

KORG

KingKORG

SYNTHESIZER

Guía de parámetros

Contenido

Parámetros	3
1. Parámetros de programas	3
2. Parámetros de timbre	4
3. Parámetros de vocoder	13
4. Parámetros de arpeggio	14
5. Editar parámetros de utilidad	16
6. Parámetros globales	16
7. Parámetros MIDI	18
8. Parámetros CV&Gate	20
9. Parámetros de pedal	20
10. Parámetros de UserKeyTune	21
11. Parámetros de EQ	22
12. Parámetros de tubo	22
13. Utilidad global	22
Efectos	23
1. Qué son los efectos	23
2. Efectos proporcionados por el sistema	23
3. Controlar los efectos	23
4. Efectos de programas	24
5. Efectos globales	28
MIDI	30
1. Utilizar el sistema con otros dispositivos MIDI (MIDI)	30
2. Canales y mensajes	32
3. Parámetros transmitidos y recibidos a través de NRPN	34
4. Mensajes exclusivos del sistema	34
5. Mensajes en tiempo real	34
6. Asignaciones de cambio de control por defecto y transmisión/recepción (CC#Map)	35

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

Acerca del manual del usuario

La documentación de este producto incluye lo siguiente:

- Manual del usuario (incluido con el instrumento)
- Guía de parámetros (PDF)

Manual del usuario

Proporciona explicaciones sencillas de las principales funciones de KingKORG. Lea este documento en primer lugar.

Guía de parámetros

Proporciona información sobre todos los parámetros de KingKORG.

Lea esta guía si desea descubrir las funciones de parámetros específicos.

La guía de parámetros está estructurada del siguiente modo.

- Parámetros
- Efectos
- MIDI

Puede leer la guía de parámetros en pantalla.

Abreviaciones para los manuales

MU: Manual del usuario (incluido con el instrumento)

GP: Guía de parámetros

Indicaciones en pantalla

Los valores de los diversos parámetros que se muestran en el manual son solo ejemplos;

es posible que no coincidan con lo que verá en la pantalla de KingKORG.

Ejemplo de notación en la página de la pantalla principal

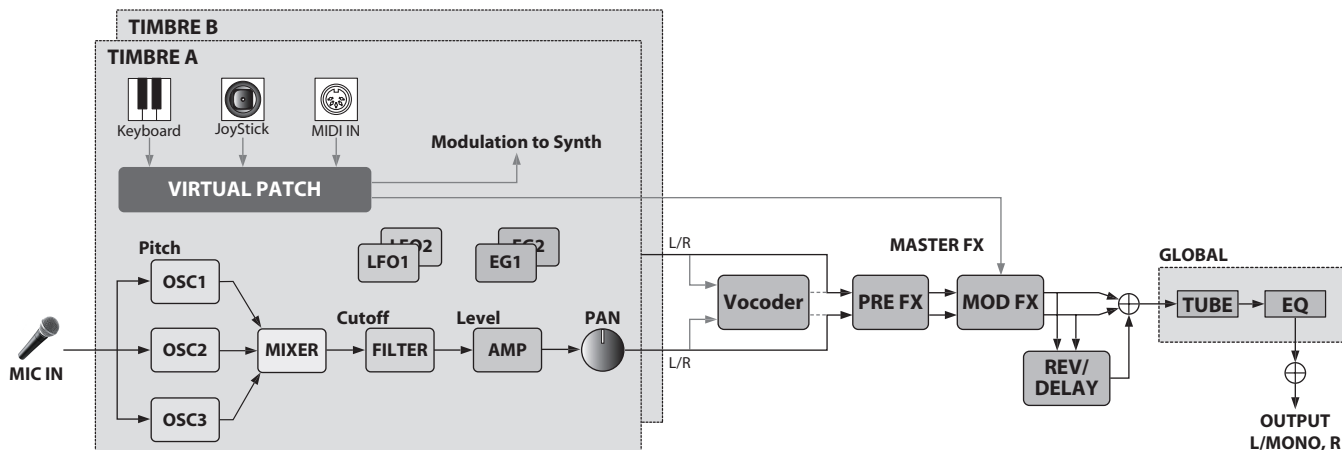
página GLOBAL "g15: Power Off"

En el modo Global, el nombre de la página se mostrará en la parte superior de la pantalla principal.

* Todos los nombres de productos y compañías son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Parámetros

Diagrama de bloques



Explicación de iconos de parámetros	
	Esto indica un parámetro que se puede controlar desde los botones de panel del instrumento.
	Esto indica un parámetro que se puede controlar desde el mando de panel del instrumento.

1. Parámetros de programas

p01: Name

El sistema KingKORG le permite asignar un nombre con un máximo de 12 caracteres a cada programa. En el modo Program, la pantalla principal muestra el número y el nombre del programa.

Para editar el nombre de programa

1. Pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para cambiar al modo Program.
2. Utilice los botones PAGE +/- para seleccionar la página Name.
3. Pulse el dial VALUE.
4. Utilice los botones PAGE +/- para mover "↓" al carácter deseado.
5. Gire el dial VALUE para seleccionar un carácter.
6. Repita los pasos 4-5.
7. Pulse el dial VALUE para confirmar el nombre.

p02~06: Common

Aquí puede ajustar la configuración que se aplica al programa completo.

Category [Synth, Lead, Bass, Brass, Strings, Piano, Key, SE/Voc, User]

Permite seleccionar la categoría del programa. El programa se registrará en la categoría que seleccione aquí. Por ejemplo, cuando está tocando, puede que le resulte útil seleccionar programas por categoría. Para ver más información sobre la selección de programas por categoría, consulte "Selección por categoría" en la página 100 del manual del usuario.

VoiceMode [Single, Layer, Split]

Este parámetro determina el número de timbres que utilizará un programa y la forma en que se asignarán dichos timbres.

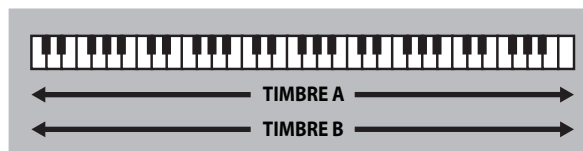
Single:

Solo se utilizará un timbre.



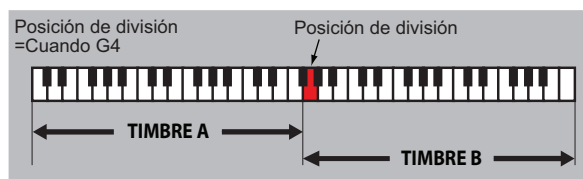
Layer:

Se utilizarán dos timbres. Cuando toque el teclado, ambos timbres sonarán simultáneamente. Puede editar cada timbre individualmente.



Split:

Se utilizarán dos timbres. Puede especificar un rango de notas para cada timbre y tocar cada timbre desde una área distinta del teclado. Cada timbre se puede editar de forma independiente.



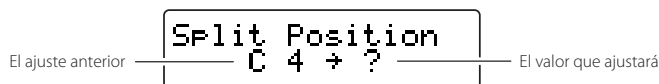
Timb B Ch (Canal MIDI de timbre B) [Global, 01...16]

Cuando "VOIC.MODE" se ha definido como Layer o Multi, este parámetro se puede utilizar para definir el canal MIDI para el timbre 2. Si elige Global, el canal MIDI del timbre 2 coincidirá con el canal MIDI global. Los ajustes de esta página estarán disponibles si el parámetro VoiceMode de la página "p03:Common" se ha definido como "Layer" o "Split".

CONSEJO: El canal MIDI para el timbre A se especifica mediante el parámetro Global Ch de la página MIDI Basic.

Split Key [C -1...G 9]

Permite especificar el rango de notas para el que sonará cada timbre. Las notas situadas debajo del número de nota especificado sonarán mediante el timbre A, y las notas situadas encima y que incluyen el número de nota especificado sonarán mediante el timbre B. También puede especificar con facilidad el parámetro Split Key utilizando el teclado. Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón SPLIT (POSITION) para acceder a la pantalla siguiente. Los ajustes de esta página se aplicarán si el parámetro VoiceMode de la página "p03:Common" se ha definido como "Split".



Al pulsar una tecla, dicha tecla se especificará como Split Key, y regresará automáticamente a la página anterior. También puede seleccionar este ajuste girando el dial VALUE en lugar de utilizar el teclado.

KeyResponse [Norm, Shlw, Deep]

Permite especificar la respuesta del teclado. Además del modo sensible a la velocidad convencional, el teclado del sistema KingKORG proporciona un "modo de cambio" que simula la respuesta del teclado de un sintetizador clásico o de un auténtico órgano. En el modo de cambio, la respuesta es extremadamente rápida y la velocidad no se detecta, lo que proporciona una sensación al tocar que resulta ideal para fragmentos principales de sintetizador rápidos o acordes de metal de sintetizador que se repiten con rapidez.

Norm (normal):

Se trata del modo de respuesta convencional que proporciona sensibilidad de la velocidad.

Las pulsaciones profundas sonarán con una velocidad correspondiente a su dinámica de interpretación.

Shlw (superficial):

Se trata de un "modo de cambio" en el que las notas se activan o desactivan incluso mediante pulsaciones superficiales.

Este modo es efectivo cuando interpreta una melodía de legato o cuando interpreta un glissando rápido con la palma de la mano. Al pulsar el teclado con fuerza o soltarlo con rapidez, puede generar el rebote característico (disparo doble al soltar una tecla) típico de un teclado de órgano.

Deep:

Se trata de un "modo de cambio" en el que las notas se activan o desactivan mediante pulsaciones profundas.

La sensación será que la nota suena cuando la tecla alcanza el fondo de su recorrido completo. Este modo es efectivo al tocar melodías escuetas y acordes repetidos.



2. Parámetros de timbre

Si el parámetro VoiceMode de la página "p03:Common" se ha definido como "Layer" o "Split", los parámetros de las páginas s01-s80 mostrarán el timbre seleccionado mediante los botones de selección TIMBRE A/B.

s01~04: Voice

Estos ajustes permiten especificar si el timbre se reproducirá de forma monofónica o polifónica, cómo se producirá el redispazo y cómo la función de unísono apilará varias copias de una voz en la misma intensidad.

CONSEJO: Si pulsa simultáneamente más teclas que la polifonía máxima especificada, la última tecla que haya pulsado tendrá prioridad.

Assign (asignación de voz)..... [Mono1, Mono2, Poly]

Este parámetro permite especificar cómo se articularán las notas desde el teclado (o la fuente MIDI).

Mono1:

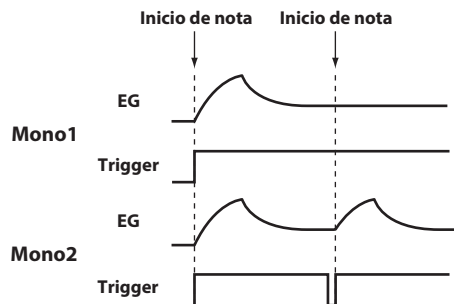
El timbre se reproducirá de forma monofónica. Si continúa manteniendo pulsada la tecla que ha pulsado primero, el EG no se redispazará cuando toque las notas segunda y siguientes. Utilice este ajuste cuando desee interpretar legato.

Mono2:

El timbre se reproducirá de forma monofónica. El EG se redispazará cada vez que pulse una tecla.

Poly:

El programa se reproducirá de forma polifónica, para permitir la reproducción de acordes. La polifonía máxima es 24 voces.



Unison Voice [Off, 2, 3, 4]

Permite especificar el número de voces que se apilarán.

Off:

El unísono está desactivado.

2:

El unísono está activado; se apilarán dos voces.

3:

El unísono está activado; se apilarán tres voces.

4:

El unísono está activado; se apilarán cuatro voces.

En función del resto de ajustes relacionados con la voz, es posible que no suenen el número de voces que especifique aquí.

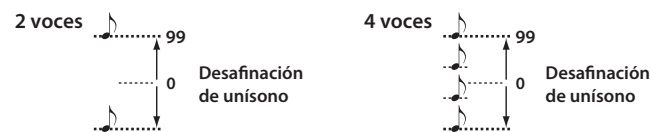
La activación de la función de unísono limitará la polifonía disponible.

Detune (desafinación de unísono) [00...99]

Permite especificar (en unidades de cents) la cantidad de desafinación que se producirá entre las voces apiladas.

El número de voces que especifique para Unison Voice cambiará el modo en que se produce la desafinación.

El ajuste en esta página está disponible si el unísono está activado (Unison Voice definido como "2"-4").



Spread (reparto de unísono) [000...127]

El reparto controla el ancho del reparto estéreo (panoramización) de las voces apiladas.

Las notas apiladas se repartirán uniformemente, en función del número de voces especificadas por Unison Voice y el valor que especifique aquí.

El ajuste en esta página estará disponible si el unísono está activado (Unison Voice definido como "2"-4").

s05~12: Pitch

Estos ajustes afectan a la intensidad del timbre.

La intensidad de todos los osciladores en el timbre que está editando se verá afectada simultáneamente.

Defina los parámetros de transposición y afinación para obtener la intensidad deseada.

Aquí es donde también se especifica la cantidad de cambio de intensidad que se producirá al mover el joystick en la dirección horizontal (eje X) y la configuración de ajuste para el portamento.

Transpose[-48...+48]

La función Transpose permite especificar la intensidad producida por el oscilador, en unidades de semitono.

El rango es cuatro octavas ascendentes o descendentes.

Este ajuste está relacionado con la intensidad de los propios osciladores; no es la misma función que la de los botones OCTAVE [UP]/[DOWN] del panel frontal, que cambian el rango de notas disponibles en el teclado.

Detune[-50 cent...+50 cent]

La función Detune permite ajustar la intensidad del oscilador en pasos de un cent.

LFO2ModInt (intensidad de modulación LFO2)[-63...+63]

Permite especificar la profundidad de vibrato producida utilizando LFO2 para modular la intensidad del timbre.

LFO2&JS+Y (LFO2 y Joystick+Y) [-2400...+2400]

Puede utilizar el joystick para aumentar o reducir el vibrato. Permite especificar la profundidad de vibrato (en unidades de cents) que se produce al mover el joystick hasta el punto más alejado de usted.

CONSEJO: La profundidad de vibrato que se aplica será este ajuste añadido al ajuste LFO2ModInt. Cuando suelte el joystick, el vibrato tendrá la profundidad especificada por LFO2ModInt.

BendRange (rango de pitch bend)[-12...+12]

Permite especificar la cantidad de cambio de intensidad (en semitonos) que se producirá al mover el joystick en la dirección horizontal (eje X). Este valor representa la cantidad de cambio que se producirá al mover el joystick al máximo en la dirección horizontal.

Portamento [Off, On]

Permitirá activar/desactivar Portamento (un efecto que crea un cambio suave en la intensidad de una nota a la siguiente).

Off:
Portamento estará desactivado.

On:
Portamento estará activado. Utilice el parámetro Porta.Time para especificar el tiempo de portamento.

Porta.Time (tiempo de portamento)[000...127]

Permite especificar cómo se producirá el portamento (el tiempo durante el que se producirá el cambio de intensidad). Con un ajuste de "000", no habrá efecto de portamento. Al aumentar el valor se alargará la cantidad de tiempo que tarda el efecto de portamento en realizar la transición de una nota a la siguiente.

Analog Tune (afinación analógica).....[000...127]

Este parámetro permite ajustar la cantidad de inconsistencia en la intensidad de cada nota que se toca. Añade una ligera aleatoriedad a la intensidad de cada nota para simular la inestabilidad de intensidad típica de un sintetizador analógico. Los ajustes más altos producen una mayor variación de la intensidad.

s13~27: OSC1, OSC2, OSC3 (oscilador 1, 2, 3)

Los osciladores generan la onda básica. Estos ajustes se configuran individualmente para cada uno de los tres osciladores en cada timbre.

Type[Off, Saw...Mic In]

Permite seleccionar el tipo de oscilador (la estructura básica del oscilador) y su onda (consulte "Tipo de oscilador y CONTROL 1, 2"). Si selecciona "Off", el oscilador no sonará.

Semitone[-24...+24]

Permite especificar la cantidad de desafinación (discrepancia de intensidad) en relación con otros osciladores en pasos de semitono en un rango de dos octavas ascendentes o descendentes. Los ajustes de esta página están disponibles si la onda especificada por Type es ANALOG, DWGS o PCM.

Este ajuste no está disponible si Type está definido como "Mic In".

CONSEJO: Por ejemplo, si desea utilizar el oscilador 2 como la estructura de armónicos superiores del oscilador 1, puede definirlo como una octava por encima o una quinta por encima. Si utiliza el oscilador para crear armonía, puede definir este parámetro como una tercera, cuarta o quinta musical.

Tune[-63...+63]

Permite ajustar la cantidad de desafinación en relación con el resto de osciladores. Los ajustes de "±63" se corresponden con dos octavas ascendentes o descendentes, y "±48" se corresponde con una octava ascendente o descendente. Un valor cercano a "+00" permitirá realizar ajustes precisos en la intensidad. Los ajustes de esta página están disponibles si la onda especificada por Type es ANALOG, DWGS o PCM.

Este ajuste no está disponible si Type está definido como "Mic In".

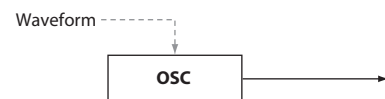
CONTROL1, CONTROL2

Para cada tipo de oscilador, se proporcionan uno o dos parámetros CONTROL para controlar la forma o el carácter. En la última página de cada oscilador se muestra el nombre y el valor de los parámetros CONTROL para el ajuste Type que se ha seleccionado.

Algunos ajustes pueden producir ruido.
 Los parámetros y los valores disponibles para CONTROL1 y CONTROL2 diferirán en función del valor Type seleccionado. También puede consultar las explicaciones siguientes al realizar ajustes de V.Patch (patch virtual) o al asignar Ctrl1 (CONTROL1) o Ctrl2 (CONTROL2) a GLOBAL MIDI CC#Map.

Tipos de osciladores y CONTROL 1, 2

Oscilador individual



Estos tipos de osciladores proporcionan un oscilador que emite una onda básica. Puede utilizar el parámetro CONTROL1 Waveform para modificar la onda de salida en tiempo real.

Cuando se utiliza un oscilador individual, CONTROL 2 no está disponible.

001: Saw

Emite una onda de diente de sierra. Esta onda es adecuada para los sonidos que son típicos de un sintetizador analógico, como el bajo o el metal de sintetizador.

CONTROL1: Waveform[000...127]

Un ajuste de "000" produce una onda de diente de sierra pura, y un ajuste de "127" produce una onda de diente de sierra una octava superior.



002: Pulse

Emite una onda de impulso. Esta onda es adecuada para sonidos electrónicos o instrumentos de viento.

CONTROL1: PulseWidth[000...127]

Un ajuste de "000" produce una onda cuadrada pura, y un ajuste de "127" será casi inaudible debido a que el ancho de impulso será mínimo.

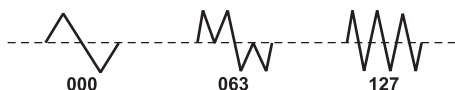


003: Triangle

Emite una onda de triángulo.
Esta onda tiene un tono más suave que una onda de diente de sierra o de impulso.

CONTROL1: Waveform [000...127]

Un ajuste de "000" produce una onda de triángulo pura, y un ajuste de "127" produce una onda de triángulo de una octava y una quinta superior (el tercer armónico).

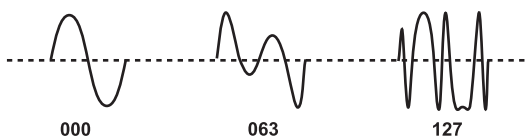


004: Sine

Emite una onda de seno.
De los osciladores individuales, esta onda tiene la estructura de armónicos superiores más sencilla.

CONTROL1: Waveform [000...127]

Un ajuste de "000" produce una onda de seno pura; la estructura de armónicos superiores cambiará a medida que aumente el valor.

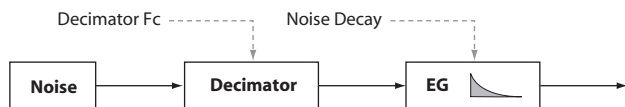


Oscilador de ruido

Estos tipos de osciladores generan una señal de ruido.
Puede elegir entre cuatro tipos de ruido, cada uno con su propio carácter distintivo.
El ruido se utiliza para crear sonidos de percusión-instrumentos o efectos de sonido como las olas del mar.

005: White Noise

Emite ruido de fondo.
Contiene la misma energía en todas las frecuencias de bajo a alto. Es la onda de ruido básica y la más utilizada.



CONTROL1: Decimator Fc [000...127]

Permite ajustar la aspereza del ruido.
Los valores bajos producen ruido de fondo convencional; al elevar el valor se producirá un ruido cada vez más áspero distintivo de la tecnología digital. Esta función resulta útil al crear ruidos de "sonido retro", como los habituales de los primeros videojuegos.

CONTROL2: Noise Decay [000...127]

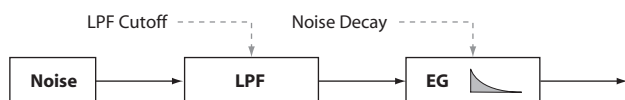
Permite ajustar la velocidad de caída del ruido.
Los valores bajos producen una caída rápida. Con un ajuste de "127" no se producirá caída; el sonido continuará en un nivel fijo hasta que suelte la tecla.

CONSEJO: Los ajustes de EG2-Amp también afectan al volumen; defina esos parámetros junto con este valor.

006: Pink Noise

Emite ruido rosa.
La señal de ruido tiene una distribución de energía que se reduce en proporción con la frecuencia. Debido a que el rango de frecuencia baja es más intenso y el rango de frecuencia alta es más débil, tiene un carácter más suave que el ruido de fondo.

CONSEJO: El nombre proviene del hecho de que esta distribución de frecuencia se muestra en rosa.



CONTROL1: LPF Cutoff [000...127]

Permite ajustar la parte de frecuencia alta del ruido.
Al reducir este valor, el contenido de frecuencia alta disminuirá en consecuencia, produciendo un sonido más suave.

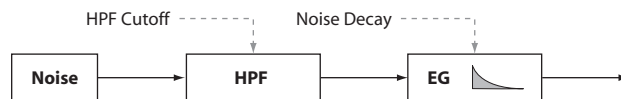
CONTROL2: Noise Decay [000...127]

Permite ajustar la velocidad de caída del ruido.

007: Blue Noise

Emite ruido azul.
La señal de ruido tiene una distribución de energía aumenta en proporción con la frecuencia. Debido a que el rango de frecuencia baja es más débil y el rango de frecuencia alta es más intenso, tiene un carácter más fuerte que el ruido de fondo.

CONSEJO: El nombre proviene del hecho de que esta distribución de frecuencia se muestra en azul claro.



CONTROL1: HPF Cutoff [000...127]

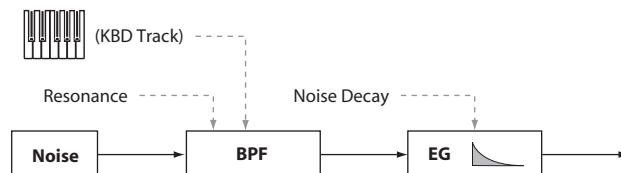
Permite ajustar el contenido de frecuencia baja del ruido.
Al aumentar este valor se atenuará el rango de frecuencia baja, produciendo un sonido más fuerte.

CONTROL2: Noise Decay [000...127]

Permite ajustar la velocidad de caída del ruido.

008: Res. Noise

Emite ruido de resonancia.
Contiene ruido de banda estrecha y frecuencia media. Puede utilizarlo para crear ruido similar al que emite una radio de bolsillo. Debido a que la banda de frecuencia cambiará en función de la tecla que pulse, tiene una sensación de intensidad que no se produce en los demás osciladores de ruido, lo que le permite utilizarlo para tocar.



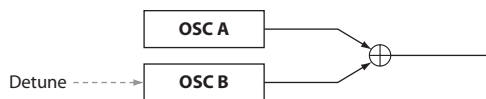
CONTROL1: Resonance [000...127]

Permite elevar el rango de frecuencia media del ruido.
Al aumentar este valor, aumentará la intensidad de la elevación, otorgando un carácter más distintivo al ruido.
Al aumentar aún más este valor, puede obtener la reminiscencia de sonido única de soplar con fuerza a través de un tubo.

CONTROL2: Noise Decay [000...127]

Permite ajustar la velocidad de caída del ruido.

Oscilador doble



Estos tipos de osciladores apilan dos osciladores, cada uno emitiendo una onda básica, y mezclan la salida.
Al variar la intensidad de un oscilador puede obtener con facilidad un efecto de unísono.

