KURZWEIL

K2500 Series



Guide De Référence

K2500

Guide De Référence

KURZWEIL
Music Systems

©1995 Tous droits réservés. Kurzweil est une ligne de produits de Young Chang Akki Co., Ltd. V.A.S.T. est une marque enregistrée, et Kurzweil, K2500, et K2000 sont des marques commerciales de Young Chang Akki Co., Ltd. Tous les autres produits et marques sont enregistrés par leur société respective. Les caractéristiques des produits et spécifications peuvent faire l'objet de modifications sans avertissement préalable.

Pièce Numéro : 910252 Rev.E





Ce signe indique à l'utilisateur que la tension présente à l'intérieur de l'appareil constitue un danger d'électrocution.



Ce signe indique à l'utilisateur l'existence d'importantes instructions d'utilisation et de maintenance dans le manuel accompagnant ce produit.

INSTRUCTIONS IMPORTANTES CONCERNANT LA SÉCURITÉ ET L'INSTALLATION

INSTRUCTIONS RELATIVES AUX RISQUES D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION, OU DE BLESSURES AUX PERSONNES

ATTENTION - Lors de l'utilisation de produits électriques, des précautions de bases doivent être observées, y compris ce qui suit :
1. Lisez toutes les instructions relatives à l'installation et à la sécurité, ainsi que les explications des symboles graphiques avant d'utiliser ce produit.
2. Ce produit doit être relié à la terre. Si un disfonctionnement ou une panne survenait, le lien à la terre fournit un chemin de moindre résistance pour le courant électrique afin de réduire les risques d'électrocution. Ce produit est équipé d'un câble d'alimentation secteur possédant une prise de terre. La prise doit être branchée dans une prise secteur correctement installée et reliée à la terre suivant les réglementations et les lois locales de l'équipement.
DANGER - Une connexion incorrecte de la prise à la terre peut résulter en un risque d'électrocution. Ne modifiez jamais le câble d'alimentation secteur fourni avec le produit - s'il ne convient pas à la prise, demandez conseil à un électricien qualifié. N'utilisez pas d'adaptateur qui désactive la fonction de lien à la terre. Si vous avez un doute concernant le lien à la terre correct du produit, référez vous à un électricien ou du personnel qualifié.
3. **ATTENTION** - Ce produit est équipé d'un sélecteur d'entrée de la tension de courant alternatif. La tension est réglée en usine pour le pays de destination. Si vous deviez être amené à la modifier, il est probable que vous deviez également changer le câble d'alimentation. Pour réduire les risques d'électrocution, référez vous à du personnel qualifié.
4. N'utilisez pas ce produit à proximité de l'eau - par exemple, à proximité d'un lavabo, évier, dans un sous-sol humide, etc...
5. Ce produit doit être utilisé avec un stand ou suivant les recommandations du fabricant.
6. Ce produit, utilisé seul ou en combinaison avec un amplificateur et des haut parleurs, ou avec un casque, est capable de produire des niveaux sonores qui peuvent nuire à l'audition. Ne l'utilisez pas à haut volume pendant une longue période de temps.
7. Ce produit doit être positionné de telle sorte que son emplacement, ou sa position n'interfère pas avec sa ventilation.
8. Ce produit doit être tenu à distance de toute source de chaleur (radiateur, etc...).
9. Ce produit doit être connecté au secteur uniquement avec le type de câble spécifié.
10. Le câble secteur de ce produit devra être déconnecté du secteur si vous n'utilisez pas votre appareil pendant une longue période de temps (pour cela tirez sur la prise et non sur le câble).
11. Des précautions doivent être prises pour que des objets contenant du liquide (verres, bouteilles,...) ne tombent pas sur cet appareil.
12. Cet appareil doit être confié à du personnel qualifié lorsque :
    A. Le câble d'alimentation secteur ou la prise à été endommagée; ou
    B. Que des objets sont tombés, ou que du liquide s'est introduit dans le l'appareil; ou
    C. Que le produit a été exposé à la pluie; ou
    D. Que le produit semble ne pas fonctionner normalement; ou
    E. Que le produit est tombé, ou que sa caisse est endommagée.
13. N'essayez pas d'utilisez ce produit en dehors de ces recommandations. Tout autre intervention doit être confiée à du personnel qualifié.
14. **ATTENTION** - Ne jamais poser d'objet sur le câble d'alimentation secteur. Ne jamais placer votre câble d'alimentation à un endroit où une personne pourrait marcher dessus, ou se prendre les pieds. Une installation incorrecte de ce type peut entrainer un début d'incendie et/ou des blessures sur des personnes.

INTERFÉRENCES RADIO ET TÉLÉVISION

Attention : toute modification de cet instrument qui ne serait pas expressément approuvée par Young Chang pourrait rendre caduc votre droit d'utilisation de cet instrument.
Important : Pour brancher cet instrument avec d'autres équipements, utilisez toujours des câbles blindés de bonne qualité.
Note : Cet instrument a subi des tests et a satisfait aux normes de classe B pour les instruments numériques, conformément au chapitre 15 des Règles de la F.C.C. Ces normes sont prévues pour garantir une protection raisonnable contre les rayonnements nocifs dans un environnement domestique. Cet instrument produit, utilise et peut rayonner des fréquences radio et, s'il n'est pas installé correctement comme il est spécifié dans ce manuel, il peut provoquer des interférences avec les communications radio ou télé. Si cela se produit (on peut le vérifier en éteignant et en rallumant l'appareil), on peut tenter les manipulations suivantes pour supprimer l'interférence :

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice du poste.
- Éloigner le poste de l'instrument
- Raccorder l'instrument à une prise de courant dépendant d'un circuit différent de celui alimentant le poste.
- Si nécessaire, consulter votre revendeur ou un installateur radio-télé compétent, qui vous donneront d'autres conseils.

AVIS :
Le présent appareil numérique n'émet pas de bruits radioélectriques dépassant les limites applicables aux appareil numériques de la classe B prescrites dans le règlement sur le brouillage radioélectrique édicté par le Ministère des Communications du Canada.

CONSERVEZ SES INSTRUCTIONS

Table des Matières

Panneau Avant ..... **1•1**
Programmes, Setups, et Keymaps ..... **2•1**
Effets ..... **3•1**
Liste Des Presets D'effets Globaux Et Leur Configuration ..... 3•1
Numéros Des Contrôleurs D'effets ..... 3•2
LFOs ..... **4•1**
Formes De LFO ..... 4•1
Numéros De Note Et Tables D'intonation ..... **5•1**
Numéros De Note Du K2500 Et Numéros De Note MIDI ..... 5•1
Numéros De Note Des Keymaps De Percussion ..... 5•1
Liste Et Description Des Tables D'intonation ..... 5•2
Sources De Contrôle ..... **6•1**
Sources De Contrôle ..... 6•1
Description Des Sources De Contrôle ..... 6•3
Liste Des Sources De Contrôle MIDI ..... 6•3
Liste Des Sources De Contrôle Principales ..... 6•6
Algorithmes DSP ..... **7•1**
Mise À Jour Mémoire Et Autres Fonctions ..... **8•1**
Gestion De La Mémoire ..... 8•1
RAM Programmes Et RAM Échantillons ..... 8•1
Visualisation Des Objets En RAM ..... 8•2
Choisir Ses Barrettes SIMMs Pour La RAM Échantillons ..... 8•2
Casque ..... 8•2
Maintenance Et Solutions Aux Problèmes Courants ..... **9•1**
Maintenance Préventive ..... 9•1
Choix Et Remplacement Des Piles ..... 9•1
Diagnostique Utilisateur ..... 9•2
Maximiser La Musique Et Minimiser Le Bruit Parasite ..... 9•2
Problèmes D'alimentation Et Solutions ..... 9•4
Solutions Aux Problèmes Courants ..... 9•4
Transfert D'échantillons Via MIDI Et Via SCSI ..... **10•1**
Conseils D'utilisation D'une Unité SCSI Avec Le K2500 ..... 10•1
Le Transfert D'échantillons Via MIDI (Standard MIDI Sample Dump) ..... 10•3
Le Transfert D'échantillons Via SCSI (SMDI) ..... 10•7
Protocle System Exclusive ..... **11•1**
Glossaire ..... **12•1**
Spécifications ..... **13•1**
Disquette K2500 Program Farm ..... **A•1**
Disquettes De Compatibilité Avec Le K2000 ..... **B•1**
ROM Stereo Piano ..... **C•1**
ROM Orchestral ..... **D•1**
ROM Contemporary ..... **E•1**

Distributeurs Young Chang

Young Chang America, Inc.
13336 Alondra Blvd.
Cerritos, CA 90703-2245
Tel: (310) 926-3200
Fax: (310) 404-0748

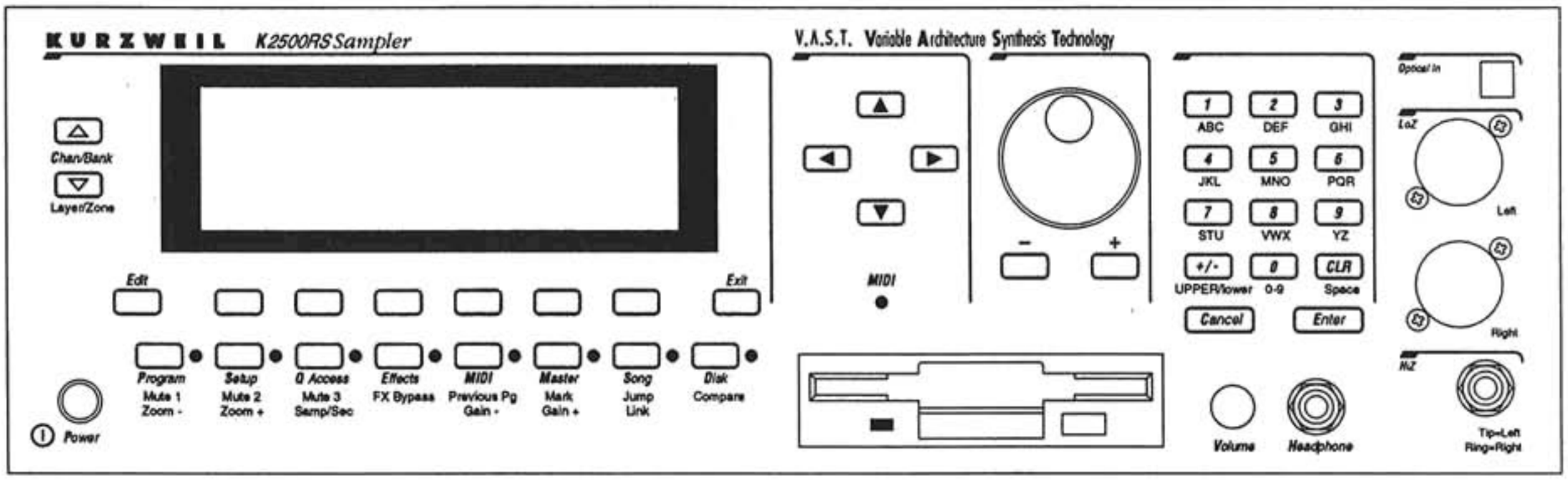
Young Chang Co.
Kang Nam P.O.Box 998
Seoul, Korea
Tel: 011-82-2-3451-3500
Fax: 011-82-2-3451-3599

Young Chang Co., Ltd., Europe
Industriering 45
D-4060 Viersen 11
Germany
Tel: 011-49-2162-4491
Fax: 011-49-2162-41744

Young Chang Canada Corp.
395 Cochrane Drive
Markham, Ontario L3R 9R5
Tel: (905) 513-6240
Fax: (905) 513-9445

Chapitre 1
Panneau Avant

Cette section concerne la description des caractéristiques communes aux versions rack et claviers du K2500 (K2500R, K2500, et K2500X). Les boutons et curseurs qui ne concernent que les versions claviers sont abordés à la page 1-4.



Panneau Avant - Références Rapides

Bouton / Curseur de volume

Il contrôle seulement le niveau des sorties audio MIX et le casque. Il n'envoie aucun message MIDI Volume (MIDI 07).

Boutons de Mode

Appuyez sur l'un d'eux pour entrer dans le mode correspondant

Boutons CHAN/BANK

Permettent le déplacement sur les layers du programme en cours dans l'éditeur de programme.
Permet le déplacement sur les zones du setup en cours lorsque vous êtes en mode Setup.
Permet le déplacement sur les Banques à Accès Rapide lorsque vous êtes en mode Quick Acces Banks.

Bouton Edit

Fonctionnel dans la plupart des modes. Appuyez sur EDIT pour modifier l'objet ou le paramètre sélectionné. S'il n'est pas éditable, appuyer sur EDIT n'entraînera aucun effet.

Il existe des éditeurs pour chaque mode excepté le mode Disk. L'effet de la pression sur le bouton Edit est indiqué ci-dessous pour chacun des modes.

Dans le mode	Appuyez sur le bouton EDIT...
Mode Program	...permet d'entrer dans l'éditeur de programmes, d'où vous pouvez éditez le programme en cours. Voir Chapitre 6 du *Guide de l'Utilisateur.*
Mode Setup	...permet d'entrer dans l'éditeur de Setups, d'où vous pouvez éditer le setup en cours. Voir Chapitre 7 du *Guide de l'Utilisateur.*
Mode Quick Acces	...permet d'entrer dans l'éditeur Quick Acces, d'où vous pouvez changer le programme ou le setup assigné à l'emplacement de la banque sélectionnée lorsque vous entrez dans ce mode. Voir Chapitre 8 du *Guide de l'Utilisateur.*
Mode Effects	...permet d'entrer dans l'éditeur des effets, d'où vous pouvez éditer les effets du preset en cours. Voir Chapitre 9 du *Guide de l'Utilisateur.*
Mode MIDI	...permet d'entrer dans l'éditeur Velocity Map ou Pressure Map si l'un de ces paramètres est sélectionné soit sur la page XMIT, soit sur la page RECV. Permet d'entrer dans l'éditeur de programmes si le paramètre Program est sélectionné sur la page CHANLS. Voir chapitres 6 et 17 du *Guide de l'Utilisateur.*
Mode Master	...permet l'édition des paramètres Velocity Map, Pressure Map, ou Intonation Table.
Mode Song	...permet l'entrer de l'éditeur de morceaux. Voir Chapitre 12 du *Guide de l'Utilisateur.*
Mode Disk	...n'a pas d'effet.

Boutons SOFT - Boutons Logiciel

Leur fonction varie suivant la page sélectionnée. La fonction de chacun de ces boutons est affichée sur la ligne du bas de l'écran.

Bouton EXIT - Bouton De Sortie

Appuyez sur celui-ci pour quitter les éditeurs. Si vous avez effectué des changements dans les éditeurs, vous pourrez ainsi les sauvegarder.

Boutons Curseur (Ou De Flèches)

Appuyez sur ces boutons pour déplacer le curseur dans la direction souhaitée.

Molette Alpha

Permet l'entrée de données. Tournez la dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la valeur du paramètre sélectionné - et inversement.

Boutons +/-

Sous la molette Alpha. Appuyez sur ces boutons pour augmenter ou diminuer la valeur des paramètres par petites quantités.

Clavier Alphanumérique

Pour Les Caractères Numériques

Entrez directement la valeur numérique souhaitée au lieu d'utiliser la molette ou les boutons +/- . Appuyez sur ENTER pour valider, sur CANCEL pour annuler, et sur CLEAR pour effacer.

Pour Les Caractères Alphabétiques

Lorsque vous nommez des objets, vous pouvez utiliser les touches alphanumériques pour entrer des lettres au lieu de nombres. Par exemple, si vous rebaptisez un programme, placez le curseur sous le caractère à changer, puis appuyez sur le bouton numérique correspondant à la lettre. Appuyez sur CLEAR pour insérer un espace. Le bouton «0» permet d'entrer des numéros de 0 à 9 lorsqu'il est actionné plusieurs fois.

Pour entrer la lettre «C» dans un espace banc, appuyez sur «1» trois fois. Vous pouvez appuyer sur les boutons +/- avant ou après l'entrée d'une lettre.

Le bouton CANCEL est l'équivalent du bouton soft >>>, et ENTER signifie «OK». Le bouton CLEAR remplace le caractère sélectionné par un espace.

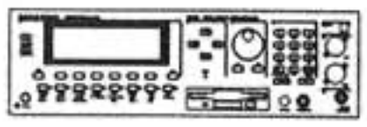
Il existe plusieurs signes de ponctuations qui peuvent être entrés à l'aide de la molette ou des boutons +/-.

Fonctions Spéciales du Clavier Alphanumérique

Lorsque vous êtes en mode Quick Acces, le clavier alphanumérique peut être utilisé pour sélectionner les entrées de la banque Quick Access en cours. La disposition des touches du clavier correspond à celle des entrées de la banque.

Il existe également un raccourcit pour sélectionner différentes banques QA lorsque vous êtes dans ce mode. Appuyez simplement sur les boutons +/- ou CLEAR, et vous pourrez entrer un numéro de banque. Tapez ce numéro à l'aide du clavier, et appuyez sur ENTER.

Vous pouvez également utiliser le clavier alphanumérique pour sélectionner des suites de caractères pour une recherche. La fonction de recherche est décrite dans le chapitre 3 du *Guide de l'Utilisateur.*



Enfin, les possesseur d'une version rackable du K2500 peuvent jouer des notes à l'aide du clavier alphanumérique : maintenez le bouton Cancel et appuyez sur les boutons du clavier alphanumérique. Cette caractéristique est également décrite dans le chapitre 3 du *Guide de l'Utilisateur.*

L'Écran

Pour ajuster le contraste de l'écran, allez dans la page MASTER et sélectionnez le paramètre Contrast.

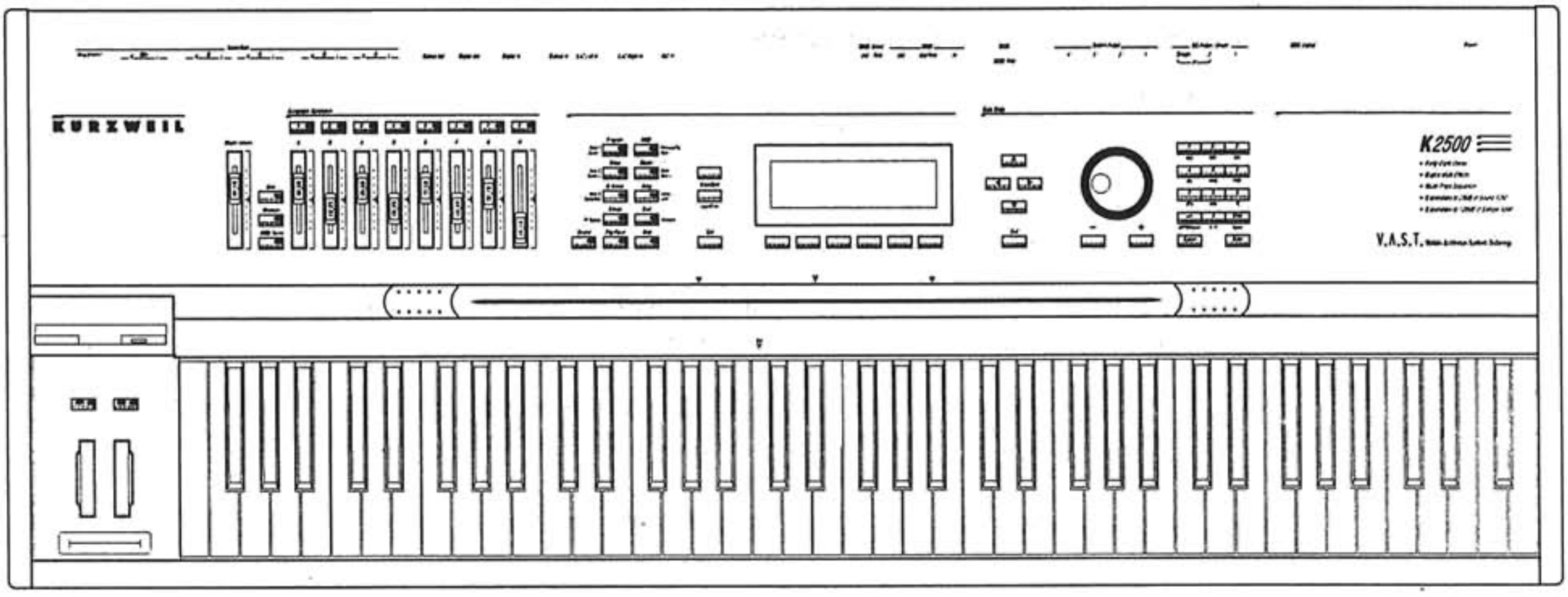
La Diode MIDI

Cette diode s'illumine lorsque le K2500 reçoit des informations sur son port MIDI In.

1•4

Les Fonctions Spécifiques Aux Versions Clavier

Cette section aborde les boutons et curseurs qui ne concernent que les modèles clavier. Les caractéristiques communes aux versions rack et claiver sont décrites en page 1-1.



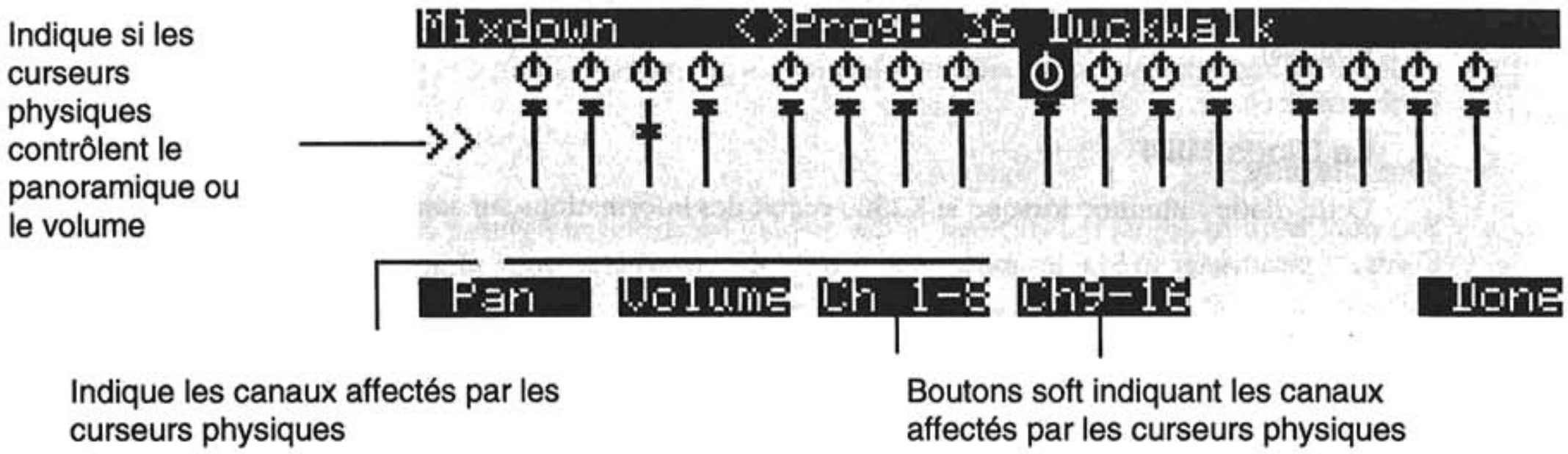
Le Bouton Solo

Ce bouton coupe toutes les zones d'un setup exceptée la zone en cours. Les boutons des zones mises en solo sont allumés en rouge.

Le Bouton Mixdown

Ce bouton vous amène à l'écran Mixdown, illustré ci-dessous. Depuis cet écran, vous pouvez déterminer la façon dont les curseurs physiques du K2500 fonctionneront pendant le mixage MIDI. Dans l'exemple ci-dessous, les curseurs physiques A à H contrôlent le niveau du volume des canaux MIDI 1 à 8. En appuyant sur sur le bouton soft Pan, la fonction des curseurs physiques sera le contrôle du panoramique des canaux 1 à 8. Vous pouvez appuyez sur le bouton soft 9-16 si vous souhaitez que les curseurs physiques affectent les canaux 9 à 16.

Vous pouvez également utiliser les boutons de curseur pour sélectionner le contrôle de panoramique ou de volume pour un canal, et manipuler la molette alpha (ou les boutons d'incrémentation / décrémentation pour modifier le panoramique ou le volume. Dans l'écran ci-dessous, par exemple, vous pouvez utiliser la molette pour contrôler le panoramique sur le canal 9 en même temps qu'utiliser les curseurs physiques pour contrôler le volume sur les canaux 1 à 8.



Le Bouton MIDI Faders

Lorsque vous appuyez sur le bouton MIDI Faders, les curseurs physiques du K2500 prendront la fonction assignée sur la page MIDI Faders en cours. Depuis cette écran, vous pouvez définir quatre "pages" différentes qui détermineront la façon de fonctionner des curseurs physiques. Dans l'écran ci-dessous, par exemple, les huit curseurs sont tous réglés pour transmettre le contrôleur 6 (data) sur les canaux 9 à 16. Appuyez sur l'un des boutons soft de page pour utiliser (ou créer) une autre page d'assignation MIDI Fader. Utilisez le bouton soft Send pour transmettre des valeurs sans déplacer les curseurs.

Les pages MIDI Faders seront sauvegardées avec l'object Master table.

Contrôleurs Assignables (boutons 1-8, et curseurs A-H)

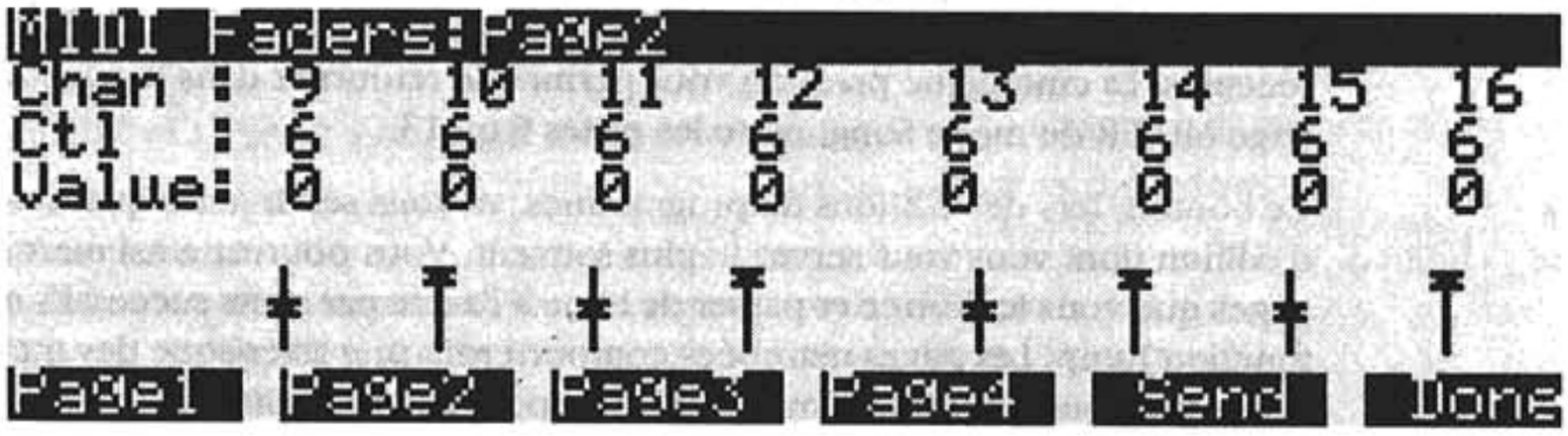
La fonction de ces contrôleurs dépend de la manière dont ils ont été définis dans le setup.

SW1, SW2

La fonction de ces contrôleurs dépend de la manière dont ils ont été définis dans le setup.

Record, Play/Pause, Stop

Ces boutons ont la même fonction que leurs homonyme soft du mode Song. Ils vous permettent une utilisation plus pratiques des fonctions enregistement, lecture, pause et stop.



Fonctions Spéciales des Boutons

Les boutons situés à gauche de l'écran possèdent en plus de leur fonction principale des fonctions spéciales lors de leur utilisation au sein des éditeurs de programmes et de configurations (Setups). Ils fonctionnent également pour muter des pistes dans la page MIXER du mode Song.

Program / Mute 1 — Lorsque vous êtes dans l'éditeur de programme, ce bouton va muter le Layer 1 composant ce programme, ou le layer affiché des programmes de batterie. Dans l'éditeur de configurations (Setup) il mutera la zone 1 du setup en cours, si ce dernier comporte au maximum trois zones. Il mutera la zone en cours des setups comportant plus de trois zones. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 1 ou 9.

Setup / Mute 2 — Lorsque vous êtes dans l'éditeur de programmes, ce bouton va muter le Layer 2 composant ce programme. Pour les programmes de batterie, positionne en solo le layer affiché. Dans l'éditeur de configurations (Setup), il mutera la zone 2 du setup en cours, si ce dernier comporte au maximum trois zones. Il positionnera en solo la zone en cours des setups comportant plus de trois zones. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 2 ou 10.

Q Access / Mute 3 — Lorsque vous êtes dans l'éditeur de programmes, ce bouton va muter le Layer 3 composant ce programme. Pour les programmes de batterie, positionne en solo le layer affiché. Dans l'éditeur de configurations (Setup), il mutera la zone 3 du setup en cours, si ce dernier comporte au maximum trois zones. Il positionnera en solo la zone en cours des setups comportant plus de trois zones. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 3 ou 11.

Effects / FX Bypass — Lorsque vous êtes dans l'éditeur de programmes, ce bouton mute l'effet assigné au programme sélectionné, ne vous laissant entendre que le son du ou des layers que vous souhaitez écouter. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 4 ou 12.

MIDI / Prev pg — Lors des éditions de programmes, ce bouton vous permettra de revenir à la page d'édition précédente. Le K2500 peut ainsi se rappeler les 4 pages d'édition les plus récentes. La cinquième pression vous permet de retourner dans la page ALG. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 5 ou 13.

Master / Mark — Ce bouton, lors des éditions de programmes, va vous servir à marquer les pages d'édition dont vous vous servez le plus souvent. Vous pourrez ainsi marquer autant de pages que vous le désirez et passer de l'une à l'autre par sauts successifs en utilisant la fonction Jump. Les pages marquées comporteront une astérisque devant leur nom. Les pages pourront être "démarquées" en appuyant une nouvelle fois sur ce bouton. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 6 ou 14.

Song / Jump — Ce bouton est utilisé pendant les éditions de programmes afin de se rendre sur des pages d'édition marquées (cf ci-dessus) et ce de manière cyclique, dans l'ordre de leur marquage. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 7 ou 15.

Disk / Compare — Ce bouton fonctionne dans la plupart des éditeurs et permet de comparer l'objet original à l'objet édité. Vous basculerez de l'un à l'autre par des pressions successives. Appuyez sur n'importe quel autre bouton pour revenir à la page où vous étiez. Sur la page MIXER du mode Song, mute les pistes 8 ou 16.

Chan/Bank / Layer/Zone — Dans l'éditeur de programmes, ces boutons vous permettent de vous déplacer sur les layers du programme sélectionné. Dans l'éditeur de setups, vous pouvez vous déplacer sur les zones. Dans l'éditeur d'effets, vous pouvez faire défiler les configurations d'effets. Dans l'éditeur des banques Quick Access, ils vous permettent de faire défiler les entrées de la banque Quick Access sélectionnée. Dans l'éditeur de Keymaps, ils permettent d'acceder aux niveaux de vélocité de keymaps multi-vélocités. En mode Song, ils permettent de commuter la piste d'enregistrement..

Edit — Si la valeur d'un paramètre sélectionné est un objet que l'on peut éditer, ou bien un paramètre programmable, appuyez sur Edit pour accéder à cet éditeur d'objets, ou à la page de programmation de ce paramètre.

Fonctions Spéciales des Boutons : Pressions Simultanées

La pression simultanée de deux ou plusieurs boutons permettra l'exécution de fonctions spéciales dépendant directement du mode sélectionné. Assurez-vous de les presser exactement en même temps.

Dans Ce Mode :	***Ces Boutons :*** (pressés simultanément)	***Ont L'Action Suivante :***
MODE PROGRAM	**Octav-, Octav+**	Repositionne la transposition MIDI sur 0 demi-ton. Refaite cette opération pour revenir à la transposition antérieure.
	Chan-, Chan+	Assigne le clavier au canal 1.
	Plus/moins	Saute au programme 100, 200,...
MODE MASTER	**CHAN/BANK**	Permet d'activation du Contrôleur Guitar / Wind.
MODE SONG	**Curseurs gauche/droit**	Bascule entre Play et Stop.
	Curseurs haut/bas	Bascule entre Play et Pause.
	Plus/moins	Sélectionne les valeurs de Quantize Grid de la page MISC de l'éditeur de Song. Sélectionne la durée pour un pas dans l'éditeur de Song : page STEP. Permet l'incrémentation du Gate Time par intervalles de 20% dans l'éditeur de Song : page STEP.
	CHAN/BANK	Sélectionne toutes les pistes de l'éditeur de Song : page TRACK.
MODE DISK	**2 boutons soft de gauche**	Active la commande SCSI Eject pour sélectionner l'appareil SCSI.
	CHAN/BANK	Formatage d'un appareil SCSI. Liste les objets sélectionnés lors de la sauvegarde d'objets.
	Curseurs gauche/droit	Sélectionne tout le contenu d'une liste.
	Curseurs haut/bas	Désélectionne toutes les sélections d'une liste. Déplace le curseur au début d'un nom dans les dialogues de création ou modification d'un nom.
PROGRAM EDITOR	**CHAN/BANK**	Sélectionne le Layer 1.
KEYMAP EDITOR	**Plus/moins**	Avec le curseur positionné sur le paramètre Coarse Tune, permet de basculer entre la valeur Coarse Tune par défaut de l'échantillon de base, et la transposition de ce dernier
SAMPLE EDITOR	**2 boutons soft de gauche**	Bascule entre le réglage du zoom par défaut et le réglage en cours.
	Plus/moins	Positionne la valeur du paramètre sélectionné sur le ***zero crossing*** suivant.

