a la página Play Audio CD.



2. En Drive Select, seleccione su unidad de CD-R/RW USB.

Drive Select indicará Audio CD.

3. Para permitir la escucha, establezca CD-R/RW Drive Audio Input de la forma siguiente.

LEFT: Bus Select (IFX/Indiv.) L/R, FX Ctrl Bus Off, REC Bus Off, Send1/Send2 000, Pan L000, Level 127

RIGHT: Bus Select (IFX/Indiv.) L/R, FX Ctrl Bus Off, REC Bus Off, Send1/Send2 000, Pan R127, Level 127

Volume: 127

4. Utilice Track para seleccionar la pista, y pulse el botón SEQUENCER START/STOP para iniciar la reproducción.

Otras operaciones de disco

Establecimiento de la fecha y la hora

El KRONOS tiene un calendario interno, que se utiliza para grabar la fecha y la hora en las que se almacenan datos. Puede establecer la fecha y a hora utilizando el comando **Set Date/Time** de la página Disk Utility.

Tendrá que realizar estos ajustes después de adquirir el KRONOS, y después de reemplazar la pila de conservación del calendario.

1. **Pulse el botón DISK para entrar en el modo Disco.**
2. **Seleccione la página Disk–Utility. Pulse la ficha File, y después la ficha Utility.**
3. **Abra la página de menú, y seleccione el comando Set Date/Time.**

Aparecerá el cuadro de diálogo siguiente.

4. **Utilice los controladores VALUE para establecer el año, mes, día, hora, minutos, y segundos correctos.**
5. **Pulse el botón OK.**



Si la pila de conservación del calendario se debilita, en la pantalla LCD aparecerá el mensaje siguiente:

“The clock battery voltage is low. Please replace the battery, and set the date and time in Disk mode”

Si la pila de conservación del calendario se agota por completo, el calendario se inicializará, y la fecha y la hora no se grabarán correctamente. El distribuidor Korg puede ayudarle a encontrar un centro de servicio para reemplazar la pila.

Utilización de efectos

Descripción general de efectos

Conceptos básicos sobre efectos

El KRONOS proporciona 12 efectos de inserción, dos efectos maestros, y dos efectos totales, junto con un mezclador que controla el enrutamiento de estos efectos. Todos ellos son entradas/salidas estéreo.

Los parámetros específicos de estos efectos también pueden controlarse en tiempo real desde los controladores del KRONOS o a través de mensajes MIDI utilizando modulación dinámica (Dmod), mediante sincronización de MIDI/Tempo, o utilizando un LFO común o la EG vectorial para aplicar cambio sincronizado a diferentes efectos de modulación.

Tipos de efectos

Puede elegir entre 197 efectos diferentes en las categorías siguientes:

Tipos de efectos

Dynamics: 000...010	Efectos que controlan el volumen, tales como compresores, limitador, y compuertas
EQ/Filter: 011...026	Efectos que controlan el contenido de frecuencia, como ecualización, filtro multimodal, excitador, y wah
OD/Amp/Mic: 027...039	Efectos de modelado de amplificación y sobreexcitación tales como amplificadores de guitarra/bajo y preamplificadores de micrófono
Cho/Fln/Phs: 040...054	Coros, Flangers, Phasers, y otros efectos de modulación de pitch y fase
Mod/PShift: 055...076	Otros efectos de modulación como el trémolo y altavoz giratorio, y desplazadores de pitch
Delay: 077...099	Retardos
Reverb/ER: 100...108	Reverberación y reflexiones tempranas
Mono-Mono: 109...140	Cadenas de dos efectos monoaurales en serie
Mono/Mono: 141...185	Efectos paralelos de monoaural doble, con efectos monoaurales independientes para las entradas izquierda y derecha
Vintage: 186...197	Colección de efectos de época del EP-1 y CX-3

Número máximo de efectos y polifonía máxima de voces

Para cada efecto IFX1–12, MFX 1 y 2, y TFX 1 y 2, es libre de elegir y utilizar cualquiera de 197 tipos de efectos. No hay limitación en el número máximo ni el tipo de efectos que puede utilizar. Durante las transiciones suaves de sonido, el KRONOS puede utilizar hasta 34 efectos a la vez (incluyendo la ecualización de Set List).

Sin embargo, debe utilizarse cierta cantidad de capacidad de procesamiento digital para producir cada efecto. La página Performance Meters muestra la cantidad de potencia de procesamiento que se está utilizando actualmente. Puede encontrar esto en la ficha Perf Meters de la página P0 en los modos Programa, Combinación, y Secuenciador.

Tenga en cuenta que la potencia utilizada por los efectos a veces puede tener un impacto en el número disponible de voces (aunque por lo general solamente en condiciones extremas). Para más información, consulte “Acerca de la polifonía” en la página 17.

¿Qué es REMS *REMS** ?

REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) es una tecnología patentada de Korg para recrear digitalmente los numerosos factores que producen y que influyen en el sonido, que van desde los mecanismos de producción de sonido de instrumentos acústicos e instrumentos musicales eléctricos/electrónicos, a las resonancias de un cuerpo de instrumento o caja de altavoz, el campo de sonido en el que se toca el instrumento, la ruta de propagación del sonido, la respuesta eléctrica y acústica de micrófonos y altavoces, y los cambios producidos por los tubos de vacío y transistores.

Entrada/salida de efectos

Efectos de inserción

Los efectos de inserción (IFX 1–12) son entradas estéreo/salidas estéreo. Si establece **Wet/Dry** a Dry, la señal de entrada pasará sin que sea procesada por el efecto. Si establece **Wet/Dry** a Wet, la señal procesada saldrá en una de las formas siguientes:

Wet	Entrada mono – Salida mono	
	Entrada mono – Salida estéreo	
	Entrada estéreo – Salida estéreo	

Efectos maestros

Las entradas/salidas de los efectos maestros MFX1 y MFX2 son entradas estéreo/salidas estéreo. **Send1** y **Send2** determinan el nivel de envío a los efectos maestros.

Los efectos maestros no darán salida a la señal Dry (sin procesar) especificada en **Wet/Dry**. Solamente saldrá la señal Wet (procesada). Las señales de salida de los efectos maestros se enrutan al bus L/R con el nivel de salida especificado mediante **Return1** y **Return2**. Estas señales de salida se mezclan con las señales de salida del bus especificado mediante **Bus Select** (página P8: “Routing” en cada modo) L/R, o con las señales de salida desde el bus especificado mediante **Bus Select** (página “Insert FX” en cada modo) L/R, y después se enrutan al efecto total.

La selección de “000: No Effect” silenciará la salida. La señal procesada saldrá de una de las formas siguientes, de acuerdo con el tipo de efectos 001-197.

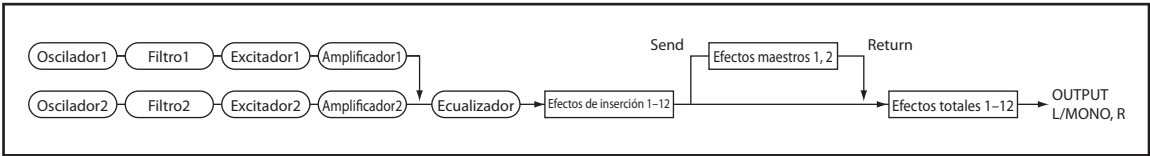
Wet	Entrada mono – Salida mono	
	Entrada mono – Salida estéreo	
	Entrada estéreo – Salida estéreo	

Efectos en cada modo

Modo Programa

Para programas de HD-1, puede utilizar efectos de inserción para procesar el sonido final de la misma forma que utiliza el filtro (Filter), excitador (Driver), amplificador (Amplifier), y ecualizador (EQ) para procesar el sonido procedente de los osciladores (OSC 1 & 2). Después los efectos maestros se utilizan para crear ambiente en general como reverberación,

Modo Programa



Efectos totales

Los efectos totales TFX1 y TFX2 son entradas estéreo/salidas estéreo. El lado Dry (sin procesar) del parámetro **Wet/Dry** envía el sonido de entrada estéreo directamente a la salida estéreo. La forma en la que sale el lado Wet (procesado) depende del tipo de efecto, como sigue.

Wet	Entrada mono – Salida mono	
	Entrada mono – Salida estéreo	
	Entrada estéreo – Salida estéreo	

Ecualización de Set Lists

Las Set Lists tienen una ranura de efectos adicional no disponible en otros modos: un ecualizador gráfico de nueve bandas dedicado aplicado al sonido después del TFX2, que adapta el sonido de las salidas estéreo principales (incluyendo las salidas analógicas L/R, S/P DIF, y USB).

Para más información, consulte “Ecualizador gráfico” en la página 131.

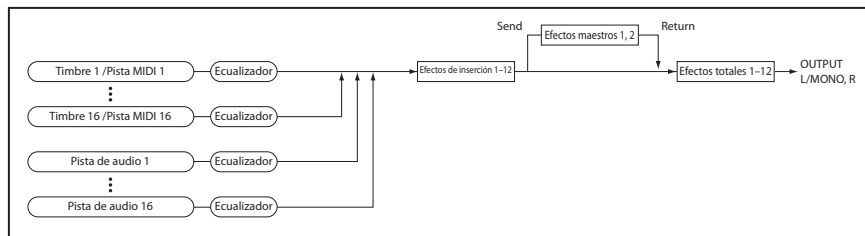
y se utilizan los efectos totales para realizar ajustes finales. Todos estos ajustes pueden realizarse de forma independiente para cada programa.

Los programas de EXi pueden tener una estructura de filtro y amplificador diferente para cada tipo, pero también se pueden aplicar efectos de inserción, efectos maestros, y efectos totales a EXi 1 y 2, al igual que para OSC 1 y 2 en un programa de HD-1.

Modos Combinación y Secuenciador

En los modos Combinación y Secuenciador, puede utilizar la ecualización de pista y efectos de inserción para procesar el sonido del programa (y el sonido de la pista de audio) de cada timbre/pista. Después puede utilizar los efectos maestros para crear ambiente en general, y utilizar los efectos totales para realizar ajustes finales.

Modos Combinación y Secuenciador



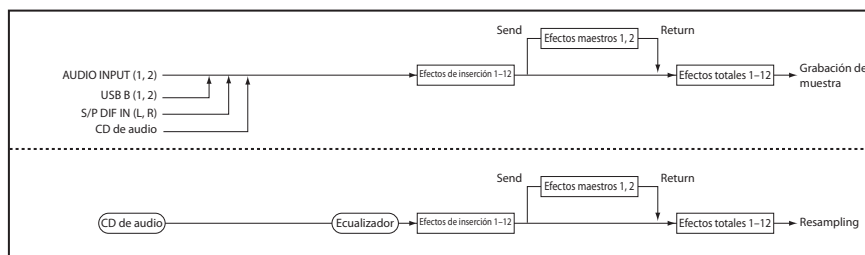
En el modo Combinación puede realizar estos ajustes para cada combinación, y en el modo Secuenciador puede realizarlos para cada canción.

En el modo Secuenciador, puede cambiar entre efectos o modificar los parámetros de los efectos y grabar estos cambios, para que los efectos cambien automáticamente o los parámetros de los efectos se modifiquen automáticamente a medida que se reproduzca la canción.

Modo Muestreo

En el modo Muestreo, las entradas de audio analógicas, S/P DIF, y USB, así como la reproducción de una unidad de CD USB, pueden procesarse mediante efectos de inserción, efectos maestros, y efectos totales, y después muestrearse.

Modo Muestreo



Utilice la página P0: Recording– Audio Input para realizar ajustes de entrada de audio para el modo Muestreo. Estos ajustes solamente se aplican al modo Muestreo.

Las muestras que haya asignado como una multimuestra también pueden procesarse mediante los efectos de inserción, efectos maestros, y efectos totales, y después remuestrearse.

Entradas de audio

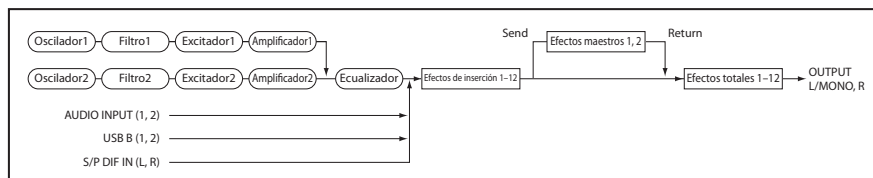
También puede utilizar audio de las entradas de audio analógicas, S/P DIF, y USB en programas, combinaciones, y canciones.

También puede aplicar los efectos de inserción, efectos maestros, y efectos totales a fuentes de audio externas y muestrearlas, o utilizar el KRONOS como un procesador de efectos de 6 entradas (AUDIO INPUT 1-2, S/P DIF IN L, R, y USB) y 6 salidas.

También puede utilizar una entrada de micrófono externo para controlar un efecto de vocoder (093: Vocoder), y modular los sonidos internos.

En el modo Secuenciador también puede utilizar los efectos cuando grabe fuentes de audio externas a pistas de audio.

Entradas de audio



Utilice la página P0– Audio Input/Sampling de cada modo para realizar ajustes de entrada de audio. Como alternativa, puede marcar **Use Global Setting** y realizar estos ajustes en la página P0: Basic Setup– Audio del modo Global.

Normalmente dejará **Use Global Setting** marcado. Desmarque esto si desea que los programas y combinaciones utilicen sus propios ajustes. Por ejemplo, cuando escriba el programa como un programa de efecto de vocoder.



Cuando se aplican efectos a las entradas de audio, cierto tipos de efectos o ajustes de parámetros pueden hacer que se produzcan oscilaciones. Si esto ocurre, ajuste el nivel de entrada, nivel de salida, o parámetros de efectos. Sea consciente de esto particularmente cuando utilice un efecto que tenga una ganancia alta.

Selección y enrutamiento de efectos

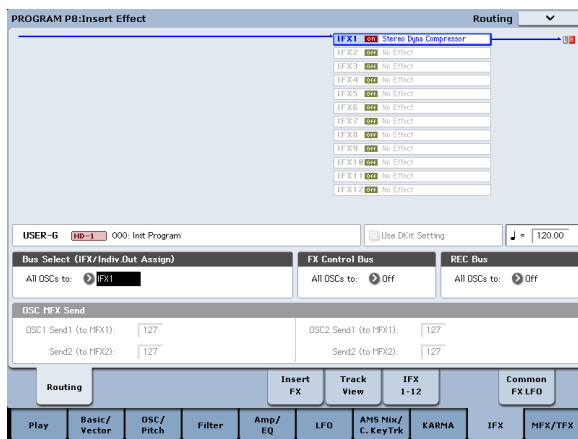
Los efectos de inserción, efectos maestros, y efectos totales tienen la misma estructura en todos los modos, pero los ajustes de enrutamiento determinarán cómo los osciladores de un programa, timbres de una combinación, o pistas de una

canción se enviarán a cada efecto de inserción, efecto maestro, o el efecto total. En las páginas que siguen, vamos a explicar cómo se pueden realizar ajustes de enrutamiento y ajustes de efectos en cada modo.

Utilización de efectos en programas

Enrutamiento a efectos de inserción, salidas, buses

1. Vaya a la página Program P8: Insert Effect– Routing.



2. Utilice Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) para especificar el bus al que se enviará la salida del oscilador. Si desea que la salida del oscilador entre en el efecto de inserción 1, elija IFX1.

L/R: La salida no se enviará a los efectos totales.

Después de pasar a través del efecto total, el sonido se enviará a AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R.

IFX1–12: La salida se enviará al efecto de inserción IFX 1–12.

1–4, 1/2–3/4: La salida se enviará a AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4. No se enviará a los efectos de inserción, los efectos maestros, ni los efectos totales.

Off: La salida no se enviará a AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, ni a (INDIVIDUAL) 1–4. Elija esto si desea que la señal se conecte en serie a los efectos maestros con los niveles de envío especificados mediante “Send 1 (MFX1)” y “Send 2 (MFX2)”.

3. OSC MFX Send especifica el nivel de envío de cada oscilador a los efectos maestros.

Esto solamente puede establecerse cuando “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” es L/R u Off.

Si “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” está establecido a IFX1–12, el nivel de envío a los efectos maestros se establece mediante **Send1** y **Send2** (página Insert FX) después de que la señal pase a través de los efectos de inserción.

4. “FX Control Bus (All OSCs to)” envía la salida del oscilador 1 y 2 al bus FX Control. Utilice esto si desea que la entrada de audio al efecto se controle mediante un sonido diferente.

Puede utilizar los dos buses FX Control para controlar libremente efectos.

5. REC Bus envía la salida del oscilador 1 y 2 a los buses REC.

En la página P0– Audio Input/Sampling, puede establecer **Source Bus** de Sampling Setup a un bus REC, y muestrear la señal que esté enviándose al bus REC.

Normalmente establecerá esto a Off, ya que por lo general establecerá **Source Bus** a L/R cuando muestree la salida del oscilador 1 y 2.

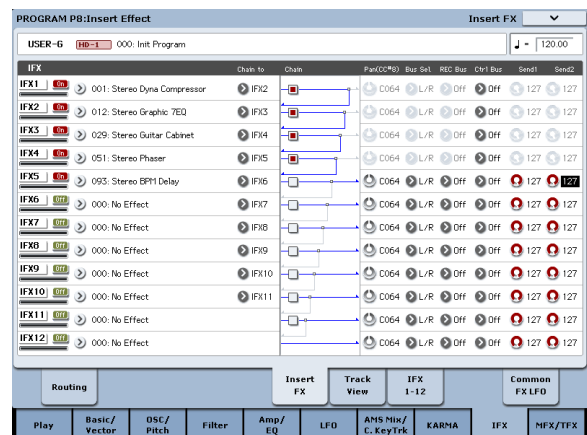
Enrutamiento de pista de batería

El enrutamiento de pista de batería se controla por separado del programa principal. Las opciones son muy similares a los del programa principal, como se ha descrito anteriormente.

Los parámetros de enrutamiento de pista de batería están en la página Program P1: Basic/Vector Drum Track (P4 en programas de EXi).

Efectos de inserción

1. Vaya a la página Insert FX.



2. Elija el tipo de efecto que desee utilizar para cada efecto de inserción IFX1–12.

Cuando pulse el botón emergente, se mostrarán todos los efectos, organizados en nueve categorías. Utilice las páginas situadas a la izquierda para seleccionar una categoría, y seleccione un efecto de tal categoría en la pantalla LCD.

Puede utilizar el comando de menú de página “Copy Insert Effect” para copiar ajustes de efectos de otro programa, etc. Además, puede utilizar “Swap Insert Effect” para intercambiar (por ejemplo) IFX1 y IFX12.

3. Pulse el botón On/Off para activar el efecto de inserción.

Cada vez que pulse el botón, el efecto de inserción se activará/desactivará. Cuando esté desactivado, el resultado será el mismo que cuando se seleccione 000: No Effect. El sonido de entrada saldrá sin cambio.

4. Realice ajustes en Chain.

Si la casilla de verificación **Chain** está marcada, el efecto de inserción se conectará en serie. Como la salida del oscilador se está enviando a IFX1 en el paso 2, realizando ajustes como se muestra en el paso 6 del diagrama conectaría todos los cinco efectos de inserción IFX1 → IFX2 → IFX3 → IFX4 → IFX5 en serie, por lo que estos efectos se insertarían en la salida del oscilador.

5. Realice ajustes para Pan (CC#8), Bus Sel. (Bus Select), Send 1, Send 2, REC Bus y Ctrl Bus para el sonido después de que haya pasado a través de los efectos de inserción.

Si ha especificado una cadena, los ajustes que sigan al último IFX en la cadena tendrán validez (excepto para “Ctrl Bus”).

Pan: Establece la panorámica de la salida de IFX.

Bus Sel. (Bus Select): Especifica el destino de salida. Normalmente establecerá esto a L/R. Si desea enviar el sonido que ha pasado a través de los efectos de inserción a AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4, seleccione 1–4, 1/2, o 3/4.

Send 1, Send 2: Establece los niveles de envío a los efectos maestros. Para este ejemplo, establezca esto a 127.

Ctrl Bus: El bus de control de FX le permite crear efectos de “cadenas laterales”. Las cadenas laterales le permiten controlar un efecto con una señal de audio (la cadena lateral), mientras el efecto procesa una señal de audio completamente diferente. Esto es conveniente para utilizar con vocoders, compresores y limitadores, compuertas, etc.

REC Bus: El sonido procesado por el efecto de inserción se enviará al bus REC. En la página P0– Audio Input/Sampling, puede establecer **Source Bus** de Sampling Setup a un bus REC, y muestrear la señal que se envía al bus REC. Utilice esto si desea muestrear solamente el sonido de una fuente de entrada de audio que esté procesándose mediante un efecto de inserción (y no muestrear el sonido de la salida del oscilador). Como alternativa, el sonido directo desde las entradas de audio puede mezclarse con el sonido procesado por un efecto de inserción, enviarse a un bus REC, y muestrearse.

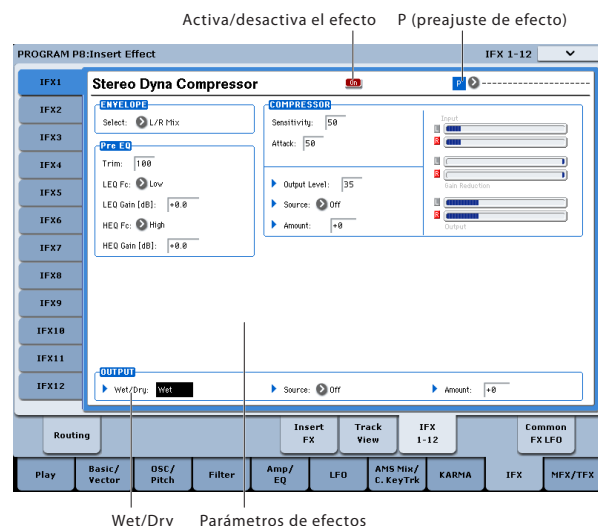
6. Vaya a la página P8: Insert Effect– Insert FX, y edite los parámetros del efecto de inserción que haya seleccionado.

Pulse la ficha IFX 1–12, utilice las fichas de la izquierda para seleccionar IFX1–12, y edite los parámetros del efecto.

Effect 1 On/Off: Activa/desactiva el efecto de inserción. Esto está enlazado con el ajuste de activación/desactivación de la página Insert FX.

P (Effect Preset): Selecciona un preajuste de efecto. La memoria interna del KRONOS contiene “preajustes de efectos”, que son ajustes de parámetros para cada efecto desde 001: St.Dyna Compressor hasta 197: Rotary Speaker Pro CX Custom.

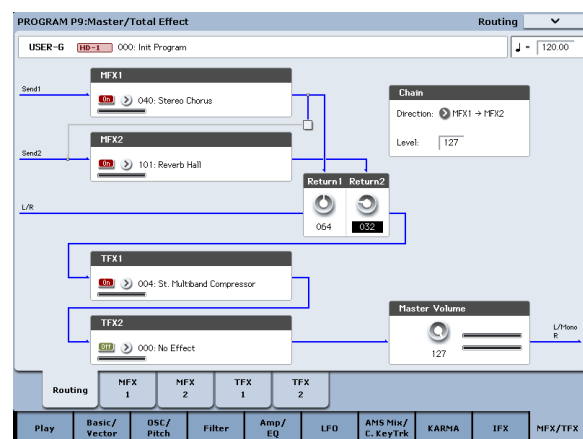
Los parámetros de efectos que edite se almacenan como parte de cada programa, pero los preajustes de efectos le permiten almacenar ajustes de parámetros favoritos para cada efecto. Para más información, consulte “Preajustes de efectos” en la página 227.



Efectos maestros

Los niveles de entrada a los efectos maestros se establecen mediante los niveles de **Send 1 & 2**. Si **Send 1 & 2** son cero, los efectos maestros no se oirán. **Send 1** va a MFX1, y **Send 2** va a MFX2.

1. Vaya a la página Program P9: Master/Total Effect– Routing.



2. En MFX1 y MFX2, seleccione el tipo de cada efecto maestro.

El procedimiento es el mismo que cuando se selecciona un efecto de inserción.

3. Pulse el botón On/Off para activar el efecto maestro.

Cada vez que pulse el botón, el efecto maestro se activará/desactivará. Si lo desactiva, la salida del efecto maestro se silenciará.

4. Utilice “Return 1” y “Return 2” para ajustar los niveles de salida de los efectos maestros.

Nota: Para cada efecto, el valor Wet del parámetro **Wet/Dry** es el nivel de salida en el efecto. El valor de retorno se multiplica por esto (“Retorno” = 127 será x1,0) para determinar el nivel de salida real del efecto maestro.

5. Seleccione las páginas MFX1 y MFX2, y establezca los parámetros para cada efecto seleccionado como desee.

Efectos totales

Si utiliza **Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)** para elegir L/R como la salida del oscilador, o si establece **Bus Select** de post-IFX a L/R, la señal pasará a través del efecto total.

La salida de los efectos maestros se envía a los efectos totales a través de los ajustes de **Return 1** y **Return 2** de la página Program P9: Master/Total Effect– Routing.

Después de procesarse a través de los efectos totales, la señal va a las salidas AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R.

1. Vaya a la página Program P9: Master/Total Effect–Routing.

2. Elija el efecto total deseada para TFX1 y TFX2. El procedimiento es el mismo que cuando se selecciona un efecto de inserción. (Consulte el paso 7)
3. Pulse el botón On/Off para activar los efectos totales.

El efecto total se activará/desactivará cada vez que pulse el botón. Cuando esté desactivado, el resultado será el mismo que cuando se seleccione 000: No Effect. El sonido de entrada saldrá sin cambio.

4. Vaya a las páginas TFX1 o TFX2, y edite los parámetros de cada efecto para ajustar el sonido final como desee.

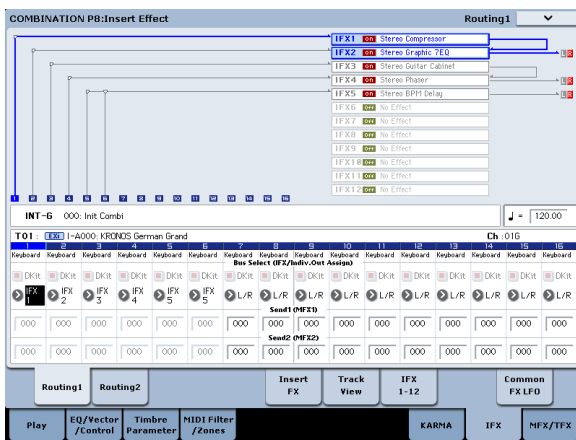
Para los detalles consulte el paso 11 de “Utilización de efectos en programas”.

Utilización de efectos en combinaciones y canciones

En los modos Combinación y Secuenciador, puede especificar el enrutamiento de cada timbre/pista a los efectos de inserción, efectos maestros, y efectos totales. Estos ajustes se realizan de la misma forma en cada uno de estos modos. Vamos a utilizar el ejemplo de modo Combinación en nuestra explicación aquí.

Enrutamiento a efectos de inserción, salidas, buses

1. Vaya a la página Combination P8: Insert Effect–Routing1.



2. Utilice “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” para especificar el bus al que saldrá cada timbre. Elija IFX1 si desea enviar la salida de un timbre al efecto de inserción 1.

Los ajustes de enrutamiento, efectos de inserción, y cadena se muestran gráficamente en la parte superior de la pantalla. En esta ejemplo, T01 (timbre 1) utiliza IFX1 y 2. T02 utiliza IFX2, T03 utiliza IFX3 y 4, T02 y T05 utilizan IFX4, y T06 y T07 utilizan IFX5.

3. Utilice Send1 y Send2 para especificar el nivel de envío de cada timbre a los efectos maestros.

Esto solamente puede establecerse si “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” está establecido a L/R u Off.

Nota: El nivel de envío real se determina multiplicando esto por el ajuste de “Send 1” o “Send 2” para los osciladores 1 y 2 dentro del programa seleccionado mediante el timbre. Si el parámetro de programa “Send 1” o “Send 2” está establecido a 0, el nivel resultante será todavía 0 incluso aunque aumente este nivel de envío.

Si “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” está establecido a IFX1–12, el nivel de envío a los efectos maestros se establece mediante **Send1** y **Send2** (página Insert FX) después de los efectos de inserción.

4. Vaya a la página Combination P8: Insert Effect–Routing 2.

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) es lo mismo que en la página Routing 1. Puede establecer esto en cualquiera de las páginas.

FX Control Bus envía la salida del timbre a un bus FX Control. Utilice esto si desea que la entrada de audio a un efecto se controle mediante otro sonido. Hay dos buses FX Control, que le da una gran libertad para controlar efectos libremente.

REC Bus envía la salida del timbre a un bus REC. En la página P0– Audio Input/Sampling, puede establecer **Source Bus** de Sampling Setup a un bus REC, y muestrear la señal que se envía al bus REC. Utilice esto si desea muestrear solamente el sonido de un timbre específico.

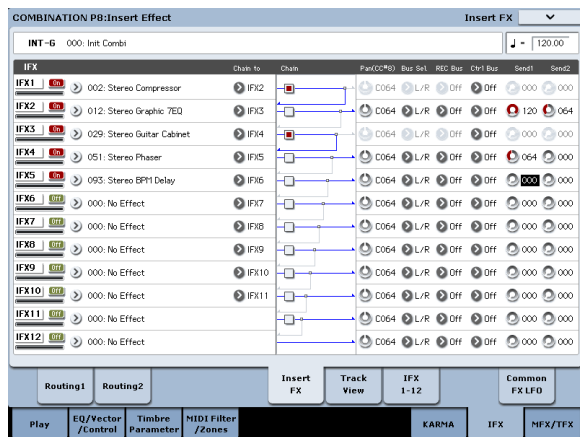
Nota: El modo Secuenciador tiene ajustes para MIDI Routing 1/2 y Audio Routing 1/2. Estos especifican el enrutamiento de efectos para las pistas MIDI y las pistas de audio.

En el modo Secuenciador, también puede elegir un bus REC como **REC Source** para cada pista en la página P0– Audio Track Mixer, de modo que las señales enviadas al (a los) bus(es) REC se pueden grabar en el disco.

Efectos de inserción

Continuando de arriba:

1. Vaya a la página Combination P8: Insert Effect–Insert FX.



2. Elija el tipo de efecto que desee utilizar para cada efecto de inserción IFX1–12.

Pulse el botón emergente, y elija un efecto de las nueve categorías.

3. Pulse el botón On/Off para activar el efecto de inserción.

Cada vez que pulse el botón, el efecto de inserción se activará/desactivará. Cuando esté desactivado, el resultado será el mismo que cuando se seleccione 000: No Effect. El sonido de entrada saldrá sin cambio.

4. Realice ajustes en Chain.

Si la casilla de verificación **Chain** está marcada, el efecto de inserción se conectará en serie.

Realice ajustes para **Pan (CC#8)**, “Bus Sel. (Bus Select)”, “Send 1”, “Send 2”, **REC Bus** y “Ctrl Bus” para el sonido después de que haya pasado a través de los efectos de inserción.

Si ha especificado una cadena, los ajustes que sigan al último IFX en la cadena tendrán validez (excepto para “Ctrl Bus”).

Pan: Establece la panorámica.

Bus Sel. (Bus Select): Especifica el destino de salida. Normalmente establecerá esto a L/R. Si desea enviar el sonido que ha pasado a través de los efectos de inserción a AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4, seleccione 1–4, 1/2, o 3/4.

Send 1, Send 2: Establece los niveles de envío a los efectos maestros. Para este ejemplo, establezca esto a 127.

Ctrl Bus: El bus de control de FX le permite crear efectos de “cadenas laterales”. Las cadenas laterales le permiten controlar un efecto con una señal de audio (la cadena lateral), mientras el efecto procesa una señal de audio completamente diferente. Esto es conveniente para utilizar con vocoders, compresores y limitadores, compuertas, etc.

REC Bus: La salida de IFX se enviará al bus REC. En la página P0– Audio Input/Sampling, puede establecer **Source Bus** de Sampling Setup a un bus REC, y muestrear la señal que se envía al bus REC. Utilice esto si desea muestrear solamente el sonido de una fuente de entrada de audio que esté procesándose mediante un efecto de inserción (y no muestrear el sonido de la salida del oscilador). También puede utilizar esto si desea muestrear solamente un timbre específico. Como alternativa, el sonido directo desde las entradas de audio puede mezclarse con el sonido procesado por un efecto de inserción, enviarse a un bus REC, y muestrearse.

Nota: Desde la página del secuenciador P0: Play/REC – Audio Track Mixer, puede seleccionar REC 1–4 para “**Rec Source**” de las pistas correspondientes para grabar la señal enviada al bus REC en el disco duro.

MIDI Puede utilizar MIDI para controlar la modulación dinámica (Dmod) para cada efecto, la panorámica de post-IFX (CC#8), y Send 1 y Send 2.

A la derecha de Ch01–Ch16 se muestra un asterisco “*” para el número de canal de pistas enrutadas a IFX. Si ha enrutado múltiples pistas que tengan diferentes ajustes de canales MIDI, esto especifica el canal en el que se controlarán.

5. Vaya a las páginas IFX1–12 para editar los parámetros de efectos individuales.

Para más información, consulte el paso 6 de “Utilización de efectos en programas,” beginning on page 218.

Efectos maestros y efectos totales

Estos efectos pueden realizarse de la misma forma que en “Utilización de efectos en programas” (p.219).

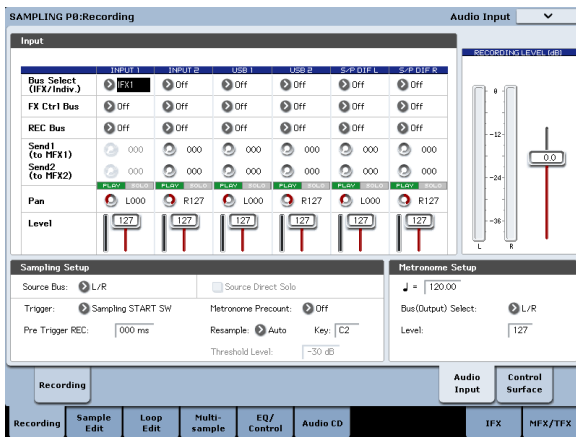
MIDI Puede controlar estos efectos a través de MIDI “Ctrl Ch”. El canal MIDI especificado controlará la modulación dinámica (Dmod) para los efectos maestros y totales.

Utilización de efectos en el modo Muestreo

En el modo de muestreo, puede aplicar efectos a las fuentes de audio externas procedentes de las tomas AUDIO INPUT 1–2 y S/P DIF IN, y muestrear el resultado. También puede aplicar efectos al audio procedente de un CD de audio USB, y muestrear el resultado. También es posible aplicar efectos a una multimuestra y remuestrear el resultado.

Enrutamiento de una entrada externa

1. Vaya a la página Sampling P0: Recording– Audio Input.



2. Utilice Bus Select (IFX/Indiv.) para especificar el bus al que se enviará cada entrada de audio.
Por ejemplo, si desea que la señal procedente de un dispositivo conectado a AUDIO INPUT 1 entre en el efecto de inserción 1, establezca **Bus Select (IFX/Indiv.)** de INPUT 1 a IFX1.
3. Utilice Send1 y Send2 para especificar el nivel de envío de cada timbre a los efectos maestros.
Esto solamente puede establecerse si **Bus Select (IFX/Indiv.)** está establecido a L/R u Off.
Si **Bus Select (IFX/Indiv.)** está establecido a IFX1–12, el nivel de envío a los efectos maestros se establece mediante **Send1** y **Send2** (página Insert FX) después de los efectos de inserción.
4. Establezca PLAY/MUTE y Solo On/Off como desee. También puede utilizar la superficie de control para realizar estos ajustes.
5. Utilice Pan para establecer la panorámica de la entrada de audio.
Si está introduciendo una fuente de audio estéreo, normalmente establecerá las entradas a L000 y R127 respectivamente.
6. Utilice Level para ajustar el nivel de la entrada de audio.
Normalmente dejará esto a 127.
7. FX Control Bus envía la salida del timbre a un bus FX Control.

El bus de control de FX le permite crear efectos de “cadenas laterales”. Las cadenas laterales le permiten controlar un efecto con una señal de audio (la cadena lateral), mientras el efecto procesa una señal de audio completamente diferente. Esto es conveniente para utilizar con vocoders, compresores y limitadores, compuertas, etc.

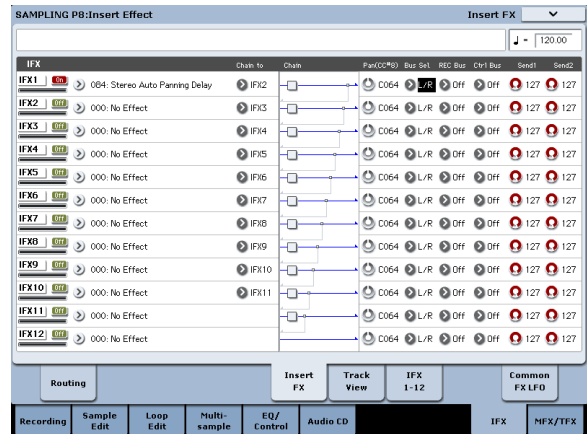
8. REC Bus envía la entrada de audio a un bus REC.

Seleccionando un bus REC como “Source Bus” (bus fuente), podrá muestrear la señal que esté enviándose al bus REC.

Normalmente cuando muestree en este modo, desactivará esto, ya que **Source Bus** se establecerá a L y R.

Efectos de inserción

1. Vaya a la página Insert FX.



2. Elija el efecto de inserción que desee utilizar en la entrada de audio.
Pulse el botón emergente, y elija un efecto de las nueve categorías.
3. Pulse el botón On/Off para activar el efecto de inserción.
Cada vez que pulse el botón, el efecto de inserción se activará/desactivará. Cuando esté desactivado, el resultado será el mismo que cuando se seleccione 000: No Effect. El sonido de entrada saldrá sin cambio.
4. Realice ajustes en Chain.
Si la casilla de verificación **Chain** está marcada, el efecto de inserción se conectará en serie.
5. Realice ajustes para Pan (CC#8), “Bus Sel. (Bus Select)”, “Send 1”, “Send 2”, REC Bus y “Ctrl Bus” para el sonido después de que haya pasado a través de los efectos de inserción.
Si los efectos están encadenados, los ajustes que sigan al último IFX tendrán validez (excepto para “Ctrl Bus”).
Pan: Establece la panorámica.
Bus Sel. (Bus Select): Especifica el destino de salida. Normalmente establecerá esto a L/R. Si desea enviar el sonido que ha pasado a través de los efectos de inserción a AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4, seleccione 1–4, 1/2, o 3/4.
Send 1, Send 2: Establece los niveles de envío a los efectos maestros. Para este ejemplo, establezca esto a 127.
Ctrl Bus: La señal procesada por el efecto de inserción se enviará al bus FX Control. Utilice esta opción si desea utilizar otro sonido para controlar la entrada de audio a un efecto. Puede utilizar los dos buses FX Control para controlar libremente efectos.

REC Bus: El sonido procesado por el efecto de inserción se enviará al bus REC. En la página P0– Audio Input, puede establecer **Source Bus** de Sampling Setup a un bus REC, y muestrear la señal que se envía al bus REC. Normalmente muestreará con **Source Bus** establecido a L/R y **REC Bus** desactivado. Sin embargo, utilizando el bus REC, el sonido directo de la entrada de audio y el sonido procesado por el efecto de inserción pueden mezclarse en un bus REC y muestrearse.

6. Vaya a las páginas IFX1–12 y edite los parámetros de cada efecto.

Para más información, consulte el paso 6 de “Utilización de efectos en programas,” beginning on page 218.

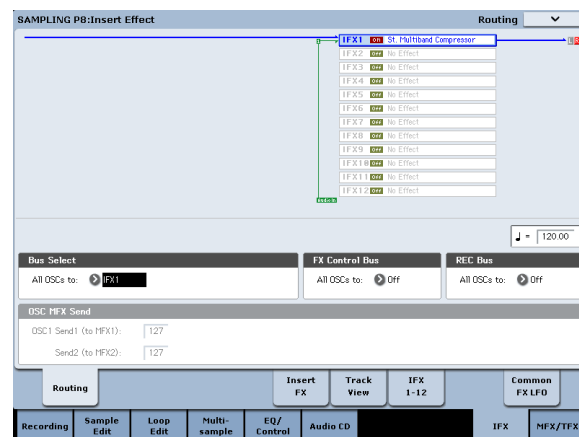
Para los detalles sobre la aplicación de un efecto a una entrada de audio externa y el muestreo del resultado, consulte “Muestreo de audio externo a través de efectos de inserción” en la página 149.