⚠ Si ha seleccionado un oscilador doble, CONTROL 2 no está disponible.

009: Dual Saw

Emite dos ondas de diente de sierra.

010: Dual Square

Emite dos ondas cuadradas.

011: Dual Tri.

Emite dos ondas de triángulo.

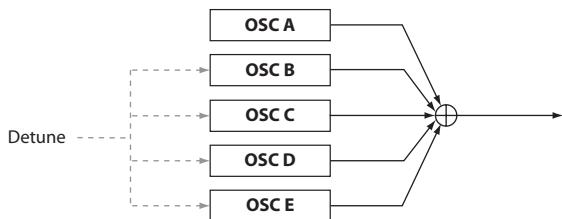
012: Dual Sine

Emite dos ondas de seno.

CONTROL1: Detune [-63...+63]

Permite ajustar la intensidad del oscilador B.
Los ajustes de "±63" se corresponden con ±2 octavas, los ajustes de "±48" se corresponden con ±1 octava y un ajuste de "+00" es la misma intensidad que la del oscilador A.

Oscilador de unísono



Estos tipos de osciladores apilan cinco osciladores, cada uno emitiendo una onda básica, y mezclan la salida.

Puede crear sonidos más gruesos y ricos tocando una sola nota.

⚠ Si ha seleccionado un oscilador de unísono, CONTROL 2 no está disponible.

013: Unison Saw

Emite dos ondas de diente de sierra.

014: Unison Squ.

Emite dos ondas cuadradas.

015: Unison Tri.

Emite dos ondas de triángulo.

016: Unison Sine

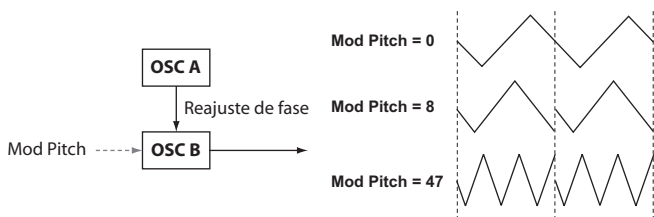
Emite ondas de seno.

CONTROL1: Detune [000...127]

Permite desafinar la intensidad de los cinco osciladores.

Al aumentar este valor se amplía la diferencia de intensidad entre los osciladores, creando un sonido más grueso.

Oscilador de sincronización



Estos tipos de osciladores fuerzan el restablecimiento de la fase de la onda del oscilador B (secundario) en cada ciclo de la onda del oscilador A (principal), produciendo una estructura de armónicos superiores distintiva.

⚠ Si ha seleccionado un oscilador de sincronización, CONTROL 2 no está disponible.

017: Sync Saw

Emite una onda de diente de sierra modulada.

018: Sync Square

Emite una onda cuadrada modulada.

019: Sync Tri.

Emite una onda de triángulo modulada.

020: Sync Sine

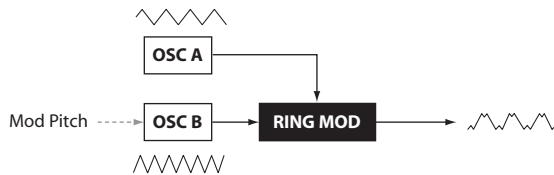
Emite una onda de seno modulada.

CONTROL1: Mod Pitch [000...127]

Permite ajustar la intensidad del oscilador B (onda secundaria).

Un ajuste de "32" es +1 octava y un ajuste de "64" es +2 octavas.

Oscilador en anillo



Estos tipos de osciladores multiplican las ondas de frecuencias distintas, añadiendo armónicos superiores de suma y diferencia que no existen en el sonido original.

Puede utilizarlos para producir sonidos metálicos o de tipo campana.

⚠ Si ha seleccionado un oscilador en anillo, CONTROL 2 no está disponible.

021: Ring Saw

Multiplica una onda de diente de sierra por otra onda de diente de sierra y emite el resultado.

022: Ring Square

Multiplica una onda cuadrada por otra onda cuadrada y emite el resultado.

023: Ring Tri.

Multiplica una onda de triángulo por otra onda de triángulo y emite el resultado.

024: Ring Sine

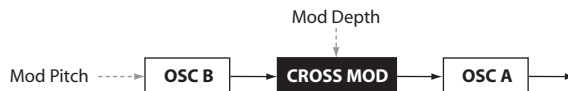
Multiplica una onda de seno por otra onda de seno y emite el resultado.

CONTROL1: Mod Pitch [-63...+63]

Permite ajustar la intensidad del oscilador B (modulador).

Los ajustes de "±48" se corresponden con ±1 octava, con un ajuste de "+00" la intensidad será la misma que la del oscilador A.

Oscilador de modulación cruzada



Estos tipos de osciladores utilizan la onda de salida del oscilador B (modulador) para modular la frecuencia del oscilador A (portador), produciendo una estructura de armónicos superiores compleja. Esto permite aplicar modulación a una frecuencia más alta que un LFO.

025: XMod Saw

Emite una onda de diente de sierra modulada.

026: XMod Square

Emite una onda cuadrada modulada.

027: XMod Tri.

Emite una onda de triángulo modulada.

028: XMod Sine

Emite una onda de seno modulada.

CONTROL1: Mod Depth [000...127]

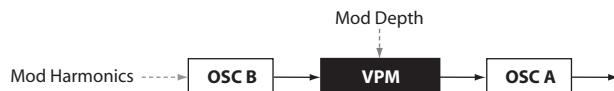
Permite ajustar la profundidad de la modulación cruzada.

CONTROL2: Mod Pitch [-63...+63]

Permite ajustar la intensidad del oscilador B (modulador).

Los ajustes de "±63" se corresponden con ±2 octavas, los ajustes de "±48" se corresponden con ±1 octava y "+00" es la misma intensidad que la del oscilador 1.

Oscilador de modulación de fase variable



Estos tipos de osciladores utilizan la onda de salida del oscilador B (modulador) para modular la fase del oscilador A (portador), produciendo una estructura de armónicos superiores compleja.

Esto permite aplicar modulación a una frecuencia más alta que un LFO. A diferencia de la modulación cruzada, OSC B modulará la fase a frecuencias múltiples de entero precisas (armónicos de modulador) de OSC A y, por tanto, los impulsos no se producirán en la onda.

029: VPM Saw
Emite una onda de diente de sierra modulada.

030: VPM Square
Emite una onda cuadrada modulada.

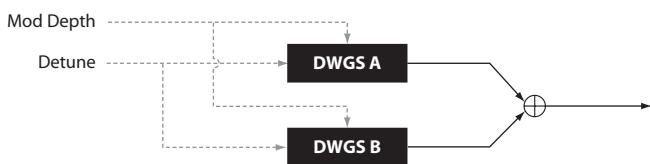
031: VPM Tri.
Emite una onda de triángulo modulada.

032: VPM Sine
Emite una onda de seno modulada.

CONTROL1: Mod Depth[000...127]
Permite ajustar la profundidad del efecto VPM (modulación de fase variable).

CONTROL2: Mod Harm (armónicos de modulador) ..[0.5, 1...32]
Permite especificar la intensidad del oscilador B (modulador) como un múltiplo armónico del oscilador A (portador).

Oscilador DWGS



Estos tipos de osciladores producen las ondas DWGS (sistema generador de ondas digital) simples propias de sintetizadores digitales como el sistema Korg DW-8000.

Puede generar armónicos superiores complejos utilizando VPM (modulación de fase variable) para modular la onda.

033-096: DWGS
Son ondas DWGS procedentes de sintetizadores digitales.

CONTROL1: Detune[000...127]
Permite desafinar la intensidad relativa de los dos osciladores DWGS. Los valores superiores ampliarán la diferencia de intensidad, creando una modulación que enriquece el sonido.

CONTROL2: Mod Depth[000...127]
Permite ajustar la intensidad del efecto VPM para la onda DWGS.

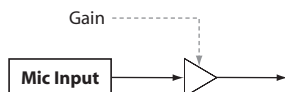
Oscilador PCM

Estos tipos de osciladores producen ondas PCM de instrumentos acústicos o sintetizadores digitales.

097-126: PCM
Son ondas PCM de instrumentos acústicos y sintetizadores digitales.

Si se ha seleccionado un oscilador PCM, CONTROL 1 y CONTROL 2 no están disponibles.

Oscilador MIC IN



Le permite utilizar la señal del jack para micrófono del panel posterior como la onda del oscilador.

Puede aplicar el filtro, el amplificador y los efectos a esta señal de audio.

Si utiliza la entrada de audio procedente del jack para micrófono, los parámetros relacionados con la intensidad no están disponibles.

Si se ha seleccionado el oscilador MIC IN, CONTROL 2 no está disponible.

127: Mic In
Emite la señal desde el jack para micrófono del panel posterior.

CONTROL1: Gain[-63...+63]

Permite ajustar el nivel de la señal procedente del jack para micrófono. Con un valor de "+00" la señal de entrada no variará (ganancia unitaria).

Si el LED de pico se ilumina, también debe ajustar el mando MIC LEVEL del panel frontal hasta que la señal ya no sea de pico.

Lista de osciladores

Los osciladores de tipo 001 – 032 son excelentes osciladores de modelado analógico. Cuando se selecciona uno, el LED ANALOG se iluminará bajo la pantalla secundaria OSCILLATOR.

Nº	Tipo	Control1	Control2
001	Saw	Waveform	—
002	Pulse	PulseWidth	—
003	Triangle	Waveform	—
004	Sine	Waveform	—
005	White Noise	Decimator Fc	Noise Decay
006	Pink Noise	LPF Cutoff	Noise Decay
007	Blue Noise	HPF Cutoff	Noise Decay
008	Res. Noise	Resonance	Noise Decay
009	Dual Saw	Detune	—
010	Dual Square	Detune	—
011	Dual Tri.	Detune	—
012	Dual Sine	Detune	—
013	Unison Saw	Detune	—
014	Unison Squ.	Detune	—
015	Unison Tri.	Detune	—
016	Unison Sine	Detune	—
017	Sync Saw	Mod Pitch	—
018	Sync Square	Mod Pitch	—
019	Sync Tri.	Mod Pitch	—
020	Sync Sine	Mod Pitch	—
021	Ring Saw	Mod Pitch	—
022	Ring Square	Mod Pitch	—
023	Ring Tri.	Mod Pitch	—
024	Ring Sine	Mod Pitch	—
025	XMod Saw	Mod Depth	Mod Pitch
026	XMod Square	Mod Depth	Mod Pitch
027	XMod Tri.	Mod Depth	Mod Pitch
028	XMod Sine	Mod Depth	Mod Pitch
029	VPM Saw	Mod Depth	Mod Harm
030	VPM Square	Mod Depth	Mod Harm
031	VPM Tri.	Mod Depth	Mod Harm
032	VPM Sine	Mod Depth	Mod Harm
033-096	DWGS	Detune	Mod Depth
097-126	PCM	—	—
127	Mic In	Gain	—

s28~30: Mixer

Aquí puede ajustar el balance de volumen de los osciladores 1, 2 y 3. Estos ajustes determinará el nivel de entrada al filtro.

OSC1Level[000...127]

Permite ajustar el nivel de salida del oscilador 1.

OSC2Level[000...127]

Permite ajustar el nivel de salida del oscilador 2.

OSC3Level[000...127]

Permite ajustar el nivel de salida del oscilador 3.

s31~38: Filter

El filtro da forma al carácter del sonido reduciendo o elevando las regiones de frecuencias especificadas en el sonido generado por el oscilador.

Puede seleccionar un tipo de filtro y ajustar la frecuencia de corte para dar forma al sonido, o bien modular dinámicamente el filtro como un efecto de la interpretación.

Se proporcionan tres tipos de filtros: filtros de paso bajo que suavizan el tono reduciendo las frecuencias altas, filtros de paso alto que aclaran el tono reduciendo las frecuencias bajas y filtros de paso de banda que reducen las regiones de frecuencias altas y bajas para dejar solo una banda de frecuencia específica.

Puede elegir entre un total de 18 tipos, que incluyen no solo los filtros de modelado analógico estándar, sino también los tipos de modelado que reproducen los filtros distintivos propios de sintetizadores clásicos del pasado.

Type (tipo de filtro) [LPF King 1...BPF+ King]

Permite seleccionar el tipo de filtro.

A continuación se describen las características de cada tipo. Para experimentar las diferencias entre los tipos de filtros, pruebe a cambiar la resonancia y el corte mientras toca.

P.Model	Modelado de producto:	Estos filtros modelan los filtros de un sintetizador del pasado.
Self	Oscilación automática	Estos filtros simulan la oscilación automática que se produce en la frecuencia de corte cuando la resonancia se ha elevado hasta cerca del máximo.
Fix Gain	Ganancia fija:	Aunque varíe la resonancia, estos filtros mantienen un volumen bastante consistente en la región de frecuencia que no corta el filtro (→ pág. 10).

Filtro de paso bajo LPF

Tipo de filtro	Descripción
01 LPF King 1	Filtro de paso bajo analógico de cuatro polos estándar. En comparación con un filtro de dos polos, este atenúa más abruptamente la región de frecuencia alta.
02 LPF King 2	Filtro de paso bajo analógico de dos polos estándar. Corta con suavidad la región de frecuencia alta, produciendo un sonido más cálido.
03 LPF MG P.Model Self	Filtro de paso bajo que tiene las características del filtro de un famoso sintetizador analógico monofónico de la década de 1970. Es ideal para sonidos principales o de bajo.
04 LPF P5 P.Model Self	Filtro de paso bajo que tiene las características del filtro de un famoso sintetizador polifónico de cinco notas que apareció a finales de la década de 1970 y que se utilizó ampliamente en la música new wave de la década de 1980.
05 LPF OB P.Model Fix Gain	Filtro de paso bajo que tiene las características del filtro de un módulo de expansión de sintetizador analógico monofónico de la segunda mitad de la década de 1970.

Tipo de filtro	Descripción
06 LPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Filtro de paso bajo que modela el filtro a partir del sintetizador analógico MS-20 clásico de Korg. Simula la sensación de ruido y distorsión de baja fidelidad del original, así como la oscilación automática áspere que se producía al aumentar la resonancia.
07 LPF Acid P.Model	Añade distorsión al filtro de paso bajo de un famoso sintetizador de bajo compacto que se utilizó ampliamente en estilos como el Acid House en la segunda mitad de la década de 1980. Los ajustes de resonancia alta provocarán la distorsión de los picos, añadiendo armónicos superiores distintivos.

Filtro de paso alto HPF

Tipo de filtro	Descripción
08 HPF King	Filtro de paso alto analógico estándar.
09 HPF P5 P.Model Self	Filtro de paso alto que tiene la oscilación automática pura de LPF P5. Se trata de un filtro de modelado hipotético que no existía en la unidad original.
10 HPF OB P.Model Fix Gain	Filtro de paso alto que tiene las características de resonancia y ruido de LPF OB.
11 HPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Filtro de paso alto que modela el filtro a partir del MS-20, como con el LPF MS-20.
12 HPF Acid P.Model Fix Gain	Este modelo conecta la distorsión a un filtro de paso alto con las características de distorsión de resonancia de LPF Acid.

Filtro de paso de banda BPF

Tipo de filtro	Descripción
13 BPF King	Filtro de paso de banda analógico estándar.
14 BPF P5 P.Model Self	Filtro de paso de banda que puede producir la oscilación automática pura de LPF P5. Se trata de un filtro de modelado hipotético que no existía en la unidad original.
15 BPF OB P.Model Fix Gain	Filtro de paso de banda con las características de resonancia y ruido de LPF OB.
16 BPF MS-20 P.Model Self Fix Gain	Filtro de paso de banda que tiene las características de fidelidad baja y distorsión de LPF MS-20. Se trata de un filtro de modelado hipotético que no existía en el sistema MS-20 original. LPF MS-20 y HPF MS-20 se conectan en series.
17 BPF Acid P.Model Fix Gain	Este modelo conecta la distorsión a un filtro de paso de banda que tiene las características de distorsión de resonancia de LPF Acid. Se trata de un filtro de modelado hipotético que no existía en la unidad original.
18 BPF+ King	Este filtro mezcla el sonido original con la salida de un filtro de paso de banda estándar. Le permite obtener el tono distintivo de un filtro de paso de banda sin perder los matices de frecuencias alta y baja del sonido original.

Cutoff[000...127]

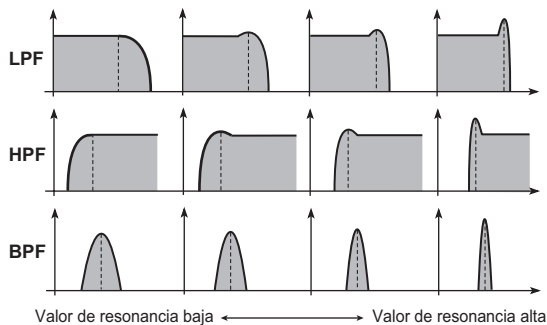
Permite definir la frecuencia de corte.

Al aumentar este valor se eleva la frecuencia de corte.

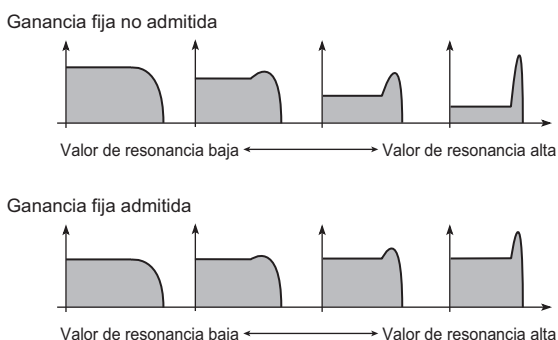
“CUTOFF” puede variar en función de cambios de variación del tiempo producidos por EG1-Filter, dinámicas al tocar el teclado (velocidad) y la ubicación de la nota (seguimiento del teclado).

Resonance [000...127]

Permite definir la resonancia del filtro.
Eleva el volumen en la región de la frecuencia especificada por Cutoff, incorporando un carácter distintivo al sonido. Valores más altos producirán un mayor efecto.



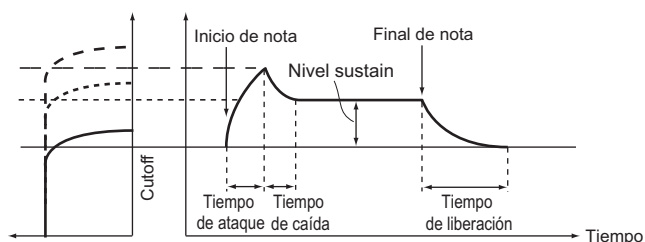
Para los tipos de filtro que simulan la ganancia fija, unos ajustes más altos de resonancia producirán un volumen más fuerte en comparación con otros tipos.



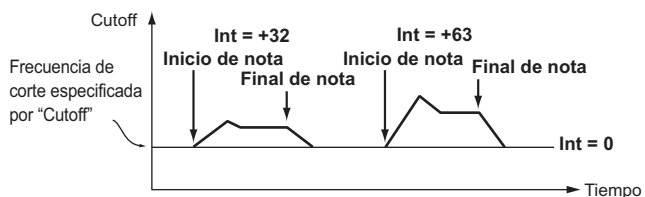
En función de la frecuencia de corte o del audio de entrada, el aumento de este valor puede provocar distorsión.

EG1Int (intensidad EG1) [-63...+63]

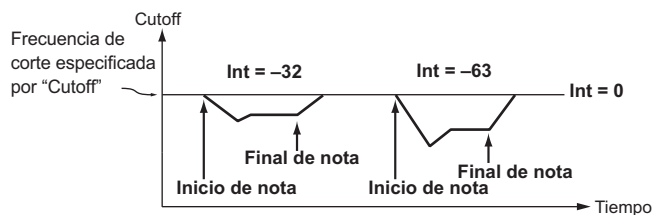
Permite especificar la forma en que la modulación de variación del tiempo de EG1-Filter se aplicará a la frecuencia de corte.



EG1-Filter varía la frecuencia de corte con el tiempo, provocando que el tono cambie.
Por ejemplo, puede utilizar esta función para crear un sonido que comience a aclararse gradualmente al pulsar el tecla, y que después se oscurezca gradualmente. El parámetro "EG1-Filter INT" especifica la profundidad (sensibilidad) a la que EG1-Filter afectará a la frecuencia de corte. Con un ajuste de 0, EG1-Filter no afectará a la frecuencia de corte. Los ajustes cada vez más positivos (+) permitirán a EG1-Filter tener un mayor efecto en la frecuencia de corte.



Los ajustes cada vez más negativos (-) permitirán un efecto mayor en la dirección opuesta.



LFO1ModInt (intensidad de modulación LFO1) [-63...+63]

Permite especificar la profundidad del efecto wah producido utilizando LFO1 para modular la frecuencia de corte.

LFO1&JS-Y [-63...+63]

Puede utilizar el joystick para aumentar o reducir el efecto wah. Este parámetro especifica la profundidad del efecto wah que se obtendrá al mover el joystick hasta el punto más cercano a usted.

CONSEJO: El efecto wah será la profundidad especificada por este parámetro más el ajuste LFO1ModInt. Cuando suelte el joystick, el efecto tendrá la profundidad especificada por LFO1ModInt.

KeyTrack (seguimiento del teclado/filtro) [-2.00...+2.00]

Permite variar la frecuencia de corte por el seguimiento del teclado (la posición del teclado en la que toca).

Por ejemplo, si puede obtener el sonido deseado en la tecla C4, pero el tono se vuelve demasiado suave cuando toca por encima o por debajo de esa tecla, puede utilizar el seguimiento del teclado para elevar la frecuencia de corte y obtener el sonido deseado.

Los valores positivos (+) provocan que la frecuencia de corte se eleve cuando toca por encima de la tecla C4, y que caiga cuando toca por debajo de la tecla C4. Los valores negativos (-) provocan que la frecuencia de corte caiga cuando toca por encima de la tecla C4, y que se eleve cuando toca por debajo de la tecla C4.

CONSEJO: Si este valor es "+1.00", el cambio en la frecuencia de corte será proporcional a la intensidad. Si este valor es "+0.00", no se producirá ningún cambio por seguimiento del teclado.

CONSEJO: El seguimiento del teclado funciona en la intensidad que se modifica por pitch bend y transposición.

VeloSens (sensibilidad de velocidad) [-63...+63]

Permite especificar cómo se verá afectada la frecuencia de corte por la velocidad (dinámica al tocar el teclado).

Los valores positivos (+) provocan que la frecuencia de corte se eleve cuando toca el teclado con más fuerza.

Los valores negativos (-) provocan que la frecuencia de corte caiga cuando toca el teclado con más fuerza.

s39~42: Amp (amplificador)

Aquí puede configurar diversos ajustes como el volumen y la panoramización del timbre.

El sonido que se crea al pasar a través del oscilador y el filtro se amplifica mediante el amplificador.

Level [000...127]

Permite ajustar el volumen del timbre.

Pan (panoramización) [L63...Center...R63]

Permite ajustar la ubicación del sonido en el campo estéreo. L63 es el extremo izquierdo, CNT es el centro y R63 es el extremo derecho.

Punch Level [000...127]

Permite ajustar un efecto que eleva el volumen de la señal de salida del timbre solo durante el ataque. Los ajustes más altos enfatizarán el ataque.

KeyTrack (seguimiento del teclado/amplificador) [-63...+63]

Permite especificar cómo el seguimiento del teclado afectará al volumen. Con ajustes positivos (+), el volumen aumentará cuando toque por encima de la nota C4 en el teclado, y se reducirá cuando toque por debajo de C4. Con ajustes negativos (-), el volumen se reducirá cuando toque por encima de la nota C4 en el teclado, y aumentará cuando toque por debajo de C4.

CONSEJO: El seguimiento del teclado funciona según la intensidad que se controla por pitch bend y transposición. No se ve afectado por los cambios de intensidad producidos por vibrato o patch virtual.

s43~47: EG1-Filter

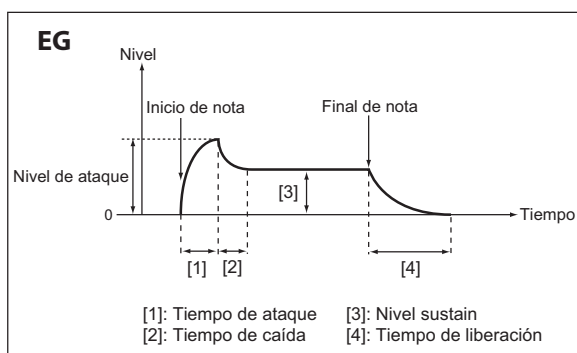
Aquí puede configurar ajustes para el filtro EG que provoca que el sonido varíe con el tiempo.