Fonctions Spéciales des Boutons : Pressions Simultanées

Dans Ce Mode :	*Ces Boutons :* (pressés simultanément)	*Ont L'Action Suivante :*
TOUT EDITEUR	**Plus/moins**	Fait défiler la liste des valeurs correspondant au paramètre de façon régulière ou logique (dépend de chaque paramètre).
	2 boutons soft de gauche	Repositionne la transposition MIDI sur 0 demi-ton. Refaite cette opération pour revenir à la transposition antérieure.
	2 boutons softs centraux	Sélectionne le menu Utilities (accessible aussi dans le mode Master).
	2 boutons softs de droite	Envoie un message "all notes/controllers off" sur les 16 canaux MIDI (idem que le bouton Panic).
SAUVEGARDE	**Plus/moins**	Commute entre l'ID original et l'ID libre suivant.

Chapitre 2
Programmes, Setups et Keymaps

Liste des Programmes du K2500

Les 200 programmes présélectionnés dans le K2500 sont organisés par catégories d'instruments. Vous trouverez des représentations d'instruments acoustiques échantillonnés, ainsi que des sons d'instrument synthétisés, des timbres de synthétiseur couramment utilisés, et des modèles pour servir de base à de nouvelles programmations. Vous trouverez de bons points de départs pour vos propres créations.

Il existe de nombreuses façons d'ajouter de l'expressivité et de la variété dans un programme en assignant des contrôleurs MIDI à diverses fonctions DSP de ses layers. Cette liste décrit de quelle manière chaque programme du K2500 peut être modulé ou modifié par les différents contrôles MIDI. Seuls les contrôles qui ne paraissent à priori pas évidents sont cités. Les contrôles tels que la vélocité d'attaque, et le numéro de note sont évidemment assignés à la plupart des programmes.

Mod Wheel = molette de modulation / Data = curseur de contrôle / MPress = pression mono / Comments = commentaires.

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
	KEYBOARDS				
1	**Acoustic Piano**				Soft Ped.
2	**Stage Piano**				Soft Ped.
3	**BriteGrand**				Soft Ped.
4	**ClassicPiano&Vox**	Choir Balance			Soft Ped.
5	**Ballad Pno&Str**	Strings Balance			Soft Ped.
6	**Rock Piano 1**				
7	**Honky-Tonk**	Tremolo			
8	**E Grand & Pad**	Pad Balance			
9	**Classic E Piano**				Soft Ped.
10	**Dyno E Piano**	Tremolo			
11	**E Piano PF**				
12	**Suitcase E Pno**	Vibrato Depth	Vibrato Rate		
13	**Brite Klav**	Layer Balance	8vb		
14	**Match Stick**	Vibrato		Vibrato, W/D Mix	
	COMPING SYNTHS				
15	**Big PWM**	Vibrato	Filter & Env Ctl	Vibrato	
16	**Matrix 12**	Vibrato	Filter & Env Ctl	Vibrato	
17	**OBX Braz 4**	Vibrato	Filter & Env Ctl	Vibrato	
18	**Memorymoog 4**	Vibrato	Filter & Env Ctl	Vibrato	
19	**Prophet Pulse 2**	Vibrato	Filter & Env Ctl	Vibrato	
20	**Prophet Square 2**	Vibrato	Filter & Env Ctl	Vibrato	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
21	**New Shaper**	Vibrato	Env Ctl	Vibrato	
22	**Klicomp tree**	Vibrato, Filter Env	Detune, Env Ctl	Vibrato, Filter Env	
23	**Digicomp**	Vibrato	Env Ctl	Vibrato	
24	**Da Clav**		Env Ctl		
25	**Simpilton**	Vibrato	Env Ctl	Vibrato, Filter Ctl	
26	**Synth Caliope**	Vibrato	Env Ctl		
27	**Chiffloots**	Vibrato	Chiff Pitch	Vibrato	
28	**Bamboo Voices**	Vibrato	Alt Atk	Vibrato	
29	**Hyper Guitar**	Dly Vib		Dly Vib	
30	**Dreamers**	Tremolo		Tremolo	
31	**Pluxichord**	Env Ctl			
	LEAD SYNTHS				
32	**Fluty Lead**	Vibrato		Vibrato	
33	**Gooshy Lead**	Distance	W/D Mix		
34	**Orient Wind**	Vibrato	W/D Mix	Vibrato, Filter Ctl	
35	**DC Lead**	Vibrato	Timbre Ctl	Vibrato	
36	**Duke's lead**	Vibrato	W/D Mix, Filter	Vibrato	
37	**FM Harmonica**	Vibrato		Tremolo	
38	**Mini Lead Poly**	Vibrato	Pitch	Vibrato	
39	**AlaZawi**	Timbre Ctl	Filter, Resonance	Vibrato	
40	**JR's Lead**	Vibrato	Timbre Ctl	Feedback	
41	**Funky Lead**	Vibrato	W/D Mix	Vibrato	
42	**Hammeron Synth**	Filter 1		Filter 2	
43	**Synthitar Lead**	Vibrato	W/D Mix	Vibrato	
44	**Modular Lead**	Vibrato	8 ve's	Vibrato	
45	**Prophet Sync**	Vibrato	Slave Osc Pitch		
46	**Brt Saxy Lead**	Vibrato	W/D Mix	Vibrato	
47	**Don Corllione'**	Vibrato		Vibrato	
	DRUMS				
48	**Studio Kit 1**		W/D Mix		
49	**Studio Kit 2 MW**	Alt Atk	W/D Mix		
50	**2 Live Kits MW**	Alt Kit	W/D Mix		
51	**Rock Kit**	Alt Toms	W/D Mix		
52	**Jazz Kit**	Alt Atk	W/D Mix		Att Vel controls Hi Hat's decay
53	**Reggae Kit**		W/D Mix		Att Vel controls Hi Hat's decay
54	**Light Kit**		W/D Mix		

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
55	**Garage Kit MW**	Alt Kit	W/D Mix		Att Vel controls Hi Hat's decay
56	**Techno Kit**	Alt Kick	W/D Mix(Flange)		
57	**General MIDI Kit**		W/D Mix		
58	**Slam'n Drums**		W/D Mix(Flange)		
59	**Perc Section MW**	Add Cowbell, Shaker	W/D Mix		
60	**Industry Set**	Resonance (A#4-C5)		Resonance (A#4-C5)	
61	**Techno Loops**	Loop Tempo	Loop Tempo		
62	**Rhythmatic**	Disable Multilayer	Rhythm Tempo		
	PERCUSSION				
63	**Dualimba**	Vibrato	Amp	Vibrato	
64	**TouchDrums**	Vibrato	Amp	Vibrato, Pitch	
65	**Hand Drums**		W/D Mix, Pitch Envelope		
66	**Dynamic Perc**	Heartbeat (C2) Filter	W/D Mix, Heartrate (C2)		Mod Wheel Engages Non-tracking Congas
67	**Mark Tree**		W/D Mix, Env Ctl		
68	**Bell Player**	Vibrato		Vibrato	
69	**Marimba**	EQ Amp			
70	**Excited Marimba**	Alt Atk			
	BASSES				
71	**Dual E Bass**	Vibrato		Vibrato	
72	**Warm Bass**	Vibrato		Vibrato	
73	**Sustain E Bass**	Vibrato		Vibrato	
74	**Ripper Bass**	Vibrato		Vibrato	
75	**Yama Bass**		Layer Balance		
76	**Synth Fretless**	Vibrato		Vibrato	
77	**Fretless Lead**	Vibrato		Vibrato	
78	**Moogy Bass 1**	Vibrato	Filter	Vibrato	
79	**Moogy Bass 2**	Filter Depth	Resonance Depth	Vibrato	
80	**Mix Bass**	Filter Depth	Layer balance		
81	**Tite Rave Bass**	W/D Mix	Filter, Depth		
82	**Synth Bass**	Filter Ctl			
83	**House Bass**	Vibrato	Filter	Vibrato	
	GUITARS				
84	**Acoustic Guitar**				SoftPd
85	**Steel Str Guitar**	Vibrato	EQ	Vibrato	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
86	**12-str Guitar**		EQ		SoftPd
87	**Strummer Guitar**	Vibrato	EQ	Vibrato	
88	**Slo Chorus Gtr**	Tremolo	EQ		
89	**Captain Crunch**	Vibrato	Filter , W/D Mix	Vibrato	PBend goes +2 and -12ST
90	**Smooth Lead**		Shaper, W/D Mix	Feedback	
91	**Dist Harmonics**	Tremolo		W/D Mix	
92	**Kotolin**	EQ		Vibrato	
93	**Cee Tuar**	Vibrato	Alt Sound	Vibrato	
94	**Green Acres**				
	ORGANS				
95	**Perc Organ 2500**	Rotary Speaker	Perc Balance		
96	**Ballad Organ 2**	Rotary Speaker			
97	**Gospel Organ**	Rotary Speaker	Perc Balance		
98	**Drive Organ**	Rotary Speaker	Distortion Ctl		
99	**Rotating B's & M's**	Rotary Speaker			
100	**Cheeze**	Vibrato Depth	Env Ctl	Vibrato Depth	
101	**Tamborgan**	Vibrato	Perc Pitch	Vibrato	
102	**Organ Pad**	Tremolo			
103	**Chiffy Pipes**	Decrescendo			
104	**Offertory**	Layer Balance			
105	**Pedal Pipes**	Decrescendo			
106	**Church Organ**	Vibrato	Layer Balance	Vibrato	Velocity Sensitive
107	**Resorgan**	Dynamics			Sost Pdl Does Release Ctl
	STRINGS/CHOIR				
108	**Fast Strings**	Filter			
109	**Att ctl Fast Str**	Filter			For Fast Solo Lines& Active Comping
110	**Att ctl Med Str**	Env Ctl			For Med or Slow (MW) Solo Lines
111	**SfzTrem Strings**				Sfz Envelope Triggered by Increased Att Vel
112	**ClassicalStrings**			Vibrato Depth	For Light, Active Comping
113	**SloClassical Str**	Decrescendo			For Chordal Comping
114	**Silk Strings**	Decrescendo	W/D Mix	Vibrato Depth	For Chordal Comping
115	**Fast Violin**			Vibrato Depth	
116	**Slo Solo Cello**	Quick Fade	W/D Mix	Vibrato Depth	
117	**Stereo Slo Str**	Filter			Velocity Controls Timbre Shift

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
118	**Cathedral Choir**	Decrescendo			Att Ctl Allows Smooth Voice Leading in 4-Part Playing
119	**Mixed Choir**	Layer Balance			
120	**The Choir**	Vibrato	Release Env	Vibrato	
	WINDS				
121	**Wendy's Flute**				Higher Att Vel = Less Tremolo
122	**Treble Flute**				
123	**Baroque Flute**				
124	**Soft Tenor Sax**		W/D Mix	Vibrato, Filter	
125	**Fast Solo Tenor**	EQ		Vibrato	For Fast Legato Lines
	BRASS				
126	**Dynamic Trumpet**	Swell	W/D Mix	Vibrato	
127	**Miles Unmuted**	Vibrato	Timbre Ctl	Vibrato	
128	**Strght Mute Trpt**	Vibrato Defeat	W/D Mix	Vibrato Rate	
129	**Almost Muted**	Vibrato, Amp	Timbre Ctl	Vibrato	
130	**Solo Trombone**		W/D Mix	Vibrato Depth	
131	**Sfz Bone**				
	ENSEMBLES				
132	**Trumpet Section**			Swell	
133	**Hip Brass**	Vibrato	W/D Mix	Swell	
134	**Brt Miami Brass**	Bright Swell			
135	**Orchestral Brass**			Swell	
136	**Sax Section**	Swell	W/D Mix	Swell	Sfz Envelope
137	**Dyn Big Band**	Softer		Swell	Sfz Envelope
138	**Flute & Slo Str**	Solo String Swell		Vibrato Depth	SostPd disables Solo Str. Release Velocity Controls Strings Release
139	**Horn&Flute w/ Str**	Strings Balance			Rel. Velocity Controls Strings Rel.
140	**DynamicOrchestra**	Light playing engages a horn, flute & string ensemble. SostPed holds a chord and engages an ensemble suited to solo lines. At forte, bigger brass is enabled, with pressure controlling a swell.			
141	**Touch Orchestra**	Mod wheel replaces RH trumpets with solo flute. Each Velocity level brings in a new instrument: At forte, horns are doubled; at double forte, kettle drums play; at *fff*, crash cymbal plays.			
142	**Slo Ensemble**	Synstring Res	Synstring Filter	Vibrato Depth	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
143	**W Tell Orchestra**	Swell		Swell	For Active Marcato Comping SostPD Latches and Disables Brass
144	**Jazz Band**				LH Bass layered with ride for walking rhythm section. Data slider switches from guitar to horn section; SostPed holds brass and adds solo Tenor. Throw the ModWhl for drum solo.
145	**Rock Quartet**				LH Bass layered with hihat for driving rhythm section. At forte, kick, snare, and rhythm guitar are added. Mod wheel does rotary speakers for the organ.
	HYBRID SYNTHS				
146	**Gargantuanism**	Vibrato	Layer Balance	Vibrato	SostPd Disables Strings
147	**Tranquil Pluck**	Vibrato	Release Ctl	Vibrato	
148	**The Chase**	Vibrato	W/D Mix	Vibrato	
149	**Enterprize**	Tremolo	Bell Pitch	Tremolo	
150	**Magic Orchestra**		Piano Balance		SostPd Disables Cymbal
151	**Passion Source**	Detune		Detune, Swell	
152	**Microwave**	Vibrato	Release Ctl	Vibrato	
153	**Fuzz Lite**	Vibrato	Release Ctl	Vibrato	
154	**Solina Phaze**	Vibrato	Phaser Rate	Vibrato	
155	**Arystal**		Layer Balance		
156	**Timershift**	Vibrato	Release Ctl	Vibrato	
157	**Aurora**	Mod Speed	W/D Mix		
158	**Gongers**	Vibrato	Pitch, W/D Mix	Vibrato	
159	**Arrakis Grand**	Vibrato Depth	Detune	Vibrato Depth	
160	**Sisternal**	Vibrato	Release Ctl	Vibrato	
161	**PPG 4**	Vibrato	W/D mix, Env Ctl	Vibrato	
162	**Pseudomento MW**	Pseudomento Rate			
163	**Big Strings**	Vibrato		Vibrato	
164	**Spaced**	Dly Sweep	Mod Rate		
165	**Digital Choir**	Res Mod	Filter Ctl		
166	**Meditation Pad**	Res Mod	Filter Ctl	Vibrato	Move data slider from top to bottom and throw the MW for best resonance effect.
167	**The Cymbal Sings**	Vibrato		Filter	
168	**Slo FlangeStrngs**	Flange Rate			Template: Using allpass to create flanging within a layer

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
169	**Lushlife**				
170	**Crystal too**	Vibrato	Sine Wave Pitch	Vibrato	
171	**Multi Marimba**	Vibrato	Delay Time	Vibrato	
172	**Wave Power**	Vibrato		Vibrato	
173	**Noo Mutes**	Pitch Effect	Filter Ctl, W/D Mix		
174	**Hammer Violin**	Pitch Effect	Env Ctl, W/D Mix	Vibrato	
175	**Mallet Flutes**	Chiff Pitch	W/D Mix		
176	**Malletoo**	Pitch Mod Depth	Pitch Mod Rate		
177	**Ethereal Echoes**	Disable Bell			
	PAD SYNTHS				
178	**Padifier**	Vibrato	Filter	Vibrato	
179	**Spaced Inn**	Vibrato		Vibrato	
180	**Glass Bow**	Vibrato	Env Ctl	Vibrato	
181	**Angel Pass**				
182	**In the Air**	Vibrato	Filter Ctl	Vibrato	
183	**Matrix Mellostr**	Vibrato	Env Ctl	Vibrato	
184	**Ethereal Strings**	Filter Sweep		Filter	
185	**Dawning**	Sweep Fade			
186	**Synth Strings**				
187	**Choir Fixer**	Vibrato, Pan	W/D Mix	Vibrato	
188	**Shine On**	Vibrato	Filter Ctl	Vibrato	
189	**ChoirStrings**				
190	**Launch Pad**	Timbre Ctl		Timbre Ctl	
	EFFECTS SOUNDS				
191	**cymbal thing**				
192	**a no way CS**	Mod Depth	Mod Rate		
193	**Environments**				
194	**Gremlin Group**	Timbre Ctl, Env Ctl	Vibrato>Pitch, Resonance		
195	**Thunder Storm**				Play Sparse Staccato Notes in LH for Thunder. RH is Rain
196	**Northern Winds**			Pan Rate, Filter	
197	**Doomsday**	Pitch			
	UTILITY				
198	**Click**				Assigned to output group B (dry)
199	**Default Program**				Used in New Lyr, Sample audition, and Preview Program

Liste des Setups

Les Setups Performances, ou "Setups" (configurations de jeu) sont des combinaisons de zones (jusqu'à huit), chacune avec un canal MIDI indépendant et des attributions de transmission de contrôleur. Initialement conçus pour les modèles avec clavier, les Setups peuvent être joués sur un modèle Rack grâce à la caractéristique Local Keyboard Channel : vous trouverez ce paramètre dans la page RECV du mode MIDI. Changez la valeur de ce paramètre de None (aucun) à un canal de votre choix, et réglez votre clavier de contrôle MIDI pour qu'il ne transmette que sur ce canal. Dès lors, toutes les notes qui seront envoyées sur ce canal seront repositionnées suivant le canal affiché (en mode Program) et le Setup (en mode Setup).

Voici la liste des 100 Setups d'usine en ROM de la V2. Leur décription détaillée se trouve en pages suivantes.

ID#	NAME	ID#	NAME	ID#	NAME
1	Sahara Touch	35	F1 Perc Comper	69	Digi Ensemble
2	Ethereal Split	36	Multi Chords	70	Pluck Stack
3	Slo Orchestra	37	3-Sec Talk sldrs	71	Quillmeister
4	Whirligig	38	FM Slider Play	72	Organ Select
5	Modern Harpsichord	39	E Grnd Pad	73	Perc Stack 2
6	Kogs & Things	40	BalladCompSplit	74	Action Scene
7	Desert Soil	41	Maggie May	75	Rusty Teeth
8	Mellow BigBand	42	EPnoPad rbnvel	76	Split Stack
9	Fusion Split	43	Dukes Up	77	Pulse Brass
10	Touch Rock Band	44	F1 Latin Comper	78	Majesty
11	Plucksynths	45	Floyd's Echo	79	Classy Orch
12	Big Pad RbnVel	46	Poly Portem	80	Motion Pad
13	Cembellophone	47	C2 and Lead	81	Wiry Comp 3-Sec
14	MidEast Drone	48	PowerLead	82	GrimlyFiendish
15	Ribbon Thunder	49	Big Synbrass	83	Hold & Tap
16	Press Roll Orch	50	WahPedZawiSplit	84	LayeredSnare Kit
17	C7 F7 G7 Groove	51	Clav EP Organ	85	C#2 Jam
18	Folk Comper	52	Toxic Cheese	86	PassionPad
19	Extra Perc Drums	53	Floyd Wheel	87	Fusioner
20	Chiffer Lead	54	Under Water	88	Duo
21	Slider Play 1	55	Lullaby	89	A2 Foot Drummer
22	Mist Strings	56	Alazawilude	90	Aqua Choir
23	New Pulsar	57	Three Leads	91	Massy Orch
24	It's Coming	58	News Room	92	Mechanical Mike
25	Summer Snows	59	Aqua Ribbon	93	Haunted House
26	OrchScape	60	New Age Organ	94	All Alone 3
27	Threeway Xfade	61	Drum Arps	95	Witchcraft
28	Royal Dyn Brass	62	Perc Stack	96	Fallout
29	Fairlite Stack	63	3-Sec E Pno	97	Control Setup
30	Mr. Wiz	64	Touch Stick	98	Clear Setup
31	New Dawn	65	Ballad Comp	99	Default Setup
32	Sudden Horrors	66	Dual Synth		
33	Cisco Kid	67	C2 Jam		
34	ToyBuphone	68	Hertz		

Setups De La Version 2 Avec Leurs Assignations De Contrôleur

Afin de tirer avantage des setups à huit zones de la Version 2, 100 nouveaux setups ont été créés. Vous y trouverez des combinaisons de programmes internes, des exemples utilisant l'arpégiateur, des fonctions spéciales de contrôleurs, et les rubans, ainsi que des gabarits pour créer vos propres setups. Avec 24 contrôleurs paramétrables partagés parmi huit zones indépendantes, les setups MIDI du K2500 sont vraiment des outils puissants, et nécessitent quelques expérimentations afin de découvrir toutes leurs caractéristiques et les nuances possibles. Afin de simplifier cela, beaucoup de setups sont programmés suivant certaines conventions. Les curseurs seront généralement utilisés pour des mixages en tant que curseurs de groupe, ou curseurs de zones individuelles. Ils permettent également le contrôle du timbre, du mix des effets, et du tempo de l'horloge. Les autres conventions incluent :

Curseur F : Vélocité de l'Arpégiateur
Curseur G : Mélange signal avec effet / signal sans effet
Curseur H : Tempo
Psw1 : Interrupteur de l'Arpégiateur
Psw2 : Latch2
Footswitch 1 : Sustain
Footswitch 2 : Sostenuto
Footswitch 3 : PédaleDouce
Ruban Long : Aux Bend 1
Pression Ruban Court : Pression Mono
Position Ruban Court : Aux Bend 2
Molette de Modulation : Mod Wheel
MPress (pression monophonique) : Mpress

Des notes MIDI peuvent être déclenchées depuis n'importe quel contrôleur, y compris les pédales, interrupteurs, curseurs, et rubans.

Setups Spéciaux

Il existe trois setups spéciaux situés à la fin de la banque :

97 **Control Setup** vous permet de définir des assignations de contrôleur en mode Program. Vous pouvez personnaliser et sélectionner le Setup de Contrôle sur la page MIDI Xmit

98 **Clear Setup** est un gabarit "vierge" pour créer vos propres assignations de contrôle.

99 **Default Setup** vous permet de créer vos propres setups depuis des réglages courants. Le paramètre NewZn utilise ce setup comme gabarit pour la création de nouvelles zones.

La liste complète des assignations de contrôleurs des setups de la Version 2 se trouve sur les pages suivantes.

2•10

1	**Sahara Touch**	Sliders: A timbre, B-E zone faders; PSw: 1 arp sw, 2 mute group
2	**Ethereal Split**	Sliders: A port time for bass, B-E zone faders; PSw: 2 port sw for bass; FootSw: 1 sost & enables fretless bass, 2 enables drums
3	**Slo Orchestra**	Sliders: A-E zone faders; L Rib: cymbal roll; Press: cym roll vel
4	**Whirligig**	Sliders: A-F zone faders; L Rib: 1 aux bend, 2 pan, 3 pan
5	**ModernHarpsichord**	Sliders: A-E zone faders
6	**Kogs & Things**	Sliders: A-E zone faders; PSw 2: group mute
7	**Desert Soil**	Sliders: A-C group faders, D timbre control, E detune; L Rib: pan
8	**Mellow BigBand**	Sliders: A-C zone faders
9	**Fusion Split**	Sliders: A-D zone faders
10	**Touch Rock Band**	Sliders: A-E group faders, F snare balance; PSw 2: group mute
11	**Plucksynths**	Sliders: A-F zone faders; L Rib: filter freq; PSw 2: group mute
12	**Big Pad RbnVel**	Sliders: A-C zone faders; L Rib: filter freq, pan, arp vel, & fx depth; PSw 2: group mute
13	**Cembellophone**	Sliders: A-E zone faders; L Rib: group mutes
14	**Mideast Drone**	Sliders: A-F group faders; L Rib: tempo
15	**Ribbon Thunder**	Sliders: A-C zone faders, D filter freq, H key vel for thunder; L Rib: thunder; ModWh timbral modulation
16	**Press Roll Orch**	Sliders: A-B zone faders; L Rib & MPress: arp vel for drum roll on keys G1 to F#2; PSw2: mute group
17	**C7 F7 G7 Groove**	Sliders: A-F group faders; FootSw: 1 crash cym, 2 ride cym; L Rib: pitch bend for bass; PSw: 1 arp latch, 2 panic
18	**Folk Comper**	Sliders: A zone fader, B group fader, C guitar timbre; PSw: 1 arp sw & zone mute, 2 latch2; L Rib: arp pan
19	**Extra Perc Drums**	Sliders: A-B group faders; Mod Wh: drum timbre
20	**Chiffer Lead**	Sliders: A-B group faders
21	**Slider Play 1**	Sliders: B velocity, C pitch bend, D pan, E expression; Slider A & L Rib: key num; PSw2: panic; FootSw2: latch2
22	**Mist Strings**	Sliders: A-C zone faders, D timbre, E pan
23	**New Pulsar**	Sliders: A-B group faders; PSw: 1 arp latch, 2 group mute
24	**It's Coming**	Sliders: A-D zone faders; FootSw1: arp latch
25	**SummerSnows**	Sliders: A-B group faders, C timbre; FootSw1: arp latch; L Rib: arp vel and pitch bend for bass
26	**OrchScape**	PSw: 1 group mute, 2 group mute
27	**Threeway XFade**	Slider A & L Rib: three way crossfade; Mod Wh: strings balance
28	**Royal Dyn Brass**	Sliders: A-B group faders, C release time
29	**Fairlite Stack**	Sliders: A-C group faders, D filter sweep, E key num, F key vel; PSw2: panic
30	**Mr. Wiz**	Sliders: A-B group faders; FootSw2: latch2; Mod Wh & L Rib: filter sweep
31	**New Dawn**	Sliders: A pad fade, B balance for pad and timbral modulation; L Rib: pad pan and pitch bend
32	**Sudden Horrors**	Sliders: A-C zone faders; L Rib: pitch bend and pan
33	**Cisco Kid**	Sliders: A-C group faders, PSw2: group mute; FootSw1: arp latch; L Rib: pan
34	**ToyBuphone**	Sliders: A-D zone faders
35	**F1 Perc Comper**	Sliders: A-B group faders; PSw1: arp latch

36	**Multi Chords**	Sliders: A-B group faders; L Rib: filter sweep
37	**3-Sec Talk Sldrs**	Sliders: A key num, B key vel; FootSw3: arp latch; PSw2: panic; L Rib Sect1 & Slider F: pitch bend; L Rib Sect2 & Slider C: timbre; L Rib Sect3 & Slider D: filter modulation speed
38	**FM Slider Play**	Sliders: B key vel, C pitch bend, D timbre, F expression; L Rib and Slider A: key num; PSw2: panic
39	**E Grand Pad**	Sliders: A-B group faders, C Pad balance; Higher velocity enables zones 3 and 4
40	**BalladCompSplit**	Sliders: A-B group faders, C release env & balance; L Rib: 1 bass pitch bend, 2 timbre, 3 bass timbre; FootSw3: mute zone 1
41	**Maggie May**	Sliders: A-C mute groups, D attack time; PSw2: mute group
42	**EPno Pad RbnVel**	Sliders: A-C zone faders; L Rib: arp vel, pan, fx depth, timbre; PSw1: arp sw & group mute
43	**Duke's Up**	Sliders: A-B zone faders, C pan; L Rib: arp vel
44	**F1 Latin Comper**	Sliders: A-C group faders, D timbre; FootSw2: group mute; L Rib: bass pitch bend; ModWh: extra perc enable; PSw1: arp latch
45	**Floyd's Echo**	Sliders: A-B group faders; ModWh: pitch transpose, tremolo, & mod
46	**Poly Portem**	Sliders: A port time, B-C group faders; PSw2: port enable
47	**C2 and Lead**	Sliders: A-E zone faders; PSw1: arp latch
48	**PowerLead**	Sliders: A port time, B staggered port time, C-F zone faders; L Rib: timbre and pitch bend; ModWh: timbre; PSw: 1 port switch, 2 momentary bend
49	**Big Synbrass**	Sliders: A-B group faders, C & E bass timbre, D comp timbre
50	**WahPedZawiSplit**	Sliders: A-E zone faders; L Rib: filter sweep (LH pad); S Rib: filter; PSw: 1 arp latch, 2 panic; FootSw4: modulation (zone 6); CC Pedal 1: filter sweep
51	**Clav EP Organ**	Sliders: A-C zone faders, D timbre (zone 2); PSw1: arp latch
52	**Toxic Cheese**	Sliders: A-C group faders; FootSw1: arp latch; L Rib: arp vel, pan (mallet sound), filter sweep freq/res
53	**Floyd Wheel**	Sliders: A-B group faders, C timbre; FootSw2: arp latch; L Rib: filter sweep & zone fader (zone 4); ModWh: filter sweep
54	**Under Water**	Sliders: A-C zone faders for zones 2-4, D detune piano & increase volume of pad, FootSw1: arp latch, L Rib: zone fader for arpeggiated zone
55	**Lullaby**	Sliders: A-B group faders; ModWh: filter sweep (strings); PSw2: octave transpose (flute and choir)
56	**Alazawilude**	Sliders: A-B group faders, E portamento time (RH lead); FootSw: 3 mute zone, 4 arp latch; ModWh: filter; PSw2: portamento switch (RH lead)
57	**Three Leads**	Sliders: A-B group faders, C decay time (flute), timbre (RH lead), L Rib: vibrato; ModWh: timbre
58	**News Room**	Sliders: A-E group faders, F key vel; FootSw2: latch2; L Rib: theramin & pitch bend; ModWh: filter sweep/res (bass)
59	**Aqua Ribbon**	Sliders: A-B zone faders, C filter sweep; L Rib: filter; PSw2: arp latch; ModWh: filter
60	**New Age Organ**	Sliders: A-C group faders, D timbre
61	**Drum Arps**	Sliders: A-B group faders, PSw1: arp latch
62	**Perc Stack**	Sliders: A-B group faders; FootSw4: arp latch; PSw2: mute zones 2&3 (percussives); Press: arp vel
63	**3-sec E Pno**	CC Pedal 1: filter; L Rib: 1 filter sweep, 2 tremolo rate, 3 tremolo amount; PSw2: arp latch

64	**Touch Stick**	Sliders: A-B zone faders; Press: tremolo (EPiano)
65	**Ballad Comp**	Sliders: A-B zone faders
66	**Dual Synth**	Sliders: A-E zone faders; PSw2: zone mutes toggle
67	**C2 Jam**	Sliders: A-C group faders, D timbre (drums), E timbre (bass), F timbre (RH comp); L Rib:1 pitch (drums), 2 timbre (bass) & octave transpose (RH comp), 3 bend (RH comp); PSw1: arp latch
68	**Hertz**	Sliders: A-C group faders; L Rib: timbre (bass)
69	**Digi Ensemble**	Sliders: A-C zone faders; FootSw2: arp latch
70	**Pluck Stack**	Sliders: A-B group faders; PWhl: pan (cymbal)
71	**Quillmeister**	Sliders: A-D zone faders; PSw: 1 group mute (zones 1&2), 2 group mute (zones 3&4)
72	**Organ Select**	Sliders: A-D zone faders
73	**Perc Stack 2**	Sliders: A-C zone faders
74	**Action Scene**	Sliders: A-C group faders; L Rib: pan (clav arps.); filter/res (pad); ModWh: filter sweep/res (pad); PSw1: arp latch
75	**Rusty Teeth**	Sliders: A-C zone faders; FootSw 2: octave transpose; Breath: filter res; L Rib: 1 bend, 2 filter res & distortion, 3 filter res; PSw2: arp latch
76	**Split Stack**	Sliders: A-C group faders
77	**Pulse Brass**	Sliders: A-B group faders
78	**Majesty**	Sliders: A-B group faders, C piano balance, D timbre
79	**Classy Orch**	Sliders: A-D zone faders
80	**Motion Pad**	Sliders: A-B group faders; FootSw: 1: arp latch; L Rib: arp vel
81	**Wiry Comp 3-Sec**	Sliders: A-C zone faders; L Rib: 1 pitchbend, 2 distortion, 3 filter
82	**GrimlyFiendish**	Sliders: A-D zone faders; L Rib: 1 pitchbend, 2 pitchbend, 3 release time
83	**Hold & Tap**	Sliders: A-B zone faders, C perc vel; L Rib: filter and perc trigger
84	**LayeredSnare Kit**	Sliders: A-E group faders
85	**C#2 Jam**	Sliders: A-C group faders; FootSw2: arp latch; L Rib: 1 perc pitch, 2 filter, 3 pitch bend
86	**PassionPad**	Sliders: A-B zone faders, C filter; L Rib: filter
87	**Fusioner**	Sliders: A-D group faders; L Rib: bass pitch bend
88	**Duo**	Sliders: A-D zone faders; FootSw2: arp latch;
89	**A2 Foot Drummer**	Sliders: A-C group faders; FootSw 1: kick drum; L Rib :1 pitch bend perc, 2 pitch bend perc, 3 pitch RH drum
90	**Aqua Choir**	Sliders: A-B zone faders, C release time; L Rib : filter & pan; FootSw 1: arp latch
91	**Massy Orch**	Sliders: A-C group faders
92	**Mechanical Mike**	Sliders: A-E group faders
93	**Haunted House**	Sliders: A-D group faders; PSw 1 arp latch, 2 ghost whistle enable; Above G5: skeletons
94	**All Alone**	Sliders: A-E zone faders; L Rib: wind; PSw: 1 arp latch, 2 panic; Press: pitch bend
95	**Witchcraft**	Sliders: A key vel, timbre, B group fader, C mod rate, D wind key num, E zone fader; L Rib: voice trigger; Sm Rib: thunder trigger; ModWh: filter; PSw2: panic
96	**Fallout**	Sliders: A-C group faders, D piano detune; L Rib: wind; PSw2: panic
97	**Control Setup**	Slider A: data; FootSw4: arp latch; CPed2: breath; PSw2: panic
98	**Clear Setup**	nothing assigned
99	**Default Setup**	defaults

Sauvegarder Des Objets Dans Les Banques Mémoire

Les numéros d'ID diffèrent suivant les types d'objets, et en fonction de s'ils sont sauvegardés dans la banque des zéro, ou dans l'une des 9 autres banques.