Efectos maestros y efectos totales

Los efectos maestros trabajan igual que lo hacen en el modo Programa, como se ha descrito en “Efectos maestros” en la página 219.

Envío de la salida de una multimuestra a un bus de efectos

1. Si desea que las muestras asignadas a una multimuestra se envíen a un bus de efectos, vaya a la página Sampling P8: Insert Effect– Routing, y realice los ajustes para “Bus Select (All OSCs to)”.



Para los detalles sobre el remuestreo a través de efectos, consulte “Aplicación de un efecto de inserción a una muestra y remuestreo del resultado” en la página 150.

Utilización de efectos con las entradas de audio

Al igual que puede en el modo Muestreo, los modos Programa, Combinación, y Secuenciador le permiten aplicar los efectos del KRONOS a las señales de las entradas analógicas, S/P DIF, o USB y muestrear el resultado, o utilizar el KRONOS como un procesador de efectos de 6 entradas (analógicas, S/P DIF, y USB) y 6 salidas. También puede utilizar el KRONOS como un efecto de vocoder (026: Vocoder) que utiliza una entrada de micrófono externo para controlar sonidos internos.

Los ajustes relacionados con la entrada se realizan en la página P0– Audio Input/Sampling de cada modo. Normalmente, realizará los ajustes en la página P0: Basic Setup– Audio del modo Global y compartirá estos ajustes en todos los modos, pero también se puede realizar ajustes individuales para un programa específico (en modo Program) si, por ejemplo, desea utilizar tal programa como un vocoder.

Enrutamiento a efectos de inserción, salidas, buses

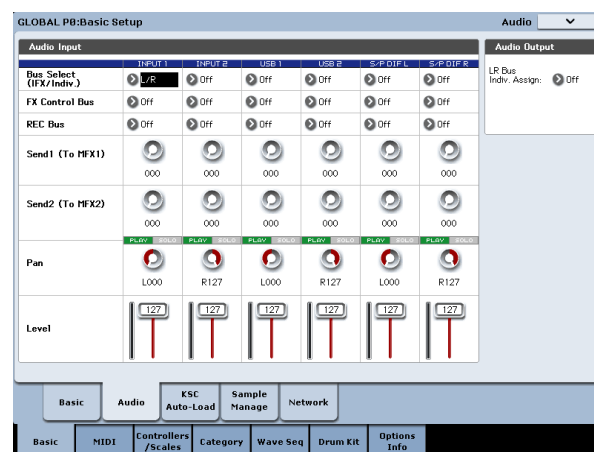
1. Vaya a la página Global P0: Basic Setup– Audio.

Nota: Deberá moverse al modo Global desde el modo (excepto el modo Muestreo) en el que desee introducir las señales de audio externas. Si se mueve desde el modo Muestreo al modo Global, los ajustes de entrada de audio del modo Muestreo se mantendrán, y no podrá ver los ajustes de esta página.

Estos ajustes no se utilizan en el modo Muestreo. Los ajustes para el modo Muestreo se realizan en la página Sampling P0: Recording– Audio Input.

- ⚠ Cuando aplique efectos a las señales de las entradas analógica, S/P DIF, o USB, es posible que ocurra oscilación dependiendo del tipo de efecto y los ajustes de

parámetros. Si es así, ajuste el nivel de entrada, nivel de salida, y parámetros de efectos. En particular, tenga cuidado al usar efectos de alta ganancia.



2. Utilice Bus Select (IFX/Indiv.) para especificar el bus al que se enviará cada entrada de audio.

Por ejemplo, si desea que la señal procedente de un dispositivo conectado a AUDIO INPUT 1 entre en el efecto de inserción 1, establezca **Bus Select (IFX/Indiv.)** de INPUT 1 a IFX1.

3. Utilice Send1 y Send2 para especificar el nivel de envío de cada timbre a los efectos maestros.

Esto solamente puede establecerse si **Bus Select (IFX/Indiv.)** está establecido a L/R u Off.

Si **Bus Select (IFX/Indiv.)** está establecido a IFX1–12, el nivel de envío a los efectos maestros se establece mediante **Send1** y **Send2** (página Insert FX) después de los efectos de inserción.

4. Establezca **PLAY/MUTE** y **Solo On/Off** como desee. También puede utilizar la superficie de control para realizar estos ajustes.
5. Utilice **Pan** para establecer la panorámica de la entrada de audio. Si está introduciendo una fuente de audio estéreo, normalmente establecerá las entradas a **L000** y **R127** respectivamente.
6. Utilice **Level** para ajustar el nivel de la entrada de audio. Normalmente dejará esto a **127**.
7. **FX Control Bus** envía la salida del timbre a un bus **FX Control**.

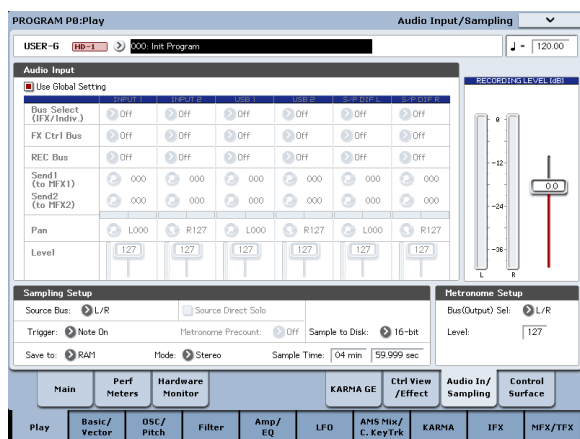
Utilice esto cuando desee controlar la entrada de audio a un efecto mediante otro sonido. Hay dos buses **FX Control**, que le da una gran libertad para controlar efectos libremente.

8. **REC Bus** envía la entrada de audio a un bus **REC**.

En la página **P0– Audio Input/Sampling**, puede elegir un bus **REC** como **Source Bus** de **Sampling Setup** para que la señal enviada al bus **REC** pueda muestrear o grabarse (solamente en el modo **Secuenciador**).

- ⚠ Es posible que entre ruido al **KRONOS** a través de estos buses; consulte “Forma de evitar ruidos extraños” en la página 101.
 - ⚠ Si desea almacenar los ajustes editados en el **KRONOS**, deberá escribirlos. Utilice el comando de menú de página **Write Global Setting** del modo **Global** para realizar esto.
9. Si desea utilizar los ajustes d entrada del modo **Global** en los otros modos, marque la opción “**Use Global Setting**”.

Si desea realizar ajustes independientes para programas, combinaciones, y canciones, desmarque este ajuste.



Edición detallada de efectos

Modulación dinámica (Dmod)

La modulación dinámica (Dmod) le permite utilizar mensajes MIDI o los controladores del KRONOS para modular parámetros de efectos específicos en tiempo real.

Ejemplo de Dmod

Como ejemplo, vamos a configurar la modulación dinámica para controlar un parámetro de efecto en tiempo real.

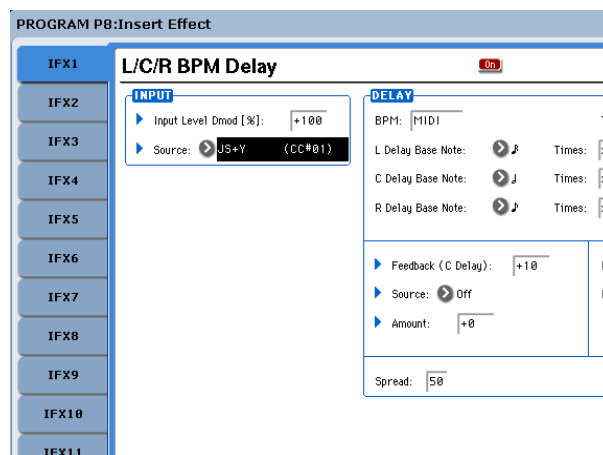
1. Como se ha descrito en el procedimiento para “Utilización de efectos en programas” en la página 218, establezca IFX1 a 091: L/C/R BPM Delay. Verifique que está escuchando un efecto de retardo.
2. Vaya a la página Program P8: Insert Effect– IFX1.

Utilización de Dmod para cambiar el nivel de retardo mediante el joystick

3. Establezca Input Level Dmod a +100.
4. Establezca Source a JS+Y: CC#01.

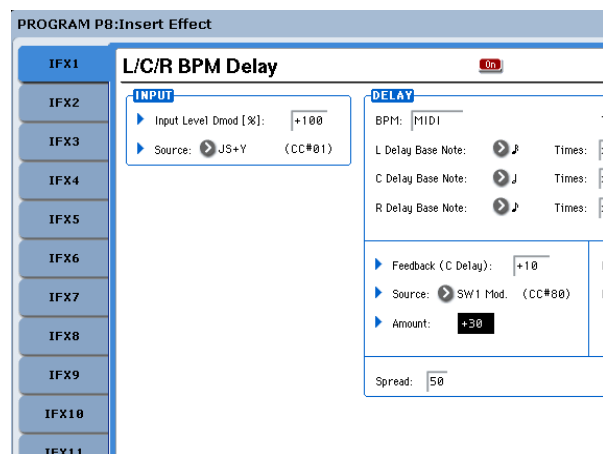
El sonido de retardo desaparecerá.

El nivel de entrada al efecto puede controlarse mediante el joystick. A medida que mueva el joystick alejándolo de usted, el sonido de retardo aumentará gradualmente.



Utilización de Dmod para cambiar el nivel de retroalimentación mediante SW1

5. En la página P1: Basic/Vector– Set Up Controllers, establezca la función de SW1 a SW1 Mod.CC#80, y Mode a Toggle.
6. Elija P8. Establezca Feedback Source a SW1 Mod. (CC#80), y establezca Amount a +30.



Cuando mueva el joystick alejándolo de usted y pulse el conmutador SW1, el nivel de realimentación se incrementará, y el sonido de retardo continuará durante un tiempo más largo. El ajuste de **Amount** especifica el nivel de realimentación que estará en efecto cuando se pulse el conmutador SW1. Si **Amount** se establece a –10, al pulsar el conmutador SW1 el nivel de retroalimentación se reducirá a 0.

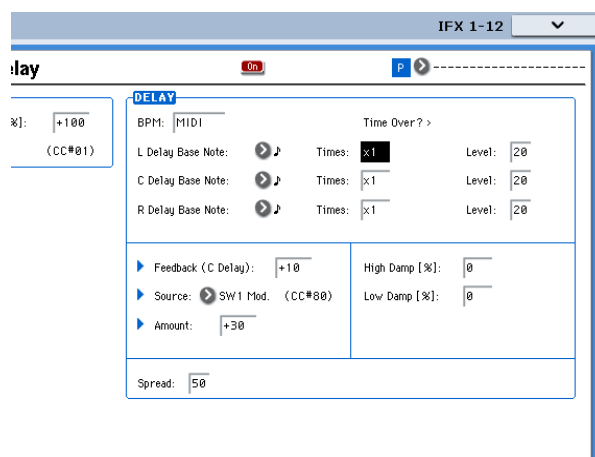
MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync le permite sincronizar LFOs de efectos y tiempos de retardo con el tempo del sistema.

Utilización de MIDI/Tempo Sync para sincronizar el tiempo de retardo con el tempo

1. Configure los efectos como se ha descrito en “Ejemplo de Dmod” en la página 225.
2. Establezca BPM a MIDI.
3. Para L, C, y R, establezca Delay Base Note y Times como desee.

Para este ejemplo, establezca **Delay Base Note** a an eighth note ♪ y **Times** a x1 para que el efecto pueda entenderse fácilmente. El tiempo de retardo se repetirá en un intervalo de una semicorchea.



4. Gire el mando TEMPO, y el tiempo de retardo cambiará.

Cuando empuje el joystick (alejándolo de usted) y pulse el conmutador SW1, el nivel de realimentación se incrementará, y los retardos se alargarán.

5. Cuando active el botón KARMA ON/OFF, KARMA comenzará a reproducir.

Seleccione cualquier GE de KARMA que desee. Cuando gire el mando TEMPO, el tiempo de retardo cambiará de forma sincronizada con el cambio de tempo de KARMA.

Dependiendo del efecto de retardo específico, es posible que escuche un ruido si cambia el tempo mientras el retardo esté sonando. Esto es porque el sonido de retardo se vuelve discontinuo, y no es un mal funcionamiento.

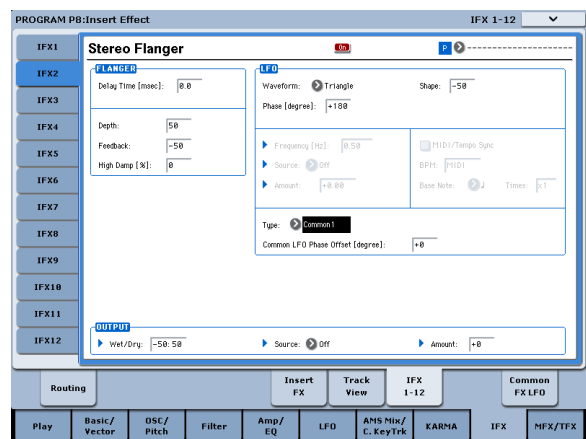
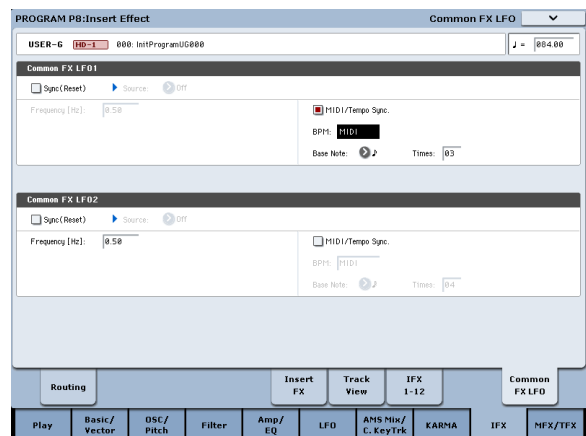
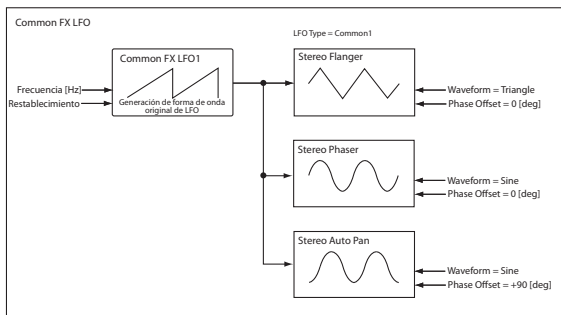
Para algunos efectos, puede sincronizar la frecuencia del LFO con el tempo. Establezca los parámetros de efecto **MIDI/TEMPO Sync** a On, y **BPM** a MIDI.

Common FX LFO

Hay dos Common FX LFOs (osciladores de efectos comunes) disponibles para efectos de modulación, tales como coros, filtros, phasers, etc. En la página P8:Insert Effect – Common FX LFO de los modos Programa, Combinación, Secuenciador, o Muestreo, puede especificar las condiciones de restablecimiento y la velocidad de Common FX LFO 1 y 2.

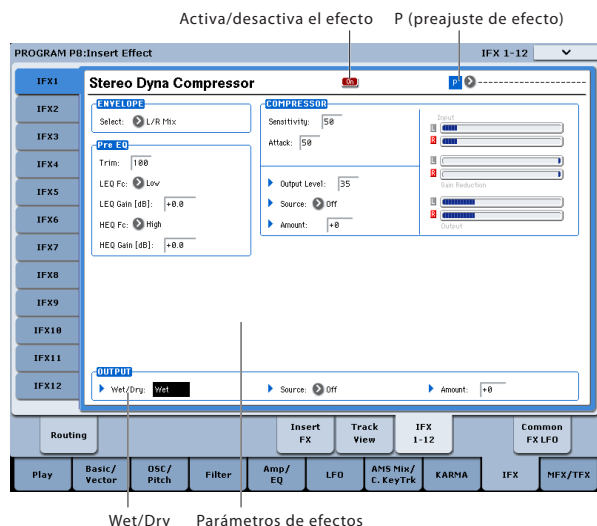
Normalmente, los LFOs de dos o más efectos de tipo modulación utilizados simultáneamente no estarán sincronizados en fase incluso aunque los establezca a frecuencia idéntica, ya que los LFOs generan de forma independiente.

Sin embargo, si selecciona Common 1 o Common 2 para el parámetro **LFO Type** de un efecto de tipo de modulación, el efecto no utilizará su propio LFO individual sino el LFO común que especifique aquí. Esto le permite utilizar un solo Common FX LFO para controlar simultáneamente dos o más efectos de tipo modulación como flanger, phaser, o panorámica automática con la misma fase. Como puede realizar ajustes independientes de la forma de onda del LFO y del desplazamiento de fase para cada efecto, es libre de crear combinaciones complejas de efectos.



Preajustes de efectos

Los preajustes de efectos le permiten almacenar y recuperar fácilmente todos los ajustes para un efecto individual. Puede almacenar hasta 16 preajustes de usuario para cada tipo de efecto, además de 15 preajustes de fábrica regrabables.



Los mismos preajustes aparecen en todos los modos (Programa, Combinación, Secuenciador, y Muestreo), y se pueden almacenar/cargar juegos de preajustes en/desde el disco.

Tenga en cuenta que las ediciones realizadas en parámetros de efectos se almacenan automáticamente con el programa, combinación, o canción, por lo que es necesario almacenarlos como un preajuste de efectos. Los preajustes simplemente facilitan la reutilización de sus ajustes favoritos.

Por ejemplo, puede almacenar un preajuste de efecto mientras se trabaja en un programa en particular, y después utilizar el mismo preajuste de efecto en un programa, combi, o canción diferente.

Nota: Los programas, combinaciones, y canciones almacenan los ajustes de parámetros de efectos, pero no almacenan el número del preajuste de efecto seleccionado. Si selecciona un preajuste de efecto, y después almacena el programa, el preajuste de efecto volverá a “-----”.

Selección de preajustes de efectos

1. Seleccione un efecto en la página Insert FX.
2. Se recuperarán los ajustes de P00: Initial Set.
3. Utilice “P (Effect Preset)” para seleccionar un preajuste de efecto: P00–P15 o U00–U15.

Se recuperarán los parámetros almacenados. Tenga en cuenta que esto sobrescribirá todos los parámetros del efecto.

P00: Initial Set: Estos son los ajustes predeterminados que se recuperan cuando seleccione un tipo de efecto en la página Insert FX. No puede almacenar sus ajustes aquí.

P01...P15: Estos contienen los datos preajustados de Korg. Le recomendamos que almacene sus ajustes en U00-U15.

U00...U15: Estas son áreas en las que puede almacenar sus propios ajustes.

-----: Esto muestra que no se ha seleccionado ningún preajuste de efecto. Verá esto cuando seleccione un efecto, escriba un programa, o seleccione un nuevo programa. La selección de este ajuste desde el menú no tendrá ningún efecto.

4. Edite los parámetros recuperados como desee.

Almacenamiento de preajustes de efectos

Cuando haya realizado ajustes y desee almacenarlos como un nuevo preajuste, podrá hacerlo.

1. En la página IFX 1-12, toque el botón de menú para abrir el menú de página.
2. En el menú, seleccione el comando Write FX Preset. Aparecerá el diálogo Write FX Preset.
3. Asigne el nombre que desee al preajuste.
4. Abra la ventana emergente “To”, y seleccione el número de preajuste en el que desee almacenar.

Puede almacenar en cualquiera de las ranuras, pero le recomendamos que almacene sus ajustes en U00-U15.

5. Pulse OK para almacenar el preajuste, o Cancel para salir sin almacenar.

Utilización de KARMA

Descripción general - ¿Qué es KARMA?

KARMA son las siglas de Kay Algorithmic Realtime Music Architecture, denominado así por su inventor, Stephen Kay.

KARMA genera datos MIDI, utilizando muchos algoritmos diferentes integradas a la perfección para ofrecer un potente “motor de generación de música”. Basado en las notas y acordes que toque, KARMA crea frases y patrones en tiempo real, generando no solamente notas sino también datos de control MIDI. La arquitectura KARMA permite configurar los diversos algoritmos y variarlos en tiempo real, a medida que los toque.

Por ejemplo, puede crear los cambios dinámicos de tempo que se producen dentro de un glissando de arpa, los cambios sincronizados en volumen y el tono que se producen como parte de una frase de cobs, la aleatoriedad dentro de una

frase de batería, el crescendo y disminuyendo de un relleno, cambios en la frase o el tono de un groove techno, frases de entrelazamiento complejo que sería imposible tocar en un teclado, simulaciones de rasgueo y punteo de guitarra con los cambios que suenan naturales, y grooves de acompañamiento que siguen el toque de su teclado en tiempo real, todo bajo su control. KARMA le permite producir frases y patrones a un nivel mucho más musical y flexible que los arpegiadores convencionales o las funciones de reproducción de patrones.

En el KRONOS, KARMA se ha diseñado para trabajar en estrecha colaboración con las otras numerosas funciones, ofreciéndole una potencia de interpretación increíble en el escenario o en el estudio.

Estructura de KARMA

KARMA se compone de las partes principales siguientes.

Módulos KARMA

Un módulo KARMA utiliza un GE (Generated Effect) (Efecto generado)) para crear una frase o patrón.

En el modo Programa, solamente se utiliza un módulo KARMA (A). En los modos Combinación o Secuenciador, pueden utilizarse cuatro módulos KARMA (A, B, C, D). Por ejemplo, cada módulo puede utilizarse para generar frases y patrones para un sonido aparte, como batería, bajo, guitarra, y piano.

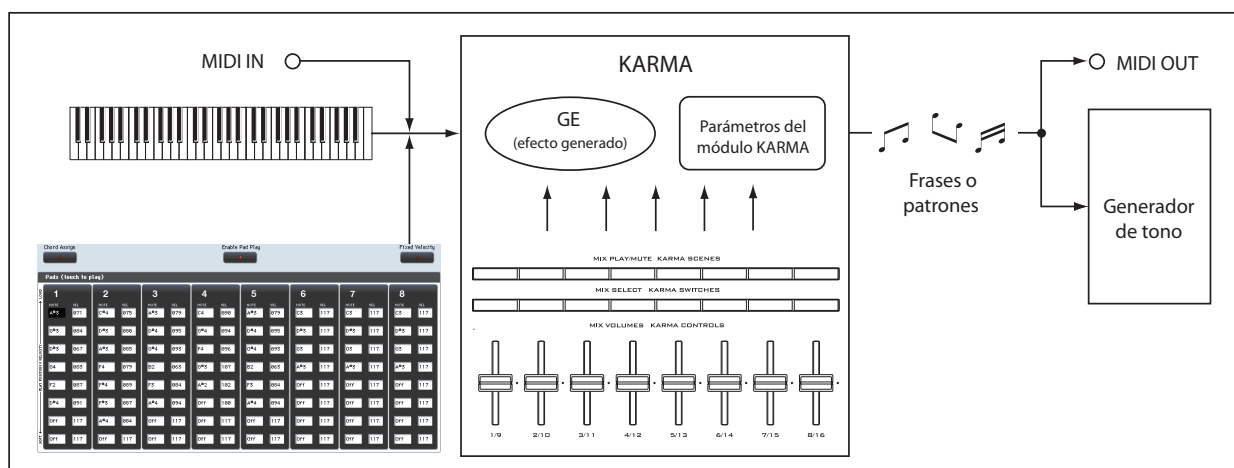
MIDI En el modo Programa, el módulo KARMA transmite y recibe todos los datos MIDI en el canal MIDI global especificado por “MIDI Channel”. En los modos Combinación y Secuenciador, los datos MIDI de cada módulo KARMA se transmiten y reciben en “Input Channel” y “Output Channel” especificados para cada módulo.

GE (Generated Effect)

Las frases y patrones producidos por un módulo KARMA se crean mediante un GE (Generated Effect) (efecto generado)).

Basándose en los datos de notas del teclado, el GE utiliza varios parámetros internos para controlar cómo se desarrollarán los datos de notas, y cómo se controlará el ritmo, la estructura de acordes, y la velocidad, etc., para generar una frase o un patrón. Los cambios de control MIDI y datos de inflexión de pitch también se pueden generar en sincronización con la frase o patrón. Como una capacidad única del KRONOS, KARMA puede generar mensajes exclusivos MIDI para controlar la secuenciación de ondas, que cambia entre multimuestras, etc., de un programa en tiempo real. Esto le permite crear frases y patrones en los que el color del tono y los pitches de las notas cambian de forma independiente.

El KRONOS ofrece un gran número de GEs que pueden utilizarse para gran variedad de instrumentos, técnicas de interpretación, y estilos musicales.

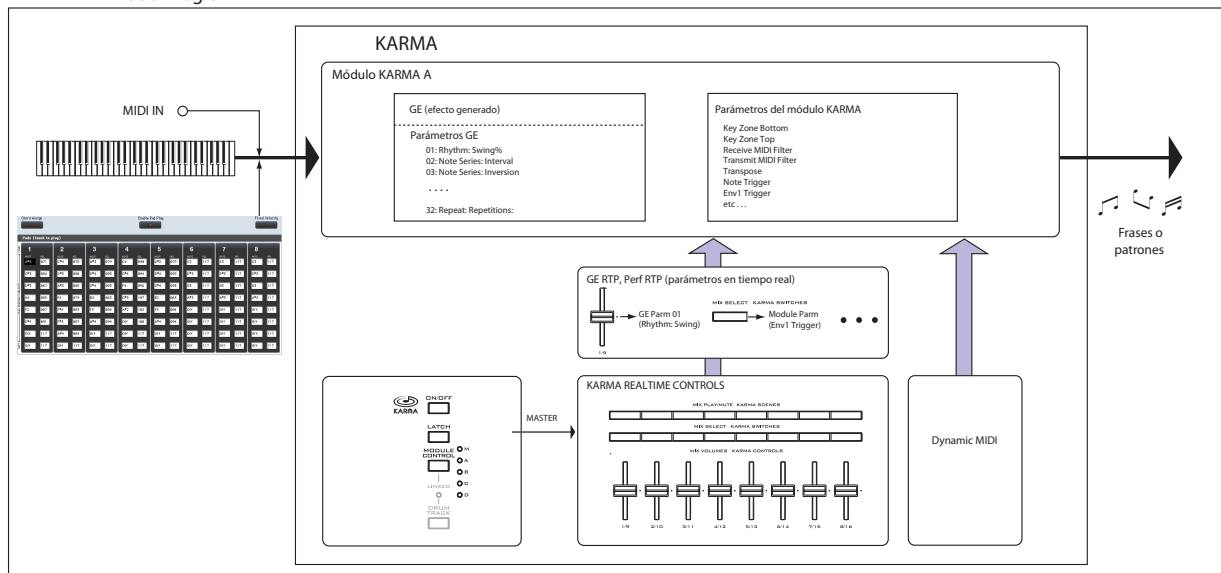


GE RTP – Real Time Parameters (Parámetros en tiempo real de GE)

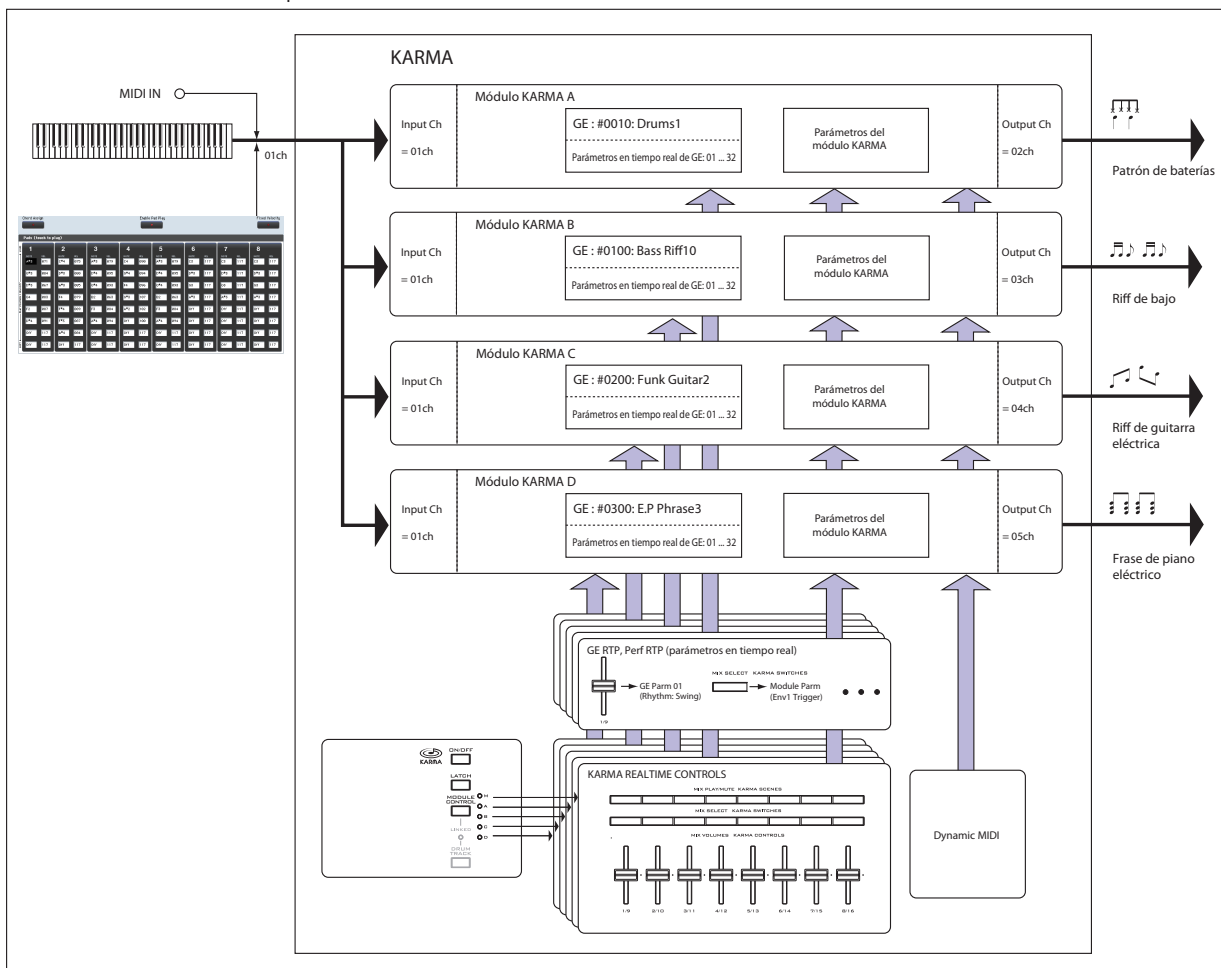
A GE consta de más de doscientos parámetros internos. En cada GE, están preseleccionados hasta 32 de estos parámetros internos como los más adecuados para utilizarse en el control de la frase o patrón. Estos parámetros se denominan “parámetros en tiempo real de GE”.

Puede controlar la frase o patrón editando estos parámetros, o asignándolos a los deslizadores KARMA CONTROLS o botones KARMA SWITCH y accionándolos durante su interpretación.

KARMA - modo Program



KARMA - modo Combination/ Sequencer



RTC Model (Modelo de RTC)

Todos los GEs preajustados tienen un modelo de RTC internamente especificado. El modelo de RTC es una cierta normalización de los más de doscientos parámetros internos del GE, basada en el tipo y la finalidad de tal GE.

Los GEs para los que se haya especificado el mismo modelo de RTC tendrán (de forma predeterminada) los mismos parámetros asignados como sus parámetros en tiempo real de GE. Esto significa que incluso aunque esté cambiando a través de varios GEs que tengan el mismo modelo de RTC, podrá controlarlos de una manera uniforme y hacer comparaciones válidas entre ellos, ya que su estado predeterminado será el mismo. Por supuesto, es libre de editar los parámetros en tiempo real de GE.

En los programas y combinaciones precargados, los deslizadores y botones KARMA CONTROLS están asignados de forma uniforme dependiendo del modelo de RTC para el GE utilizado por cada módulo. Por ejemplo, si un módulo KARMA utilizado por un programa o combinación utiliza un GE de la categoría de batería/percusión, los deslizadores KARMA REALTIME CONTROLS y los botones KARMA SWITCHES se asignarán de forma que el deslizador 1 controle el swing y el deslizador 2 controle la variación de patrón. Por supuesto, es libre de editar las asignaciones de REALTIME CONTROLS.

Cada GE está asignado a uno de los modelos de RTC siguientes.

- DP1 - Drum/Perc 1
- BL1 - Bass/Lead 1
- DM1 - Drum Melodic 1
- GV1 - Gated Vel/Pat 1
- GC1 - Gated CCs 1
- CL1 - Comp/Lead 1
- WS1 - WaveSeq 1
- WS2 - WaveSeq 2
- EG1 - Dual Env Gen
- LF1 - Dual LFOs
- MR1 - Melodic Repeat
- MB1 - Mel Rpt/Bend
- RB1 - Real-Time Bend
- Custom - algunos GEs pueden requerir configuraciones especiales de RTC, fuera de los modelos de RTC normales. En este caso, la asignación de los controles de RTC se deja en manos del diseñador del sonido del programa o combinación específicos.

Un ejemplo es 2028: VJS Motion. Si carga este GE, borrará todas las asignaciones del modelo de RTC (cuando las opciones de carga del GE (GE Load Options) estén establecidas al ajuste predeterminado). Con tales GEs, es generalmente mejor para copiar el módulo de un programa existente, de modo que tenga un ejemplo de cómo asignar los controles.

Configuración automática de RTC

Esta es una función conveniente que realiza automáticamente la asignación de deslizadores KARMA CONTROLS y botones KARMA SWITCH de acuerdo con el ajuste del modelo de RTC de un GE. Utilice el cuadro de diálogo Load GE Options para realizar automáticamente estos ajustes. Aquí puede elegir si desea que las asignaciones de los controladores KARMA se realicen automáticamente cuando utilice el parámetro GE Select para seleccionar un GE. Si ha elegido "Auto RTC Setup" en este cuadro de diálogo, las asignaciones se realizarán automáticamente cada vez que cambie el GE. Esto significa que, independientemente del tipo de GE seleccionado, podrá utilizar inmediatamente la asignación estándar de KARMA CONTROL.

Parámetros de módulos KARMA

Estos son los parámetros que controlan las frases y patrones generados por un módulo KARMA.

Puede establecer estos parámetros de forma independiente para cada módulo KARMA. Estos parámetros incluyen la selección de GE, canal de entrada/salida MIDI, zona de teclas, filtrado MIDI, y disparo.

GE RTP (GE Real-Time Parameters) Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

Estos son los parámetros que se pueden controlar a través de los deslizadores KARMA CONTROLS o los botones KARMA SWITCHES.

Si los parámetros en tiempo real de GE (GE RTP) y los parámetros del módulo KARMA (Perf RTP) están asignados a los deslizadores KARMA CONTROLS y a los botones KARMA SWITCHES, podrá controlarlos en tiempo real para modificar la frase o patrón que esté tocando.

Dynamic MIDI

Dynamic MIDI es una función que utilizan los controladores del KRONOS o los mensajes de control MIDI para controlar funciones específicas de KARMA.

Por ejemplo, esto le permite utilizar el joystick para tocar acordes rasgueo de guitarra, utilizar un conmutador de pie para controlar el estado de ejecución/silenciamiento de un módulo KARMA, o utilizar el pedal amortiguador para enclavar un módulo KARMA. Podrá controlarlos en tiempo real mientras toque.

KARMA CONTROLS

Estos son los controles del panel frontal utilizados para controlar KARMA. Los ajustes de estos controles se pueden almacenar de forma independiente para cada programa, combinación, y canción.

Conmutador ON/OFF

Activa/desactiva KARMA.

Conmutador LATCH

Si está activado, la frase o patrón continuarán sonando incluso después de separar sus manos del teclado.

Conmutador MODULE CONTROL

En el modo Combinación o Secuenciador, selecciona el módulo controlado por los deslizadores 1–8 KARMA, conmutadores 1-8 KARMA SWITCHES, y conmutadores 1–8 KARMA SCENE.

MASTER: Elija este ajuste si desea controlar los módulos A, B, C, y D simultáneamente. Por ejemplo, esto le permite utilizar el deslizador 1 para controlar el parámetro en tiempo real swing de GE para todos los módulos A, B, C, y D.

A, B, C, D: Elija uno de estos ajustes si desea controlar el módulo correspondiente de forma individual.

Nota: En el modo Programa solamente podrá seleccionar MASTER, y se controlará el módulo A.

Deslizadores 1–8 KARMA CONTROLS

Conmutadores 1-8 KARMA SWITCHES

Conmutadores 1–8 KARMA SCENES

Cuando CONTROL ASSIGN esté establecido a RT KNOBS/ KARMA, estos controlarán el (los) módulo(s) KARMA seleccionado(s) mediante MODULE CONTROL.

Accionando estos controles, podrá ajustar los parámetros en tiempo real de GE y los parámetros del módulo KARMA para variar libremente las frases o patrones generados por el módulo KARMA module. (Utilice “GE RTP, Perf RTP” para especificar el parámetro al que afectará cada control.)

Conmutadores SCENE

Estos conmutadores le permiten almacenar los ajustes de los deslizadores 1-8 y los conmutadores 1-8 como ocho “escenas” diferentes (SCENE 1-8). En los modos Combinación o Secuenciador, las escenas pueden almacenar ajustes separados para cada módulo, y puede utilizar el conmutador MODULE CONTROL y la función Scene Matrix para controlar esto.

Interpretación con KARMA

Basándose en su interpretación al teclado o los datos de notas recibidos de MIDI IN, KARMA genera automáticamente una diversa variedad de frases o patrones, como riffs de acompañamiento de guitarra o teclado, frases de bajo, o patrones de batería. Puede utilizar los deslizadores KARMA CONTROLS y los conmutadores KARMA SWITCHES para modificar libremente estas frases o patrones.

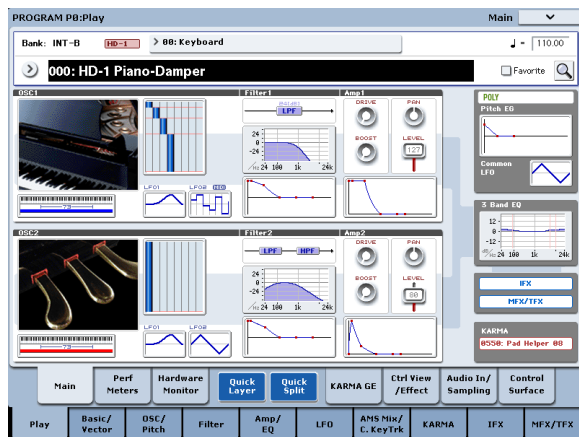
El KRONOS contiene programas y combinaciones precargados que aprovechan al máximo las ventajas de KARMA, cubriendo una amplia gama de instrumentos, técnicas de interpretación, y géneros musicales. En estos programas y combinaciones, los parámetros más útiles para controlar KARMA se han asignado a los deslizadores KARMA CONTROLS y conmutadores KARMA SWITCHES.

Interpretación con KARMA en el modo Programa

En el modo Programa puede utilizar un módulo KARMA para generar una frase o patrón apropiado para el sonido del programa.

Selección de un programa y activación/desactivación de KARMA

1. Pulse el botón **PROG** para entrar en el modo Programa, y seleccione el programa deseado. (Consulte “Selección de programas” en la página 27.)



A medida que pasa a través de los programas, encontrará algunos programas para los que el LED del conmutador KARMA ON/OFF está iluminado.

Pulse una tecla o pad en pantalla (en la página P1: Basic/Vector-Pads), y KARMA comenzará a reproducir.

En otros programas también puede pulsar el conmutador ON/OFF (LED iluminado) para activar KARMA.

Nota: Si la pista de batería (Drum Track) está activada, y Trigger Mode está establecido a Wait KBD Trig, la pista de batería comenzará a reproducirse simultáneamente.



ON/OFF



LATCH



MODULE CONTROL



LINKED



DRUM TRACK

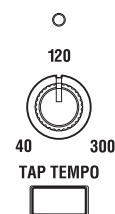


○ M
○ A
○ B
○ C
○ D

Ajuste del tempo de interpretación

1. Utilice el mando **TEMPO** o el botón **TAP TEMPO** para ajustar el tempo de interpretación.

Esto cambiará el valor de “♩=” **Tempo** que se encuentra en la parte superior de la pantalla. Puede ajustar el tempo en una gama de 40.00–300.00. El LED situado sobre el botón **TAP TEMPO** parpadeará a intervalos de negra (♩).