Aquí puede configurar ajustes para el filtro EG, que crea cambios de variación del tiempo en el carácter tonal. Especifique los ajustes EG en estas páginas y utilice el parámetro EG1Int (→ pág. 10) para especificar hasta qué punto se verá afectado el filtro por el EG. Utilice los parámetros ADSR (ataque, caída, sustain, liberación) para crear la curva deseada de cambio tonal.

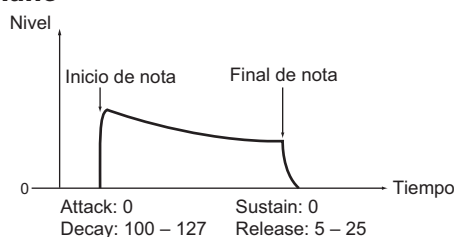
CONSEJO: Al asignar EG1-Filter como la fuente para un patch virtual, puede utilizarlo para modular parámetros que no sean el filtro (→ pág. 12).

EG (generador de envolventes)

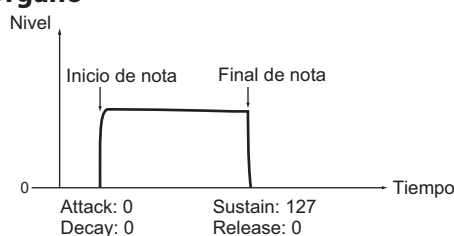
Hasta cierto punto, cada sonido tiene su propia curva de volumen característica. Por ejemplo, cuando toca una nota en un piano, la nota comienza con el volumen máximo y se va reduciendo gradualmente. Cuando suelte el dedo de la tecla, el sonido desaparecerá rápidamente con una breve caída. Las curvas de volumen como esta son un aspecto importante de la forma en que identificamos el sonido de un instrumento concreto. Este tipo de cambio también se produce en el tono y la intensidad, así como en el volumen. En un sintetizador, este tipo de cambio se produce por un EG. El sistema KingKORG tiene EG dedicados para el filtro y para el amplificador. Sin embargo, dado que estos EG se pueden utilizar como fuentes de patch virtual, también puede utilizarlos para variar la intensidad u otros aspectos diversos del sonido. A continuación se muestran algunos ajustes EG de amplificador de ejemplo.



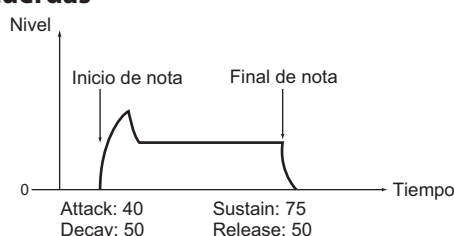
Piano



Órgano



Cuerdas



Attack (tiempo de ataque/EG1-Filter) [000...127]

Permite especificar el tiempo desde el inicio de la nota (el momento en el que toca una tecla) hasta que se alcanza el nivel de ataque (el valor máximo de la envolvente).

Decay (tiempo de caída/EG1-Filter) [000...127]

Permite especificar el tiempo desde que se alcanza el nivel de ataque hasta que se alcanza el nivel sustain (SUSTAIN).

Sustain (nivel sustain/EG1-Filter) [000...127]

Permite especificar la frecuencia de corte que se mantendrá una vez transcurrido el tiempo de caída, hasta que suelte la tecla.

Release (tiempo de liberación/EG1-Filter) [000...127]

Permite especificar el tiempo desde el final de la nota (el momento en el que se suelta la tecla) hasta que el nivel alcanza 0.

LevelVelInt (intensidad de velocidad de nivel/EG1-Filter) [-63...+63]

Permite especificar cómo la velocidad del teclado (intensidad al tocar) afectará a la amplitud de EG1-Filter. Los ajustes más altos de este parámetro permitirán que los cambios en la velocidad del teclado produzcan mayores diferencias en la amplitud de EG1-Filter.

s48~52: EG2-Amp

Aquí puede configurar los ajustes para el EG AMP, que aplica cambios de variación del tiempo al volumen. Mediante el uso de los ajustes EG AMP, puede hacer que el volumen cambie a medida que pasa el tiempo. Cree la curva de volumen deseada ajustando los parámetros ADSR: ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE.

CONSEJO: Puede utilizar EG2 como una fuente de patch virtual para modular parámetros que no sean el volumen (→ pág. 12).

EG1 y EG2

A medida que EG1-Filter cambie la frecuencia de corte, el tono cambiará. Sin embargo, el carácter general del sonido también dependerá de los cambios de volumen que se producen por EG2-Amp. Por ejemplo, si se define una caída larga para el filtro EG (EG1), se producirá un sonido distinto en función de cómo se defina la caída en el EG de amplificador (EG2). Durante la edición, conviene estar al tanto de los ajustes tanto de EG1-Filter como de EG2-Amp.

Attack (tiempo de ataque/EG2-Amp) [000...127]

Permite especificar el tiempo desde el inicio de la nota (el momento en el que toca una tecla) hasta que se alcanza el nivel de ataque (el valor máximo de la envolvente).

Decay (tiempo de caída/EG2-Amp) [000...127]

Permite especificar el tiempo desde que se alcanza el nivel de ataque hasta que se alcanza el nivel sustain (SUSTAIN).

Sustain (nivel sustain/EG2-Amp) [000...127]

Permite especificar el volumen que se mantendrá una vez transcurrido el tiempo de caída, mientras mantenga pulsada la tecla.

Release (tiempo de liberación/EG2-Amp) [000...127]

Permite especificar el tiempo desde el final de la nota (el momento en el que se suelta la tecla) hasta que el nivel alcanza 0.

LevelVelInt (intensidad de velocidad de nivel/EG2-Amp) [-63...+63]

Permite especificar cómo la velocidad del teclado (intensidad al tocar) afectará a EG2-Amp. Los ajustes más altos de este parámetro permitirán que los cambios en la velocidad del teclado produzcan mayores diferencias en la amplitud de EG.

s53~62: LFO1, LFO2

Cada timbre contiene dos LFO. Un LFO produce un cambio cíclico que se puede utilizar para modular la intensidad, el tono o el volumen del sonido.

CONSEJO: Al asignar LFO1 o LFO2 como fuentes para un patch virtual, puede utilizarlos para modular una serie de parámetros (→ pág. 12).

LFO (oscilador de baja frecuencia)

El LFO (oscilador de baja frecuencia) es un oscilador con una tasa baja (lenta). Se suele utilizar para aplicar un efecto de vibrato (utilice el LFO para elevar y bajar la intensidad), un efecto wah (utilice el LFO para elevar y bajar la frecuencia de corte) o un efecto de trémolo (utilice el LFO para elevar y bajar el volumen).

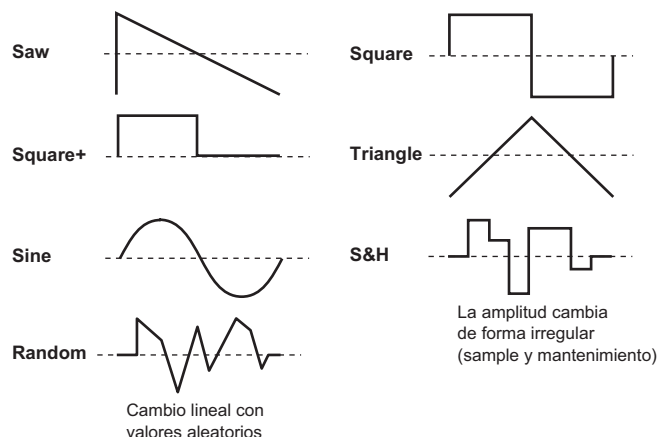
Puede seleccionar LFO como una fuente de patch virtual, seleccionar el parámetro deseado como el destino y aplicar modulación para producir diversos efectos. El sistema KingKORG proporciona parámetros especiales que se pueden modular desde un LFO.

Para LFO1, estos parámetros son LFO1ModInt y LFO1&JS-Y de la página "Filter". Para LFO2, son los parámetros LFO2ModInt y LFO2&JS+Y de la página "Pitch".

Wave (LFO1) [Saw, Square, Triangle, S&H, Random]

Wave (LFO2) [Saw, Square+, Sine, S&H, Random]

Permite seleccionar la onda de LFO.

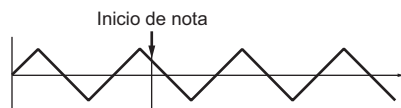


KeySync [Off, Timbre, Voice]

Permite especificar cómo se aplicará el LFO a una voz en el inicio de la nota.

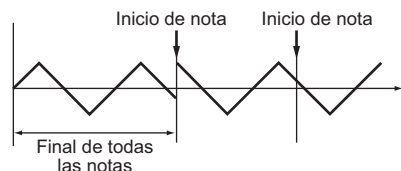
Off:

La fase del LFO no se restablecerá en el inicio de nota.



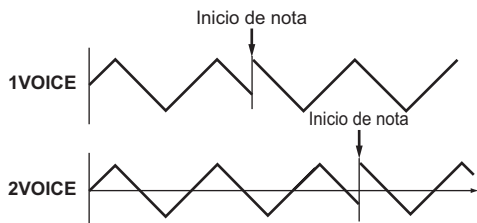
Timbre:

La fase del LFO se restablecerá en el primer inicio de nota que se produzca desde un estado sin ninguna tecla pulsada; no se restablecerá para las voces interpretadas posteriormente.



Voice:

La fase del LFO se restablecerá en cada inicio de nota y la modulación de distintas fases se aplicará a cada voz.



TempoSync [Off, On]

Permite especificar si el ciclo del LFO se sincronizará con el tempo interno o con un reloj MIDI externo.

Off:

El LFO no se sincronizará. Funcionará en la frecuencia especificada por el parámetro Freq.

On:

El LFO se sincronizará con el mando [TEMPO] o con mensajes del reloj MIDI desde un dispositivo externo.

Si TempoSync tiene el estado "On", la selección de "LFO1Freq" o "LFO2Freq" como Dest en la página "V.Patch1-6" no tendrá efecto.

Freq. (frecuencia) [000.01Hz...100.00Hz]

Permite especificar la frecuencia del LFO. Al aumentar este valor la frecuencia se acelera.

Los ajustes de esta página están disponibles si TempoSync tiene el estado "Off".

SyncNote [8meas...1/64]

Permite especificar la tasa de LFO como una proporción del ajuste Tempo en la página "Arp". La longitud (valor de la nota) que especifique aquí será un ciclo del LFO.

Por ejemplo, si se define como 1/4, un ciclo del LFO ocupará un compás. Si se define como 3/4, un ciclo del LFO ocupará tres compases.

Los ajustes de esta página están disponibles si TempoSync tiene el estado "On".

s63~s80: V.Patch1, V.Patch2, V.Patch3, V.Patch4, V.Patch5, V.Patch6

Para permitirle crear sonidos aún mas sofisticados, el sistema KingKORG proporciona seis patches virtuales. Cada patch está formado por tres parámetros: la fuente de la modulación (Src), el destino al que se aplicará esa modulación (Dest) y la intensidad de ese efecto de modulación (Int). Puede producir una serie de cambios en el sonido combinando estos parámetros. Por ejemplo, al definir Src como "LFO2", "Dest" como "Cutoff" y especificar la cantidad de efecto utilizando Int, puede producir un cambio cíclico del tono (efecto wah) producido por LFO2.

Patch virtual

En los sintetizadores analógicos modulares, la entrada o salida de cada módulo (oscilador, filtro, amplificador, EG, LFO y otros controladores) se podría conectar ("aplicar patch") mediante un cable de patch a cualquier otro módulo según sus necesidades, otorgando una gran libertad de creación del sonido. La serie MS de Korg (MS-20, MS-50, MS-10, etc.) salió a la venta en 1978 e incluía este tipo de patches. El sistema KingKORG le permite aplicar este patch "virtualmente" (es decir, sin utilizar cables de patch físicos), para poder asignar fuentes como un EG o un LFO a los parámetros (destinos) más importantes.

Src (fuente) [EG1...MIDI3]

Permite seleccionar la señal (fuente) que será el origen de la modulación.

EG1, EG2	EG1, EG2
LFO1, LFO2	LFO1, LFO2
Velocity	Velocidad del teclado (dinámica de interpretación).
PitchBend	Pitch bend (joystick: izquierda/derecha de eje X)
JS+Y	Modulación (joystick: eje Y alejado de usted)
JS-Y	Modulación (joystick: eje Y hacia usted)
KeyTrack	Seguimiento del teclado (posición). El seguimiento del teclado funciona según la intensidad que se controla por pitch bend, transposición y secuenciador de modulación. No refleja los cambios de intensidad producidos por vibrato o patch virtual.
MIDI1, MIDI2, MIDI3	La función especificada para los parámetros "MIDI1", "MIDI2" o "MIDI3" de la página [MIDI Ctrl].

Dest (destino) [Off...R/D Time]

Permite seleccionar el parámetro (destino) que se controlará mediante la modulación. Por ejemplo, si selecciona Tune, la modulación se aplicará a la intensidad general del timbre.

Off	—
Pitch	Intensidad del timbre completo.
Portamento	Página de Pitch "Porta.Time".
Osc1Tune	Página de Osc1 "TUNE".
Osc2Tune	Página de Osc2 "TUNE".
Osc3Tune	Página de Osc3 "TUNE".
Osc1Ctr1	Página de Osc1 "Control1".
Osc2Ctr1	Página de Osc2 "Control1".
Osc3Ctr1	Página de Osc3 "Control1".

Osc1Ctr2	Página de Osc1 Control2
Osc2Ctr2	Página de Osc2 Control2
Osc3Ctr2	Página de Osc3 Control2
Osc1Level	Página de Mixer Osc1Level
Osc2Level	Página de Mixer Osc2Level
Osc3Level	Página de Mixer Osc3Level
Cutoff	Página de Filter Cutoff
Resonance	Página de Filter Resonance
FcEG1Int	Página de Filter EG1Int
FcKeyTrk	Página de Filter KeyTrack
EG1Attack	Página de EG1-Filter Attack
EG1Decay	Página de EG1-Filter Decay
EG1Sustain	Página de EG1-Filter Sustain
EG1Release	Página de EG1-Filter Release
EG2Attack	Página de EG2-Amp Attack
EG2Decay	Página de EG2-Amp Decay
EG2Sustain	Página de EG2-Amp Sustain
EG2Release	Página de EG2-Amp Release
LFO1Freq	Página de LFO1 Freq.
LFO2Freq	Página de LFO2 Freq.
AmpLevel	Página de Amp Level
Panpot	Página de Amp Pan
Patch1Int	Página de V.Patch1 Int
Patch2Int	Página de V.Patch2 Int
Patch3Int	Página de V.Patch3 Int
Patch4Int	Página de V.Patch4 Int
Patch5Int	Página de V.Patch5 Int
Patch6Int	Página de V.Patch6 Int
Pre Drive	Mando DRIVE/FREQ de PRE FX
Mod Depth	Mando DEPTH de MOD FX
Mod Speed	Mando SPEED de MOD FX
R/D Depth	Mando DEPTH de REV/DELAY
R/D Time	Mando TIME de REV/DELAY

Int (intensidad) [-63...+63]

Permite especificar la profundidad del efecto producido por la fuente de modulación. Con un ajuste de "+00", no habrá modulación.

Ejemplo de ajuste para "SOURCE" y "DEST"

Src	Dest	
EG1/EG2	Pitch	EG1 o EG2 variarán la intensidad del timbre completo a lo largo del tiempo.
EG1/EG2	Panpot	EG1 o EG2 variarán la panoramización a lo largo del tiempo. Al configurar dos parches para los ajustes Patch#Int con el valor opuesto (+/-), puede crear una panoramización más compleja.
LFO1/LFO2	Pitch	El vibrato se aplicará con la tasa de LFO1 o LFO2.
LFO1/LFO2	Cutoff	Wah se aplicará en la frecuencia de LFO1 o LFO2.
LFO1/LFO2	AmpLevel	Trémolo se aplicará en la frecuencia de LFO1 o LFO2.
LFO1/LFO2	Panpot	La panoramización automática se aplicará en la frecuencia de LFO1 o LFO2.
Velocity	AmpLevel	La velocidad (intensidad al tocar el teclado) afectará al volumen.
KeyTrack	Panpot	La posición del teclado cambiará gradualmente la panoramización; las notas más bajas a la izquierda y las notas más altas a la derecha.
PitchBend	Panpot	El uso del joystick moverá el sonido a izquierda o derecha.

3. Parámetros de vocoder

Le recomendamos que edite los parámetros del vocoder consultando el diagrama de bloques del vocoder (MU: pág. 17).

v01: Vocoder

Vocoder SW (conmutador de vocoder) [Off, On]

Permite activar/desactivar la función Vocoder.

Off:

La función Vocoder estará desactivada. El botón VOCODER del panel frontal no estará iluminado y el programa no utilizará el vocoder.

On:

La función Vocoder estará activada. El botón VOCODER del panel frontal estará iluminado y el programa utilizará el vocoder. Podrá seleccionar y editar las páginas de parámetros del vocoder ("v02: Voc.Carrier"-"v18: Voc.Amp").

v02~03: Voc.Carrier (portador de vocoder)

En estas páginas especificará el nivel de entrada del portador, la señal original en la que se aplica el efecto de vocoder.

Timb A Level (nivel A de timbre) [000...127]

Permite especificar el nivel de salida del timbre A (portador).

Timb B Level (nivel B de timbre) [000...127]

Permite especificar el nivel de salida del timbre A.

v04~08: Voc.Modultr (modulador de vocoder)

En esta página puede ajustar la configuración del modulador, que aplica su carácter al audio del portador.

Como el modulador, puede introducir la señal desde el micrófono (Input) o desde el timbre B.

AudioSrc (fuente de audio) [Input, TimbreB]

Permite seleccionar la fuente de audio que se enviará al modulador.

Input:

La fuente de audio de AUDIO IN se enviará al modulador.

TimbreB:

La salida del timbre B se introducirá como el modulador.

Gate Sens (sensibilidad de compuerta) [000...127]

Permite especificar la velocidad a la que la compuerta funcionará el según el ajuste "Threshold".

Los valores inferiores de este ajuste cerrarán la compuerta con más rapidez, provocando que el sonido del vocoder caiga más rápido. Los valores superiores de este ajuste cerrarán la compuerta más gradualmente, provocando que el sonido del vocoder tenga una caída más larga.

CONSEJO: Si el valor de Threshold es alto, este efecto se aplicará más directamente. Si el valor de Threshold es "000", no se aplicará efecto.

Threshold [000...127]

Permite ajustar el nivel al que se cortará la fuente de entrada. Al configurar este ajuste en un nivel adecuado, puede cortar el ruido que podría estar presente en los momentos en que no hay ninguna entrada.

CONSEJO: Al aumentar este valor habrá más probabilidades de que se corte la fuente de entrada.

Con unos valores excesivamente altos, es más probable que la propia señal de entrada de audio se corte, dificultando la aplicación del efecto de vocoder como estaba previsto.

HPF Level [000...127]

Permite ajustar el nivel de salida desde el HPF (filtro de paso alto) que extrae los componentes de frecuencia alta de la fuente de entrada del modulador; a continuación, estos componentes de frecuencia alta se mezclan en la salida del vocoder. Aumente este valor si desea enfatizar las consonantes de la fuente de entrada vocal.

HPF Gate [Disable, Enable]

El vocoder del sistema KingKORG puede extraer la parte de frecuencia alta de la fuente de audio que se introduce en el modulador y mezclarla en la salida del vocoder. Puede especificar si esta parte de frecuencia alta se mezclará únicamente mientras el generador de sonido interno (Timbre A) produzca sonido, o bien en todo momento.

Disable:

La parte de frecuencia alta se mezclará siempre que la fuente de audio se introduzca en el modulador.

Enable:

La parte de frecuencia alta de la fuente de audio se mezclará únicamente cuando el generador de sonido interno (Timbre A) produzca sonido.

v09~14: Voc.Filter (filtro de vocoder)

Aquí puede ajustar la configuración de los dieciséis filtros de paso de banda del portador y del filtro de envolventes del modulador. Utilizará estos parámetros con frecuencia, ya que juegan un papel importante para determinar el carácter del vocoder.

Formant Shift [-2...+2]

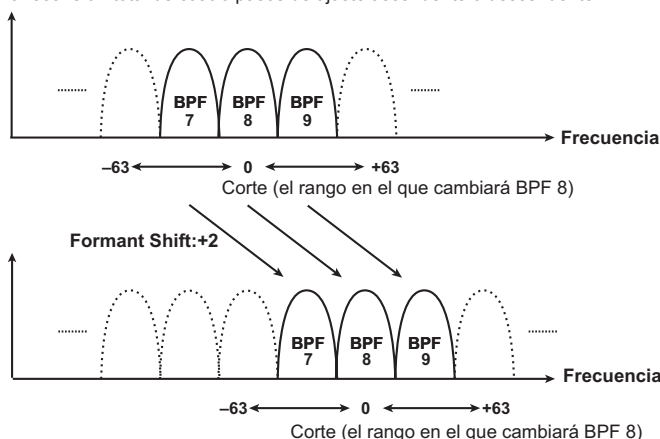
Permite cambiar las frecuencias de corte de cada uno de los filtros de paso de banda del portador. Esto cambiará en gran medida el carácter de la salida del vocoder.

Offset (desplazamiento de Fc) [-63...+63]

Permite cambiar continuamente la frecuencia de corte de cada filtro de paso de banda (filtro de síntesis) del portador.

“Formant Shift” y “OFFSET”

Cuando Formant Shift = “+0” y Offset = “+00”, la respuesta de los filtros del portador coincidirá con la frecuencia de corte de los filtros del modulador. La respuesta de los filtros cambia en sentido ascendente o descendente en dos pasos discretos en función de “Formant Shift”. Se puede ajustar en sentido ascendente o descendente un total de dos pasos más utilizando “Offset,” para ofrecerle un total de cuatro pasos de ajuste ascendente o descendente.



Resonance (resonancia de vocoder) [000...127]

Permite especificar la cantidad de resonancia para cada uno de los dieciséis filtros de paso de banda del portador (el filtro de síntesis). Los ajustes superiores elevarán el sonido en la región de la frecuencia de corte.

ModSrc (fuente de modulación de Fc) [EG1...MIDI3]

Permite seleccionar la fuente de modulación que se aplicará al filtro de paso de banda del portador “Offset”.

CONSEJO: Las fuentes que puede seleccionar son las mismas que las fuentes de modulación para un patch virtual (→ pág. 12). Sin embargo, EG1-3, LFO1-2, Velocity y KeyTrack serán las fuentes para el timbre A.

ModInt (intensidad de modulación de Fc) [-63...+63]

Permite especificar la profundidad de la modulación que se aplica al filtro de paso de banda del portador (filtro de síntesis) “Offset”.

E.F.Sens (sensibilidad de seguidor de envolventes) .. [000...126, Hold]

Permite especificar la sensibilidad de los seguidores de envolventes del modulador. Los ajustes inferiores de este valor permitirán la detección de los ataques de la señal de entrada con mayor rapidez.

Si define este valor como “Hold”, se mantendrá el carácter de la señal que se introduce en ese momento (congelación de formante). Posteriormente, el sonido conservará ese carácter independientemente de si existe alguna entrada.

Si define este valor como “Hold” cuando no hay ninguna señal de entrada presente, no habrá salida aunque se introduzca posteriormente una señal de audio.

CONSEJO: Si escribe el programa con este valor definido como “Hold”, el programa memorizará la respuesta de la señal que se mantiene.

v15~18: Voc.Amp (amplificador de vocoder)

Estos son los parámetros para la modulación y la salida del vocoder.

Direct Level [000...127]

Permite ajustar el nivel del volumen al que se emitirá directamente la fuente de entrada del modulador (no afectada).

Wet Level (nivel de difusión de vocoder) [000...127]

Permite especificar el nivel de salida del sonido del vocoder.

Wet Spread [000...127]

Este parámetro ajusta la panoramización de todas las bandas del vocoder. Los ajustes superiores ampliarán la panoramización del sonido del vocoder.

Vocoder Lvl (nivel de vocoder) [000...127]

Este parámetro especifica el volumen general de los sonidos mezclados de la señal de la fuente (Direct Level), la señal que ha atravesado el HPF (HPF Level) y el sonido del vocoder (Wet Level).

4. Parámetros de arpeggio

Parámetros de arpeggio del panel frontal

LED TEMPO

Parpadeará a intervalos de un cuarto de nota del tempo especificado por el ajuste Tempo de la página “Arp”.

Mando [TEMPO]

Utilícelo para activar/desactivar el arpegiador y para establecer el tempo.