TYPES D'OBJET	NUMÉRO DES OBJETS ET L'ÉCHELLE DES ID	
	DANS LA ROM	DANS LA RAM
Sample, Keymap, Programme, Setup	100 1-99	100 200-299
	100-199	300-399 . . 900-999
Un total de 999 objets de ces types peuvent être stockés, 99 de chaque type dans la banque des zéro, et 100 de chaque type dans toutes les autres banques.		

Bques Quick Access, Songs, Velocity Maps, Pressure Maps, Tables d'intonation	75 1-75	20 100-119
		200-219 . . 900-919
Un total de 255 objets de ces types peuvent être stockés, 75 de chaque type dans la banque des zéro, et 20 de chaque type dans toutes les autres banques.		

Effets de Preset	37 1-37	10 100-109
		200-209 . . 900-909
Un total de 127 objets de ce type peuvent être stockés, 37 dans la banque des zéro, et 10 dans toutes les autres banques.		

Keymaps En ROM Du K2500

ID#	Keymap
0	None
1	Grand Piano
2	Dual Elec Piano **
3	Hard Elec Piano
4	Soft Elec Piano
5	Voices
6	Ensemble Strings
7	Elec Jazz Guitar
8	Acoustic Guitar
9	5 String Guitar
10	Dual E Bass **
11	Elec Pick Bass
12	Elec Slap Bass
13	Finger Atk Bass
14	Flute
15	Tenor Saxophone
16	Sax no Altissimo
17	Trumpet
18	Trombone
19	Trombone/Trumpet
20	Bone/Trp 2
21	Trombet
22	Trumpbone
23	Preview Drums
24	Dry Kit1
25	Dry Kit2
26	Amb Kit 1
27	Amb Kit 2
28	Amb Kit 3
29	2 8ve Dry Kit
30	General MIDI Kit
39	Ride Rim Cymbal
40	Ride Bell Cymbal
41	Crash Cymbal
42	Closed Hihat
43	Slt Open Hihat
44	Open Hihat
45	Open>Close Hihat
46	Foot Close Hihat
47	Dry Kick 1
48	Dry Kick 2
49	Amb Kick 1
50	Amb Kick 2
51	Amb Kick 3
52	DrySnare 1 Soft
53	DrySnare 1 Hard
54	Dual Dry Snare 1 **
55	Dry Snare 2
56	Dry Snare 3
57	Ambient Snare 1
58	Ambient Snare 2
59	Ambient Snare 3
60	Cross Stick
62	10in Dry Tom
63	12in Dry Tom
64	15in Dry Tom
65	13in Amb Tom
66	15in Amb Tom
67	16in Amb Tom
68	Reversals
69	Reverse Bell
71	Bidir Amb Kick 1
72	Reverse Snare
73	Conga Bass
74	Conga Slap
75	Conga Tone
76	Syn Conga Tap
77	Timbale
78	Timbale Shell
79	Cabasa
80	Clave
81	Cowbell
82	Tambourine
83	Handclaps
84	Reverse Crash
85	Reverse Clsd Hat
86	Reverse Open Hat
87	Reverse hat loop
88	Chiff
89	Chirp
90	FM Bell Trans
91	Waterphone
92	Metal Clank
93	TimbaleShell Atk
94	Cowbell Atk
95	Timbale Atk
96	Bell Attack
97	Clave Atk
98	Wood Bar Atk
99	Conga Tone Atk
100	Conga Slap Atk
101	Elec Pno Atk
102	Brass Attack
103	Bow Attack
104	Jazz Guitar Atk
105	Steel Guitar Atk
106	Perc Atk 1
107	Perc Atk 2
108	Perc Atk 3
109	Wood Bars
110	Solo Strings
111	Six String Mutes
112	Oboe Wave
113	Clav Wave
114	Elec Piano Wave
115	Bell Wave
116	Ping Wave
117	Drawbars 1-3
118	Drawbars 1-4
119	Drawbars 1-3 Dist
120	Full Drawbars
121	Drawbars 1-4,8
122	Organ Wave 1
123	Organ Wave 2
124	Organ Wave 3
125	Organ Wave 4
126	Organ Wave 5
127	Organ Wave 6
128	Organ Wave 7
129	Partials 1-3
130	Partials 4-7
131	Partials 8-12
132	Partials 13-20
133	Partials 21-30
134	Partials 1&2
135	Partials 3&4
136	Partials 5-7
137	Partials 8-10
138	Partials 11-15
139	Partials 16-21
140	Partials 2-4
141	Partials 5,7,9,11
142	Partials 1,2,4
143	Partials 1,2,4,6
144	Partials 3-5
145	Partials 1-3
146	Partials 1,3,5
147	Partials 1&4
148	Partials 1&6
149	Partials 1&8
150	Partials 1&12
151	Sawtooth
152	Dull Sawtooth
153	Very Dull Saw
154	Square Wave
155	Dull Square
156	Very Dull Square
157	Buzzy Square
158	Buzz Wave
159	Hi Formant Wave
160	PrimeNumberWave
161	Triangle Wave
162	Third Wave
163	Sine Wave
164	ExtDynPrtls1 ***
165	ExtDynPart2 ***
166	ExtDynSaw ***
167	Mellow Vox
168	Silence
169	Synflute Brt
170	Synflute mello
171	SlapBass/Guitar
172	Mello Vox 2
173	Shift Guitar 2
174	Single Mute
177	Fingered Bass 2
178	Ext Dual Bass **
179	Syn Bass Pick
180	Syn Bass Slap
181	Shift Guitar
182	Syn Guitar
183	Syn Voices
184	Syn Voices 2
185	Perc Voice
186	Synstrings 1
187	Synstrings 2
188	Syn Piano
189	Funny Perc
190	TechnoLoops
191	Hat Loop
199	Silence

** dual-velocity keymaps
*** triple-velocity keymaps

Chapitre 3
Effets

Liste Des Effets Globaux d'Usine Et Leur Configuration

ID#	Name	Configuration
1	Sweet Hall	Ultimate Reverb
2	Small Hall	Room Simulator
3	Mediuim Hall	Ultimate Reverb
4	Large Hall	Ultimate Reverb
5	Big Gym	Room Simulator
6	Bright Plate 1	Ultimate Reverb
7	Opera House	Ultimate Reverb
8	Live Chamber	Room Simulator
9	Bathroom	Ultimate Reverb
10	Med Large Room	Room Simulator
11	Real Room	Ultimate Reverb
12	Drum Room	Room Simulator
13	Small Dark Room	Room Simulator
14	Small Closet	Ultimate Reverb
15	Add Ambience	Room Simulator
16	Gated Reverb	Gated Reverb
17	Reverse Reverb	Reverse Reverb
18	Non-Linear	Ultimate Reverb
19	Slapverb	Room Simulator
20	Full Bass	Chorus+Delay+Room+Mixer
21	Room & Delay	Delay+Room+Mixer
22	Delay Big Hall	Delay+Hall+Mixer
23	Chorus Room	Chorus+Room+Mix
24	Chorus Smallhall	Chorus+Hall+Mix
25	Chorus Med Hall	Chorus+Hall+Mix
26	Chorus Big Hall	Chorus+Hall+Mix
27	Chor-Delay Room	Chorus+Delay+Room+Mixer
28	Chor-Dly Hall	Chorus+Delay+Hall+Mixer
29	Flange-Dly Room	Flange+Delay+Room+Mixer
30	Flange-Dly Hall	Flange+Delay+Hall+Mixer
31	Stereo Chorus	Stereo Chorus
32	Stereo Flanger	Stereo Flange
33	Stereo Delay	4-Tap Delay
34	4 Tap Delay	4-Tap Delay
35	Chorus Delay	Parametric EQ+Chorus+Delay+Mixer
36	Flange Delay	Parametric EQ+Flange+Delay+Mixer
37	Chorus 4 Tap	EQ+Chorus+4 Tap Delay+Mixer
100	Flange 4 Tap	EQ+Flange+4 Tap Delay+Mixer
101	Chorus Echo	EQ+Chorus+4 Tap Delay+Mixer
102	Chorus Echoverb	EQ+Chorus+4 Tap Delay+Mixer
103	Fast Flange	Stereo Flange
104	Wash	Chorus+Delay+Hall+Mixer
105	Into the Abyss	Chorus+Delay+Hall+Mixer
106	Space Flanger	EQ+Flange+4 Tap Delay+Mixer
107	Flange Room	Flange+Delay+Hall+Mixer
108	Predelay Hall	Delay+Hall+Mixer
109	Flange Echo	EQ+Flange+4 Tap Delay+Mixer

Numéros des Contrôleurs d'Effets

Le K2500 utilise la puce Digitech 256 pour son processeur d'effets. En mode Programme, le système du K2500 vous permet d'assigner à tout contrôleur MIDI le paramètre Wet/Dry (traité / non traité), plus deux autres paramètres liés aux effets (le choix des paramètres contrôlables change en fonction de la configuration de l'effet. Ce sont les paramètres que vous pouvez voir lorsque vous éditez les effets).

Mais, si le paramètre FX Mode de la page Effects est réglé sur Master, alors la reconfiguration qui s'effectue à l'intérieur du programme n'est pas appliquée. À la place, vous utilisez un ensemble prédéfini de numéros de contrôleur. Donc, pour contrôler le processeur d'effets en temps réel - lorsque FX Mode est réglé sur Master, vous devez utilisez les numéros de contrôleurs suivants.

Pour contrôler le processeur d'effets de cette façon, appuyez sur le bouton EFFECTS. Positionnez FX Mode sur Master, et réglez FX Chan sur le canal que vous utiliserez pour envoyer le message de contrôleur. (Vous pouvez également envoyer des messages de changement de programme sur ce canal pour changer les effets, il est donc préférable de choisir un canal qui n'est pas utilisé pour les notes). Ces réglages sont mémorisés tant que le paramètre Power Mode de la page MIDI Receive est réglé sur User (utilisateur) .Sinon, vous devrez rentrer les réglages chaque fois que vous rallumez votre machine.

Dans la liste suivante, les paramètres sont groupés par Configuration. Multi FX contient des paramètres présents dans plus d'une configuration.

Ultimate Reverb

Decay time	77
Room volume	78
HF damping	14
Envelopment	32
Early Delay	29
Early Diffusion	30
Later Delay	n/a
Later Diffusion	93
Dry Level	28
Early Level	31
Later Level	92

Room Simulation

Gross Size	90
Decay Time	15
Listening Position	79
HF Damping	14
Dry Level	28
Reverb Level	88

Reverb in Multi FX

RevPre-Delay	80
Hi-Freq Damp	83
Reverb Decay	82
Revin dry	86
Revin flange	87
Revin Delay	85

Gated Reverb

Pre-Delay	80
Decay Time	38
Envelope	39
Accent Dly	01
Dry Level	57
Accent Level	02
Right Level	62
Left Level	94

Reverse Reverb

Pre-Delay	80
Reverse Time	89
Accent Delay	01
Accent Level	02
Dry Level	57
Right Level	66
Left Level	65
Accent Lvl L	50
Accent Lvl R	51

Parametric EQ

Band 1 Freq	03
Band 1 level	04
Band 2 Freq	05
Band 2 level	06
Band 3 Freq	07
Band 3 level	08
EQ level	58

Graphic EQ

63 Hz	41
125 Hz	43
250 Hz	45
500 Hz	47
1.0 Khz	42
2.0 Khz	44
4.0 Khz	46
8.0 Khz	48

Stereo Chorus

Chorus Delay	10
LFO Speed	13
LFO Depth	12
Dry Level	57
Right Level	54
Left Level	52
Chorus Level	53

Stereo Flange

Flange Delay	33
LFO Speed	37
LFO Depth	36
Feedback	35
Dry Level	57
Right Level	61
Left Level	59
Flange Level	60

Stereo Delay

Delay Time	22
Feedback	17
Dry Level	57
Right Level	56
Left Level	55
DelayDry In	19
Delay Chr In	18
Delay Flg In	21
Delay EQ In	20
Delay EQ Src	16

4 Tap Delay

Tap 1 Delay	24
Tap 2 Delay	25
Tap 3 Delay	26
Tap 4 Delay	27
Feed Delay	23
Feedback	17
Dry Level	57
Tap 1 Level L,R	67, 68
Tap 2 Level L,R	69, 71
Tap 3 Level L,R	72, 74
Tap 4 Level L,R	75, 76
Tap 2 Level	70
Tap 4 Level	73

Other

Wet/Dry Mix	91
Bypass	09
LowPass Filter	49

REMARQUE : Pour un meilleur rapport signal / bruit, le paramètre de niveau "dry" ("sec" ou "non traité") de l'effet doit être réglé sur 0, et le mix Wet/Dry (91) doit être utilisé à la place de ce paramètre.

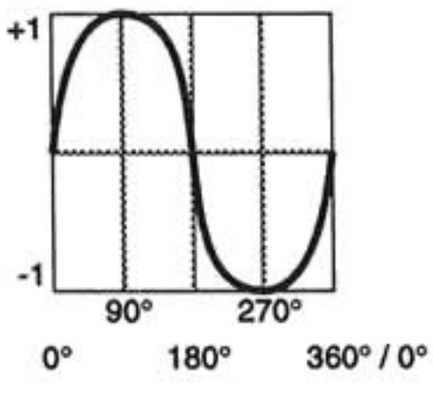
Certains des paramètres ci-dessus ne pourront se trouver que dans une configuration Multi FX.

Chapitre 4
LFOs

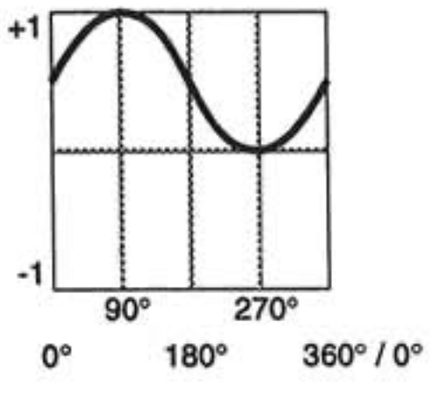
Formes De LFO

Forme de LFO	Affichage
Sine	Sine
Positive Sine	+Sine
Square	Square
Positive Square	+Squar
Triangle	Triang
Positive Triangle	+Trian
Rising Sawtooth	Rise S
Positive Rising Sawtooth	+Rise
Falling Sawtooth	Fall S
Positive Falling Sawtooth	+Fall
3 Step	3 Step
Positive 3 Step	+3 Ste
4 Step	4 Step
Positive 4 step	+4 Ste
5 Step	5 Step
Positive 5 Step	+5 Ste
6 Step	6 Step
Positive 6 Step	+6 Ste
7 Step	7 Step
Positive 7 Step	+7 Ste
8 Step	8 Step
Positive 8 Step	+8 Ste
10 Step	10 Ste
Positive 10 Step	+10 St
12 Step	12 Ste
Positive 12 Step	+12 St

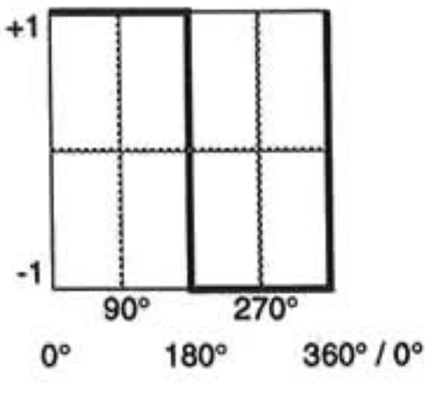
Sine



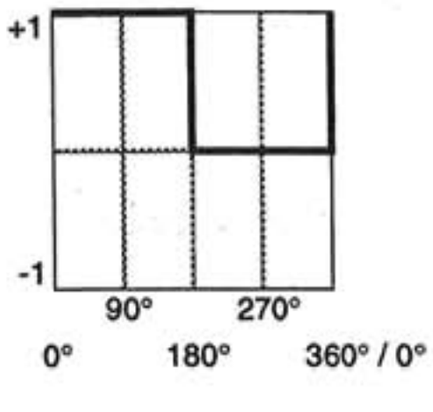
Positive Sine



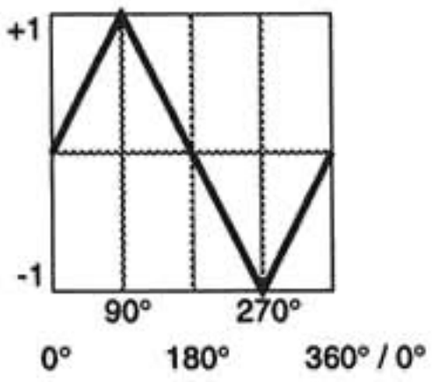
Sq uare



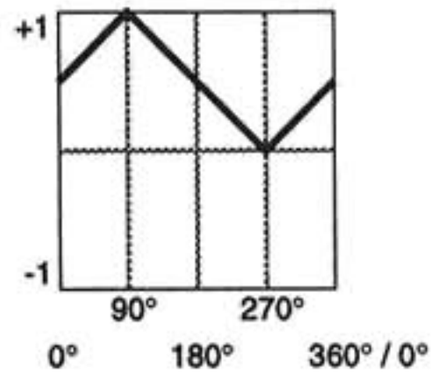
Positive Sq uare



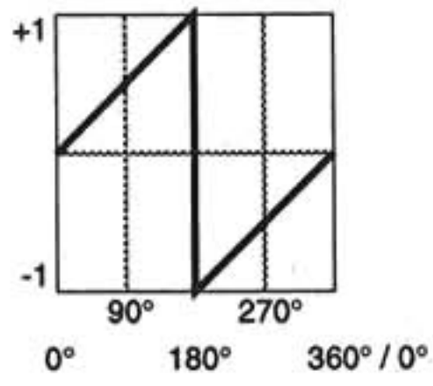
Triangle



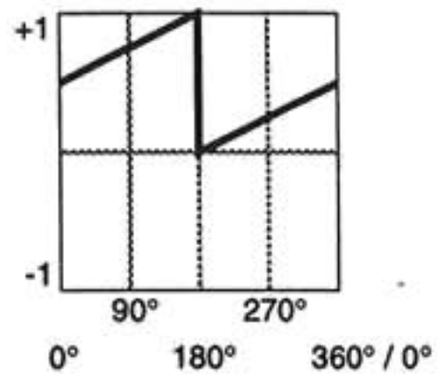
Positive Triangle



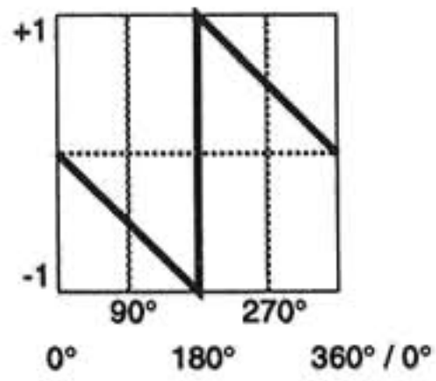
Rising Sawtooth



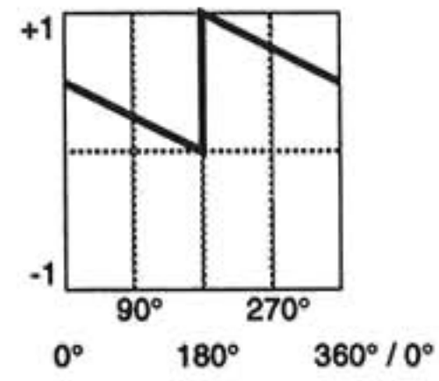
Positive Rising Sawtooth



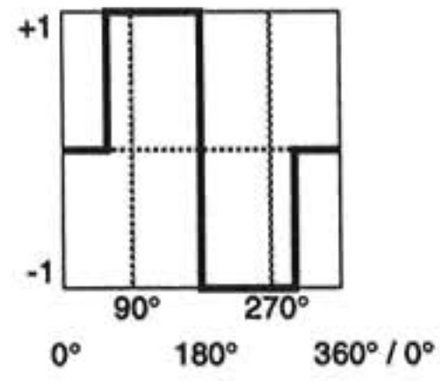
Falling Sawtooth



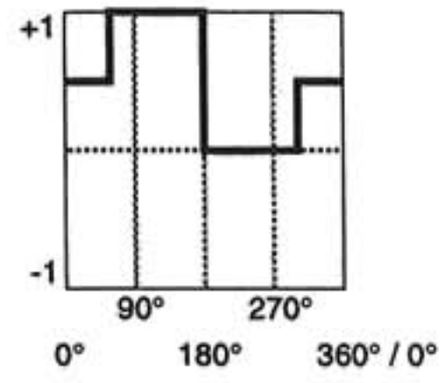
Positive Falling Sawtooth



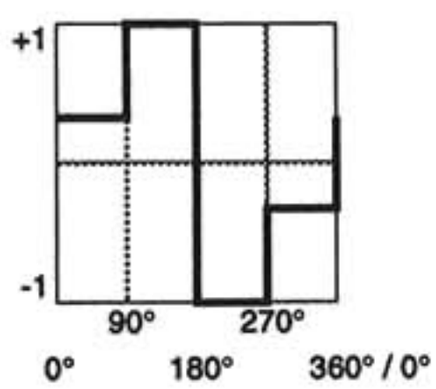
3 Step



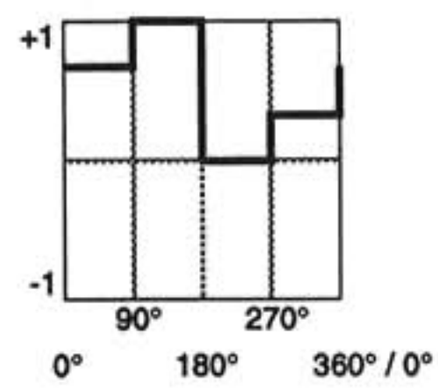
Positive 3 Step



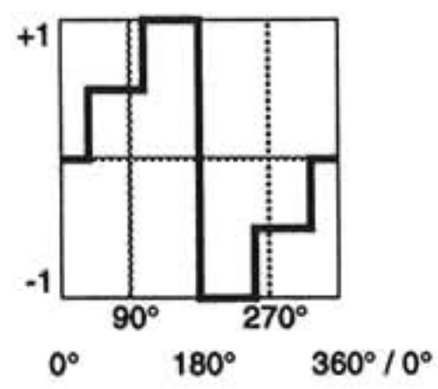
4 Step



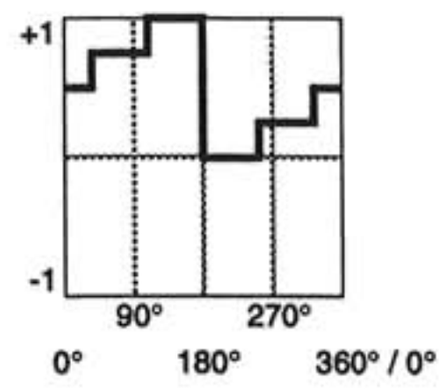
Positive 4 Step



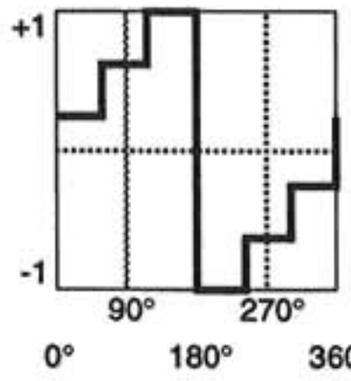
5 Step



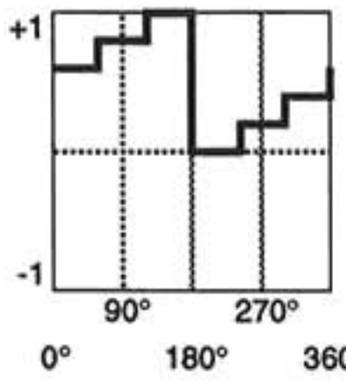
Positive 5 Step



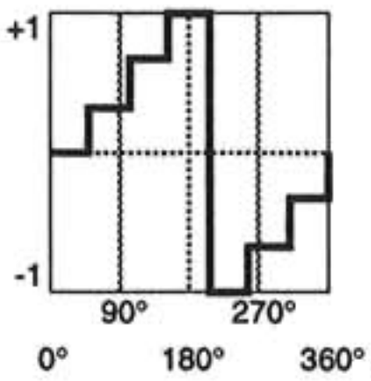
6 Step



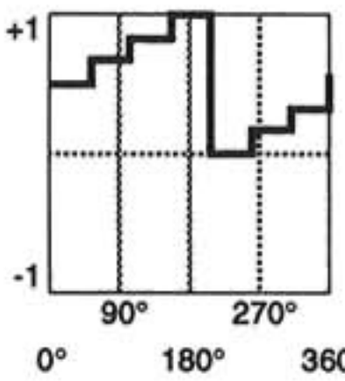
Positive 6 Step



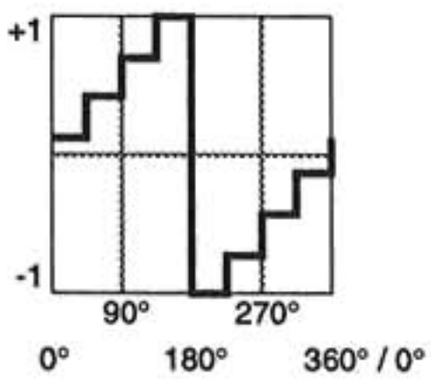
7 Step



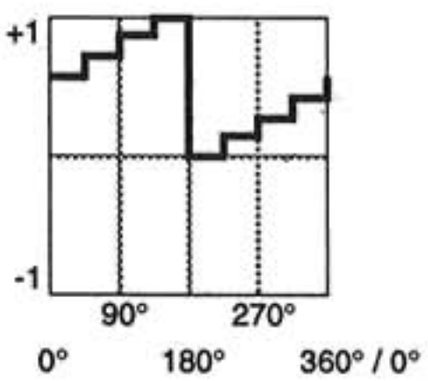
Positive 7 Step



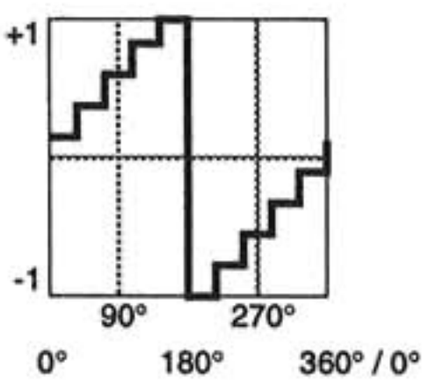
8 Step



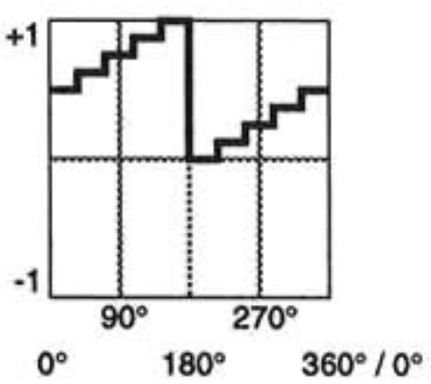
Positive 8 Step



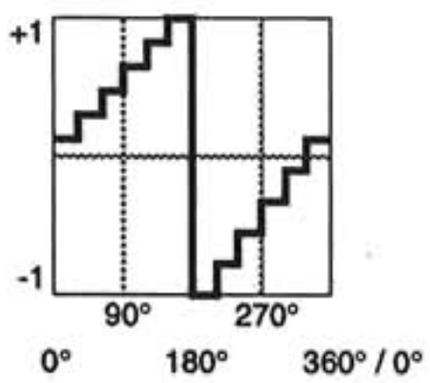
10 Step



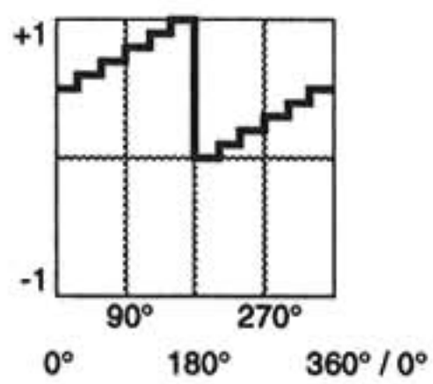
Positive 10 Step



12 Step



Positive 12 Step



Chapitre 5
Numéros De Note Et Tables d'Intonation

Numéros De Note Et Numéros De Note MIDI du K2500

K2500	MIDI
C-1 - B-1	0 - 11
C0 - B0	12 - 23
C1 - B1	24 - 35
C2 - B2	36 - 47
C3 - B3	48 - 59
C4 (Do central) - B4	60 - 71
C5 - B5	72 - 83
C6 - B6	84 - 95
C7 - B7	96 - 107
C8 - B8	108 - 119
C9 - G9	120 - 127

Vous pouvez assigner des échantillons aux Keymaps dans l'échelle de C0 à G9 (Do0 à Sol9). Le K2500 répond aux évenements MIDI de l'octave de C -1 à B -1 (Do -1 à Si -1). Si un évenement "Note On" est généré de C -1 à B -1, le K2500 répondra en réglant la l'Intonation en conséquence (C -1 sera réglé à C, C# -1 à C#, etc...).

Numéros De Note Pour Les Keymaps De Percussion

La plupart des programmes de percussions du K2500 disposent de Keymaps qui positionnent les différents timbres de percussions à des endroits (du clavier) standardisés. Il existe huit Keymaps de batteries et percussions. La Keymap "30 General MIDI Kit" correspond aussi près que possible au General MIDI standard en ce qui concerne l'emplacement des timbres. En règle générale, les programmes qui utilisent cette Keymap peuvent être assignés aux pistes de percussions pour les séquences pré-enregistrées.

Il existe deux autres principales catégories de Keymaps de percussion : les Kits 5-octaves, et les kits 2-octaves. L'assignation des notes pour les timbres de ces deux catégories de Keymaps sont listées ci-après. Le numéro de note MIDI 60 (Do central) est défini comme C4 (Do4). (Les colonnes désignent respectivement, les numéros de note MIDI, les touches correspondantes, et l'échantillon de référence).

5-Octave Percussion Keymaps (C2 - C7)

MIDI NOTE NUMBER	KEY NUMBER	SAMPLE ROOT
36-37	C2-C#2	Low Tom
38-39	D2-D#2	Low Mid Tom
40-41	E2-F2	Mid Tom
42-43	F#2-G2	Hi MidTom
44-45	G#2-A2	Mid Hi Tom
46	A#2	Hi Tom
47–51	B 2–D# 3	Kick
52–54	E3–F#3	Snare (Sidestick)

55-56	G3-G#3	Low Snare (dual vel. on Dry Kit 1)
57-59	A3-B3	Mid Snare (dual vel. on Dry Kit 1)
60-61	C4-C#4	Hi Snare (dual vel. on Dry Kit 1)
62–64	D 4–E 4	Closed HiHat
65–67	F 4–G 4	Slightly Open HiHat
68–69	G# 4–A 4	Open HiHat
70–71	A# 4–B 4	Open to Closed HiHat
72	C 5	Foot-closed HiHat
73-74	C#5-D5	Low Crash Cymbal
75-78	D#5-F#5	Pitched Crash Cymbals
79	G5	Splash Cymbal
80	G#5	Ride Cymbal (Rim)
81-82	A5-A#5	Ride Cymbal (Rim and Bell)
83-84	B5-C6	Ride Cymbal (Bell)
85	C# 6	Cowbell
86	D 6	Handclap
87	D# 6	Timbale
88	E 6	Timbale Shell
89	F 6	Conga Tone
90	F#6	Conga Bass Hi
91	G 6	Conga Slap
92	G#6	Conga Bass Low
93	A 6	Clave
94	A# 6	Cabasa
95–96	B 6–C 7	Tambourine Shake

2-Octave Percussion Keymaps (C3 - C5)

MIDI NOTE NUMBER	KEY NUMBER	SAMPLE ROOT
48–49	C 3–C# 3	Kick
50	D 3	Low Tom
51	D# 3	Cowbell
52	E 3	Low Tom
53	F 3	Mid Tom
54	F# 3	Cowbell
55	G 3	Mid Tom
56	G# 3	Timbale
57	A 3	High Tom
58	A# 3	Snare (Sidestick)
59	B 3	High Tom
60-61	C4-C#4	Snare (dual velocity)
62	D 4	Closed HiHat
63	D#4	Ride Cymbal (Rim and Bell)
64	E 4	Closed HiHat
65	F 4	Slightly Open HiHat
66	F# 4	Crash Cymbal
67	G 4	Slightly Open HiHat
68	G# 4	Crash Cymbal
69	A 4	Open HiHat
70	A# 4	Crash Cymbal
71	B 4	Open to Closed HiHat
72	C 5	Foot-closed HiHat

Liste Et Descriptions Des Tables d'Intonation

1	Equal	Pas de desaccordage sur aucun intervalle. Le standard pour les musiques occidentales modernes.
2	Classic Just	Les intonations sont définies suivant les ratios des fréquences entre les intervalles. L'accordage original de la musique classique européenne.
3	Just b/7th	Similaire à la Classic Just, mais avec la 7ème Dominante déplacée de 15 centièmes.
4	Harmonic	La quarte parfaite, la tierce et la 7ème dominante sont transposées fortement vers le bas.
5	Just Harmonic	
6	Werkmeister	Nommée d'après son inventeur, Andreas Werkmeister. Développée pour permettre des tranpositions avec moins de dissonances.
7	1/5th Comma	
8	1/4th Comma	
9	Indian Raga	Basée sur les intonations de la musique indienne traditionnelle.
10	Arabic	Basée sur les intonations de la musique moyenne-orientale.
11	1Bali/Java	Basée sur l'échelle pentatonique de la musique balinaise et javanaise.
12	2Bali/Java	Variation de la précédente, un peu plus subtile.
13	3Bali/Java	Variation un peu plus extrême.
14	Tibetan	Basée sur l'échelle pentatonique chinoise.
15	CarlosAlpha	Développée par Wendy Carlos, un innovateur des accordages microtonals. Cette table d'intonation tranpose vers le bas de manière croissante sur chaque intervalle, ce qui donne une octave avec des intervalles de quart de tons.
16	Pyth/aug4	C'est un accordage Pythagorien, basé sur l'échelle pentatonique greque. La tièrce est augmentée de 12 centièmes
17	Pyth/dim5	Idem que la 16, mais avec tièrce diminuée de 12 centièmes
18	Obj *vn.n*	N'est pas une table d'intonation; indique le numéro de version des objet ROM du K2500

En général, les tables d'intonation non standards sont prévues pour être sélectionnées afin de jouer des mélodies simples (en opposition aux accords) dans un style de musique particulier. Si vous utilisez les tables d'intonation basées sur les gammes pentatoniques, vous devrez normalement jouer les gammes pentatoniques afin de reproduire ces styles avec précision.