Como una alternativa a la utilización del mando **TEMPO** o botón **TAP TEMPO**, puede elegir “♩=” en la pantalla, utilizar las teclas numéricas 0–9 para introducir el tempo, y después pulsar el botón **ENTER**. Para establecer el tempo puede utilizar también el controlador **VALUE**. El LED parpadeará con el tempo que haya especificado.

Nota: El ajuste del mando **TEMPO** también se almacenará cuando escriba un programa.

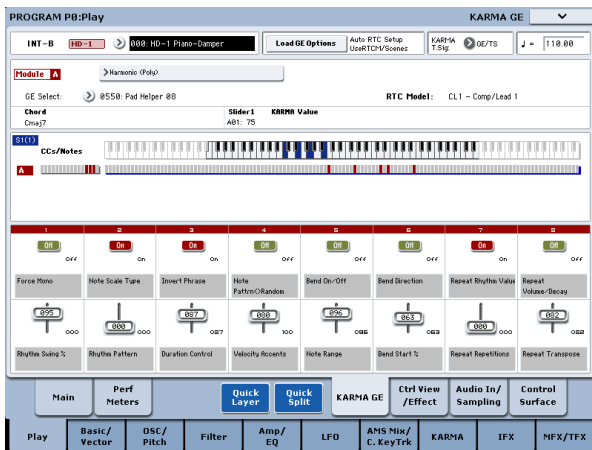


Si el parámetro **MIDI Clock** de la página Global P1: MIDI-MIDI está establecido a External MIDI o USB, o si está establecido a Auto MIDI o USB y el KRONOS está recibiendo actualmente relojes MIDI, **Tempo** indicará “♩=” EXT, y el KRONOS estará sincronizado con un dispositivo MIDI externo. En este caso, no podrá cambiar el tempo operando el KRONOS.

Comprobación de activación/desactivación de notas y zona de teclas

La pantalla mostrada a continuación es una pantalla en tiempo real de los datos de notas recibidos desde el teclado, pads 1-8, y MIDI IN, y los datos de activación/desactivación de notas datos generados por el módulo KARMA, junto con el nombre del acorde que se detectó.

1. Vaya a la página Program P0: Play– KARMA GE.



Cuando toque el teclado, el nombre del acorde detectado por el módulo KARMA aparecerá en el campo “Chord” de información del módulo KARMA.

Chord
Cmaj7

El área CC/Notes muestra la zona de teclas del módulo KARMA, y el estado de los datos de control y datos de activación/desactivación de notas generados por el módulo KARMA. (Consulte “Establecimiento de zona de teclado de KARMA” en la página 240.)



Utilización de los controladores KARMA

Nota: El estado de los controladores KARMA se almacena cuando se escribe el programa.

Activación/desactivación de KARMA: Conmutador ON/OFF

KARMA se activará/desactivará cada vez que pulse el conmutador ON/OFF. Si está activado, el LED del conmutador estará iluminado. Cuando toque el teclado, el GE seleccionado para el módulo KARMA comenzará a generar una frase o patrón.

Cómo hacer que la interpretación continúe después de separar sus manos del teclado: conmutador LATCH

Puede hacer que KARMA continúe tocando incluso después de separar sus manos del teclado.

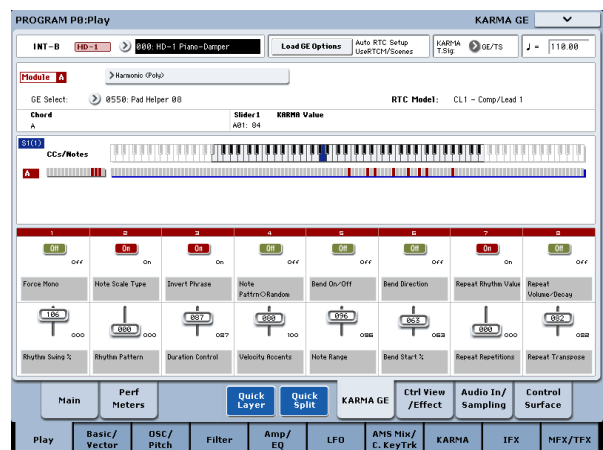
LED iluminado: El enclavamiento está activado. La interpretación continuará incluso después de haber separado sus manos del teclado.

LED apagado: El enclavamiento está desactivado. La interpretación se detendrá cuando separe sus manos del teclado.

Modificación de la frase o patrón generado por el módulo KARMA: Deslizadores 1–8 KARMA CONTROLS, conmutadores 1–8 KARMA SWITCHES, conmutadores 1–8 SCENE

Los parámetros útiles para el control de la frase o patrón ya están asignados a los deslizadores 1–8 KARMA CONTROLS, conmutadores 1–8 KARMA SWITCHES, y conmutadores 1–8 SCENE. Puede accionar estos controladores para crear una amplia gama de cambios en la frase o patrón que se está reproduciendo.

1. Vaya a la página Program P0: Play– KARMA GE.



La parte inferior de la pantalla muestra los nombres de los deslizadores y conmutadores que están asignados en este programa. En los programas precargados, los deslizadores KARMA CONTROLS y los conmutadores KARMA SWITCHES ya han sido asignados.

2. Accione los deslizadores 1–8 KARMA CONTROLS y los conmutadores 1–8 KARMA SWITCHES del panel frontal.

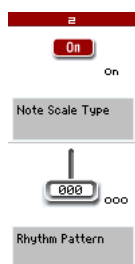
El patrón o frase cambiarán en consecuencia.

También puede activar/desactivar los conmutadores pulsándolos en la pantalla. Puede accionar los deslizadores seleccionándolos y utilizando el controlador VALUE para ajustar el valor.

El tipo o valor del parámetro que se esté controlado mediante los deslizadores y conmutadores se muestra en el campo “KARMA Value” de información del módulo KARMA. Esto le permite ver cómo los parámetros están siendo afectados por sus operaciones con los deslizadores o conmutadores.

Slider1 KARMA Value
A04: 84

El valor almacenado se muestra en la parte inferior derecha de cada deslizador o conmutador.



3. Utilice los conmutadores 1-8 SCENE del panel frontal para elegir una escena.

Los deslizadores y conmutadores cambiarán a los ajustes almacenados en la escena que elija.

Cada una de las ocho escenas contiene los valores de los deslizadores 1-8 y conmutadores 1-8. Pulsando un conmutador 1-8 SCENE para elegir una escena, podrá recuperar instantáneamente los ajustes para los ocho deslizadores y ocho conmutadores.

Incluso aunque cambie escenas, los cambios que haga utilizando los deslizadores 1-8 y los conmutadores 1-8 interruptores se recordarán hasta que seleccione otro programa. Cuando escriba un programa, los ajustes de los deslizadores y conmutadores se almacenarán en la escena 1-8 respectiva.

Restablecimiento del estado de los deslizadores y conmutadores

Puede hacer esto ajustando los controles mientras observe los deslizadores y conmutadores en la pantalla, o puede utilizar el método siguiente.

Restablecimiento de todo el programa

1. Pulse el botón COMPARE.

Todo el programa volverá al estado en el que fue escrito. (Consulte “Utilización de COMPARE (Comparar)” en la página 42.)

2. Pulse de nuevo el botón COMPARE.

El programa volverá al estado editado.

Restablecimiento de todos los deslizadores y conmutadores de la escena seleccionada

1. Accione los deslizadores y conmutadores para editar los valores almacenados en el programa.

El LED del conmutador SCENE seleccionado parpadeará.

2. Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS, y pulse el conmutador SCENE.

Todos los deslizadores y conmutadores se restablecerán a sus ajustes, y el LED del conmutador SCENE se iluminará.

3. Una vez más, mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS, y pulse el conmutador SCENE.

Todos los deslizadores y conmutadores volverán al estado editado del paso 1, y el LED del conmutador SCENE parpadeará.

Restablecimiento de un único deslizador o conmutador

1. Accione los deslizadores y conmutadores para editar los valores almacenados en el programa.

2. Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS, y accione el deslizador o conmutador que desee restablecer.

El deslizador o conmutador seleccionado volverá a su ajuste almacenado.

Restablecimiento de todos los ajustes de escenas

1. En cada escena, accione los deslizadores y conmutadores para editar los valores almacenados en el programa.

2. Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS, y pulse el conmutador MODULE CONTROL.

Todas las escenas volverán a sus ajustes almacenados.

Si utiliza el conmutador RESET CONTROLS para devolver todas las escenas a sus ajustes originales, no habrá forma de volver a los ajustes editados del paso 1.

Restablecimiento de los ajustes de los mandos REALTIME CONTROL para todas las escenas

1. Utilice los mandos REALTIME CONTROL para editar el sonido del programa, y utilice los deslizadores y conmutadores para modificar los ajustes almacenados en cada escena.

2. Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS, y pulse el conmutador CONTROL ASSIGN RT KNOBS/KARMA.

Los mandos de control en tiempo real se restablecerán (al valor central de 064), y los ajustes de todas las escenas volverán a sus ajustes almacenados.

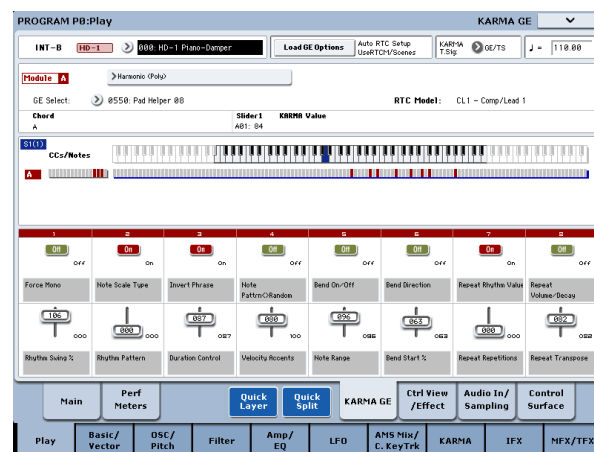
Si utiliza el conmutador RESET CONTROLS para restablecer los mandos de control en tiempo real y devolver todas las escenas a sus ajustes almacenados, no habrá forma de volver a los ajustes editados del paso 1.

Selección de un GE (Generated Effect)

Cuando KARMA se haya activado, el módulo KARMA utilizará un GE para generar frases o patrones. El KRONOS ofrece una amplia gama de GEs que puede utilizar para gran variedad de instrumentos, técnicas de interpretación, y estilos musicales (Consulte “Estructura de KARMA” en la página 229).

Para cada uno de los programas de precargados, ya está seleccionado un GE que es apropiado para el sonido del programa. Si cambia a un GE diferente, la frase o patrón generados cambiarán dramáticamente.

1. Vaya a la página Program P0: Play– KARMA GE.



2. En la pantalla, pulse el botón emergente “GE Select” para abrir el menú “GE Select”.



3. Seleccione un GE de la lista en la parte derecha de la pantalla.

El GE seleccionado se resaltará y pasará a estar activo.

Si ahora toca el teclado, este GE generará una frase o patrón.

Mientras se muestre este menú, puede seleccionar y tocar estos GEs sin necesidad de pulsar el botón OK.

4. Si está satisfecho con el programa seleccionado, pulse el botón OK para cerrar el menú.

Como alternativa, puede seleccionar un GE eligiendo “GE Select” en la pantalla, y accionando el deslizador VALUE o el dial VALUE. También puede utilizar “GE Category Select” para elegir un GE por categoría.

Edición de parámetros de módulos KARMA

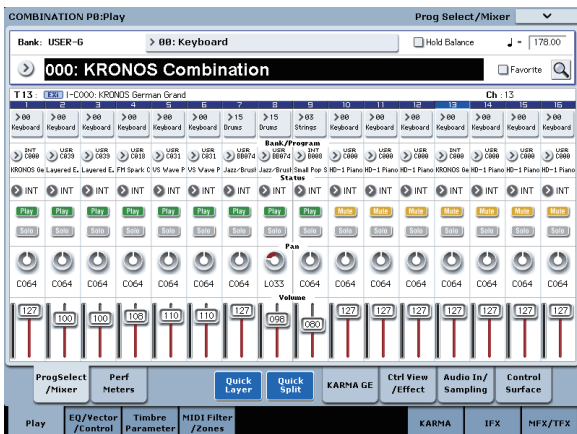
Para los detalles sobre la edición de los parámetros de un módulo KARMA, consulte “Edición de KARMA” en la página 239.

Interpretación con KARMA en el modo Combinación

En el modo Combinación, pueden operarse simultáneamente hasta cuatro módulos KARMA. Puede utilizar los cuatro módulos KARMA junto con los dieciséis programas de timbre en una amplia variedad de formas, por ejemplo utilizándolos para tocar de forma independiente frases y patrones para programas separados como batería, bajo, guitarra, y cuerdas.

Selección de una combinación y activación/desactivación de KARMA

1. Pulse el botón COMBI para entrar en el modo Combinación, y seleccione la combinación deseada. (Consulte “Selección de combinaciones” en la página 63.)



A medida que pasa a través de las combinaciones, notará que el LED del conmutador KARMA ON/OFF está iluminado para algunas combinaciones.

Con estas combinaciones, KARMA comenzará a reproducir cuando toque el teclado.

Nota: Si la pista de batería (Drum Track) está activada, y Trigger Mode está establecido a Wait KBD Trig, la pista de batería comenzará a reproducirse simultáneamente.

Incluso para otras combinaciones, puede pulsar el conmutador KARMA ON/OFF (LED iluminado) para activar KARMA.

Ajuste del tempo de interpretación

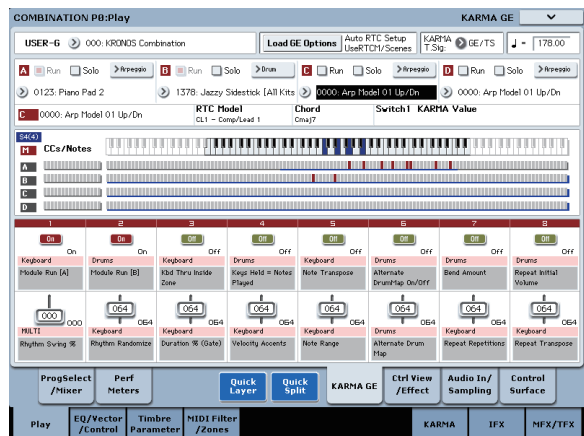
En la misma forma que para un programa, puede utilizar el mando TEMPO o el botón TAP TEMPO para ajustar el tempo de la interpretación. El cambio del tempo afectará el tempo de todos los módulos KARMA que estén operando. (Consulte p.233.)

- ⚠ No se puede ajustar individualmente el tempo de interpretación de cada módulo KARMA.

Comprobación de activación/desactivación de notas y zona de teclas

La pantalla mostrada a continuación es una pantalla en tiempo real de los datos de notas recibidos desde el teclado, pads 1-8, y MIDI IN, y los datos de activación/desactivación de notas datos generados por los módulos KARMA A, B, C, y D, junto con el nombre del acorde que se detectó.

1. Vaya a la página Combination P0: Play– KARMA GE.

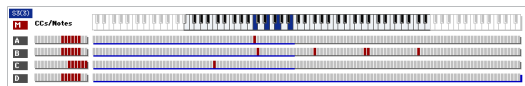


Cuando toque el teclado, el nombre del acorde detectado por cada módulo KARMA aparecerá en el campo “Chord” de información del módulo KARMA.

El nombre del acorde mostrado es el acorde que detectada el módulo seleccionado mediante el conmutador MODULE CONTROL del panel frontal. La forma en la que se detectan los acordes dependerá de los ajustes del módulo KARMA.



El área CC/Notes muestra el estado de los datos de control y datos de activación/desactivación de notas generados por los módulos KARMA A, B, C, y D, y los ajustes de zona de teclas de los módulos KARMA.



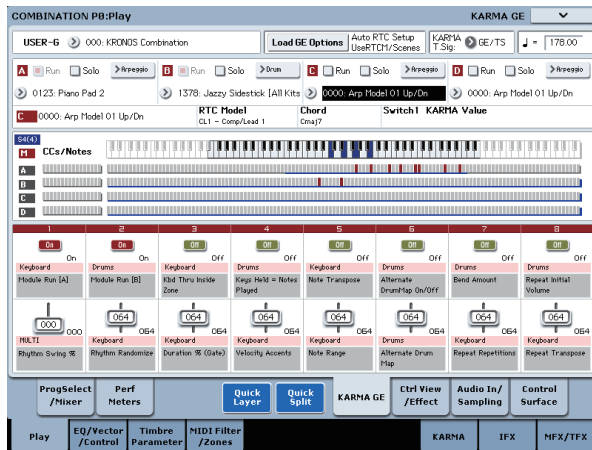
Nota: La detección de acordes se ve afectada por los ajustes de zona de teclas (Combination 7-1b), “Transpose” (Combination 7-3b: Module Parameter-Control), y Dynamic MIDI “Destination” (Combination 7-8) Chord Scan y Smart Scan del módulo KARMA.

Utilización de los controladores KARMA

Puede accionar los controladores KARMA para controlar la frase o patrón generados por cada módulo KARMA. En el modo Combinación, puede elegir el módulo KARMA que desea controlar.

Nota: El estado de los controladores KARMA se almacena cuando se escribe la combinación.

1. Vaya a la página Combination P0: Play- KARMA GE.



La parte inferior de la pantalla muestra los nombres de los deslizadores y conmutadores que están asignados en esta combinación

En las combinaciones precargadas, los deslizadores KARMA CONTROLS y los conmutadores KARMA SWITCHES ya han sido asignados.

2. Utilice el conmutador MODULE CONTROL del panel frontal para seleccionar el módulo que desee controlar.

Si selecciona MASTER, controlará simultáneamente los cuatro módulos KARMA.

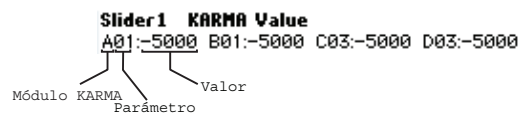
Si selecciona A-D, controlará el módulo KARMA correspondiente.

3. Accione los deslizadores 1-8 KARMA CONTROLS y los conmutadores 1-8 KARMA SWITCHES del panel frontal.

Los deslizadores y conmutadores controlarán el patrón o frase generados por el módulo KARMA seleccionado mediante el conmutador MODULE CONTROL. Si ha seleccionado MASTER, podrá controlar el estado de activación/desactivación y variar los patrones y frases generados por todos los módulos KARMA.

También puede accionar los deslizadores y conmutadores en la pantalla o utilizar el controlador VALUE, al igual que en el modo Programa.

El módulo KARMA y el tipo o valor del parámetro que se esté controlado mediante los deslizadores y conmutadores se muestra en el campo “KARMA Value” de información del módulo KARMA. Esto le permite ver el módulo KARMA y los parámetros que están siendo afectados por sus operaciones con los deslizadores o conmutadores.



4. Utilice los conmutadores 1-8 SCENE del panel frontal para elegir una escena.

Esto cambia la escena para el (los) módulo(s) KARMA seleccionado(s) mediante el conmutador MODULE CONTROL.

Si MODULE CONTROL se establece a MASTER, cada módulo KARMA cambiará a la escena que esté almacenada como ajuste maestro.

Cada una de las ocho escenas contiene los valores de los deslizadores 1-8 y conmutadores 1-8. Pulsando un conmutador 1-8 SCENE para elegir una escena, podrá recuperar instantáneamente los ajustes para los ocho deslizadores y ocho conmutadores.

Incluso aunque cambie escenas, los cambios que haga utilizando los deslizadores 1-8 y los conmutadores 1-8 interruptores se recordarán hasta que seleccione otra combinación. Cuando escriba una combinación, los ajustes de los deslizadores y conmutadores se almacenarán en la escena 1-8 respectiva.

Visualización de nombres para los deslizadores 1-8 KARMA CONTROLS y los conmutadores 1-8 KARMA SWITCHES

Al igual que en la página equivalente de modo Programa, la página Combination P0: Play- KARMA GE muestra los deslizadores y conmutadores asignados a la combinación, y sus nombres.

En la combinación, el nombre mostrado entre corchetes [] es la categoría del programa seleccionado para el timbre que está siendo controlado por los deslizadores 1-8 KARMA CONTROLS y los conmutadores KARMA SWITCHES. Esto le indica el timbre cuya frase está siendo controlada por los deslizadores 1-8 KARMA CONTROLS y los conmutadores KARMA SWITCHES.

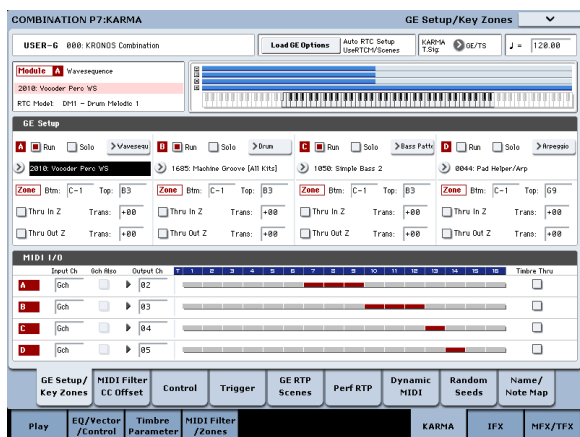
Si se están controlando simultáneamente múltiples timbres, esto indicará [MLTI].

Ajustes “Run” y “Solo” de módulos KARMA

En el modo Combinación, pueden operarse simultáneamente hasta cuatro módulos KARMA.

Si desactiva KARMA, todos los módulos KARMA se detendrán. Si activa KARMA, podrá especificar aquí el (los) módulo(s) KARMA que desee utilizar.

1. Vaya a la página Combination P7: KARMA– GE Setup/Key Zones.



2. Utilice los ajustes “Run” y “Solo” para especificar el (los) módulo(s) que funcionará(n) cuando se active KARMA.

Los módulos KARMA cuyo ajuste “Run” sea On (marcado) funcionarán.

Si establece “Solo” a On (marcado), solamente sonará tal módulo KARMA. Esto le será útil cuando seleccione un GE, o cuando desee escuchar la frase que esté generando un módulo.

Los módulos cuyo ajuste “Solo” sea On (marcado) sonarán incluso aunque “Run” esté establecido a Off (sin marcar).

El ajuste de “Solo” se borra cuando se cambia a otra combinación. No se almacena al escribir la combinación.

Sonará el módulo KARMA A.



Sonará el módulo KARMA B.



Sonarán los módulos KARMA A y B.



Nota: Si “☒ Run” no se muestra en la pantalla, “Run” ha sido asignado como interpretación en tiempo real. Los conmutadores KARMA SWITCHES, etc., controlarán “RUN”.

Si un canal de salida MIDI de un módulo KARMA coincide con el canal MIDI de un timbre, la frase o un patrón generado por tal módulo KARMA (si está en funcionamiento) reproducirá tal timbre. Para los detalles sobre la realización de estos ajustes, consulte “Edición de KARMA en el modo Combinación” en la página 243.

Selección de GE (Generated Effect)

Al igual que para un programa, puede utilizar el campo “GE Select” para seleccionar el GE utilizado por cada módulo. (Consulte “Edición de KARMA en el modo Combinación” en la página 243.)

Ajustes de parámetros de módulos KARMA

Para los detalles sobre la edición de parámetros de módulos KARMA, consulte “Edición de KARMA en el modo Combinación” en la página 243.

Edición de KARMA

En esta sección se explica cómo realizar los ajustes para KARMA en cada modo. Para los detalles sobre cómo interpretar utilizando KARMA, consulte “Interpretación con KARMA” en la página 233.

Edición de KARMA en el modo Programa

En el modo Programa solamente podrá utilizar un módulo KARMA (módulo A). Los ajustes de KARMA para un programa se realizan en varias páginas de Program P7: KARMA. Aquí vamos a explicar cómo usar los principales parámetros, tales como selección de un GE.

Activación/desactivación de KARMA

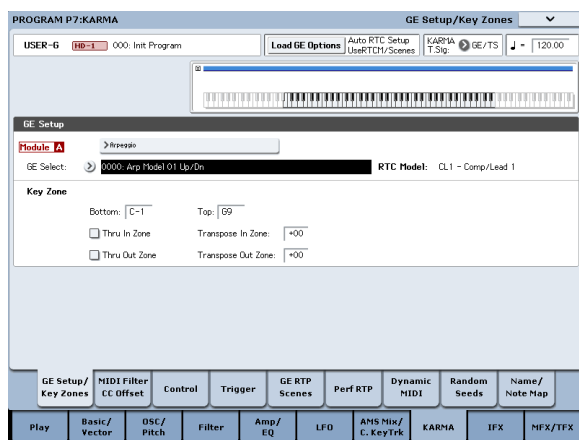
Cada vez que pulse el conmutador KARMA ON/OFF, KARMA se activará o desactivará. Cuando lo active, el LED del conmutador se iluminará.

El estado de activación/desactivación se almacena cuando se escribe el programa.

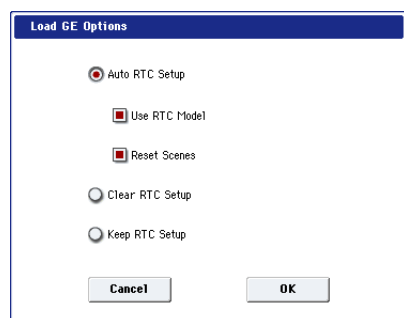
Selección de un GE

A continuación se explica cómo seleccionar el GE utilizado por el módulo KARMA.

1. Vaya a la página Program P7: KARMA– GE Setup/Key Zones.



2. Pulse “Load GE Options” para abrir el cuadro de diálogo, active Auto RTC Setup, y marque las opciones User RTC Model y Reset Scenes.



“Load GE Options” especifica si los ajustes de los deslizadores KARMA CONTROLS y conmutadores KARMA SWITCHES se establecerán automáticamente, inicializarán, o mantendrán cuando seleccione un GE.

En este ejemplo, hemos optado por establecer automáticamente las funciones de los deslizadores y conmutadores a los ajustes estándar para el modelo de RTC del GE seleccionado, de modo que pueda controlar inmediatamente la frase o patrón.

3. Utilice “GE Select” para seleccionar el GE utilizado por el módulo KARMA.

Utilice “Tempo” para establecer el tempo del patrón o frase generados por el GE.

Utilice “KARMA T.Sig” para la signature de compás del patrón o frase generados por el GE. Si selecciona GE/TS se utilizará la signature de compás especificada por el GE; con cualquier otro ajuste, la signature de compás cambiará temporalmente.

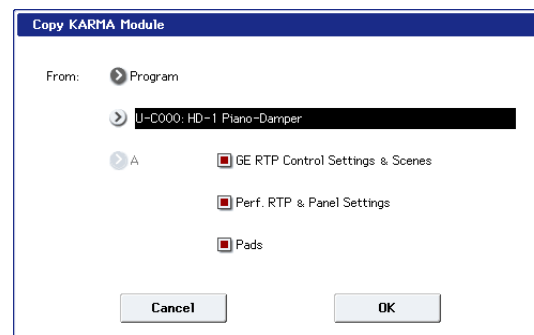
El KRONOS ofrece numerosos GEs preajustados que pueden utilizarse para una amplia gama de instrumentos, técnicas de interpretación, y estilos musicales.

“Category Select” muestra la categoría del GE que está seleccionado para el módulo KARMA. Todos los GEs están organizados por categoría. Puede pulsar “Category Select” para abrir la pantalla Category/GE Select y elegir un GE por categoría y subcategoría.

Copia de ajustes de KARMA desde otro programa

Puede utilizar el comando de menú de página “Copy KARMA Module” para copiar los ajustes de KARMA (selección de EG, ajustes de los parámetros del módulo KARMA, etc.) desde otro programa.

1. Pulse el botón de menú de la página para abrir el menú de página y seleccione “Copy KARMA Module”.



2. Especifique el modo, banco, y número fuente de la copia.

Si desea copiar los ajustes de parámetros en tiempo real de GE y los ajustes de escena del programa de fuente de copia, seleccione la opción “GE RTP Control Settings & Scenes” (marcada).

Si desea copiar los ajustes de los parámetros en tiempo real de interpretación y los ajustes del panel frontal del programa fuente de copia, elija la opción “Perf. RTP & Panel Settings” (marcada).

Si desea copiar los ajustes de pads del programa fuente de copia, seleccione (marque) la opción “Pads”.

3. Pulse OK para ejecutar la copia o pulse Cancel si decide cancelar.

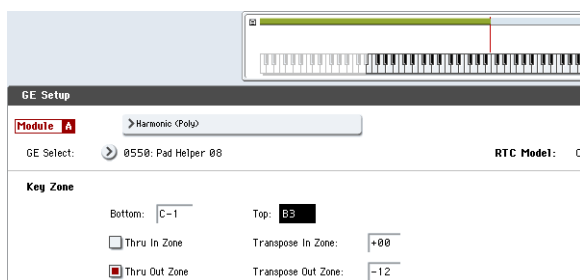
Establecimiento de zona de teclado de KARMA

A continuación se explica cómo especificar la zona de teclas que se dispararán KARMA. Por ejemplo, puede realizar ajustes para que las teclas de la parte inferior del teclado disparen frases, y las teclas situadas sobre esta gama se puedan tocar normalmente.

1. Vaya a la página Program P7: KARMA– GE Setup/Key Zones. (Consulte el diagrama del paso 1 de “Selección de un GE”)

2. Utilice Bottom y Top de Key Zones para especificar la zona de teclas.

Todas las notas que se encuentren dentro de esta gama, incluyendo las que se toquen en el teclado local y las notas recibidas de MIDI IN, se enviarán al módulo KARMA.



En el ejemplo mostrado arriba, las notas de C-1 a B3 son las que se introducen en el módulo KARMA. Cuando toque B3 o una nota más baja, KARMA generará una frase o un patrón.

3. Si “Thru In Zone” y “Thru Out Zone” están activadas (marcadas), las notas que toque en el teclado sonarán además de la frase o patrón generados por KARMA.

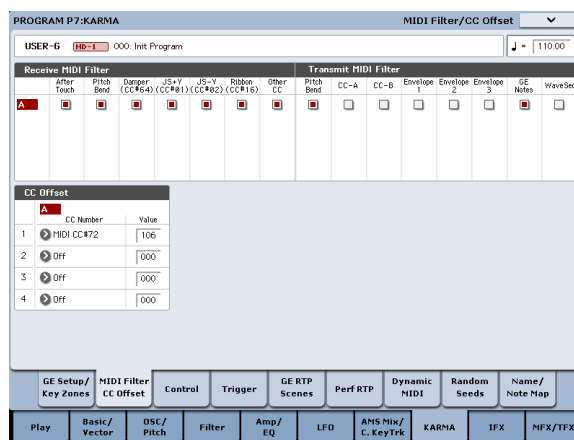
Estos dos campos son los ajustes para dentro y fuera de la zona de teclas.

Puede utilizar “Transpose In Zone” y “Transpose Out Zone” para transponer las notas tocadas en el teclado en pasos de semitonos.

En el ejemplo mostrado arriba, las teclas B3 e inferiores controlan solamente la frase o patrón generados por KARMA, y la C4 y las teclas superiores se utilizarán para tocar manualmente el teclado. Utilice “Transpose Out Zone” para ajustar el pitch de la región tocada manualmente.

Filtrado y desplazamiento de CC MIDI de módulos KARMA

1. Vaya a la página Program P7: KARMA– MIDI Filter/CC Offset.



Receive MIDI Filter

Esto especifica si el filtrado se aplica a los datos de control MIDI recibidos por el módulo KARMA. Si un elemento está activado (marcado), se recibirán los datos correspondientes.

Cuando haya activado KARMA, los datos de control MIDI recibidos por el módulo KARMA se enviarán directamente al generador de tono. Si este ajuste está desactivado (sin marcar), tales los datos no se enviarán al generador de tono.

En el ejemplo mostrado arriba, los mensajes del pedal amortiguador se habilitarán cuando se haya desactivado KARMA, y se inhabilitarán cuando se haya activado.

Transmit MIDI filter

Esto especifica si el filtrado se aplica a los datos de control MIDI generados por el GE seleccionado para el módulo KARMA. Si un elemento está activado (marcado), la transmisión estará habilitada.

Normalmente dejará estos elementos activados. Si no desea utilizar la inflexión de pitch u otros datos de cambio de control generados por el GE seleccionado, desactive estos elementos (sin marcar).

En el ejemplo mostrado arriba, no se transmitirán los datos de inflexión de pitch generados por el GE.

CC Offset

Utilice esto si desea controlar los efectos o el sonido del programa, mientras KARMA esté activada. Por ejemplo, puede utilizar esto para reducir el brillo del sonido o aumentar la resonancia del sonido junto con la frase que se esté generando. Como alternativa, puede utilizar esto para controlar efectos, por ejemplo, activando un efecto de retardo en conjunción con una frase generada.

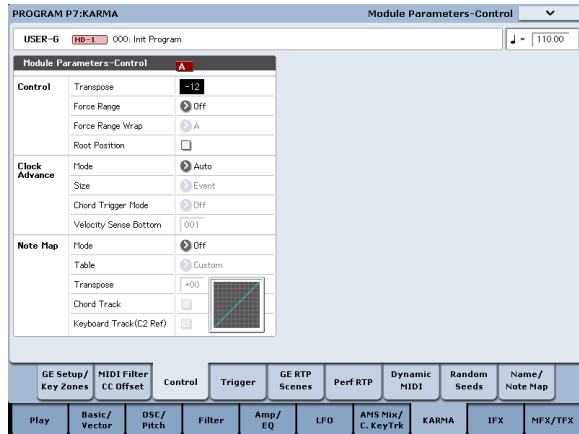
Utilice “CC Number” para especificar el número de cambio de control MIDI. Elija uno de los números CC en los 70 que controlan el sonido, o una fuente de AMS o Dmod.

En el ejemplo mostrado en la página anterior, CC#74 y CC#71 están controlando de corte de filtro y el nivel de resonancia.

Parámetros de módulos KARMA

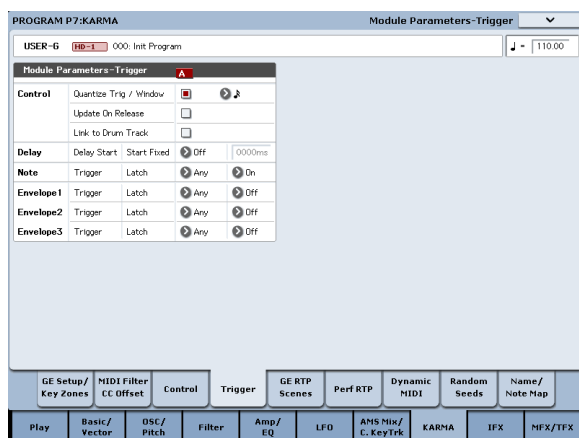
En las páginas Program P7: KARMA– Module Parameters–Control y Trigger puede editar los parámetros de los módulos KARMA.

Aquí describiremos cómo editar los parámetros más frecuentemente utilizados.



Control – Transpose

Esto le permite transponer los datos de la nota que esté introduciéndose en el módulo KARMA en pasos de semitono. Esto controlará el pitch de la frase o patrón generados por el módulo KARMA. Por ejemplo, si usted desea bajar una frase de bajo una octava, establezca esto a -12.



Control – Quantize Trig (Quantize Triggers)

Esto cuantiza la temporización del disparo producido por los datos de notas. (Consulte “Sincronización de KARMA” en la página 251.)

Off (sin marcar): El disparo se producirá el momento en el que toque la tecla.

On (marcado): La temporización de disparo se cuantificará al intervalo de nota seleccionado en relación con el tempo base.

Note – Trigger

Esto especifica las condiciones de disparo para la frase o patrón generados por el GE. Pruebe estos ajustes y vea cómo se diferencian.

Any: El disparo se producirá cada vez que toque una tecla, y la frase o patrón se reproducirá desde el comienzo.

AKR: El disparo se producirá solamente la primera vez que toque una tecla después de haber soltado todas las notas del teclado.

1st: El disparo se producirá solamente la primera vez que toque una tecla después de haber activado KARMA.

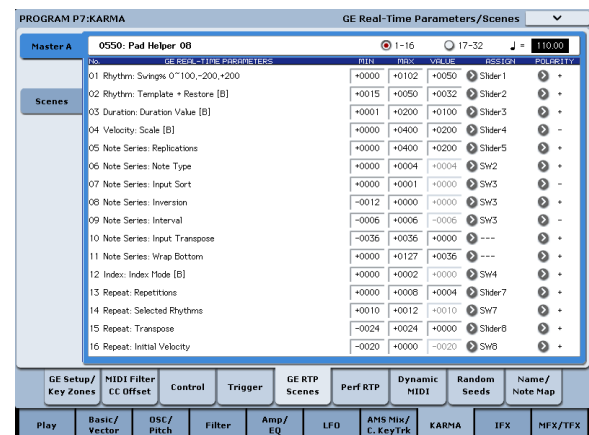
Dyn: Tocar el teclado no causará disparo. El disparo se producirá cuando utilice el controlador especificado por Dynamic MIDI.

GE Real-Time Parameters (Parámetros en tiempo real de GE)

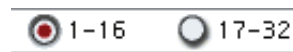
Aquí puede editar los parámetros en tiempo real de GE que se seleccionan mediante el módulo KARMA. También puede asignar parámetros en tiempo real de GE a los deslizadores KARMA CONTROLS y los conmutadores KARMA SWITCHES a fin de que pueda utilizarlos para controlar la frase o patrón en tiempo real mientras interprete.

Nota: Si utiliza la función Auto RTC Setup de RTC “Load GE Options”, cuando seleccione un GE, las asignaciones estándar de deslizadores KARMA CONTROLS y conmutadores KARMA SWITCH para el modelo de RTC de tal GE se realizarán automáticamente. (Consulte “Selección de un GE” en la página 239.)

1. Vaya a la página Program P7: KARMA– GE Real-Time Parameters.



Utilice “GE RTC Select” para cambiar al juego de parámetros en tiempo real de GE que desee ver.



Estos botones muestran los parámetros en tiempo real 1–16 o 17–32 de GE.

El número y tipo de parámetros en tiempo real de GE que pueden editarse aquí serán diferentes dependiendo del GE seleccionado. (Habrán un máximo de 32.) En cada GE, los parámetros más útiles para el control de la frase o patrón se ofrecen como preajustes.

Nota: RTC Model: Cada GE contiene un ajuste interno que indica su modelo de RTC (RTC Model). Basándose en el tipo o finalidad del GE, el modelo de RTC ofrece un cierto grado de normalización a más de 200 parámetros internos del GE. De forma predeterminada, los GEs que tienen el mismo modelo de RTC se preajustarán con los mismos parámetros en tiempo real de GE.

2. Utilice “VALUE”, “MIN”, y “MAX” para especificar el valor, valor mínimo, y valor máximo de cada parámetro en tiempo real de GE.

Cuando seleccione un GE, se asignarán los valores de parámetros predeterminados preajustados para tal GE.

Los valores que asigne aquí se controlan de la forma siguiente mediante los controladores KARMA CONTROLS que especifique en el campo “ASSIGN”.

Slider 1–8	000-064-127 = MIN-VALUE-MAX
Slider 1–8 (SW)	000-063 = MIN, 064-127 = MAX
SW 1–8	Off = MIN, On = MAX
DynaMIDI 1–8	Depende del ajuste de Dynamic MIDI

3. Utilice “ASSIGN” para asignar cada parámetro en tiempo real de GE al controlador deseado.

4. Utilice Polarity para especificar la polaridad de control.

+: Controla el parámetro como se muestra en la tabla de arriba.

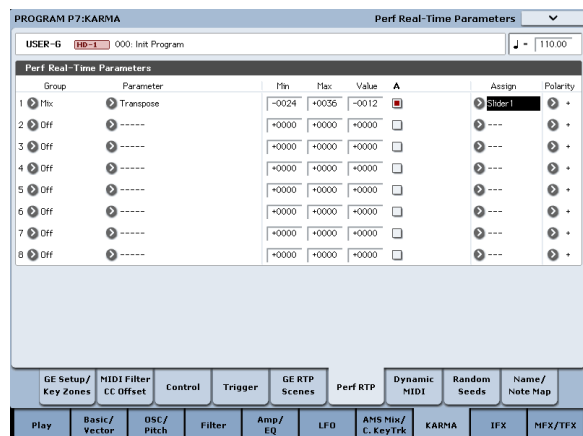
–: La relación de MIN y MAX se invertirá. Por ejemplo, a medida que mueva un deslizador de 000 a 127, el valor se controlará desde el valor MAX al valor MIN.

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

Aquí se indica cómo se pueden asignar a los controladores los parámetros de KARMA tales como zona teclas de KARMA y parámetros de módulos KARMA (es decir, los parámetros de KARMA distintos a los parámetros en tiempo real de GE).