El ajuste de tempo también afectará a la velocidad del LFO y al tiempo de retardo si el parámetro TempoSync de la página “LFO1” o “LFO2” tiene el estado “On”.

Uso de marcación del tempo para definir el tempo

Puede cambiar el tempo manteniendo pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulsando el botón ARP (TEMPO) a intervalos del ajuste de tempo deseado. El tempo cambiará si mantiene pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulsa el botón ARP (TEMPO) al menos dos veces. Para lograr una mayor precisión, conviene pulsarlo varias veces.

a01~12: Arp (arpegiador)

Aquí puede establecer diversos ajustes relacionados con los arpeggios.

Arp SW [Off, On]

Permite activar/desactivar el arpegiador.

Off:
Desactiva el arpegiador.

On:
Activa el arpegiador.

Tempo [020...300]

Permite especificar el tempo de interpretación del arpegiador.

Latch [Off, On]

Permite especificar cómo se comportará el arpegiador cuando deje de tocar el teclado.

Off:
El arpegiador se detendrá cuando deje de tocar el teclado.

On:
El arpegiador continuará reproduciéndose aunque deje de tocar el teclado.

Si se ha conectado un pedal damper (→ pág. 21) y mantiene presionado el pedal mientras se reproduce el arpegiador, el resultado será el mismo que si Latch tuviera el estado “On”.

Key Sync [Off, On]

Permite especificar si el arpegiador se sincronizará con el teclado. Si tiene el estado "On", el arpegiador comenzará siempre desde el inicio del patrón de arpegios cuando toque el teclado. Si está tocando junto con otros instrumentos, puede utilizar esta función para asegurarse de que el patrón de arpegios está alineado con el principio del compás.

Off:

Sincronización desactivada. El patrón de arpegios no se restablecerá cuando toque el teclado.

On:

Sincronización activada. El patrón de arpegios se restablecerá cuando toque el teclado.

Assign (asignación de timbre de arpeggio).....[TimbreA, TimbreB, TimbreA+B]

Permite seleccionar los timbres que emitirá el arpegiador.

TimbreA:

El arpegiador emitirá el timbre A.

TimbreB:

El arpegiador emitirá el timbre B.

TimbreA+B:

El arpegiador emitirá los timbres A y B.

Type [Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger]

Permite seleccionar el tipo de arpeggio.

Up:

Las notas se reproducirán consecutivamente de intensidades bajas a altas.



Down:

Las notas se reproducirán consecutivamente de intensidades altas a bajas.



Alt1:

Se alternarán Up y Down. (Las notas más altas y más bajas se reproducirán una vez).



Alt2:

Se alternarán Up y Down. (Las notas más altas y más bajas se reproducirán dos veces, una en sentido ascendente y una en sentido descendente).



Random:

Las notas se reproducirán aleatoriamente.



Trigger:

Las notas que mantenga pulsadas se reproducirán simultáneamente con el tiempo y el tiempo "Resolution". El ajuste "Oct. Range" se ignorará.



Si "Trigger" está seleccionado, y se pulsán simultáneamente un gran número de teclas, se detectarán y emitirán un máximo de seis notas desde la intensidad más baja. Sin embargo, si utiliza ajustes que provocan que una sola nota emita un gran número de voces, las limitaciones en la polifonía máxima pueden implicar que no suenen todas las notas.

Resolution [1/32...1/1]

Permite especificar la resolución (espaciado de las notas) en relación con el tiempo especificado por el mando [TEMPO].

1/32	El arpeggio se reproducirá como una fusa en el tiempo especificado.
1/24	El arpeggio se reproducirá como tresillos de una semicorchea en el tiempo especificado.
1/16	El arpeggio se reproducirá como una semicorchea en el tiempo especificado.
1/12	El arpeggio se reproducirá como tresillos de una corchea en el tiempo especificado.
1/8	El arpeggio se reproducirá como una corchea en el tiempo especificado.
1/6	El arpeggio se reproducirá como tresillos de una negra en el tiempo especificado.
1/4	El arpeggio se reproducirá como una negra en el tiempo especificado.
1/2	El arpeggio se reproducirá como una blanca en el tiempo especificado.
1/1	El arpeggio se reproducirá como una nota completa en el tiempo especificado.

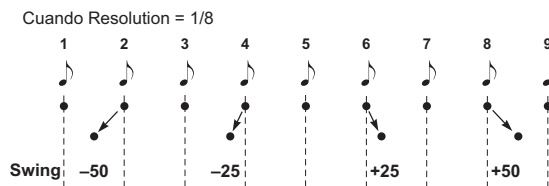
Gate Time [000%...100%]

Permite especificar la duración (tiempo de compuerta) de las notas arpegiadas, como un porcentaje (%). Con un ajuste de "001%", cada nota será extremadamente corta. Con un ajuste de "100%", cada nota continuará reproduciéndose hasta el siguiente paso.

Swing [-100%...+100%]

Permite especificar el porcentaje (%) por el que las notas pares del arpeggio cambiarán de tiempo en relación con la primera nota.

CONSEJO: Un ajuste de "+33%" producirá un tiempo de shuffle perfecto.



Last Step [1...8]

Permite especificar el número de pasos válidos (número máximo de pasos) para el arpegiador.

Oct Range (rango de octavas)..... [1...4]

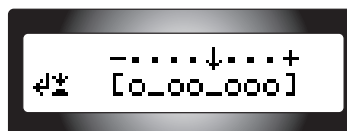
Permite especificar el rango de octavas en el que se reproducirá el arpeggio.

Step..... [L, o]

Aquí puede activar/desactivar cada paso del patrón de arpegios. Es una forma de dar más variedad a los arpegios para evitar que se vuelvan monótonos. Está disponible para los pasos hasta Last Step.

Edición de un paso

1. Pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para acceder al modo Program.
2. Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página "a12:Arp".
3. Pulse el dial VALUE.
4. Utilice los botones PAGE +/- para mover el cursor "↓" al paso que desea editar.
5. Gire el dial VALUE para definir el paso como (o) o (L).
6. Repita los pasos 4-5.
7. Pulse el dial VALUE para confirmar los ajustes.



Estado de paso
 ○ : El paso sonará
 — : El paso no sonará

5. Editar parámetros de utilidad

A continuación se muestran las funciones de utilidad relacionadas con el programa.

u01~02: Utility

Init Program (inicializar programa).....

Permite inicializar los ajustes del programa seleccionado (MU: [pág. 85](#) "1. Inicializar un programa").

Copy Timbre

Permite copiar los ajustes de timbre de otro programa en un timbre del programa seleccionado actualmente (MU: [pág. 85](#) "2. Copiar un timbre").

6. Parámetros globales

Para editar los parámetros globales, mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón PROGRAM (GLOBAL). Para desplazarse entre páginas, utilice los botones PAGE+/- o los botones de categoría/favoritos.

Los cambios que lleve a cabo en los ajustes de parámetros globales se perderán si desactiva la alimentación. Si desea conservar los cambios que realice, debe guardar los parámetros globales (MU: [pág. 87](#) "1. Guardar ajustes globales").

g01~09: Common

Los ajustes que realice en la pantalla global se aplicarán a todo el sistema KingKORG, como la afinación general y la curva de velocidad.

Mst.Tune (afinación maestra).....[430.0Hz...450.0Hz]

Permite ajustar la intensidad general en pasos de 0,1 Hz, utilizando A4 como la intensidad de referencia. Utilice este parámetro cuando necesite afinar la intensidad del sistema KingKORG con otros instrumentos.

Transpose

Permite ajustar la intensidad general en pasos de un semitono (100 cents) en un rango de una octava arriba o abajo. Utilice este parámetro cuando desee realizar la transposición para adaptarse a la canción que esté interpretando.

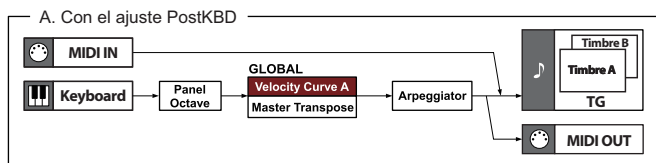
Position.....[PostKBD, PreTG]

Permite especificar el enrutamiento de MIDI IN/OUT interno en el sistema KingKORG. Este ajuste afectará a la forma en que los datos MIDI se transmiten y reciben, y a cómo se gestionan los datos del arpegiador.

Si ha recuperado un programa cuyo valor KeyResponse (→ [pág. 4](#)) se ha definido como "Shlw" o "Deep," el teclado siempre emitirá una velocidad de 64 y el ajuste VelCurve no se aplicará cuando toque el teclado.

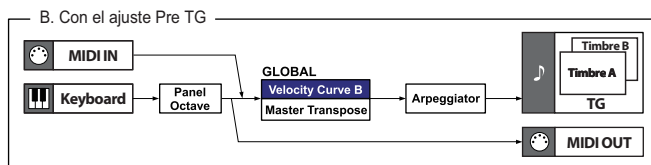
PostKBD:

Los datos recibidos desde el conector MIDI IN se enviarán a los timbres sin verse afectados por los ajustes globales. Los datos que envía el teclado se convertirán en función de los ajustes globales, se enrutarán a través del arpegiador y después se enviarán al conector MIDI OUT.



PreTG:

Los datos recibidos desde el conector MIDI IN se convertirán en función de los ajustes globales, se enrutarán a través del arpegiador y se enviarán a los timbres. Los datos que envía el teclado se enviarán al conector MIDI OUT sin verse afectados por los ajustes globales ni por el arpegiador.

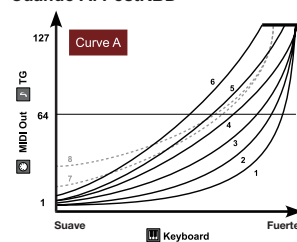


VelCurve (curva de velocidad).....[1...8, Const64]

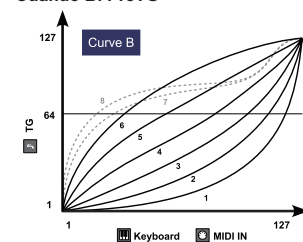
Las distintas curvas de velocidad le permiten adaptar la respuesta del teclado a su propio estilo de interpretación. Las curvas más suaves son mejores para intérpretes que tocan fuerte, las curvas más altas pueden funcionar mejor con intérpretes con un toque más suave.

Si ha recuperado un programa cuyo valor KeyResponse (→ [pág. 4](#)) se ha definido como "Shlw" o "Deep," el teclado siempre emitirá una velocidad de 64 y el ajuste VelCurve no se aplicará cuando toque el teclado.

Cuando A. PostKBD



Cuando B. PreTG



1	Fuerte	Esta curva requiere que toque con fuerza para producir un efecto.
2	Normal	Esta curva está más cerca de la curva normal que 1.
3		Esta curva está más cerca de la curva normal que 2.
4 (Norm)		Es la curva típica.
5	Suave	Esta curva le permite producir un efecto sin tener que tocar fuerte.
6		Esta curva le permite producir un efecto sin tener que tocar tan fuerte como con 5.
7	—	Esta curva produce un efecto bastante estable con pocos cambios para una interpretación de intensidad media.
8		Esta curva es más plana que 7.
Const64	—	La velocidad siempre será 64.

CONSEJO: Las curvas 7 y 8 producen pocos cambios para una interpretación de intensidad media. Sin embargo, estas curvas producirán un gran cambio con notas tocadas suavemente, por lo que pueden ser más difíciles de controlar. Elija la curva que sea más adecuada para su dinámica de interpretación o para el efecto que desea obtener.

Scale.....[Equal Temp...UsrKeyTune]

Permite seleccionar el tipo de escala que utilizará el programa actual. Puede elegir entre diez tipos de escala distintos.

Equal Temp	Temperamento igual, que es la escala más utilizada. Cada semitono está espaciado una distancia de intensidad igual desde la siguiente.
Pure Major	Escala mayor pura. Los acordes mayores en la tecla especificada por ScaleKey serán completamente armoniosos.
Pure Minor	Escala menor pura. Los acordes menores en la tecla especificada por ScaleKey serán completamente armoniosos.
Arabic	Escala árabe. Incluye la escala de cuartos de tono característica de la música árabe.
Pythagorea	Es la escala pitagórica. Basada en la teoría musical de la antigua Grecia, es particularmente efectiva para interpretar melodías.
Werckmeister	Es el temperamento Werckmeister. Es una escala de temperamento igual del periodo Barroco tardío.
Kirnberger	Es el temperamento Kirnberger. Se creó en el siglo XVIII y se utiliza sobre todo para afinar clavecines.

Slendro	Escala Slendro, una escala de gamelán indonesia que divide la octava en cinco notas. Si ScaleKey es C, utilice las teclas C, D, F, G y A.
Pelog	Escala Pelog, una escala de gamelán indonesia que divide la octava en siete notas. Si ScaleKey es C, utilice las teclas C, D, E, F, G, A y B.
UsrKeyTune (afinación de tecla de usuario)	Se utilizará la escala/afinación especificada en la página "UserKeyTune" (→ pág. 21 "g40: UserKeyTune").

ScaleKey [C...B]

Permite especificar la nota tónica (tecla) de la escala seleccionada por Scale.

Mic Thru [Off, On]

Permite activar/desactivar la función de micrófono.

Off:

Mic Thru estará desactivada.

On:

La entrada del jack para micrófono se emitirá sin cambios de los jacks AUDIO OUTPUT.

 El ajuste Mic Thru no se guarda.

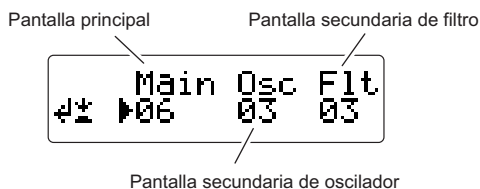
CONSEJO: Para su comodidad, puede activar/desactivar Mic Thru manteniendo pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulsando el botón VOCODER.

g08~10: Common>Disp

Aquí puede ajustar la configuración de la pantalla y la iluminación del panel posterior.

Brightness (brillo de pantalla principal) [01...10]

En esta página, puede pulsar el dial VALUE para ajustar individualmente el brillo de cada pantalla. Utilice los botones PAGE+/- para mover el cursor "▶" a Main, Osc o Flt y, a continuación, gire el dial VALUE para editar el ajuste. Pulse el dial VALUE otra vez para regresar a la página anterior.



Main (brillo de pantalla principal) [01...10]

Permite ajustar el brillo de la pantalla principal.

Osc (brillo de pantalla secundaria de oscilador) [01...10]

Permite ajustar el brillo de la pantalla secundaria del oscilador.

Flt (brillo de pantalla secundaria de filtro) [01...10]

Permite ajustar el brillo de la pantalla secundaria del filtro.

IlumMode (modo de iluminación).....[Off, White, Red, Pink, Blue, Green, Purple, Gold, Fickle]

Permite activar/desactivar la iluminación del panel posterior y especifica el color cuando está activada.

Off:

La iluminación esta desactivada.

White...Gold:

Illuminada en colores blanco, rojo, rosa, azul, verde, púrpura y oro.

Fickle:

El color de la iluminación cambiará lentamente a medida que pase el tiempo.

Page Jump [Off, On]

Off:

La función de salto de página estará desactivada.

On:

Cuando utilice un mando del panel frontal en los diversos modos de edición, saltará a la página del parámetro de ese mando.

g11: Common>Knob

Mode (modo de mando)..... [Jump, Catch, ValueScale]

Permite especificar lo que sucederá cuando la posición física del mando del panel frontal no coincida con el valor real del parámetro.

Jump:

Al girar un mando, el valor del parámetro saltará al valor indicado por el mando. Se recomienda este ajuste durante la edición, ya que será sencillo escuchar el resultado de la edición.

Catch:

Al girar un mando, el valor del parámetro no cambiará hasta que el mando alcance la posición correspondiente al valor actual real. Se recomienda este ajuste durante la interpretación, ya que le permite evitar los cambios abruptos en el sonido.


ValueScale:

Al girar un mando, el valor del parámetro aumentará o disminuirá de forma relativa en la dirección hacia la que está girando. Cuando gire el mando y alcance el tope de su movimiento, el parámetro también estará en su valor máximo o mínimo. Una vez que la posición del mando coincida con el valor del parámetro, la posición del mando y el valor del parámetro se vincularán posteriormente.


Si el valor del parámetro no cambia

En algunos casos, el valor del parámetro no cambiará cuando gire un mando del panel frontal.


Esto significa que Mode se ha definido como "Catch." En modo "Catch", el valor no cambiará hasta que la posición del mando coincida con el valor real del parámetro que está editando (el valor mostrado en la pantalla principal). El modo "Catch" evita que el valor cambie abruptamente y provoque un cambio poco natural del sonido al utilizar el mando. Una vez que la posición del mando coincida con el valor real, el mando y el valor se vincularán. Si se ha seleccionado el modo "Jump", el uso del mando provocará que el valor real salte inmediatamente a la posición del mando.



Suponga que ha girado el mando [1] para editar un determinado parámetro, y que el mando está en la posición mostrada.



Suponga que cambia de programa y que el valor real del parámetro asignado al mando ahora se encuentra en la posición indicada por el triángulo de la ilustración. (Si se mueve el mando ligeramente aparecerá el valor real.) El valor del parámetro no cambiará hasta que gire el mando a esa posición.



Una vez que el mando haya alcanzado la posición correspondiente al valor real, el valor del parámetro y la posición del mando se vincularán, y el valor cambiará al girar el mando.

g12: Common

Protect [Off, On]

Permite especificar si se protegerá la memoria interna. Con los ajustes de fábrica, está definido como "On".

Off:

Podrá escribir en la memoria interna.

On:

Los procedimientos de escritura siguientes estarán prohibidos.

- Escribir un programa
- Cargar los datos de los valores de fábrica
- Recibir un volcado de datos
- Asignaciones de botón de favoritos y categoría de programa

g13~14: Power Save

Aquí puede configurar los ajustes de gestión de la alimentación.

Puede atenuar las pantallas o desactivar las pantallas y los LED para reducir el consumo de energía cuando la unidad no se utilice durante un periodo. La iluminación regresará a su estado anterior cuando utilice o toque la unidad.

Mode (modo de ahorro de energía) .. [DispLow, DispOff, Disp&LEDOff]

Permite especificar lo que sucederá cuando esté activado el modo de conservación de energía.

DispLow:

La pantalla se atenuará.

DispOff:

Las pantallas se desactivarán.

Disp&LEDOff:

Las pantallas y los LED se desactivarán.

Time (tiempo de ahorro de energía) ... [30sec, 1min, 5min, 15min]

Esta página está disponible si Mode se define como "DispOff" o "Disp&LEDOff".

Permite especificar el tiempo que transcurrirá hasta que las pantallas y los LED se oscurezcan en el modo de ahorro de energía.

30sec, 1min, 5min, 15min:

La iluminación se oscurecerá si la unidad no se utiliza durante 30 segundos, 1 minuto, 5 minutos o 15 minutos respectivamente.

g15: Power Off

AutoPOff.....[Disable, 4hours]

El sistema KingKORG desconectará automáticamente la alimentación de sus teclados, mandos o botones cuando el usuario no realice ninguna operación durante un periodo de tiempo. Con los ajustes de fábrica, este tiempo está configurado en "4hours".

Disable:

La función Auto Power Off se desactivará. La alimentación no se desactivará automáticamente.

4hours:

La alimentación se desactivará automáticamente cuando hayan transcurrido cuatro horas sin utilizar los botones, los mandos o el teclado.

⚠ Incluso si las canciones de demostración se están reproduciendo consecutivamente, la alimentación se desactivará automáticamente si el usuario no ha realizado ninguna operación durante el periodo de tiempo especificado. Si no desea que la alimentación se desactive, elija el ajuste "Disable".

⚠ Cuando la alimentación se desactive, los ajustes que haya estado editando se perderán. Si desea conservar las ediciones, debe guardarlas.

7. Parámetros MIDI

Aquí puede ajustar los parámetros relacionados con MIDI para el sistema KingKORG.

g16~19: MIDI Basic

Global Ch (canal global) [01...16]

Permite especificar el canal MIDI. Cuando desee transmitir cambios de programa o mensajes exclusivos del sistema a través de MIDI, defina el canal MIDI global para que coincida con el canal MIDI del dispositivo MIDI conectado.

LocalControl..... [Off, On]

Activa o desactiva el control local.

Off:

Los controladores del sistema KingKORG, como el teclado y el joystick, se desconectarán de su generador de sonido interno.

Si ha conectado un secuenciador externo, esto evitará el disparo de notas duplicadas por el eco de rebote del secuenciador (datos de interpretación enviados al tocar el KingKORG que se retransmiten desde el secuenciador de vuelta al sistema KingKORG).

On:

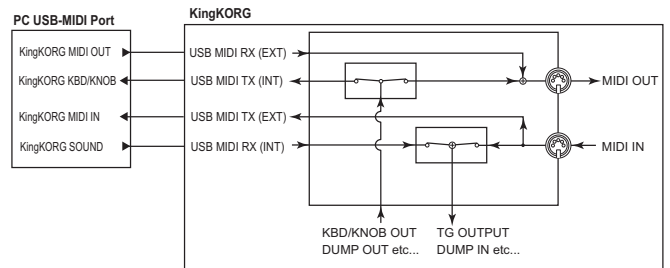
Seleccione este ajuste si utiliza el sistema KingKORG en solitario.

Routing (enrutamiento de MIDI) [MIDI+USB, MIDI, USB]

Permite seleccionar los conectores que se utilizarán para transmitir y recibir mensajes MIDI.

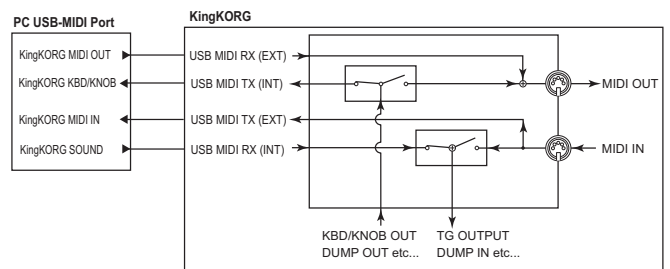
MIDI+USB:

Los conectores MIDI y el conector USB se utilizarán para transmitir y recibir mensajes MIDI. Al recibir mensajes MIDI, los mensajes de ambos tipos de conector se mezclarán, y los mensajes MIDI recibidos posteriormente tendrán prioridad. Para la transmisión, los mismos mensajes MIDI se transmitirán desde ambos conectores.



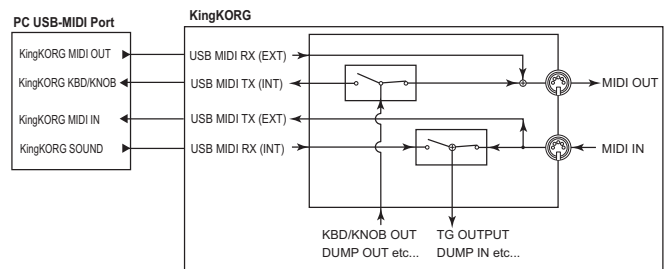
USB:

Solo se utilizará el conector USB para transmitir y recibir mensajes MIDI.



MIDI:

Solo se utilizarán los conectores MIDI para transmitir y recibir mensajes MIDI.



Clock[Auto, Int, Ext USB, Ext MIDI]

Permite seleccionar el reloj de referencia en el que se sincronizará el tiempo del sistema KingKORG.

Si especifica un dispositivo externo como el reloj, el arpegiador del sistema KingKORG y otras funciones que haya sincronizado con el tiempo (como el LFO o el retardo) se pueden sincronizar con el dispositivo externo.

Auto:

Si se recibe el reloj MIDI de un dispositivo MIDI externo que está conectado al conector MIDI IN, el sistema KingKORG funcionará automáticamente como con el ajuste "Ext MIDI" o "Ext USB". Si no se introduce ningún reloj MIDI, el sistema KingKORG funcionará como con el ajuste "Int".

Int (interno):

El reloj interno del sistema KingKORG se utilizará como la referencia. Podrá especificar el tiempo en la página "a02:Arp". Elija este ajuste si utiliza el sistema KingKORG de forma independiente o si utiliza el sistema como el dispositivo maestro en el que se sincronizarán los dispositivos MIDI externos.

Ext USB (USB externo):

El sistema KingKORG se sincronizará con los datos del reloj MIDI desde un ordenador que esté conectado al conector USB. No podrá definir el tiempo en el sistema KingKORG.

Ext MIDI (MIDI externo):

El arpegiador del sistema KingKORG se sincronizará con los mensajes del reloj MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo que esté conectado al conector MIDI IN.