Chapitre 6
Sources de Contrôle

Sources de Contrôle

Les sources de contrôle sont assignées en tant que valeurs des paramètres de source de contrôle, comme Src1 et Src2, Depth Control pour Src2, et contrôle du taux de LFO. Assigner une source de contrôle à l'un de ces paramètres revient à connecter les sorties des sources de contrôle à différentes entrées sur les anciens synthés modulaires. Chaque paramètre de source de contrôle est un peu comme une entrée d'un module de synthé, et les valeurs de ces paramètres sont un peu comme des sorties de ces modules générant des signaux de contrôle.

Pour que les sources de contrôle produisent un effet, deux choses doivent se produire. D'abord, la source de contrôle doit être assignée comme la valeur pour un paramètre de source de contrôle (par exemple Src1). En d'autres termes, pour qu'un paramètre de source de contrôle produise un effet, il doit être programmé pour répondre à un message de contrôle particulier. Deuxièmement, la source de contrôle doit générer un signal. Le niveau du signal de la source de contrôle détermine l'intensité de l'effet sur le paramètre de la source de contrôle auquel elle est assignée.

En terme de production de signaux, il existe deux types de sources de contrôle. Le premier, que l'on pourrait appeler les sources de contrôle Hardware (le contraire de logiciel), nécessite certains mouvements physiques pour les transmettre. La source de contrôle appelée MWheel (MIDI 01) - molette de modulation - est probablement l'exemple le plus parlant de ce type de source de contrôle. Il est parfaitement normal de penser que déplacer la molette de modulation de votre clavier MIDI générera des messages MWheel, et à moins que vous ne modifiez la valeur par défaut du paramètre MWheel (MIDI 01), c'est exactement ce qu'il se produit. Par défaut, lorsque le K2500 reçoit un message MIDI 01, il répond en envoyant un signal de contrôle à la source de contrôle quelconque assignée comme valeur du paramètre ModWhl de la page RECV, mode MIDI. Bien sûr, vous pouvez programmer le paramètre ModWhl pour transmettre n'importe quel signal de source de contrôle disponible en réponse aux message MIDI 01.

Certaines de ces sources de contrôle Hardware disposent de contrôleurs physiques «Hard-wired» (c'est à dire liés physiquement) qui généreront toujours ces signaux de contrôle. À chaque fois que vous appuyez sur l'une des touches de votre clavier de contrôle, par exemple, un message de Note est généré, ainsi qu'un message de vélocité d'Attaque. De même, chaque fois que vous déplacez physiquement la molette de Pitch, un message PWheel est généré. Que cela affecte n'importe quoi d'autre que l'intonation dépend du paramètre de la source de contrôle que vous avez assigné pour répondre au message PWheel (en d'autres termes, si l'un des paramètres de source de contrôle est réglé sur la valeur PWheel).

Dans la page XMIT du mode MIDI, ainsi que dans l'éditeur de Setups, vous trouverez six paramètres d'assignation de contrôle qui correspondent aux contrôleurs physiques que l'on retrouve sur la plupart des claviers de contrôle MIDI : ModWheel (Molette de modulation), Foot Switches 1 et 2 (prises Footswitches 1 et 2), Control Pedal (CPedal), le Controller Slider (Curseur du paneau avant), et pression mono (Press). Dès lors que le paramètre LocalKbdCh de la page MIDI RECV correspond au canal de transmission de votre clavier de contrôle MIDI, ces paramètres répondront toujours à ces messages MIDI spécifiques de contrôle : ModWhl (molette de modulation) répondra toujours aux messages de modulation (MIDI 01), FtSw1 aux messages de Sustain (MIDI 64); FtSw2 au Sostenuto (MIDI 66); CPedal aux messages de pédale (MIDI 04); Slider aux messages Data (MIDI 06), et Press à la pression monophonique.
Les valeurs que vous assignez à ces paramètres déterminent quels messages de contrôle seront transmis au K2500 et à son port MIDI Out lorsque le contrôleur physique sera actionné sur

votre clavier. Dans la page XMIT du mode MIDI, le paramètre ModWhl est réglé par défaut sur la valeur MWheel. Vous pouvez interpréter cela comme suit : «La molette de modulation (physique) est programmée pour envoyer des messages de contrôle MWheel (MIDI01)». Si vous modifiez la valeur du paramètre ModWhl, la molette de modulation ne transmettra plus de message MWheel, et tout paramètre de source de contrôle dont la valeur est MWheel ne répondra plus au mouvement de la molette de modulation. Tous les paramètres de contrôle de la page XMIT peuvent être programmés pour envoyer n'importe quel numéro de contrôleur MIDI. Par exemple, si vous assignez Foot (MIDI04) comme valeur du paramètre Slider (curseur), lorque vous déplacerez ce dernier sur votre clavier MIDI, il générera des messages de contrôleur MIDI 04, et affectera tout paramètre de source de contrôle qui a la valeur Foot comme assignation.

L'autre type de sources de contrôle est indépendant du mouvement d'un contrôleur physique. Ces sources de contrôle génèrent leurs signaux de contrôle de façon interne, et sont appelées sources de contrôle Software (ou logiciel). Elles fonctionnent soit automatiquement (comme A Clock et RandV1), soit elles sont programmées pour générer leur signaux suivant leurs paramètres (comme les LFOs et les FUNs). Les sources de contrôle logiciel doivent avoir une valeur différente de zéro pour un ou plusieurs de leurs paramètres pour qu'elles puissent générer des signaux de contrôle.

En résumé, il existe deux cas différents pour lesquels vous assignerez des sources de contrôle. Le premier, dans le cas d'une transmission, détermine quel message de contrôle sera envoyé par un certain contrôleur physique. Le second, en cas de réception, détermine quel message de contrôle activera un certain paramètre de source de contrôle. Par exemple, si vous assignez MPress comme valeur du paramètre Src1 de la page PITCH (dans l'éditeur de programmes), alors l'intonation du Layer est affecté lorsqu'un message MPress est généré par tout contrôleur physique.

Listes Des Sources De Contrôle

La mémoire de votre K2500 contient une longue liste de sources de contrôle, bien que toutes les sources de contrôle ne soient pas disponibles pour tous les paramètres de source de contrôle.

Les sources de contrôle disponibles varient suivant le type de paramètre de source de contrôle que vous êtes en train de programmer. Il existe 4 types de base : sources de contrôle MIDI, sources de contrôle local, sources de contrôle global, et les FUNs.

Lorsque vous réglez les paramètres de contrôle sur la page XMIT du mode MIDI, ou dans l'éditeur de setups, vous ne visualisez que la portion de la liste Control Source avec les valeurs de messages de contrôleurs MIDI appropriées. En conséquence, nous nous réfererons à ce sous ensemble de la liste Main Control Source (sources de contrôle principales) en tant que liste MIDI Control Source (source de contrôle MIDI).

Vous pourrez voir les variations sur la liste des Sources de Contrôle Principales lorsque vous programmerez les autres paramètres de source de contrôle. Nous allons expliquer ces variations, mais il n'est pas nécessaire que vous vous rappeliez de chacune de ces variations. Les listes sont différentes afin de vous éviter d'assigner une source de contrôle à un endroit où cela n'aurait pas d'effet. Tout ce que vous avez à faire est de vous déplacer sur la liste de sources de contrôle disponibles pour un paramètre de source de contrôle donné, et de choisir les valeurs proposées.

Si vous programmez l'un des FUNs, vous pourrez voir la liste des sources de contrôle principales, qui inclut à peu près toutes les sources de contrôle de la liste des sources de contrôle MIDI (à l'exception de Data Inc, Data Dec et Panic qui appartiennent exclusivement à la liste des sources de contrôle MIDI). La liste pour les FUNs inclut également un ensemble de valeurs constantes, qui déterminent un niveau de signal de contrôle invariable pour une, ou deux entrées du FUN.
Pour la plupart des autres paramètres de source de contrôle, vous pourrez voir la liste des sources de contrôle principales (sans les constantes des FUNs ni les trois sources de contrôle

spéciales que nous avons mentionnées ci-dessus). Il y a cependant deux exceptions à cette règle, qui concernent les paramètres de sources de contrôle globales. Celles-ci affectent toutes les notes de chacun du, ou des layers de programme. En conséquence, elles peuvent utiliser des sources de contrôle locales en tant que valeurs, puisque les sources de contrôle locales affectent chaque note indépendamment.

Quatre des paramètres de source de contrôle sont toujours globaux : le paramètre Enable de la page LAYER (éditeur de programmes), et trois paramètres de la page EFFECT (éditeur de programmes). Pendant la programmation de ces paramètres, vous pourrez voir la liste des sources de contrôle principales moins trois sources de contrôle MIDI spéciales, et moins les sources de contrôle locales suivantes :

NoteSt
KeySt
KeyNum
BKeyNum
AttVel
InvAVel
PPress
BPPress
RelVel
Bi-AVel
VTRIG1
VTRIG2
RandV1
RandV2
ASR1
LFO1
FUN1
FUN3
LoopSt
PBRate
AtkSt
RelSt

Enfin, si vous avez activé le paramètre Globals de la page COMMON dans l'éditeur de programmes, les valeurs possibles de GLFO2, et les valeurs du déclencheur GASR2 ne feront pas apparaître les sources de contrôles ci-dessus, ainsi que les trois sources de contrôle MIDI spéciales et les constantes FUN. Les valeurs disponibles pour GFUN2 et GFUN4 excluront la même liste des sources de contrôle locales, mais incluront les constantes FUN.

Descriptions Des Sources De Contrôle

Cette section est organisée en deux ensembles de déscriptions : la liste des Sources de Contrôle MIDI, et le reste des sources de contrôle. Le numéro précédant chaque source de contrôle peut être entré avec le clavier alphanumérique pour un accès direct (appuyez sur ENTER ensuite).

Beaucoup de sources de contrôle MIDI sont assignées comme valeurs par défaut du paramètre de la page XMIT (mode MIDI) et de la page Setup Editor. Nous indiqueront ces assignations comme elles apparaîssent, en mentionnant simplement qu'elles sont les sources de contrôle par défaut du paramètre.

Liste Des Sources De Contrôle MIDI

Avec quelques exceptions, les sources de contrôle MIDI correspondent aux numéros de contrôleurs MIDI standards utilisés par tous les appareils MIDI.

128 OFF

Cette valeur élimine l'effet de tout paramètre de source de contrôle auquel elle est assignée.

0, 33 MONO PRESSURE (MPress) - Pression Mono

Beaucoup de programmes d'usine du K2500 sont assignés pour modifier des paramètres comme le Pitch, la fréquence de coupure du filtre, et le contrôle Depth (profondeur) lorsque des messages MPress sont reçus. Les paramètres de la pression mono sont réglés par défaut (dans les modes MIDI et Setup) pour transmettre des messages MPress.

1 MIDI 01 (MWHeel) - Molette de modulation

Beaucoup de programmes d'usine sont configurés pour répondre aux messages MWheel. Le paramètre ModWhl des modes MIDI et Setup est réglé par défaut pour transmettre des messages MWheel.

2 MIDI 02 (Breath)

3 MIDI 03

4 MIDI 04 (Foot)

Il s'agit du numéro de contrôleur MIDI standard pour des pédales de contrôle continu. C'est la valeur par défaut du paramètre CPedal, ainsi, une pédale de contrôle continu branchée sur votre contrôleur MIDI transmettra les messages de contrôleur MIDI 04 par défaut.

5 MIDI 05 (PortTim

Il s'agit du numéro de contrôleur MIDI standard pour le contrôle de la durée du portamento. Le K2500 répond toujours à ces messages. Pour tous les programmes dont le portamento est sur On (page COMMON de l'éditeur de programmes), les messages MIDI de durée de portamento reçus via MIDI affecteront le taux de portamento du programme

6 MIDI 06 (Data) - Données

MIDI 06 est le numéro de contrôleur MIDI standard pour l'entrée de donnée. Le paramètre "Sider" de la page XMIT du mode MIDI et du Setup Editor est réglé par

défaut pour transmettre ce type de message, et peut être utilisé pour sélectionner les programmes et éditer les paramètres sur des «esclaves» MIDI, si votre contrôleur peut le transmettre.

7 MIDI 07 (Volume)

C'est le numéro standard pour le volume. Le paramètre Volume de la page CHANLS du mode MIDI répondra au contrôleur MIDI 07 à moins que le paramètre VolLock (verrouillage du volume) soit activé.

8 MIDI 08 (Balance)

9 MIDI 09

10 MIDI 10 (Pan)

Le contrôleur MIDI 10 est défini comme le contrôle du Panoramique. Le paramètre Pan de la page CHANLS du mode MIDI répondra au contrôleur MIDI 10 à moins que le paramètre PanLock (verrouillage du panoramique) soit activé.

11 MIDI 11 (Express)

12 à 14 MIDI 12 à 14

15 MIDI 15 (Aux Bend2)

Le K2500 interprète le contrôleur MIDI 15 comme AuxBend2, qui est assigné par défaut au contrôleur ruban court (sous les molettes) des modèles clavier. La valeur centrale est 64.

16 à 19 MIDI 16 à 19 (Ctl A à D)

20 MIDI 20

21 MIDI 21 (Aux Bend1)

Le K2500 interprète le contrôleur MIDI 21 comme AuxBend1, qui est assigné par défaut au contrôleur ruban long (au-dessus du clavier). La valeur centrale est 64..

22 à 31 MIDI 22 à 31

64 MDI 64 (Sustain)

C'est le numéro de contrôleur MIDI standard du Sustain. Le paramètre FootSw1 est réglé par défaut sur ce numéro, ainsi lorsque vous branchez une pédale appropriée (type "Footswitch", c'est à dire à contact) sur votre contrôleur MIDI, vous contrôlez le sustain du K2500.

65 MIDI 65 (PortSw)

C'est le numéro de contrôleur MIDI standard pour l'interrupteur de Portamento. Le paramètre Portamento de la page COMMON répond toujours à ce contrôleur, et actionne le Portamento pour les programmes monophoniques lorsque le signal de contrôleur est égal ou supérieur à 64. Il n'affectera pas les programmes polyphoniques.

66 MIDI 66 (SostPD)

Le contrôleur MIDI 66 est défini comme le numéro l'interrupteur de Sostenuto. Le paramètre FootSw2 est réglé par défaut sur ce numéro, ainsi, lorsque vous branchez une pédale appropriée (type "Footswitch", c'est à dire à contact) sur votre

contrôleur MIDI, vous contrôlez le Sostenuto. Le K2500 répond toujours aux messages de Sostenuto

67 MIDI 67 (SoftPd)

Il s'agit du numéro de contrôleur standard pour la pédale Soft, ou douce. Le K2500 répond toujours à ces messages.

68 MIDI 68

69 MIDI 69 (FrezPd)

Le K2500 répond toujours à ces messages. Il provoque un «gel» de toutes les notes à leur niveau amplitude en cours lorsque cette fonction est activée.

70 à 74 MIDI 70 à 74

75 MIDI 75 (LegatoSw)

Le K2500 répond toujours à ces messages. Lorsqu'un message de contrôleur MIDI 75 est reçu avec une valeur supérieure à 64, le K2500 rendra les programmes polyphoniques monophoniques.

76 à 79 MIDI 76 à 79

80 à 83 MIDI 80 à 83 (Ctl E à H)

84 à 90 MIDI 84 à 90

91 MIDI 91 (FXDep)

La spécification MIDI définit ce contrôleur comme External Effects Depth (profondeur, ou intensité des effets externes). Si le paramètre FX Mode est réglé sur Master, et que le paramètre FX Channel est réglé sur un canal MIDI spécifique, le K2500 répondra toujours à ces messages en ajustant le mélange Wet/Dry (signal traité/non traité) de l'effet du preset en cours.

92 à 95 MIDI 92 à 95

96 MIDI 96 (DataInc)

Il est défini en tant que Data Increment (incrément de données). Il est prévu pour être assigné à un contrôleur de type "Footswitch" (interrupteur). Lorsque le contrôle est sur On (valeur 127), la valeur du paramètre sélectionné sera augmentée d'un incrément. Il peut être assigné à FootSw2 , par exemple, pour se déplacer dans la liste de programmes (en mode Program)

97 MIDI 97 (DataDec)

Il est défini en tant que Data Decrement (décrément de données). Il est prévu pour être assigné à un contrôleur de type "Footswitch" (interrupteur). Lorsque le contrôle est sur On (valeur 127), la valeur du paramètre sélectionné sera dimiuée d'un incrément.

123 MIDI 123 (Panic)

Le K2500 répond toujours à ces messages en envoyant un message All Notes Off et All Controller Off sur les 16 canaux en même temps.

Listes des Sources de Contrôle Principales

Cette liste contient toutes les sources de contrôle sauf les trois dernières de la liste des sources de contrôle MIDI. Elle contient également les sources suivantes. Toutes sont locales sauf celles précisées globale.

32 Channel State (Chan St)

Chan St se réfère soit à toute note active en cours d'un canal MIDI donné. Chan St est activé lorsqu'une note est déclenchée, et est désactivé lorsqu'un message Note Off (fin de note) a été reçu pour chaque note en cours de ce canal, même si les notes sont avec sustain.

33 Mono pressure (MPress)

Il s'agit de la même source de contrôle que dans la liste précédente, mais elle est assignée en entrant 33 sur le clavier alphanumérique, si elle est utilisée avec un paramètre qui prend ses valeurs dans la liste des Sources de Contrôles Principales.

34 Bipolar mono pressure (BMPress)

Cette source de contrôle génère un signal de contrôle de -1 lorsque la valeur du contrôle auquel elle est assignée est à son minimum, et +1 lorsque le contrôle est à son maximum. Par exemple, si vous avez assigné le paramètre de contrôle MPress pour envoyer BMPress, et que Src1 de la page PITCH d'un layer de programme est assigné à BM-Press, avec son paramètre Depth réglé à 1200 centièmes, alors, le layer est transposé d'une octave vers le bas lorsqu'aucune pression (valeur 0) n'est appliquée sur les touches de votre clavier de contrôle MIDI (en supposant qu'il transmette la pression mono). La pression maximum (valeur 127) transpose d'une octave en plus, et la pression d'un niveau de 64 correspond à aucun changement d'intonation.

35 Pitch Wheel message (PWheel)

Le K2500 est configuré pour toujours répondre à ce message. Tout paramètre de PWheel assigné avec cette valeur sera affecté par le mouvement de la molette de modulation de votre clavier de contrôle MIDI.

36 Bipolar Mod Wheel (Bi-Mwl)

Cette source de contrôle répond toujours au contrôleur MIDI 01 (MWheel). Les paramètres de source de contrôle réglés avec cette valeur génèreront des signaux de contrôle de -1 lorsque la valeur du message du contrôleur MIDI 01 est 0, et +1 lorsque la valeur est 127, échelonnant toutes les valeurs intermédiaires. Par exemple, vous pouvez régler Src1 sur un layer de programme de la page PITCH sur la valeur Bi-Mwl, et le paramètre Depth à 1200 centièmes. Ensuite, dès lors que le paramètre ModWhl est réglé sur ModWheel, la molette de modulation de votre clavier de contrôle MIDI sera bipolaire; dans ce cas, elle transposera l'intonation du layer vers le bas lorsque vous déplacerez la molette vers son minimum, et inversement.

37 Abolute value of Pitch Wheel (AbsPwl) - Valeur absolue de la molette de Pitch

Cette source de contrôle répond toujours au mouvement de la molette de Pitch de votre clavier de contrôle MIDI, mais rend cette dernière unipolaire. Alors que généralement, tirer la molette vers le bas à son maximum génère une valeur du signal de contrôle de -1, cette source de contrôle génère une valeur de +1.

38 Global ASR (GASR2)

Lorsque le paramètre Globals de la page COMMON est positionné sur On, ASR2

devient global, et est écrit GASR2. Les fonctions ASRs sont expliquées au chapitre 6 du *Guide de l'Utilisateur*, section PAGE ASR. Cette source de contrôle n'apparait pas dans la liste des Sources de Contrôle pour les paramètres dont les fonctions sont locales.

39 Gobal FUN2 (GFUN2)

Lorsque le paramètre Globals de la page COMMON est positionné sur On, FUN2 devient global, et est écrit GFUN2. Les fonctions FUNs sont expliquées au chapitre 16 du *Guide de l'Utilisateur*. Cette source de contrôle n'apparait pas dans la liste des Sources de Contrôle pour les paramètres dont les fonctions sont locales.

40 Global LFO (GLFO2)

Lorsque le paramètre Globals de la page COMMON est positionné sur On, LFO2 devient global, et est écrit GLFO2. Les fonctions LFOs sont expliquées au chapitre 6 du *Guide de l'Utilisateur*. Cette source de contrôle n'apparait pas dans la liste des Sources de Contrôle pour les paramètres dont les fonctions sont locales.

41 Global LFO Phase (GLFO2ph)

Lorsque le paramètre Globals de la page COMMON est positionné sur On, LFO2 devient global, et est écrit GLFO2. Les fonctions FUNs sont expliquées au chapitre 16 du *Guide de l'Utilisateur*. Cette source de contrôle n'apparaît pas dans la liste des Sources de Contrôle pour les paramètres dont les fonctions sont locales.

42 Global FUN 4 (GFUN4)

Lorsque le paramètre Globals de la page COMMON est positionné sur On, FUN4 devient global, et est écrit GFUN4. Cette source de contrôle n'apparait pas dans la liste des Sources de Contrôle pour les paramètres dont les fonctions sont locales.

43 Volume Control (VolCtl)

Cette source de contrôle répond toujours aux messages de contrôleur MIDI 07. Assignez cette valeur à un paramètre lorsque vous souhaitez que des messages de volume MIDI affectent le paramètre.

44 Pan Control (PanCtl)

Cette source de contrôle répond toujours aux messages de contrôleur MIDI 10. Assignez cette valeur à un paramètre lorsque vous souhaitez que des messages de panoramique MIDI affectent le paramètre.

45 Balance Control (BalCtl)

Cette source de contrôle répond toujours aux messages de contrôleur MIDI 08. Assignez cette valeur à un paramètre lorsque vous souhaitez que des messages de balance MIDI affectent le paramètre.

46 Channel Count (ChanCnt)

Cette source de contrôle fait état du nombre total de canaux de voix actives (combien de notes sont jouées), et convertit le nombre en un signal de contrôle entre 0 et +1. La valeur du signal de contrôle est 1 lorsque toutes les 48 voix sont actives, et 0 lorsqu'aucune voix n'est active.

Vous pouvez utiliser cette source de contrôle de diverses façons. Vous pouvez par

exemple limiter le volume de chaque note afin d'obtenir un volume plus constant indépendamment du nombre de notes jouées (ceci est indépendant de l'effet de vélocité d'attaque sur le volume). Pour cela, allez dans la page F4 AMP de l'éditeur de programmes, et réglez le paramètre Src1 sur la valeur ChanCnt. Puis réglez le paramètre Depth sur une valeur négative. Cela fera décroître l'amplitude générale de chaque note au fur et à mesure que vous jouez davantage de notes simultanément. Cet exemple est plus adapté aux sons avec un relâchement court. C'est génial pour un programme d'orgue par exemple.

Channel Count est également utile pour contrôler la modulation appliquée à un son. Par exemple, vous pouvez avoir un son que vous utilisez à la fois en solo et en accompagnement. Supposons que vous vouliez un vibrato important lors des soli, et moins de vibrato pendant les accords. Réglez le vibrato en utilisant LFO1 comme valeur du paramètre Src2 (page PITCH de l'éditeur de programmes). Réglez le paramètre MinDpt à 72 cts, et MaxDpt à 12 cts. Ensuite réglez la valeur du paramètre DptCtl sur ChanCnt, et vous obtiendrez un vibrato maximum lorsqu'une seule note sera active.

Si vous souhaitez augmenter le vibrato lorsque vous jouez davantage de notes, réglez le paramètre MaxDpt sur une valeur plus élevée que celle du paramètre MinDpt.

REMARQUE : Il n'existe pas de sources de contrôle qui réponde aux entrées numériques 47 à 54.

55 Sync State (SyncSt)

Cette source de contrôle unipolaire répond aux messages MIDI d'horloge (Clock) reçus d'un appareil MIDI externe. Sync State bascule sur +1 (s'active) à chaque début de message d'horloge, et bacule sur 0 (se desactive) à chaque fin de message d'horloge.

56 A Clock

Il s'agit d'une onde carrée (square wave) qui répond aux messages d'horloge MIDI. Elle bascule sur +1 et revient sur 0 à chaque battement d'horloge. Cette source de contrôle répond aux messages de synchro MIDI reçus d'un appareil externe , et si aucun message n'est reçu, répond à l'horloge interne du K2500 qui fonctionne en permanence. La vitesse de l'horloge interne est réglée avec le paramète Tempo du mode Song.

57 Negative A Clock (~A Clock)

C'est l'opposé de A Clock, c'est à dire, qu'elle bascule de 0 à +1 avec chaque battement d'horloge (l'onde carrée est à 180 degrés hors phase avec A Clock).

58 B Clock

C'est similaire à A Clock, mais bipolaire - elle passe de +1 à -1 avec chaque battement d'horloge.

59 Negative B Clock (~B Clock)

C'est l'opposé de B Clock, c'est à dire, qu'elle bascule de 0 à +1 avec chaque battement d'horloge (l'onde carrée est à 180 degrés hors phase avec B Clock).

60, 61 Global Phase 1 et 2 (G Phase 1, G Phase 2)

Ces sources de contrôle globales bipolaires sont toutes deux des ondes en dents de scie (sawtooth) croissantes qui augmentent de -1 à +1 avec chaque battement d'horloge MIDI. Comme A Clock et B Clock, elles recherchent un signal d'horloge externe, et si aucun n'est reçu, elles répondent à l'horloge interne du K2500.

62, 63 Global Random Variant 1 et 2 (GRandV 1, GRandV 2)

Elles sont également bipolaires et globales, et génèrent des valeurs de signal de contrôle aléatoires entre -1 et +1 lorsqu'elles sont assignées à des paramètres de source de contrôle. Il existe une différence subtile dans le «hasard» des signaux qu'elles génèrent; en conséquence, le choix entre les deux est une question de préférence.

96 Note State (Note St)

À Tout moment, toute note donnée est soit On (en cours) ou Off (désactivée); c'est le statut de la note - ou Note State. Note State peut être utilisé comme source de contrôle unipolaire qui répond à chaque note jouée. Elle passe de +1 lorsque la note commence, et reste active aussi longtemps que la note est tenue (par la pédale de sustain, par exemple), ou en maintenant la touche qui a déclenché la note. Elle passe à 0 lorsque la note n'est plus «maintenue» par un moyen quelconque.

97 Key State (Key St)

C'est une source de contrôle unipolaire qui répond aux touches de votre clavier MIDI externe. Elle passe de +1 - lorsque la touche est enfoncée - à 0 lorsqu'elle est relâchée. Son effet diffère de Note State dans le sens où lorsque la touche est relâchée, elle s'arrêtera même si la note est maintenue par du sustain. Si vous utilisez un contrôleur MIDI sans clavier, Key State passera à 0 lorsque l'équivalent d'un relâchement de touche sera envoyé.

98 Key Number (KeyNum)

C'est une source de contrôle unipolaire qui génère sa valeur de signal suivant le numéro de touche MIDI de chaque note déclenchée. C'est à dire qu'elle génère une valeur de 0 en réponse à la touche MIDI 0, une valeur de 64 en réponse à la touche MIDI numéro 64, etc...

99 Bipolar Key Number (BKeyNum)

C'est comme KeyNum, mais elle génère une valeur de signal de -1 en réponse au numéro de touche MIDI 0, une valeur de 0 en réponse au numéro de touche MIDI 64, et une valeur de +1 en réponse au numéro 127.

100 Attack Velocity (AttVel)

Cette source de contrôle unipolaire répond aux valeurs de vélocité d'attaque reçues via MIDI. Les valeurs de velocité de 0 entraîne la production d'un signal d'une valeur de 0, alors qu'une valeur de vélocité de 127 entraine une valeur de +1. Toutes les autres valeurs de vélocité résulteront en des valeurs de signal proportionnelle échelonnées entre 0 et +1.

101 Inverse Attack Velocity (InvAttVel)

C'est l'opposé de AttVel, car elle génère une valeur de signal de 0 en réponse aux valeurs de vélocité d'attaque de 127.

102 Polyphonic pressure (PPress)

Cette source de contrôle unipolaire répond aux messages de pression polyphonique (aftertouch) reçus via MIDI. Elle génère une valeur de signal échelonnée entre 0 et +1 suivant la pression polyphonique échelonnée de 0 à 127.

103 Bipolar polyphonic pressure (BPPress)

C'est comme PPress, mais échelonnée entre -1 et +1.

104 Release Velocity (RelVel)

Également unipolaire, cette source de contrôle échelonne ses valeurs de signal de 0 à +1 en réponse aux valeurs de vélocité de relâchement de 0 à 127 reçues via MIDI.

105 Bipolar Attack Velocity (Bi-AVel)

Similaire à AttVel, mais échelonne ses valeurs de signal de -1 à +1.

106, 107 Velocity Triggers 1 et 2 (VTRIG1, VTRIG2)

Ces sources de contrôle unipolaires sont des contrôles de switch (ou d'interrupteur), c'est à dire, qu'elles génèrent des valeurs de signal de 0 ou +1. Elles doivent être programmées de façon à produire un effet; leurs paramètres de programmation se trouvent sur la page VTRIG de l'éditeur de programmes. Lorsque le paramètre VTRIG Sense (sens du VTRIG) est réglé sur Normal, elles passent à +1 lorsqu'une note est jouée avec une dynamique excédant le niveau de dynamique réglé pour leurs paramètre Level (niveau). Voir la page VTRIG du chapitre 6 du *Guide de l'Utilisateur.*

108, 109 Random Variants 1 et 2 (RandV1 et RandV2)

Elles sont similaires à GRandV1 et GRandV2, mais sont locales, et affectent donc chaque paramètre de source de contrôle indépendamment.

110, 111 ASR1, ASR2

Ce sont des enveloppes programmables avec trois segments, Attack, Sustain et Release (relâchement). Leurs signaux de source de contrôle sont unipolaires. Voir page ASR dans le chapiter 6 du *Guide de l'Utilisateur.*

112, 113 FUN1, FUN2

Celles-ci génèrent des signaux de source de contrôle en combinant les valeurs de signal de contrôle de deux entrées programmables, et appliquent une fonction mathématique sur le résultat. Leurs signaux de contrôle peuvent être unipolaires ou bipolaires, suivant les sources de contrôle assignées à leurs entrées. Voir la page FUN, chapitre 6 du *Guide de l'Utilisateur.* FUN2 devient global (GFUN2) lorsque le paramètre Globals de la page COMMON de l'éditeur de programmes est réglés sur On.

114 LFO1

LFO1 peut être unipolaire ou bipolaire suivant la valeur du paramètre Shape de sa page de programmation. Voir la page LFO dans le chapitre 6 du *Guide de l'Utilisateur.*

115 LFO1 Phase (LFO1ph)

Cette source de contrôle bipolaire génère ses signaux suivant le cycle de LFO1. Lorsque la phase de LFO1 est 0 degré, la valeur du signal de LFO1ph est 0. Lorsqu'elle de 90 degrés, lavaleur du signal de LFOph est 1, lorsqu'elle est de 180 degrés, la valeur est 0, et lorsqu'elle est de 270 degrés, la valeur est de -1.

116 LFO2

Cela fonctionne exactement de la même façon que LFO1, lorsque le paramètre Globals est réglé sur Off (page COMMON de l'éditeur de programmes). Si ce paramètre est sur On, LFO2 devient globale (GLFO2).

117 LFO2 Phase (LFO2ph)

Cela fonctionne exactement de la même façon que LFO1ph, en répondant au cycle de LFO2.

118, 119 FUN3, FUN4

Celles-ci fonctionnent exactement de la même façon que les FUNs 1 et 2, lorsque le paramètre Globals est sur Off (page COMMON de l'éditeur de programmes). S'il est sur On, FUN4 devient global (GFUN4).

120 Amplitude Envelope (AMPENV)

Cette source de contrôle unipolaire programmable vous permet de varier l'effet d'un paramètre de source de contrôle sur le temps. Voir la page AMPENV dans le chapitre 6 du *Guide de l'Utilisateur*.

121, 122 Envelopes 2 et 3 (ENV2, ENV3)

Celles-ci sont programmées de la même façon que AMPENV, mais sont bipolaires.