Si ha asignado estos parámetros a controladores KARMA CONTROLES, podrá controlarlos en tiempo real mientras interprete. (Consulte “Mandos, deslizadores, y conmutadores de la superficie de control” en la página 33.)

1. Vaya a la página Program P7: Perf Real-Time Parameters.



Como ejemplo, vamos a mostrar cómo se puede utilizar un deslizador KARMA CONTROLS para controlar el parámetro del módulo KARMA “Transpose”.

2. Utilice “Group” y “Parameter” para seleccionar el parámetro que desee controlar.

Para este ejemplo, establezca “Group”: Mix, y “Parameter”: Transpose. Active (marque) “A” para que el deslizador controle el módulo KARMA [A].

3. Especifique la gama y el valor que desee controlar.

El ajuste del parámetro se asignará de forma predeterminada (-12 en este ejemplo).

Para este ejemplo, establezca “Min”, “Max”, y “Value” a –24, +0, y –12 respectivamente.

4. Utilice “Assign” para asignar el controlador deseado.

Para este ejemplo, asignaremos Slider 1.

5. Utilice Polarity para especificar la polaridad de control.

Para este ejemplo, especifique “+”.

Cuando establezca CONTROL ASSIGN a RT KNOBS/KARMA y accione el deslizador 1, el ajuste de transposición cambiará en pasos de semitono en una gama de –24 a +0, con –12 como el valor central.

Nota: Si establece “Parameter” a Transpose Octave, el cambio se producirá en pasos de una octava en una gama de –24 a +0, con –12 como el valor central.

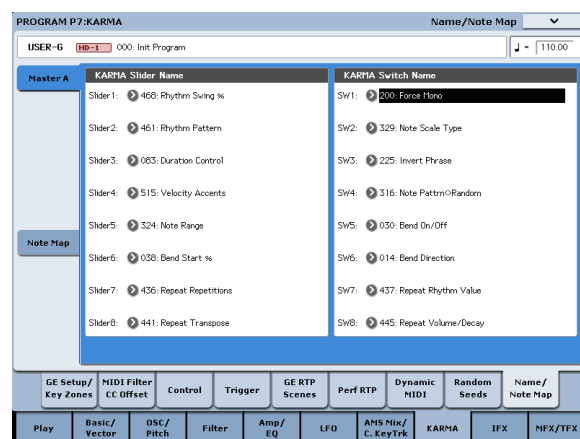
Si selecciona Transpose Octave/5th, el cambio se producirá en pasos alternativos de una octava o una quinta, en una gama de –24 a +0, con –12 como el valor central. Por ejemplo, si este parámetro está en el ajuste mínimo y está sonando una nota C3, al mover el deslizador 1 de 000 hacia 127 se causará un cambio de pitch de C3 → G3 → C4 → G4 → C5.

Ajuste de Dynamic MIDI

Dynamic MIDI le permite utilizar un controlador del KRONOS o un mensaje de control MIDI para controlar un parámetro específico de KARMA. Puede especificar hasta ocho controladores (fuente) y lo que estos harán (destino).

Asignación de nombres a los deslizadores 1–8 y conmutadores 1–8 de RTC de KARMA

1. Vaya a la página Program P7: KARMA– Name/Note Map.



Aquí puede seleccionar nombres para los deslizadores KARMA CONTROLS y conmutadores KARMA SWITCHES. Puede almacenar estos valores independientemente para cada programa. El KRONOS ofrece nombres preajustados adecuados para los deslizadores KARMA CONTROLS y conmutadores KARMA SWITCHES.

Auto Assign KARMA RTC Name

Se determinará un nombre apropiado para cada deslizador KARMA CONTROLS y conmutador KARMA SWITCH basado en el GE RTP o Perf RTP que esté controlándose, y se asignará automáticamente.

Enlace de ajustes de KARMA con cambios de programa

Los ajustes de KARMA pueden almacenarse de forma individual para cada programa. Normalmente, cuando seleccione un nuevo programa, se cargarán también los ajustes de KARMA. En algunos casos, sin embargo, es posible que desee probar diferentes programas manteniendo los ajustes de KARMA iguales.

Los parámetros **Load KARMA Settings when changing** de la página Global Basic le permiten seleccionar entre estos dos comportamientos. Hay ajustes separados para programas, combis, y canciones. Para establecer esto:

1. Vaya a la página **Global Basic**.
2. Bajo “**Load KARMA setting when changing**”, establezca la casilla de verificación “**Programs**” como desee.

Marque la casilla para cargar los ajustes de KARMA de programas individuales.

Desmarque la casilla para mantener los ajustes de KARMA iguales, incluso cuando cambie de programa.

Edición de KARMA en el modo Combinación

En el modo Combinación (y Secuenciador) puede utilizar cuatro módulos KARMA (módulos A, B, C, y D). En una combinación, puede utilizar los cuatro módulos KARMA y los dieciséis programas de timbre en gran variedad de formas, por ejemplo utilizándolos frases o patrones separados pueden reproducir programas tales como batería, bajo, guitarra, y cuerdas.

Los ajustes de KARMA para una combinación se realizan en varias páginas de Combination P7: KARMA. Aquí vamos a explicar el procedimiento para establecer los principales parámetros, como ajustes de “Run” y “Solo”, la selección de un GE, y los ajustes de entrada/salida MIDI.

Activación/desactivación de KARMA

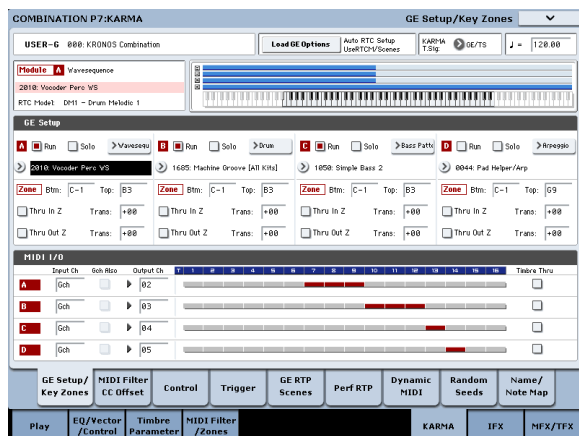
Cada vez que pulse el conmutador KARMA ON/OFF, KARMA se activará o desactivará. Cuando lo active, el LED del conmutador se iluminará. Este estado de activación/desactivación se almacena cuando se escribe la combinación.

Si desactiva KARMA, todos los módulos KARMA A, B, C, y D se desactivarán. Cuando active KARMA, los módulos KARMA funcionarán como especifique sus ajustes de “Run” y “Solo”.

Ajustes de “Run” y “Solo”

1. Vaya a la página **Combination P7: KARMA– GE Setup/Key Zones**.

Nota: Como alternativa, puede realizar estos ajustes en Combination P0: Play– KARMA GE.



2. Utilice “**Run**” y “**Solo**” para seleccionar el (los) módulo(s) que funcionará(n) cuando se active KARMA.

Nota: Para las combinaciones precargadas, cuando el conmutador MODULE CONTROL esté establecido a MASTER, los conmutadores 1, 2, 3, y 4 KARMA SWITCHES activarán/desactivarán “Run” para los módulos A, B, C, y D.

Selección de un GE

A continuación se explica cómo seleccionar el GE utilizado por cada módulo KARMA. (Consulte “Edición de KARMA en el modo Programa” en la página 239.)

1. Vaya a la página **Combination P7: KARMA– GE Setup/Key Zones**.

Nota: Como alternativa, puede realizar estos ajustes en Combination P0: Play– KARMA GE.

2. Pulse “**Load GE Options**” para abrir el cuadro de diálogo, active **Auto RTC Setup**, y marque las opciones **User RTC Model** y **Reset Scenes**.

“Load GE Options” especifica si los ajustes de los deslidores KARMA CONTROLS y conmutadores KARMA SWITCHES se establecerán automáticamente, inicializarán, o mantendrán cuando seleccione un GE.

Para este ejemplo, hemos elegiremos establecer las funciones de los deslidores y conmutadores para los módulos KARMA A, B, C, y D a los ajustes estándar para el modelo de RTC del GE seleccionado, de modo que pueda controlar inmediatamente la frase o patrón.

3. Utilice “**GE Select**” para seleccionar el GE utilizado por el módulo KARMA.

Utilice “**Tempo**” para establecer el tempo del patrón o frase generados por el GE.

Utilice “**KARMA T.Sig**” para la signature de compás del patrón o frase generados por el GE. Si selecciona GE/TS se utilizará la signature de compás especificada por el GE para cada módulo; con cualquier otro ajuste, la signature de compás de todos los GEs cambiará temporalmente.

Ajustes de canales de entrada/salida MIDI

Puede especificar los canales de entrada y salida MIDI para cada uno de los cuatro módulos KARMA utilizados por una combinación.

El ajuste del canal de entrada/salida MIDI para cada módulo KARMA y el ajuste del canal MIDI para cada timbre determinan el enrutamiento que especifica cómo reproducirán los módulos KARMA los timbres. Estos son los ajustes más importantes cuando se utilizan múltiples módulos KARMA en una combinación.

1. Vaya a la página **Combination P7: KARMA– GE Setup/Key Zones**.
2. Especifique **“Input Channel”** y **“Output Channel”** de cada módulo KARMA.

“Input Channel”: Para una combinación, normalmente establezca esto a Gch para que el toque del teclado controle el módulo KARMA.

“Output Channel”: Establezca esto al canal MIDI del (de los) timbre(s) que se reproducirá(n) mediante este módulo KARMA.

Gch Also: Esta opción está disponible si Input Channel está establecido a algo que no sea Gch. Si selecciona (marca) esta opción, un módulo que normalmente se dispara solamente mediante Input Channel también se disparará mediante Gch. (Gch, Global 1–1a)

Timbre Thru: Si esta opción está activada (marcada), cuando KARMA esté desactivado, sonarán timbres diferentes a los del canal MIDI global.

Ejemplo de ajuste 1

En este ejemplo se muestra cómo trabaja al opción “Gch Also”.

1. Establezca MIDI Channel para los timbres siguientes como se indica a continuación.

Timbre 1: G ch

Timbre 2: 2 ch

Timbre 3: 3 ch

Timbre 4: 4 ch

Timbre 5: 5 ch

2. Establezca los canales MIDI para los pads como se indica a continuación.

Pad 1: MIDI channel = 2 ch

Pad 2: MIDI channel = 3 ch

Pad 3: MIDI channel = 4 ch

Pad 4: MIDI channel = 5 ch

3. Para cada módulo KARMA, establezca **“Input Channel”** y **“Output Channel”** como se indica a continuación.

Módulo KARMA A: “Input Ch” = 2 ch, “Out Ch” = 2 ch

Módulo KARMA B: “Input Ch” = 3 ch, “Out Ch” = 3 ch

Módulo KARMA C: “Input Ch” = 4 ch, “Out Ch” = 4 ch

Módulo KARMA D: “Input Ch” = 5 ch, “Out Ch” = 5 ch

4. **Desactive KARMA**.

Cuando toque el teclado, sonará el timbre 1.

Cuando golpee los pads 1–4, sonarán los timbres 2–5.

5. **Active KARMA**.

Cuando toque el teclado, sonará el timbre 1.

Cuando golpee los pads 1–4, los módulos KARMA A–D dispararán cada uno un GE diferente que reproducirá frases o patrones en los timbres 2–5.

6. Para el módulo KARMA A, active (marque) **“Gch Also”**.

7. **Desactive KARMA**.

Cuando toque el teclado, sonará el timbre 1.

Cuando golpee los pads 1–4, sonarán los timbres 2–5.

8. **Active KARMA**.

Cuando toque el teclado, sonará el timbre 1. El módulo KARMA A para el que activó (marcó) “Gch Also” disparará su GE y reproducirá una frase o patrón en el timbre 2.

Cuando golpee los pads 1–4, los módulos KARMA A–D dispararán sus respectivos GEs y reproducirán frases o patrones en los timbres 2–5.

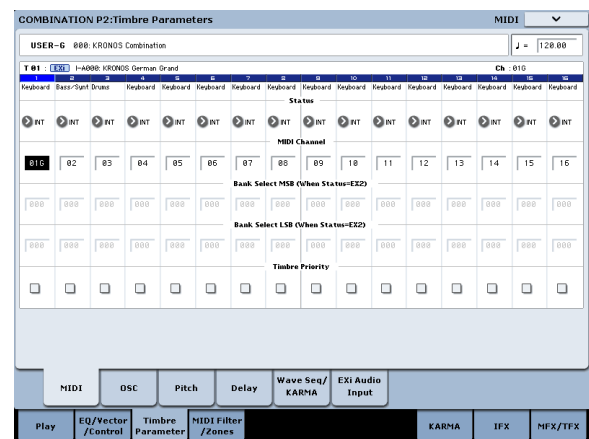
Ejemplo de ajuste 2

En este ejemplo se muestra cómo trabaja al opción “Timbre Thru”.

Seleccione un programa de piano para timbre 1, un programa de cobres para timbre 2, y un programa de cuerdas para timbre 3.

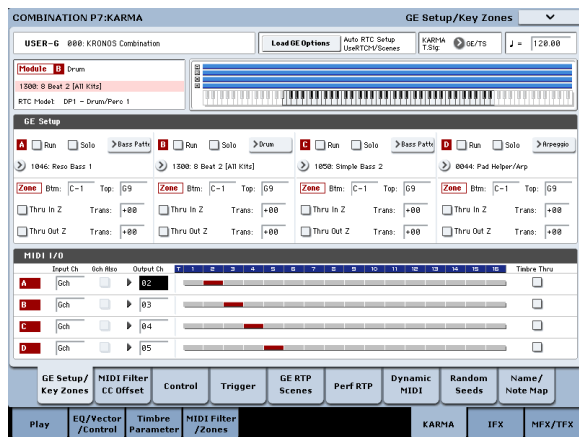
Tocaremos el timbre 1 manualmente desde el teclado. El módulo KARMA A se utilizará para reproducir una frase de bajo en el timbre 2, y el módulo KARMA B para reproducir una frase de batería en el timbre 3. (Asegúrese de que el canal MIDI global sea 01.)

1. Establezca MIDI Channel para los timbres 1, 2, y 3.



Para este ejemplo, establezca timbre 1 a 01, timbre 2 a 02, y timbre 3 a 03. Como cada timbre está establecido a un canal separado, el módulo KARMA establecido al canal correspondiente solamente reproducirá tal timbre.

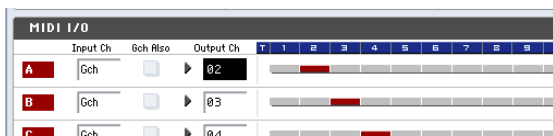
2. Establezca “Input Channel” y “Output Channel” de cada módulo KARMA como se indica a continuación.



Módulo KARMA A: “Input Ch” = G ch, “Out Ch” = 02

Módulo KARMA B: “Input Ch” = G ch, “Out Ch” = 03

Los timbres reproducidos por los módulos KARMA se muestran en rojo, según lo especificado por el ajuste del canal MIDI del timbre y el ajuste del canal de salida del módulo KARMA.



3. Para los módulos KARMA A y B, active (marque) “Run”, y establezca “GE Select” a GE. (Consulte “Ajustes de “Run” y “Solo”” en la página 243.)

Módulo KARMA A: seleccione una frase de cobres como el GE

Módulo KARMA B: seleccione una frase de batería como el GE

Cuando active KARMA, el toque del teclado hará sonar un piano en el timbre 1, y se enviará simultáneamente a los módulos KARMA A y B.

La frase de bajo generada por el módulo A se envía en el canal MIDI 02 para tocar el timbre 2.

La frase de batería generada por el módulo B se envía en el canal MIDI 03 para tocar el timbre 3.

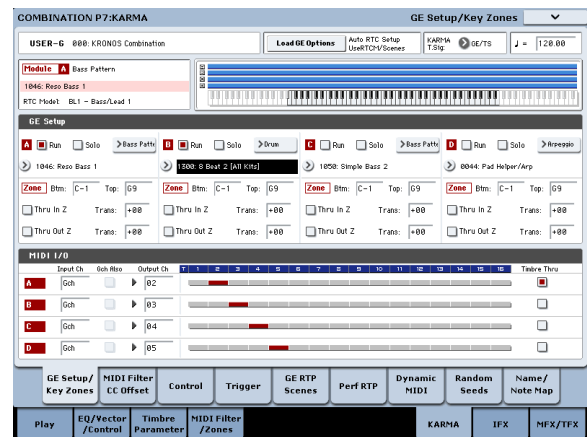
4. Utilice “Timbre Thru” qué sonará cuando KARMA esté desactivada.

Cuando KARMA esté desactivada, el toque del teclado normalmente hará sonar solamente los timbres que coincidan con el canal MIDI global (Ch 01).

En este ejemplo, será el sonido de piano producido por el timbre 1 (Ch 01).

Si activa (marca) “Timbre Thru”, podrá tocar timbres que difieren del canal global cuando KARMA está desactivada.

Para el módulo KARMA A, active (marque) “Timbre Thru”. Cuando KARMA esté desactivada, el toque del teclado hará sonar el piano del timbre 1 (Ch 01), y también el bajo del timbre 2 (Ch 02).



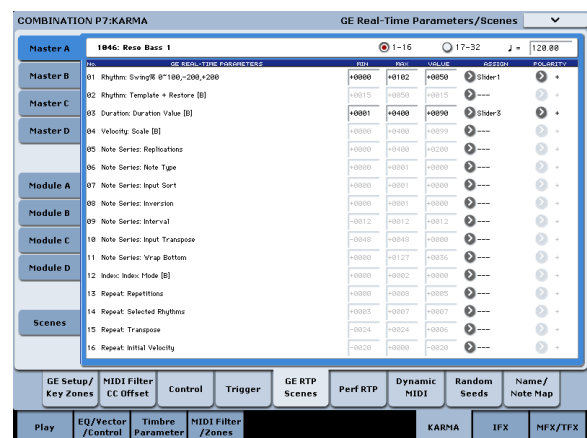
Edición de los parámetros de cada módulo KARMA

Puede especificar la zona del teclado en el que opera cada módulo KARMA, realizar ajustes de filtro MIDI, y editar parámetros de módulos KARMA. Al igual que para un programa, estos parámetros pueden especificarse de forma independiente para cada módulo KARMA.

GE Real-Time Parameters (Parámetros en tiempo real de GE)

A continuación se explica cómo editar los parámetros del GE seleccionado para cada módulo KARMA.

1. Vaya a la página Combination P7: KARMA– GE Real-Time Parameters.



2. En las fichas de la izquierda, seleccione Master A.

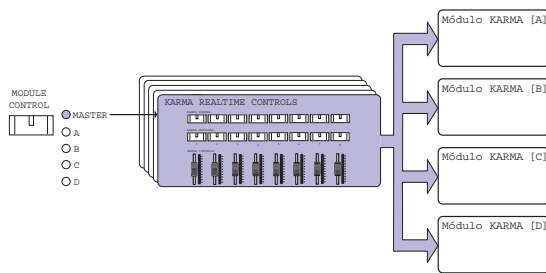
3. Establezca “MIN”, “MAX”, “VALUE”, “ASSIGN” y “POLARITY”.

En las fichas Master, la especificación de “ASSIGN” le permite editar los ajustes de “MIN”, “MAX”, “VALUE”, y “POLARITY”.

4. Realice ajustes de la misma forma para Master B, C, y D.

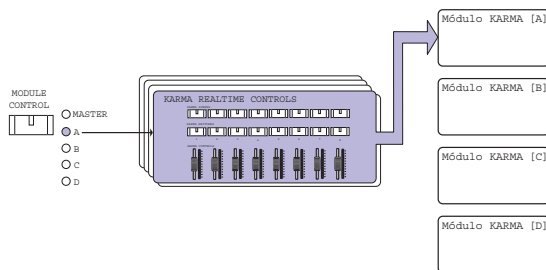
Los ajustes que realice aquí se utilizarán cuando MODULE CONTROL se establezca a MASTER.

Maestro le permite controlar todos los parámetros de los módulos A, B, C, o D. También puede utilizar un solo controlador para controlar simultáneamente varios parámetros en diferentes módulos; por ejemplo, puede utilizar Slider 1 para controlar el parámetro “Rhythm: Swing%” de los módulos A, B, C, y D.



5. En las fichas de la izquierda, seleccione Module A.
6. Establezca “MIN”, “MAX”, “VALUE”, “ASSIGN” y “POLARITY”.
7. Realice ajustes de la misma forma para Module B, C, y D.

Los ajustes de “ASSIGN” para los módulos A, B, C, y D se utilizarán cuando MODULE CONTROL se establezca a A, B, C, o D, respectivamente.



Con los ajustes apropiados de “ASSIGN”, un parámetro en tiempo real de GE de (por ejemplo) el módulo A se puede controlar de forma independiente mediante Master y Module A. Por ejemplo, puede realizar ajustes de forma que el parámetro Swing de un GE de batería en el módulo A se controle en MASTER mediante el deslizador 1 en una gama del 0–50%, y en MODULE A mediante el deslizador 1 en una gama del 50–100%.

Master: 0–50%

Module A: 50–100%

En este caso, si cambia MODULE CONTROL entre MASTER y A mientras esté utilizando el deslizador 1 para controlar el parámetro, el parámetro funcionará en su estado controlado por última vez. Si establece Swing al 0% en MASTER, y después cambia al módulo A, Swing permanecerá al 0% as mientras no mueva el deslizador 1. Sin embargo Swing cambiará cuando mueva el deslizador 1 para controlar el parámetro en la gama del 50–100%.

1. Establezca MODULE CONTROL a MASTER, y mueva el deslizador 1 a la posición mínima. → “Swing” opera al 0%.
2. Cambie MODULE CONTROL a A. → “Swing” opera al 0%.
3. Mueva el deslizador 1 a la posición máxima. → “Swing” opera al 100%.

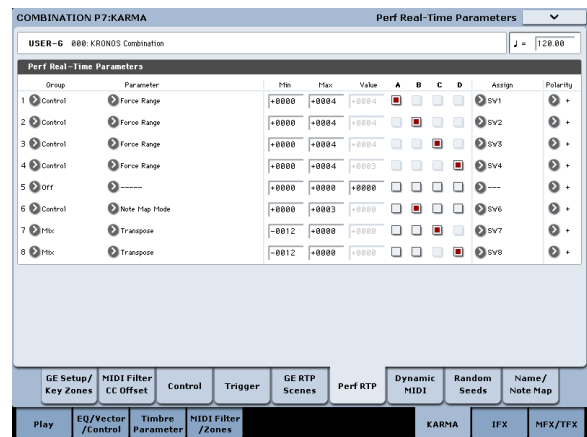
Los ajustes internos se controlan automáticamente para que la frase que esté generándose no cambie bruscamente. En el ejemplo de arriba, cuando utilice MASTER para establecer “Swing” al 0% y después cambie al módulo A, la indicación mostrada será del 50–100%, pero el parámetro estará funcionando realmente a un valor del 0%. Por ello, necesita ser consciente de que la indicación mostrada puede no coincidir con el resultado real.

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

En la misma forma que para un programa, los parámetros de KARMA que no sean los parámetros en tiempo real de GE (por ejemplo, parámetros de módulo KARMA) también pueden asignarse a controladores.

Los ajustes serán válidos cuando MODULE CONTROL se establezca a MASTER.

1. Vaya a la página Combination P7: KARMA– Perf Real-Time Parameters.



En la misma forma que para un programa, establezca “Group”, “Parameter”, “Min”, “Max”, “Value”, “Assign” y “Polarity”. En una combinación, puede utilizar los cuatro módulos KARMA A, B, C, y D.

Active (marque) las casillas “A”, “B”, “C”, y/o “D” para seleccionar el (los) módulo(s) que desee controlar.

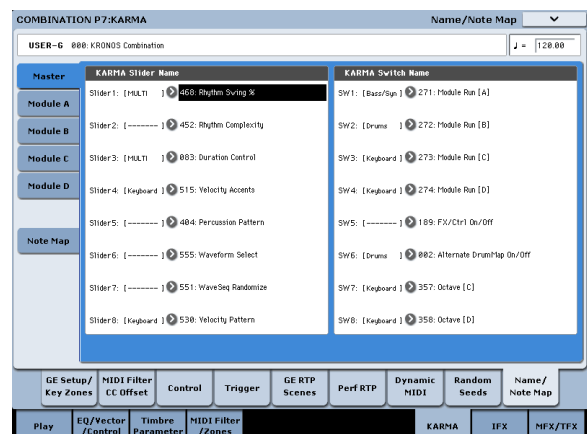
En el ejemplo de arriba, los conmutadores 1, 2, 3, y 4 KARMA REALTIME CONTROLS están controlando el ajuste de Run/Mute de los módulos A, B, C, y D respectivamente.

Ajustes de Dynamic MIDI

Puede realizar estos ajustes en la misma forma que para un programa.

Asignación de nombres a los deslizadores 1–8 y conmutadores 1–8 de RTC de KARMA para MASTER y los módulos A–D

De la misma forma que para un programa, puede seleccionar nombres para los deslizadores KARMA CONTROLS y conmutadores KARMA SWITCHES. Estos ajustes se almacenan como parte de la combinación.



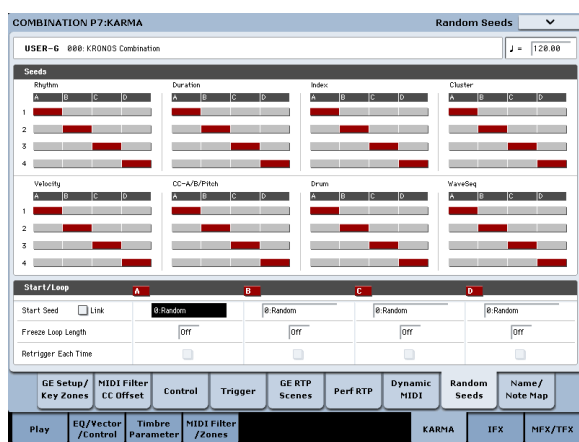
En una combinación, el área entre corchetes [] muestra automáticamente una parte del nombre de la categoría del programa seleccionado para cada timbre controlado por los deslizadores KARMA CONTROLS y los conmutadores KARMA SWITCHES. Esto le permite conocer el timbre cuya frase está siendo controlada por cada deslizador KARMA CONTROLS y conmutador KARMA SWITCH.

Si se está controlando más de un timbre, el área entre corchetes indicará “MLTI”.

Especificación de las semillas aleatorias

Para cada grupo de parámetros en tiempo real de GE, se puede especificar si la semilla aleatoria (utilizada para generar valores aleatorios) se repartirá entre los cuatro módulos KARMA.

1. Vaya a la página Combination P7: KARMA– Random Seeds.



Normalmente, establecerá los cuatro módulos para utilizar semillas aleatorias separadas como se muestra arriba; “A”: 1, “B”: 2, “C”: 3, y “D”: 4. Si ha seleccionado el mismo GE para dos o más módulos KARMA y quiere que reproduzcan al unísono utilizando valores aleatorios idénticos, deberá seleccionar la misma semilla aleatoria para cada uno de estos módulos.

Enlace de ajustes de KARMA con cambios de combi

Los ajustes de KARMA pueden almacenarse de forma individual para cada combinación. Normalmente, cuando seleccione una nueva combinación, se cargarán también los ajustes de KARMA. En algunos casos, sin embargo, es posible que desee probar diferentes combinaciones manteniendo los ajustes de KARMA iguales.

En estos casos, puede establecer esto mediante el parámetro “Load KARMA settings when changing” de la página Basic Setup de Global. Hay ajustes separados para programas, combis, y canciones. Para establecer esto:

1. Vaya a la página Global P0:Basic Setup- Basic Setup.
2. Bajo “Load KARMA setting when changing”, establezca la casilla de verificación “Combinations” como desee.

Marque la casilla para cargar los ajustes de KARMA de combinaciones individuales.

Desmarque la casilla para mantener los ajustes de KARMA iguales, incluso cuando cambie de combinación.

Utilización de KARMA en el modo Secuenciador

En el modo Secuenciador puede utilizar cuatro módulos KARMA (módulos A, B, C, y D). Al igual que en una combinación, puede utilizar los módulos KARMA para generar frases o patrones independientes que reproduzcan (por ejemplo) programas de batería, bajo, guitarra, y cuerdas, o puede combinar los cuatro módulos KARMA y los dieciséis programas de pistas en una amplia variedad de formas.

La estructura de los parámetros relacionados con KARMA es la misma que en el modo Combinación. (Consulte “Edición de KARMA en el modo Combinación” en la página 243.)

En el modo Secuenciador, puede utilizar KARMA mientras grabe pistas de canciones o patrones en tiempo real.

Los datos de activación/desactivación de notas y los datos de control MIDI generados por un módulo KARMA pueden grabarse como eventos en una pista o patrón. En este

momento, puede utilizar los deslizadores KARMA CONTROLES y conmutadores KARMA SWITCHES para controlar la frase en tiempo real mientras la grabe.

También puede copiar los ajustes de una combinación, y utilizar la grabación multipista al rendimiento para grabar en tiempo real su interpretación al teclado.



Los datos del secuenciador interno no se aplican a módulos KARMA. Además, no puede utilizar los datos de notas del secuenciador interno para disparar un módulo KARMA para que genere frases, etc.

Aquí vamos a explicar cómo utilizar la función Auto Song Setup para comenzar con la grabación en tiempo real. También vamos a describir el procedimiento para la grabación en tiempo real (grabación de una sola pista) utilizando KARMA, y para la grabación en tiempo real (grabación multipista) copiando los ajustes desde una combinación.

Configuración automática de canción

La función Auto Song Setup (Configuración automática de canción) copia los ajustes de un programa o combinación en una canción, y después pone el KRONOS en el modo de preparado para grabación. A continuación, puede empezar a grabar de inmediato pulsando simplemente el botón SEQUENCER START/STOP. Esto le permite moverse perfectamente desde la interpretación de un programa o combinación a la producción de una canción, de modo que las frases o ideas para una canción que se le ocurran mientras utilice KARMA puedan convertirse inmediatamente en una canción.

Procedimiento (utilizando el ejemplo del modo Combinación)

1. Entre en el modo Combinación.
2. Vaya a la página Combination P0: Play– Prog Select/Mixer, seleccione una combinación y edite los parámetros de RTC de KARMA, etc., según desee.

Nota: Si desea conservar el estado editado de su combinación, ejecute “Update Combination” o “Write Combination”.

3. Mantenga pulsado el botón ENTER y pulse el botón REC/WRITE.

Aparecerá el cuadro de diálogo “Setup to Record”.

4. Para ejecutar la función Auto Song Setup, pulse el botón OK. Si decide cancelar, pulse el botón Cancel.

Pasará automáticamente al modo Secuenciador, y los ajustes de la combinación se copiarán en una canción.

La canción destino de la copia será la primera canción sin utilizar.

Contenido copiado desde una combinación:

Se copiará el mismo contenido que cuando ejecute el comando de menú de página **Copy From Combi** con **IFX-All**, **MFxs**, **TFxs**, y **Multi REC Standby** marcados.

Contenido copiado desde un programa:

Se copiará el mismo contenido que cuando ejecute el comando de menú de página “Copy From Program” con **IFX-All**, **MFxs**, y **TFxs** marcados, **To:** establecido a MIDI Track01, **with KARMA** marcado y **To:** establecido a KARMA Module: A, y **with Drum Track** marcado y **To:** establecido a MIDI Track10.

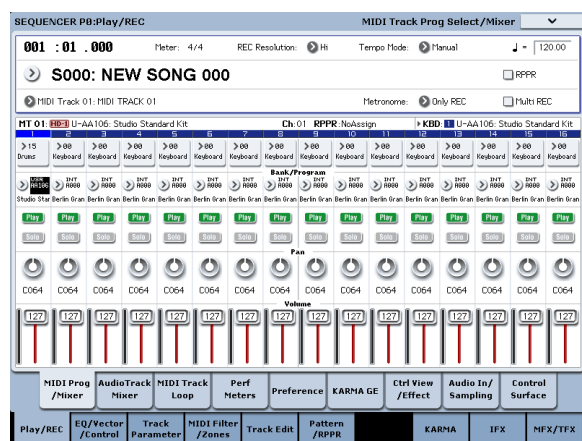
5. El KRONOS entrará automáticamente en el modo de preparado para grabación, y el metrónomo empezará a sonar de acuerdo con el ajuste de Metronome (Sequencer 0–5c).
6. Pulse el botón START/STOP para iniciar la grabación. Cuando haya terminado la grabación, pulse una vez más el botón START/STOP. (Consulte “Grabación MIDI en tiempo real” en la página 88.)

Grabación utilizando KARMA (grabación de una sola pista)

En el ejemplo siguiente, vamos a utilizar KARMA para grabar un patrón de batería en la pista 1.

1. Seleccione el programa de batería deseado para la pista 1 como se describe en el procedimiento para grabación en tiempo real de una pista y para preparación para grabar (consulte p.88).

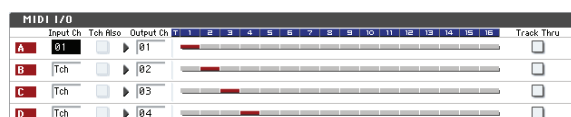
Además, realice cualquier otro ajuste necesario para grabación, como el establecimiento de “Track Select” a T01.



2. Vaya a la página Sequencer P7: KARMA– GE Setup/Key Zones.

Realice los ajustes de entrada/salida MIDI para los módulos KARMA de forma que el módulo KARMA A reproduzca la pista 1 (Consulte “Edición de KARMA en el modo Combinación” en la página 243).

Para el módulo KARMA A, establezca “Input Channel” y “Output Channel” a 01 y 01 respectivamente. El establecer estos canales a Tch y Tch ofrecerá el mismo resultado.

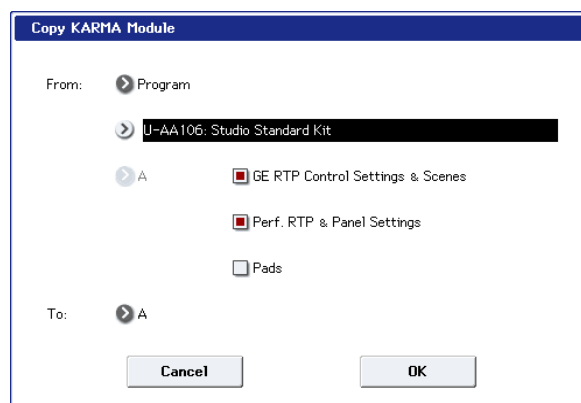


Según lo especificado por el ajuste de canal MIDI de la pista MIDI y el ajuste del canal de salida del módulo KARMA, la pista MIDI reproducida por el módulo KARMA se mostrará en rojo.

3. Seleccione un GE para el módulo KARMA A, y establezca sus parámetros.

Es libre de seleccionar un GE y realizar los ajustes que desee, pero en este ejemplo usaremos el comando de menú de página “Copy KARMA Module” para copiar todos los ajustes de KARMA del programa. Esta es una forma fácil de configurar y registrar la frase o patrón que KARMA del programa esté generando.

1. Utilice el botón de menú de la página se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla para que se muestre el menú de la página, y elija “Copy KARMA Module”.



Especifique el programa fuente de copia. Active (marque) “GE RTP Control Settings & Scenes” y “Perf. RTP & Panel Settings”. Pulse OK para ejecutar la copia.

Los ajustes de los deslizadores, conmutadores KARMA REALTIME CONTROLS, y escenas se copiarán a Module Control A.

2. Pulse el botón KARMA ON/OFF para activar KARMA.

Cuando toque el teclado, KARMA generará un patrón de batería, al igual que lo hizo para el programa.

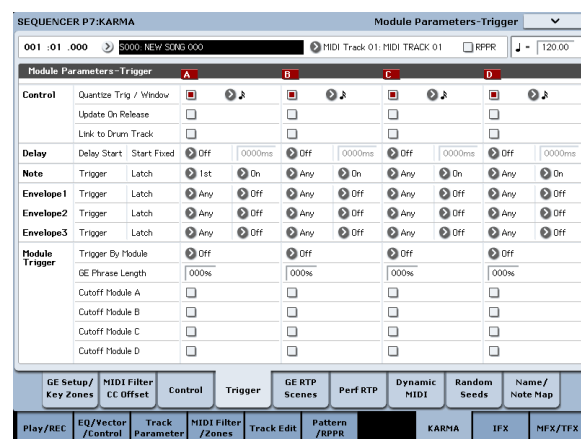
3. Utilice el botón SEQUENCER REC/WRITE y el botón START/STOP para grabar en tiempo real en la pista 1. (Consulte “Grabación MIDI en tiempo real” en la página 88.)

Puede accionar los deslizadores/conmutadores KARMA TIEMPO REAL CONTROLES y los conmutadores SCENE durante la grabación, y los cambios en el patrón o sonido que se produzcan se grabarán tal y como ocurran.

El tiempo de la canción y el tiempo de KARMA no pueden establecerse de forma independiente.

4. Si desea que el módulo KARMA esté en sincronización con el secuenciador durante la grabación, marque la opción “Quantize Trig”.

Vaya a la página Sequencer P7: KARMA– Module Parameters-Trigger.



La temporización de disparo se sincronizará a intervalos de semicorcheas del ritmo del secuenciador. (Consulte “Sincronización de KARMA” en la página 251.)

5. Puede sincronizar el módulo KARMA con la temporización de inicio del secuenciador.

- Mientras KARMA esté en ejecución, pulse el botón START/STOP; KARMA se sincronizará con la temporización del sintetizador.
- Si pulsa de nuevo el botón START/STOP, se detendrán tanto el secuenciador como KARMA. Si desea detener solamente KARMA, pulse el botón (KARMA) ON/OFF para desactivarlo.

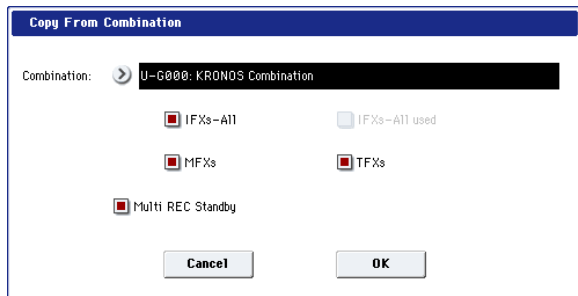
- Si desea que KARMA se inicie en el momento en el que comience la grabación, pulse el botón (KARMA) ON/OFF para activarlo, y después toque el teclado durante el cómputo previo antes de la grabación. El módulo KARMA no se disparará inmediatamente, sino que lo hará en sincronización con el secuenciador cuando comience la grabación. (Consulte “Sincronización de KARMA” en la página 251.)

Grabación multipista utilizando los ajustes copiados de una combinación

Las combinaciones precargadas incluyen gran variedad de combinaciones que aprovechan al máximo las ventajas de KARMA. Puede tocar estas combinaciones para estimular ideas para canciones, y grabar su interpretación para crear pistas básicas. Muchas de estas combinaciones constan de timbres y módulos KARMA con diferentes ajustes de canales MIDI.

En el ejemplo siguiente, vamos a mostrar cómo se puede utilizar la grabación multipista para grabar una interpretación que consta de múltiples canales MIDI.

- Vamos a empezar por copiar los ajustes de una combinación en una canción. Vaya a la página **Sequencer P0: Play/REC– MIDI Track Prog Select/Mixer**.
- En la parte superior izquierda de la pantalla, pulse el botón de menú de página para abrir el menú de la página, y seleccione “Copy From Combination”.

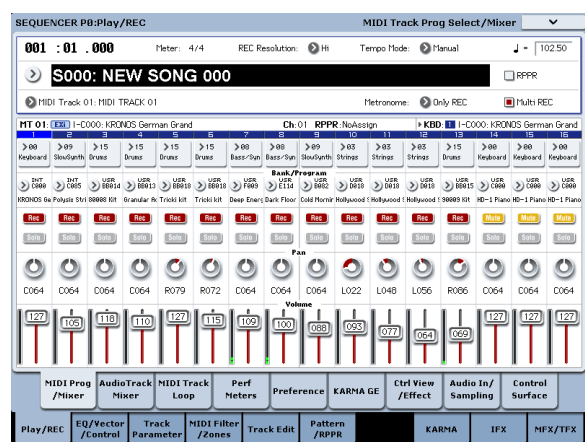


Seleccione la combinación fuente de copia. Active (marque) **IFX-All**, **MFXs**, **TFXs**, y **Multi REC Standby**. Pulse OK para ejecutar la copia.