CONSEJO: Cuando sincronice con un dispositivo MIDI externo, consulte el manual del usuario de ese dispositivo.

g20~22: MIDI Ctrl

La función de patch virtual del sistema KingKORG le permite utilizar mensajes MIDI para modular el sonido directamente. Los mensajes MIDI utilizados con este fin se denominan "fuentes de control MIDI".

En estas páginas puede seleccionar los mensajes MIDI que se asignarán como las fuentes de control MIDI MIDI1, MIDI2 y MIDI3.

MIDI1 (fuente de control MIDI 1) [P.Bend...CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

MIDI2 (fuente de control MIDI 2) [P.Bend...CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

MIDI3 (fuente de control MIDI 3) [P.Bend...CC#119, CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20±, CC#21±]

Seleccione los mensajes MIDI que se asignarán a MIDI1, MIDI2 y MIDI3. Con los ajustes de fábrica, se asignan como "CC#16", "CC#02" y "A.Touch" (aftertouch).

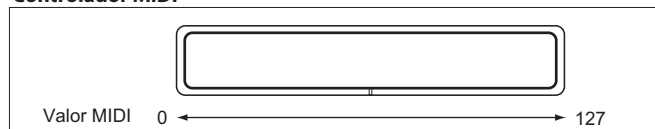
Funcionamiento cuando se asignan a CC#16±, CC#17±, CC#19±, CC#20± o CC#21±

Si utiliza un controlador MIDI externo típico, transmitirá un mensaje de cambio de control MIDI con un valor en el rango de "0 – 127". Si utiliza un cambio de control para modular un patch virtual, un valor de "0" no producirá ningún efecto y el efecto de modulación aumentará a medida que se eleve el valor. Sin embargo, en algunos casos puede que desee aumentar o reducir un efecto en relación con la posición central del controlador, como cuando se utiliza el joystick en su eje X.

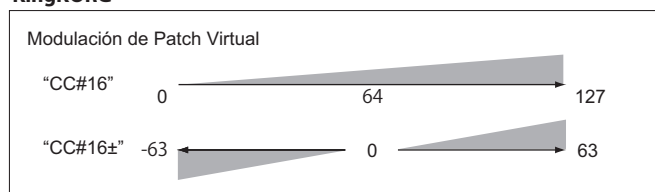
Por este motivo, el sistema KingKORG puede convertir automáticamente un rango de valores de "0 – 127" en un rango de "-63 – 0 – 63" cuando se utiliza un mensaje de cambio de control con un patch virtual.

Ejemplo: controlador de cinta

Controlador MIDI



KingKORG



Si asigna "CC#16±", "CC#17±", "CC#19±", "CC#20±" o "CC#21±" para MIDI1 – 3, el valor recibido a través de CC#16, 17, 19, 20 o 21 se convertirá automáticamente antes de utilizarse para la modulación.

g23~27: MIDI Filter

Aquí puede configurar los ajustes del filtro MIDI. Para cada tipo de mensaje MIDI puede activar o desactivar la recepción en el sistema KingKORG.

ProgChg (cambio de programa) [Disable, Enable]

Permite seleccionar si los cambios del programa se transmitirán y recibirán.

Disable:

Los cambios del programa no se transmitirán ni recibirán.

Enable:

Los cambios del programa se transmitirán y recibirán.

BankChg (cambio de banco) [Disable, Enable]

Permite seleccionar si los mensajes de selección de banco se transmitirán y recibirán.

Disable:

Los cambios del programa no se transmitirán ni recibirán.

Enable:

Los cambios del programa se transmitirán y recibirán.

CtrlChg (cambio de control) [Disable, Enable]

Permite seleccionar si los mensajes de cambio de control se transmitirán y recibirán.

Disable:

Los cambios del programa no se transmitirán ni recibirán.

Enable:

Los cambios del programa se transmitirán y recibirán.

P.Bend (pitch bend) [Disable, Enable]

Permite seleccionar si los mensajes de pitch bend se transmitirán y recibirán.

Disable:

Los cambios del programa no se transmitirán ni recibirán.

Enable:

Los cambios del programa se transmitirán y recibirán.

SysEx (exclusivo del sistema) [Disable, Enable]

Permite seleccionar si los mensajes exclusivos del sistema MIDI se transmitirán y recibirán.

Disable:

Los cambios del programa no se transmitirán ni recibirán.

Enable:

Los cambios del programa se transmitirán y recibirán.

g28: MIDI CC#Map (asignación de cambio de control MIDI)

Aquí puede asignar mensajes de cambio de control a los parámetros principales.

Los parámetros que se asignen a un cambio de control entrante cambiarán juntos. Cuando utilice un mando o un botón que se corresponda con un parámetro, el cambio de control que se ha asignado aquí se transmitirá. Para los parámetros que no tienen un mando o botón correspondiente, solo se admite la recepción (→ pág. 32 "Mensajes MIDI").

*** Parameter [Porta.Time...VcE.F.Sens]**

Permite seleccionar el parámetro que se asignará (→ pág. 35).

*** Value [Off...#119]**

Permite especificar el número de cambio de control MIDI (CC#) para el parámetro seleccionado en Parameter.

Editar el CC#Map

1. Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para cambiar al modo Global.

2. Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página "g28:MIDI CC#Map".

CONSEJO: En este punto puede girar el dial VALUE para comprobar sucesivamente el ajuste de cada parámetro.

3. Pulse el dial VALUE.

4. Utilice los botones PAGE +/- para seleccionar un parámetro y, a continuación, gire el dial VALUE para especificar el valor.

CONSEJO: Si otro parámetro también utiliza el valor especificado, se muestra un asterisco "*" en la parte derecha del valor (Value).

5. Pulse el dial VALUE para regresar a la página anterior.

CONSEJO: El canal MIDI para los parámetros de vocoder será el mismo canal MIDI que para el timbre A.

8. Parámetros CV&Gate

g29~32: CV&Gate

Aquí puede configurar los ajustes siguientes para el jack CV/Gate, que emite un voltaje analógico que se corresponde con la interpretación en el teclado del sistema KingKORG.

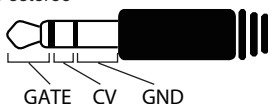
- El funcionamiento y el rango de voltaje de la señal de **CV (voltaje de control)** que emite la intensidad como un voltaje
- La polaridad de la **señal de disparo** que activa/desactiva la emisión de la nota como un voltaje

Acerca de la señal de CV

La señal de CV siempre emite una intensidad individual como un voltaje. Si pulsa más de una tecla, se emitirá la intensidad de la última tecla pulsada. El voltaje de salida real se ve afectado por lo siguiente, además de por el teclado.

- Operaciones de JS X (pitch bend)
- El efecto del ajuste de portamento del timbre A
- Los ajustes de GLOBAL Octave/Transpose

Mini jack para teléfono estéreo



Mode (modo CV&Gate)[monotribe, MS-20, Custom]

Permite especificar el modo de funcionamiento del jack CV/Gate.

Si elige un modo de funcionamiento dedicado para un modelo específico, la configuración óptima se ajustará automáticamente, permitiéndole conectar el dispositivo y comenzar a usarlo inmediatamente.

monotribe:

Este modo proporciona ajustes que son adecuados al conectar un monotribe de KORG (Tipo = "2Oct/V", rango = "Limit5V", compuerta = "-"). Se debe aplicar un patch a las conexiones utilizando el cable CV/GATE incluido (específicamente para el monotribe).

Para ver información detallada sobre los ajustes y el funcionamiento del monotribe, consulte el manual del usuario del monotribe.

MS-20:

Este modo proporciona ajustes que son adecuados al conectar un MS-20 de KORG (Tipo = "Hz/V", rango = "Limit8V", compuerta = "-").

Se debe aplicar un patch a las conexiones utilizando un cable adaptador de teléfono estéreo de 3,5 mm (1/8") Ø teléfono mono de 6,3 mm (1/4") x 2 disponible en comercios.

Custom:

Este modo le permite especificar manualmente el funcionamiento y las características de CV y Gate en función de los requisitos del dispositivo que conecta a través de CV/Gate.

Para ver información detallada sobre las conexiones y los ajustes, consulte el manual del usuario del dispositivo que desea conectar.

CV Type[Oct/V, Hz/V, 2Oct/V]

Permite especificar cómo la salida de la señal de CV se corresponderá con la intensidad.

Los ajustes de esta página estarán disponibles si el parámetro Mode de la página "g29:CV&Gate" se ha definido como "Custom".

- Si el parámetro Position de la página "g03:Common" se ha definido como "PreTG", el voltaje de salida de CV no se verá afectado por GLOBAL Transpose.

Oct/V:

En este modo, la intensidad será proporcional al voltaje.

El voltaje cambiará linealmente en función de la intensidad, con 1 V de cambio correspondiente a 1 octava. Las teclas C2 - C7 del teclado del sistema KingKORG emitirán el rango 2 - 7 V, y puede utilizar los ajustes Octave y Transpose de KingKORG para variar el rango de voltaje.

(Si CV Range = "Limit5V", todos los ajustes GLOBAL Octave/Transpose se ignoran; el rango C2 - C7 se fijará en 0 - 5V).

Hz/V:

En este modo, la frecuencia será proporcional al voltaje (la intensidad y el voltaje se corresponderán de forma logarítmica).

Una octava de cambio será el doble o la mitad del voltaje. Las teclas C2 - C7 del teclado del sistema KingKORG emitirán el rango 0,25 V - 8 V. (Si CV Range = "Limit5V", el rango de salida será 0,25 V - 5 V).

- **CONSEJO:** Si "Hz/V" está seleccionado, los ajustes GLOBAL Octave/Transpose siempre se ignorarán.

2Oct/V:

En este modo, la intensidad será proporcional al voltaje.

El voltaje cambiará linealmente en correspondencia con los cambios en la intensidad de la interpretación; dos octavas de cambio de intensidad producen 1 V de cambio de voltaje. Las teclas C2-C7 del sistema KingKORG emitirán el rango 1,5-4V, y puede utilizar los ajustes Octave y Transpose de KingKORG para variar el rango de voltaje.

CV Range [Full, Limit8V, Limit5V]

Permite especificar el voltaje de salida máximo de la señal de CV.

Si el rango de voltajes que admite el dispositivo conectado es bajo, puede utilizar este ajuste para limitar el voltaje de forma que el circuito de entrada del dispositivo conectado no resulte dañado.

Los ajustes de esta página estarán disponibles si el parámetro Mode de la página "g29:CV&Gate" se ha definido como "Custom".

Full

El voltaje de salida no estará limitado (salida máxima de 9 V).

Limit8V

El voltaje de salida estará limitado a 8 V.

Limit5V

El voltaje de salida estará limitado a 5 V.

Gate Polarity [-, +]

-:

La señal de Gate será baja (0 V) mientras se mantenga pulsada una tecla. Si se sueltan todas las teclas, la señal será alta (5 V).

+:

La señal de Gate será alta (5 V) mientras se mantenga pulsada una tecla. Si se sueltan todas las teclas, la señal será baja (0 V).



Cuando se activa la alimentación, primero se debe activar el sistema KingKORG y permitir que se inicie, y después activar los dispositivos conectados.

Independientemente de este ajuste, la señal de Gate del sistema KingKORG será baja (0 V) cuando KingKORG esté desactivado o durante un cierto periodo tras la activación. Esto puede provocar que un dispositivo conectado genere ruido durante este periodo.

9. Parámetros de pedal

Aquí puede configurar los ajustes para un pedal o un conmutador de pedal conectado al panel posterior. Al conectar un pedal por primera vez, utilice la página GLOBAL "g39: Foot Pedal" para realizar la calibración (→ pág. 21 "Calibración").

g33: Foot Damper

Polarity (polaridad de damper) [+ , -/KORG]

Permite especificar la polaridad de un pedal damper conectado al jack DAMPER.

Con los ajustes de fábrica, el valor es "-/KORG". Utilice este ajuste si va a conectar un pedal damper o una pedalera fabricados por Korg.

- **CONSEJO:** Utilice el ajuste "-/KORG" si no se ha conectado una pedalera damper.

g34: Foot Assign

Type (tipo asignable).....[Pedal, Switch]

Permite especificar la opción que está conectada al jack SWITCH/PEDAL.

Pedal:

Elija este ajuste si hay conectado un pedal de volumen o un controlador de pedal.

Switch:

Elija este ajuste si hay conectada una pedalera.

g35, 39: Foot Pedal

Los ajustes de estas páginas estarán disponibles si el parámetro Type de la página "g34:Foot Assign" se ha definido como "Pedal".

Func (función de pedal asignable) [Volume...Foot Pedal]

Permite seleccionar la función del pedal que está conectado al jack SWITCH/PEDAL.

El pedal transmitirá el mensaje MIDI correspondiente a cada función, permitiéndole controlar el generador de sonido interno o un dispositivo MIDI externo.

Volume (CC#07):

El pedal controlará el parámetro que está asignado a "007(CC#07)" en la página GLOBAL "g28: MIDI CC#Map".

Con los ajustes de fábrica, será "Amp Level"; el nivel de salida de amplificador de los timbres A/B se controlará de forma conjunta.

Exp.Pedal (pedal de expresión) (CC#11):

El pedal controlará el volumen de todo el programa.

Aunque haya definido los timbres A/B en distintos niveles de amplificador para ajustar el volumen de la salida de las señales para los dos timbres, esto le permite controlar el volumen general al tiempo que mantiene el balance.

Panpot (CC#10):

El pedal controlará la panoramización de los timbres utilizados por el programa.

Esto controlará el parámetro que está asignado a "010 (CC#10)" en la página GLOBAL "g28: MIDI CC#Map". Con los ajustes de fábrica, será "Pan" y controlará la panoramización (posición estéreo) de los timbres A/B juntos.

AfterTouch:

El pedal controlará el aftertouch de los timbres utilizados por el programa.

JS +Y (Joystick +Y) (CC#01):

El pedal controlará el efecto del eje +Y del joystick.

JS -Y (Joystick -Y) (CC#02):

El pedal controlará el efecto del eje -Y del joystick.

Foot Pedal (CC#04):

El pedal controlará el parámetro que está asignado a "004 (CC#04)" en la página GLOBAL "g28: MIDI CC#Map".

Calibración

Permite especificar el rango de funcionamiento efectivo del pedal conectado al sistema KingKORG.

Conecte el pedal y pulse el dial VALUE para realizar la calibración.



Mueva el pedal desde la posición completamente arriba hasta la posición completamente avanzada para comprobar el rango de funcionamiento y, a continuación, pulse el dial VALUE para almacenarlo.

Si el rango detectado no es adecuado, en la pantalla aparecerá "Calibration Err". En ese caso, vuelva a realizar la calibración.

g36~38: Foot Switch

Los ajustes de estas páginas estarán disponibles si el parámetro Type de la página "g34:Foot Assign" se ha definido como "Switch".

Func (función de conmutación asignable) .. [Prog. Up...JS Lock XY]

Permite seleccionar la función de la pedalera que está conectada al jack SWITCH/PEDAL.

Prog. Up/Prog. Down:

La pedalera recorrerá los programas o favoritos de uno en uno.

Octave Up/Octave Down:

La pedalera cambiará la octava. Si la pedalera está activada, la intensidad se desplazará +1 o -1 octava respectivamente.

Porta. SW:

La pedalera activará/desactivará el portamento (CC#65).

CONSEJO: El portamento se puede activar/desactivar si el parámetro Porta.SW de la página GLOBAL "g28: MIDI CC#Map" se ha definido como "065(CC#65)".

Arp SW:

La pedalera activará/desactivará el arpegiador.

Arp Stop:

La pedalera restablecerá el arpegiador que se reproduce en ese momento.

Foot SW:

La pedalera funcionará como un conmutador de pedal MIDI de uso general. Controlará CC#82 (Foot Switch/General Purpose Controller#7).

JS Lock X:

El conmutador de pedal bloqueará el efecto del eje X del joystick (izquierda/derecha). El efecto se mantendrá aunque suelte el joystick.

JS Lock Y:

El conmutador de pedal bloqueará el efecto del eje Y del joystick (arriba/abajo).

El efecto se mantendrá aunque suelte el joystick.

JS Lock XY:

El conmutador de pedal bloqueará todos los efectos del joystick.

Los efectos se mantendrán aunque suelte el joystick.

Polarity (polaridad de conmutador asignable)..... [+,-/KORG]

Permite especificar la polaridad del pedal que está conectado al jack SWITCH/PEDAL.

Con los ajustes de fábrica, el valor es "-/KORG". Utilice este ajuste si ha conectado una pedalera PS-1/PS-3 opcional.

CONSEJO: Si no se ha conectado una pedalera, deje este ajuste en "-/KORG".

Mode (modo de conmutador asignable)..... [Momentary, Latch]

Permite especificar cómo funcionará la pedalera.

Momentary:

La pedalera solo estará activa cuando la presione, y se desactivará al soltarla.

Latch:

La pedalera alternará entre activada y desactivada cada vez que la presione.

10. Parámetros de UserKeyTune

g40: UserKeyTune

Aquí puede especificar una afinación de tecla de usuario.

La intensidad de cada nota (C - B) en la octava se puede especificar en un rango de -99 - +99 cents.

Los ajustes de esta página están disponibles si el parámetro Scale de la página "g05:Common" se ha definido como "Switch".

Key C...B [-99...+99]

Permite especificar la afinación de cada tecla (Key C...B) en cents, en relación con el valor de temperamento igual (0).

Un valor de "+99" es aproximadamente un semitono más alto que la intensidad estándar.

Un valor de "-99" es aproximadamente un semitono más bajo que la intensidad estándar.

Cambio de Key C...B

1. Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para entrar en el modo Global.
2. Utilice los botones PAGE +/- para seleccionar la página "g40:UserKeyTune".
CONSEJO: En este punto puede girar el dial VALUE para recorrer los parámetros y ver su estado.
3. Pulse el dial VALUE.
4. Utilice los botones PAGE +/- para seleccionar el valor de Key y gire el dial VALUE para definir el valor de Tune.
5. Pulse el dial VALUE para regresar a la página anterior.

11. Parámetros de EQ

Aquí puede especificar las frecuencias del ecualizador del panel frontal. Son ecualizadores de plataforma.

g41: EQ Low

Aquí puede ajustar la configuración del ecualizador bajo.

Freq. (frecuencia de EQ baja)  [20Hz...1000Hz]

Permite especificar la frecuencia de corte del ecualizador bajo.

CONSEJO: Puede especificar la frecuencia de corte baja manteniendo pulsado el botón SHIFT/EXIT y girando el mando LOW de los controles de EQ.

g42: EQ High

Aquí puede ajustar la configuración del ecualizador alto.

Freq. (frecuencia de EQ alta)  [1.00kHz...20.00kHz]

Permite especificar la frecuencia de corte del ecualizador alto.

CONSEJO: Puede especificar la frecuencia de corte alta manteniendo pulsado el botón SHIFT/EXIT y girando el mando HIGH de los controles de EQ.

12. Parámetros de tubo

Aquí puede ajustar la configuración del tubo de vacío. Estos ajustes están vinculados con los botones de la sección Tube del panel frontal.

g43~44: Tube

Switch (conmutador de tubo) [Off, On]

Activa/desactiva la función de tubo de vacío.

Off:

El circuito de tubo de vacío estará desactivado.

On:

El circuito de tubo de vacío estará activado.

Boost [Off, On]

Activa/desactiva la función de elevación. La función Boost genera una distorsión más intensa al transmitir con fuerza el tubo de vacío.

Off:

La función de elevación estará desactivada.

On:

La función de elevación estará activada.

13. Utilidad global

Son las funciones de utilidad para gestionar los datos del sistema KingKORG.

u01~02: Utility

Load Preload [1Program, All Program, Global, All Data]

Permite recuperar los ajustes de datos globales y programas del sistema KingKORG a sus valores de fábrica (MU: pág. 86 "3. Restaurar los ajustes de fábrica").

1Program:

Permite recuperar los ajustes de fábrica del programa seleccionado actualmente.

All Program:

Los programas 1–200 recuperarán los ajustes de fábrica.

Los programas que no contenían datos predefinidos de fábrica (programas 201–300) no se verán afectados. Se conservarán los datos guardados actualmente.

Global:

Los ajustes globales recuperarán los ajustes de fábrica.

All Data:

Se transmitirán todos los datos de programas y datos globales de KingKORG. Sin embargo, los programas que no contenían datos predefinidos de fábrica (programas 201–300) no se verán afectados. Se conservarán los programas guardados actualmente.

MIDI Dump [1Program, All Program, Global, All Data]

Transmite los ajustes globales y datos de programas del sistema KingKORG a un dispositivo MIDI externo.

Utilice este parámetro cuando desee transmitir los datos a un filtro de datos o a un ordenador para su almacenamiento, o bien cuando desee copiar programas o ajustes a otra unidad KingKORG conectada.

Si desea guardar los ajustes y programas del sistema KingKORG en el ordenador, conviene utilizar el software de biblioteca de KingKORG. Se puede descargar de forma gratuita desde el sitio web de Korg (<http://www.korg.co.jp/English/Distributors/> o <http://www.korg.com/>).

1Program:

Los datos del programa seleccionado actualmente se transmitirán.

All Program:


Los datos de los programas 1–300 se transmitirán.


Global:

Se transmitirán los datos globales.

All Data:

Todos los datos globales y datos de programas del sistema KingKORG se transmitirán.

 No toque los botones, los mandos ni el teclado del sistema KingKORG mientras se transmiten o reciben datos. Nunca desactive la alimentación durante este proceso.

 Al ejecutar un volcado de MIDI, se transmitirán mensajes exclusivos del sistema MIDI. En función del dispositivo de interfaz MIDI que utilice, es posible que algunos mensajes exclusivos del sistema no se reciban o transmitan correctamente.

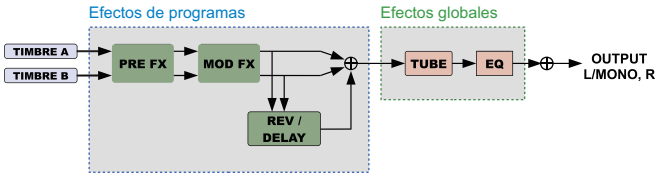
Efectos

1. Qué son los efectos

Los efectos son procesos que modifican el sonido producido por el sintetizador o el vocoder de alguna forma, como por ejemplo aplicando modulación, reverberación o eco al sonido. Algunos efectos pueden transformar el sonido otorgándole un carácter completamente distinto, mientras que otros efectos puede dar al sonido una sensación de amplitud de la profundidad estéreo del campo.

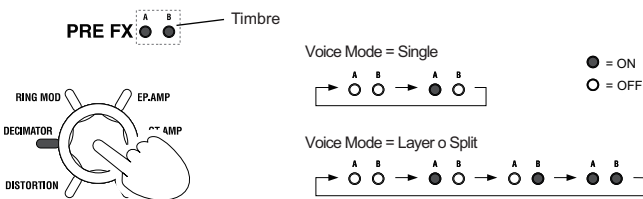
2. Efectos proporcionados por el sistema KingKORG

Los efectos del sistema KingKORG se pueden dividir a grandes rasgos en dos tipos: efectos de programas y efectos globales.



a. Efectos de programas

Son efectos que se pueden editar y guardar para cada programa individual. Existen tres secciones de efectos, PRE FX, MOD FX y REV/DELAY, y cada sección proporciona una selección de seis tipos de efecto. Utilice el dial de selección de tipo FX para seleccionar un tipo, y utilice los mandos de control FX de cada sección para ajustar el efecto. También puede seleccionar el timbre en el que se aplicará el efecto. Cada vez que pulse el dial de selección de tipo FX, el timbre en el que se aplicará el efecto cambiará.



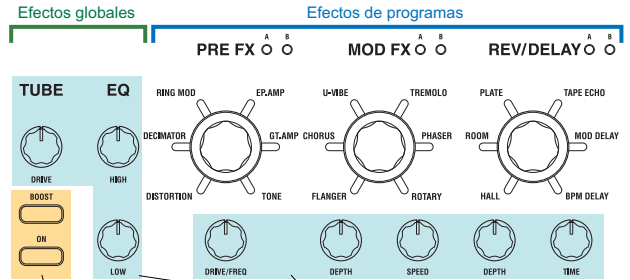
b. Efectos globales

Estos efectos se pueden aplicar a la salida de audio general del sistema KingKORG. Incluyen EQ que se puede utilizar para ajustar los rangos de frecuencia alta y baja en función de la acústica de su ubicación de interpretación, o bien un efecto Tube que permite añadir una sensación de transmisión al sonido. Los efectos globales no cambiarán cuando cambie de programa.

CONSEJO: Las frecuencias del botón Tube y de EQ se pueden guardar como ajustes globales (MU: pág. 87 "1. Guardar ajustes globales").