123 Loop State (Loop St)

Cette source de contrôle unipolaire passe à +1 lorsque la lecture de l'échantillon en cours atteint sont point de départ (LoopStart). Si vous avez programmé un son avec une enveloppe d'amplitude User (utilisateur), Loop St sera toujours sur +1 (activée) pour ce son. Voir chapitre 15 du *Guide de l'Utilisateur*.

124 Sample Playback Rate (PB Rate) - Fréquence de lecture de l'échantillon

La valeur du signal de cette source de contrôle bipolaire est déterminée par la fréquence de lecture de l'échantillon de chaque note. La fréquence de lecture est une fonction de la quantité de transposition appliquée à un échantillon de référence pour le lire à l'intonation correcte pour chaque touche. Si vous appuyez sur une touche à laquelle un échantillon de référence est assigné, la valeur du signal de PB Rate pour cette note est 0. Si la touche est au-dessus de l'échantillon de référence, l'échantillon est transposé vers le haut, sa fréquence de lecture est plus élevée que celui de l'échantillon de référence. En conséquence la valeur du signal PB Rate pour cette note sera positive. Si la touche est en-dessous l'échantillon de référence, la valeur du signal PB Rate sera négative.

125 Attack State (Atk State)

Cette source de contrôle unipolaire passe à +1 et revient à 0 très rapidement avec chaque début de note.

126 Release State (Rel State)

Cette source de contrôle unipolaire passe à +1 lorsque une note est relâchée, et reste active jusqu'au relâchement complet de la note (silence), puis elle passe à 0. Elle reste active si une note est maintenue à l'aide du sustain, même si la touche est relâchée.

127 ON

Ceci génère une valeur de signal de contrôle constante de +1.

128 -ON

Ceci génère une valeur de signal de contrôle constante de -1 (l'entrée numérique 128 sélectionne une valeur OFF dans la liste des Sources de Contrôle MIDI).

129 GKeyNum

Utilisez la source de contrôle de numéro de note (global) pour modifier ce qui lui est attribuée. Les notes plus hautes produiront un effet très différent des notes basses. Vous pouvez utiliser cette nouvelle source pour contrôler n'importe quel paramètre du K2500, tel que F/X Depth, ou pour échelonner l'amplitude ou l'intonation.

130 GattVel

Cette source est mise à jour à chaque fois que vous déclenchez une autre touche (sorte de fonction multi-déclencheur). Les utilisateurs peuvent attribuer cette nouvelle source pour contrôler des paramètres comme F/ X Depth.

En plus de déclencher les layers depuis n'importe quel contrôleur (fonctionne comme un interrupteur on/off), les utilisateurs peuvent déterminer le seuil des contrôleurs assignés (valeur, ou échelle de valeurs de 0 à 127), et donc définir l'échelle d'action du contrôleur (l'échelle sur laquelle le contrôleur déclenchera le layer)

Par exemple, vous pourriez créer un programme de guitare classique nylon à 32 layers, où chaque layer serait assigné à un algorithme VAST différent, et chaque layer serait déclenché par de petites échelles de vélocité. Cela produirait 32 layers sonnant différemment avec 32 points de variation simulant le jeu de guitare pincé pour lequel deux attaques ne sont pas exactement identiques. Si les échelles de vélocité des layers sont très proches les unes des autres, mais sans se chevaucher, vous pouvez créer des changements très subtiles sans répétition.

131, 132 GHiKey, GLoKey

Ces sources de contrôle fonctionnent de la même façon que GKeyNum excepté qu'elles prennent la touche la plus haute tenue, et la plus basse tenue, respectivement. En utilisant l'une d'elles comme seule source de l'intonation, vous pouvez créer des layers de "type mono" dans un programme polyphonique.

Sources De Contrôle Constantes

Les autres sources de contrôles sont des constantes, qui apparaissent seulement lorsque vous assignez des sources de contrôle pour les entrées des FUNs. En assignant l'une de ces valeurs, vous fixerez la valeur du signal de contrôle d'entrée à un niveau constant.

133	-0.99
134	-0.98
135	-0.97
136-140	-0.96 à -0.92
141	-0.91
142	-0.90
143-145	-0.88 à -0.84
146-150	-0.82 à -0.74
151-155	-0.72 à -0.64
156-160	-0.62 à -0.54
161-165	-0.52 à -0.44
166-170	-0.42 à -0.34
171-175	-0.32 à -0.24
176-180	-0.22 à -0.14
181	-0.12
182	-0.10
183	-0.09
184	-0.08
185	-0.07
186-190	-0.06 à -0.02
191	-0.01
192	0.00
193	0.01
194	0.02
195	0.03
196-200	0.04 à 0.08
201	0.09
202	0.10
203	0.12
204	0.14
205	0.16
206-210	0.18 à 0.26
211-215	0.28 à 0.36
216-220	0.38 à 0.46
221-225	0.48 à 0.56
226-230	0.58 à 0.66
231-235	0.68 à 0.76
236-240	0.78 à 0.86
241	0.88
242	0.90
243	0.91
244	0.92
245	0.93
246-250	0.94 à 0.98
251	0.99

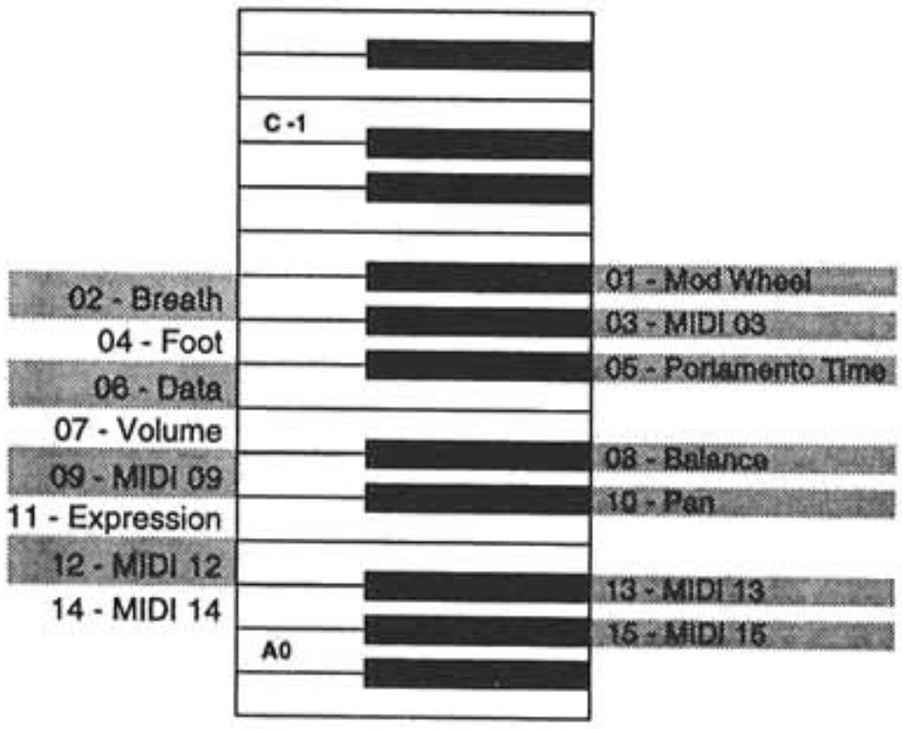
Remarque : Il n'existe pas de source de contrôle qui correspond aux entrées numériques 252 à 254

256	OFF

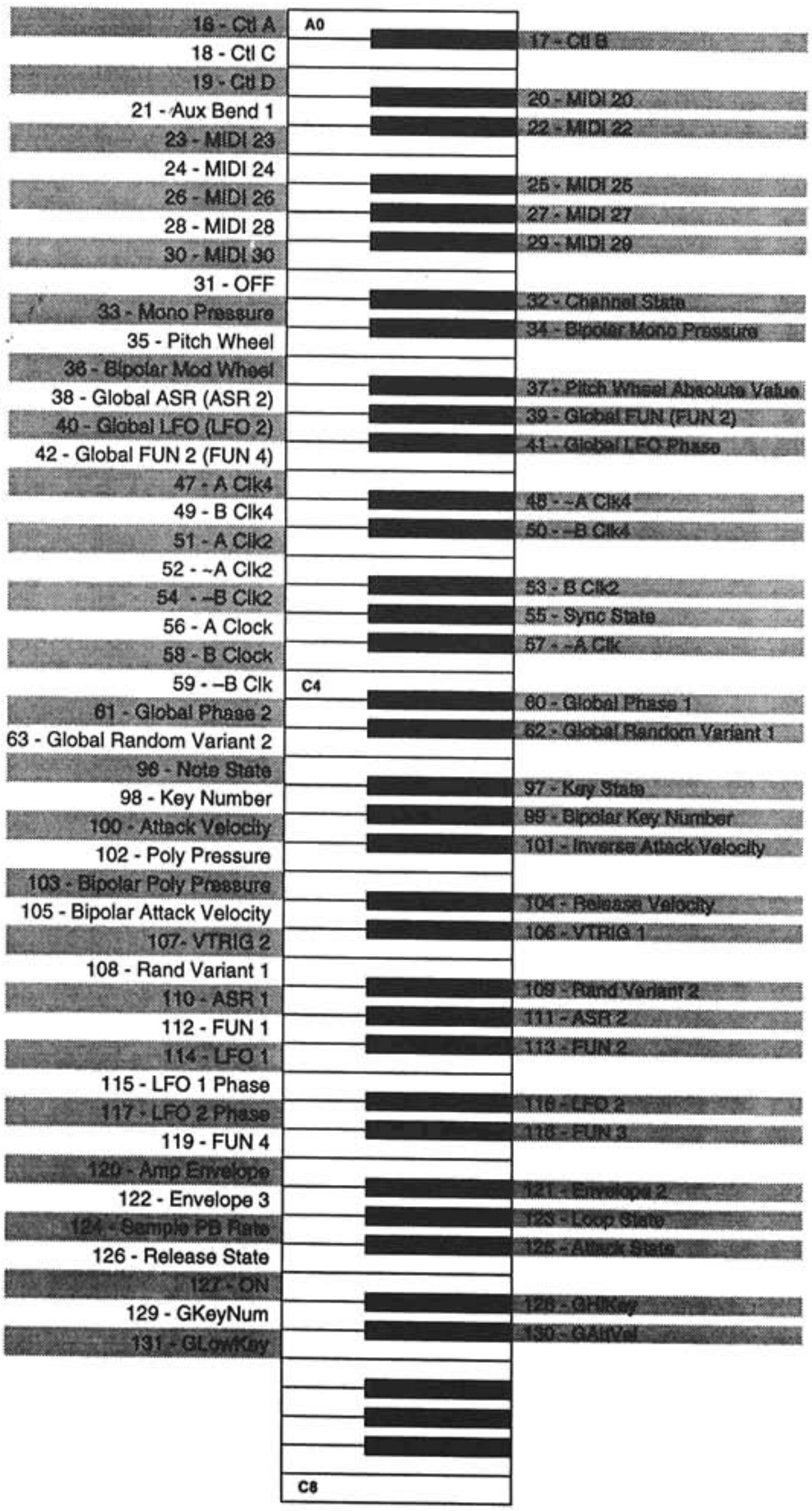
Raccourcis Clavier Pour Les Sources De Contrôle

Vous pouvez utiliser le clavier de votre contrôleur MIDI pour choisir des sources de contrôle, puisque la plupart des numéros de touche correspond à une valeur de la liste des sources de contrôle. Si vous utilisez très souvent une source de contrôle particulière (par exemple LFO1), cela peut être la façon la plus rapide d'entrer sa valeur. Pour cela, sélectionnez un paramètre qui utilise une valeur de la liste des sources de contrôle, maintenez le bouton ENTER, puis appuyez sur la touche correspondant à la source de contrôle que vous souhaitez utiliser. LFO1, par exemple, est assigné au Si5 (B5).

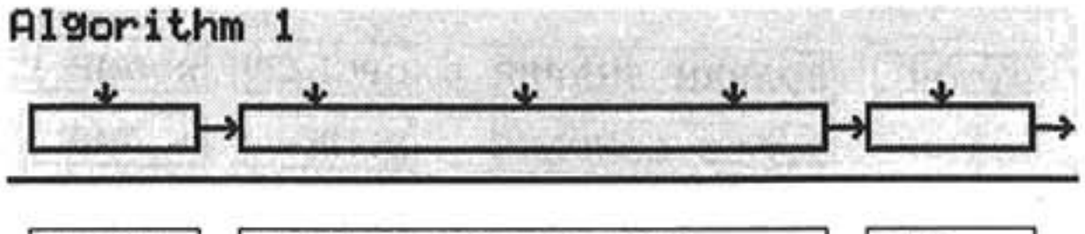
Do-1 à La0
(Clavier inférieur au standard 88 notes)

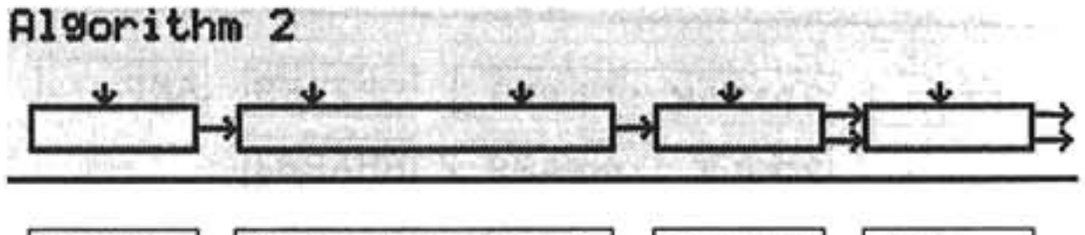


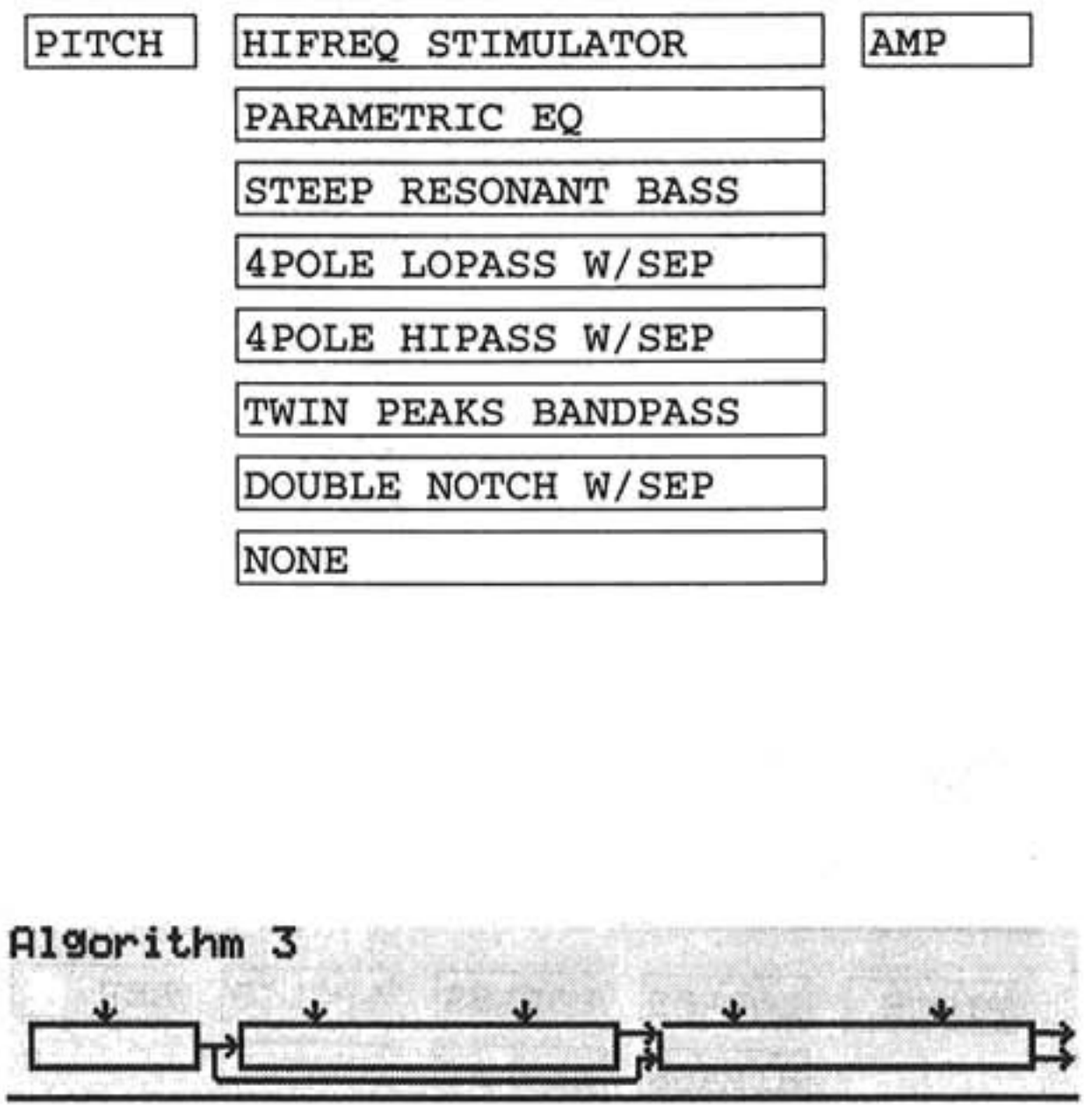
La0 à Do8
(clavier standard 88 notes)

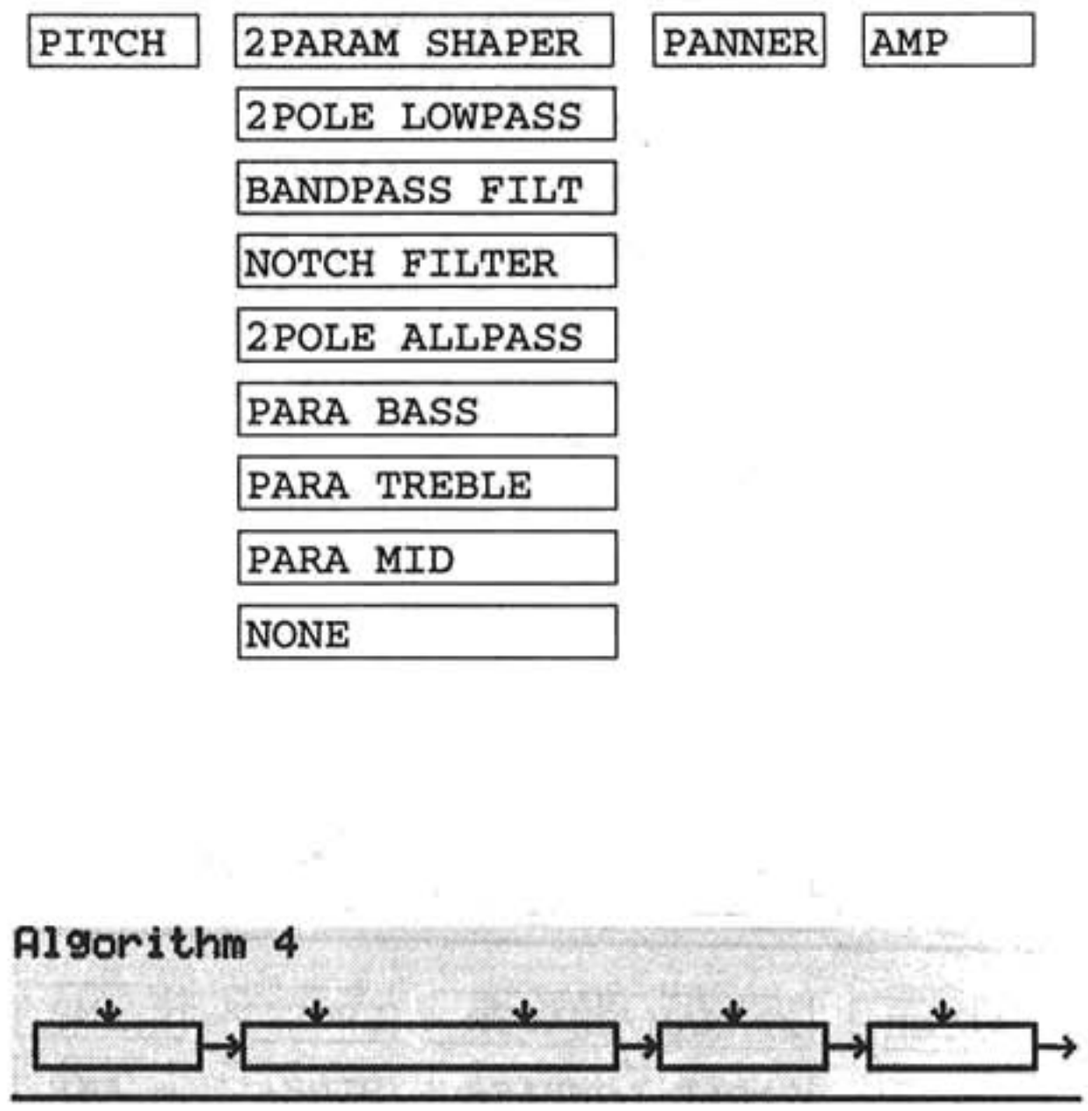


Chapitre 7
Algorithmes DSP

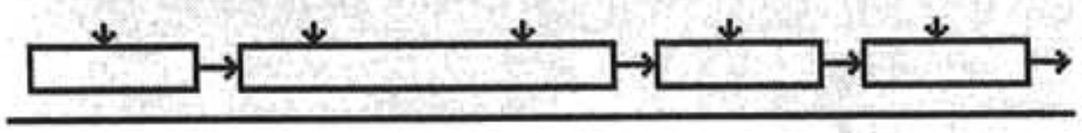






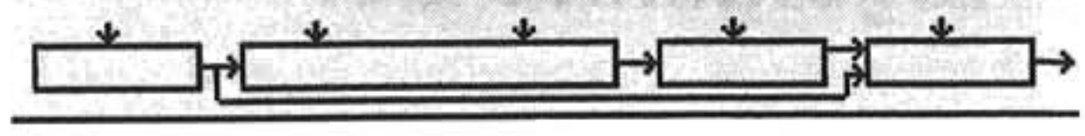


Algorithm 5



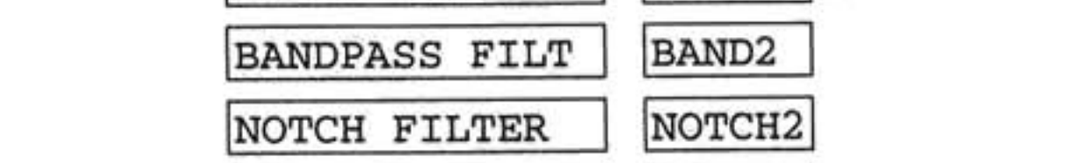
PITCH	2PARAM SHAPER	LP2RES	AMP
	2POLE LOWPASS	SHAPE2	
	BANDPASS FILT	BAND2	
	NOTCH FILTER	NOTCH2	
	2POLE ALLPASS	LOPAS2	
	PARA BASS	HIPAS2	
	PARA TREBLE	LPGATE	
	PARA MID	NONE	
	NONE		

Algorithm 6



PITCH	2PARAM SHAPER	LPCLIP	x AMP
	2POLE LOWPASS	SINE+	+ AMP
	BANDPASS FILT	NOISE+	! AMP
	NOTCH FILTER	LOPASS	
	2POLE ALLPASS	HIPASS	
	NONE	ALPASS	
		GAIN	
		SHAPER	
		DIST	
		SW+SHP	

Algorithm 7



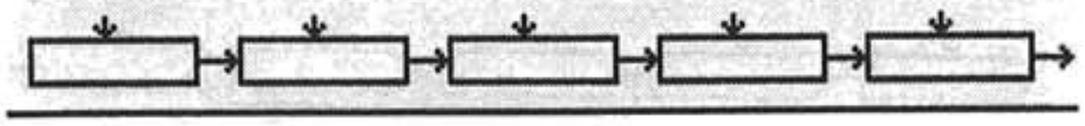
PITCH	2PARAM SHAPER	LPCLIP	x AMP
	2POLE LOWPASS	SINE+	+ AMP
	BANDPASS FILT	NOISE+	! AMP
	NOTCH FILTER	LOPASS	
	2POLE ALLPASS	HIPASS	
	NONE	ALPASS	
		GAIN	
		SHAPER	
		DIST	
		SINE	
		LF SIN	
		SW+SHP	
		SAW+	
		SW+DST	
		NONE	

Algorithm 8



PITCH	LOPASS	LOPASS	LPCLIP	AMP
	HIPASS	HIPASS	SINE+	
	ALPASS	ALPASS	NOISE+	
	GAIN	GAIN	LOPASS	
	SHAPER	SHAPER	HIPASS	
	DIST	DIST	ALPASS	
	PWM	SW+SHP	GAIN	
	SINE	SAW+	SHAPER	
	LF SIN	WRAP	DIST	
	SW+SHP	NONE	SW+SHP	
	SAW+		SAW+	
	SAW		SW+DST	
	LF SAW		NONE	
	SQUARE			
	LF SQR			
	WRAP			
	NONE			

Algorithm 9



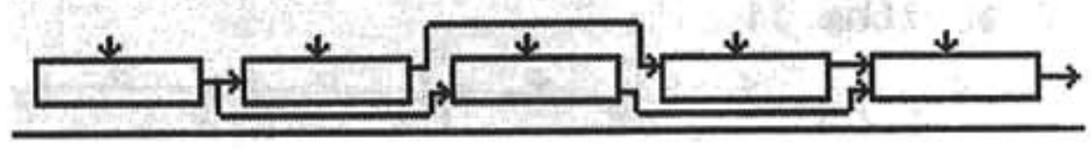
PITCH
LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
PWM
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SAW
LF SAW
SQUARE
LF SQR
WRAP
NONE

LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
SW+SHP
SAW+
WRAP
NONE

LP2RES
SHAPE2
BAND2
NOTCH2
LOPAS2
HIPAS2
LPGATE
NONE

AMP

Algorithm 10



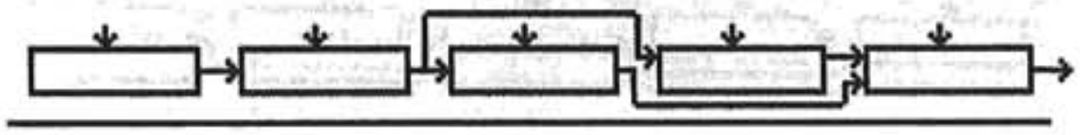
PITCH
LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
PWM
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SAW
LF SAW
SQUARE
LF SQR
WRAP
NONE

LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SAW
LF SAW
SQUARE
LF SQR
WRAP
NONE

LPCLIP
SINE+
NOISE+
LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
SW+SHP
SAW+
SW+DST
NONE

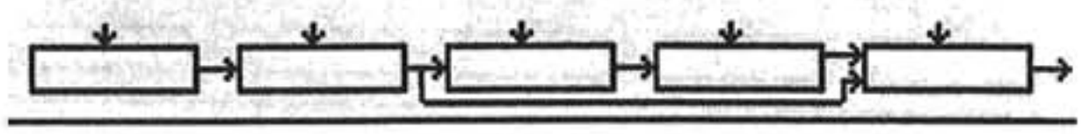
x AMP
+ AMP
! AMP

Algorithm 11



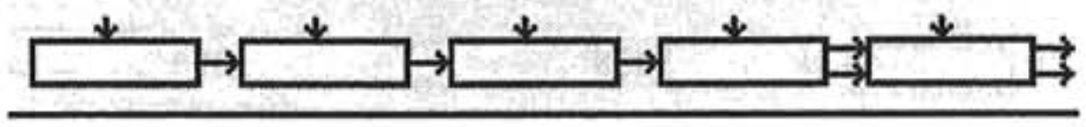
PITCH	LOPASS	LOPASS	LPCLIP	x AMP
HIPASS	HIPASS	SINE+	+ AMP	
ALPASS	ALPASS	NOISE+	! AMP	
GAIN	GAIN	LOPASS		
SHAPER	SHAPER	HIPASS		
DIST	DIST	ALPASS		
PWM	SINE	GAIN		
SINE	LF SIN	SHAPER		
LF SIN	SW+SHP	DIST		
SW+SHP	SAW+	SINE		
SAW+	SAW	LF SIN		
SAW	LF SAW	SW+SHP		
LF SAW	SQUARE	SAW+		
SQUARE	LF SQR	SW+DST		
LF SQR	WRAP	NONE		
WRAP	NONE			
NONE				

Algorithm 12



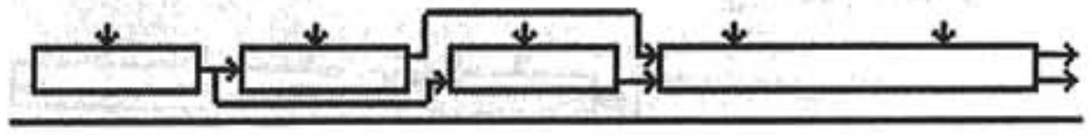
PITCH	LOPASS	LOPASS	LPCLIP	x AMP
HIPASS	HIPASS	SINE+	+ AMP	
ALPASS	ALPASS	NOISE+	! AMP	
GAIN	GAIN	LOPASS		
SHAPER	SHAPER	HIPASS		
DIST	DIST	ALPASS		
PWM	PWM	GAIN		
SINE	SINE	SHAPER		
LF SIN	LF SIN	DIST		
SW+SHP	SW+SHP	SW+SHP		
SAW+	SAW+	SAW+		
SAW	SAW	SW+DST		
LF SAW	LF SAW	NONE		
SQUARE	SQUARE			
LF SQR	LF SQR			
WRAP	WRAP			
NONE	NONE			

Algorithm 13



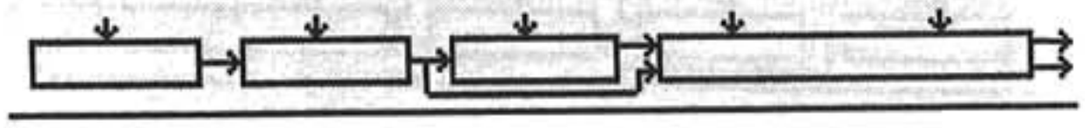
PITCH	LOPASS	LOPASS	PANNER	AMP
	HIPASS	HIPASS		
	ALPASS	ALPASS		
	GAIN	GAIN		
	SHAPER	SHAPER		
	DIST	DIST		
	PWM	SW+SHP		
	SINE	SAW+		
	LF SIN	WRAP		
	SW+SHP	NONE		
	SAW+			
	SAW			
	LF SAW			
	SQUARE			
	LF SQR			
	WRAP			
	NONE			

Algorithm 14



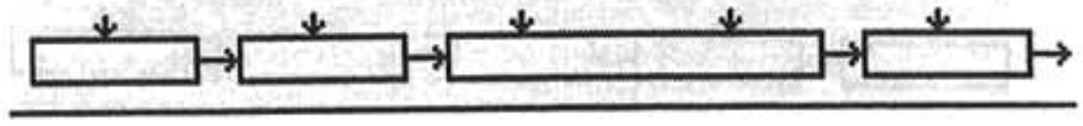
PITCH	LOPASS	LOPASS	AMP U	AMP L
	HIPASS	HIPASS	BAL	AMP
	ALPASS	ALPASS		
	GAIN	GAIN		
	SHAPER	SHAPER		
	DIST	DIST		
	SINE	SINE		
	LF SIN	LF SIN		
	SW+SHP	SW+SHP		
	SAW+	SAW+		
	SAW	SAW		
	LF SAW	LF SAW		
	SQUARE	SQUARE		
	LF SQR	LF SQR		
	WRAP	WRAP		
	NONE	NONE		

Algorithm 15



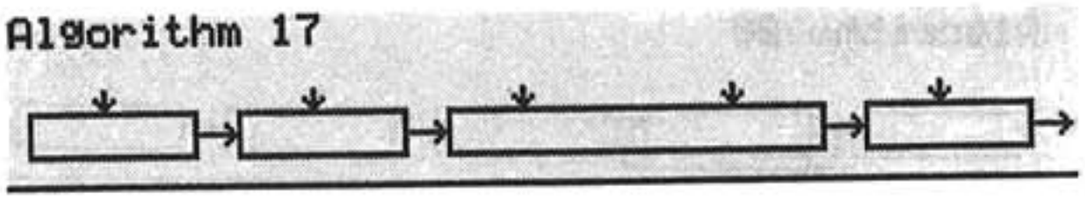
PITCH	LOPASS	LOPASS	AMP U AMP L
	HIPASS	HIPASS	BAL AMP
	ALPASS	ALPASS	
	GAIN	GAIN	
	SHAPER	SHAPER	
	DIST	DIST	
	PWM	SINE	
	SINE	LF SIN	
	LF SIN	SW+SHP	
	SW+SHP	SAW+	
	SAW+	SAW	
	SAW	LF SAW	
	LF SAW	SQUARE	
	SQUARE	LF SQR	
	LF SQR	WRAP	
	WRAP	NONE	
	NONE		

Algorithm 16



PITCH	LOPASS	PARA BASS	AMP
	HIPASS	PARA TREBLE	
	ALPASS	NONE	
	GAIN		
	SHAPER		
	DIST		
	SINE		
	LF SIN		
	SW+SHP		
	SAW+		
	SAW		
	LF SAW		
	SQUARE		
	LF SQR		
	WRAP		
	NONE		