- Los ajustes de los timbres 1-16 de la combinación se copiarán en pistas 1-16 MIDI. Los ajustes de efectos, ajustes de KARMA, y todos los demás parámetros comunes se copiarán en las pistas de la canción.
- Elija “Track Select”. Seleccione una pista cuyo canal MIDI coincida con el canal MIDI global.

Pulse el botón ON/OFF para activar KARMA, y toque el teclado y/o pads para hacer KARMA comience a reproducir de la misma forma que lo hizo en la combinación fuente de la copia. (Dependiendo de la pista seleccionada en “Track Source”, la interpretación puede no ser la misma que cuando estaba tocando la combinación. Asegúrese de seleccionar la pista cuyo canal MIDI sea el mismo que el canal MIDI global.)

- Realice la grabación multipista. Realice los preparativos para la grabación como se ha descrito en “Multi (grabación multipista)” en la página 90. Active (marque) “Multi REC”.



Establezca las pistas que no vaya a grabar a Play o Mute. Sin embargo, si va a grabar la interpretación de una combinación, y no se ha grabado todavía ninguna de las pistas, está bien dejar todas las pistas en REC.

- Pulse el botón REC/WRITE y después el botón START/STOP para iniciar la grabación en tiempo real. (Consulte “Grabación MIDI en tiempo real” en la página 88.)

Mientras grabe, puede accionar los deslizadores KARMA REALTIME CONTROLS, conmutadores KARMA SWITCHES, y conmutadores SCENE para variar el patrón o sonido. Los cambios que cree se grabarán tal cual los realice.

- El tempo de la canción y el tempo de KARMA no pueden establecerse de forma independiente.

Sincronización de KARMA

Conceptos básicos sobre sincronización

Sincronización con secuencias de ondas

Si desea que un módulo KARMA se sincronice con la secuencias de ondas que esté reproduciéndose actualmente (“Mode” = Tempo), active (marque) “Quantize Trig” para que se sincronice con el intervalo de nota seleccionado.

Sincronización con la pista de batería

Para la información acerca de la sincronización de KARMA con la pista de batería, consulte “Utilización conjunta de KARMA y la pista de batería” en la página 259.

Sincronización con el inicio/finalización de una canción

- Mientras KARMA esté en ejecución, la pulsación del botón START/STOP sincronizará KARMA con el secuenciador.
KARMA se restablecerá, y las frases o patrones que genere se iniciarán desde el comienzo.
- Mientras el secuenciador esté reproduciendo y se haya detenido KARMA, y cambie la ubicación pulsando el botón LOCATE, etc, KARMA se restablecerá, y las frases o patrones que genere se iniciarn desde el comienzo.
- Si pulsa entonces el botón START/STOP, se detendrán tanto el secuenciador como KARMA. Si desea detener solamente KARMA, pulse el botón (KARMA) ON/OFF.
- Si desea que KARMA se inicie en el momento en que comience la grabación, pulse el botón (KARMA) ON/OFF, y después toque el teclado durante el cómputo previo antes de la grabación. Los módulos KARMA no se dispararán inmediatamente, sino que lo harán en sincronización con el secuenciador en el momento de comenzar la grabación.

Parámetro “Quantize Trigger”

La temporización de disparo de un módulo KARMA dependerá del ajuste de su parámetro “Quantize Trig”.

On (marcado): La temporización de disparo de un módulo KARMA se cuantizará al intervalo de nota seleccionado.

Off (sin marcar): El módulo KARMA se disparará con la temporización con la que toque el teclado.

Nota: Si desea que una secuencia de ondas se sincronice con lo que KARMA esté reproduciendo actualmente, vaya a la página P2: Track Parameters Wave Sequence/KARMA y active “Wave Sequence Quantize Trigger”.

Sincronización entre los módulos KARMA A, B, C, y D.

En los modos Combinación o Secuenciador, pueden estar funcionando cuatro módulos KARMA. Cada módulo tiene un ajuste de “Quantize Trigger” que determina la forma en la que tal módulo se sincronizará con los otros módulos.

“Quantize Trig” Off: El módulo KARMA se disparará con la temporización con la que toque el teclado. No habrá sincronización entre módulos KARMA; cada uno se disparará con su propia temporización.

“Quantize Trig” On: El módulo KARMA se sincronizará con el intervalo de nota seleccionado de la temporización del primer módulo KARMA disparado que esté actualmente en funcionamiento.

Si desea disparar simultáneamente múltiples módulos KARMA desde el teclado o pads, active “Quantize Trig” en cada uno de estos módulos KARMA.

Sincronización con canciones, patrones, e interpretación con RPPR en el modo Secuenciador

Si desea que un módulo KARMA reproduzca (o se grabe) en sincronización con la canción, patrón o RPPR que esté reproduciéndose actualmente, active “Quantize Trigger”.

“Quantize Trig” Off: El módulo KARMA se disparará con la temporización con la que toque el teclado. No se sincronizará con la canción, patrón, o RPPR que esté reproduciéndose actualmente.

“Quantize Trig” On: La temporización de disparo del módulo KARMA se cuantizará al intervalo de nota seleccionado de la canción, patrón, o RPPR que esté reproduciéndose actualmente.

Nota: Si desea que los patrones reproducidos por RPPR se sincronicen con KARMA actualmente en funcionamiento, establezca “Sync” (página Sequencer P5: Pattern/RPPR–RPPR Setup) a SEQ.

Nota: Si desea que una secuencia de ondas se sincronice con la canción, patrón, o RPPR que esté reproduciéndose actualmente, o KARMA actualmente en funcionamiento, vaya a la página P2: Track Parameters Wave Sequence/KARMA y active también “Wave Sequence Quantize Trigger”.

Modo seguidor MIDI

Conecte MIDI OUT de su dispositivo MIDI externo al MIDI IN del KRONOS.

Establezca **MIDI Clock** (Global 1–1a: MIDI Setup) a External MIDI. El KRONOS se sincronizará con el reloj en tiempo real MIDI y mensajes de comando en tiempo real que reciba desde el dispositivo MIDI conectado.

Nota: Si el KRONOS está establecido a MIDI Clock= Auto, también se sincronizará con el dispositivo MIDI externo de la misma forma si se estuvieran recibiendo mensajes de reloj en tiempo real MIDI desde el dispositivo externo.

Sincronización con el reloj MIDI

KARMA se sincronizará con un tempo basado en la temporización del reloj MIDI externo.

Sincronización con comandos en tiempo real MIDI

En el modo Secuenciador, los mensajes Song Start, Continue, y Stop que recibe el KRONOS controlarán la reproducción y grabación de canciones al igual que cuando se utiliza el botón START/STOP del panel frontal. KARMA también se controlará de la misma forma que cuando se utiliza el botón START/STOP del panel frontal. (Consulte “Sincronización con el inicio/finalización de una canción”).

Cuando el KRONOS recibe un mensaje Song Position Pointer, cambiará la ubicación de la canción al igual que cuando se cambia la ubicación de la canción accionando el KRONOS, y KARMA se controlará de la misma forma que cuando se cambia la ubicación en el KRONOS.

En los modos Programa y Combinación, los mensajes Song Start, Continue, y Stop que reciba el KRONOS controlarán KARMA.

- Mientras KARMA esté en funcionamiento, los mensajes Song Start, Continue, y Song Position Pointer recibidos por el KRONOS restablecerán KARMA, haciendo que las frases o patrones generados se inicien desde el comienzo.
- Si se recibe un mensaje Song Stop, KARMA se detendrá.

Operación maestra

Conecte MIDI OUT del KRONOS a MIDI IN de su dispositivo MIDI externo.

Establezca **MIDI Clock** (Global 1–1a) a Internal. El dispositivo MIDI externo conectado se sincronizará con el reloj en tiempo real MIDI y comandos en tiempo real que reciba.

Nota: Lo mismo se aplica si se están transmitiendo MIDI Clock=Auto y mensajes de reloj en tiempo real MIDI.

Sincronización a través del reloj MIDI

El dispositivo MIDI externo conectado se sincronizará con el reloj MIDI del KRONOS.

Sincronización a través de comandos en tiempo real MIDI

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi

Puede configurar el KRONOS para que el inicio y detención de KARMA en los modos Programa y Combi también controlen el inicio y detención en dispositivos MIDI externos, tales como secuenciadores y máquinas de batería/groove (como la serie Electribe de Korg).

Para hacerlo:

1. Vaya a la **página Global MIDI**.
 2. **Bajo MIDI Routing Setup, active “Enable Start/Stop Out in Prog/Combi”.**
- En los modos Programa y Combinación, el toque de una activación de nota en el teclado o pads para disparar el GE seleccionado para un módulo KARMA también hará que el mensaje en tiempo real del sistema MIDI “Start” se envíe con la temporización de disparo.
 - Después de haberse enviado el mensaje Start, la desactivación de KARMA ON/OFF enviará el comando “Stop” en tiempo real del sistema MIDI.

Utilización de la pista de batería

Descripción general

¿Qué es pista de batería?

La pista de batería es una máquina de batería integrada, impulsada por los sonidos de batería de alta calidad del KRONOS.

Le ofrece un pulso para tocar mientras experimenta con programas y combinaciones, o trabaja en el esbozo una canción. Si está tocando con la pista de batería y desea captar su inspiración rápidamente, puede utilizar Auto Song Setup (Configuración automática de canción) para comenzar a grabar inmediatamente en el modo Secuenciador.

Hay cientos de patrones de pista de batería preajustados que cubren una amplia gama de estilos musicales, y también puede crear los suyos propios (como trataremos más adelante en este capítulo).

Contenido de un patrón de pistas de batería

Banco	Contenido
Preset P000...718	Patrones de pistas de batería de fábrica
User U000...999	Patrones de pistas de batería de usuario

Hay opciones para controlar cómo se inicia un patrón de pista de batería, como inicio inmediato cuando se pulsa el botón DRUM TRACK, o espera hasta que se empiece a tocar el teclado. Si va a iniciar el patrón tocando el teclado, tiene la opción de iniciarlo mediante utilizando una gama específica de notas o velocidades.

También puede enlazar la pista de batería con KARMA, para que se reproduzcan en sincronía y se inicien y detengan juntos.

En el modo Programa, la pista de batería tiene su propio canal de mezcla (incluyendo ecualización) y enrutamiento efectos separado, para el control independiente del sonido. En combinaciones y canciones, la pista de batería reproduce timbres y pistas normales, con todos los controles normales sobre la selección de programas, ecualización, efectos de enrutamiento, etc.

Interpretación con la pista de batería

Utilización de la pista de batería en el modo Programa

En el modo Programa, la pista de batería convive con el programa principal, similar a una segunda pista MIDI en el modo Secuenciador.

Aquí vamos a explicar cómo realizar los ajustes más importantes.

Activación y desactivación de la pista de batería

1. Pulse el botón DRUM TRACK.

El LED se iluminará o parpadeará, dependiendo del ajuste de **Trigger Mode** del programa.

Si el LED permanece iluminado: significa que **Trigger Mode** está establecido a **Start Immediately**. El patrón de pista de batería se iniciará de acuerdo con el ajuste de **Sync** (para más información, consulte “Controlo de cómo se inicia y se detiene la pista de batería” en la página 257). Cuando lo desactive, el patrón se detendrá.

Si el LED parpadea: significa que **Trigger Mode** está establecido a **Wait KBD Trig**. El patrón de pista de batería se iniciará cuando toque el teclado o cuando se reciba una activación de nota MIDI. Si el LED LINKED y los conmutadores KARMA ON/OFF del panel frontal están iluminados, la interpretación con KARMA se iniciará y se detendrá junto con la pista de batería.

Nota: Si el patrón seleccionado es P000: Off o está vacío (lo cual puede suceder con patrones de usuario), el botón DRUM TRACK no se activará.

Establecimiento del tiempo

1. Utilice el mando TEMPO o el botón TAP TEMPO para ajustar el tiempo.

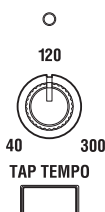
Esto establecerá el tiempo del sistema, como se muestra en el valor de “♩ =” ubicado en la parte superior de la pantalla. El LED del botón TAP TEMPO también muestra el tiempo, parpadeando a intervalos de negra (♩).

También puede editar el tiempo directamente desde la pantalla utilizando los controles de introducción de datos estándar, incluyendo el teclado numérico. Simplemente seleccione “♩ =” en la pantalla, y después introduzca un valor.

El tiempo puede variarse entre 40,00 a 300,00 bpm, y se almacena cuando se escribe el programa.

Reloj externo

Si el parámetro **MIDI Clock** (en la página Global MIDI Basic) está establecido a External MIDI o External USB, o a Auto MIDI o Auto USB si se reciben mensajes de reloj MIDI, el valor del tiempo se mostrará como “♩ =” EXT, y el KRONOS se sincronizará con los relojes entrantes. Cuando se sincronice con el reloj externo, el mando TEMPO y el botón TAP TEMPO no tendrán ningún efecto.



Selección de un patrón y sonido de pista de batería

1. Pulse la ficha Basic/Vector, y después pulse la ficha Drum Track.

Aparecerá la página Drum Track.



2. Observe la sección Drum Pattern, en la parte superior izquierda de la pantalla.

El parámetro Pattern tiene dos menús emergentes. El de la izquierda selecciona entre los bancos preajustados y los de usuario, y el de la derecha, se selecciona el patrón dentro del banco.

3. En el menú desplegable de la izquierda, seleccione el banco Preset.

4. En el menú desplegable de la derecha, seleccione el patrón P001: Pop & Ballad [All].

A continuación, observe la sección la sección Drum Program de la página (a la derecha de la sección Drum Pattern). Esta área contiene algunos parámetros para ajustar el sonido básico de la pista de batería.

5. Pulse el menú emergente Program.

Aparecerá el cuadro de diálogo Category/Program Select. De forma predeterminada, ya estará seleccionada la categoría Drum.

6. Seleccione un programa de batería para la pista de batería que desee tocar.

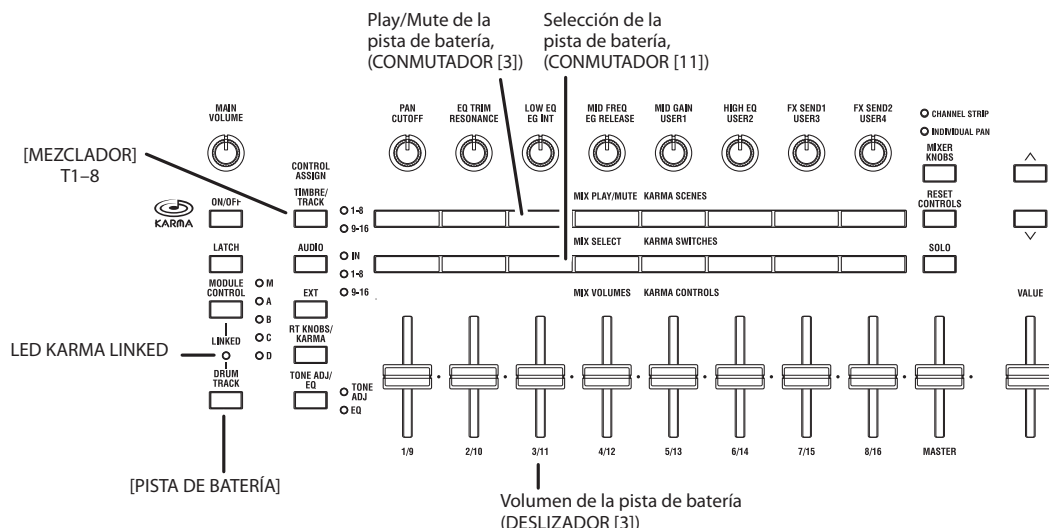
En realidad puede seleccionar cualquier sonido, incluso fuera de la categoría Drum, pero en general, los patrones solamente tendrán sentido cuando se toque un programa de batería.

7. Utilice Volume para ajustar el volumen del programa de pista de batería.

8. Utilice Detune para ajustar el tono general del programa de batería en incrementos de un cent.

Un cent es 1/100 de semitono.

Puede ajustar el tono de muestras de batería individuales editando conjuntos de batería en el modo Global.



Shift

Shift le permite transponer el patrón de pista de batería en pasos de semitono, causando la reproducción de diferentes instrumentos de la batería. Esto generalmente causa resultados inesperados, que a menudo pueden ser interesantes, ¡experimente y vea!

Enlace con KARMA

Puede enlazar KARMA y la pista de batería para que se inicien y detengan juntos.

1. Vaya a la página KARMA Trigger.
 2. En la sección Module Parameters - Trigger, en el grupo Control, observe la casilla de verificación Link to Drum Track.
 3. Active Link to Drum Track.
- El LED LINKED del panel frontal se iluminará.
- Si Link to Drum Track está activado, KARMA se enlazará con el inicio/detención de la pista de batería.
4. Active el botón KARMA ON/OFF.
- Cuando esté enlazado, KARMA esperará siempre por la pista de batería. Por lo tanto, a menos que active el botón DRUM TRACK, KARMA no se iniciará.
5. Active el botón DRUM TRACK.

KARMA comenzará a reproducir junto con la pista de batería, de acuerdo con el ajuste de Trigger Mode de la pista de batería. Para más información, consulte "Activación y desactivación de la pista de batería" arriba.

Si desactiva el botón DRUM TRACK mientras KARMA esté en funcionamiento, KARMA también se detendrá.

Para más detalles, consulte "Utilización conjunta de KARMA y la pista de batería," on page 259.

Pista de batería y superficie de control

Puede utilizar la superficie de control para controlar los parámetros de mezcla de la pista de batería, incluyendo volumen, reproducción/silenciamiento, activación/desactivación de solo, ecualización, y envíos de efectos.

1. Toque un patrón de pista de batería.

Consulte "Activación y desactivación de la pista de batería" en la página 254.

2. Pulse el botón CONTROL ASSIGN TIMBRE/TRACK.
3. En la pantalla, pulse la ficha Play, y después pulse la ficha Control Surface.

Aparecerá la página Control Surface.

Esta página muestra y refleja los ajustes de la superficie de control. Es muy conveniente observar esta página durante la utilización de la superficie de control, ya que muestra los nombres de los parámetros y valores precisos.

Nota: Puede utilizar la superficie de control, independientemente de la página actualmente mostrada en la pantalla.

4. Utilice el deslizador 3 para ajustar el volumen de la pista de batería.
5. Utilice el conmutador 3 Play/Mute para activar y desactivar el sonido de la pista de batería.

Tenga en cuenta que esto solamente controla el sonido del programa de pista de batería, y que es independiente de si se está reproduciendo o no el patrón de pista de batería.

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

Esto hace que los mandos controlen un Channel Strip virtual, incluyendo panorámica, ecualización, y envíos de efectos.

7. Pulse el botón MIX SELECT 3 para seleccionar la pista de batería en la superficie de control.
8. Utilice los mandos 2-6 para ajustar la ecualización de la pista de batería.



Utilización de la pista de batería en el modo Combinación

Activación y desactivación de la pista de batería

Puede activar y desactivar la pista de batería, y controlar el tempo, al igual que en el modo Programa. Para más información, consulte “Activación y desactivación de la pista de batería” en la página 254, y “Establecimiento del tempo” en la página 254.

Selección de un patrón y sonido de pista de batería

En el modo de programa, la pista de batería tiene una ranura especial reservada de mezclador, un parámetro de selección de programa dedicado, etc., y el patrón de pista de batería reproduce siempre tal programa dedicado. En combinaciones (y canciones), la pista de batería simplemente envía MIDI para tocar una o más de los 16 timbres/pistas.

Para configurar la pista de batería en el modo Combinación:

1. **Vaya a la página Combination Play.**
2. **Elija un timbre para utilizar como el programa de pista de batería.**

Puede utilizar dos o más timbres a la vez, si desea conseguir algo realmente fantástico, pero en general, todo lo que necesita es uno. En este caso, vamos a utilizar el timbre 10.

3. **Abra el menú emergente de categoría de timbre, y seleccione un programa de batería.**

U-AA106 Standard Kit es una buena primera elección.

4. **Vaya a la página Timbre Parameters MIDI.**
5. **Establezca el timbre 10 (el programa de batería) al canal 10 MIDI.**

Nota: si otro timbre utiliza el mismo canal MIDI, el patrón de batería reproducirá también tal timbre.

Puede utilizar cualquier canal MIDI, pero lo mejor es usar algo que no sea el canal MIDI global. De lo contrario, el patrón de pista de batería reproducirá todos los sonidos asignados al teclado, con resultados impredecibles.

6. **Vaya a la página EQ/Vector/Control, y seleccione la ficha Drum Track.**

En la sección MIDI Channel, establezca **Output to 10** (para que coincida con el canal del timbre, como se estableció en el paso 5).

7. **En la parte superior izquierda de la página, seleccione un patrón de batería.**

Para más detalles, consulte “Selección de un patrón y sonido de pista de batería” en la página 256.

Nota: Si selecciona un patrón vacío, no podrá activar el botón DRUM TRACK.

8. **Pulse el botón DRUM TRACK para verificar que el patrón suene correctamente.**

El método de disparo dependerá de los ajustes de Trigger. Si **Trigger Mode** está establecido a Start Immediately, el patrón de batería se iniciará cuando pulse el botón ON/OFF. Para más información, consulte “Sincronización de la pista de batería” en la página 260.

Ajustes de pista de batería

Ajustes de pista de batería en el modo Programa

Controlo de cómo se inicia y se detiene la pista de batería

Tiene varias opciones para controlar cómo y cuándo se iniciará y detendrá la pista de batería.

1. Vaya a la página Basic/Vector, y seleccione la ficha Drum Track.
2. En la sección Trigger, establezca Mode para controlar cómo se iniciará y detendrá el patrón.

Start Immediately: Cuando active la pista de batería pulsando el botón DRUM TRACK, el LED se iluminará y el patrón de pista de batería se iniciará de acuerdo con el ajuste de Sync. Se detendrá cuando desactive el botón.

Wait KBD Trig: Cuando pulse el botón DRUM TRACK para activarlo, el LED parpadeará y el patrón de pista de batería esperará su inicio. Cuando toque el teclado o se reciba una activación de nota MIDI, el patrón de pista de batería se iniciará de acuerdo con el ajuste de Sync.

3. Especifique el ajuste de Sync.

Off: El patrón de pista de batería no se sincronizará con KARMA actualmente en ejecución, sino que se iniciará inmediatamente.

On: El patrón de pista de batería se sincronizará con KARMA actualmente en ejecución.

Para más información, consulte “El parámetro “Sync” de Trigger” en la página 260.

4. Si Trigger Mode está establecido a Wait KBD Trig, especifique el ajuste de Latch.

Latch controla si el patrón de pista de batería seguirá reproduciéndose incluso después de que haya separado sus manos del teclado.

Off: Si el botón DRUM TRACK está desactivado, el LED parpadeará, y el patrón se iniciará cuando toque el teclado. Cuando deje de tocar, la pista de batería también se detendrá.

On: Si el botón DRUM TRACK está activado, (el LED parpadeará), y el patrón se iniciará cuando toque el teclado (activación de nota). El patrón continuará cuando suelte el teclado (desactivación de nota). El patrón se detendrá cuando desactive el botón DRUM TRACK (el LED se apagará).

Utilización del conmutador KARMA LATCH: El estado de activación/desactivación del conmutador KARMA LATCH corresponde a los modos de operación de Off y On indicados arriba. Probablemente utilizará esto en conjunción con la operación de enclavamiento (Latch) de KARMA.

5. Si Trigger Mode está establecido a Wait KBD Trig, especifique Keyboard Zone y Velocity Zone.

Estos ajustes especifican la gama de teclas y velocidades que dispararán el patrón de pista de batería cuando toque el teclado (o reciba una activación de nota).

Almacenamiento del ajuste activación/desactivación

Si **Trigger Mode** está establecido a Wait KBD Trig, el estado de activación/desactivación del botón DRUM TRACK también se almacenará cuando almacene el programa.

Si **Trigger Mode** está establecido a Start Immediately, el estado del botón se almacenará siempre como desactivación, independientemente de si estaba activado o desactivado cuando almacenó.

Ajustes de ecualización para el programa de pista de batería

El programa de pista de batería tiene su propio ecualizador de tres bandas, al igual que los osciladores del programa. Puede controlar esto en la página Drum Track, o directamente desde la superficie de control al igual que con los ecualizadores de los osciladores.

Si habilita **Auto Load Program EQ**, los ajustes de ecualización almacenados en el programa de pista de batería se cargarán automáticamente cuando cambie los programas de pista de batería. Normalmente, deberá dejar esto habilitado.

Aunque **Auto Load Program EQ** esté habilitado, todavía podrá ajustar manualmente la ecualización.

Entrada y salida MIDI

La pista de batería puede interactuar con MIDI de varias formas diferentes. Puede:

- Disparar el patrón de pista de batería a través de la entrada MIDI
- Reproducir el programa de pista de batería a través de la entrada MIDI
- Transmitir el patrón de pista de batería a través de la salida MIDI

Disparo del patrón de pista de batería a través de MIDI

Si dispara el patrón de pista de batería tocando el teclado, la entrada en el canal MIDI global también disparará la pista de batería.

Reproducción del programa de pista de batería a través de MIDI

Puede reproducir el programa de pista de batería a través de MIDI, de forma separada del sonido principal del programa. En el modo Programa, el canal MIDI de la pista de batería se establece mediante el parámetro **Prog MIDI Ch** de la página Global MIDI. El canal predeterminado es el 10.

(En los modos Combinación y Secuenciador, esto trabaja un poco diferente; consulte “Ajustes de pista de batería en el modo Combinación” abajo.)

Tenga en cuenta que el programa de pista de batería no transmite ni recibe cambios de programa.

Transmisión del patrón de pista de batería a través de MIDI

Con los ajustes de fábrica, el patrón de pista de batería no se enviará a través de la salida MIDI. Sin embargo, si lo desea, puede hacerlo, por ejemplo, puede utilizarlo para reproducir un dispositivo MIDI externo, o grabarlo en un secuenciador externo. Para hacerlo:

1. Vaya a la página **Global MIDI**.
2. **Bajo Drum Track MIDI Setup, habilite Prog MIDI Out.**
3. **Establezca Prog MIDI Ch. como desee.**

El patrón de pista de batería transmitirá MIDI en el canal seleccionado.

Ajustes de pista de batería en el modo Combinación

A diferencia del modo Programa, el modo Combinación no posee pista dedicada para la pista de batería. En vez de ello, puede asignar cualquiera de los 16 timbres a la pista de batería.

Para hacerlo, seleccione un programa de batería para el timbre deseado. Después, establezca el canal **Output** MIDI de la pista de batería de forma que coincida con el canal MIDI del timbre.

Entrada y salida MIDI

En el modo Combinación, MIDI interactúa con la pista de batería de forma diferente que en el modo Programa. Todavía puede:

- Disparar el patrón de pista de batería a través de la entrada MIDI
- Reproducir el programa de pista de batería a través de la entrada MIDI
- Transmitir el patrón de pista de batería a través de la salida MIDI

Disparo del patrón de pista de batería a través de MIDI

Si dispara el patrón de pista de batería tocando el teclado, la entrada en el canal MIDI global también disparará la pista de batería.

Reproducción del programa de pista de batería a través de MIDI

Como el (los) programa(s) de batería utilizan timbres de combinación estándar, puede reproducir el programa de batería tal como lo haría cualquier otro timbre.

Transmisión del patrón de pista de batería a través de MIDI

La pista de batería transmitirá en el canal MIDI especificado por el ajuste **Output** del patrón de batería de cada combinación.

Establezca esto de forma que coincida con el canal MIDI del timbre que haya seleccionado para el programa de batería.

Si **Status** del timbre es EXT o EX2, el patrón de pista de batería se transmitirá a través de la salida MIDI.

Ajustes de pista de batería en el modo Secuenciador

La pista de batería trabaja casi de la misma forma en el modo Secuenciador que en el modo Combinación.

Sin embargo, mientras que las combinaciones disparan el patrón de pista de batería a través del canal MIDI global, las canciones disparan el patrón de pista de batería en el canal MIDI especificado **Input** del patrón de batería.

Normalmente establecerá esto a Tch. Con el ajuste Tch, el canal MIDI de la pista seleccionada mediante **Track Select** se utilizará automáticamente como el canal de disparo.

Para los detalles, consulte “Selección de un patrón y sonido de pista de batería” en la página 254.

En el modo Secuenciador, puede utilizar la pista de batería mientras grabe una pista de canción o patrón en tiempo real.

Los datos de activación/desactivación de nota transmitidos por el patrón de pista de batería pueden grabarse como eventos en una pista o patrón.

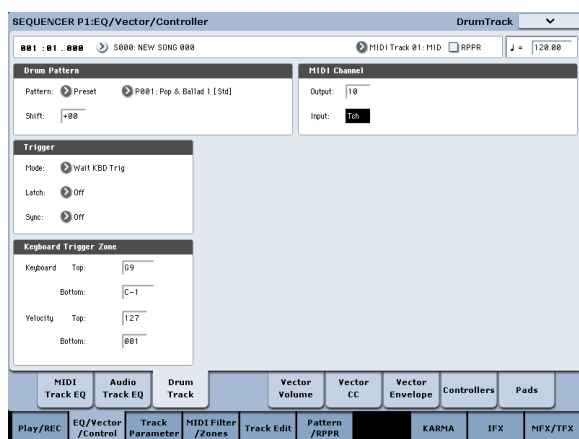
- ⚠ No puede utilizar los datos de notas del secuenciador interno como un disparador para iniciar a patrones de pista de batería.

Si está reproduciendo un programa o combinación junto con la pista de batería y le llega a una idea para una canción, puede utilizar **Auto Song Setup** (Configuración automática de canción) para comenzar a grabar inmediatamente. Para más información, consulte “Auto Song Setup (Configuración automática de canción)” en la página 92.

Entrada y salida MIDI de pista de batería

En el modo Secuenciador, la pista de batería transmite y recibe en los canales MIDI siguientes.

Recepción: La pista de batería recibirá en el canal MIDI especificado por el ajuste **Input** del patrón de batería de cada canción. Normalmente establecerá esto a Tch y utilizará el teclado del KRONOS para controlar el disparo.



Transmisión: La pista de batería transmitirá en el canal MIDI especificado por el ajuste **Output** del patrón de batería de cada canción. Establezca esto de forma que coincida con el canal MIDI de la pista de batería para la que haya asignado el programa de batería.

Si **Status** de la pista es BTH, EXT, o EX2, los datos de notas, etc., del patrón de pista de batería se transmitirán.

Utilización conjunta de KARMA y la pista de batería

Si está utilizando conjuntamente la pista de batería y KARMA, puede enlazar la operación de inicio/parada de ambas, y especificar si el patrón de pista de batería se reproducirá o no para cada escena de KARMA.

Ajustes en el modo Programa

Enlace de KARMA con el inicio/detención de la pista de batería

A continuación se explica cómo iniciar y detener la interpretación con KARMA junto con el patrón de pista de batería:

1. Vaya a la página Program P7: KARMA Module Parameters– Trigger.

2. Active Link to Drum Track.

El LED LINKED del panel frontal se iluminará.

Si **Link to Drum Track** está activado (marcado), KARMA se enlazará con el inicio/detención de la pista de batería.

3. Active el botón KARMA ON/OFF.

Incluso cuando toque el teclado (o reciba una activación de nota), KARMA no se disparará.

4. Cuando active el botón DRUM TRACK, la pista de batería se iniciará con la temporización especificada.

Si **Trigger Mode** está establecido a Start Immediately, KARMA se disparará y comenzará a funcionar cuando active el botón DRUM TRACK (si está tocando el teclado o si el conmutador KARMA LATCH está activado).

Si **Trigger Mode** está establecido a Wait KBD Trig, la operación se iniciará cuando toque el teclado (o cuando se reciba una activación de nota).

Si desactiva el botón DRUM TRACK mientras KARMA esté en funcionamiento, KARMA también se detendrá.

Activación y desactivación de la pista de batería para cada escena de KARMA

Para cada escena de KARMA, puede controlar si se reproducirá o no la pista de batería. Para hacerlo:

1. Vaya a la página Program P7: KARMA– GE Real-Time Parameters/Scenes.
2. Seleccione la ficha Scenes, en la parte izquierda de la página.

Aparecerá la página Scenes.

3. En Drum Track Run, desmarque la casilla de verificación para cada escena para la que no desee que se reproduzca la pista de batería.

Por ejemplo, puede activar esto para la escena 1 y desactivarlo para la escena 2.

4. Pulse el botón KARMA ON/OFF para activar KARMA.

En la superficie de control, seleccione la escena 1.

5. Pulse el botón DRUM TRACK.

Si **Trigger Mode** está establecido a Wait KBD Trig, toque el teclado (o transmita una activación de nota a través de MIDI).

Verifique que KARMA y el patrón de pista de batería se estén reproduciendo.

6. En la superficie de control, seleccione la escena 2.

Dejará de oír el patrón de pista de batería. Si pulsa el conmutador 1 SCENE, volverá a oír el patrón de pista de batería.

Ajustes en los modos Combinación y Secuenciador

Enlace de la interpretación con KARMA con el inicio/detención del patrón de pista de batería

En el modo Combinación y el modo Secuenciador, KARMA puede operar hasta cuatro módulos KARMA simultáneamente. El inicio/detención para cada módulo KARMA puede sincronizarse con el inicio/detención del patrón de pista de batería.

Aquí vamos a explicar cómo realizar ajustes en el modo Combinación. Los ajustes para el modo Secuenciador son los mismos que en modo Combinación.

1. Vaya a la página Combi P7: KARMA Module Parameters– Trigger.

2. Bajo Control, active el ajuste Link to Drum Track para el (los) módulo(s) KARMA que desee enlazar con el inicio/detención del patrón de pista de batería.

Cuando active el enlace de al menos uno de los cuatro módulos, el LED LINKED de panel frontal se iluminará.

3. Cuando active el botón KARMA ON/OFF y toque el teclado (o reciba una activación de nota), los módulos KARMA cuyo ajuste Link to Drum Track esté desactivado se dispararán e iniciarán. Los módulos KARMA cuyo ajuste Link to Drum Track esté activado no se dispararán.

4. Cuando active el botón DRUM TRACK, los módulos KARMA cuyo ajuste Link to Drum Track esté activado se iniciarán junto con la pista de batería.

Si **Trigger Mode** está establecido a Start Immediately, KARMA se disparará cuando active el botón DRUM TRACK, y comenzará a funcionar (si LATCH de KARMA está activado).

Si **Trigger Mode** está establecido a Wait KBD Trig, comenzará a funcionar cuando toque el teclado (o reciba una activación de nota).

Si desactiva el botón DRUM TRACK mientras KARMA esté en funcionamiento, KARMA también se detendrá si LATCH de KARMA está desactivado.

5. Realice ajustes de forma que el pulso coincida (se sincronice) con los módulos KARMA en funcionamiento.

En la sección Trigger de la página Drum Track, active **Sync**.

6. Realice ajustes de forma que los módulos KARMA se sincronicen con el patrón de pista de batería actualmente en ejecución.

En la página P7: KARMA– Module Parameters-Trigger, active (marque) **Quantize Trig**.

Especificación de si la pista de batería se reproducirá para cada escena de KARMA

Al igual que en el modo Programa, puede especificar si la pista de batería se reproducirá para cada escena de KARMA en el modo Combinación y el modo Secuenciador. Estos ajustes se realizan mediante los parámetros **Drum Track Run** de la página P7: KARMA– GE Real-Time Parameters/Scenes respectiva. Para más información, consulte “Activación y desactivación de la pista de batería para cada escena de KARMA” en la página 259.

Sincronización de la pista de batería

El parámetro “Sync” de Triger

La temporización de disparo de una pista de batería dependerá del ajuste de su parámetro **Sync** de la sección Trigger.

On (marcado): La temporización de disparo se cuantificará al pulso más cercano con el tempo base.

Off (sin marcar): Si **Trigger Mode** está establecido a Start Immediately, el disparo se producirá en el momento en el que pulse el botón DRUM TRACK. Si está establecido a Wait KBD Trig, el disparo se producirá en el momento en el que toque el teclado.

Sincronización de la pista de batería con KARMA, el secuenciador, y la interpretación con RPPR

Si desea que el patrón de pista de batería se reproduzca en sincronía con la función de KARMA actualmente en ejecución, la canción, o la interpretación con RPPR actualmente en reproducción, active **Sync** en la sección Trigger.

Trigger Sync Off: Si **Trigger Mode** está establecido a Start Immediately, el patrón de pista de batería se disparará en el momento en el que pulse el botón DRUM TRACK. Si está establecido a Wait KBD Trig, el patrón de pista de batería se disparará en el momento en el que toque el teclado. No se sincronizará con la función de KARMA actualmente en ejecución, ni con la canción, patrón, RPPR actualmente en reproducción.

Trigger Sync On: El disparo se sincronizará con la canción, patrón, o interpretación con RPPR actualmente en reproducción en unidades de compás. El disparo se sincronizará con la función de KARMA actualmente en ejecución (en el modo Secuenciador si se detiene la canción o el patrón) en unidades de un pulso.

Note: Si desea sincronizar KARMA con la pista de batería actualmente en ejecución, habilite el parámetro de Quantize Trig (Prog P7: KARMA– Trigger, Combi/Seq P7: KARMA– Module Parameters-Trigger).

Note: Si desea sincronizar la interpretación con RPPR con la pista de batería actualmente en ejecución, establezca el parámetro **Sync** a Beat o Measure.

Sincronización con canciones

- Cuando pulse el botón SEQUENCER START/STOP, la pista de batería se detendrá junto con el secuenciador.
- Si desea que la pista de batería se inicie simultáneamente con el inicio de la grabación, pulse el botón DRUM TRACK durante el cómputo previo antes de la grabación (si **Trigger Mode** es Start Immediately) o toque el teclado (si **Trigger Mode** es Wait KBD Trig). Las pistas de batería no se dispararán inmediatamente, sino que lo harán en sincronización con el secuenciador en el momento de comenzar la grabación.

Operación esclava

Conecte MIDI IN del KRONOS a MIDI OUT de su dispositivo MIDI externo, o conecte el conector USB del KRONOS al puerto USB de su ordenador. Después, configure el KRONOS como se ha descrito en “Sincronización del reloj MIDI” en la página 175.

Sincronización con comandos en tiempo real MIDI

En el modo Secuenciador, los mensajes Song Start, Continue, y Stop que recibe el KRONOS controlarán la reproducción y grabación de canciones al igual que cuando se utiliza el botón START/STOP del panel frontal. KARMA también se controlará de la misma forma que cuando se utiliza el botón START/STOP del panel frontal. (Consulte “Sincronización con canciones” arriba.)

Operación maestra

Conecte MIDI IN del KRONOS a MIDI OUT de su dispositivo MIDI externo, o conecte el conector USB del KRONOS al puerto USB de su ordenador.

Establezca **MIDI Clock** global a Internal. El dispositivo MIDI externo conectado se sincronizará con el reloj en tiempo real MIDI y comandos en tiempo real que reciba.

Nota: También puede utilizar **MIDI Clock**=Auto MIDI o Auto USB, siempre y cuando no se están recibiendo mensajes de reloj. Para los detalles, consulte “Sincronización del reloj MIDI” en la página 175.

Sincronización a través del reloj MIDI

El dispositivo MIDI externo conectado se sincronizará con el reloj MIDI del KRONOS.

Creación de patrones de pistas de batería

Para crear un patrón de pista de batería, utilizará la página P10: Pattern/RPPR– Pattern Edit del modo Secuenciador para convertir un patrón de usuario en un patrón de pista de batería. Una vez que haya convertido el patrón de esta forma, podrá utilizarlo con la pista de batería en cada modo. Estos patrones de pista de batería convertidos se conservan en la memoria interna incluso después de desconectar la alimentación. Esto significa que puede utilizarlos junto con programas y combinaciones.

Preparación de un patrón de usuario

En primer lugar necesita preparar el patrón de usuario que desee convertir en patrón de pista de batería.

Para crear un patrón de usuario, puede grabar el patrón en tiempo real en la página Sequencer Pattern/RPPR– Pattern Edit RPPR- Patrón, o grabarlo por pasos.

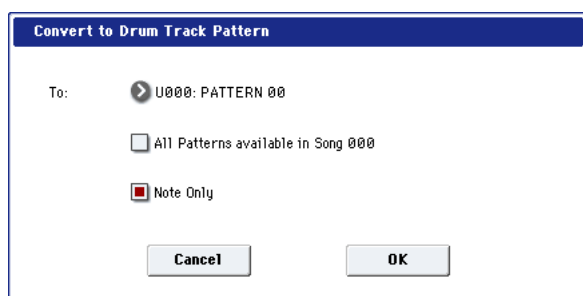
Como alternativa, puede importar a un patrón los datos de interpretación de una pista, lo que significa que los datos de interpretación haya creado en una pista o los datos de SMF que haya cargado en el modo Soportes pueden utilizarse como un patrón de usuario. Para hacer esto, ejecute el comando de menú **Get From Track** en la página Sequencer Pattern/RPPR– Pattern Edit.