3. Controlar los efectos

a. Utilizar el panel frontal



Botón de control de tubo Mando de control

Puede controlar los efectos de forma intuitiva girando los mandos de control y pulsando los botones de cada sección.

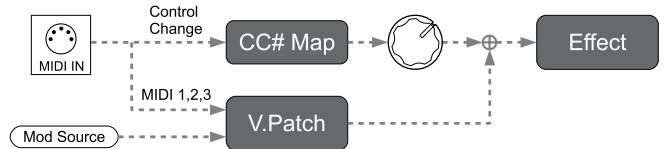
b. Utilizar parches virtuales

Los parches virtuales le permiten controlar los efectos del EG o el LFO en el secuenciador, o bien desde el joystick o un controlador de pedal externo (solo para efectos de programas). En el modo de edición Program puede utilizar las funciones de patch virtual (→ pág. 12) para especificar las señales de control, su destino de control y la cantidad de control.

c. Utilizar MIDI a través de CC#Map

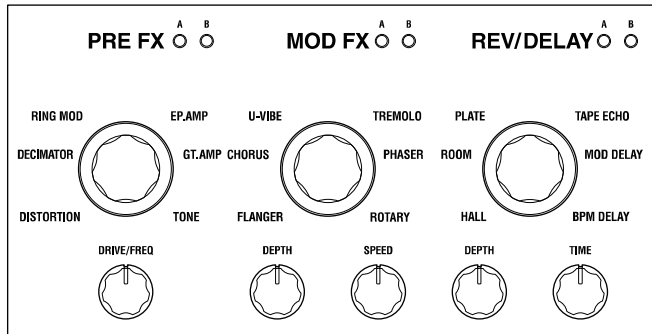
Puede utilizar los mensajes de cambio de control MIDI para controlar los efectos.

La función CC#Map le permite controlar los mandos y botones de cada efecto directamente a través de MIDI.



4. Efectos de programas

Cada una de las secciones de efectos de programas proporciona los siguientes tipos de efectos.



- | | | |
|--|---|--|
| <p>PRE FX</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. DISTORTION 2. DECIMATOR 3. RING MOD 4. EP.AMP 5. GT.AMP 6. TONE | <p>MOD FX</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. FLANGER 2. CHORUS 3. U-VIBE 4. TREMOLO 5. PHASER 6. ROTARY | <p>REV/DELAY</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. HALL 2. ROOM 3. PLATE 4. TAPE ECHO 5. MOD DELAY 6. BPM DELAY |
|--|---|--|

Las funciones de cada tipo de efecto y las funciones asignadas a los mandos de control se explican a continuación.

PRE FX

a. DISTORTION

Efecto

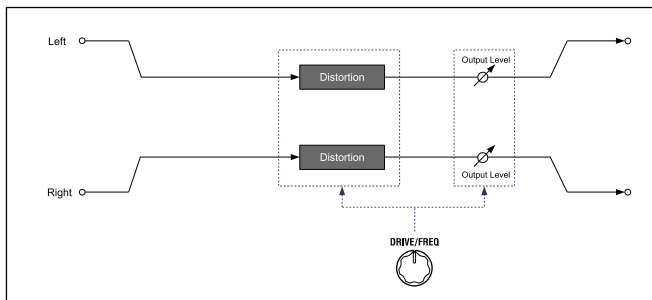
Este efecto eleva el volumen y distorsiona el sonido.

Drive[000...127]

Permite ajustar el volumen o la distorsión.

Puede producir una distorsión intensa girando el mando DRIVE/FREQ hacia la derecha. Si gira el mando hasta el extremo izquierdo, producirá un sonido de ganancia alta casi nítido.

Diagrama de bloques



b. DECIMATOR

Efecto

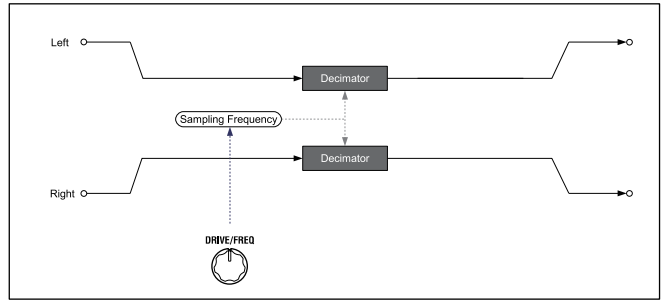
Este efecto reduce la frecuencia de muestreo para crear deliberadamente un sonido áspero que recuerda a un sampler de gama baja o a un videojuego clásico. También puede simular el ruido característico de un sampler.

Freq.....[000...127]

Permite ajustar la cantidad de aspereza.

Al girar el mando DRIVE/FREQ hacia la derecha se reducirá la frecuencia de muestreo interna, creando más ruido a intensidades no incluidas en el sonido original y volviendo el sonido más áspero y distorsionado.

Diagrama de bloques



c. RING MOD (modulador en anillo)

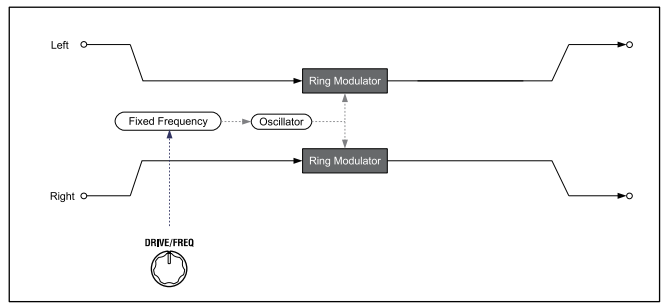
Efecto

Este efecto crea un carácter tonal metálico multiplicando la señal de entrada con un oscilador.

Freq.....[000...127]

Permite ajustar la cantidad de aspereza. Al girar el mando DRIVE/FREQ hacia la derecha el sonido se volverá más áspero y distorsionado.

Diagrama de bloques



d. EP.AMP

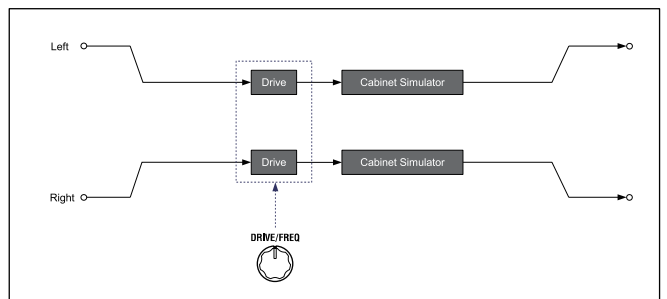
Efecto

Este efecto simula los altavoces integrados de un piano eléctrico clásico. El rango medio tiene un carácter distintivo que le permite obtener un sonido retro.

Drive[000...127]

Permite ajustar la ganancia del amplificador.

Diagrama de bloques



e. GT.AMP

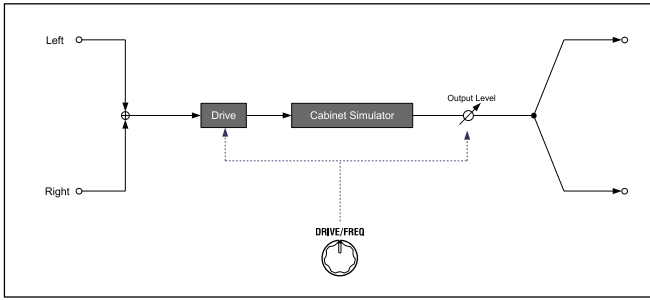
Efecto

Este efecto simula un amplificador de guitarra y su caja acústica. La respuesta y la distorsión de los altavoces también están simuladas. Es efectivo cuando se utiliza en sonidos principales de un órgano o sintetizador.

Drive[000...127]

Permite ajustar la ganancia del amplificador.

Diagrama de bloques



f. TONE

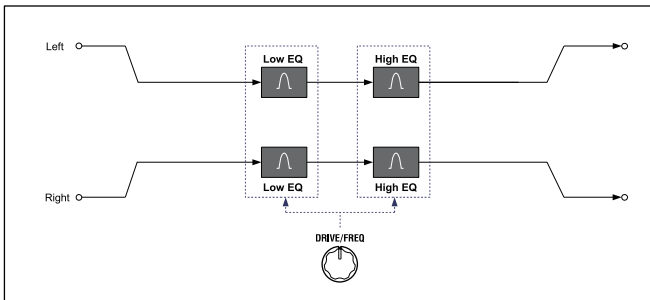
Efecto

Este efecto le permite ajustar con facilidad el volumen del rango bajo y alto simplemente girando un mando.

Drive [L63...Flat...H63]

Permite ajustar el rango y la cantidad de la elevación. Al girar el mando hacia la izquierda se transmitirá Low EQ para enfatizar el rango de frecuencia baja; si se gira el mando hacia la derecha se transmitirá High EQ para enfatizar el rango de frecuencia alta.

Diagrama de bloques



MOD FX

a. FLANGER

Efecto

Este efecto proporciona una regulación y un movimiento considerables de la intensidad del sonido. Es más efectivo cuando se aplica a un sonido con muchos armónicos.

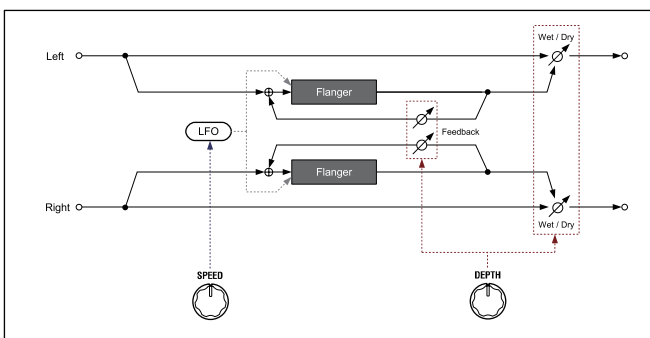
Depth [000...127]

Permite ajustar la intensidad del efecto. Al girar este mando hacia la derecha se producirá un efecto más profundo.

Speed [000...127]

Permite ajustar la velocidad de modulación. Al girar este mando hacia la derecha la modulación se acelerará.

Diagrama de bloques



b. CHORUS

Efecto

Es un efecto estéreo que añade amplitud, profundidad y calidez al sonido.

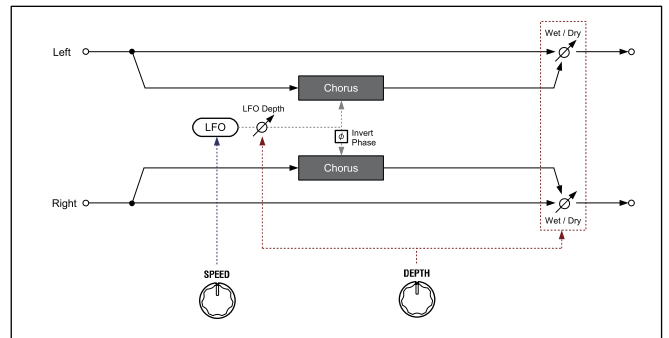
Depth [000...127]

Permite ajustar la intensidad y la amplitud del efecto. Al girar este mando hacia la derecha se producirá un efecto más profundo y amplio.

Speed [000...127]

Permite ajustar la velocidad de modulación. Al girar este mando hacia la derecha la modulación se acelerará.

Diagrama de bloques



c. U-VIBE

Efecto

Este efecto modela una famosa unidad de corrector de fase de pedal/vibrato. Este efecto simula un altavoz giratorio, generando un tono muy cautivador y emotivo.

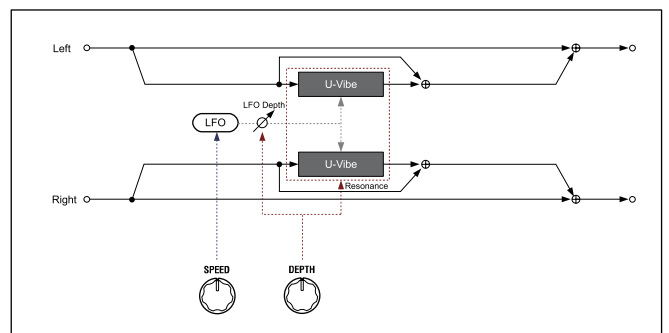
Depth [000...127]

Permite ajustar la intensidad del efecto. Al girar este mando hacia la derecha se producirá un efecto más profundo.

Speed [000...127]

Permite ajustar la velocidad de modulación. Al girar este mando hacia la derecha la modulación se acelerará.

Diagrama de bloques



d. TREMOLO

Efecto

Este efecto estéreo produce trémolo modulando el volumen de la señal de entrada.

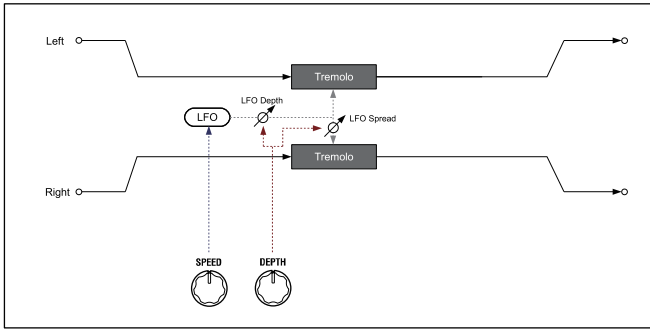
Depth [000...127]

Permite ajustar la intensidad del efecto. Al girar este mando hacia la derecha se producirá un efecto más profundo. En el rango desde el centro hacia la derecha, también produce un efecto de panoramización automática que modula no solo el volumen, sino también la panoramización izquierda/derecha.

Speed [000...127]

Permite ajustar la velocidad de modulación. Al girar este mando hacia la derecha la modulación se acelerará.

Diagrama de bloques



e. PHASER

Efecto

Este efecto crea una regulación mediante el cambio de fase. Modela un corrector de fase clásico que surgió en Nueva York durante la década de 1970. Tiene un tono rico y cálido y se utilizó en numerosos reproductores de piano eléctricos.

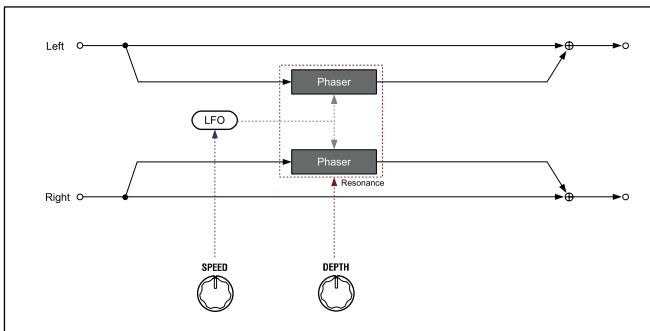
Depth[000...127]

Permite ajustar la intensidad del efecto. Al girar este mando hacia la derecha se producirá un efecto más profundo.

Speed[000...127]

Permite ajustar la velocidad de modulación. Al girar este mando hacia la derecha la modulación se acelerará.

Diagrama de bloques



f. ROTARY (altavoz giratorio)

Efecto

Este efecto simula un altavoz giratorio. El rotor de baja frecuencia y la bocina de alta frecuencia se simulan por separado, lo que permite crear un efecto giratorio realista. La configuración del micrófono también se simula en estéreo.

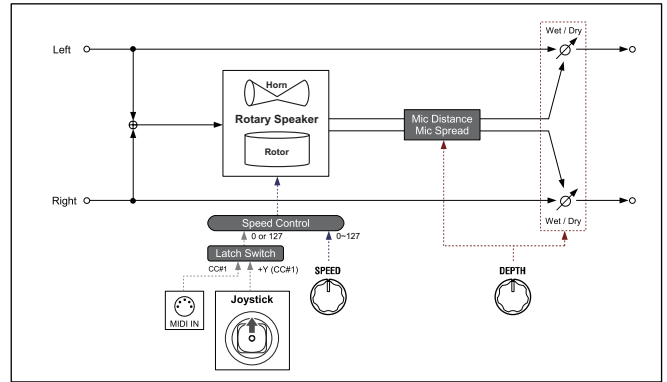
Depth[000...127]

Gire el mando DEPTH para ajustar la profundidad del efecto. Permite controlar la amplitud del sonido y la profundidad del efecto.

Speed[000...127]

Permite ajustar de forma continua la velocidad de giro del altavoz. Al girar el mando completamente hacia la izquierda se selecciona Slow, y al girarlo completamente hacia la derecha se selecciona Fast. Cuando se selecciona este efecto, un método de funcionamiento especial le permite cambiar con facilidad entre Slow y Fast (Speed 000/127) mientras toca. Cada vez que mueva el joystick en la dirección +Y (alejado de usted), la velocidad cambiará entre Slow y Fast.

Diagrama de bloques



REV/DELAY

a. HALL

Efecto

Es una reverberación de sala que produce la reverberación de una sala de conciertos de tamaño medio o de una sala grande.

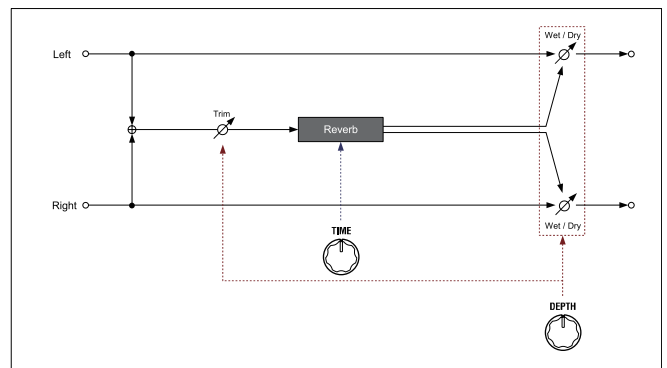
Depth[000...127]

Permite ajustar la profundidad de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha se produce una reverberación más profunda.

Time[000...127]

Permite ajustar la duración de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha la reverberación se alargará.

Diagrama de bloques



b. ROOM

Efecto

Es una reverberación de habitación que produce una reverberación precisa en la que se enfatizan los reflejos iniciales.

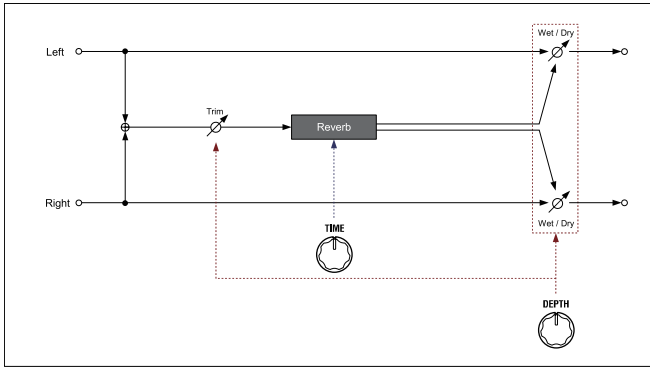
Depth[000...127]

Permite ajustar la profundidad de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha se produce una reverberación más profunda.

Time[000...127]

Permite ajustar la duración de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha la reverberación se alargará.

Diagrama de bloques



c. PLATE

Efecto

Este efecto simula una unidad de reverberación de placa que crea reverberación haciendo vibrar una placa metálica. Produce una reverberación densa y cálida.

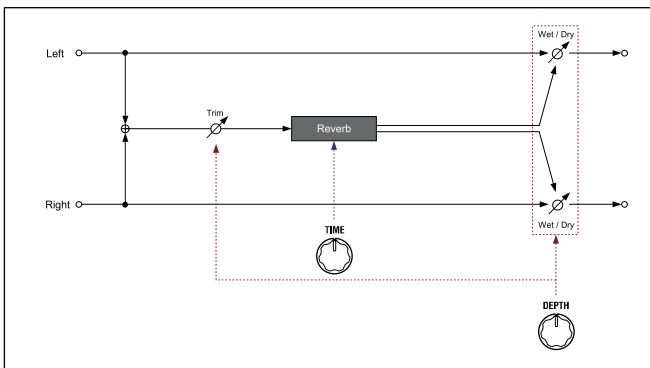
Depth [000...127]

Permite ajustar la profundidad de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha se produce una reverberación más profunda.

Time [000...127]

Permite ajustar la duración de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha la reverberación se alargará.

Diagrama de bloques



d. TAPE ECHO

Efecto

Este efecto simula una unidad de eco de cinta de la década de 1970. Además del efecto único que la cinta magnética aportaba a la calidad del sonido y a la forma en que se retroalimentaba, este efecto también simula el cambio de intensidad suave que se producía al ajustar la velocidad de la cinta.

Depth [000...127]

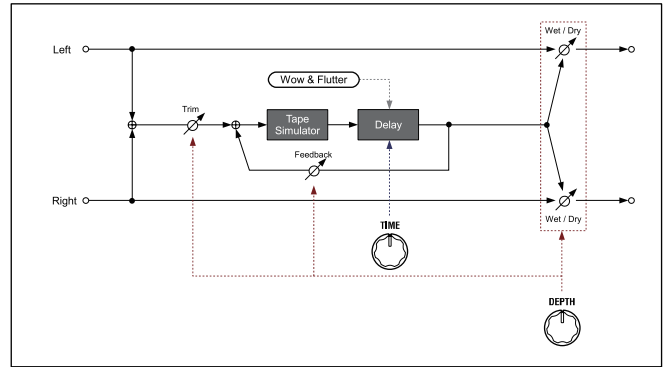
Permite ajustar la profundidad de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha se produce una reverberación más profunda.

CONSEJO: Al ajustar el mando DEPTH al máximo el sonido de eco aumentará gradualmente y después se retroalimentará, para que el sonido continúe aunque deje de tocar. Para detener el sonido, gire el mando DEPTH hacia la izquierda.

Time [000...127]

Permite ajustar la duración de la reverberación. Al girar este mando hacia la derecha la reverberación se alargará. A diferencia de un retardo digital, el tiempo real cambiará lenta y suavemente aunque gire el mando TIME con rapidez.

Diagrama de bloques



e. MOD DELAY

J BPM

Efecto

Es un efecto estéreo que produce un sonido de retardo profundo y amplio mediante la modulación cíclica del tiempo de retardo.

La amplitud de los sonidos de retardo izquierdo y derecho se sincroniza con el tempo del sistema KingKORG o con el tempo de MIDI, produciendo un agradable efecto de retardo estéreo.

Depth [000...127]

Permite ajustar la cantidad y profundidad de modulación del sonido de retardo. Al girar este mando hacia la derecha el efecto será más profundo.

Time [1/32, 1/16, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 3/8, 1/2]

Permite especificar la amplitud de las repeticiones de retardo en cuanto a la longitud de la nota en relación con el tempo.

Al girar este mando hacia la derecha la amplitud se alargará. El canal izquierdo del circuito de retardo tendrá el tiempo de retardo que se muestra; el canal derecho será 3/4 de ese tiempo.

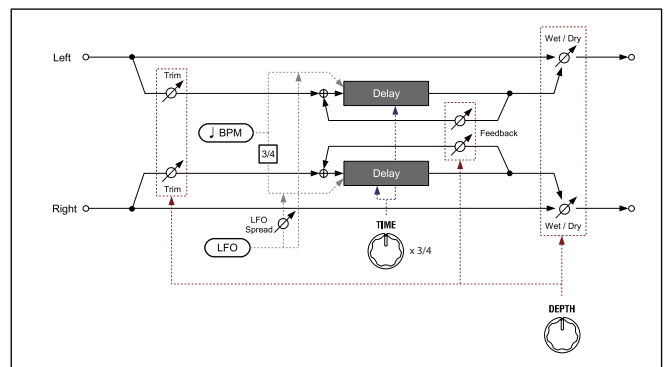
Lista de ajustes de tiempo

Time	1/32	1/16	1/8	1/6	3/16	1/4	3/8	1/2
Note								
CC#114 Value	0~9	10~27	28~45	46~63	64~81	82~99	100~117	118~127
Min BPM				20.6	23.2	31.0	46.4	61.9

CONSEJO: Existe un límite para el BPM que puede seguir este efecto. Si se supera el límite, la pantalla emergente que aparece al girar el mando TIME indicará "Over!", y el tiempo de retardo real se convertirá automáticamente a una mitad o un cuarto de la longitud especificada por el mando.

CONSEJO: Si utiliza la función de patch virtual para modular el tiempo, es posible que la indicación "Over!" no se muestre correctamente.

Diagrama de bloques



f. BPM DELAY



Efecto

Este efecto produce sonidos de retardo que se sincronizan con el tempo del sistema KingKORG o con el tempo de MIDI.

Depth [000...127]

Permite ajustar la cantidad de sonido de retardo. Al girar este mando hacia la derecha se producirá un efecto más profundo.

Time [1/32, 1/16, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 3/8, 1/2]

Permite especificar la amplitud de las repeticiones de retardo en cuanto a la longitud de la nota en relación con el tiempo.