Algorithm 17



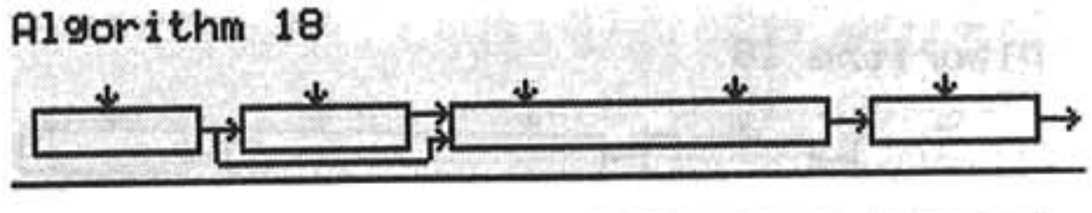
PITCH

LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
PWM
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SAW
LF SAW
SQUARE
LF SQR
WRAP
NONE

SHAPE MOD OSC
AMP MOD OSC
NONE

AMP

Algorithm 18



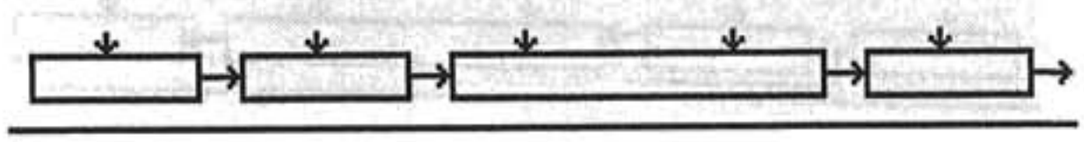
PITCH

LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SAW
LF SAW
SQUARE
LF SQR
WRAP
NONE

x SHAPEMOD OSC
+ SHAPEMOD OSC
NONE

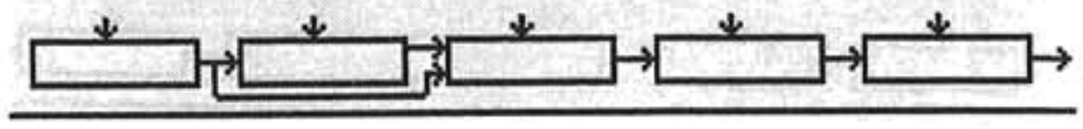
AMP

Algorithm 19



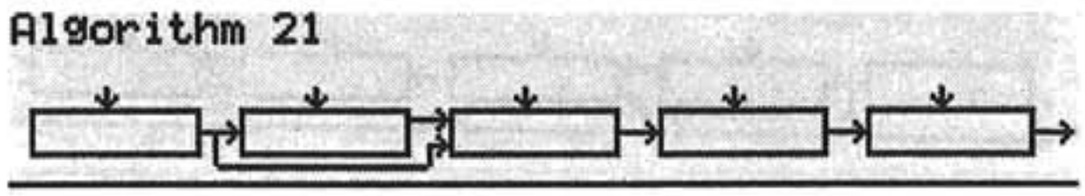
PITCH	LOPAS2	SHAPE MOD OSC	AMP
NONE	NONE		

Algorithm 20



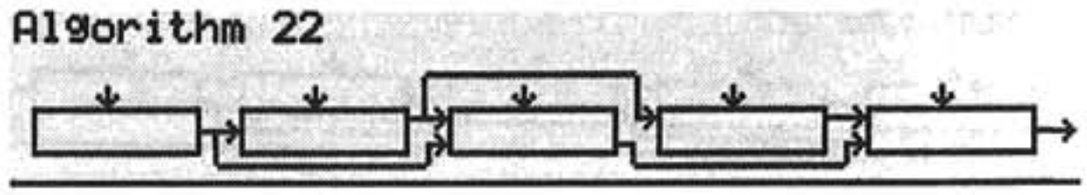
PITCH	LOPASS	x GAIN	LPCLIP	AMP
HIPASS	+ GAIN	SINE+		
ALPASS	XFADE	NOISE+		
GAIN	AMPMOD	LOPASS		
SHAPER	NONE	HIPASS		
DIST		ALPASS		
SINE		GAIN		
LF SIN		SHAPER		
SW+SHP		DIST		
SAW+		SW+SHP		
SAW		SAW+		
LF SAW		SW+DST		
SQUARE		NONE		
LF SQR				
WRAP				
NONE				

Algorithm 21



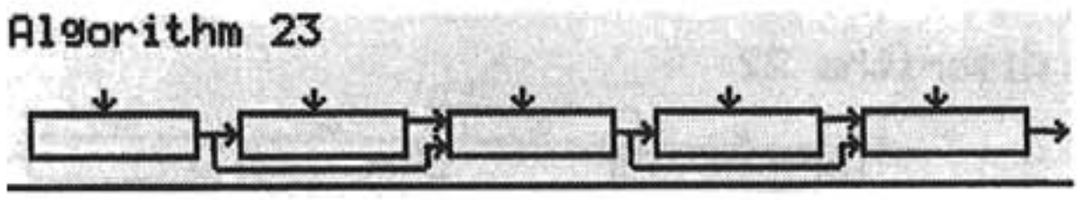
PITCH	LOPASS	x GAIN	LP2RES	AMP
	HIPASS	+ GAIN	SHAPE2	
	ALPASS	XFADE	BAND2	
	GAIN	AMPMOD	NOTCH2	
	SHAPER	NONE	LOPAS2	
	DIST		HIPAS2	
	SINE		LPGATE	
	LF SIN		NONE	
	SW+SHP			
	SAW+			
	SAW			
	LF SAW			
	SQUARE			
	LF SQR			
	WRAP			
	NONE			

Algorithm 22



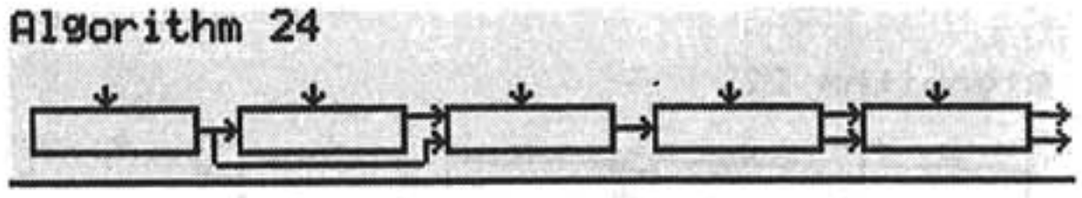
PITCH	LOPASS	x GAIN	LPCLIP	x AMP
	HIPASS	+ GAIN	SINE+	+ AMP
	ALPASS	XFADE	NOISE+	! AMP
	GAIN	AMPMOD	LOPASS	
	SHAPER	NONE	HIPASS	
	DIST		ALPASS	
	SINE		GAIN	
	LF SIN		SHAPER	
	SW+SHP		DIST	
	SAW+		SINE	
	SAW		LF SIN	
	LF SAW		SW+SHP	
	SQUARE		SAW+	
	LF SQR		SW+DST	
	WRAP		NONE	
	NONE			

Algorithm 23



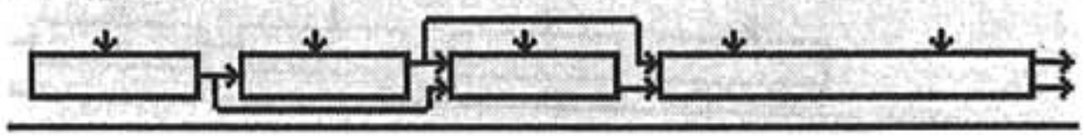
PITCH	LOPASS	x GAIN	LPCLIP	x AMP
	HIPASS	+ GAIN	SINE+	+ AMP
	ALPASS	XFADE	NOISE+	! AMP
	GAIN	AMPMOD	LOPASS	
	SHAPER	NONE	HIPASS	
	DIST		ALPASS	
	SINE		GAIN	
	LF SIN		SHAPER	
	SW+SHP		DIST	
	SAW+		SINE	
	SAW		LF SIN	
	LF SAW		SW+SHP	
	SQUARE		SAW+	
	LF SQR		SW+DST	
	WRAP		NONE	
	NONE			

Algorithm 24



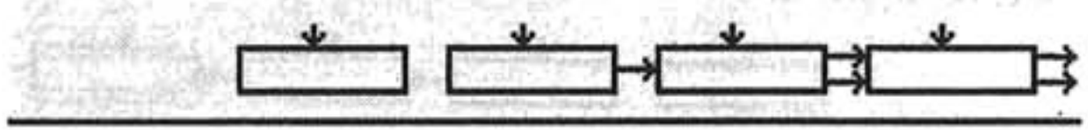
PITCH	LOPASS	x GAIN	PANNER	AMP
	HIPASS	+ GAIN		
	ALPASS	XFADE		
	GAIN	AMPMOD		
	SHAPER	NONE		
	DIST			
	SINE			
	LF SIN			
	SW+SHP			
	SAW+			
	SAW			
	LF SAW			
	SQUARE			
	LF SQR			
	WRAP			
	NONE			

Algorithm 25



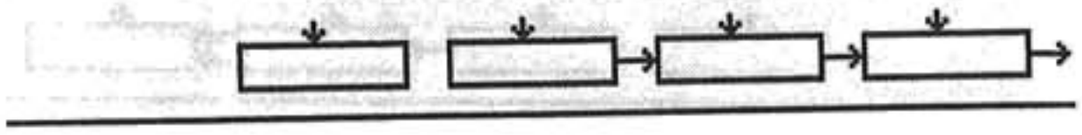
PITCH	LOPASS	x GAIN	AMP U AMP L
	HIPASS	+ GAIN	BAL AMP
	ALPASS	XFADE	
	GAIN	AMPMOD	
	SHAPER	NONE	
	DIST		
	SINE		
	LF SIN		
	SW+SHP		
	SAW+		
	SAW		
	LF SAW		
	SQUARE		
	LF SQR		
	WRAP		
	NONE		

Algorithm 26



SYNC M	SYNC S	PANNER	AMP

Algorithm 27



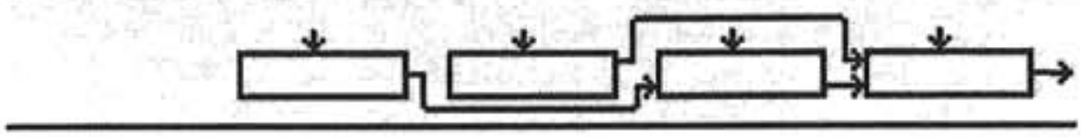
SYNC M
SYNC S
LPCLIP
AMP
SINE+
NOISE+
LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SW+DST
NONE

Algorithm 28



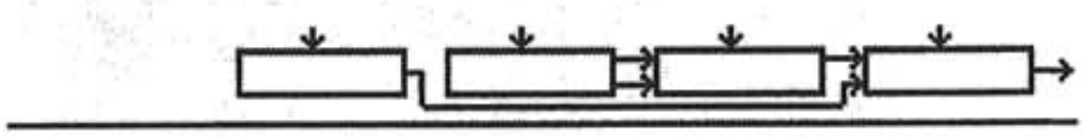
SYNC M
SYNC S
LP2RES
AMP
SHAPE2
BAND2
NOTCH2
LOPAS2
HIPAS2
LPGATE
NONE

Algorithm 29



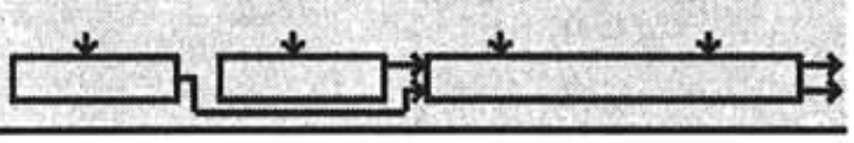
SYNC M
SYNC S
LPCLIP
x AMP
SINE+
+ AMP
NOISE+
! AMP
LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SW+DST
NONE

Algorithm 30



SYNC M
SYNC S
LPCLIP
x AMP
SINE+
+ AMP
NOISE+
! AMP
LOPASS
HIPASS
ALPASS
GAIN
SHAPER
DIST
SINE
LF SIN
SW+SHP
SAW+
SW+DST
NONE

Algorithm 31



SYNC M
SYNC S
AMP U
AMP L
BAL
AMP

Chapitre 8
Mise À Jour De La Mémoire Et Autres Options

RAM Programmes Et RAM Échantillons

Si vous êtes amené à créer beaucoup de vos propres programmes, et que vous souhaitez utiliser des échantillons chargés depuis une disquette, (ou autres supports média), il y a quelques points auxquels vous devez faire attention. Tout d'abord, il existe une distinction importante entre ce que nous appelons la RAM échantillons (ou Sample RAM) et la RAM programmes. La RAM échantillons se réfère à la mémoire conservée grâce aux barrettes SIMMs que vous avez - ou allez - peut être installer sur votre K2500. Cette RAM est exclusivement réservée au stockage d'échantillons, et elle ne peut contenir rien d'autre. La RAM échantillons est volatile; c'est à dire, que lorsque vous éteignez votre K2500, les données stockées s'effacent immédiatement. C'est la raison pour laquelle vous devez charger les échantillons externes en RAM à chaque fois que vous rallumez votre appareil.

La quantité de RAM échantillons présente dans votre K2500 est indiquée dans le centre de la première ligne de la page du mode Disk. Si cet emplacement est vide, cela signifie qu'aucune barrette SIMMs (qui permettent le stockage de la RAM échantillons) n'est installée dans votre K2500 (ou que le K2500 ne les reconnaît pas, auquel cas, vous devez vous adresser à votre revendeur).

La RAM programmes est celle dans laquelle tous les autres objets RAM que vous créés sont stockées (les programmes, setups, banques QA, morceaux du séquenceur, keymaps, etc...). Le K2500 contient approximativement 240 K de mémoire programmes RAM. La quantité de RAM programmes est indiquée dans la partie droite de la première ligne des modes Song et Disk. Vous pouvez ajouter une option Program RAM (P / RAM) pour augmenter votre total de RAM programmes disponible jusqu'à 1250 K. Demandez plus d'informations à votre revendeur Kurzweil.

La RAM programmes est préservée grâce aux piles. Ainsi tout ce que vous y stocké est préservé, même lorsque vous éteignez votre appareil (aussi longtemps que vos piles fonctionneront). Les piles alcalines durent environ deux ans. Vous êtes donc tranquille pendant un certain temps. Néanmoins, nous vous recommandons de sauvegarder vos programmes, morceaux, etc... sur disquettes. Cela vous garantit la préservation de votre travail quoi qu'il arrive.

Si vous créez un programme qui utilise un échantillon externe, les informations relatives à ce programme (nombre de layers, assignations de Keymap, groupe de sortie, algorithme, etc...) sont stockées dans la RAM programmes. Tous les échantillons RAM associés avec ce programme se trouvent dans la RAM échantillons. Cela signifie que, lorsque vous éteignez votre K2500, les échantillons RAM associés à votre programme seront effacés. Les informations du programme, cependant, demeureront présent dans la mémoire programmes indéfiniment. Lorsque vous rallumez votre appareil, vos programmes RAM apparaîtront toujours à l'écran, mais ils ne produiront aucun son puisque les échantillons RAM sont perdus.

Visualisation Des Objets En RAM

Si vous êtes un utilisateur acharné du mode Disk, vous êtes souvent confronté à la décision d'utiliser les fonctions "overwrite" (écraser), "merge" (fusionner), ou "append" (ajouter) pour les objets que vous souhaitez charger d'une disquette. Si vous les chargez dans une banque mémoire presque pleine, cela peut être une décision délicate, car si vous décidez d'utiliser "merge" ou "append", il se peut que vous n'ayez pas assez d'emplacements mémoire dans la banque. Dans ce cas, les objets dépassant la mémoire seront chargés dans la banque suivante. Les chose deviennent encore plus compliquées si vous sauvegardez des objets dépendants sur

disquette (un objet dépendant est associé avec un autre objet stocké dans une banque mémoire différente - par exemple, un échantillon RAM avec un numéro d'ID de 301 qui est utilisé dans un programme portant le numéro d'ID 200. Voir à ce sujet, le chapitre 13 du *Guide de l'Utilisateur).* Si vous chargez des fichiers qui contiennent un certain nombre d'objets dépendants, plusieurs d'entre eux pourront être stockés dans la banque mémoire suivant celle spécifiée lors du dialogue de chargement de fichiers. Une façon rapide de voir où se trouvent les objets que vous avez chargés est d'utiliser l'utilitaire "Objects" du mode Master.

Sélectionnez le mode Master et appuyez sur le bouton soft Utility. Appuyez sur le bouton soft Objects, et une liste d'objets RAM apparaitra. Utilisez la molette Alpha pour vous déplacer dans cette liste d'objets. Vous pourrez voir le type, ID, nom et taille (en octets) de chaque objet.

Choisir Les Barrettes SIMMS De La RAM Échantillons

Les barrettes SIMMs (Single In-Line Memory Modules), sont des petites cartes mémoire qu'utilise le K2500 pour sa RAM échantillons. Vous pouvez monter jusqu'à huit barrettes SIMMs dans votre K2500, et, puisqu'elles sont disponibles en diverses tailles jusqu'à un maximum de 16 Méga-Octets, cela signifie que vous pouvez charger jusqu'à 128 Méga-Octets d'échantillons RAM dans votre machine.

Le K2500 accepte les barrettes SIMMs non-composites de 30 broches (ou "pin"), de 256 Kilo-Octets (obsolète), 1 Méga-Octet, 4 MO, et 16 MO, en configurations 8-bit ou 9-bit. Les SIMMs doivent avoir un temps d'accès de 80 nanosecondes (ns) ou plus rapide. La hauteur et la largeur maximum sont de 30mm X 90mm (approximativement 1,2 pouces X 3,5 pouces). Ci-dessous se trouve une liste de quelques SIMMs qui fonctionneront avec votre K2500 :

Hitachi HB56A48A; 4Mx8
Hitachi HB56A49A; 4Mx9
TI TM124EU9B, TM124EU9C; 1Mx9
TI TM497EAD9B, TM4100EAD9; 4Mx9
TI TM4100GAD8, TM497GAD8A; 4Mx8
TI TM16100GBD8;16Mx8
TI TM16100EBD9;16Mx9
NEC MC-421000A8B; 1Mx8
NEC MC-424100A8B; 4Mx8
NEC MC-421000A9B; 1Mx9
NEC MC-424100A9B; 4Mx9
Tosh THM81000AS, Tosh THM81000BS, Tosh THM81070AS; 1Mx8
Tosh THM91000AS, Tosh THM91000BS, Tosh THM91070AS; 1Mx9

Les SIMMs sont toujours montées par paires, et doivent être installées par un une personne autorisée par Kurzweil.

⚠ ***ATTENTION*** *: Vous ne devez pas utiliser de SIMMs composites avec votre K2500. Une barrette SIMM composite utilise un PAL ou autre circuit additionnel pour faire agir plusieurs composants DRAM comme des composant plus importants. Les SIMMs non-composite (celles que vous devez utiliser pour votre K2500) n'ont pas d'autres composants que les DRAM mémoire soudés sur la carte. Les SIMMs avec PALs, buffers, et autres composants logiques ne fonctionneront pas avec votre K2500, et ne doivent pas être utilisées.*

Choisir Son Casque

Les performances optimum sont obtenues avec l'utilisation d'un casque d'une impédance de 50 ohms, mais toutes les impédances au-dessus de 8 ohms sont adéquates. Le volume du casque diminue lorsque l'impédance décroît.

Chapitre 9
Maintenance Et Solutions Aux Problèmes Généraux

Maintenance Préventive

Avec un minimum de précautions, votre K2500 vous procurera des années d'utilisation et de plaisir. Voici quelques points à garder à l'esprit.

Installez votre K2500 de préférence dans un rack de 19", ou sur une surface plane. Dans ce cas, installez les pieds en caoutchouc. N'obstruez jamais la ventilation du panneau arrière. Si vous installez un disque dur interne, la ventilation se trouvant sous l'appareil ne doit pas être obstruée. Évitez au maximum les endroits trop poussiéreux.

Aucun élément interne du K2500 n'est nécessaire à l'utilisateur. N'ouvrez donc jamais votre K2500. Vous risqueriez des chocs électriques ainsi qu'une annulation de la garantie.

Nettoyage De Votre K2500

Utilisez un chiffon doux. Vous pouvez utiliser également un nettoyant non agressif en propulsant le produit sur le chiffon et jamais sur le K2500.

Maintenance Du Lecteur De Disquettes

Évitez au maximum l'accumulation de poussière et salissures à proximité de votre lecteur de disquettes. Si des poussières s'introduisent dans l'unité, vous risquez d'expérimentez des erreurs ou des chargements ratés.

Choix Et Remplacement Des Piles

Le K2500 utilise des piles pour la sauvegarde de sa mémoire lorsque l'appareil est éteint. Les piles originales durent environ deux ans. Un remplacement est nécessaire lorsque l'écran indique à l'allumage : «BATTERY VOLTAGE IS LOW», ou que la diode s'illumine trois fois au lieu d'une à l'allumage. Les piles devront être remplacées dans un délai de deux semaines pour préserver la mémoire des objets en RAM.

Pour remplacer les piles, éteignez votre K2500, et enlevez le couvercle du compartiment des piles avec un petit tournevis. Utilisez des piles alcalines type AA de bonne qualité. Le K2500 vous donne environ 30 secondes de battement avant la suppression de la mémoire. Éventuellement, si votre câble d'alimentation est branché au secteur, la mémoire sera sauvegardée tant que le K2500 est allumé.

Les piles doivent être insérées avec le côté positif vers l'extérieur.

Les piles normales dureront environ un an, alors que les piles alcalines pourront durer jusqu'à deux ans.

N'utilisez pas de piles rechargeables.

Diagnostique Accessible Par l'Utilisateur

Il existe un diagnostique interne du K2500 qui vous permet de verifier le niveau des piles et de confirmer le bon fonctionnement des boutons de fonctions du panneau avant.