Conversión de un patrón de secuenciador en un patrón de pista de batería

1. Pulse el botón SEQ del panel frontal para entrar en el modo Secuenciador.
2. Vaya a la página Sequencer Pattern/RPPR– Pattern Edit.
3. Seleccione el patrón de usuario que desee convertir en patrón de pista de batería.

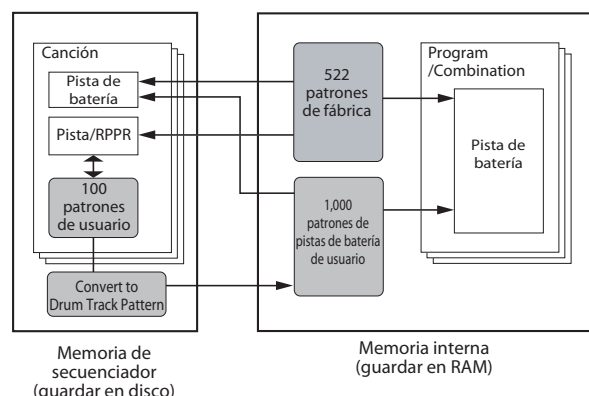
Establezca **Pattern** a **User**, y utilice **Pattern Select** para seleccionar el patrón deseado.

4. Elija el comando de menú **Convert to Drum Track Pattern** para abrir el cuadro de diálogo.



5. Utilice el campo “Drum Track Pattern Select” para especificar el número de patrón de pista de usuario que contendrá los datos convertidos. Cuando ejecute el comando, los datos se sobrescribirán en este número.
6. Si selecciona la opción “All Patterns available in Song ***”, todos los patrones de la canción que contengan datos de notas se convertirán, comenzando por el número especificado en el paso 4.

7. Si ejecuta este comando con “Note Only” seleccionado, solamente se convertirán los eventos.
8. Para ejecutar, pulse el botón OK. Si no desea ejecutar, pulse el botón Cancel o el botón EXIT.
9. Como se ha descrito “Utilización de la pista de batería en el modo Programa” en la página 254, en **Drum Track** establezca “Pattern Bank” a **User**, y establezca “Pattern No.” al patrón de pista de batería de usuario que ha creado. Después toque el patrón de pista de batería.



Apéndices

Solución de problemas

Fuente de alimentación

La alimentación no se conecta

¿Está el cable de alimentación conectado a una toma de corriente? Para más información, consulte “Conexiones” en la página 22.

¿Está activado el interruptor POWER?

- Active el interruptor POWER del panel posterior. Consulte “Conexión/desconexión de la alimentación” en la página 21.

La alimentación se desconecta automáticamente

¿Está habilitada la función de desconexión automática de la alimentación? Para más información, consulte “Desconexión automática de la alimentación” en la página 21.

Si el KRONOS no se enfría adecuadamente, la temperatura interna aumentará. La fuente de alimentación puede desconectarse automáticamente para proteger el dispositivo contra altas temperaturas.

El inicio no se completa

En algunos casos, el KRONOS no se iniciará correctamente si están conectados ciertos dispositivos de almacenamiento USB. Restaure los ajustes predeterminados de fábrica. (consulte la sección “Restablecimiento de los ajustes de fábrica” en la página 285).

Pantalla LCD

La pantalla está en blanco o la visualización es incorrecta

La alimentación está conectada, pero no se muestra nada en la pantalla LCD. Sin embargo, el KRONOS funciona normalmente cuando se toca el teclado o se realizan otras operaciones.

¿Está el brillo de fondo de la pantalla LCD ajustado correctamente?

1. Pulse el botón GLOBAL.
2. Compruebe que el LED del botón GLOBAL esté iluminado.

Si no está iluminado:

2a. Si el LED del botón SEQUENCER START/STOP está parpadeando, pulse el botón de forma que el LED se apague.

2b. De forma similar, si el LED del botón SAMPLING START/STOP está parpadeando, pulse el botón de forma que el LED se apague.

2c. Pulse varias veces el botón EXIT para cancelar cualquier otra operación.

2d. Finalmente, pulse de nuevo el botón GLOBAL.

Una vez que el LED del botón GLOBAL esté iluminado:

3. Pulse dos veces el botón EXIT.
4. Mantenga pulsado el botón ENTER y pulse la tecla numérica 6.

Aparecerá el diálogo LCD Setup.

5. Utilice el deslizador VALUE o el dial VALUE para aumentar el brillo hasta un nivel apropiado.

Pulse el botón RESET CONTROLS para restablecer esto al valor estándar de 63.

6. Pulse el botón OK para confirmar el cambio.

La alimentación está conectada, pero la pantalla LCD no muestra normalmente, o aparece un mensaje de error. No hay sonido al tocar el teclado, y el KRONOS no funciona normalmente.

Es posible que el sistema se haya dañado. Restaure los ajustes predeterminados de fábrica. (consulte la sección “Restablecimiento de los ajustes de fábrica” en la página 285).

Visualización de la página Program P0: Play del HD-1

La página Program P0: Play del HD-1 puede mostrar ya sea fotos u otras imágenes que representan el sonido, o los gráficos descripción general/salto que muestran los ajustes de diversos parámetros importantes (tales como EGs, LFOs, etc.).

La elección de la que mostrar se controla mediante una combinación de los parámetros **Play Page MS/WS/DKit Display** (uno para cada oscilador) de la página Program P1: Program Basic y del comando de menú **Show MS/WS/DKit Graphics** de la página Program P0: Play. Puede establecerlos como desee.

Problemas en la utilización de la pantalla táctil

No se puede utilizar correctamente la pantalla LCD

En la ficha Basic Setup de la página Global P0, utilice el comando de menú de página **Touch Panel Calibration** para ajustar la respuesta del panel táctil.

Nota: Si no puede seleccionar los comandos del menú de página, realice lo siguiente:

1. Pulse el botón **GLOBAL**.
2. Pulse dos veces el botón **EXIT**.
3. Mantenga pulsado el botón **ENTER** y pulse **3** en el teclado numérico.

Aparecerá la página Touch Panel Calibration. Siga las instrucciones de pantalla para recalibrar el panel táctil.

No es posible cambiar modos o páginas

Si el KRONOS está haciendo algo de lo siguiente, es posible que no pueda cambiar los modos ni pasar a una página diferente:

- Grabación o reproducción de una canción o patrón
- Muestreo (si el botón **SAMPLING REC** está iluminado)
- Reproducción de un CD en una unidad de CD USB conectada
- Reproducción de un archivo WAVE
- En la pantalla LCD está mostrándose un diálogo de menú o un diálogo de selección

En los modos Combinación o Secuenciador, no es posible editar el valor de los parámetros de timbre/pista tales como canal MIDI o estado

Algunos parámetros no se pueden editar mientras se están tocando notas ya sea localmente o desde MIDI. Si el pedal amortiguador se mantiene pisado, o si su calibración es incorrecta, las notas pueden sostenerse aunque no sean audibles.

- ¿Está utilizando un pedal amortiguador con una polaridad que no coincide con el ajuste de **Damper Polarity** (Global P2: Controllers/Scales)?
- En algunos casos, este problema puede resolverse ejecutando el comando de menú de página **Half Damper Calibration** (Global P0: Basic Setup).

No suena pitido al tocar la pantalla LCD

Marque la casilla de verificación **Beep Enable** (Global P0: Basic Setup). Para más información, consulte “Activación del sonido de un pitido al pulsar la pantalla LCD” en la página 174.

Entrada y salida de audio

No hay sonido

¿Están realizadas correctamente las conexiones a su amplificador, mezclador, o auriculares? Para más información, consulte “Conexiones” en la página 22.

¿Está conectada la alimentación del amplificador o mezclador, y elevado su volumen?

¿Está activado el control local?

- En Global P1: MIDI, marque la casilla de verificación **Local Control On**.

¿Está aumentado el nivel del mando MAIN VOLUME? Consulte “Mando MAIN VOLUME (Volumen principal)” en la página 1.

¿Está aumentado el nivel del deslizador MASTER?

¿Ha asignado MASTER VOLUME a ASSIGNABLE PEDAL, y está el pedal ajustado a la posición mínima?

¿Está el joystick vectorial controlando el volumen?

- Pruebe moviendo el joystick vectorial mientras toque.

Si no hay sonido a través de las tomas AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4, asegúrese de que **Bus Select** o **Bus Sel.** (Bus Select) que sigue al efecto de inserción esté establecido a 1–4, o 1/2–3/4.

¿Aparece el mensaje “Samples Not Loaded”? Si es así, ¿están cargados los datos de muestras requeridos?

Si un timbre específico no suena en el modo Combinación, ¿está el botón Play/Mute establecido a Play? Por otra parte, ¿están desactivados todos los ajustes de Solo? (Si el botón Solo está parpadeando, significará que por lo menos un timbre está puesto en Solo.)

Si una pista específica no suena en el modo Secuenciador, ¿está su botón Play/Rec/Mute establecido a Play? Por otra parte, ¿están desactivados todos los ajustes de Solo? (Si el botón Solo está parpadeando, significará que por lo menos una pista está puesta en Solo.)

Asegúrese de que **Status** sea INT o BTH. (Consulte “Preparativos para la grabación” en la página 86.)

¿Están Key Zone y Velocity Zone para que se produzca sonido cuando toque?

¿Está **System Clock** global establecido a S/P DIF? Si este es el caso, y no está conectada una fuente S/P DIF de 48 kHz válida, las salidas del KRONOS estarán en silencio.

No sale sonido de un CD de audio

Asegúrese de que ha seleccionado la página Play Audio CD del modo Disco o modo Muestreo.

¿Está entrando correctamente la salida del CD de audio?

- En la página Play Audio CD del modo Disco, realice los ajustes apropiados para **Bus Select (IFX/Indiv.)** y **Level**. Por otra parte, en la página P5: Audio CD– Ripping del modo Muestreo, realice los ajustes apropiados para **Bus Select (IFX/Indiv.)** y **Level**.

- ¿Es correcto el ajuste de **Drive Select**?

¿Está aumentado el nivel del mando MAIN VOLUME?

Si ha creado el CD utilizando el KRONOS, ¿ha finalizado el CD?

- Un disco CD-R/RW creado utilizando la página Make Audio CD del modo Disco no podrá reproducirse hasta que se finalice. Utilice el comando de menú de página **Finalize Audio CD** para finalizar el disco.

Las entradas de audio no trabajan adecuadamente

¿Están conectadas las fuentes apropiadas a las entradas analógicas, S/P DIF, o USB?

Si no hay sonido en el modo Muestreo, compruebe **Bus Select (IFX/Indiv.)**, y **Level** están correctamente establecidos en la página Sampling P0: Recording– Audio Input. Por otra parte, ¿está activado **SAMPLING REC**?

Si no hay sonido en los modos Programa, Combinación, y Secuenciador, compruebe **Bus Select (IFX/Indiv.)**, y **Level** están correctamente establecidos en la página Global P0: Basic Setup—Audio; o en las páginas P0: Sampling de los modos Programa, Combinación, o Secuenciador.

En la página 0–8: Audio Input/Sampling, ¿está correctamente establecido el parámetro Use Global Setting?

Entradas de audio analógicas

Si está utilizando AUDIO INPUT 1 y/o 2, asegúrese de que el nivel de los mandos AUDIO INPUT LEVEL esté aumentado.

Si está utilizando AUDIO INPUT 1 y/o 2, ¿están los conmutadores MIC/LINE adecuadamente ajustados?

Entrada S/P DIF

Si está utilizando S/P DIF IN, ¿está la señal de entrada en un formato no admitido?

- Asegúrese de que el dispositivo de audio digital conectado sea compatible con CP-1201 o S/P DIF. El formato ADAT no se admite.

¿Está el dispositivo S/P DIF establecido a una frecuencia de muestreo compatible?

- Solamente se admite la frecuencia de muestreo de 48 kHz. Si el dispositivo conectado está utilizando un tipo no admitido, es posible que escuche ruido, y puede aparecer el mensaje “CLOCK ERROR!”.

Ruido o distorsión en las entradas de audio o sonido grabado

Si está grabando de las entrada de audio 1 y/o 2, ¿son apropiados los ajustes de los mandos AUDIO INPUT LEVEL y de **Recording Level**?

- Si **Recording Level** muestra “ADC OVERLOAD !”, ajuste el mando LEVEL. Si aparece “CLIP !”, ajuste el deslizador **Recording Level**.

Si está grabando de las entradas S/P DIF o USB, ¿son apropiados los ajustes del nivel del dispositivo de salida y de **Recording Level**?

- Si aparece “CLIP !”, ajuste el deslizador **Recording Level**.

¿Está correctamente ajustado el reloj del sistema?

- ¿Si está ocurriendo ruido cíclico, compruebe si ha seleccionado el reloj **System Clock** que se está introduciendo.

Después del muestreo o ediciones de muestras

Después de haber ejecutado la edición de una muestra, o después de haber grabado una muestra estéreo, es posible que se oiga un pequeño ruido. Esto no tiene efecto en los datos de audio editados o muestreados.

Ruido u oscilación con efectos

Cuando se utiliza un efecto entradas de audio externas, puede ocurrir oscilación dependiendo del tipo de efecto o de los ajustes de parámetros. Ajuste el nivel de entrada, nivel de salida, y parámetros de efectos. Tiene que ser especialmente cuidadoso cuando utilice un efecto de alta ganancia.

Cuando utilice la función MIDI/Tempo Sync para controlar el tiempo de retardo de un efecto, es posible que ocurra ruido en el sonido de retardo. Este ruido se debe a discontinuidades en el sonido de retardo, y no es un mal funcionamiento.

Algunos efectos, tales como 023: Stereo Analog Record, generan ruido intencionalmente. También es posible que se cree oscilación al utilizar un filtro con resonancia. No se trata de un mal funcionamiento.

En las salidas analógicas se oye ruido de acceso al disco

Compruebe que la conexión a tierra sea correcta para el KRONOS y todo el equipo de audio conectado, y elimine cualquier bucle de masa.

Las notas no se detienen

En Program P1: Basic/Vector, seleccione la página Program Basic, y asegúrese de que la casilla de verificación **Hold** esté sin marcar.

¿Ha utilizado Tone Adjust para activar **Hold**?

En Global P2: Controllers/Scales, asegúrese de que **Damper Polarity** o **Foot Switch Polarity** esté correctamente establecida.

El sonido aparece o se desvanece gradualmente

Si una opción está en modo de demostración, cualquier sonido que utilice la opción aparecerá y se desvanecerá gradualmente.

Programas y combinaciones

El programa o combinación no se reproduce correctamente

Los programas precargados no se reproducen correctamente.

¿Aparece el mensaje “Samples Not Loaded”? Si es así, ¿están cargados los datos de muestras requeridos?

- Utilice el comando de menú **Load required samples** de la página P0: Play.
- Por otra parte, en el modo Global, utilice la función KSC Auto-Load para cargar el archivo PRELOAD.KSC. Para

más información, consulte “Carga automática de datos de muestras” en la página 178.

Los ajustes para el oscilador 2 no se muestran

Asegúrese de que el parámetro **Oscillator Mode** (Program P1: Basic/Vector) esté establecido a Double.

Los ajustes relacionados con EXi2 no se muestran

¿Hay en la página Basic/Vector algún instrumento de EXi seleccionado para EXi2? Para más información.

No es posible habilitar marcha atrás

Si una multimuestra o muestra de batería se carga utilizando memoria virtual, no podrá habilitarse la marcha atrás.

- Utilice la página Global P0: Sample Management para cambiar el método de carga de multimuestras o muestras de batería a RAM.

Los programas de EXi no se reproducen correctamente en una combinación.

¿Tiene el número del timbre un fondo gris en vez de azul? Y, ¿aparece [Inactive] después del nombre del programa en la información del timbre seleccionado?

- Los programas de la combinación están solicitando más de los recursos fijos de EXi máximos disponibles. Elimine uno o más de los programas de EXi que utilicen recursos fijos.

La combinación no se reproduce correctamente después de cargarla del disco

En el cuadro de diálogo cuando almacenó los datos, ¿marcó los elementos que deseaba almacenar?

¿Son los bancos/números de los programas utilizados por la combinación los mismos que cuando se creó la combinación?

- Si ha cambiado bancos del programa, puede utilizar el comando de menú **Change all bank references** para cambiar el banco del programa para cada timbre de una combinación.

No es posible escribir un programa

No puede escribir programas de HD-1 en un banco de EXi, ni programas de EXi en un banco de HD-1. Si lo desea, puede utilizar el comando de menú de página **Set Program Bank Type** del modo Global para cambiar el tipo de cada banco, a fin de que pueda acomodar el tipo de programas deseado. Para más información, consulte “Cambio de tipos de bancos de programas” en la página 27.

Las muestras no se reproducen desde las teclas correctas

¿Está habilitado **Portamento**? Cuando **Portamento** se liga entre dos notas que están asignadas a diferentes muestras, el sistema siempre reproduce la muestra más alta y después realiza una ligadura al pitch de destino. Si una multimuestra contiene distintas muestras asignadas a diferentes gamas de teclas, por ejemplo, bucles o efectos de sonido, esto puede producir resultados inesperados.

- Para evitar que ocurra esto, desactive **Portamento**.

Los pads no reproducen acordes

¿Está habilitado **Chord Mode**? Cuando **Chord Mode** está habilitado, los pads en pantalla (o la entrada MIDI que controla los pads) seleccionará acordes para que se disparen desde el teclado, en lugar de reproducir directamente los acordes.

- Para evitar que ocurra esto, desactive **Chord Mode** para el programa, timbres de combinación, o pistas de canción.

Canciones

Una canción no se reproduce correctamente después de cargarse

En el cuadro de diálogo cuando almacenó los datos, ¿marcó todos los elementos que deseaba almacenar?

¿Son los programas utilizados por la canción los mismos que cuando se creó la canción?

- Si ha cambiado bancos del programa, puede utilizar el comando de menú de página **Change all bank references** para cambiar el banco del programa para cada pista de una canción.
- Cuando almacene una canción, lo mejor es utilizar **Save All** o **Save PCG & SEQ** para que los programas se almacenen junto con la canción. Después, al cargar, cargue tanto los datos de .PCG como los de .SEQ.

¿Ha cargado las multimuestras y muestras utilizadas por el programa?

Las pistas de audio no se reproducen

Las pistas de audio para la canción deberán almacenarse dentro de un directorio al mismo nivel de directorio que el archivo .SNG, y tal directorio deberá tener el mismo nombre que el archivo .SNG, seguido por “_A” (de “Audio”). Por ejemplo, si el archivo .SNG se denomina WAMAZART.SNG, su carpeta de audio deberá denominarse WAMAZART_A. Si mueve o cambia de nombre del archivo .SNG, asegúrese de mover o cambiar también el nombre de la carpeta de audio principal.

Si la carpeta que contiene los archivos WAVE para la canción que ha cargado tiene el nombre equivocado, el icono se mostrará en gris. ¿Ha movido o cambiado el nombre de la carpeta?

La reproducción no se inicia al pulsar el botón SEQUENCER START/STOP

¿Está **MIDI Clock** (Global P1: MIDI) establecido a Internal o Auto?

No es posible grabar en el modo Secuenciador

¿Ha utilizado **Track Select** para seleccionar la pista MIDI o la pista de audio que desea grabar?

¿Está sin marcar la casilla de verificación **Song** de Memory Protect (Global P0)?

¿Está **MIDI Clock** (Global P1: MIDI) establecido a Internal o Auto?

Los programas de EXi no se reproducen correctamente en una canción.

¿Tiene el número de la pista un fondo gris en vez de azul? y, ¿aparece [Inactive] después del nombre del programa en la información de la pista seleccionada?

- Los programas de la canción están solicitando más de los recursos fijos de EXi máximos disponibles. Elimine uno o más de los programas de EXi que utilicen recursos fijos.

KARMA no graba adecuadamente después de utilizar "Copy From Combi"

¿Ha marcado **Multi REC** (Sequencer P0: Play/REC)?

¿Son correctos los ajustes del cuadro de diálogo Copy From Combination?

- En el cuadro de diálogo Copy From Combination, marque la opción **Multi REC standby** antes de ejecutar la copia. Esto hará que los ajustes que se establezcan automáticamente.

No es posible grabar su interpretación utilizando Tone Adjust

Los cambios que realice utilizando Tone Adjust se grabarán como datos exclusivos del sistema. ¿Ha marcado la casilla de verificación **Enable Exclusive** de MIDI Filter del modo Global?

No se inicia RPPR

¿Ha marcado el ajuste **RPPR** de Sequencer P0: Play/REC? (Consulte "Utilización de RPPR (Reproducción/grabación de patrón en tiempo real)" en la página 116.)

¿Están correctamente establecidos **Assign**, **Pattern Select**, y **Track**? Consulte "Utilización de RPPR (Reproducción/grabación de patrón en tiempo real)" en la página 116.

¿Está el parámetro **MIDI Clock** (Global P1: MIDI) establecido a Internal, Auto MIDI, o Auto USB?

No es posible grabar una pista de audio

¿Ha desmarcado la casilla de verificación **Internal HDD Save** de Memory Protect (Global P0)?

¿Ha establecido **Track Select** a la pista de audio que desea grabar?

Si desea realizar una grabación multipista (**Multi REC** marcado), ¿ha establecido **Play/Rec/Mute** a REC?

¿Son correctos los ajustes de entrada de audio?

- Consulte Entrada y salida de audio, y Las entrada de audio no trabajan adecuadamente.

¿Hay espacio restante en el disco?

- Elimine archivos WAVE no deseados.
- Almacene una copia de los archivos WAVE importantes en soportes externos, y después elimínelos del disco.

¿Son correctos los ajustes de **REC Source**?

Aparece un mensaje "File already exists", y no puede grabar.

- En la página P0: Play/REC– Preferences, cambie el nombre del archivo WAVE que vaya a grabar.
- Elimine los archivos de la carpeta TEMP.

No es posible importar archivos WAVE en una región de una pista de audio

En el cuadro de diálogo Import Region/WAVE, seleccionó un archivo WAVE pero no puede pulsar el botón OK.

- Solamente pueden importarse archivos WAVE de 44,1 kHz y 48 kHz.
- Solamente puede importar directamente archivos WAVE desde el disco interno. Para utilizar archivos de CDs o dispositivos USB externos, primero deberá copiarlos en el disco interno, y después importar el archivo copiado en la canción.

Ruido en el audio muestreado

Si utiliza COMPARE o cambia el tipo de instrumento de EXi

Set Lists

COMPARE no afecta la superficie de control

Cuando esté en el modo Set List, el botón COMPARE actúa en ediciones de Set List, tales como los sonidos seleccionados para cada ranura, tiempos de retención, comentarios, etc.

Las ediciones del modo Set List se aplican al programa, combinación, o canción de la ranura, y no a la propia Set List. Esto significa que cuando pulse COMPARE en el modo Set List, no volverá a tales ediciones.

Para volver a las ediciones de la superficie de control realizadas en el modo Set List:

1. Vaya al modo nativo del sonido.

Por ejemplo, si la ranuras contiene un programa, vaya al modo Programa.

2. Pulse COMPARE.

Las ediciones de la superficie de control se invertirán. Después, si lo desea, podrá volver al modo Set List.

Muestreo

No es posible muestrear

¿Son correctos los ajustes de entrada de audio?

- Consulte “Las entrada de audio no trabajan adecuadamente” en la página 264.

¿Hay suficiente memoria RAM para muestrear?

¿Hay espacio libre en la memoria?

- Para muestrear a la RAM, tendrá que asignar suficiente espacio para muestreo.
- Si desea muestrear a disco, seleccione un disco diferente.
- Elimine muestras no deseadas.
- Almacene las muestras importantes en disco, y después elimínelas de la memoria.

Si está muestreando al disco interno, ¿ha desmarcado “Internal HDD Save” en el cuadro de diálogo Memory Protect? (Global P0)

Si está muestreando a un soporte USB externo, ¿ha seleccionado un soporte grabable?

¿Es correcto el ajuste de **Trigger**?

En el modo Muestreo, si **Resample** está establecido a Auto, ¿ha asignado la muestra a que desea remuestrear al teclado, y ha establecido correctamente el parámetro **Key**? Consulte “Aplicación de un efecto de inserción a una muestra y remuestreo del resultado” en la página 150.

¿Es correcto el ajuste de **Source Bus**?

Si el mensaje “buffer overrun error occurred” se muestra frecuentemente cuando esté muestreando al disco, ejecute el comando de menú de página **Check Medium** (página Disk–Utility) para encontrar y corregir cualquier error en el soporte de formato MS-DOS seleccionado.

No es posible reproducir en estéreo una muestra estéreo

¿Es la multimuestra realmente estéreo?

- Ejecute el comando de menú de página “MS Mono To Stereo” para convertir la multimuestra a estéreo.

¿Está correctamente asignado el nombre de la muestra?

El volumen de una muestra grabada es demasiado bajo/alto

Las muestras remuestreadas con **Recording Level** de aproximadamente 0.0 (dB) tienen un volumen más bajo que cuando se remuestrean.

- ¿Ha activado el ajuste **Auto +12 dB On** antes de remuestrear? Consulte “Auto +12 dB On” en la página 142.
- Si remuestreó con **Auto +12 dB On** desactivado, active **+12 dB** (página Loop Edit del modo Muestreo) para tal muestra.

La reproducción de una canción o CD se detiene temporalmente al muestrear

¿Ha marcado **Auto Optimize RAM**?

- Si está marcado, la RAM se optimizará automáticamente cuando finalice el muestreo, haciendo que el sonido se detenga en tal punto. Si una canción se está reproduciendo en el modo Secuenciador, o si se está reproduciendo un CD, la reproducción se detendrá.

No es posible cargar un archivo AIFF

Asegúrese de que el sufijo del archivo tenga tres caracteres: .AIF. Algunas aplicaciones de ordenador crean archivos con un sufijo de cuatro caracteres, .AIFF, que no reconoce el KRONOS.

Lapso de tiempo entre la pulsación del botón **SAMPLING REC** y la entrada en el modo de espera de muestreo

El período de tiempo hasta que se entra en el modo de espera de muestreo dependerá del estado de espacio libre en el disco (es decir, si el espacio libre es continuo o está fragmentado).

- Cuando muestree al disco, la pulsación del botón **SAMPLING REC** hará que la cantidad de espacio especificada mediante **Sample Time** se asigne dentro del disco.
- Establezca **Sample Time** solamente a una duración ligeramente superior a la de muestreo real; evite especificar un tiempo de muestreo excesivamente largo.

Ruido de chasquido/chasqueo en la muestra grabada

Algunas cosas pueden hacer que el sistema haga una breve pausa en medio de la grabación de una muestra, creando un ruido de chasquido o chasqueo. Estas incluyen la pulsación del botón **COMPARE**, el cambio de parámetros de tipo **EXi** en la página Program P4: Program Basic de **EXi**, o la recepción de un volcado masivo exclusivo del sistema. Evite esto mientras muestree.

KARMA

No se inicia KARMA

¿Está activado (iluminado) el botón KARMA ON/OFF?
Si un módulo KARMA no se inicia en el modo Combinación o Secuenciador, está marcada la casilla de verificación **Run Check Box** para tal módulo? Además, ¿son apropiados los ajustes de **Input Channel** y **Output Channel**?

¿Está **MIDI Clock** (Global P1: MIDI) establecido a Internal o Auto?

En la página Global P0: Basic Setup, ¿ha marcado **All KARMA Off**?

¿Está iluminado del LED KARMA LINKED? Si lo está, KARMA está enlazada con la pista de batería. Inicie la pista de batería para disparar KARMA. Para más información, consulte “Utilización conjunta de KARMA y la pista de batería” en la página 259.

Pista de batería

La pista de batería no se inicia

¿Está activado (iluminado) el botón DRUM TRACK ON/OFF?

¿Está activado (iluminado) el botón DRUM TRACK [ON/OFF]? Trigger Mode está establecido a Wait KBD Trig. El patrón de pista de batería se iniciará cuando toque el teclado o cuando se reciba una activación de nota a través de MIDI. Consulte “Activación y desactivación de la pista de batería” en la página 256.

¿Contiene datos el patrón de pista de batería actual? Si no hay datos en el patrón, la pista de batería no se reproducirá.

Si está en el modo Combinación, ¿es apropiado el ajuste de Output Channel? Consulte “Utilización de la pista de batería en el modo Combinación” en la página 256.

Si está en el modo Secuenciador, ¿son apropiados los ajustes de Input Channel y Output Channel? Consulte “Ajustes de pista de batería en el modo Secuenciador” en la página 258.

¿Está correctamente ajustado el parámetro MIDI Clock? Consulte “Sincronización del reloj MIDI” en la página 175.

En la página Global P0: Basic Setup, ¿ha marcado Drum Track Off? Consulte “Inhabilitación global de KARMA y la pista de batería” en la página 173.

Si la pista de batería se detiene al cambiar la escena Master de KARMA, ¿ha marcado la casilla de verificación DT Run (Drum Track Run) de las escena Master de KARMA?

Vector

No es posible controlar el volumen

¿Está marcada la casilla de verificación **Enable Volume Control**?

¿Es apropiado el ajuste de **VJS Assign** del modo Combinación o Secuenciador?

¿Ha marcado la casilla de verificación **Enable Program Vector Volume** de forma que el control de volumen de un programa pueda reproducirse en el modo Combinación o Secuenciador?

EN el modo Combinación o Secuenciador, ¿están marcadas las casillas de verificación **Enable Combi Vector CC** o **Enable Song Vector CC**?

¿Ha marcado la casilla de verificación **Enable Program Vector CC** de forma que el control de CC de un programa pueda reproducirse en el modo Combinación o Secuenciador?

El control de CC no trabaja

¿Está marcada la casilla de verificación **Enable CC Control**?

¿Son apropiados los ajustes de **VJS X mode** y **VJS Y mode**?

Una envolvente no funciona de acuerdo con sus ajustes

¿Está el joystick vectorial del panel frontal ajustado a la posición central? La operación de la envolvente se desplaza con la posición del joystick vectorial.

- Mantenga pulsado el botón RESET CONTROLS y mueva el joystick vectorial para restablecerlo a la posición central.

Conjuntos de batería

El pitch de la muestra de batería no cambia

Ja dejado la casilla de verificación **Assign** sin marcar, y desea tocar la muestra de batería a la derecha adyacente un semitono inferior, pero el pitch no cambia.

- Si ha seleccionado un programa de batería en el modo Programa, y desea editar el conjunto de batería en el modo Global, vaya a la página Program P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod. y establezca **Pitch Slope** a +1.0 antes de entrar en el modo Global.

Secuencias de ondas

La secuencia de ondas no avanza

¿Está marcada la casilla de verificación **Run**?

Swing no trabaja adecuadamente

¿Está **Mode** de la secuencia de ondas establecido a **Tempo**?

¿Ha establecido adecuadamente **Swing Resolution** de la secuencia de ondas?

Efectos

Los efectos no se aplican

¿Ha seleccionado el programa de efectos 000?

- Seleccione un efecto que no sea 000: No Effect para **IFX1–12**, **MFx 1, 2** o **TFx 1, 2**.

¿Ha marcado los ajustes **IFX 1–12 Off**, **MFx1&2 Off**, o **TFx1&2 Off** de Effect Global SW (página Global P0: Basic Setup)?

Si está en el modo Combinación o Secuenciador y no se aplican los efectos maestros cuando aumenta los ajustes de **Send1** o **Send2** del timbre/pista, ¿necesita aumentarse **Return 1** o **Return 2** desde el efecto maestro?

Por otra parte, ¿ha reducido **Send 1** o **Send 2** para cada oscilador del programa utilizado por el timbre/pista?

Nota: El nivel de envío real se determina multiplicando el ajuste de envío de cada oscilador del programa por el ajuste de envío del timbre/pista.

¿Ha enrutado la salida a un efecto de inserción?

MIDI

El KRONOS no responde a ninguno de los datos MIDI entrantes

¿Están correctamente conectados todos los cables MIDI?

¿Están recibándose los datos MIDI en el canal en el que están transmitiéndose?

El KRONOS no responde correctamente a los datos MIDI entrantes

En la página Global P1: MIDI settings MIDI Filter ¿están marcados **Enable Program Change**, **Enable Bank Change**, **Enable Control Change**, **Enable AfterTouch**, y **Enable Exclusive**?

¿Admite el KRONOS los tipos de mensajes que se le están enviando?

Respuesta incorrecta a mensajes de cambio de programa

¿Es correcto el ajuste de **Bank Map**?

Discos, CDs, y soportes USB

Disco interno y dispositivos USB externos

No se reconocen dispositivos USB externos

¿Ha formateado la unidad?

¿Está correctamente conectado el dispositivo externo?

¿Ha esperado algunos segundos para permitir que los dispositivos USB conectados por primera vez fuesen reconocidos?

Al almacenar datos ocurre con frecuencia “Error in writing to medium”

Utilice el comando de menú de página **Check Medium** (página Disk– Utility) para detectar y reparar errores en el soporte.

No pueden completarse las operaciones de almacenamiento o carga

Si no hay más espacio en el disco interno (el parámetro **Free Space** de la página de información de soportes en el modo Disco mostrará espacio libre cero), no podrá completar las operaciones de escritura (Write), almacenamiento (Save), ni carga (Load).

CD-R/RW

La unidad CD-R/RW no se reconoce, o no se puede escribir en ella

¿Ha sometido la unidad a golpes físicos o vibraciones mientras se estaban escribiendo datos?

Si no puede almacenar datos tales como archivos PCG o SNG, ¿ha formateado el disco?

Si va a escribir pistas de audio para crear un CD de audio, no será necesario formatear el disco.

¿Está utilizando el soporte recomendado para su unidad?

Si está escribiendo desde una unidad USB externa a un CD-R/RW, es posible que la velocidad de transferencia sea insuficiente.

- La escritura puede tener éxito si reduce la velocidad de escritura.
- La escritura puede tener éxito si primero copia los datos desde la unidad USB externa al disco interno, y después ejecuta la operación de escritura desde el disco interno.

¿Está utilizando un soporte en blanco?

- Si está utilizando CD-R, utilice un disco nuevo. Si está utilizando CD-RW, utilice el comando de menú de página **Erase CD-RW** (Disk– Make Audio CD) para borrar el contenido del disco antes de ejecutar Save.

Un dispositivo externo no reconoce un CD-R/RW KRONOS

Un ordenador no reconocerá un CD-R/RW almacenado o copiado en el KRONOS utilizando la escritura en paquetes.

- Si instala software de lectura o escritura en paquetes UDF compatible con UDF de versión 1.5 en el ordenador, será posible reconocer el disco.
- En el caso de un CD-R, es posible que el disco pueda reconocerse ejecutando el comando de menú de página **Convert to ISO9660 Format** (página Disk– Utility) para convertir el disco a formato ISO9660. Sin embargo, dependiendo del estado en el que se haya almacenado en el disco, es posible que se convierta a formato ISO9660 de nivel 3, y que todavía no se reconozca. En este caso, si instala software de lectura o escritura en paquetes compatible con ISO9660 nivel 3 en el ordenador, será posible reconocer el disco.

Un CD-R/RW almacenado o copiado en el KRONOS utilizando escritura en paquetes no será reconocido por TRITON/TRITON pro/TRITON proX/ TRITON-Rack/TRITON Le.

- Estos modelos no admiten UDF de versión 1.5, y por lo tanto no reconocerán tal disco.
- En el caso de un CD-R, es posible que el disco pueda reconocerse ejecutando el comando de menú de página **Convert to ISO9660 Format** (página Disk– Utility) para convertir el disco a formato ISO9660. Sin embargo, dependiendo del estado en el que se haya almacenado en el disco, es posible que se convierta a formato ISO9660 de nivel 3, y que todavía no se reconozca.

No es posible escribir pistas de audio

La escritura adicional en un disco CD-R/RW finalizado es imposible.

No es posible reproducir el disco en un reproductor de discos CD de audio

¿Ha finalizado el disco?

- Si desea finalizar el disco después de escribir datos adicionales, marque la casilla de verificación **Execute finalize too** cuando ejecute el comando de menú de página “Write to CD” (Disk– Make Audio CD), para que se finalice el disco.
- Si solamente desea finalizar el disco, seleccione el comando de menú de página **Finalize Audio CD** (Disk– Make Audio CD), y pulse el botón OK para finalizar el disco.

¿Está utilizando un disco CD-R?

- Como algunos reproductores de CD no pueden reproducir discos CD-RW, recomendamos que utilice discos CD-R.

¿Ha intentado utilizar diferentes tipos de discos?

- Algunos discos CD-R/RW no pueden reproducirse en algunos reproductores de CD. Es posible que pueda reproducir con éxito si utiliza un tipo (marca) diferente de disco CD-R/RW.

Archivos WAVE

No es posible cargar

¿Tiene el archivo WAVE que el KRONOS pueda cargar?

- Los únicos archivos que pueden insertarse en una pista de audio de una canción, o en la lista de pistas de CD, son archivos WAVE de 48 kHz o 44,1 kHz.

No se puede obtener una vista previa

¿Tiene el archivo WAVE que el KRONOS pueda cargar?

- Los únicos archivos de los que puede obtenerse una vista previa pulsando el botón Play en la ventana del directorio, son archivos WAVE de 48 kHz o 44,1 kHz.

Algunos ajustes globales se almacenan automáticamente, y no se almacenan en archivos PCG

Algunos ajustes en el modo Global se almacenan automáticamente y no se almacenan en la sección global de archivos PCG. Si desea duplicar o restablecer estos ajustes, tendrá que hacerlo editando manualmente los parámetros.

Esto incluye:

- El parámetro Auto Power-Off

Así como todos los ajustes de las páginas:

- 0-3: KSC Auto-Load
- 0-5: Network

Otros problemas

La fecha y la hora son incorrectas

Los archivos almacenados o archivos WAVE muestreados tienen una fecha u hora incorrecta.

- Utilice el comando de menú de página **Set Date/Time** (página Disk– Utility) para establecer la fecha y la hora actuales. Para más información, consulte “Establecimiento de la fecha y la hora” en la página 214.

¿Aparece el mensaje “The clock battery voltage is low. Please replace the battery, and set the date and time in Disk mode”?

Si es así, tendrá que reemplazar la pila de conservación del calendario. El distribuidor Korg puede ayudarle a encontrar un centro de servicio para reemplazar la pila.

Mensajes de error y confirmación

A (ADC–Are You Sure)

ADC Overload

Significado: Si la indicación **ADC OVERLOAD!** aparece sobre la barra de nivel de grabación, la señal estará distorsionándose debido a una sobrecarga en la etapa de entrada de audio (AUDIO INPUT). Para resolver este problema:

- Ajuste el selector de ganancia MIC/LINE, el mando LEVEL, o el nivel de salida de su fuente de audio externa.

Are You Sure?

Significado: Este mensaje le solicite que confirme la ejecución. Para ejecutar, pulse el botón OK. Para cancelar, pulse el botón Cancel.

B (Buffer)

Buffer overrun error occurred

Significado: Al muestrear a soportes USB externos, el proceso no pudo continuar el muestreo. Para resolver este problema:

- Ejecute el comando de menú **Check Medium** de la página Disk Utility. Después, intente de nuevo la operación de muestreo. Si esto no resuelve el problema, copie varios archivos de tal soporte a otro, elimine tales archivos y vuelva a intentar la operación de muestreo.

Nota: El muestreo puede no ser posible debido al soporte que está utilizando. Utilice los tipos de soportes recomendados.

Nota: Si aparece el mensaje de error “Buffer overrun error occurred”, se habrán muestreado los datos hasta el punto en el que ocurrió el error, pero es posible que estos datos no puedan reproducirse correctamente.

Buffer underrun error occurred

Significado: Al reproducir un archivo WAVE desde un soporte USB externo, los datos no pudieron leerse con la suficiente rapidez para el procesamiento de la reproducción.

- Copie el archivo que desee reproducir en otra carpeta, y después ejecute de la operación.

Nota: La reproducción puede no ser posible debido al soporte que está utilizando. Utilice los tipos de soportes recomendados (consulte “Tipos de soportes admitidos por el KRONOS” en la página 284).

C (Can’t calibrate–Completed)

Can’t calibrate

Significado: La calibración no pudo realizarse correctamente.

- Vuelva a intentarlo.