Al girar este mando hacia la derecha la amplitud se alargará. Por ejemplo, a 1/4, las repeticiones de retardo se espaciarán en intervalos de un cuarto de nota. A 1/8, se espaciarán en intervalos de un octavo de nota.

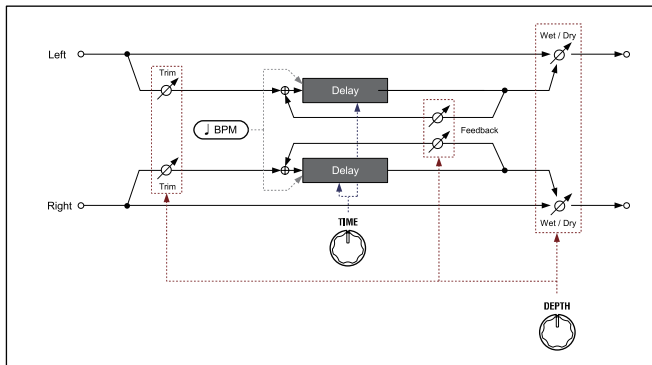
Lista de ajustes de tiempo

Time	1/32	1/16	1/8	1/6	3/16	1/4	3/8	1/2
Note								
CC#114 Value	0~9	10~27	28~45	46~63	64~81	82~99	100~117	118~127
Min BPM				20.6	23.2	31.0	46.4	61.9

CONSEJO: Existe un límite para el BPM que puede seguir este efecto. Si se supera el límite, la pantalla emergente que aparece al girar el mando TIME indicará "Over!", y el tiempo de retardo real se convertirá automáticamente a una mitad o un cuarto de la longitud especificada por el mando.

CONSEJO: Si utiliza la función de patch virtual para modular el tiempo, es posible que la indicación "Over!" no se muestre correctamente.

Diagrama de bloques



5. Efectos globales

Los efectos globales incluyen dos secciones: Tube y EQ. Están situados inmediatamente antes de AUDIO OUTPUT.

Estos efectos se pueden utilizar no solo para aplicar un toque de acabado al sonido del sistema KingKORG completo, sino también para añadir distorsión como un efecto de interpretación.

Los ajustes de efectos globales no se pueden guardar para cada programa.

TUBE

TUBE

TUBE es un efecto estéreo analógico completo que utiliza un tubo de vacío.

Añade armónicos superiores ricos y una distorsión suave que son característicos de un tubo de vacío, creando un sonido con una presencia mejorada.

Hay disponible una amplia gama de cambio tonal, desde una elevación suave del sonido perceptual hasta una distorsión intensa.

DRIVE

BOOST

ON

ON [On, Off]

Activa/desactiva el circuito TUBE de vacío.

Si está activado, el circuito TUBE se insertará en la ruta de la señal. Si está desactivado, TUBE se desconecta completamente.

BOOST..... [On, Off]

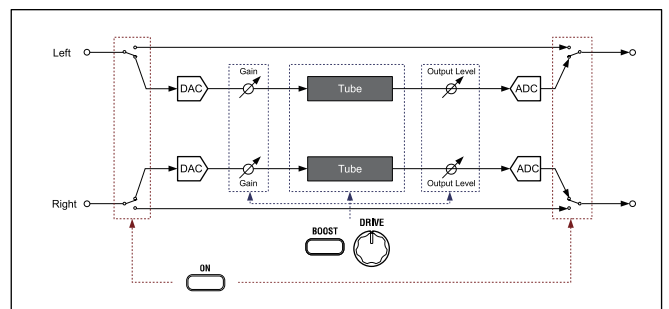
Activa/desactiva la función BOOST. Si está activada, se puede obtener una distorsión más fuerte e intensa.

CONSEJO: El estado activado/desactivado del botón ON y del botón BOOST se puede guardar como ajustes globales. Si están activados al guardar los ajustes, estarán activados la siguiente vez que se active el sistema KingKORG (MU: pág. 87 "1. Guardar ajustes globales").

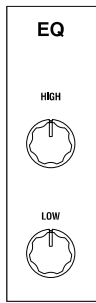
DRIVE

Permite ajustar la cantidad de transmisión del tubo de vacío. Al girar este mando hacia la derecha se producirá una distorsión más fuerte e intensa.

CONSEJO: El ajuste del mando DRIVE no se puede guardar para cada programa.



EQ



EQ es un efecto que le permite ajustar el volumen de los rangos de frecuencia alta y baja. Puede utilizarlo para mejorar el balance del sonido, o bien para ajustar la salida final adecuadamente para la acústica de su espacio de interpretación o la respuesta de su sistema de audio. Es un ecualizador paramétrico de dos bandas de plataforma que le permite cambiar la frecuencia de corte.

HIGH..... [-15dB...0dB...+15dB]

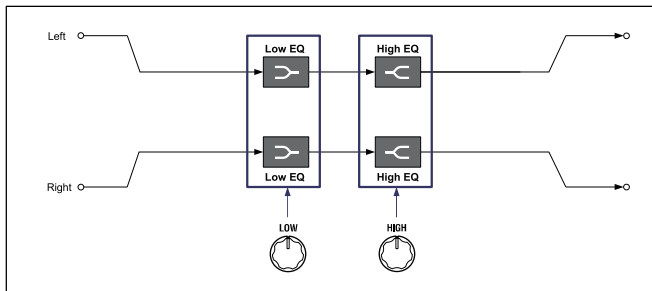
LOW..... [-15dB...0dB...+15dB]

Permite ajustar la ganancia de cada banda. El uso del mando cambiará el volumen en la región de la frecuencia central. Si gira el mando hacia la derecha del centro se elevará esa región; si lo gira hacia la izquierda, se atenuará esa región.

EQ High (Frec. EQ alta).....[1.00kHz...20.00kHz]

EQ Low (Frec. EQ baja)..... [20...1000Hz]

- Permite ajustar la frecuencia de corte de cada banda.
- CONSEJO:** Puede ajustar cada frecuencia de corte manteniendo pulsado el botón SHIFT/EXIT y girando el mando HIGH o el mando LOW.
 - CONSEJO:** Las frecuencias de corte HIGH y LOW se pueden definir en modo Global. También se pueden guardar como ajustes globales. →Escribir los ajustes globales (MU: pág. 87 *1. Guardar ajustes globales*).
 - CONSEJO:** Estos ajustes no se pueden guardar para cada programa.



MIDI

1. Utilizar el sistema KingKORG con otros dispositivos MIDI (MIDI)

Aquí puede ajustar los parámetros relacionados con MIDI para el sistema KingKORG.

MIDI significa Interfaz digital de instrumentos musicales, y es un estándar mundial para el intercambio de distintos tipos de datos musicales entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores.

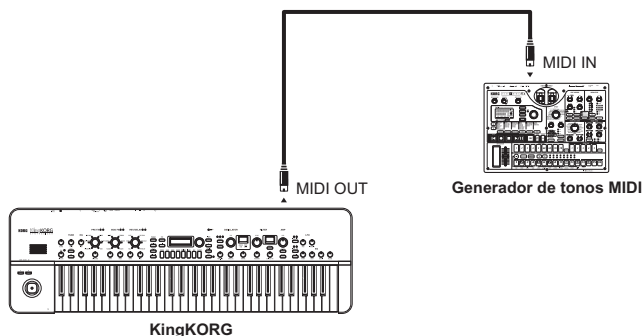
El sistema KingKORG se puede conectar a un ordenador con un cable USB. Puede asignar números de cambio de control a los parámetros de moldeado del sonido importantes y controlar dichos parámetros desde un secuenciador MIDI externo mientras toca el generador de sonidos del sistema KingKORG. También puede utilizar los mandos y botones del panel frontal para transmitir los mensajes MIDI externo u otro dispositivo.

Además, el arpegiador, la tasa de LFO y el tiempo de retardo de efecto del sistema KingKORG se pueden sincronizar con el reloj MIDI desde un secuenciador MIDI externo u otro dispositivo, para que estas funciones sigan el tiempo de la interpretación.

Conectar dispositivos MIDI/ordenadores

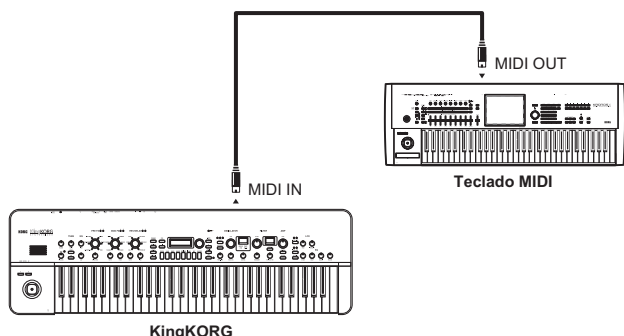
Controlar un generador de tonos MIDI externo desde el sistema KingKORG

Cuando desee utilizar el teclado, los controladores, el arpegiador, etc. del sistema KingKORG para reproducir un generador de tonos MIDI externo, utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT de KingKORG al conector MIDI IN del generador de tonos MIDI externo.



Controlar el generador de tonos del sistema KingKORG desde un dispositivo MIDI externo

Cuando desee reproducir o controlar el generador de tonos del sistema KingKORG desde un teclado, secuenciador, etc. MIDI externo, utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN de KingKORG.

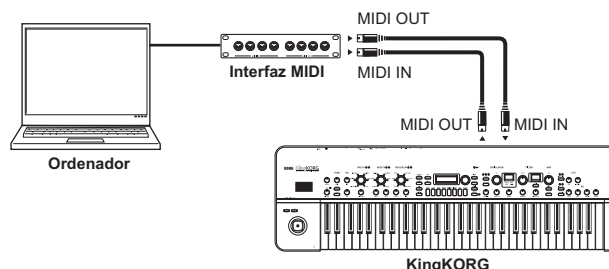


Conectar un secuenciador MIDI externo, un ordenador, etc.

Si desea grabar su interpretación con el teclado del sistema KingKORG en el secuenciador MIDI externo/ordenador (a través de una interfaz MIDI), o utilizar KingKORG como una combinación de teclado de controlador y módulo de sonido MIDI, o utilizar el software de editor/biblioteca incluido con KingKORG, tendrá que conectar los conectores MIDI OUT y MIDI IN de KingKORG a los conectores MIDI IN y MIDI OUT, respectivamente, de su secuenciador MIDI externo u ordenador.

⚠ Es posible que los dispositivos de interfaz MIDI no puedan transmitir o recibir los mensajes exclusivos MIDI del sistema KingKORG.

CONSEJO: Conviene utilizar el conector USB al conectar el sistema KingKORG al ordenador.



Conectar el sistema KingKORG al ordenador a través de USB

Dado que un cable USB permite una transferencia de datos más rápida que un cable MIDI, se recomienda usar un cable USB si emplea el software de biblioteca.

CONSEJO: Para utilizar una conexión USB, debe instalar el controlador Korg USB-MIDI en el ordenador. Descargue el controlador Korg USB-MIDI del sitio web de Korg e instálelo según se indica en la documentación incluida.

⚠ Si la conexión MIDI o la conexión USB no funcionan correctamente, compruebe el ajuste Routing de la página GLOBAL "g18: MIDI Basic" (→ pág. 18).

Ajustes relacionados con MIDI

Ajuste de canal MIDI

Para intercambiar datos con un dispositivo MIDI externo conectado, debe definir el canal MIDI del sistema KingKORG para que coincida con el canal MIDI del dispositivo MIDI externo.

Ajustar el canal MIDI del sistema KingKORG

1. Mantenga pulsado el botón SHIFT/EXIT y pulse el botón PROGRAM (GLOBAL).
Accederá al modo Global y el botón PROGRAM (GLOBAL) parpadeará.
2. Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página GLOBAL "g16: MIDI Basic".
3. Gire el dial VALUE para definir el parámetro Global Ch (canal MIDI).
4. Ajuste el canal MIDI del dispositivo MIDI externo conectado.

CONSEJO: Para ver información detallada sobre cómo definir el canal MIDI del dispositivo MIDI externo, consulte el manual del usuario del dispositivo conectado.

Utilizar el sistema KingKORG como un módulo de sonido de varios timbres

Puede especificar un canal MIDI distinto para cada uno de los dos timbres del sistema KingKORG y utilizarlo como un módulo de sonido de varios timbres desde un secuenciador MIDI externo conectado.

1. Pulse el botón PROGRAM (GLOBAL) para que se ilumine dicho botón.
2. Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página PROGRAM "p03: Common".
3. Gire el dial VALUE para definir VoiceMode como "Layer" o "Split".

CONSEJO: Si elige "Layer" o "Split," podrá utilizar el sistema KingKORG como un módulo de sonido de varios timbres, y los ajustes de la página "p04: Common" estarán disponibles.

4. Utilice los botones PAGE +/- para acceder a la página "p04: Common".
5. Gire el dial VALUE para definir el canal MIDI del timbre B. El canal MIDI del timbre A se especifica mediante el parámetro Global Ch de la página GLOBAL "g16: MIDI Basic" (→ [pág. 18](#)).
6. Ajuste el canal MIDI del dispositivo MIDI externo conectado.

Ajuste "LOCAL" de MIDI al conectar un secuenciador MIDI externo o un ordenador

Si las notas suenan duplicadas cuando el sistema KingKORG está conectado a un secuenciador MIDI externo o a un ordenador, desactive el ajuste Local (página de MIDI "LOCAL" OFF). Si el sistema KingKORG está conectado a un secuenciador MIDI externo o a un ordenador, y el ajuste Echo Back del secuenciador MIDI externo o del ordenador está activado con el ajuste Local Control de KingKORG también activado, los datos de interpretación que se generan al tocar el teclado de la unidad KingKORG se enviarán al secuenciador MIDI externo, y el eco rebotará para hacer sonar el generador de tonos de KingKORG una segunda vez. Para evitar que cada nota suene dos veces, una vez directamente desde el teclado y otra desde la nota cuyo eco rebota, debe desactivar el ajuste Local Control del sistema KingKORG. Para configurar este ajuste, vaya a la página GLOBAL "g17: MIDI Basic" y defina LocalControl (→ [pág. 18](#)) como "Off".

Ajuste GLOBAL Position

El ajuste GLOBAL Position (→ [pág. 16](#)) determina cómo se aplicarán los parámetros GLOBAL de transposición, curva de velocidad y del arpegiador a MIDI IN y MIDI OUT.

- Si desea controlar un módulo de sonido MIDI externo desde el sistema KingKORG, defina Position como "PostKBD" para que estos ajustes se apliquen a MIDI OUT. Los datos de MIDI IN siempre se tratarán como "Transpose": 0 y "Vel.Curve": 4, independientemente de los ajustes.
- Si desea controlar el generador de sonido y el arpegiador del sistema KingKORG desde un dispositivo MIDI externo, defina Position como "PreTG" para que estos ajustes se apliquen a MIDI IN. Los datos de MIDI OUT siempre se tratarán como "Transpose": 0 y "Vel. Curve": 4, independientemente de los ajustes.

Ajustes "MIDI FILTER"

El ajuste de la página MIDI FLT especifica si el cambio de programa, el pitch bend, el cambio de control y los mensajes exclusivos del sistema se transmitirán o recibirán.

Realice esta configuración en las páginas GLOBAL "g23-27: MIDI Filter" (→ [pág. 19](#)).

Ajustes de fuente de modulación de patch virtual

Puede asignar tres mensajes de control MIDI distintos (MIDI 1, 2, 3) como fuentes de modulación de patch virtual.

Puede crear asignaciones en las páginas GLOBAL "g20-22: MIDI Ctrl" (→ [pág. 19](#)) y elegir MIDI1 o MIDI2 como la fuente de un patch virtual (V.Patch1-6) para poder controlar la modulación a través de MIDI.

Ajustes "CONTROL CHANGE"

Puede asignar números de cambio de control a los parámetros de moldeado del sonido principales y controlar dichos parámetros desde un dispositivo MIDI externo en lugar de utilizar los mandos y botones del sistema KingKORG. Asimismo, puede utilizar los mandos y botones del sistema KingKORG para controlar un dispositivo MIDI externo. Estos ajustes se pueden configurar en las páginas GLOBAL "g28: MIDI CC#Map" (→ [pág. 19](#)).

Grabar la salida MIDI desde el arpegiador del sistema KingKORG en un secuenciador MIDI externo o en un ordenador

Conexiones y ajuste

Conecte el conector MIDI OUT del sistema KingKORG al conector MIDI IN del secuenciador MIDI externo/ordenador, y conecte el conector MIDI IN de KingKORG al conector MIDI OUT del secuenciador MIDI externo/ordenador. A continuación, desactive el control local del sistema KingKORG (página GLOBAL "g17: MIDI Basic", LocalControl (→ [pág. 18](#)) definido como "Off"), y active la función de eco de rebote del secuenciador MIDI externo o del ordenador.

Grabar los datos de notas desde el arpegiador en un secuenciador MIDI externo/ordenador

Configure el ajuste Position (→ [pág. 16](#)) de la página GLOBAL "g03: Common" del sistema KingKORG como "PostKBD". Active el arpegiador del sistema KingKORG (botón ARP (TEMPO) iluminado) y toque el teclado para grabar la interpretación en el secuenciador MIDI externo o el ordenador. Para la reproducción, desactive el arpegiador del sistema KingKORG (botón ARP (TEMPO) apagado).

Sincronizar el arpegiador

Para ajustar el arpegiador del sistema KingKORG como maestro (el dispositivo controlador) o como secundario (el dispositivo controlado), cambie el parámetro Clock (→ [pág. 18](#)) de la página GLOBAL "g19: MIDI Basic".

CONSEJO: Para obtener información sobre ajustes relacionados con la sincronización del dispositivo MIDI externo, consulte el manual de su dispositivo.

Utilizar el sistema KingKORG como maestro y el dispositivo MIDI externo como secundario

Conecte el conector MIDI OUT del sistema KingKORG al conector MIDI IN del dispositivo MIDI externo.

En la página GLOBAL "g19: MIDI Basic", gire el dial VALUE para definir Clock (→ [pág. 18](#)) como "Int (interno)" para que el sistema KingKORG sea el maestro y transmita los datos del reloj de tiempo MIDI.

Ajuste el dispositivo MIDI externo para recibir mensajes del reloj MIDI entrantes.

El dispositivo MIDI externo (secuenciador o caja de ritmos) funcionará según el tiempo que se ha especificado mediante el ajuste Tempo (→ [pág. 14](#)) de la página PROGRAM "a02: Arp".

Utilizar el dispositivo MIDI externo como maestro y el sistema KingKORG como secundario

Conecte el conector MIDI IN del sistema KingKORG al conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo.

En la página GLOBAL "g19: MIDI Basic", gire el dial VALUE para cambiar el ajuste Clock (→ [pág. 18](#)) a "Ext MIDI (MIDI externo)" para que el sistema KingKORG sea el secundario y reciba los datos del reloj de tiempo MIDI. Ajuste el dispositivo MIDI externo para transmitir mensajes del reloj MIDI (como el dispositivo maestro). El arpegiador del sistema KingKORG funcionará en el tiempo del dispositivo externo (p. ej., secuenciador o caja de ritmos).

CONSEJO: Si el parámetro Clock (→ [pág. 18](#)) de la página GLOBAL "g19: MIDI Basic" está definido como "Auto", el sistema KingKORG funcionará automáticamente como con el ajuste "Ext MIDI (MIDI externo)" si se reciben datos del reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo conectado al conector MIDI IN de KingKORG. En otros momentos, el sistema KingKORG funcionará con el ajuste "Int (interno)".

CONSEJO: Si el sistema KingKORG recibe un mensaje de inicio MIDI [FA] cuando se sincroniza con el reloj MIDI de un dispositivo MIDI externo, el arpegiador se restablecerá. Además, la fase del LFO se restablecerá si KeySync tiene el estado "OFF".

2. Canales y mensajes

Canales MIDI

MIDI tiene dieciséis canales, 1–16.

Si los canales MIDI del dispositivo de transmisión y recepción coinciden, se pueden enviar y recibir mensajes MIDI entre estos dispositivos. El sistema KingKORG utiliza dos tipos de canales MIDI, que puede especificar de la siguiente forma.

Canal MIDI global

Es el canal MIDI básico que utiliza el sistema KingKORG para transmitir y recibir datos.

Su interpretación y las entradas del usuario en la unidad KingKORG se transmitirán en este canal. El sistema KingKORG también responderá a los mensajes enviados desde un dispositivo MIDI externo en este canal. Para definir el canal MIDI global, cambie el ajuste Global Ch de la página GLOBAL "g16: MIDI Basic" (→ [pág. 18](#)) al canal deseado.

Canal MIDI del timbre B

De los dos timbres del sistema KingKORG, el timbre B se puede definir para recibir un canal distinto del canal MIDI global.

Por ejemplo, esto le permite ajustar la configuración para poder utilizar un teclado MIDI externo para reproducir solo el timbre B. Para definir el canal MIDI del timbre B, cambie el parámetro Timb B Ch (→ [pág. 4](#)) de la página PROGRAM "p04: Common" al canal deseado para cada programa.

⚠ No puede configurar este ajuste si el timbre B no está disponible. Para activar el timbre B, defina el parámetro VoiceMode (→ [pág. 3](#)) de la página "p03: Common" del programa como "Layer" o "Split".

⚠ El canal MIDI del timbre B del sistema KingKORG solo se utiliza para recibir datos. Al tocar el teclado de la unidad KingKORG, no se transmitirá en este canal.

Mensajes MIDI

Se envían y reciben diversos tipos de mensajes MIDI para indicar el inicio o el final de las notas, la selección de un programa y el control del sonido. En la sección siguiente se describen los tipos principales de mensajes MIDI que utiliza el sistema KingKORG.

Inicio de nota/Final de nota

Un mensaje de inicio de nota indica el principio de una nota, y un mensaje de final de nota indica el final de una nota.

El sistema KingKORG transmite un inicio de nota cuando pulsa una tecla y un final de nota cuando suelta la tecla. Cuando el sistema KingKORG recibe un mensaje de inicio de nota, su generador de sonido interno producirá el sonido correspondiente al número de nota y a la velocidad de ese inicio de nota. Cuando recibe un mensaje de final de nota, ese sonido se desactivará.

Inicio de nota [9n, kk, vv]
Final de nota [8n, kk, vv]
 (n: canal, kk: número de nota, vv: velocidad)

⚠ El sistema KingKORG no admite la velocidad de final de nota. Todos los mensajes de final de nota que transmite se envían con un valor de velocidad fijo de 64, y se ignorará cualquier valor de velocidad de final de nota que reciba.

CONSEJO: Puede transmitir las notas que genera el arpeggiador. Si el parámetro Position (→ [pág. 16](#)) de la página GLOBAL "g03: Common" se define como "PostKBD", se transmitirán los mensajes de inicio/final de nota generados por el arpeggiador.

Cambiar programas y timbres

Para cambiar programas (sonidos), utilizará los mensajes de selección de banco y cambio de programa para especificar los números de banco y programa. Además de cambiar programas, el sistema KingKORG también utiliza estos mensajes para cambiar timbres.

MSB de selección de banco (CC#00) [Bn, 00, mm]
LSB de selección de banco (CC#32) [Bn, 20, bb]
 (n: canal, mm: byte superior del número de banco, bb: byte inferior del número de banco)

Cambio de programa [Cn, pp]
 (n: canal, pp: número de programa)

⚠ La transmisión de un mensaje de selección de banco por sí misma no produce ningún efecto.

⚠ Tras transmitir un mensaje de selección de banco, debe ir seguido de un mensaje de cambio de programa.

Cambiar programas

Cuando cambia los programas en el sistema KingKORG, se transmiten los mensajes de selección de banco y cambio de programa. Cuando el sistema KingKORG recibe estos mensajes, cambiará el número de programa correspondiente.

Si solo se recibe un mensaje de cambio de programa, el sistema KingKORG cambiará al número de programa correspondiente en el banco seleccionado más recientemente. Por ejemplo, si actualmente está seleccionado el programa 183 y se recibe el número de cambio de programa 15, el sistema KingKORG cambiará al número de programa 115 que es el número correspondiente dentro del banco seleccionado actualmente de 101–200.

MSB de banco (CC#00)	LSB de banco (CC#32)	Cambio de programa	Números correspondientes
00	00	001–100	001–100
00	01		101–200
00	02		201–300

⚠ Si desea utilizar canales MIDI independientes para controlar el timbre A y el timbre B en el programa recién seleccionado por un cambio de programa, debe guardar ese programa de antemano con el canal MIDI adecuado especificado para el timbre B.