Pour entrer dans le programme de diagnostique, appuyez simplement sur les boutons 4, 5, 6 en même temps lorsque vous êtes en mode Program. Le K2500 répondra en illuminant chaque diode en séquence, puis affichera :

```
K2500 SCANNER DIAGNOSTICS VERSION 2.1
(PRESS"EXIT" AND "ENTER" TO EXIT)
BATTERY=4.3VOLTS, WHEEL CENTER=128
XXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Le voltage des piles (battery voltage) et les valeurs centrales de la molette (Wheel Center) peuvent être différents sur votre appareil. Vous pouvez ignorer les informations concernant la molette. Elles ne s'applique pas au K2500 en rack. La quatrième ligne représentée par des «X» est utile pour les diagnostiques concernant les boutons sur lesquels vous appuyez..

Le programme de diagnostique peut servir à verifier les composantes du panneau avant du K2500. Si vous déplacez la molette alpha dans le sens des aiguilles d'une montre, les chiffres s'afficheront 0-1-2-3-0-1-2-3...En sens inverse : 3-2-1-0-3-2-1-0... Si vous appuyez sur un bouton, son nom sera indiqué, et s'il s'agit d'un des boutons de mode, sa diode associée doit s'allumer.

La troisième ligne de l'écran indique le résultat de deux mesures auxquelles procède le K2500 lors de son allumage. Le voltage des piles doit être autour de 4,3 volts lorsque celles-ci sont neuves. Lorsqu'il descend vers 3,2 volts, un message d'alerte s'affiche. Voir section précédente. »WHEEL» se réfère aux modèles claviers uniquement.

Optimiser Le Rapport Signal/Bruit

Le K2500 est sans aucun doute l'appareil possédant la plus grande dynamique, et le moins bruyant des instruments de votre studio. Les indications suivantes vous permettrons d'optimiser l'interface de votre K2500 avec vos autres équipements.

Le réglage approprié de vos niveaux audio est la clé pour optimiser le rapport signal/bruit de tout équipement. Vous avez peut être remarqué que le signal de sortie du K2500 semble moins élevé que d'autres synthés pour des sons d'usine non modifiés. Ceci est pour permettre pratiquement toutes les configurations d'assignation de voix (jusqu'à 96 oscillateurs dirigés vers une sortie!), et pouvoir jouer à très fort volume sans distorsion. Pour des ajustements plus contrôlés, il est préférable d'augmenter le niveau de sortie *numériquement* (en éditant les programmes) que d'augmenter le gain de votre ampli ou table de mixage. En effet, l'augmentation du gain numérique est totalement sans bruit alors que les augmentations de gain analogiques augmentent le bruit et la ronflette en proportion.

Augmenter le volume numériquement peut être fait de trois façons. Vous pouvez augmenter le volume de tous les programmes assignés à un canal MIDI donné en sélectionnant la page CHANLS en mode MIDI, et en réglant le paramètre OutGain au niveau souhaité (par pas de

6dB). Pour des séquences multi-timbrales (sur plusieurs canaux MIDI), vous devrez effectuer cette opération pour chaque canal. Vous pouvez également augmenter le volume d'un seul programme en allant dans la page OUTPUT de l'éditeur de programmes, et en réglant le paramètre Gain au niveau souhaité (toujours par pas de 6 dB). Pour des ajustements plus précis, vous pouvez vous servir du paramètre Adjust de la page F4 AMP.

Augmenter le niveau de façon exagérée peut provoquer un ecrêtage du son lorsque plusieurs notes sont jouées avec force. Pour les séquences denses, toutes jouées par les mêmes sorties, vous pouvez augmenter le volume jusqu'à 6dB sans trop de risque de distorsion. Pour des instruments monophoniques (guitare solo) ou des pistes avec un seul instrument (comme une batterie), un boost un peu plus substantiel est généralement possible.

Pour un signal de qualité absolue, utilisez les sorties individuelles. Elles sont reliées pratiquement directement aux convertisseurs numériques/analogiques 18 bit. Une échelle de dynamique de plus de 100 dB est disponible avec ces sorties. Les sorties MIX sont naturellement plus "bruyantes" puisqu'elles représentent le bruit de toutes les sorties individuelles mixées ensembles, et le signal doit traverser en conséquence davantage de circuits pour les atteindre.

Les programmes dirigés au travers du processeur d'effets global du K2500 (Groupe de sorties A) sont de même légèrement plus bruyantes que ceux dirigés vers les groupes B, C ou D. Comme avec une unité d'effets externe, maximiser le niveau du signal d'entrée (en utilisant les méthodes décrites précédemment) améliorera le rapport signal / bruit du processeur d'effets. En mode Effects, vous trouverez un paramètre de mix Wet / Dry. Dans l'éditeur d'effets vous trouverez de nombreux paramètres pour le réglage de niveau de différents effets. Le meilleur rapport signal/bruit est obtenu en réglant les paramètres de niveau des effets au maximum, et en ajustant le paramètre de Mix Wet/Dry pour déterminer le mélange général des effets. Si vous n'utilisez le processeur d'effets que pour les fonctions d'égalisation (EQ), l'une des fonctions EQ ou Tone Control accessible par l'éditeur de programmes produira un résultat plus silencieux que les fonctions EQ du processeur d'effets global (comme Parametric EQ, Para Bass, Para Mid, etc...).

Boucle de Masse

Un problème courant pour tous les instruments de musique électroniques est la ronflette qui peut se produire en connectant des câbles en raison des boucles de masse de courant alternatif. Bien que des adaptateurs 3 broches/2broches soient fréquemment utilisés pour interrompre cette boucle de masse, ils interrompent également la terre de sûreté qui vous protègent des chocs électriques. Utiliser ces adaptateurs est dangereux! De plus, bien qu'ils soient susceptibles de réduire le bruit des basse-fréquences, le bruit des hautes fréquences risque d'être passablement augmenté.

Pour réduire le bruit de ronflette éventuel, vous pouvez augmenter les niveaux des signaux de sortie comme décrit précédemment. Vous pouvez également brancher votre table de mixage et ampli dans la même prise que celle de votre K2500, en vous assurant que tous vos appareils sont correctement reliés à la terre. Si vous utilisez un appareil SCSI externe, branchez le dans la même prise également. Les transformateurs d'isolation AC sont extrêmement efficaces pour l'élimination des boucles de masse, et sont recommandés pour des installations critiques. Un transformateur de 75 watts est suffisant pour le K2500.

Pour les applications studio, lorsque le signal le plus pur est nécessaire, l'utilisation de transformateurs de ligne asymétrique à symétrique audio vous donneront les meilleurs résultats. Chaque sortie audio du K2500 peut aisément supporter un transformateur de 600 ohms.

Enfin, les champs magnétiques provoqués par des transformateurs d'amplis de puissance peuvent être des sources d'interférence. Des appareils plus petits comme les boites à rythmes, séquenceurs hardware peuvent également causer des interférences. Tenez les éloignés!.

Solutions Aux Problèmes d'Alimentation

Le K2500 est assez tolérant concernant les fluctuations de voltage, bruit, et transitoires de l'alimentation reçue en courant alternatif.

Des tensions de ligne très basse, ou des baisses de tension sévères sont un problème pour tous les instruments basés sur l'informatique. Dans des cas extrêmes, celles-ci peuvent provoquer des réinitialisations «soft». Ces fluctuations peuvent également engendrer des problèmes comme de la distorsion, erreurs disque, ou perte de données.

Les réinitialisations soft dûes aux baissent de tension sont les problèmes les plus courants. Elles s'identifient facilement car la réinitialisation se produit par exemple au même moment qu'une baisse de la lumière, etc...La solution dans ce cas est d'obtenir la connexion la plus directe possible entre votre K2500 et l'alimentation de l'immeuble. Branchez les autres appareils sur des prises séparées.

Solutions Aux Problèmes Généraux

Naturellement, nous avons fait tout ce qui était possible pour que votre K2500 vous arrive sans défaut. Et il y a de grandes chances pour que cela soit le cas même si vous ne voyez pas l'affichage approprié, ou que vous n'entendiez pas le son! Lisez attentivement ce qui suit :

Assurez vous que le câble d'alimentation est correctement branché (aux deux bouts).

Ajustez le contraste de l'écran si nécessaire (paramètre Contrast du mode Master). Si vous avez un problème pour lire l'écran, même après réglage, vous pouvez également ajuster le contraste en maintenant le bouton ENTER, et en tournant la molette Alpha. Si cela résout le problème, retournez dans la mode Master pour baisser un peu le paramètre Contrast.

Assurez vous que vos câbles audio sont correctement connectés à votre K2500 et votre système audio. Assurez vous que vos câbles et prises jack fonctionnent correctement.

Contrôlez que le bouton de volume du K2500 est au moins partiellement monté.

Contrôlez les niveaux de volume de vos autres appareils.

Baissez le volume de votre système audio, et éteignez le K2500, puis allumez le à nouveau.

Appuyez sur les boutons +/-, 0, et CLEAR (du clavier alphanumérique) en même temps pour réaliser une réinitialisation «douce» (ou soft).

En dernier ressort, sauvegardez sur disquette, tous les objets en RAM que vous avez créés, et faites une réinitialisation «hard». Appuyez sur le bouton de mode Master, puis sur le bouton soft «Reset». Le K2500 vous avertira que vous allez effacer tous les objets en RAM. Appuyez sur Yes. Après quelques secondes, le premier écran doit apparaître.

Reportez vous également aux suggestions en pages suivantes.

Autres Problèmes Possibles

Conditions	Causes Possibles
Pas de son, pas d'affichage, pas de diode allumée.	1 Le câble d'alimentation n'est pas correctement branché au secteur ou sur votre appareil. Si vous utilisez une multiprises, contrôlez la. 2 La prise de courant ne fonctionne pas. Essayez avec une autre prise, ou essayez un autre appareil dans cette prise. 3 L'interrupteur n'est pas sur On (celui du K2500 ou celui de la multiprises) 4 Sélection de la tension incorrecte. RÉFÉREZ VOUS AUX PERSONNES QUALIFIÉES SEULEMENT.
Pas de son.	1 Le contrôle de volume est complètement baissé sur le K2500, votre ampli ou mixer. 2 L'ampli ou le mixer n'est pas allumé. 3 Le câblage n'est pas correct - Voir chapitres 2 et 18 du *Guide de l'Utilisateur* : "Débuter avec le K2500" et "Sorties Audios". Contrôlez également le câblage de l'ampli, du mixer et des hauts-parleurs. 4 Le volume MIDI a été assigné à une source de contrôle qui a envoyé une valeur 0. Appuyez sur le bouton soft "Panic" pour réinitialiser tous les contrôles, et résoudre ce problème.
Pas de son aux sorties MIX ou au casque.	1 Les câbles jack sont branchés dans les sorties séparées. Les câbles branchés dans les sorties individuelles enlèvent le signal audio des sorties MIX et casque. Voir chapitre 18 du *Guide de l'Utilisateur* «Les Sorties Audios» pour les différentes configurations de sorties.
La sortie MIX gauche semble moins forte que celle de droite lorsqu'utilisée individuellement.	1 Ceci est normal. Lorsqu'un câble est branché dans la sortie MIX gauche tout seul, les deux signaux gauche ET droit sont dirigés vers la prise jack. Lorsqu'un câble est branché dans la sortie MIX droite, seul le canal droit est entendu.
Le bouton de volume n'a pas d'effet.	1 Vous utilisez des sorties individuelles - le bouton de volume n'affecte pas les sorties séparées. 2 Le volume MIDI a été assigné à une source de contrôle qui a envoyée une valeur 0.

Il manque des Programmes, Songs, Setups, etc...

1 Les piles sont usées. Si le message «Battery Voltage Low» apparaît à l'écran, vous devez remplacer les piles. Voir la section correspondante de cette Annexe.

L'écran est trop sombre ou trop clair pour être lu.

1 Le contrast n'est pas correctement ajusté. Sélectionnez le mode Master et réglez le paramètre Contrast. Si cela n'est pas suffisant, maintenez le bouton ENTER, et tournez la molette Alpha dans le sens des aiguilles d'une montre pour éclaircir l'écran. Puis ajustez à nouveau le paramètre Contrast du mode Master.

Impossible de lire une disquette.

1 La disquette n'est pas au format MS-DOS (ou Akai, Ensoniq, ou Roland).

2 La disquette est endommagée.

Impossible de sauvegarder sur disquette.

1 La disquette n'est pas formatée au standard MS-DOS.

2 La disquette est protégée.

3 L'échantillon est protégé contre la copie.

4 La disquette est endommagée.

Impossible de formater une disquette.

1 La disquette est endommagée.

2 La disquette est protégée.

3 Vous avez demandé au K2500 de formater une disquette double densité (720K) en haute densité (1,4 Mo). NB : faire un trou dans une disquette double densité pour essayer de la lire avec le K2500 comme une disquette haute densité n'est pas recommandé..

Chapitre 10
Les Transferts d'Échantillons Via MIDI Et SCSI

Conseils d'Utilisation d'Une Unité SCSI Avec Le K2500

La section ci-dessous contient des informations sur l'utilisation d'unités SCSI avec le K2500, ainsi qu'une section spécifique concernant le Mac et le K2500.

Voici quelques conseils basiques à suivre pour la configuration d'une chaîne SCSI. :

1. Suivant les spécifications SCSI, la longueur maximum du câble SCSI est de 6 mètres. Vous devez limiter la longueur de tous les câbles SCSI connectant les appareils SCSI avec les produits Kurzweil à un maximum de 5,2 mètres. Pour calculer la longueur total du câble SCSI, on doit additionner les longueurs de tous les câbles SCSI, plus 20 cm pour tout appareil connecté. Aucun câble de doit dépasser seul la longueur de 2,40 mètres.

2. Le premier et le dernier appareil de la chaîne doivent être munis d'une terminaison.

   De mauvaises terminaisons sont une cause courante des problèmes SCSI. Si vous installez un disque dur interne qui est muni d'une terminaison, les résistances de terminaison doivent être enlevées de la carte mère du K2500 (Engine Board). Disposer de plus de deux terminaisons sur le bus surchargera les drivers du bus, mais cela ne doit pas causer de dommage permanent à l'électronique. De mauvaises terminaisons, ou de mauvais câbles SCSI peuvent provoquer des données erronées sur votre disque.

   Pour le K2500R, s'il n'est pas placé à l'un des bouts de la chaîne SCSI, toutes les terminaisons internes, y compris le réseau de résistances de terminaison de la carte Engine du K2500, plus les résistances de terminaison du drive SCSI interne doivent être enlevées. Il est donc bien plus simple de positionner le K2500 à l'un des bouts de la chaîne SCSI!

   Une remarque concernant la terminaison active - Le K2500 utilise une terminaison active du bus SCSI. La terminaison active dispose de quelques avantages sur la terminaison passive traditionnelle. Certains ont fait de la terminaison active la panacée des problèmes SCSI, mais il s'agit en fait plus d'un tapage publicitaire que de la réalité. Les terminaisons actives sont utilisées à la fin d'une chaine SCSI, et tous les disques durs externes de la série APS SR2000 utilisent une terminaison active qui peut être commutée sur on ou off.

3. Chaque appareil de la chaine (y compris les disques durs internes) doivent avoir leur propre et unique numéro d'ID. Le numéro d'ID par défaut du K2500 est 6. Les Macintosh utilisent les numéros d'ID 7 et 0.

4. Utilisez uniquement de *vrais* câbles SCSI - de bonne qualité, en paires tréssées, et blindés (et non des nappes). N'utilisez pas des RS432 et autres câbles non SCSI.

   La majorité des câbles SCSI que nous avons testés étaient de faible qualité et pourraient endommager des données transférées à - ou depuis - un disque. Pratiquement tous les problèmes de données SCSI rencontrés par le département d'ingénierie de Young Chang provenaient de l'emploi par les utilisateurs de mauvais câbles qui n'étaient pas tressés en paires correctement. Les câbles SCSI correctement conçus ont un fil de masse pour chaque fil de signal, et ceux-ci sont tréssés ensemble en paires signal / masse. Les câbles fabriqués par APS Technologies sont de très bonnes qualité, et son hautement recommandé. Young Chang fabrique des câbles SCSI 25-25 de 1 et 2 mètres, que nous vous recommandons également. La qualité des câbles est essentiel pour l'efficacité du transfert de données à - ou depuis - une unité disque.

5. Achetez tous vos câbles SCSI de modèle identique pour éviter les problèmes de différences d'impédance entre câbles.

6. Théoriquement, vous pouvez utiliser les huit IDs SCSI. Cependant, le retour d'informa-

tions des utilisateurs nous a montré que plusieurs personnes ont eu des problèmes lorsque le nombre d'appareils dans la chaîne dépassait 5 ou 6. Si vous disposez de 7 ou 8 appareils et que vous avez des problèmes, vous devez vous assurer d'avoir suivi toutes les informations précédentes, en particulier concernant les câbles.

7. Connectez tous les câbles SCSI avant la mise sous tension de vos équipements connectés par câbles SCSI. Brancher ou débrancher des câbles SCSI lorsque les appareils sont sous tension peut provoquer des dommages à vos appareils ou instruments.
8. Les Centres de Services Autorisés peuvent enlever la terminaison du K2500 pour l'installation d'un disque dur interne, le réglage de son ID, et la terminaison du disque.
9. Si vous utilisez un Macintosh, procédez à la mise sous tension du K2500 et de vos autres appareils en premier.
10. Le format de fichier du K2500 est un format exclusif; aucun autre appareil ne sera capable de lire ou écrire un fichier Kurzweil.
11. Le format du lecteur de disquettes du K2500 est le DOS. Le format du disque SCSI est un format exclusif proche du DOS, mais n'est pas le DOS. Néanmoins, le K2500 peut lire et écrire sur un disque formaté DOS par un PC sans partition.
12. Il est possible de visualiser, copier, déplacer et effacer des fichiers sur le lecteur de disquettes du K2500, ou un lecteur de Syquest®, avec un PC ou un Macintosh utilisant un programme utilitaire DOS tel que Access PC.
13. Si le bus SCSI est correctement terminé, il n'est pas possible d'endommager votre électronique en utilisation normale. Il y a cependant quelques points sur lesquels les utilisateurs doivent porter leur attention :

    Le seul dommage qui se produit généralement sur l'électronique SCSI provient de l'électricité statique présente sur les broches de connexion SCSI lorsque les câbles sont débranchés. La partie chromée du connecteur SCSI est reliée à la terre et peut être éventuellement touchée, mais les broches cuivrées internes sont reliées à la puce d'interface SCSI, et sont vulnérables. On doit décharger l'électricité statique de son corps avant de toucher des connecteurs SCSI; par exemple en touchant les prises jack de sortie sur le panneau arrière du K2500, ou d'autres objets en métal reliés à la terre. Tout appareil connecté au bus SCSI doit être éteint lorsque vous branchez ou débranchez des câbles SCSI.

    Si le K2500 est connecté à un Macintosh ou un PC, vous devez vous assurer que l'ordinateur ne puisse pas accéder au disque SCSI au même moment que le K2500 (voir ci-dessous pour plus d'informations). Ceux qui souhaitent occasionellement partager un disque sans prendre de risque doivent déconnecter et connecter les appareils suivant l'utilisation. Si vous souhaitez partager un, ou plusieurs, disque(s) en permanence sans devoir déconnecter et puis reconnecter les appareils, assurez vous que le Mac ou le PC ait vraiment terminer d'utiliser le disque avant d'utiliser le K2500. De plus, vous devez de préférence quitter ou sortir de tous les programmes, économiseurs d'écran, courriers électroniques, partages de fichiers en réseau, et tous INITs ou TSRs qui fonctionnent en arrière plan. Si l'ordinateur et le K2500 accèdent au disque au même moment, il ne se produira aucun dommage sur l'électronique, mais les informations sur le disque, K2500 et mémoire ordinateur, pourront facilement être détériorées. Il est possible que vous ne vous rendiez compte de ces dommages que lorsque des choses bizarres se produisent sans aucune raison apparente.

K2500 Avec Les Micro-Ordinateurs Macintosh®

1. Le Mac n'aime vraiment pas avoir un autre maitre SCSI sur le bus (par exemple le K2500). Il se comporte comme s'il possédait le bus et ses drives, et donc ne tolérera pas la situation où le K2500 essaie de dialoguer avec ses disques (ceux du Mac). Cela suggère que vous ne devrez pas sélectionner l'ID de tout drive monté sur le bureau du Mac. Encore plus fondammental est le problème entrainé par le fait que le Mac suppose que le bus est toujours libre. En conséquence, s'il essaie de faire quoi que ce soit via SCSI lorsque le K2500 fait déjà quoi que ce soit via SCSI, le Mac plantera. La seule solution est d'attendre que le Mac soit complètement "au repos" avant d'accéder au SCSI par le K2500.

2. Le Mac et le K2500 ne peuvent partager de disque en aucune façon, avec ou sans partition. Si vous utilisez un lecteur de Syquest®, vous ne pourrez pas facilement naviguer entre un volume au format Mac et un volume au format K2500. Pour éviter les problèmes, vous aurez besoin d'enlever le drive du bureau du Mac avant de passer à un volume au format du K2500. Le Mac va ignorer le volume s'il ne s'agit pas de son format, mais lorsque vous insérez un volume au format Mac, le Mac le possède. N'oubliez pas les indications du paragraphe 1 ci-dessus. Inserer une cartouche provoquera l'accès au SCSI par le Mac, n'essayez donc pas d'utiliser votre K2500 à ce moment.
3. La seule raison valable de connecter un Mac et un K2500 sur le même bus SCSI est d'utiliser Alchemy ou un équivalent. Si vous utilisez un éditeur de patchs ou de bibliothèques, vous pouvez simplement vous brancher via MIDI. Une connexion via SCSI vous permettra des transferts d'échantillons rapides grâce au protocole SMDI. Dans ce type de configuration, la solution la plus simple est d'avoir un drive appartenant au K2500, et un drive appartenant au Mac.

   Cependant, nous avons trouvé un scénario qui fonctionne pour l'utilisation d'un K2500 avec un Mac et un lecteur de Syquest® au milieu de la chaîne :

   Commencez avec une cartouche formatées pour le Mac, et insérez la dans le lecteur. Lorsque vous souhaitez utiliser le K2500, positionnez le drive en "someille" depuis le K2500. Vous pouvez ensuite charger une cartouche au format K2500 et réaliser les opérations disque dont vous avez besoin. Lorsque vous désirez retourner sur le Mac, positionnez le drive en someil une nouvelle fois, changez de cartouche, puis réveillez le disque en appuyant sur Load. Bien sûr, le K2500 vous dira qu'il n'est pas possible de lire la cartouche, mais le Mac pourra y accéder sans problème.

Accès Au Disque Dur Interne Du K2500 Par Un Mac

Si vous avez monté un disque dur interne au K2500, Access PC est l'un des nombreux programmes qui permettent au Mac de formater, lire, et écrire sur des disquettes et cartouches Syquest® SCSI au format DOS. Cependant, nous avons découvert qu'il est possible de formater un disque dur interne au K2500, même si la documentation prétend que cela est uniquement possible pour les supports Syquest® (média "retirable", en opposition au média fixes). Du fait que le programme n'est pas censé faire cela, nous ne vous le recommandons pas nécessairement.

La chose principale à garder en mémoire est :

Ne changez jamais le contenu du disque (c'est à dire sauvegarder ou effacer des fichiers) depuis le K2500 lorsque le disque est utilisé par le Macintosh; sans quoi cela pourait facilement détériorer des fichiers, catalogues, ou même le disque dans sa totalité. Acces PC ne dispose d'aucun moyen de savoir si le K2500 a modifié la structure du disque. La chose la plus sûre est de connecter un drive soit au K2500, soit au Mac, mais pas au deux en même temps. Bien entendu, vous ne pouvez pas prédire à coup sûr le moment où le Mac accedera au drive, et il n'effectue pas d'arbitrage du bus SCSI, donc utiliser le Mac en même temps que le bus SCSI depuis le K2500 (par exemple faire une opération en mode disk) est également une mauvaise idée, et peut provoquer un blocage du Mac.

Transfert d'Échantillons Via MIDI (Standard MIDI Sample Dump)

Les échantillons peuvent être transférés entre le K2500 et la plupart des autres échantillonneurs et programmes d'échantillonnage sur ordinateur en utilisant le standard MIDI Sample Dump (transfert d'échantillons MIDI).

Étant donnée la relative lenteur du transfert de données par le MIDI, transférer des échantillons par le standard MIDI Sample Dump peut prendre beaucoup de temps. La plupart des échantillonneurs, synthés et logiciels informatiques sont «gelés» pendant ce processus. Le K2500 cependant vous permet de jouer ou utiliser ses caractéristiques d'édition pendant le transfert

MIDI! La diode MIDI clignotera pour vous signaler un transfert en cours (réception ou transmission), ou pendant la réception de messages System Exclusive MIDI.

Remarque : si vous utilisez Sound Designer® pour transférer des échantillons, vous devrez augmenter le numéro d'échantillon de 2 pour transférer l'échantillon souhaité. Par exemple, si vous voulez transférer l'échantillon ID 208 depuis le K2500, instruisez au programme Sound Designer de charger l'échantillon 210.

Chargement d'Échantillons Via MIDI (Standard MIDI Sample Dump)

Pour charger des échantillons dans le K2500 en provenance d'une source externe comme un ordinateur ou un échantillonneur, tout d'abord connectez le port MIDI Out de l'échantillonneur (ou ordinateur) dans le port MIDI In du K2500, puis le port MIDI Out du K2500 dans le port MIDI In de l'échantillonneur.

Ensuite, accédez à la fonction Sample Dump de votre échantillonneur. En plus de sélectionner l'échantillon que vous souhaitez transférer par le MIDI, vous devrez régler le numéro de canal approprié pour le transfert d'échantillon MIDI et le numéro de déstination de l'échantillon. Le numéro de canal doit correspondre au paramètre SysX ID du K2500 (page RECV du mode MIDI). Si l'échantillonneur ne permet pas de régler le numéro de canal pour le transfert d'échantillons, essayez de régler le paramètre SysX ID du K2500 à 0 ou 1. Ou bien, si vous réglez SysXID sur 127, le K2500 acceptera un transfert d'échantillon MIDI indépendamment du canal utilisé pour envoyer l'échantillon.

Si l'échantillonneur permet le réglage du numéro de déstination de l'échantillon, vous pouvez utiliser cette fonction pour spécifier l'ID (= *le numéro d'IDentification*) qu'utilisera le K2500 pour stocker cet échantillon. Le numéro d'échantillon du K2500 est configuré par le numéro de déstination de l'échantillon de la manière suivante :

Numéro d'Échantillon	ID du K2500
0	Utilise l'ID non attribué le plus petit entre 200 et 999.
1 à 199	Ajoute 200 à l'ID (par ex. 5 devient 205 dans le K2500)
200 à 999	L'ID est le même numéro

Si le numéro d'échantillon correspond à un numéro déjà attribué à un échantillon de la RAM du K2500, celui-ci sera effacé avant que le K2500 accepte le chargement du nouvel échantillon. Le K2500 donnera toujours le numéro d'échantillon zéro à un ID non attribué, et en conséquence aucun échantillon ne sera «écrasé» lorsque zéro est spécifié.

Certains logiciels informatiques d'édition d'échantillons limitent les numéros d'échantillon à une échelle restreinte comme 1-128. Cela entre en conflit avec le K2500, qui réserve les IDs 1 à 199 pour ses échantillons ROM (qui ne peuvent être chargés ou transférés). Pour éviter cela, le K2500 ajoute 200 à tous les numéros entre 1 et 199. Ainsi, si vous souhaitez charger un échantillon au numéro 219, mais que votre logiciel ne permet pas des chiffres excédant 128, spécifiez le numéro 19 (Il y a cependant une exception à cela; voir section «Problèmes / Solutions Concernant Le Tranfert d'Échantillons Via MIDI» un peu plus loin dans cette section).

À ce point, vous êtes prêt pour essayer de charger un échantillon. Voir la section «Accéder À Un Nouvel Échantillon Du K2500» plus loin dans cette section pour savoir comment utiliser les échantillons nouvellement chargés dans le K2500.

Obtenir Un Échantillon Dans l'Éditeur d'Échantillons Du K2500

Connectez les ports du K2500 et de l'autre appareil comme indiqué précédemment.

Accédez à la page «Obtenir un échantillon» de votre logiciel informatique (le nom est sans doute différent). Comme pour le chargement d'échantillon dans le K2500, le K2500 ajoute 200

au numéro de l'échantillon d'une requête de transfert (dump request) pour les numéros entre 1 et 199 (voir paragraphe précédent). Si vous souhaitez obtenir l'échantillon numéro 219 de votre K2500 et que votre logiciel ne permet pas des transferts pour les numéros excédant 128, spécifiez le numéro 19 (Il y a cependant une exception à cela. Voir «Problèmes / Solutions Concernant Le Tranfert d'Échantillons Via MIDI» un peu plus loin dans ce chapitre).

Charger Dans Le K2500 Un Échantillon Provenant d'Un Autre K2500

Connectez les deux K2500 comme indiqué précédemment.

Sur le K2500 source, allez dans Sample Editor (éditeur d'échantillons) et sélectionnez l'échantillon à transférer (en mode Program, appuyez sur EDIT, KEYMAP, et déplacez vous sur le paramètre Sample, choisissez un échantillon et appuyez sur EDIT à nouveau).

Pour commencer le transfert, appuyez sur le bouton soft DUMP (transfert). Un dialogue apparaît, suggérant l'ID pour l'échantillon à transférer au K2500 de déstination. Le K2500 source vous suggérera le même ID qu'il utilise pour l'échantillon, mais vous pouvez changer l'ID de déstination avec l'une des méthodes d'entrée de données. Si vous choisissez le numéro par défaut, appuyez sur "Yes", l'échantillon sera transféré au même numéro d'ID.

Transfert Du K2500 À Un Échantillonneur

Cette procédure est la même que la précédente. Ceci ne fonctionnera que si votre échantillonneur accepte le standard MIDI Sample Dump.

Transfert d'Un Échantillon Du K2500 Dans Un Appareil De Stockage De Données MIDI

Connectez le port MIDI Out du K2500 au port MIDI In de votre appareil. Allez dans le Sample Editor et sélectionnez l'échantillon à transférer. Configurez votre enregistreur de données MIDI pour commencer l'enregistrement, et appuyez sur Dump. Vous entrerez ainsi dans une page de dialogue vous permettant de modifier le numéro de l'échantillon à transférer.

Chargement Dans Le K2500 d'Un Échantillon Provenant d'Un Appareil Enregistrant Les Données MIDI

Connectez le port MIDI Out de l'enregistreur MIDI au port MIDI In du K2500. Chargez le fichier contenant les données MIDI Sample Dump de l'enregistreur, et envoyez le fichier. La diode du K2500 clignotera pendant la procédure.

Accès À Un Nouvel Échantillon Du K2500

D'abord sélectionnez le programme pour lequel vous souhaitez attribuer l'échantillon, et appuyez sur EDIT. Sélectionnez le layer que vous voulez utiliser, appuyez sur KEYMAP, et sélectionnez un Keymap. Utilisez le Keymap par défaut «168 Silence» si vous ne souhaitez pas modifier l'une des Keymaps du K2500.

Maintenant, entrez dans le Keymap Editor en appuyant à nouveau sur EDIT. Utilisez le paramètre Sample pour sélectionner le nouvel échantillon. Si celui-ci a été transféré d'un autre K2500, il aura le même ID. S'il a été transféré d'une autre source, son ID est défini comme indiqué plus haut (section «Chargement d'Échantillons via MIDI»).

Le nom de l'échantillon sera attribué par le K2500 si l'échantillon a été assigné à un ID qui n'était pas utilisé. Dans la plupart des cas, l'échantillon aura le nom «New Sample - C4».

Le nom sera «New Sample! - C4» (remarquez le point d'exclamation) si une erreur a été détec-

tée par le K2500. Ces erreurs ne sont généralement pas très graves. Parfois il s'agit d'une interruption du transfert.

Vous pouvez maintenant appuyez sur EDIT pour éditer les paramètres du nouvel échantillon comme RootKey (touche ou note de référence), Volume, Adjust, Pitch Adjust, et Loop Start Point (point de départ de la boucle). Vous pouvez également rebaptiser l'échantillon. Assurez vous de sauvegarder les paramètres que vous modifiez. Une fois l'échantillon configuré, vous pouvez l'assigner à l'une des Keymaps.

Solutions Aux Problèmes De Transfert Via MIDI

Cette section vous aidera à identifier ce qui est la, ou les causes possibles de l'échec du transfert d'échantillon.

LORS DU CHARGEMENT D'ÉCHANTILLONS DANS LE K2500

Il existe deux raisons pour lesquelles un K2500 n'accepte pas un MIDI Sample Dump. Premièrement, un chargement ne sera pas accepté si le numéro de l'échantillon de déstination correspond à un échantillon du K2500 qui est en cours d'édition - c'est à dire, si vous êtes dans le Sample Editor, et que l'échantillon sélectionné a le même ID que l'échantillon que vous essayez de charger. Deuxièmement, un chargement ne sera pas accepté si la longueur de l'échantillon à charger excède la mémoire RAM Échantillons (SIMMs) disponible dans le K2500. Il peut y avoir dans votre K2500 des échantillons que vous pouvez sauvegarder sur disquette, puis effacer pour libérer de la mémoire RAM. Pour effacer un échantillon sélectionné, appuyez sur le bouton soft Delete du Sample Editor.

Remarquez que lorsque vous chargez un échantillon à un ID déjà utilisé, le K2500 n'acceptera pas le MIDI Sample Dump si la longueur de l'échantillon à charger excède la quantité de mémoire RAM Échantillons (SIMMs) disponible *plus* la longueur de l'échantillon existant. Si le K2500 accepte le chargement de l'échantillon, l'échantillon existant précédemment à cet endroit sera effacé.

Remarquez aussi que certains logiciels d'édition informatiques soustraient 1 du numéro de l'échantillon pendant le transfert. Ainsi, si vous transférez au K2500, par ces logiciels, un échantillon ID204, le programme de ceux-ci enverront l'échantillon avec le numéro 203. La seule façon de savoir si votre programme se comporte de cette façon est de procéder à un MIDI Sample Dump (transfert d'échantillon via MIDI), et d'observer ce qu'il se passe!

LORS DU TRANSFERT D'ÉCHANTILLONS DEPUIS LE K2500

Comme indiqué ci-dessus, certains logiciels d'édition informatiques soustraient un du numéro de l'échantillon pendant le transfert. Ainsi - en reprenant l'exemple précédent - si le K2500 n'a pas d'échantillon à transférer en ID 203, le transfert vers un appareil externe échouera.

Certains échantillons du K2500 sont protégés contre la copie. Cela inclue les échantillons ROM est parfois certains échantillons externes. Le K2500 ne chargera pas ces échantillons.

Interrompre Un Transfert d'Échantillon Via MIDI

Le bouton soft Abort dans le Sample Editor peut être utilisé pour annuler un chargement d'échantillon (dans un sens, ou dans l'autre). Le K2500 vous demande la confirmation avant d'annuler le chargement.

Transfert d'Échantillons Au Format SMDI (Via SCSI)

Vous pouvez utiliser les logiciels Macintosh® compatibles SMDI Passport's Alchemy® et Opcode's Max® pour transférer des échantillons mono et stéréo depuis - ou au K2500. Ces applications utilisent le format de transfert de données SMDI (SCSI Musical Data Interchange - prononcé *Smiddy*). Le SMDI est parallèle, et non en série, ainsi les transferts d'échantillons peuvent être réalisés bien plus rapidement qu'avec le transfert d'échantillons standard.

Chacune de ces applications disposent de commandes pour recevoir ou transmettre des échantillons. Une fois que les échantillons ont été chargés dans le K2500, vous pouvez utiliser les éditeurs de keymaps et d'échantillons comme vous le feriez avec les échantillons internes au K2500. Reportez vous aux manuels d'Alchemy ou de Max pour les détails.

Gardez à l'esprit que lors du transfert d'échantillons via SMDI, la carte son du K2500 est désactivée, ainsi vous ne pourrez pas jouer pendant un transfert SMDI comme vous pouvez le faire pendant un transfert d'échantillons strandard. Le temps moyen de transfert SMDI est de 20K par seconde.

Au moment où nous rédigeons ces lignes, les dernières versions d'Alchemy et Max sont les seuls logiciels permettant le transfert d'échantillons depuis - et au K2500, au format SMDI. Le format SMDI est une nouvelle technologie, et beaucoup de dévelopeurs logiciels travaillent actuellement à l'élaboration d'applications permettant le transfert d'échantillons SMDI avec le K2500.

Chapitre 11
Protocole System Exclusive

Implémentation System Exclusive du K2500

Les possibilités du MIDI System Exclusive du K2500 vous permettent de manipuler des objets dans la mémoire du K2500 depuis un logiciel informatique, un autre K2500, ou un enregistreur de données MIDI. Ce qui suit fait référence au protocole SysEx utilisé par le K2500. Ces informations peuvent être utilisées pour construire un programme logiciel simple de répertoire d'objets. Un petit conseil - avant de commencer l'expérimentation des SysEx, assurez vous que vous avez sauvegardé sur disquette toute chose de la RAM représentant de la valeur pour vous.



REMARQUE : *pour supporter les nouvelles caractéristiques et changements intervenus avec la ligne de produits K2500, la structure du programme interne a été modifiée par rapport à celle du K2000. En raison de ces changements, vous ne pouvez pas transférer un programme du K2000 au K2500, ou l'inverse, via le System Exclusive MIDI. Le logiciel du K2500 va continuer à évoluer, et à l'avenir, le K2500 sera capable d'accepter les programmes du K2000 par le MIDI. De ce fait, pour l'instant les bibliothèques ou éditeurs informatiques basés sur le K2000 ne fonctionneront pas avec le K2500, sauf s'ils ont été revus pour accomoder les changements intervenus avec le K2500.*

Format Commun

Dans les pages qui suivent, les champs (fields) des messages du System Exclusive Protocol du K2500 sont notés...

field(length)

... où «field» est le nom du champ d'informations particulier du message, et «length» est soit 1, 2, 3, ou n, représentant le nombre d'octets MIDI séquentiels qui constituent le champ. Une longueur «length» de «n» signifie que le champ est d'une longueur variable qui est déterminée par ses contenus, ou sous-champs (sub-fields).

Tous les messages SysEx du K2500 ont le format commun :

sox(1) kid(1) dev-id(1) pid(1) msg-type(1) message(1) eox(1)

«sox» est toujours F0h, et représente le début du System Exclusive

«kid» est toujours 07h, et représente l'IDentification du Fabricant Kurzweil.

«dev-id» est l'IDentification de l'Appareil (Device Identification). Le K2500 reconnaît un message SysEx si le «dev-id» est le même que le paramètre SysX ID de la page MIDI RECEIVE. Si ce paramètre est réglé sur 127, il reconnaîtra les messages SysEx indépendamment de la valeur «dev-id».

«pid» est l'IDentification du Produit (Product Identifier), et doit être 78h (120 en décimale), indiquant que le message SysEx est pour le K2500.

«msg-type» est l'identification de l'un des messages SysEx du K2500 défini ci-dessous, et «message» est le contenu du message de longueur variable.