Significado: Si el parámetro **Internal HDD Save** de Memory Protect del modo Global está marcado, la escritura en el disco interno estará prohibida. Este mensaje de error aparecerá si intenta grabar en pistas de audio en este estado.

- Desmarque el elemento **Internal HDD Save**, e intente de nuevo la grabación.

Can’t execute Audio Track recording

Significado: Ha intentado grabar pistas de audio con **Recording Setup** establecido a Loop All Tracks

- No se puede realizar la grabación de pistas de audio con Loop All Tracks. Elegir una configuración de grabación diferente, e intente grabar de nuevo.

Significado: Ha intentado grabar pistas de audio con **MIDI Clock** del modo Global establecido a External MIDI/USB o Auto MIDI/USB, y un dispositivo externo (como un ordenador u otro dispositivo MIDI) está actuando como reloj MIDI maestro.

- No se puede realizar la grabación de pistas de audio cuando un dispositivo externo es reloj MIDI maestro. Establezca **MIDI Clock** a Internal para que el KRONOS sea el reloj MIDI maestro.

Can’t insert event in stereo track

Significado: En el modo Secuenciador, estaba realizando la edición de eventos de audio en una pista de audio asignada como un par estéreo, y no pudo insertar un evento de audio debido a que la pista emparejada contenía un evento de audio.

- Elimine el evento de audio no deseado de la pista de audio emparejada, y después inserte el evento deseado.

Can’t load divided PCG file

Significado: El comando de menú de página **Load PCG (RAM) and Samples** no puede ejecutarse en un archivo PCG dividido.

Can't open pattern Continue?

Significado: Cuando terminó de grabar, fue imposible asignar memoria suficiente para abrir el patrón que puso en la pista. (Cuando se debe abrir de forma automática.) Si pulsa el botón OK, se eliminarán los datos del patrón, y se almacenará el contenido grabado o editado. Si pulsa el botón Cancelar, el contenido grabado se descartará.

CLIP!

Significado: La indicación "CLIP!" aparecerá si el nivel de la señal sobrepasa 0 dB.

- La señal que se está muestreando o grabando en una pista de audio se ha sobrecargado; utilice el deslizador **Recording Level** para ajustar el nivel.

Nota: Cuando utilice las entradas de audio analógicas, obtendrá la gama dinámica más amplia posible si se ajusta el conmutador de selección de ganancia MIC/LINE y los mandos LEVEL al nivel más alto posible sin permitir que aparezca "ADC OVERLOAD!". Además, deberá establecer **Level** (0–2a) a 127, y ajustar **Recording Level** al nivel más alto posible sin permitir que aparezca "CLIP!".

CLOCK ERROR!

Significado: **System Clock** global está establecido a S/P DIF, pero el reloj de la entrada digital no se está detectando correctamente.

- Siempre que utilice conexiones de audio digital, asegúrese de que todos los sistemas conectados estén configurados de forma que haya un único reloj word clock maestro. Puede configurar el reloj word clock para el KRONOS utilizando el parámetro **System Clock** de la página Global.
- Asegúrese de que su dispositivo externo esté transmitiendo correctamente una señal digital.
- Asegúrese de que la frecuencia de muestreo del dispositivo externo sea de 48 kHz.
- Asegúrese de que no haya problemas con el cable.

Completed

Significado: La ejecución del comando ha finalizado normalmente.

Could not execute Capture Random Seed, because the selected Start Seed is assigned as an RTParm

Significado: Si el parámetro "Start Seed" del módulo KARMA se le ha asignado como parámetro en tiempo real de interpretación, este mensaje aparecerá cuando intente ejecutar el comando Capture Random Seed; el comando no se puede ejecutar. (Pulse el botón OK para cerrar el mensaje.)

- En la página Perf RTP, cancele la asignación del parámetro de tiempo real de interpretación para Start Seed.

D (Destination-Disk)

Destination and source are identical

Significado: Al copiar o rebotar, se seleccionó la misma canción, pista o patrón tanto para la fuente como para el destino. Para resolver este problema:

- Seleccione una canción, pista, o patrón diferente para la fuente y el destino.

Destination from-measure within the limits of source

Significado: Al ejecutar el comando Move Measure para todas las pistas o dentro de la misma pista, el compás de destino especificado está dentro de la gama de la fuente. Para resolver este problema:

- Establezca un compás de destino que esté fuera de la gama de la fuente.

Destination is empty

Significado: Al editar, la pista o patrón que se ha especificado como destino no contiene datos musicales. Para resolver este problema:

- Seleccione una pista o patrón que contenga datos musicales.

Destination measure is empty

Significado: El compás que se ha especificado como destino no contiene datos.

- Especifique un compás de destino que contenga datos.

Destination multisample already exists

Significado: En la multimuestra de destino (ubicación de almacenamiento) ya existe una multimuestra.

- Elimine la multimuestra del destino (ubicación de almacenamiento), o cambie el número de la multimuestra destino de almacenamiento.

Destination multisample and source multisample are identical

Significado: Ha seleccionado la misma multimuestra para la fuente y el destino.

- Seleccione misma multimuestras diferentes para la fuente y el destino.

Destination sample already exists

Significado: En el destino (ubicación de almacenamiento) ya existe una muestra.

- Elimine la muestra del destino (ubicación de almacenamiento), o cambie el número de la muestra destino de almacenamiento.

Destination sample data used in source sample Can't overwrite

Significado: Como los datos de la muestra en el destino (ubicación de almacenamiento) también los utiliza la muestra fuente, no se pueden sobrescribir.

- Sin utilizar Overwrite (sobrescribir), especifique una muestra diferente para el destino (ubicación de almacenamiento).

Destination sample is empty

Significado: La muestra para edición está vacía.

Directory is not empty Cleanup directory Are You Sure?

Significado: Al eliminar un directorio, dentro de tal directorio existen archivos o directorios.

- Pulse el botón OK para eliminar todos los archivos y/o directorios de tal directorio.

Disc full

Significado: Al utilizar el comando **Write to CD** en la página Make Audio CD del modo Disco, no hay suficiente espacio restante en el CD-R/RW para escribir los datos.

- Escriba en otro soporte o elimine pistas innecesarias.

Disk not formatted

Significado: Al intentar realizar un formateo de alto nivel (formateo rápido) de un disco, este todavía no había sido formateado físicamente. Para resolver este problema:

- Utilice el comando de menú **Format** de la página Utility del modo Disco para formatear físicamente (formateo completo) el disco.

E (Error–Exceeded)

Error in formatting medium

Significado: Se ha producido un error al realizar el formateo físico (formateo completo) o formateo de alto nivel (formateo rápido) del soporte. Para resolver este problema:

- Utilice otro soporte.

Significado: Al ejecutar el comando de menú **Convert to ISO9660 Format** de la página Utility del modo Disco, se produjo un error al escribir un área de UDF. Para resolver este problema:

- Utilice otro soporte.

Error in mount process. Please backup files

Significado: Se encontró un error en un disco CD-R/RW o DVD-R/RW de formato UDF. Para resolver este problema:

- Haga una copia de seguridad de los datos, y deje de utilizar el disco que causó el error.

Error in reading from medium

Significado: Se ha producido un error al leer datos de un soporte. Este error también puede aparecer cuando se escriben datos en soportes mediante una operación de almacenamiento (Save) o copia (Copy). Para resolver este problema:

- Vuelva a ejecutar la operación de lectura. Si se produce el mismo error, es posible que los datos del disco se hayan dañado.

Error in writing to medium

Significado: Se ha producido un error de verificación al escribir datos en el disco interno o en un dispositivo de almacenamiento USB. Para resolver este problema:

- Utilice el comando de menú **Check Medium** de la página Disk Utility para detectar y reparar errores en el soporte.
- Es posible que el soporte esté físicamente dañado. Pruebe otro dispositivo de almacenamiento, y evite utilizar el que produjo el error.

Error: invalid option file

Significado: Durante la preparación para instalar una opción (como un EXs), el sistema ha detectado datos dañados en los archivos que iban a instalarse. Para resolver este problema:

- Copie de nuevo el archivo en el dispositivo USB, o si eso falla, vuelva a descargar los datos.

Error loading Drumsamples. Error loading Multisamples.

Significado: Al ejecutar **Change load method**, una muestra no pudo cargarse correctamente.

Error: not enough disk space for the installation

Significado: Durante la preparación para instalar una opción (como un EXs), el sistema ha determinado que el SSD interno está demasiado lleno. Para resolver este problema:

- Elimine datos del SSD, haciendo una copia en un dispositivo USB, con el fin de liberar espacio.

Error unloading Drumsamples. Error unloading Multisamples. Error unloading Exs Error unloading RAM

Significado: Al ejecutar **Change load method** o **Unload all data from selected bank**, una muestra no pudo descargarse correctamente.

Exceeded 1000 measure limit

Significado: La longitud del archivo MIDI estándar que está cargándose ha superado el máximo de 1.000 compases.

F (File–Front)

Failed. Source device not found Failed. Bad install.info - invalid SOURCE Failed. Bad install.info - VERSION missing Failed. Bad install.info - CRC fails

Significado: Al ejecutar el comando **Update System Software** en el modo Global, estos mensajes aparecerán si la actualización no pudo realizarse correctamente. Para resolver este problema:

- Intente de nuevo la actualización. Por otra parte, pruebe de nuevo utilizando otro CD/DVD o memoria flash USB.

File already exists

Significado: Al ejecutar una operación **Create Directory** o **File Rename**, en el disco ya existe un directorio o archivo con el mismo nombre.

O, al utilizar el comando **Copy** del modo Disco sin utilizar comodines, el destino de copia contiene un archivo con el mismo nombre que la fuente de copia.

O, al utilizar el comando **Save Sampling Data** (para All, All Multisamples, All Samples, o One Multisample) del modo Disco, en el disco ya existe un directorio con el mismo nombre que el directorio que desea crearse mediante la operación de almacenamiento.

O, al muestrear al disco, en el directorio de destino ya existe un archivo con nombre idéntico.

Para resolver estos problemas:

- Elimine el directorio o archivo existente, o especifique un nombre diferente.

Significado: Al grabar una pista de audio, en el directorio existe un archivo WAVE con nombre idéntico.

- Elimine el archivo existente, o utilice la página Sequencer P0– Preferences para especificar un nombre diferente.

Significado: Si una pista de audio grabada antes de haber desconectado la alimentación por última vez no se almacenó como archivo .SNG, cuando conecte la alimentación aparecerá el mensaje siguiente.

/TEMP folder detected.

This folder may contain unsaved WAVE files from a previous audio track recording session.

Exceeded 16 Programs

Significado: Ha sobrepasado 16 programas al realizar Advanced Conversion Load. Cuando se carga un programa AKAI, este se convertirá en múltiples programas y una combinación de acuerdo con su estructura. En este momento, el número máximo de programas del KRONOS resultantes de esta conversión se limita a 16, que es el número máximo de programas que se pueden utilizar en una combinación. Para resolver este problema:

- Cargue los programas AKAI individualmente, y edítelos en el KRONOS.
- En vez de utilizar Advanced Conversion Load, cargue las multimuestras o muestras, y edítelas en el KRONOS.

Do you want to restore the /TEMP folder, or delete it from the disk?

[Restore] [Delete]

Si elige Restore, en el disco interno quedará una carpeta denominada TEMP. Si después graba pistas de audio en este estado, y utiliza el nombre predeterminado en la página Preferences, el nombre puede ser idéntico al del archivo WAVE ya existente, haciendo que aparezca este mensaje.

- Especifique un nombre diferente. (Página Sequencer P0: Play/Rec Preferences)
- Utilice el comando de menú **Delete** de la página Disk Utility para eliminar la carpeta TEMP.

Significado: Cuando almacene un archivo .SNG, se creará un directorio separado para los archivos de audio de la canción. El nombre del directorio se compone del nombre del archivo .SNG seguido por “_A” (de “Audio”). Si aparece este error al almacenar un archivo .SNG, puede significar que ya existe un directorio con este nombre. Para resolver este problema:

- Cambie el nombre del archivo .SNG a algo que no sea el nombre de un directorio existente, y después vuelva a almacenar los datos.

File contains unsupported data

Significado: Se ha intentado cargar un archivo AIFF, WAVE, o KSF que está en un formato no admitido por el KRONOS.

- En el caso de un archivo AIFF o WAVE, utilice un ordenador (si es posible) para convertir el archivo a un formato que admita el KRONOS, y después cárguelo.

File is read-only protected

Significado: Ha intentado escribir en un archivo o eliminar un archivo que tenía un atributo de solo lectura.

Significado: Ha intentado almacenar un archivo en un soporte que contiene un archivo de solo lectura del mismo nombre.

- Almacene el archivo con un nombre diferente.

Significado: Ha intentado almacenar un archivo o directorio en un directorio bloqueado.

- Utilice el comando de menú de página **Lock/Unlock** para desbloquear el directorio.

File name conflicts

Significado: Al almacenar un archivo .SNG, el directorio en el que se va a almacenar el archivo WAVE utilizado por la región ya contiene un directorio con el mismo nombre que el archivo .SNG, seguido de “_A”, y tal directorio contiene un archivo WAVE de nombre idéntico.

Significado: Al almacenar un archivo SNG, los archivos WAVE que desean almacenarse son tales que algunos de ellos tienen los mismos nombres de archivo que los archivos en el destino de almacenamiento.

- Utilizando el campo de edición de texto mostrado bajo “Rename”, edite el nombre del archivo WAVE que desee almacenar de forma que no entre en conflicto. Después pulse “OK”. Si pulsa “Cancel”, tal archivo WAVE no se almacenará, por lo que normalmente deberá editar el nombre y almacenar los datos.

File unavailable

Significado: Ha intentado cargar o abrir un archivo cuyo formato es incorrecto.

File/path not found

Significado: Al cargar un archivo muestras en el modo Disco, ejecutar el comando **Delete**, o seleccionar un disco o directorio en un cuadro de diálogo, el nombre de archivo especificado no existe.

O, al ejecutar el comando **Copy** de la página Utility del modo Disco, y utilizar un comodín para especificar el nombre del archivo de copia, no se encontró el archivo especificado.

Significado: En el modo Disco al utilizar el botón Open para abrir un directorio, la longitud de la ruta incluyendo el nombre del directorio seleccionado supera 76 caracteres.

O, al utilizar el comando **Copy** en el modo Disco, la longitud de la ruta de origen de copia supera 76 caracteres.

- Cambie el nombre del archivo y/o directorios utilizando nombres más cortos de forma que la ruta del archivo quepa dentro de 76 caracteres. La ruta del archivo incluye el nombre del archivo y los nombres de todos los directorios relacionados hasta el nivel raíz del disco.

Significado: Al ejecutar Insert en la página Make Audio CD del modo Disco CD, ha intentado utilizar el botón Insert All para añadir un archivo WAVE, pero en el directorio seleccionado no existe archivo WAVE con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz o 48 kHz.

- Compruebe el archivo o el directorio.

Significado: En el modo Disco, al cargar un archivo .KCD, no pudo encontrarse un archivo WAVE enumerado en Audio Track List.

- Observe los tamaños de archivo en la página Make Audio CD. Si no se muestra el tamaño de archivo, no podrá encontrarse en el disco. Compruebe el archivo o directorio, o elimínelo de Audio Track List.

Front sample data used in rear sample Can't overwrite

Significado: Al ejecutar **Link** en la página Sample Edit del modo Muestreo, los datos de la muestra de la muestra frontal también está utilizándolos la muestra posterior, y por lo tanto no se pueden sobrescribir. Para resolver este problema:

- En vez de utilizar **Overwrite**, especifique una muestra diferente como destino de almacenamiento.

H

HD Protected

Significado: El SSD interno está protegido. Para resolver este problema:

- En la ficha Global-Basic, bajo Memory Protect, desactive (desmarque) la casilla de verificación **Internal HDD Save**.

I (Illegal-Index)

Illegal file description

Significado: El nombre de archivo que ha especificado al almacenar un archivo o crear un directorio contiene caracteres no válidos. Para resolver este problema:

- Cambie el nombre de archivo que está especificando. Los nombres de archivo no permitidos por MS-DOS no pueden utilizarse como nombre de archivo.

Illegal SMF data

Significado: Ha intentado cargar un archivo que no es un archivo MIDI estándar.

Illegal SMF division

Significado: Ha intentado cargar un archivo MIDI estándar basado en código de tiempo.

Illegal SMF format

Significado: Ha intentado cargar un archivo MIDI estándar de un formato diferente a 0 o 1.

Inconvertible file exists

Significado: En el soporte existe un archivo que no puede utilizarse con el formato ISO9660. Para resolver este problema:

- Un soporte que se haya formateado o escrito con un dispositivo diferente al KRONOS puede ser imposible para el KRONOS convertirlo a formato ISO9660. Para realizar la conversión, utilice el software de escritura de paquetes que se utilizó formatear o escribir el soporte.

Index number over limit

Significado: Al muestrear a la RAM en el modo Combinación, Programa, o Secuenciador, hay demasiados índices para convertir simultáneamente en una multimuestra.

- Convierta las muestras a un programa o multimuestra diferente, o utilice el modo Muestreo para eliminar algunos de los índices antes de continuar muestreando.

K

KRONOS system version ... update complete. Please restart the system.

Significado: Este mensaje aparecerá cuando haya utilizado el comando de menú **Update System Software** de la página Global P0, después de haber finalizado la actualización. Reinicie el sistema para utilizar el software actualizado.

- Desconecte y vuelva a conectar la alimentación.

M (Master–Multisample)

Master Track can't be recorded alone

Significado: Al grabar en tiempo real una pista única, ha intentado iniciar la grabación con la pista maestra como pista actual.

- En vez de la pista maestra, seleccione una pista MIDI o de audio.

Master Track is empty

Significado: No puede abrir Audio Event Edit porque la pista maestra está vacía. Para resolver este problema:

- Ejecute el comando de menú **Set Song Length** de la página Sequencer P4– Track Edit, etc., con una longitud apropiada para crear una pista maestra, y después abra Audio Event Edit.

Measure number over limit

Significado: La operación de edición intentada pudo ser la causa de que la longitud de la pista haya sobrepasado 999 compases.

- Elimine los compases innecesarios.

Measure size over limit

Significado: Al cargar un archivo MIDI estándar, el número de eventos de un compás ha sobrepasado el máximo (aproximadamente 65.535 eventos).

Significado: La operación de edición intentada pudo ser la causa de que se haya sobrepasado el número máximo de eventos en un compás (aproximadamente 65.535).

Para resolver cualquiera de estos problemas:

- Utilice la edición de eventos, etc. para eliminar los datos no deseados.

Medium changed

Significado: Al ejecutar el comando **Copy** en la página Utility del modo Disco, el soporte se intercambió o extrajo, y fue imposible copiar entre soportes separados en la misma unidad.

Medium unavailable

Significado: Ha seleccionado un soporte que no permite la escritura.

Medium write protected

Significado: El otro soporte destino de escritura está protegido contra escritura.

- Desactive la protección en el otro soporte, y ejecute una vez más el comando.

Memory full

Significado: En modo Secuenciador, al editar una canción, pista o patrón, los datos totales de todas las canciones han llenado la memoria de datos de secuencia, y ya no es posible la edición. Para resolver este problema:

- Elimine datos de otras canciones, etc., para aumentar la cantidad de memoria libre.

Significado: Durante la grabación en tiempo real en el modo Secuenciador, no queda más memoria libre para acomodar los datos que desean grabarse, por lo que la grabación se detuvo a la fuerza. Para resolver este problema:

- Elimine datos de otras canciones, etc., para aumentar la cantidad de memoria libre.

Memory overflow

Significado: Al recibir los datos exclusivos en **Save Exclusive** del modo Disco, se utilizó toda la memoria interna restante. Para resolver este problema:

- Si está recibiendo dos o más juegos de datos exclusivos, transmítalos por separado al KRONOS.

Significado: En el modo Disco, ha intentado cargar más datos de formas de onda de muestras de lo que la capacidad de memoria libre permitía. Para resolver este problema:

- En el modo Muestreo, ejecute **Delete** para crear espacio libre en el área de datos de formas de onda de muestras, y vuelva a cargar los datos.

Memory Protected

Significado: Los programas, combinaciones, canciones, juegos de batería, secuencias de ondas, GEs de KARMA internos, o Internal HDD Save están protegidos.

Significado: La canción estaba protegida cuando se ejecutó.

- En el modo Global, desactive la protección de escritura, y ejecute de nuevo la operación de escritura o carga.

N (No data–Not enough song memory)

No data

Significado: Al cargar un archivo MIDI estándar, el archivo no contenía eventos.

Significado: Cuando ejecutó **Samples in One Multisample** en el comando “Export Samples as AIF/WAV” en la página **Save** del modo Disco, no había muestras.

Para resolver cualquiera de estos problemas:

- Cree datos de muestras.

No medium

Significado: Cuando ejecutó un comando en el modo Disco, no había soporte insertado en la unidad. Para resolver este problema:

- Inserte, monte, un soporte en la unidad.

No recording track specified

Significado: Al realizar la grabación multipista en tiempo real, ha intentado comenzar a grabar sin pistas establecidas a REC. Para resolver este problema:

- Establezca las pistas que desee grabar a REC.

No Selected Item

Significado: Cuando intentó almacenar un único efecto con **Save Effect Preset**, no había efecto para almacenar.

- Si desea almacenar un único efecto, seleccione la casilla de verificación **Preset** o **User** antes de almacenar.

Significado: Al ejecutar **Add KSC** en la ficha **Global - Basic KSC Auto-Load**, pulsó **Add** sin haber seleccionado un archivo.

- Seleccione en primer lugar el archivo KSC que desee añadir, y después pulse **Add**.

MIDI data receiving error

Significado: Al recibir datos exclusivos del sistema MIDI, el formato de los datos recibidos no era válido, por ejemplo, porque el tamaño de los datos era incorrecto.

Mount Error

Significado: Este mensaje aparecerá cuando ejecute el comando **Update System Software** del modo Global si el CD no pudo ejecutarse con éxito. Para resolver este problema:

- Vuelva a intentarlo. Por otra parte, pruebe de nuevo utilizando un CD diferente.

Multisample L and R are identical

Significado: Como los números de multimuestras de L y R de destino (ubicación de almacenamiento) son iguales, la operación de edición no pudo ejecutarse. Para resolver este problema:

- Seleccione un número de multimuestra diferente para L y R del destino (ubicación de almacenamiento).

Significado: Al ejecutar **Insert Track** en la ficha **Disk - Audio CD - Make Audio CD**, pulsó **Insert** sin haber seleccionado un archivo.

- Seleccione en primer lugar el archivo WAVE que desee añadir, y después pulse **Insert**.

No space available on medium

Significado: Al intentar almacenar o copiar un archivo, o crear un directorio, no había suficiente espacio libre en el otro soporte. Para resolver este problema:

- Elimine un archivo existente, o cambie el soporte por otro que tenga suficiente espacio libre.

No space available on medium Do you want to make a divided file?

Significado: Al almacenar un archivo .PCG o .KSF, no había espacio libre suficiente en el soporte. Especifique si desea almacenar el archivo en forma dividida.

- Pulse el botón OK para almacenar el archivo en múltiples volúmenes de soportes, o pulse el botón Cancel para cancelar.

Not enough Drum Track pattern locations available

Significado: Al convertir los patrones de usuario de una canción a patrones de pista de batería, se sobrepasó el número permisible de patrones de pista de batería. Para resolver este problema:

- Si es necesario, utilice el comando **Save PCG** del modo Disco para almacenar los patrones de pista de batería de usuario. Después, en el modo Secuenciador, utilice el comando de menú **Erase Drum Track Pattern** para liberar más patrones de usuario de pista de batería. Después de ello, intente de nuevo la conversión.

Not enough Drum Track pattern memory

Significado: Al convertir patrones de usuario de una canción a patrones de pista de batería de usuario, no había memoria suficiente. Para resolver este problema:

- Si es necesario, utilice el comando **Save PCG** del modo Soportes para almacenar los patrones de pista de batería de usuario. Después, en el modo Secuenciador, utilice el comando de menú **Erase Drum Track Pattern** para eliminar los otros patrones de pista de batería de usuario para liberar más memoria. Después de ello, intente de nuevo la conversión.

Not enough empty slot to copy

Significado: Este mensaje aparecerá cuando ejecute Copy Insert Effect o Copy From Program si no hay suficientes efectos de inserción vacantes en el destino de copia. Para resolver este problema:

- Establezca los efectos de inserción no utilizados del destino de copia a 000: No Effect para que haya suficientes efectos de inserción vacantes.

Not enough memory

Significado: Al iniciar la grabación en tiempo real en el modo Secuenciador, no pudo asignarse la cantidad mínima de memoria (como memoria para los eventos BAR hasta la ubicación de inicio de la grabación). Para resolver este problema:

- Elimine datos de otras canciones, etc., para aumentar la cantidad de memoria libre.

Significado: Al ejecutar “Load Exclusive”, ha intentado cargar un archivo .EXL que requería más de 1.048.576 bytes. El KRONOS no puede cargar tal archivo.

Significado: En el modo Disco, ha intentado cargar un archivo EXL de un soporte que no era la memoria interna, pero en el disco interno no se pudo asignar memoria para utilización temporal.

Para resolver cualquiera de estos problemas:

- En el disco interno, cree espacio libre que sea mayor que el archivo .EXL.

Not enough memory to load

Significado: Al intentar cargar un archivo .SNG o un archivo MIDI estándar en el modo Disco, no había suficiente memoria libre en la memoria de secuencias. Para resolver este problema:

- Elimine datos de otras canciones, etc., para aumentar la cantidad de memoria libre.

Not enough memory to open pattern

Significado: No había suficiente memoria de secuenciador para abrir el patrón, por lo que la edición resultó imposible.

- Borre datos no deseados como una canción, pista, o patrón, o no abra el patrón.

Not enough multisample memory

Significado: No hay suficiente memoria de multimuestras. (El número de multimuestras puede haber excedido el máximo de 4.000.) Para resolver este problema:

- Elimine multimuestras o aumente la cantidad de memoria libre.

Not enough pattern locations available

Significado: Al utilizar el comando **Load Drum Track Pattern**, ha intentado cargar más del número restante de patrones de usuario en la canción seleccionada. Para resolver este problema:

- Cree una nueva canción, y vuelva a cargar los patrones en los patrones de usuario de la nueva canción. Puede cargar hasta 100 patrones de usuario para cada canción. Si necesita cargar más de este número de pistas de batería o patrones, puede distribuirlos entre dos o más canciones.

Significado: Al utilizar **Auto Song Setup**, la nueva canción no pudo crearse automáticamente porque no había canción con los ajustes iniciales. Si ejecuta el comando **Change all bank references** del modo Global en la canción, todas las canciones diferirán de los ajustes iniciales, haciendo que el sistema determine que no hay canción con los ajustes iniciales.

Not enough region locations available

Significado: El número permisible de regiones se excedió durante la grabación en tiempo real, o al intentar cargar un archivo completo SNG, 1 canción, o pistas con las regiones anexadas.

- En Sequencer P4– Track Edit, seleccione la pista de audio y utilice el comando de menú de página **Region Edit** para crear espacio vacante suficiente después de la última región para que no se exceda el número permisible de regiones. Después, intente de nuevo la operación.

Not enough relative parameter memory

Significado: No hay suficiente memoria para parámetros relacionado. (El número de muestras en las multimuestras puede haber excedido el máximo de 16.000.)

- Elimine multimuestras o índices de multimuestras aumente la cantidad de memoria libre.

Not enough sample memory

Significado: No hay suficiente memoria de muestras (para parámetros de muestras o datos de forma de onda de muestras).

- Elimine muestras o aumente la cantidad de memoria libre.

Not enough sample/multisample locations available

Significado: Los datos que ha intentado cargar pueden haber excedido el número máximo de multimuestras o muestras. Para resolver este problema:

- En el modo muestreo, utilice **Delete Multisample** o **Delete Sample** para liberar un número suficiente, y vuelva a cargar los datos.

Not enough song locations available

Significado: Al cargar un archivo .SNG con **Append** especificado, ha intentado cargar más canciones de las que pueden cargarse.

Significado: Al ejecutar Auto Song Setup, la nueva canción no pudo seleccionarse automáticamente porque no había canción con los ajustes iniciales. Esto puede deberse a la utilización del comando “Change all bank references” del modo Global con la opción Song seleccionada, porque esto modifica los ajustes predeterminados de todas las canciones; después de lo cual, el sistema no reconocerá tales canciones como vacías y disponibles.

- En el modo Secuenciador, utilice el comando **Initialize Song** para aumentar el número de canciones que pueden utilizarse, y después vuelva a cargar la canción.

Not enough song memory

Significado: Al ejecutar los comandos **Time Slice** o **Save** del modo Muestreo, los datos totales para todas las canciones ocupan todo el área de memoria de datos de secuencias, por lo que el almacenamiento es imposible.

Significado: Cuando se muestrea a la RAM en el modo Secuenciador, no es posible crear datos de pista al mismo tiempo.

- Aumente la cantidad de memoria libre eliminando, por ejemplo, otra canción.

No unused WAVE files found

Significado: Al ejecutar el comando de menú **Delete Unused WAVE files** de la página Disk Utility, no se encontraron archivos WAVE sin utilizar.

O (Obey copyright rules–Oscillator)

Obey Copyright Rules

Significado: Este mensaje aparecerá cuando ejecute el comando **Write to CD** en la página Make Audio CD del modo Disco, o cuando ejecute el comando **Destination** en el diálogo **Destination** en la página Audio CD del modo Muestreo.

Lea la “AVISO DE COPYRIGHT” de la Guía de inicio rápido antes de utilizar estos datos.

Oscillator Mode conflicts (Check PROG P1)

Significado: En el modo Muestreo, cuando ejecutó **Convert MS To Program** con Use Destination Program Parameters marcado, el ajuste de **Oscillator Mode** del programa destino de conversión no coincidió.

- En el modo Programa, establezca **Oscillator Mode** del programa destino de conversión. Para convertir una multimuestra monoaural, seleccione Single. Para convertir una multimuestra estéreo, seleccione Double.

P (Pattern–Program)

Pattern conflicts with events

Significado: No fue posible ejecutar la operación de rebote porque una de las pistas contenía un patrón, y el mismo compás de la otra pista contenía eventos o un patrón.

- Abra el patrón.

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

Significado: Al mover un compás, la operación de edición no se pudo ejecutar porque un patrón se había puesto un patrón en el compás final de destino o el compás de inicio de la fuente, y no se había abierto.

- Abra el patrón.

Pattern exists in destination or source track - Open pattern?

Significado: Se había puesto un patrón en la pista especificada como destino o fuente para edición. Si desea abrir el patrón y ejecutar (los eventos del patrón se copiarán), pulse el botón OK. Si desea ejecutar sin abrir el patrón, pulse el botón Cancel.

Pattern used in song - Continue ?

Significado: Al editar, el patrón especificado se había puesto en una pista. Si decide ejecutar, pulse el botón OK. Si decide no ejecutar, pulse el botón Cancel.

Program Bank Type conflicts

Significado: Al recibir un volcado de un banco individual o un solo programa, el KRONOS recibió un programa que no coincidió con el tipo de banco. Si el tipo de banco no coincide, el programa no se recibirá.

Significado: Al recibir un volcado All Programs, el KRONOS recibió un banco cuyo tipo de banco no coincidió. Solamente se recibirán los bancos cuyo tipo de banco coincida.

- Utilice el comando **Set Program Bank Type** (de la página Global P0 Basic Setup) para cambiar el tipo de banco de forma que sea igual que el que esté transmitiéndose, y después intente de nuevo la operación.

Program Type conflicts

Significado: Este mensaje aparecerá cuando ejecute Copy Tone Adjust si los tipos de programa de la fuente de copia y del destino de copia son diferentes. No puede copia rentre programas de HD-1 y EXi, ni entre programas de EXi de tipo diferente.

Q (Quick Layer/Split function)

Quick Layer/Split Caution

Significado: Este mensaje puede aparecer cuando se ejecuta la función de Capa Rápida o División Rápida.

- “There is not enough empty slot to copy Layer’s IFX.”

Este mensaje aparece si no hay suficiente ranuras de efectos de inserción, por lo que los ajustes de los efectos de inserción del programa de capa/división no se pueden copiar.

- “Main’s active T# was replaced for Layer.”
- “Main’s active T# was replaced for Drum Track.”

Este mensaje aparece si no había suficientes timbres sin usar en la combinación principal, indicando que uno de ellos fue sustituido por el programa de capa/división.

- “Main’s effective KARMA [D] was replaced for Layer.”
- “Main’s effective KARMA [D] was replaced for Lower (or Upper).”

Este mensaje aparece si no había suficientes módulos KARMA sin usar en la combinación principal, indicando que uno de ellos fue sustituido por el módulo KARMA del programa de capa/división.

La función de Capa Rápida/División Rápida no permite realizar ajustes para efectos de inserción o timbres insuficientes. Si es necesario, puede ejecutar Write Combination, y después editar la combinación en el modo Combinación.

R (Rear sample–Root)

Rear sample is empty

Significado: Al ejecutar **Link** en la página Sample Edit del modo Muestreo, la muestra especificada como muestra posterior estaba vacía.

- Especifique una muestra que contenga datos como la muestra posterior, y vuelva a ejecutar.

Root directory is full

Significado: Ha intentado crear un archivo o directorio en el directorio raíz del soporte, pero esto excedió el número máximo de introducciones del directorio raíz.

- Borre un archivo o directorio existente, o abra un directorio para descender un nivel antes de volver a ejecutar.

S (Sample–Source)

Sample data used in other sample(s) Continue?

Significado: Otra(s) muestra(s) utiliza(n) los mismos datos de muestra que la muestra que está editando. Para continuar editando, pulse el botón OK.

Sample L and R are identical

Significado: La operación de edición no pudo ejecutarse porque los números de muestras de L y R de destino (ubicación de almacenamiento) son idénticos.

- Seleccione números de muestras diferentes para L y R del destino (ubicación de almacenamiento).

Sample length is shorter than minimum

Significado: Ha intentado ejecutar una operación de edición que hizo que los datos de muestras fuesen más cortos de 8 muestras.

- Cambie la gama de edición de forma que los datos de muestras sean de más de 8 muestras.

Sample used in other multisample(s) Continue?

Significado: La muestra que está editando la están utilizando otras multimuestras. Para continuar editando, pulse el botón OK.

Selected file/path is not correct

Significado: Al cargar un archivo .PCG dividido, ha intentado cargar un archivo .PCG con el mismo nombre de archivo pero este no fue dividido o tenía contenido diferente.

- Cargue el archivo .PCG correcto.

Significado: Al cargar un archivo KSF que fue separado en múltiples soportes, el orden en el que ha intentado cargar el archivo fue incorrecto.

- Cargue el archivo KSF en el orden correcto. Para ver el orden de los números del archivo en el que se almacenaron los archivos KSF puede utilizar el comando de menú de página **Translation**. (Se mostrará el nombre y número de muestra del primer archivo KSF.)

Slice point over limit Can’t divide

Significado: Al utilizar los comandos **Time Slice** o **Time Stretch** del modo Muestreo, el ajuste de Slice dividió la muestra en más muestras que el número máximo permisible (1000), por lo que no pudo ejecutarse **Divide**.

- Utilice **Link** para conectar cualquier **Index** que no requiera, y después ejecute **Divide**.

Source file is not 44100Hz or 48000Hz Can't convert

Significado: Al ejecutar el comando de menú **Rate Convert** de la página Utility del modo Disco, seleccionó un archivo WAVE de frecuencia de muestreo distinta a 44,1 kHz o 48 kHz.

- No es posible convertir archivos WAVE que no sean de 44,1 kHz o 48 kHz.

Source IFX is all empty

Significado: Este mensaje aparecerá cuando ejecute Copy Insert Effect o Copy From Program si no hay efecto de inserción para copiar.

Source is empty

Significado: No existen datos en la pista o patrón que ha especificado como la fuente.

- Especifique una pista o patrón que contenga datos musicales.

Source sample is empty

Significado: Al ejecutar Insert, Mix, o Paste, la muestra fuente estaba vacía.

- Ejecute la operación Copy antes de ejecutar Insert, Mix, o Paste.

T (The clock-/This file was-)

The clock battery voltage is low. Please replace the battery, and set the date and time in Disk mode.

Significado: La pila para la función de reloj/calendario se ha debilitado y necesita reemplazarse. El distribuidor Korg puede ayudarle a encontrar un centro de servicio para reemplazar la pila.

The data on the medium will be lost. Are You Sure?

Significado: Al formatear un disco, se borrarán todos los datos almacenados en tal disco. ¡Asegúrese de que tiene alguna copia de seguridad de los datos antes de continuar! Para continuar con el formateo del disco, pulse **OK**.

There is no readable data

Significado: O bien el tamaño del archivo es 0 o el archivo no contiene datos a los que se puede acceder mediante la operación de carga o apertura. Por otra parte, los datos están dañados, etc., y no pueden cargarse ni puede accederse a ellos.

This file is already loaded

Significado: Al cargar un archivo .PCG dividido, ha intentado cargar un archivo que ya estaba cargado.

- Cargue archivos .PCG que todavía no hayan sido cargados.

Track is full

Significado: En la página Make Audio CD del modo Disco, ha intentado insertar una pista que hace que el total exceda 99 pistas.

- Corte pistas innecesarias, y después ejecute de nuevo la operación Insert.

/TEMP folder detected. This folder may contain unsaved WAVE files from a previous audio track recording session. Do you want to restore the /TEMP folder, or delete it from the disk? [Restore] [Delete]

Significado: Los archivos WAVE creados al grabar pistas de audio antes de desconectar la alimentación no se guardaron como datos de canción, y permanecen en la carpeta TEMP del disco interno. Como los datos no se guardaron como datos de canción, se borraron todos los eventos de audio y datos de la región, pero si es necesario puede almacenar estos archivos WAVE y utilizarlos para crear una nueva canción.

- Si desea conservar estos datos, pulse Restore. Si desea eliminar estos datos, pulse Delete.

This file was created on an older version of the KRONOS. The order of the factory Programs is different between the KRONOS/KRONOS X and the New KRONOS. Remap references to factory Programs to use the new order?

Significado: Ha intentado cargar un archivo .PCG que fue almacenado por el KRONOS/KRONOS X (versión de software 2.1 o anterior). El orden de los programas precargados en fábrica difiere entre el KRONOS/KRONOS X y el Nuevo KRONOS.

¿Desea convertir el orden al de los programas precargados en fábrica del Nuevo KRONOS al cargar?

U (Unable to create directory–USB Hub)

Unable to create directory

Significado: Ha intentado crear un directorio que excedió la longitud máxima de ruta de 76 caracteres. Esta ruta incluye los nombres del directorio y todos sus directorios relacionados hasta el nivel raíz del disco.

- Cambie los nombres de los directorios utilizando nombres más cortos, de forma que la ruta del archivo quepa dentro de 76 caracteres.

Unable to save file

Significado: Al almacenar un archivo en el modo Disco, la utilizar del comando Copy en el modo Disco, o el muestrear a disco como archivo WAVE, la ruta del archivo resultante excedió 76 caracteres.

Para resolver este problema:

- Cambie el nombre del archivo y/o directorios utilizando nombres más cortos de forma que la ruta del archivo quepa dentro de 76 caracteres. La ruta del archivo

incluye el nombre del archivo y los nombres de todos los directorios relacionados hasta el nivel raíz del disco.

Significado: Al utilizar el comando Copy en el modo Disco, no había suficiente espacio de almacenamiento temporal disponible.

USB HUB Power exceeded Please disconnect USB device

Significado: El consumo de energía de sus dispositivos USB ha superado la capacidad del concentrador al que están conectados. El concentrador USB no se reconocerá correctamente en este estado. Para resolver este problema:

- Si está utilizando un concentrador USB o un dispositivo que es capaz de autoalimentarse, utilícelo en el modo de autoalimentación.
- Si usted está utilizando más de un concentrador USB, intente conectar el dispositivo a un concentrador USB diferente.

W (Wave)

.WAV already exists. Overwrite?

Significado: Al importar un archivo WAVE que requiere conversión a 48 kHz/monoaural, en el disco ya existía un archivo con el mismo nombre. Para resolver este problema:

- Borre el archivo existente, o cambie su nombre antes de importar.

se cargue. La grabación y reproducción de pistas de audio solamente pueden realizarse en el disco interno. Para resolver este problema:

- Copie el archivo .SNG y el directorio para tal archivo .SNG (el directorio que contiene los archivos WAVE que utiliza) en el mismo directorio del disco interno, y después cargue los datos de nuevo.