CONSEJO: Puede ajustar la configuración de modo que los mensajes de selección de banco no se transmitan ni se reciban. Para ello, ajuste el parámetro BankChg (→ [pág. 19](#)) de la página GLOBAL "g24: MIDI Filter" en "Disable".

CONSEJO: Puede ajustar la configuración de modo que los mensajes de cambio de programa no se transmitan ni se reciban. Para ello, ajuste el parámetro ProgChg (→ [pág. 19](#)) de la página GLOBAL "g23: MIDI Filter" en "Disable".

Cambiar timbres

El sistema KingKORG le permite cambiar un timbre en el programa seleccionado actualmente a los ajustes de timbre de un programa distinto. Cuando se reciban los siguientes mensajes de selección de banco y cambio de programa, el timbre del programa correspondiente se cargará en el timbre actual.

MSB de banco (CC#00)	LSB de banco (CC#32)	Cambio de programa	Números correspondientes
32	32	001–100	001–100 / Timbre A
32	33		101–200 / Timbre A
32	34		201–300 / Timbre A
32	35		001–100 / Timbre B
32	36		101–200 / Timbre B
32	37		201–300 / Timbre B

⚠ Al cambiar el timbre, los ajustes de los parámetros de la página s01–s80 se cargarán en ese timbre; los ajustes de efectos, arpeggiador y vocoder no se cargarán.

CONSEJO: Los ajustes del timbre se cargarán en el timbre del canal correspondiente. Si el ajuste Timbre B Ch está activado y es distinto del canal MIDI global, esto le permite cargar los ajustes en el timbre A o el timbre B.

Controlar el sonido

Cambiar dinámicamente la intensidad

Al mover el joystick hacia la izquierda o la derecha, el sistema KingKORG transmitirá mensajes de pitch bend.

Cuando se reciben mensajes de pitch bend, la intensidad cambiará dinámicamente en función del ajuste del rango de inflexión especificado por el parámetro BendRange (→ [pág. 5](#)) de la página PROGRAM "s09: Pitch".

Cambio de pitch bend [En, bb, mm]
 (n: canal, bb: dígitos inferiores de valor, mm: dígitos superiores de valor)

Valor de byte superior	Valor de byte inferior	Valor de pitch bend	Intensidad real (BendRange=+2)	Valor de fuente de control
127	127	8191	+2	+127
64	00	0	0	0
00	00	-8192	-2	-127

CONSEJO: Puede utilizar el pitch bend como una fuente de control en un patch virtual (→ [pág. 12](#)) o en el vocoder (→ [pág. 13](#)).

CONSEJO: El sistema KingKORG también le permite controlar la intensidad utilizando los mensajes de cambio de control descritos en la sección siguiente.

Control con mensajes que no sean de pitch bend

Puede utilizar mensajes de cambio de control para controlar aspectos del sonido como el volumen y el tono. Al mover el joystick en sentido ascendente o descendente, utilice un pedal o conmutador de pedal, o bien utilice los mandos o botones del panel frontal para editar un parámetro; el sistema KingKORG transmitirá los mensajes de cambio de control. Cuando el sistema KingKORG reciba mensajes de cambio de control, aplicará los efectos asignados a esos números de cambio de control.

Cambios de control [Bn, cc, vv]

(n: canal, cc: nº de cambio de control, vv: valor)

CONSEJO: Puede ajustar la configuración de modo que los mensajes de cambio de control no se transmitan ni se reciban. Para ello, ajuste el parámetro CtrlChg (→ [pág. 19](#)) de la página GLOBAL "g25: MIDI Filter" en "Disable".

Utilizar cambios de control en el sistema KingKORG

Existen 128 cambios de control: CC#0 – CC#127. El efecto o la función de cada número de cambio de control se define mediante la especificación de MIDI.

Controlar el sonido	CC#0 – 95 y CC#102 – 119
Editar un valor o función	CC#96 – 101
Controlar o inicializar el generador de sonido	CC#120 – 127

El sistema KingKORG le ofrece dos formas de utilizar los mensajes de cambio de control (CC#0 – 95 y CC#102 – 119) para modificar el sonido.

Asignar un mensaje a un mando o botón

Puede asignar un cambio de control a un mando o botón (o parámetro) del panel frontal, o bien asignar un cambio de control a un controlador integrado u opcional.

Es una forma cómoda de controlar los mandos y botones del sistema KingKORG desde un dispositivo externo, o bien de controlar un parámetro deseado desde un dispositivo externo.

CONSEJO: Para crear estas asignaciones, utilice el ajuste CC#Map (→ [pág. 35](#)).

Asignar un mensaje a un patch virtual

Si desea que los mensajes de cambio de control entrantes controlen varios parámetros simultáneamente, utilice la función de patch virtual del programa (→ [pág. 12](#)).

Debido a que existen seis rutas por las que una señal puede controlar un parámetro, puede asignar un mensaje MIDI como una señal de entrada para que un cambio de control controle hasta seis parámetros simultáneamente.

CONSEJO: Utilice los ajustes MIDI1, MIDI2 y MIDI3 de la página GLOBAL "g20–22: MIDI Ctrl" (→ [pág. 19](#)) para especificar de antemano el tipo de mensaje MIDI que desea utilizar como la entrada para el patch virtual.

Cambios de control más utilizados

De todos los mensajes de cambio de control que admite el sistema KingKORG, estos son algunos de los más frecuentes.

 Las funciones descritas aquí corresponden a los ajustes de fábrica.

Ajustar el volumen

CC#07: volumen [Bn, 07, vv]

(Valor por defecto: mando AMP LEVEL)

Permite controlar el nivel del amplificador.

Está asignado al mando Amp Level del panel frontal. Se transmitirá cuando utilice el mando Amp Level. Cuando se recibe este mensaje, el parámetro Level (→ [pág. 10](#)) de la página PROGRAM "s38: Amp" para los timbres A y B cambiará simultáneamente en función del valor del mensaje entrante.

CC#11: expresión [Bn, 0B, vv]

(Valor por defecto: pedal)

Permite ajustar el volumen del timbre.

Permite ajustar el volumen mientras se mantiene el sustain del sonido. Si desea variar de forma expresiva el volumen durante la interpretación, asigne este mensaje de expresión a un pedal o a un controlador similar.

Controlar la modulación

CC#01: profundidad de modulación de intensidad [Bn, 01, vv]

(Valor por defecto: Joystick +Y)

Permite controlar la cantidad de modulación de intensidad.

Este mensaje se transmite al alejar el joystick de usted. Se transmite un valor de "0" cuando suelta el joystick.

Cuando se recibe este mensaje, la profundidad del vibrato producida por LFO2 cambiará en función del ajuste del parámetro LFO2&JS+Y (→ [pág. 5](#)) de la página PROGRAM "s08: Pitch".

Si este mensaje se recibe con un valor de "0" no habrá efecto de vibrato.

CC#02: profundidad de modulación de filtro [Bn, 02, vv]

(Valor por defecto: Joystick -Y)

Permite controlar la cantidad de modulación de corte de filtro.

Este mensaje se transmite al acercar el joystick hacia usted. Se transmite un valor de "0" cuando suelta el joystick.

Cuando se recibe este mensaje, la profundidad de la modulación de corte de filtro producida por LFO1 cambiará en función del ajuste del parámetro LFO1&JS-Y (→ [pág. 10](#)) de la página PROGRAM "s36: Filter".

Si este mensaje se recibe con un valor de "0" el efecto desaparecerá.

Controlar la panoramización (posición estéreo)

CC#10: panoramización [Bn, 0A, vv]

(Valor por defecto: no asignado)

Permite controlar la posición estéreo del sonido.

Cuando se recibe este mensaje, la posición de panoramización cambiará en el rango de izquierda-centro-derecha en función del valor recibido de "0" – "64" – "127".

Controlar el cambio de variación del tiempo

CC#64: pedal damper [Bn, 40, vv]

(Valor por defecto: pedal damper)

Este mensaje controla el efecto de damper (mantenimiento), que permite a una nota continuar sonando aunque retire la mano del teclado.

Se transmite un valor de "on" (127) u "off" (0) al presionar o soltar el pedal damper. Cuando se recibe este mensaje, el damper se activará o desactivará.

CC#65: conmutador de portamento [Bn, 41, vv]

(Valor por defecto: botón PORTAMENTO)

CC#05: tiempo de portamento [Bn, 05, vv]

(Valor por defecto: mando PORTA.TIME)

Estos mensajes controlan el efecto de portamento que provoca el cambio suave de la intensidad al tocar legato. El mensaje de conmutador de portamento activa/desactiva el efecto, y el mensaje de tiempo de portamento controla la velocidad del cambio.

En el sistema KingKORG, el uso del botón PORTAMENTO del panel frontal transmitirá un mensaje de conmutador de portamento con un valor de "on" (127) u "off" (0). El uso del mando PORTA. TIME transmitirá un mensaje de tiempo de portamento (0 – 127).

Controlar o inicializar el generador de sonido

Se proporcionan mensajes de control especiales para inicializar el generador de sonido. Estos mensajes se utilizan únicamente con fines de recepción; no se pueden transmitir.

CC#123: final de todas las notas [Bn, 7B, 00]

(Valor por defecto: no asignado)

CC#120: todo el sonido desactivado [Bn, 78, 00]

(Valor por defecto: no asignado)

Cuando se recibe el mensaje de final de todas las notas, todas las notas que suenan actualmente en ese canal se desactivarán.

Dado que las notas se desactivan igual que al retirar la mano del teclado, la parte de caída de las notas se seguirá escuchando.

Cuando se recibe el mensaje de todo el sonido desactivado, todo el sonido producido en ese canal se desactivará. A diferencia del mensaje de final de todas las notas, este fuerza la detención de todo el sonido que se produce, por lo que no se escuchará la parte de caída de las notas.

Esos mensajes de silenciamiento están previstos para su uso en emergencias. No se deben utilizar durante una interpretación.

CC#121: restablecer todos los controladores [Bn, 79, 00]

(Valor por defecto: no asignado)

Cuando se recibe este mensaje, se restablecerán los diversos efectos modificados mediante cambios de control en ese canal y en los timbres correspondientes. Sin embargo, es posible que este mensaje no restablezca los parámetros que se modificaron mediante un patch virtual.

3. Parámetros transmitidos y recibidos a través de NRPN

Los mandos y botones del panel frontal distintos de los controles enumerados anteriormente son NRPN (número de parámetro no registrado) asignados. Cualquier fabricante o modelo de instrumento musical puede utilizar libremente los mensajes NRPN.

La edición de NRPN se realiza utilizando el procedimiento siguiente.

1. **Utilice MSB de NRPN (CC#99) [Bn, 63, mm] y LSB de NRPN (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: canal, mm, rr: bytes superiores e inferiores de número de parámetro) para seleccionar el parámetro.**
2. **Utilice MSB de entrada de datos (CC#6) [Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valor de parámetro) para especificar el valor.**
CONSEJO: En el sistema KingKORG, solo se utiliza el MSB de entrada de datos.

Controlar el arpegiador

Cuando se modifican los ajustes del arpegiador mediante los mandos y botones del panel frontal, se transmiten los siguientes mensajes NRPN. Cuando se reciben estos mensajes NRPN, los ajustes correspondientes del arpegiador cambiarán en consecuencia. Estos mensajes se transmiten y reciben en el canal MIDI global. Para ver la correspondencia entre los valores del mensaje y los valores del parámetro de KingKORG, consulte la tabla.

Arp Sw

Arp Sw: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
(n: canal, mm: valor de parámetro)

	MSB (hexadecimal)	LSB (hexadecimal)	Valor (transmitido)	Valor (recibido)
Arp Sw	00 (00)	02 (02)	0: OFF 127: ON	0...63: OFF 64...127: ON

Controlar los parámetros del vocoder

Estos mensajes se transmiten y reciben en el canal MIDI global.

Vocoder Sw

Vocoder Sw: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm]
(n: canal, mm: valor de parámetro)

	MSB (hexadecimal)	LSB (hexadecimal)	Valor (transmitido)	Valor (recibido)
Vocoder Sw	05 (05)	04 (04)	0: Off 127: On	0...63: OFF 64...127: ON

Otros controles

Estos mensajes se transmiten y reciben en el canal MIDI global.

Voice Mode (página de COMMON "VOIC.MODE")

Voice Mode: [Bn, 63, 05, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm]
(n: canal, mm: valor de parámetro)

	MSB (hexadecimal)	LSB (hexadecimal)	Valor (transmitido)	Valor (recibido)
Voice Mode	05 (05)	00 (00)	0: SINGLE 43: LAYER 85: SPLIT	0...42: Single 43...84: Layer 85...127: Split

4. Mensajes exclusivos del sistema

Formato de KingKORG

F0	estado exclusivo
42	ID de Korg
3n	canal MIDI [n=0 - F]
00 01 18	ID de modelo de KingKORG
ff	ID de función (tipo de mensaje)
—	
F7	fin de estado exclusivo

Exclusivos del sistema universal

Los mensajes exclusivos del sistema incluyen una categoría especial de mensajes cuyo propósito está definido oficialmente. Se denominan mensajes exclusivos del sistema universal. De estos mensajes exclusivos del sistema universal, el sistema KingKORG admite el volumen maestro y la afinación precisa maestra.

Volumen maestro [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: byte inferior de valor, mm: byte superior de valor, [mm, vv = 7F, 7F] es Max, [mm, vv = 00, 00] es 0)

Cuando se recibe un mensaje de volumen maestro, el sistema KingKORG ajustará su volumen general.

Afinación precisa maestra [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(Un valor de 8192 [mm, vv = 40, 00] es centro (0 cent, A4 = 440,0 Hz), 4096 [mm, vv = 20, 00] es -50 cents, y 12288 [mm, vv = 60, 00] es +50 cents.)

Cuando se recibe un mensaje de afinación precisa maestra, el ajuste Mst. Tune de la página GLOBAL "g01: Common" de KingKORG se ignorará, y la intensidad general se especificará mediante los datos recibidos.

5. Mensajes en tiempo real

Controlar el arpegiador y los LFO

Cuando el tempo del sistema KingKORG se sincroniza con los datos del reloj MIDI desde un dispositivo externo, puede utilizar mensajes en tiempo real del sistema para controlar la funcionalidad del arpegiador y de los LFO (→ pág. 18 "Clock").

Start [FA]

Cuando se recibe el mensaje de inicio [FA], el arpegiador se restablecerá al principio del patrón. Además, si el ajuste Key Sync del LFO está desactivado, la fase del LFO se restablecerá.

Stop [FC]


Cuando se recibe un mensaje de parada [FC], el arpegiador se detendrá. (No se desactivará; el arpegiador volverá a iniciarse cuando se toquen más notas.)

6. Asignaciones de cambio de control por defecto y transmisión/recepción (CC#Map)

En la tabla siguiente se muestran las asignaciones por defecto de los cambios de control que se pueden asignar con la función CC#Map, y se enumeran los valores que se transmiten y reciben para cada parámetro.


CONSEJO: Puede realizar asignaciones de CC#Map en la página GLOBAL "g28: MIDI CC#Map (→ [pág. 19](#)).

CONSEJO: Estos mensajes se transmiten y reciben en el canal global.

 Si utiliza sus unidades KingKORG para transmitir y recibir estos parámetros, debe definir los programas de transmisión y recepción con los mismos ajustes.

Transmisión


El uso de los mandos y botones del sistema KingKORG transmitirá los mensajes de cambio de control que se asignan a esos parámetros.

 Los cambios de control no se transmitirán cuando utilice los mandos y botones en la edición de un programa.

Recepción

Cuando se recibe un mensaje de cambio de control, el valor del parámetro asignado cambiará.

Si utiliza el timbre B, los timbres A y B cambiarán simultáneamente.

 Si el canal MIDI del timbre B (→ [pág. 4](#)) es distinto del canal global, el parámetro del timbre B no cambiará.

Sección	Parámetro	Asignación	Valor (transmitido)	Valor (recibido)
Pitch	Porta.Time	CC#005	0...127	0...127
	Portamento	CC#065	0: Off, 127: On	0...63: Off, 64...127: On
Voice	Unison Voice	CC#003	0: Off, 32:2, 64:3, 96:4	0...31: Off, 32...63: 2, 64...95: 3, 96...127: 4
Osc1	Type	CC#008	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	CC#015	0...127	0...127 (cuando se utilizan los osciladores doble, en anillo o de entrada de micrófono, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63)
	CONTROL 2	CC#017	0...127	(cuando se utiliza el oscilador de modulación cruzada, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63) (→ pág. 37 "Valores Mod Harm para osciladores de VPM OSC1, 2 y 3")
Osc2	Type	CC#018	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	CC#019	0...127	0...127 (cuando se utilizan los osciladores doble, en anillo o de entrada de micrófono, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63)
	CONTROL 2	CC#020	0...127	0...127 (cuando se utiliza el oscilador de modulación cruzada, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63) (→ pág. 37 "Valores Mod Harm para osciladores de VPM OSC1, 2 y 3")
Osc3	Type	OFF	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN	0: Off, 1...32: ANALOG, 33...96: DWGS, 97...126: PCM, 127: MIC IN
	CONTROL 1	OFF	0...127	0...127 (cuando se utilizan los osciladores doble, en anillo o de entrada de micrófono, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63)
	CONTROL 2	OFF	0...127	0...127 (cuando se utiliza el oscilador de modulación cruzada, 0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63) (→ pág. 37 "Valores Mod Harm para osciladores de VPM OSC1, 2 y 3")
Mixer	OSC1Level	CC#023	0...127	0...127
	OSC2Level	CC#024	0...127	0...127
	OSC3Level	CC#025	0...127	0...127
Filter	Cutoff	CC#074	0...127	0...127
	Resonance	CC#071	0...127	0...127
	EG1 Int	CC#079	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
	KeyTrack	CC#028	0/1: -2,00 2: -1,93...63: -0,02, 64: +0,00, 65: +0,02...127: +2,00	0/1: -2,00 2: -1,93...63: -0,02, 64: +0,00, 65: +0,02...127: +2,00
Amp	Level	CC#007	0...127	0...127
	Pan	CC#010	No transmitido	0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: centro, 65: R01...127: R63
EG1-Filter	Attack	CC#085	0...127	0...127
	Decay	CC#086	0...127	0...127
	Sustain	CC#087	0...127	0...127
	Release	CC#088	0...127	0...127

Sección	Parámetro	Asignación	Valor (transmitido)	Valor (recibido)
EG2-Amp	Attack	CC#073	0...127	0...127
	Decay	CC#075	0...127	0...127
	Sustain	CC#070	0...127	0...127
	Release	CC#072	0...127	0...127
Filter	LFO1ModInt	CC#089	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
LFO1	Freq.	CC#090	0...127, TempoSync = On: (→ pág. 12)	0...127, TempoSync = On: (→ pág. 12)
Pitch	LFO2ModInt	CC#077	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
LFO2	Freq.	CC#076	0...127, TempoSync = On: (→ pág. 12)	0...127, TempoSync = On: (→ pág. 12)
V.Patch1	Int	CC#103	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch2	Int	CC#104	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch3	Int	CC#105	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch4	Int	CC#106	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch5	Int	CC#107	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
V.Patch6	Int	CC#108	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
Effect	EQ Hi Gain	CC#109	Valor EQ Gain (→ pág. 29)	Valor EQ Gain (→ pág. 29)
	EQ Lo Gain	CC#110	Valor EQ Gain (→ pág. 29)	Valor EQ Gain (→ pág. 29)
	PreFXDrive/ Freq.	CC#012	0...127	0...127 (para tono, 0/1: L63, 2: L62...63: L01, 64: bemol, 65: H01...127: H63)
	ModFXDepth	CC#091	0...127	0...127
	ModFXSpeed	CC#113	0...127	0...127
	RevDlyTime	CC#114	0...127	0...127
	PreFX SW	CC#115	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0...31: Off, 32...63: Timbre A, 64...95: Timbre B, 96...127: Timbre A+B
	ModFX SW	CC#094	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0...31: Off, 32...63: Timbre A, 64...95: Timbre B, 96...127: Timbre A+B
	RevDly Depth	CC#093	0...127	0...127
RevDly SW	CC#095	0: Off, 32: Timbre A, 64: Timbre B, 96: Timbre A+B	0...31: Off, 32...63: Timbre A, 64...95: Timbre B, 96...127: Timbre A+B	
Voc.Modultr	Umbral	OFF	No transmitido	0...127
	Nivel HPF	OFF	No transmitido	0...127
	HPF Gate	OFF	No transmitido	0...63: desactivar, 64...127: activar
Voc.Amp	Direct Level	OFF	No transmitido	0...127
Voc.Carrier	Timb A Level	OFF	No transmitido	0...127
	Timb B Level	OFF	No transmitido	0...127
Voc.Amp	Vocoder Lvl	OFF	No transmitido	0...127
Voc.Filter	Formant Shift	OFF	No transmitido	0...25: -2, 26...50: -1, 51...76: +0, 77...101: +1, 102...127: +2
	Offset	OFF	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: -01, 64: +00, 65: +01...127: +63
	Resonance	OFF	No transmitido	0...127
	ModInt	OFF	No transmitido	0/1: -63, 2: -62...63: 01, 64: +00, 65: +01...127: +63
	Sensibilidad E.F.	OFF	No transmitido	0...126, 127: mantenimiento

Valores Mod Harm para osciladores de VPM OSC1, 2 y 3

En la tabla siguiente se muestran los valores de cambio de control que se transmiten y reciben al editar el parámetro "Mod Harm" del oscilador de modulación de fase variable, y cómo el valor del cambio de control se corresponde con el valor del parámetro.

Valor (transmitido, recibido)	Mod Harm
0...3	0,5
4...7	1
8...11	2
12...15	3
16...18	4
19...22	5
23...26	6
27...30	7
31...34	8
35...38	9
39...42	10
43...46	11
47...49	12
50...53	13
54...57	14
58...61	15
62...65	16
66...69	17
70...73	18
74...77	19
78...80	20
81...84	21
85...88	22
89...92	23
93...96	24
97...100	25
101...104	26
105...108	27
109...111	28
112...115	29
116...119	30
120...123	31
124...127	32

Valores SyncNote cuando el ajuste TempoSync de LFO 1/2 es "On"

El parámetro LFO 1/2 Freq. cambiará a "SyncNote" si TempoSync está activado. En la tabla siguiente se muestran los valores de cambio de control que se transmiten o reciben en este caso y cómo se corresponden con el valor del parámetro.

Valor (transmitido, recibido)	LFO Sync Note
0...7	8meas
8...14	4meas
15...22	2meas
23...29	1/1
30...37	3/4
38...44	1/2
45...52	3/8
53...59	1/3
60...67	1/4
68...74	3/16
75...82	1/6
83...89	1/8
90...97	1/12
98...104	1/16
105...112	1/24
113...119	1/32
120...127	1/64

Valores Delay Time para MOD DELAY y BPM DELAY

Valor (transmitido, recibido)	LFO Sync Note
0...9	1/32
10...27	1/16
28...45	1/8
46...63	1/6
64...81	3/16
82...99	1/4
100...117	3/8
118...127	1/2

Valores EQ Gain

En la tabla siguiente se muestra la correspondencia entre los valores de parámetro editados por el mando EQ HIGH y el mando EQ LOW y los valores de cambio de control que se transmiten o reciben.

Valor (transmitido, recibido)	EQ Gain (dB)	Valor (transmitido, recibido)	EQ Gain (dB)
0...2	-15,0	66, 67	0,5
3, 4	-14,5	68, 69	1
5, 6	-14,0	70, 71	1,5
7, 8	-13,5	72, 73	2
9, 10	-13,0	74, 75	2,5
11, 12	-12,5	76, 77	3
13, 14	-12,0	78, 79	3,5
15, 16	-11,5	80, 81	4
17, 18	-11,0	82, 83	4,5
19, 20	-10,5	84...86	5
21...23	-10,0	87, 88	5,5
24, 25	-9,5	89, 90	6
26, 27	-9,0	91, 92	6,5
28, 29	-8,5	93, 94	7
30, 31	-8,0	95, 96	7,5
32, 33	-7,5	97, 98	8
34, 35	-7,0	99, 100	8,5
36, 37	-6,5	101, 102	9
38, 39	-6,0	103, 104	9,5
40, 41	-5,5	105...107	10
42...44	-5,0	108, 109	10,5
45, 46	-4,5	110, 111	11
47, 48	-4,0	112, 113	11,5
49, 50	-3,5	114, 115	12
51, 52	-3,0	116, 117	12,5
53, 54	-2,5	118, 119	13
55, 56	-2,0	120, 121	13,5
57, 58	-1,5	122, 123	14
59, 60	-1,0	124, 125	14,5
61, 62	-0,5	126, 127	15
63...65	0		