WAVE files on this external medium will not be played with sequencer audio track playback. Copy SNG and WAVE Directory to Internal HDD, and load SNG from internal HDD

Significado: El archivo WAVE utilizado por los datos de SNG que está cargando en el modo Disco existe en el soporte externo, y no se reproducirá correctamente cuando

WAVE file size over limit

Significado: Al editar una pista de audio en el modo Secuenciador, excedió el número máximo de 230.400.000 muestras (80 minutos a una velocidad de muestreo de 48 kHz, 16 bits) permisible en un archivo WAVE.

Y (You)

You can't undo this operation Are You Sure?

Significado: Una vez que se entre en la edición de eventos (aunque se abandone la edición de eventos sin editar realmente ningún evento), ya no será posible ejecutar una comparación de la edición anterior. Si decide entrar en la edición de eventos, pulse el botón OK. Para cancelar, pulse el botón Cancel.

conservar los datos recién grabados o editados, pulse el botón OK. Si desea volver a los datos anteriores (es decir, borrar los datos recién grabados o editados), pulse el botón Cancel.

Significado: Cuando edite en el modo Secuenciador, el área de memoria para deshacer (función de comparación) no puede asignarse. Si decide ejecutar la edición, pulse el botón OK. (No será posible volver al estado anterior a la edición.) Si decide no ejecutar la edición, pulse el botón Cancel.

You can't undo last operation Are you sure?

Significado: Al salir de la grabación o edición de eventos en el modo Secuenciador, el área de memoria para deshacer (función de comparación) no está asignada. Si desea

- Con el fin de asignar el área de memoria de deshacer (función de comparación), elimine datos que no sean necesarios, tales como canciones, pistas, o patrones. Le recomendamos que almacene los datos en soportes antes de ejecutar la operación de edición.

Información sobre discos y soportes

Tipos de soportes admitidos por el KRONOS

Disco interno

Naturalmente, puede leer y escribir datos utilizando el disco incorporado.

Soportes de almacenamiento USB externos

El KRONOS admite dispositivos de almacenamiento USB externos, incluyendo discos duros, unidades flash, discos magnetoópticos, discos floppy, etc. Admite los formatos MS-DOS FAT16 y FAT32, con las capacidades siguientes:

- FAT32: hasta 2 terabytes (2.000 Gigabytes)
- FAT16: up to 4 Gigabytes

Para más información, incluyendo los requisitos para soportes de almacenamiento USB externos y detalles sobre la conexión de dispositivos USB, consulte “5. Conexión de dispositivos USB” en la página 25.

CD-R/RW y DVD USB

Utilizando una unidad de CD-R/RW USB, el KRONOS puede leer y escribir discos CD-R/RW de formato UDF.

El KRONOS también puede reproducir y grabar CDs (CD-DA), leer CDs ISO9660 (nivel 1), y leer discos DVD de formato UDF.

Operaciones que el KRONOS puede realizar en soportes

Funciones disponibles con todos los soportes

- Almacenamiento y carga de archivos (modo Disco)
Puede guardar y cargar los datos almacenados en la memoria. Se admite la carga o almacenamiento de archivos divididos para soportes USB.
- Operaciones de utilidad (modo Disco)
Puede copiar o formatear soportes.
- Muestreo/remuestreo (modos Programa, Combinación, Secuenciador, Muestreo)
Si utiliza **Save to** = Disk, los archivos Wave muestreados/remuestreados se escribirán directamente en soportes.
- Reproducción de archivos WAVE (modos Secuenciador y Disco)

- Creación de CDs de audio (modo Disco)
Puede crear CDs de audio de archivos WAVE, utilizando la unidad interna o unidades de CD-R/RW USB.
- Conversión a formato ISO9660 (modo Disco)
El formato de CD-R/RW nativo del KRONOS es UDF, que permite escribir repetidamente en el mismo CD. UDF es un formato estándar, pero también puede convertir tales discos al formato más común (pero menos flexible) ISO9660.

Funciones disponibles en el (los) disco(s) interno(s)

- Grabación y reproducción de audio (modo Secuenciador)
Puede grabar y reproducir pistas de audio.
- Edición de pistas de audio (modo Secuenciador)
Puede editar archivos WAVE utilizados por pistas de audio.

Función	Disco interno	HD USB, unidades Flash, MO	Discos floppy USB	CD-R/RW USB (Escritura de paquetes UDF)	CD-R/RW USB (ISO9660)	DVD-ROM USB (ISO9660, UDF)
Almacenamiento	•	•	•	•	x	x
Carga	•	•	•	•	•	•
Muestreo/Remuestreo	•	•	x	_* ¹	_* ¹	x
Reproducción de archivos WAVE	•	•	x	x	x	x
Creación de CD de audio	• (fuente)	• (fuente)	x	•	• (fuente)	• (fuente)
Conversión a formato ISO9660	–	–	–	•	–	x
Grabación de pistas de audio	•	x	x	x	x	x
Edición de pistas de audio	•	x	x	x	x	x

• : admitido

x : no admitido

– : no aplicable

^{*1}: Los CD-DA (CDs de audio) pueden ripearse en el modo Muestreo.

Restablecimiento de los ajustes de fábrica

Restablecimiento de los sonidos originales

Puede restablecer fácilmente los programas, combinaciones, conjuntos de batería, secuencias de ondas, Set Lists, y muestras de EXs a su estado original de fábrica. Esto se hace cargando el archivo PRELOAD.PCG (en el disco duro interno).

- ⚠** Esta operación borrará todos los sonidos internos del KRONOS. Si hay cualquier sonido que no sea de fábrica que desee conservar, ¡guárdelo en el disco ahora! Para más información, consulte “Almacenamiento de datos” en la página 195.

Asegúrese que la protección de memoria esté desactivada

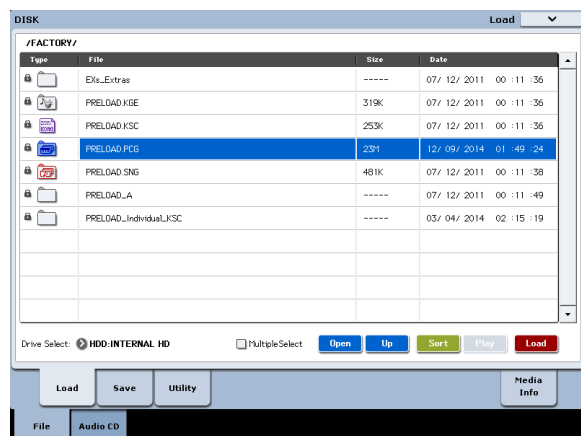
Antes de cargar, asegúrese que **Memory Protect** esté desactivada:

1. Pulse el botón **GLOBAL** del panel frontal.
2. Vaya a la ficha **Basic** de la página **Basic Setup**.
3. Asegúrese que *no* haya ninguna casilla de verificación **Memory Protect** marcada.

Carga desde el disco interno

En general, será más conveniente cargar sonidos desde el disco interno:

1. Pulse el botón **DISK** para entrar en el modo **Disco**.
2. Vaya a la ficha **Load** de la página **File**.



3. Utilice **Drive Select** para seleccionar **HDD**.

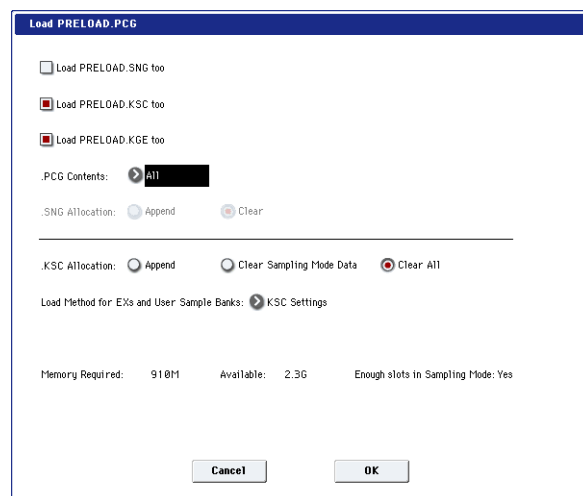
La pantalla LCD mostrará los archivos y carpetas del disco interno.

4. Toque la carpeta **FACTORY** para seleccionarla.
5. Pulse el botón **Open** en la pantalla.

La pantalla LCD mostrará ahora el contenido de la carpeta **FACTORY**.

6. Seleccione el archivo **PRELOAD.PCG**.
7. Pulse el botón **Load**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Load PCG**.



8. Utilice “.PCF Contents” para seleccionar los datos que desee cargar. Para restablecer completamente los sonidos de fábrica, seleccione **All**.

“All” cargará todos los sonidos de fábrica, incluyendo programas, combinaciones, Set Lists, conjuntos de batería, secuencias de ondas, y patrones de pista de batería.

Para más información sobre los sonidos de fábrica, consulte “Contenido de los bancos de programas” en la página 27, “Contenido de los bancos de combinaciones” en la página 63, “Estructura de la memoria de conjuntos de batería” en la página 190, y “Bancos de secuencias de ondas” en la página 182.

9. Establezca “.KSC Allocation” a **Clear All**.

10. Establezca **Load Method for EXs and User Sample Banks** a **KSC Settings**.

11. Pulse el botón **OK** para cargar los datos.

A continuación, para asegurarse de que el KSC se carga automáticamente en el inicio:

12. Vaya a la página **Global Basic—KSC Auto-Load**.

13. En la lista de KSCs, marque **Auto-load** junto a **PRELOAD.KSC**.

14. Desmarque todos los demás KSCs.

Especificaciones

Temperatura de funcionamiento	+5 – +40 °C (sin condensación)						
Sistema/Teclado	Sistema	Version 3.2 o posterior del sistema KRONOS		Velocidad	Post-pulsación		
	Teclado	KRONOS3-61	61 teclas, toque natural semicontrapesado	Sí	Sí		
		KRONOS3-73	73 teclas, RH3 (Real Weighted Hammer Action 3), acción real contrapesada de martillos ^{*1}	Sí	Sí		
		KRONOS3-88	88 teclas, RH3 (Real Weighted Hammer Action 3), acción real contrapesada de martillos ^{*1}	Sí	Sí		
		*1: El peso de las teclas del teclado RH3 difiere en cuatro etapas en toda la gama de pitch (con notas bajas más pesadas, y notas altas más ligeras), que ofrecen una sensación de toque similar a la de un piano de cola.					
Generador de tono	Tipos de Síntesis: 9	HD-1	Sintetizador de alta definición (PCM)	HD-1			
		AL-1	Sintetizador Analógico (Modelado analógico)	EXi (Instrumentos de expansión)			
		CX-3	Órgano Tonewheel (Modelado de órgano de ruedas de tono)				
		STR-1	Cuerda percutida (Modelado físico)				
		MS-20EX	Tecnología de modelado de componentes (Modelado analógico)				
		PolysixEX	Tecnología de modelado de componentes (Modelado analógico)				
		MOD-7	Sintetizador de modulación de fase variable (VPM) de modelación de ondas (Síntesis de VPM)				
		SGX-2	Premium Piano (Piano acústico)				
		EP-1	MDS Electric Piano (Piano eléctrico)				
	Polifonía máxima ^{*2*3}	HD-1	140 voces				
		AL-1	80 voces				
		CX-3	200 voces				
		STR-1	40 voces				
		MS-20EX	40 voces				
		PolysixEX	180 voces				
		MOD-7	52 voces				
		SGX-2	100 voces ^{*4}				
		EP-1	104 voces				
		*2: En raras ocasiones, cuando un gran número de efectos intensivos del procesador están activos al mismo tiempo (por ejemplo, más del 14 O-Verbs), la polifonía se puede reducir ligeramente.					
		*3: Una parte del procesador multinúcleo en KRONOS está dedicada a la generación de voces, y una parte separada está dedicada a la generación de efectos. KRONOS asigna dinámicamente la potencia de procesamiento de voz entre los motores según sea necesario. El número máximo de voces citadas se aplican cuando el 100% de la potencia de procesamiento de voz se dedica a un solo motor.					
		*4: 100 notas estéreo doble (equivalentes a 400 voces monoaurales)					
	PCM preajustada	314 MB (ROM 1.505 multimuestras, 1.388 muestras de batería)					
	Librerías PCM de expansión incorporadas	EXs1 ROM Expansion, EXs2 Concert Grand Piano, EXs3 Brass & Woodwinds, EXs4 Vintage Keyboards, EXs5 ROM Expansion 2, EXs6 SGX-1 German D Piano, EXs7 SGX-1 Japanese C Piano, EXs8 Rock Ambience Drums, EXs9 Jazz Ambience Drums, EXs17 SGX-2 Berlin D Piano, EXs18 KORG EXs Collections, EXs22 SGX-2 Italian F Piano LE, EXs23 2 Church Pianos, EXs206 A2D 10 Selections, EXs207 Bolder 10 Selections, EXs208 K-Sounds 10 Selections, EXs209 KApró 10 Selections, EXs210 KARO 10 Selections, EXs211 Kelfar 10 Selections, EXs212 Kid Nepro 10 Selections, EXs213 PCreek 10 Selections Vol.1, EXs214 PCreek 10 Selections Vol.2, EXs215 Q Up Arts 10 Selections, EXs216 Soundiron 10 Selections, EXs217 SOP 10 Selections, EXs218 Irish Acts 10 Selections					
	Capacidad de RAM de PCM	Unos 3 GB ^{*5}					
		*5: La memoria disponible para el modo Muestreo cambiará dependiendo de la utilización de librerías PCM de expansión y bancos de muestras de usuario.					
	Secuencias de ondas	Precarga	207 Secuencias de ondas				
		Memoria de usuario	598 Secuencias de ondas				
		Admite multimuestras estéreo, sincronización de notas individuales, y ajustes basados en el tiempo.					
	Programa HD-1	Síntesis vectorial avanzada	Controla parámetros de volúmenes de osciladores, y de síntesis y efectos, a través del joystick vectorial y la envolvente vectorial sincronizada con el tiempo.				
		Estructura	Sencilla: solamente OSC1, Doble: OSC1 y OSC2. Modo doble que le permite poner en capas dos voces de sintetizador completamente separadas, cada una con su propio oscilador con conmutación de velocidad, filtro doble, EGs, LFOs, etc.				
			Baterías: Un conjunto de batería, Baterías dobles: Dos conjuntos de batería.				
		Oscilador	Tecnología de memoria virtual (VMT) que reproduce muestras grandes directamente desde el SSD interno. 8 zonas de velocidad por oscilador, con conmutación, fundidos cruzados y formación de capas. Cada zona puede reproducir multimuestras o secuencias de ondas monoaurales o estéreo.				

	Filtros	Dos filtros multimodo por voz (paso bajo, paso alto, paso de banda, y rechazo de banda), Enrutamientos de filtro de cuatro modos (modo único, en serie, en paralelo, y de 24 dB).
	Excitador	Circuito excitador no lineal por voz y de refuerzo de bajas frecuencias.
	Ecualización	Tres bandas, con frecuencias medias barribles.
	Modulación	Tres generadores de envolvente, dos LFOs por voz, LFO común, cuatro generadores de seguimiento de teclas, AMS (Fuente de modulación alternativa), dos mezcladores de AMS.
	Función Capa/División Rápida	
Programa común de EXi	Síntesis vectorial avanzada	Controla parámetros de volúmenes de osciladores, y de síntesis y efectos, a través del joystick vectorial y la envolvente vectorial sincronizada con el tempo.
	Modulación	Secuenciador por pasos común, AMS (Fuente de modulación alternativa), LFO común, 2 generadores de seguimiento de teclas.
	Ecualización	Tres bandas, con frecuencias medias barribles
	Función Capa/División Rápida	
Programa AL-1	Osciladores	Osciladores aliasing de ultrabajo OSC1, OSC2, sub-oscilador y generador de ruido; modulación en anillo, FM y sincronismo.
	Entrada de audio	El audio externo puede procesarse a través del modulador de anillo, filtro, excitador, amplificador, y ecualizador.
	Filtros	Dos filtros multimodo (paso bajo, paso alto, paso banda y rechazo de banda) con cuatro tipos de enrutamientos de filtro (modo único, en serie, en paralelo, y de 24 dB), Modo multifiltro (solamente filtro A; mezcla modulable de paso bajo, paso alto, paso de banda, y entrada sin procesar, para la creación de una amplia variedad de tipos de filtro y efectos).
	Excitador	Circuito excitador no lineal por voz y de refuerzo de bajas frecuencias.
	Modulación	Cinco generadores de envolvente, cuatro LFOs por voz, dos generadores de seguimiento de teclas, dos mezcladores de AMS, Secuenciador por pasos por voz.
Programa CX-3	Modelado de órgano de ruedas de tono	Ruedas de tono con fase sincrónica (modos limpio y de época), percusión, clic de tecla, freno de rueda.
	Modo EX	Cuatro barras deslizantes adicionales, y percusión ampliada.
	Efectos internos	Altavoz giratorio, vibrato/coro, modelado de amplificación con sobreexcitación, ecualizador de 3 bandas.
	Control de barras deslizantes	Controladas mediante nueve deslizadores del panel frontal, (a través de ajuste de tono).
	División	Superior, Inferior
	Modulación	Dos mezcladores de AMS
Programa STR-1	Modelado físico de cuerdas	Incluye modelado físico de amortiguación, decaimiento, dispersión, no linealidad, armónicos, pastillas dobles, y más. La mayoría de los parámetros de cuerdas puede controlarse en tiempo real.
	Excitación de cuerdas	Tres fuentes de excitación independientes que pueden utilizarse simultáneamente: Punteo, ruido, y PCM.
		16 tipos de "punteo" preajustados, con anchura modulable y la aleatorización.
		Generador de ruido con saturación y filtro de paso bajo dedicado.
		Oscilador de PCM
		Tecnología de aliasing ultrabajo de Korg, introducida en el HD-1.
		4 zonas de velocidad por oscilador.
		Utiliza cualquier multimuestra monoaural, incluyendo ROM, EXs, banco muestras de usuario, o modo Muestreo. Admite memoria virtual.
		PCM puede utilizarse como una señal de excitación, o en capas con la salida de la cuerda.
	Filtro de excitación	Filtro multimodo de 2 polos dedicado para dar forma a la excitación de cuerdas.
		El filtro puede habilitar/inhabilitarse por separado para cada fuente de excitación.
		Modos de paso bajo, paso alto, paso de banda, y rechazo de banda.
	Entrada de audio y retroalimentación	Ejecución de audio en tiempo real a través de la cuerda, incluyendo retroalimentación a través de efectos. La retroalimentación modelada incluye distancia del instrumento al amplificador y orientación modulables.
	Filtros	Dos filtros multimodo por voz; configuraciones de modo único, en serie, en paralelo (con salida estéreo dividida), y de 24 dB (4 polos). Modos de paso bajo, y paso alto y rechazo de banda.
		Modo multifiltro (solamente filtro A).
		Mezcla modulable de paso bajo, paso alto, paso de banda, y entrada sin procesar, para la creación de una amplia variedad de tipos de filtro y efectos exclusivos.
	Modulación	5 generadores de envolvente, 4 LFOs por voz, 2 generadores de seguimiento de teclas, generadores de seguimiento de cuerda, 4 mezcladores de AMS.
Programa MS-20EX	Osciladores	Osciladores de aliasing ultrabajo. VCO1, VCO2, modulador de anillo, y generador de ruido rosa y blanco.
	Entrada de audio	Ejecución de audio en tiempo real a través del motor de síntesis y el ESP (Procesador de señal externa).
	Filtros	Filtros de paso alto y paso bajo de 12 dB/octava auto-resonantes.
		Sección del ESP: Filtros de corte bajo y corte alto de 24 dB/octava, disponibles por voz.
	Panel de interconexión	Audio y modulación interconectables, a velocidades de audio.

	Puntos de interconexión	Teclado: Salida de voltaje de control de teclado, Salida de disparo de teclado, entrada de voltaje de control de VCO1+VCO2, entrada de voltaje de control de VCO2 VCO: Entrada de control de frecuencia externa de VCO1+VCO2, Salida de VCO1, Salida de VCO2 VCF: Entrada de señal externa, Entrada de control de frecuencia de corte de filtro de paso alto externa, Entrada de control de frecuencia de corte de filtro de paso bajo externa, Salida de filtro de paso alto*, Entrada de filtro de paso bajo*, Salida de filtro de paso bajo* VCO+VCF: Entrada de modulación externa total VCA: Entrada de control de ganancia inicial externa, Entrada de amplificador controlado por voltaje* EG: Salida normal de señal de envolvente de EG1, Salida invertida de señal de envolvente de EG1, Entrada de disparo de EG1+EG2, Salida invertida de señal de envolvente de EG2 MG: Salida triangular, Salida rectangular Generador de ruido: Salida de ruido rosa, Salida de ruido blanco Muestreo y retención: Entrada de disparo de reloj, Entrada de señal de muestreo, Salida de muestreo/retención VCA de modulación: Entrada de voltaje de control, Entrada de señal, Salida de señal Controlador manual: Salida de rueda de control, Conmutador momentáneo ESP: Entrada de señal, Salida de AMP, Entrada de BPF, Salida de BPF, Salida de F-V CV, Salida de envolvente, Salida de disparo Otros: Entrada de audio de EX*, Entrada de mezclador 1*, Salida de mezclador 1*, Entrada de mezclador 2*, Salida de mezclador 2*	
	* Nuevos puntos de interconexión no proporcionados en el MS-20 original.		
	ESP (Procesador de señal externa)	Utiliza el audio de entrada como fuente de disparo y/o voltaje de control.	
	Modulación	MS-20: DAR y EGs de HADSR 1 y 2 originales, MG original (con sincronización MIDI), Muestreo y retención, MVCA. KRONOS: 4 envolventes de etapas múltiples adicionales, 4 LFOs adicionales por voz, y 4 mezcladores de AMS	
Programa PolysixEX	Osciladores	VCO: Sierra, Pulso, PWM Sub oscilador: Desactivación, 1 octava por debajo, 2 octavas por debajo	
	Filtro	Filtro auto-resonante de paso bajo de 24 dB/octava (4 polos)	
	Efectos	Polysix Coro, Fase, y Conjunto musical integrados	
	Arpeggiador	Arpeggiador sincronizado con MIDI, con gama, modo, y enclavamiento ajustables integrados	
	Modulación	Polysix: EG y MG de ADSR originales (con sincronización MIDI) KRONOS: 2 envolventes de etapas múltiples adicionales, 2 LFOs adicionales por voz, y 4 mezcladores de AMS	
Programa MOD-7	Sintetizador de VPM de modelación de ondas	Combina modulación de fase variable (VPM), modulación de anillo de modelado de ondas, reproducción de muestras PCM y síntesis sustractiva. Capaz de convertir y cargar archivos SYX.	
	Osciladores	6 Osciladores VPM/modelador de ondas/modulación de anillo	Fase y pitch modulable para cada oscilador.
			101 tablas de modelador de ondas más excitación y offset.
			Se utilizan como osciladores, o como modeladores de ondas o moduladores de anillo para otras señales.
		Oscilador de PCM	Tecnología de aliasing ultrabajo de Korg, introducida en el HD-1.
			4 zonas de velocidad por oscilador.
			Utiliza cualquier multimuestra monoaural, incluyendo ROM, EXs, banco muestras de usuario, o modo Muestreo. Admite memoria virtual.
			PCM que puede utilizarse como modulador FM y/o en capas con los osciladores de VPM.
		Generador de ruido con saturación y filtro de paso bajo dedicado.	
	Entrada de audio	Ejecución de audio en tiempo real a través de los osciladores de VPM y filtros.	
	Filtros	Dos filtros multimodo por voz (modo de paso bajo, paso alto, paso banda y rechazo de banda).	
		Dos tipos de enrutamientos de filtro (en paralelo de 24 dB (4 polos)). Modo multifiltro (solamente filtro A): Mezcla modulable de paso bajo, paso alto, paso de banda, y entrada sin procesar, para la creación de una amplia variedad de tipos de filtro y efectos exclusivos.	
	Panel de interconexión	Admite tanto selección por algoritmo (78 tipos) e interconexión libre.	
		Tres mezcladores de 2 entradas y 1 salida para escalar y fusionar audio, completamente modulables, con inversión de fase.	
		Mezclador estéreo principal de 6 entradas, con panorámica modulable y volumen, más inversión de fase.	
	Modulación	10 Envolventes, 4 LFOs por voz, 9 generadores de seguimiento de teclas, Secuenciador por pasos por voz, 4 mezcladores estándar de AMS más 4 mezcladores sencillos de AMS.	
Programa SGX-2	Premium Piano	Tecnología de memoria virtual (VMT) que reproduce muestras grandes directamente desde el SSD interno. Hasta 12 niveles de velocidad cromáticamente muestreados, sin formación de bucle. Resonancia de amortiguador y ruido mecánico. Resonancia de cuerdas modelada. Admite muestreo de Una Corda.	
	PCM	EXs6 - SGX-1 German D Piano, EXs7 - SGX-1 Japanese C Piano, y opcional EXs12 - SGX-1 Austrian D Piano (8 niveles de velocidad, sin muestras de Una Corda); EXs17 - SGX-2 Berlin D Piano (12 niveles de velocidad, incluye muestras de Una Corda), opcional EXs21 - SGX-2 Italian F Piano (12 niveles de velocidad, incluye muestras de Una Corda), y EXs22 - SGX-2 Italian F Piano LE (12 niveles de velocidad, sin muestras de Una Corda).	
	Tipos de piano	80 (Con los ajustes de fábrica, las 16 variedades de EXs12 SGX-1 Austrian D Piano no producen sonido. La opción EXs12 debe descargarse). (Los 16 tipos de EXs21 SGX-2 Italian F Piano son los mismos que los 16 tipos de EXs22 SGX-2 Italian F Piano LE y hacen referencia a la última instalación de EXs21 o EXs22).	
	Control de oscilador	Resonancia de amortiguador, ruido de amortiguador, ruido mecánico, nota soltada, resonancia de cuerdas	

Programa EP-1	Piano eléctrico MDS	Pianos eléctricos de tipo Tine y tipo Reed impulsados mediante síntesis multidimensional (MDS), y efectos de época.	
	Tipos de modelos de piano eléctrico: 7	Tine EP I Early, Tine EP I Late, Tine EP II, Tone EP V, Tine EP DMP, Reed EP200, Reed EP200A	
	Control de oscilador	Nivel de sonido armónico, nivel de ruido de ataque, nivel de ruido de nota soltada, brillantez de ataque, amplitud de martillo	
	Control de panel	Tipo Tine	Volumen de preamplificación, tono (agudos, graves), vibración (activación/desactivación, intensidad, velocidad), amplificación/caja (activación/desactivación, excitación)
		Tipo Reed	Volumen de preamplificación, tono (agudos, graves), vibración (intensidad, velocidad), amplificación/caja (activación/desactivación, excitación)
	Tipos de efectos: 9	Small Phase, Orange Phase, Black Phase, Vintage Chorus, Black Chorus, EP Chorus, Vintage Flanger, Red Comp, VOX Wah	
Combinación	Número de timbres	16 como máximo	
	Funcionalidad del teclado maestro	Divisiones de teclado y velocidad, capas, y fundidos cruzados de hasta 16 programas y/o dispositivos MIDI externos.	
	Síntesis vectorial avanzada	Controla parámetros de volúmenes de osciladores, y de síntesis y efectos, a través del joystick vectorial y la envolvente vectorial sincronizada con el tempo.	
	Función Capa/División Rápida		
Conjunto de batería	Muestras estéreo/monoaurales asignables con 8 zonas de velocidad por oscilador (con funciones de fundido cruzado).		
Número de programas/combinaciones/conjuntos de batería	Programas de usuario	2.560 (2.176 o más precargadas [1.152 o más HD-1+1.024 o más EXI])	
	Combinaciones de usuario	1.792 (768 o más precargadas)	
	Conjuntos de batería de usuario	264 (80 o más precargadas)	
	Programas preajustados	256 programas preajustados de GM nivel 2 + 9 programas preajustados de batería de GM nivel 2	
Set Lists	Número de Set Lists/ranuras	128 Set Lists, 128 ranuras por Set List	
	Cada Set List ofrece un ecualizador gráfico de 9 bandas, y una función de ajuste de tono que permite ajustar los ajustes de los programas.		
	Se admite tiempo de retención de transición suave de sonido (SST) para cada ranura.		
Muestreo	Sistema	Sistema de muestreo abierto (remuestreo y muestreo en pista)	
	Bits/Frecuencia	RAM: Muestreo estéreo/monoaural de 16 bits/48 kHz Disco: 16 o 24 bits/48 kHz	
	Tiempo de muestreo	RAM: Depende de la cantidad de RAM PCM disponible Disco: 80 minutos estéreo como máximo (879 MB: 16 bits)	
	Muestras	16.000 muestras/4.000 multimuestras (128 índices por multimuestra)	
	Riempo	Muestreo directo (riempo) desde CD de audio (CD-DA)	
	Formatos	Formato Korg, datos AKAI S1000/S3000 (con conversión avanzada de parámetros de programa); formatos SoundFont 2.0, AIFF, y WAVE	
	Edición	Funciones de expansión de tiempo, división de tiempo, bucle de fundido cruzado, y otras funciones de edición estándar.	
Efectos	Efectos de inserción	12, entrada/salida estéreo	
	Efectos maestros	2, entrada/salida estéreo	
	Efectos totales	2, entrada/salida estéreo	
	Ecualizador de timbre/pista	Un ecualizador de 3 bandas para cada timbre/pista	
	Tipos de efectos	197 tipos de efectos diferentes (Cualquier tipo de efecto puede utilizarse como inserción, maestro, o total.)	
	Modulación	Modulación dinámica y LFO común	
	Buses de control de efectos	Encadenamiento lateral estéreo para compresores, compuertas, vocoders, etc.	
	Preajustes de efectos	783, máximo 32 por efecto (Preajustes de usuario)	
KARMA	Módulos KARMA	Un módulo en el modo Programa; cuatro módulos en los modos Combinación y Secuenciador.	
	Efectos generados (GE)	2.048 preajustes, 1.536 de usuario (96 vienen precargados)	
	Controladores	On/Off (activación/desactivación), Latch (enclavamiento), Chord Assign (asignación de acordes), Module Control (control de módulos)	
		Control en tiempo real de KARMA [1] – [8], Escenas de KARMA [1] – [8], KARMA [1] – [8], Secuenciación de ondas, Subcategorías de GE, Freeze Randomize, control de signatura de compás, Sincronización de tempo de KARMA	
	Configuración de Auto RTC (Real Time Control)		
Pista de batería	Patrones preajustados	718 preajustes (en común con los patrones preajustados del secuenciador MIDI)	
	Patrones de usuario	1.000 patrones Los patrones creados en el modo Secuenciador pueden convertirse en patrones de pista de batería de usuario.	
	Pueden especificarse ajustes de modo de disparo/sincronización/zona.		

Secuenciador/HDR	Pistas	Secuenciador MIDI de 16 Pistas + grabador de 16 Pistas en disco duro + Pista maestra.	
	Número de canciones	200 canciones	
	Resolución	1 / 480	
	Tempo	40,00 – 300,00 (resolución 1/100 BPM)	
	Memoria máxima	400.000 eventos MIDI (solamente con datos MIDI) o 300.000 eventos de audio (solamente con datos de audio)	
	Pistas MIDI	16 Pistas más pista maestra 718 preajustes/100 patrones de usuario (por canción) 18 preajustes/16 canciones de plantillas de usuario Formato: Formatos Korg (KRONOS, OASYS), formatos SMF 0 y 1	
	Pistas de audio	Reproducción de 16 pistas, grabación simultánea de 4 pistas; formato archivo WAVE 16 bits/24 bits Automatización: Volumen, panorámica, ecualización, y envío 1/2 10.000 regiones (máx.), anclaje de eventos, ajuste de BPM	
	Otras funciones	RPPR (Reproducción/grabación de patrones en tiempo real): 1 juego de patrones por canción. Función de configuración automática de canción	
General	Modo Disco	Carga, almacenamiento, utilidad, grabación de CD de audio, reproducción de CD de audio, función de archivador de datos (almacenar/cargar datos exclusivos del sistema MIDI), CD-R/RW (lectura/escritura de formato UDF), ISO9660 Nivel 1	
	Controladores	Joystick vectorial, joystick, controlador de cinta, conmutadores 1 y 2	
		Superficie de control	Botones CONTROL ASSIGN: Asignan la superficie de control a timbres/pistas, audio, externo, mandos en tiempo/KARMA, ajuste de tono/ecualización Botón MIXER KNOBS: Asigna los mandos del mezclador a Channel Strip o panorámica individual, al botón RESET CONTROLS, al botón SOLO, a los mandos 1-8, a los conmutadores 1-8 (fila superior), a los conmutadores 1-8 (fila inferior), a los deslizadores 1-8, y al deslizador maestro Control de KARMA: On/Off (activación/desactivación), Latch (enclavamiento), Module Control (control de módulos)
		Sección de controladores de KARMA	Botones = ON/OFF, LATCH, MODULE CONTROL
		Sección de controladores de DRUM TRACK	Botón = ON/OFF
	Pantalla	Interfaz gráfica de usuario TouchView, TFT , SVGA (800x600 puntos) de 8 pulgadas, con brillo ajustable.	
	Especificaciones principales	Respuesta en frecuencia	20 Hz–22 kHz $\pm 1,0$ dB, carga de 10 k Ω
		THD+N (Distorsión armónica total + ruido)	20 Hz–22 kHz $\pm 0,01$ %, carga (típica) de 10 k Ω
		Relación señal-ruido	95 dB (típica)
		Gama dinámica	95 dB (típica)
		Diafonía	95 dB, a 1 kHz (típica)
	Salidas de audio (analógicas)	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R	TRS de 1/4" balanceadas
			Impedancia de salida: 350 Ω estéreo; 175 Ω monoaural (L/monoaural solamente)
			Nivel nominal: +4,0 dBu
			Nivel máximo: +16,0 dBu
			Impedancia de carga: 600 Ω o mayor
		AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4	El mando MAIN VOLUME solamente controla AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R
		Auriculares	Toma telefónica estéreo de 1/4"
			Impedancia de salida: 33 Ω
			Nivel máximo: 60+60 mW a 33 Ω
			Mando MAIN VOLUME (enlazado con AUDIO OUTPUT (MAIN))
		(Digitales)	S/P DIF óptica
			Formato: 24 bits, S/P DIF IEC60958 EIAJCP-1201
			Frecuencia de muestreo: 48 kHz
		USB B	Salida digital de las mismas señales que AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R.
			Formato: 24 bits
			Frecuencia de muestreo: 48 kHz
			2 canales (Salida digital de las mismas señales que AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO y R)

	Entradas de audio (analógicas)	AUDIO INPUT 1, 2	TRS de 1/4" balanceadas
			Conmutadores de nivel de entrada de MIC/LINE, Mandos LEVEL
			Impedancia de entrada: 10 k Ω
			Nivel nominal: LINE +4 dBu (mando LEVEL = mín.), -36 dBu (mando LEVEL = máx.)
			Nivel nominal: MIC -22 dBu (mando LEVEL = mín.), -62 dBu (mando LEVEL = máx.)
			Nivel máximo: LINE +16 dBu (mando LEVEL = mín.), -24 dBu (mando LEVEL = máx.)
			Nivel máximo: MIC -10 dBu (mando LEVEL = mín.), -50 dBu (mando LEVEL = máx.)
			Impedancia de la fuente: 600 Ω
			Relación señal-ruido: 95 dB (típica)
			Gama dinámica: 95 dB (típica)
			Diafonía: 95 dB, a 1 kHz (típica)
	(Digitales)	S/P DIF óptica	Formato: 24 bits, S/P DIF IEC60958 EIAJCP-1201
			Frecuencia de muestreo: 48 kHz
		USB B	Formato: 24 bits
			Frecuencia de muestreo: 48 kHz
			2 canales
	Entradas de control	DAMPER (admite medio amortiguador)	
		ASSIGNABLE SWITCH, ASSIGNABLE PEDAL	
	MIDI	IN, OUT, THRU	
	USB	USB A (TYPE A) x 2	Para conexión a MIDI USB, teclado QWERTY USB, dispositivos de almacenamiento, y adaptador Ethernet USB externos
		USB B (TYPE B) x 1	MIDI/interfaz de audio MIDI: 1 entrada (16 canales)/1 salida (16 canales) Audio: Entrada de 2 canales/salida de 2 canales
		2 puertos USB 2.0 High-Speed (admiten 480 Mbps)	
	Unidad de disco	SSD de 120 GB (2.5")	
	Alimentación	Conector de entrada de alimentación de CA, Interruptor POWER de conexión/desconexión	
	Dimensiones (An x Prf x Al)	KRONOS3-61: 1.064 x 363 x 134 mm	
		KRONOS3-73: 1.245 x 370 x 148 mm	
		KRONOS3-88: 1.457 x 370 x 148 mm	
	Peso	KRONOS3-61: 14,2 kg	
		KRONOS3-73: 20,4 kg	
		KRONOS3-88: 23,4 kg	
	Consumo de energía	40 W	
	Accesorios	Cable de CA, A, Guía de inicio rápido	

Opciones

Hardware	VOL/EXP PEDAL	XVP-20
	Controlador de pie	EXP-2
	Pedal amortiguador	DS-1H
	Conmutador de pedal	PS-1, PS-3
	CONTROLADOR USB DE LÍNEA DELGADA	nanoPAD, nanoPAD2
	TECLADO MIDI MÓVIL	nanoKEY Studio
Software	Serie de muestras de expansión EXs, serie de sonidos profesionales de KRONOS KRS	

* El aspecto y las especificaciones de este producto están sujetos a cambio sin previo aviso.

* Como los paneles laterales de madera de este instrumento utilizan madera natural, habrá diferencias individuales en la veta de la madera y la figuración.

MIDI Implementation Chart

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 – 16	1 – 16	Memorized
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Default	× *****	3	
	Messages Altered		×	
Note Number	True voice	0 – 127	0 – 127	All note numbers 0–127 can be transmitted by the KARMA function or as sequence data
		*****	0 – 127	
Velocity	Note On Note Off	○9n, V=1 – 127 ○8n, V=1 – 64	○9n, V=1 – 127 ○8n, V=0 – 127	Sequencer does not record Note Off velocity.
Aftertouch	Key's	○	○	Polyphonic aftertouch transmitted *A only as sequence data *A
	Channel	○	○	
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 16, 18	○	○	Joystick (+Y, –Y), Ribbon, Value Slider *C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	○	○	Expression, Effect Control 1, 2 *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70 – 79	○	○	Sound (Realtime Knobs 1–4: 74, 71, 79, 72) *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFXs, TFXs) *C
	14, 22 – 31, 102 – 109	○	○	KARMA Controllers *C, *2
	110 – 117, 118, 119	○	○	Pad1–8, Vector Joystick (X, Y) *C, *2
	6, 38, 96, 97	×	○	Data Entry, Increment, Decrement *C
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0 – 119	○	○	Realtime Knobs 5–8 VJS Assign *C
	0 – 119	○	○	Seq. Data, KARMA GE data output *C (Seq when received)
	0 – 119	○	○	External Mode (Knobs, SWs, Sliders) *C, *4
	120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C
Program Change	True Number	○0 – 127	○0 – 127	*P
		*****	0 – 127	
System Exclusive		○	○	*E, *5
System Common	Song Position	○	○	*1
	Song Select	○0 – 127	○0 – 127	*1
	Tune Request	×	×	
System Real Time	Clock	○	○	*1
	Commands	○	○	*1
Aux Messages	Local On/Off	×	○	
	All Notes Off	×	○123 – 127	
	Active Sensing	○	○	
	System Reset	×	×	

Notes *P, *A, *C, *E: Transmitted/received when Global P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively.

*1: When Global P1: MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for External MIDI.

*2: Valid if assigned as a MIDI control change in Global P2 Controller. The number shown here is the CC default assignment.

*3: RPN (LSB,MSB)=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune

*4: Valid if assigned as a MIDI control change in Global P1: External 1, 2

*5: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

○ : Yes

For more information, consult

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

×

: No

your local Korg Distributor.

NOTA IMPORTANTE PARA EL CONSUMIDOR

Este producto ha sido fabricado de acuerdo a estrictas especificaciones y requerimientos de voltaje aplicables en el país para el cual está destinado. Si ha comprado este producto por internet, a través de correo, y/o venta telefónica, debe usted verificar que el uso de este producto está destinado al país en el cual reside.

AVISO: El uso de este producto en un país distinto al cual está destinado podría resultar peligroso y podría invalidar la garantía del fabricante o distribuidor.

Por favor guarde su recibo como prueba de compra ya que de otro modo el producto puede verse privado de la garantía del fabricante o distribuidor.

KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2025 KORG INC.

www.korg.com

Published 03/2025