«eox» est toujours F7h, pour la fin du System Exclusive.

Formats Des Données

Les messages SysEx du K2500 sont subdivisés en champs qui contiennent des données dans des formats différents. Les différents champs sont indiqués dans la section "Messages" ci-dessous. À l'intérieur d'un message, tous les champs dont les valeurs peuvent être supérieures à 7 bits sont regroupés en «morceaux» de 7 bits. Donc, deux octets MIDI donnent 14 bits, trois octets, 21 bits. Les bits significatifs sont justifiés à droite dans le champ. Tous les octets d'un champ doivent être présents indépendamment de ce que représente la valeur. Par exemple, un type d'objet de 132 serait divisé en deux octets MIDI dans un champ «type» de 01 04 :

décimale :	132
binaire :	10000100
codage binaire pour le champ type(2) :	0000001 0000100
codage décimale pour le champ type(2) :	1 4

Les champs de nom d'objet sont envoyés comme une chaîne de valeur ASCII dans le champ «name» (nom), avec un octet MIDI de zéro comme fin de chaîne. Par exemple, le nom «Glass Kazoo» serait envoyé de la façon suivante :

	G	l	a	s	s	_	K	a	z	o	o	<null>
codage hex pour le champ «name» :	47	6C	61	73	73	20	4B	61	7A	6F	6F	00

Les tailles des données et offsets sont envoyés dans les champs «size» et «offs». Ces valeurs se réfèrent aux quantités d'octets de 8 bits de la mémoire du K2500, qui est contenue dans le champ «data».

Les données binaires dans le champ «data» sont envoyées dans un ou deux formats, suivant la valeur du champ «form». Si celui-ci est égal à zéro, la donnée est transmise en 4 bits ou un «morceau» (nibble) dans chaque octet MIDI. Si le champ «form» est égal à un, la donnée est envoyée en un ensemble de bits (bit-stream) compressé, avec 7 bits par octet MIDI. Le format bit-stream est plus efficace pour la transmission de données, alors que le format nibble est plus simple à lire (ou écrire d'un point de vue logiciel).

Par exemple, pour envoyer les 4 octets de donnée du K2500 suivants,

hex :	4F	D8	01	29
décimale :	79	216	1	41
binaire :	01001111	11011000	00000001	00101001

huit octets MIDI envoyés en format «nibble» :

hex :	04	0F	0D	08	00	01	02	09
décimale :	4	15	13	8	0	1	2	9
binaire :	0000100	0001111	0001101	0001000	0000000	0000001	0000010	0001001

cinq octets MIDI sont envoyés en format «bit-stream» :

hex :	27	76	0	12	48
décimale :	39	118	0	18	72
binaire :	0100111	1110110	0000000	0010010	1001000

Le format bit-stream peut être expliqué comme suit : on prend les bits binaires de la donnée du K2500, et, en commençant par la gauche, on coupe des groupes de 7 bits.

Après le champ «data», il existe un autre champ, «xsum». Il s'agit d'un champ d'addition de contrôle calculé avec les 7 bits les moins significatifs (LSB) de la somme de tous les octets MIDI qui constituent le champ «data».

Messages

Cette section définit les formats System Exclusive du K2500. Chaque message a une type de message (qui se trouve dans le champ "msg-type" - voir plus haut), suivi par les définitions du champ du message.

DUMP = 00h type(2) idno(2) offs(3) size(3) form(1)

...demande au K2500 d'envoyer un transfert de donnée d'un objet ou portion. «Type» et «idno» identifient l'objet. «Offs» est l'offset du début de la donnée de l'objet, et «size» décrit combien d'octets doivent être transférés à partir de l'offset. «form» indique combien de données binaires sont à transmettre (0=nibble, 1=bit-stream). La réponse est un message LOAD :

LOAD = 01h type(2) idno(2) offs(3) size(3) form(1) data(n) xsum(1)

...qui écrit la donnée dans l'objet spécifié, qui doit exister. Le chargement (load) et le transfert (dump) opèrent tous deux sur la donnée de l'objet uniquement. La réponse à un message de chargement sera

DACK = 02h type(2) idno(2) offs(3) size(3)

...ce qui signifie «chargement accepté», ou

DNAK = 03h type(2) idno(2) offs(3) size(3) code(1)

ce qui signifie «chargement non accepté». Le «code» indique la cause de l'échec, comme suit :

Code	signification
1	Objet est en cours d'édition
2	Addition de contrôle incorrecte
3	ID en dehors de l'intervalle possible (invalide)
4	Objet non trouvé (aucun objet existant avec cet ID)
5	RAM pleine

Pour une requête d'informations à propos d'un objet, utilisez :

DIR = 04h type(2) idno(2)

Le «type» et «idno» identifient l'objet. La réponse est un message INFO :

INFO = 05h type(2) idno(2) size(3) ramf(1) name(n)

C'est la réponse à DIR, NEW ou DEL. Si l'objet n'est pas trouvé, «size» sera zéro, et «name» sera nul. «ram» est 1 si l'objet est en RAM.

NEW = 06h type(2) idno(2) size(3) mode(1) name(n)

...créé un nouvel objet et répond avec un message INFO de l'objet créé. La donnée de l'objet ne sera initialisée à aucune valeur par défaut. Si «idno» est zéro, le premier numéro d'ID d'objet disponible sera attribué. Si «mode» est zéro, la requête échouera si l'objet existe. Si «mode» est 1, et que l'objet existe en ROM, une copie RAM sera effectuée. Si «mode» est 1, et que l'objet existe dans la RAM, aucune action ne sera faite.

DEL = 07h type(2) idno(2)

...efface un objet existant et répond avec un message INFO pour l'objet effacé. S'il y a seulement une copie RAM de l'objet, la réponse indiquera que l'objet n'existe plus. Cependant, si l'effacement d'un objet RAM recouvre un objet ROM, la réponse INFO se référera à l'objet ROM. Un objet ROM ne peut être effacé.

CHANGE = 08h type(2) idno(2) newid(2) name(n)

...change le nom et / ou le numéro d'ID d'un objet existant. Si «newid» est zéro, ou si «newid» est égal à «idno», le numéro d'ID est inchangé. Si «newid» est un numéro d'ID légitime de l'objet pour le type d'objet, alors l'objet existant sera restitué dans la base de données au nouveau numéro d'ID. Cela provoquera l'effacement de tout objet qui était précédemment assigné au champ «newid». Si le champ «name» est nul, le nom ne changera pas. Sinon, le nom est changé dans la chaîne (terminée par nul) du champ «name».

WRITE = 09h type(2) idno(2) size(3) mode(1) name(n) form(1) data(n) xsum(1)

...écrit une donnée complète d'objet directement dans la base de données. Il fonctionne comme la séquence de message DEL suivi de NEW, suivi de LOAD d'une structure complète de données d'objet. Il efface d'abord tout objet existant déjà avec le même type/ID. Si aucun objet en RAM n'existe à cet endroit, il y sera attribué un nouveau et la donnée y sera écrite. Le nom de l'objet sera déterminé si la chaîne «name» est non nulle. La réponse à ce message sera soit un DACK soit un DNAK, comme avec le message de chargement (load). Le champ «offs» de la réponse sera zéro. Le K2500 enverra un message WRITE lorsqu'un objet est transféré par le bouton soft DUMP, ou en réponse à un message READ.

Le champ «mode» est utilisé pour déterminer comment le champ «idno» est interprété.

Si «mode» = 0 :

Le champ «idno» spécifie le numéro d'ID à écrire, qui doit exister (doit être valide).

Si «idno» égal à zéro, écrit au premier numéro d'ID disponible.

Si «mode» = 1

L'objet est écrit au premier numéro d'ID disponible après ce qui est spécifié par «idno».

Il importe peu que «idno» soit le numéro d'ID légitime. Rappelez vous que pour certains types d'objets, les banques des numéros 100 à 900 permettent le stockage de moins de 100 objets (par exemple, la banque des 100 permet de stocker des effets de preset aux ID 100 à 109 seulement). Dans ce mode, si «idno» est 313, l'objet sera écrit à l'ID 400 s'il est disponible.

READ = 0Ah type(2) idno(2) form(1)

...demande au K2500 d'envoyer un message WRITE pour l'objet donné. Aucune réponse ne sera envoyée si l'objet n'existe pas.

READBANK = 0Bh type(2) bank(1) form(1) ramonly(1)

...demande au K2500 d'envoyer un message WRITE pour plusieurs objets à l'intérieur d'une ou de toutes les banques.

«type» et «bank» spécifient le groupe d'objet devant être retournés dans les messages WRITE. Le champ «type» spécifie un seul type d'objet, sauf s'il est égal à zéro, auquel cas les objets de tous les types utilisateur seront retournés (voir le tableau des objet ci-dessous). Le champ «bank» spécifie une seule banque, de 0 à 9, sauf s'il est réglé sur 127, auquel cas les objets de toutes les banques seront retournés.

«form» est une requête du format de la donnée binaire dans les messages WRITE. Si «ramonly» est égal à 1, seuls les objets en RAM sont retournés. S'il est égal à 0, les objets en RAM et en ROM sont retournés.

Les réponses, une chaîne de messages WRITE complets, sortiront en ordre de type d'objets, les objets d'un type apparaissant en ordre de numéro d'ID, du plus petit au plus grand. Si aucun objet correspondant aux spécifications n'est trouvé, aucun message WRITE ne sera retourné. Après le dernier message WRITE, un message ENDOFBANK (défini ci-dessous) est envoyé pour indiquer l'achèvement du transfert de la banque.

Le K2500 va insérer un petit décalage (300 ms) entre les messages WRITE résultant de la réponse au message READBANK.

Un transfert de banque peut être envoyé dans sa totalité à un autre K2500, qui ajoute tous les objets contenus dans le transfert à sa propre base de données. IMPORTANT : si le K2500 reçoit un grand transfert de banque pour une banque, ou des banques qui contiennent déjà des objets, toutes les données ne seront pas reçues. Une des façons d'éviter des erreurs de transmission comme celle-ci est de s'assurer que la banque en cours de transfert est vide dans le K2500 avant l'envoi du transfert, de sorte que le K2500 ne manquera pas des parties du transfert alors que son processeur est déjà occupé à effacer des objets existants. Cela peut être fait en utilisant le message DELBANK (voir ci-dessous). Si la banque de déstination du K2500 est déjà vide, il n'est pas nécessaire d'attendre le DACK avant l'envoi. Même si l'expéditeur choisit de ne pas attendre le DACK avant l'envoi du message suivant, il peut être nécessaire de se ménager le décalage de 50 ms entre les messages WRITE.

En raison de la grande quantité de données entrantes au cours d'un transfert de banque contenant plusieurs objets, le K2500 de réception est susceptible d'avoir une réponse un peu ralentie au niveau de l'interface utilisateur et du clavier pendant le transfert. Ceci est normal et cessera dès le transfert terminé.

DIRBANK = 0Ch type(2) bank(1) ramonly(1)

Ceci est similaire au message READBANK. Le message DIRBANK demande au K2500 un message INFO (contenant la taille de l'objet, le nom, et des informations mémoire) à être retourné pour chaque objet correspondant aux spécifications des champs «type» et «bank». Après la dernière réponse INFO, il y aura un message ENDOFBANK

ENDOFBANK = 0Dh type(2) bank(1)

Ce message est retourné après la la dernière réponse INFO ou WRITE à un message READBANK ou DIRBANK. Si aucun objet ne correspond aux spécifications de l'un de ces messages, ENDOFBANK sera la seule réponse.

DELBANK = 0Eh type(2) bank(1)

Ce message entraînera l'effacement des banques d'objets (d'un, ou de tous les types) de la RAM. Les spécification «type» et «bank» sont les mêmes que pour le message READBANK. L'effacement aura lieu sans confirmation. En particulier, l'expéditeur de ce message peut aussi facilement effacer tous les objets en RAM du K2500 («type» = 0 et «bank» = 127) qu'il pourrait effacer tous les effets de la banque 7 («type»=113, «bank» = 7).

MOVEBANK = 0Fh type(2) bank(1) newbank(1)

Ce message est utilisé pour déplacer des banques entières d'objets RAM d'une banque à l'autre. Un type d'objet spécifique peut être sélectionné avec le champ «type». Sinon, si celui-ci n'est pas spécifié (0), tous les types d'objets de la banque seront déplacés. Les champs «bank» et «newbank» doivent être entre 0 et 9. La reconnaissance est un message ENDOFBANK, avec le champ «bank» égal au numéro de la nouvelle banque. Si l'opération ne peut être réalisée en raison de mauvais numéro de type ou de banque, le message ENDOFBANK spécifiera l'ancien numéro de banque.

PANEL = 14h buttons(3n)

...envoie une séquence de «pressions» de boutons du panneau avant qui sont interprétés par le K2500 comme s'il s'agissait de pressions réelles de boutons du panneau avant. Les codes des boutons sont listés dans le tableau à la fin de ce chapitre. Le K2500 enverra ces messages si le paramètre Buttons de la page XMIT (mode MIDI) est réglé sur On. Chaque pression de bouton est un message de 3 octets. Le message PANEL peut inclure autant de segments de 3 octets que nécessaires.

Byte* 1	Type d'évenement de bouton
08h	Bouton haut
09h	Bouton bas
0Ah	Bouton répétition
0Dh	Molette Alpha
Byte* 2	Numéro de bouton (voir tableau ci-dessous)
Byte* 3	Répétition du comptage (nombre de clics - ou crans) de la molette Alpha; le comptage est le delta (différence) avec 64 - c'est à dire, la valeur de l'octet moins 64 égale au nombre de clics (ou crans). Un octet 3 valeur de 46h (70 dec) égale à 6 clics vers la droite. Un octet 3 valeur de 3Ah (58 dec) égale à 6 clics vers la gauche. Par exemple, l'équivalent de 6 clics vers la droite serait représenté par le message suivant :

(entête)	14h	0Dh	40h	46	(eox)

** Byte = Octet*

Pour un soucis d'efficacité, des pressions multiples sur des boutons peuvent être faites en envoyant plusieurs octets de «bouton bas» suivi par un octet de «bouton haut» simple (pour incrémenter avec le bouton «+», par exemple).

Types d'Objets

Ce sont les types d'objets et les valeurs qui les représentent dans les champs «type» :

Type	ID (decimal)	ID(hex)	ID(hex, champ «type»)
Program	132	84h	01h 04h
Keymap	133	85h	01h 05h
Effect	113	71h	00h 71h
Song	112	70h	00h 70h
Setup	135	87h	01h 07h
Soudblock	134	86h	01h 06h
Velocity Map	104	68h	00h 68h
Pressure Map	105	69h	00h 69h
Quick Access Bank	111	6Fh	00h 06Fh
Intonation Table	103	67h	00h 67h

Paramètres Master

On peut accéder aux paramètres MASTER avec le type 100 (00h 64h), numéro d'ID 16. On ne peut accéder aux paramètres MASTER avec aucun des messages de banque.

Tableau des Équivalences des Boutons

Bouton	Code(hex)	Bouton	Code (hex)
Clavier Alphanumérique		***Boutons soft de «A à F»***	
zéro	00	A (le plus à gauche)	22
un	01	B	23
deux	02	C	24
trois	03	D	25
quatre	04	E	26
cinq	05	F (le plus à droite)	27
six	06	AB	28
sept	07	CD (deux du centre)	29
huit	08	EF	2A
neuf	09	YES	26
+/-	0A	NO	27
Clavier Alphanumérique		***Edit/Exit***	
CANCEL	0B	EDIT	20
CLEAR	0C	EXIT	21
ENTER	0D		
Navigation		***Sélection du Mode***	
Plus	16	PROGRAM	40
Moins	17	SETUP	41
Plus et Moins	1E	QUICK ACCESS	42
CHAN/BANK Inc	14	EFFECTS	47
CHAN/BANK Dec	15	MIDI	44
CHAN/BANK Inc/Dec	1C	MASTER	43
Curseur gauche	12	SONG	46
Curseur droit	13	DISK	45
Curseur gauche/droit	1A		
Curseur haut	10		
Curseur bas	11		
Curseur haut/bas	18		

Les quatre commandes suivantes vous permettent de lire l'affichage de l'écran des layers - textes et graphiques.

ALLTEXT = 15h

...requête de tous les textes affichés à l'écran du K2500.

PARAMVALUE = 16h

...requête de la valeur du paramètre en cours.

PARAMNAME = 17h

...requête du nom du paramètre en cours.

GETGRAPHICS = 18h

...requête du graphique du layer en cours.

SCREENREPLY = 19h

Il s'agit de la réponse à ALLTEXT, PARAMVAL, PARAMNAME, GETGRAPHICS, ou SCREENREPLY.

La réponse à ALLTEXT sera 320 octets de texte ASCII (l'écran dispose de 8 rangées de 40 caractères chacune). Si vous recevez moins que cela, alors l'écran était sans doute en cours de modification, et vous devrez réaliser une nouvelle requête.

La réponse à PARAMVALUE sera une chaine de texte ASCII de longueur variable. Certaines valeurs (comme keymaps, programs, samples, etc...) incluent leur numéro d'ID dans la chaîne de texte (par exemple "983 OB Wave 1").

La réponse à PARAMNAME sera une chaîne de texte ASCII de longueur variable. Au cas où il n'y aurait pas de paramètre de nom (comme sur la page program), vous aurez seulement le terminateur nul 00.

La réponse à GETGRAPHICS sera 2560 octets d'informations. Les 6 bits LSB de chaque octet indiquent si un pixel est sur on ou off. Si des pixels sont sur on sur des caractères, le texte deviendra inversé. Les caractères de l'écran du K2500 sont représentés par une police dont les caractères ne peuvent occuper qu'un seul espace avec une hauteur de 8 pixels et une largeur de 6 pixels.

Chapitre 12
Glossaire

Algorithme

Dans le K2500, il s'agit d'une configuration présélectionnée de fonctions de traitement de signal numérique. Chacun des layers d'un programme utilise son propre algorithme qui détermine le type de synthèse dont se sert chaque layer pour générer le son.

Aliasing

Type de distorsion qui se produit dans les sons échantillonnés numériquement lorsque des intonations élevées introduisent des partielles qui n'étaient pas présentes dans le son original. Ces partielles peuvent être - ou ne pas être - utiles musicalement.

Amplitude

L'intensité d'un signal, perçu comme "la puissance" dans le cas de signaux audio.

Analogique

Un terme largement utilisé en électronique pour décrire une méthode de représentation de l'information, dont la méthode ressemble à l'information elle-même. Les synthétiseurs analogiques, par exemple, utilisent des variations graduelles de la tension électrique pour créer et modifier des sons. Les oscillations de la tension sont analogues aux formes d'onde des sons qu'elles génèrent. Comparez avec Digital (numérique).

Bandwidth

Largeur de bande. En terme de génération de son, la gamme de fréquences à l'intérieur de laquelle fonctionne un appareil. L'oreille humaine entend une largeur de bande de 20 KHz environ (elle distingue les sons aux fréquences comprises entre 20 Hz et 20 KHz). La largeur de bande du K2500 lui permet de produire des sons qui recouvrent toute la bande des sons audibles par l'homme.

Banque

Il existe deux types de banque dans la mémoire du K2500 : les banques mémoire qui stockent et organisent les programmes et d'autres objets que vous créez, et les banques Quick Access (à accès rapide) dans lesquelles vous pouvez stocker des programmes et setups pour un accès simplifié en mode Quick Access.

Centième

1/100 de demi-ton. L'incrément standard pour un ajustement fin de l'intonation.

Contrôle Continu

Un appareil qui convertit des mouvements en échelles de 128 valeurs possibles qui peuvent moduler une source sonore. La molette de modulation, une pédale de volume standard, et des contrôleurs tels Breath et Aftertouch sont des contrôles continus. À comparer avec contrôles «switch» (interrupteur).

Control Source

Source de contrôle : tout ce qui peut être utilisé pour modifier certains aspects sonores d'un programme (ex : LFOs, enveloppes, messages Mod Wheel, FUNs, ...)

DSP

Voir Digital Signal Processing

DSP Functions

Fonctions DSP : les fonctions DSP du K2500 sont ce qui donne sa flexibilité au système Variable Architecture Synthesis. À l'intérieur de chaque algorithme de layer, vous pouvez sélectionner une longue liste de fonctions DSP comme les filtres, EQ, oscillateurs, et quelques autres uniques au K2500. Chaque fonction DSP dispose d'une page correspondante qui vous permet d'attribuer de nombreuses sources de contrôle pour définir comment les fonctions DSP affectent le son du programme édité.

Défaut

La condition de départ d'un système. Les paramètres du K2500 sont à leurs réglages par défaut lorsqu'il est utilisé pour la première fois - ou bien après une réinitialisation complète (ou Hard Reset) de la RAM.

Dialogue

Une page qui vous permet d'entrer des informations dont le K2500 a besoin pour exécuter une opération (par ex. la sauvegarde, ou l'effacement).

Digital

Numérique : un terme utilisé largement en électronique pour décrire une méthode de représentation d'informations en séries de chiffres binaires (bits) : 1 et 0. Cette méthode est plus précise et plus rapide que la méthode analogique. Les synthés numériques sont en fait des ordinateurs qui traitent de très nombreuses chaînes de signaux d'informations numériques, et qui éventuellement les convertissent (sorties audio) en signaux analogiques pour les diriger dans un système de sonorisation ou autre - Voir Analogique.

Digital Signal Processing

Traitement du signal numérique : le terme de «traitement du signal» fait référence à une large gamme de fonctions, dont toutes ont en commun le fait qu'elles agissent sur un courant électrique lorsqu'il passe au travers d'un circuit ou groupe de circuits. Une forme simple de traitement de signal est la pédale de distorsion utilisée par beaucoup de guitaristes. Le traitement de signal numérique fait référence à des procédés similaires qui sont réalisés par des circuits numériques, en opposition aux circuits analogiques.

Drum Program

Programme de percussions ou batterie. La seule différence entre un programme de percussions ou batterie et un programme ordinaire, est que les premiers peuvent contenir jusqu'à 32 layers au lieu du maximum usuel de 3. Puisque chaque layer dispose de son propre Keymap et algorithme (entre autres), cela vous donne un contrôle énorme sur les sons que vous attribuez aux layers de ce type de programmes.

Editor

Éditeur : l'ensemble complet des paramètres utilisés pour modifier un aspect particulier du K2500, par exemple, le programme sélectionné peut être modifié dans l'éditeur de programmes (Program Editor), qui est composés de nombreuses pages (accessibles par les boutons soft <more>).

Enveloppe

Un modificateur apériodique. En d'autres termes, une façon de provoquer le changement temporel d'un son, sans nécessairement répéter ce changement (à l'inverse des modificateurs périodiques comme les LFOs, qui répètent le son à intervalles réguliers).

File

Fichier : un groupe d'objets stockés sur une disquette, ou disque dur, ou chargés dans la RAM du K2500 par disquette.

Global

Dans le manuel, utilisé principalement en référence aux sources de contrôle. Une source de contrôle globale affecte toutes les notes d'un layer uniformément. Si un layer utilise une source de contrôle globale, celle-ci commence à fonctionner dès que le programme la contenant est sélectionné. Son effet sur chaque note est réalisé en phase, indépendamment du nombre de notes jouées. À comparer avec Local.

Hard Reset

Réinitialisation complète : réinitialise toutes les valeurs des paramètres à leurs réglages par défaut, et efface complètement le contenu de la RAM. Appuyez sur le bouton Reset du mode MASTER pour procéder à une réinitialisation complète. C'est une manière pour rétablir rapidement les réglages par défaut du K2500, mais TOUT LE CONTENU DE LA RAM (tout ce que vous avez créé) SERA PERDU. SAUVEGARDEZ d'abord les objets que vous avez créés - Voir Soft Reset.

Keymap

Configuration de clavier : une Keymap est une collection d'échantillons attribués à des touches et des vélocités spécifiques. Les keymaps contiennent généralement de nombreux échantillons de référence (Root) dont l'intonation est déplacée sur un groupe de touche. Lorsque vous appuyez sur une touche, la Keymap informe le K2500 sur le son à jouer, son intonation, et sa force.

LFO

Low Frequency Oscillator - Oscillateur basse fréquence : un oscillateur est un signal électrique dont les cycles sont réguliers entre une amplitude minimum et maximum. La forme d'onde oscillante la plus simple est la sinusoïde, mais une forme d'onde LFO peut prendre à peu près toutes les formes. Le nombre de fois par seconde où l'oscillation se répète est appelé la fréquence, qui est mesurée en Hertz (Hz). Toutes les fréquences jusqu'à 50 Hz sont considérées comme des basses fréquences dans les applications musicales. Utilisez un LFO lorsque vous souhaitez générer un effet périodique (répétitif). Ajustez le taux du LFO pour modifier le taux de répétition de l'effet.

Layer

Couche : un layer consiste en une Keymap traitée par un algorithme. Les layers peuvent être empilés ensemble à l'intérieur d'un programme. Chaque layer utilise l'une des 48 voix du K2500. Chaque programme du K2500 peut contenir jusqu'à 3 layers - exceptés les programmes de percussion et batterie, qui peuvent en contenir 32.

Leslie effect

Effect de Leslie : il s'agit de l'effet de vibrato classic originellement créé par le montage d'un haut-parleur tournant à des vitesses variables à l'intérieur d'une enceinte. Ceci appliquait un vibrato avec un taux variable à tous les sons joués au travers de ce haut-parleur.

Local

Dans ce manuel, utilisé généralement en référence aux sources de contrôle. Une source de contrôle locale affecte chaque note d'un layer indépendamment. Par exemple, si vous utilisez un LFO local comme source de contrôle, un cycle de LFO séparé commencera avec le début de chaque note simultanément. À comparer avec Global.

Memory banks

Banques mémoire : la mémoire du K2500 est divisée en dix espaces où vous pouvez stocker tous les objets que vous éditez. Ces espaces sont appelés «banques». Chaque banque peut contenir jusqu'à 100 objets de chaque type; donc nous nous référons à elles en tant que banque des 100s, banque des 200s, etc... L'ID d'un objet détermine la banque dans laquelle il est stocké. Un objet avec un ID de 399 par exemple, sera positionné dans

la banque des 300s. Les objets ROM sont stockés dans la banques des zéros et des 100s. Les objets RAM peuvent être stockés dans n'importe quelle banque.

MIDI — Musical Instrument Digital Interface - Interface Numérique des Instruments de Musique. Un format spécifique pour représenter des informations musicales en termes de données informatiques standardisées, et qui permet aux instruments de musique électroniques de communiquer entre eux, ou avec des ordinateurs équipés de logiciels appropriés.

MIDI device — Appareil MIDI : tout appareil - clavier, ordinateur, processeur d'effets, instrument à vent, etc... qui est capable de transmettre et de recevoir des messages MIDI.

MIDI Master — Appareil maître : un appareil MIDI qui est configuré pour contrôler un ou plusieurs autres appareils MIDI. Le port MIDI Out d'un appareil maître est connecté par câble au port MIDI In de l'appareil esclave.

MIDI Slave — Esclave MIDI : un appareil MIDI qui est configuré pour recevoir des messages MIDI d'un appareil maître. Le port MIDI In de l'esclave est connecté par câble au port MIDI Out de l'appareil maître.

Non-linear DSP Function — Fonction DSP non linéaire : sans entrer dans le détail, les fonctions DSP non linéaires comme SHAPER et WRAP ajoutent des formes d'onde à celles qui sont déjà présentes dans un son, alors que les fonctions DSP linéaires agissent sur les formes d'ondes existantes sans en ajouter de nouvelles.

Note State — État de la note : une note est soit On (activée) soit Off (désactivée); c'est l'état de la note. Normalement, le Note State passe sur On lorsque vous jouez la note et revient sur Off lorsque vous relâchez la touche, et tous les contrôles que vous avez éventuellement appliqués à la note (sustain, sostenuto, etc...).

Objet — Un ensemble d'informations stocké dans la mémoire du K2500 : les programmes, et les setups, les keymaps et les échantillons sont des objets. Il en existe également plusieurs autres.

Page — Un ensemble de paramètres de programmation ou de performance qui apparaît à l'écran.

Paramètre — Une caractéristique de programmation. Le nom du paramètre décrit la fonction qu'il contrôle - transposition, par exemple. Chaque paramètre dispose d'une valeur qui lui est associée, et qui indique son statut.

Pixel — Une contraction de «picture element» (élément d'image). L'écran du K2500 est composé de 240 X 64 pixels (longueur X largeur), soit 15360 pixels.

Programme — L'objet de réalisation de son de base du K2500. Les programmes peuvent contenir jusqu'à 3 layers (32 pour les programmes de batterie et percussions); chaque layer disposant de son propre Keymap (ensemble d'échantillons) et algorithme de traitement de son.

Program Editor — Éditeur de programmes : l'ensemble des paramètres qui vous permettent de modifier les sons des programmes ROM ou RAM. Entrez dans l'éditeur de programmes en appuyant sur EDIT en mode Program, ou n'importe quand, lorsque le paramètre sélectionné a un programme comme valeur.

RAM — Random Access Memory - mémoire vive ou volatile : l'un des deux types de mémoire de base en informatique. La RAM peut être à la fois lue et écrite. Lorsque vous chargez un échantillon dans le K2500, ou sauvegardez un programme que vous avez créé, vous écrivez dans la RAM. À comparer avec ROM.

ROM — Read Only Memory - mémoire morte ou non-volatile : l'un des deux types de mémoire de base en informatique. Vous pouvez utiliser des informations stockées en ROM, mais vous ne pouvez écrire (sauvegarder) de nouvelles informations dans celle-ci. Les sons livrés à bord du K2500 sont stockés en ROM.

Sample — Échantillon : un enregistrement numérique d'un son qui peut être attribué à une Keymap comme une partie du processus de création d'un programme. Les échantillons sont stockés en ROM (installés à l'usine) ou en RAM (chargés d'une disquette).

SCSI — Prononcé «Skouzi», cet acronyme signifie Small Computer System Interface (Système d'interface informatique réduit). Il s'agit simplement d'un format d'échange d'informations standardisé qui permet aux appareils équipés de port SCSI de dialoguer entre eux. Cela peut être des ordinateurs, disques durs, imprimantes...

SMDI — Prononcé "smiddy", cet acronyme signifie SCSI Musical Data Interchange (Échange de Données Musicales SCSI). Il s'agit d'un nouveau standard de transfert de données, basé sur le format SCSI, et qui utilise une entrée et sortie parallèles (au lieu d'en série). Cela permet un flot d'informations beaucoup plus rapide. Vous pouvez utiliser le transfert d'échantillons par SMDI vers ou depuis un K2500 en utilisant les logiciels Passport® et Opcode®.

Semitone — Demi-ton : dans la musique occidentale, l'intervalle standard entre les douze notes de la gamme. Il existe 12 demi-tons dans une octave. L'intervalle entre Do et Do# est d'un demi-ton.

Setup — Configuration : un objet multi-timbral. Un setup est composé de trois zones, chacune pouvant contenir un programme, un canal MIDI, et des assignations de contrôle. Ces assignations contrôlent le fonctionnement du K2500 lorsqu'il est en mode Setup, ainsi que les numéros des messages de changement de programmes (Program Change) et de contrôleur envoyés via MIDI.

Soft Reset — Réinitialisation «douce» : permet le retour en mode Program sans affecter le contenu de la RAM. Appuyez sur les boutons +/-, 0 et CLEAR simultanément. Si votre K2500 est bloqué pour une raison ou pour une autre, utilisez ce type de réinitialisation. Voir Hard Reset.

Switch Control — Contrôle «interrupteur» : un appareil qui convertit des mouvements en signaux discrets on/off. Un contrôle «switch», comme la pédale de sustain, est soit sur on (activé) soit sur off (désactivé). À comparer avec contrôle continu.

Toggle — Commuter / commutateur : en tant que verbe, pour commuter entre deux conditions en utilisant un appareil qui sert d'interrupteur. En tant que nom, l'appareil qui sert d'interrupteur. Par exemple, appuyer sur le bouton soft «View» sur la ligne du bas du mode Program, permet la commutation entre

le visionnage de type normal, et le visionnage de type agrandi du programme en cours.

Value

Valeur : le réglage courant d'un paramètre. Chaque paramètre dispose d'une échelle de valeurs disponibles. Par exemple le paramètre Transposition du mode Program a 0 pour valeur par défaut. Changez cette valeur pour intervenir sur le paramètre du programme en cours.

Variable Architecture Synthesis System

Système de Synthèse à Architecture Variable : le terme créé par Kurzweil pour décrire les possibilités multi-facettes du K2500, qui combine la lecture d'échantillons (ROM et RAM), la production de formes d'onde avec une large gamme de fonctions de traitement. Cette architecture fournit des algorithmes présélectionnés créés par les ingénieurs du son de Kurzweil, qui incluent des filtres, distorsion, panoramique, égaliseur, oscillateur de formes d'onde, «modeleur» (shaper) de formes d'onde, etc... V.A.S.T. est une marque déposée de Young Chang Akki Co. Ltd.

Zero Crossing

Un des points de la représentation numérique d'une forme d'onde de son où le signal numérique n'est ni positif, ni négatif. Lors du bouclage d'un échantillon, en commençant la boucle à l'un de ces points réduira, ou éliminera le cran, ou changement de timbre qui se produit dans les boucles d'échantillon.

Chapitre 13
Spécifications

Caractéristiques du K2500

- Écran fluorescent et rétro-éclairé de 240 X 64 pixels, contraste réglable
- Lecteur de disquettes 3.5", DD ou HD, compatibles MS-DOS
- MIDI In, Thru et Out avec prise Thru commutable en Out
- Diode indicatrice de l'activité MIDI

- 48 notes de polyphonie avec allocation dynamique des voix
- Multi-timbral, pour séquenceur multi-pistes et enregistrement
- 199 programmes preset d'usine, et 100 setups presets d'usine
- Jusqu'à 3 layers par programme, jusqu'à 32 layers par programme sur les canaux Drum
- Reçoit la pression mono (canal) et poly (touche)
- Setups 8 zones transmis sur 8 canaux MIDI avec contrôles indépendants programmables
- Séquenceur complet pour enregistrement depuis un clavier ou via MIDI; chargement et lecture de séquences MIDI Type 0
- Interface de programmation simple comprenant des boutons soft, molette Alpha, et clavier alpha-numérique

- 8 méga-octets d'échantillons 16 bits en ROM, comprenant des sons instrumentaux acoustiques, formes d'onde, et bruits
- Largeur de bande maximum de 20 KHz
- Échantillonneur stéréo optionnel avec entrées analogiques et numériques aux formats AES / EBU I/Os et optiques I/O
- Sons ROM extensibles jusqu'à 28 méga-octets
- 8 emplacements SIMMs pour mémoire RAM optionnelle - jusqu'à 128 méga-octets
- Lecture d'échantillons stéréo
- Compatibilité avec les disquettes d'échantillons AKAI™ S1000

- 2 Sorties MIX audio 1/4" / 6,35 mm (une paire stéréo)
- 8 sorties audio 1/4" (6,35 mm) programmables en 4 paires stéréo ou 8 sorties séparées, avec possibilité d'insertion d'effets
- Prise casque stéréo
- Processeur d'effets optionnel avec sortie numérique directe et insertion stéréo numérique

- 240 Koctets de RAM utilisateur pour programmes, setups et autres objets, extensible à 1256 Ko
- Deux Ports SCSI pour connexion de lecteurs externes SCSI ou CD-ROM, ou ordinateurs Macintosh®
- Ensemble de connexions optionnelle (HDC) pour disque dur interne
- Interface optionnelle 8 canaux pour connexion directe à un AES, ADAT, DA-88

- DSP en temps réel pour chaque voix : 31 algorithmes DSP programmables comprenant des filtres, égaliseur, distorsion, panoramique, ...; jusqu'à 3 fonctions DSP programmables par voix
- Filtres : passe-bas, passe-haut, All-pass, passe-bande, Notch, résonance programmable
- Multi-effets stéréo programmable sur les sorties MIX, comprenant des effets simultanés de réver-

bération, chorus, delay, flanging, EQ, etc...
- Contrôle MIDI en temps réel des paramètres d'effets

- Capacité de transfert au standard MIDI Sample Dump
- Capacité de transfert au standard SMDI
- Implémentation System Exclusive
- MIDIScope™ pour analyse des évènements MIDI

Spécifications Environnementales

Échelles de Températures

Pour l'utilisation :	minimum	5°C
	maximum	40°C
Pour le stockage :	minimum	-25°C
	maximum	85°C

Humidité relative (sans condensation)

Fonctionnement et stockage	5 à 95%

Spécifications Physiques

Dimensions	K2500R	K2500	K2500X
Largeur (cm) :	43*	121,4	137,9
Profondeur (cm) :	35,4	45,1	45,1
Hauteur (cm) :	13	12,2	12,2
Poids (Kg) :	11,2 Kg	25,2	25,2

* Sans les equerres de fixation pour montage en rack

Spécifications Électriques

Alimentation en courant alternatif : commutable; 100V, 120V, 220V, ou 240V 1 amps à 120 volts nominal.

Variation de sécurité (volts rms)

Tension	100V	120V	220V	240V
Échelle de tension de sécurité	85-107V	95-125V	180-232V	190-250V
Échelle de fréquence de sécurité	48-65 Hz	48-65 Hz	48-65 Hz	48-65 Hz

Si la tension passe en dessous du minimum du niveau de sécurité sur l'un des réglages de tension, le K2500 se réinitialisera, mais aucune donnée ne sera perdue. Si la tension excède le maximum du niveau de sécurité, le K2500 peut surchauffer et court-circuiter.

Tableau d'Implémentation MIDI

Manufacturer:
Young Chang

Date: 3/21/95
Version 1.0

Digital Synthesizers

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1	1	Memorized
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	Use Multi mode for multi-timbral applications
	Messages			
	Altered			
Note Number			0 - 127	0-11 sets intonation
	True Voice	0 - 127	0 - 127	Key
Velocity	Note ON	O	O	
	Note OFF	O	O	
After Touch	Keys	X	O	
	Channels	O	O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change		O 0 - 31 32 - 63 (LSB) 64 - 127	O 0 - 31 32 - 63 (LSB) 64 - 127	Controller assignments are programmable
Program Change		O 1 - 999	O 1 - 999	Standard and custom formats
	True #	0 - 127	0 - 127	
System Exclusive		O	O*	
System Common	Song Pos.	O	O	
	Song Sel.	O	O	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	
	Messages	O	O	
Aux Messages	Local Control	O	O	
	All Notes Off	O	O	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	
Notes		*Manufacturer's ID = 07 Device ID: default = 0; programmable 0 - 127		

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono
Mode 4: Omni Off, Mono

O = yes
X =no

Annexe A
K2500 Program Farm

Le K2500 Program Farm inclus sur l'une des disquettes fournies avec le K2500, vous permet d'accéder à une large collection de programmes additionnels. Vous pouvez soit utiliser ces programmes tels qu'ils sont, soit les éditer pour qu'ils correspondent à vos besoins spécifiques.

Vue Générale Des Fichiers De Programmes

ANACOMPS.K25
Analog Comping Sounds

- Prophets
- PWM Synth
- Saws w/ Resonance
- Sawtooth
- Synth Brass
- Vintage Synths
- Mellotrons

ANALEADS.K25
Analog Lead Sounds

- Fusion
- Intervals
- Minimoog
- Pseudamentos
- Rock Leads
- Syncro Sounds

ANAPADS.K25
Analog Pads

- Analog String Pads
- Classic Pads
- Philtered Pads
- Soft Sawtooth Pads

BASS.K25
Bass

- Dual Basses
- Picked or Fingered Basses
- Slap Basses
- Stylized Basses
- Analog Synth Basses
- House Basses

BELLS.K25
Bell Sounds

- Bell Pads
- Percussive Bell Comps

BRASS.K25
Brass & Winds

- Solo Trumpets
- Muted Trumpet Emulations
- Solo Trombones
- Bass Horn Emulations
- Solo Flutes
- Piccolo Emulations
- Sax Emulations
- Sax Sections
- Brass Sections
- Brass and Strings

DIGITAL.K25
Digital Sounds

- Digital Leads
- AM Sounds
- DigiBuzz
- Digital Clavs
- DigiDistort
- PPG's
- Miscellaneous Digital Sounds

DKICKSNR.K25
Individual Kicks And Snares

- Kicks
- Snares

DRUMS.K25
Drum Kits And Percussion Sounds

- Techno sounds
- Percussion
- Drums Kits
- Toms
- Mallet Sounds
- Multi Taps

ENSEMBLE.K25
Acoustic Ensembles

- Orchestral Ensembles
- Layered w/ Guitar
- Jazz and Rock Combos

ETHEREAL.K25
Ethereal

- Stepped Pads
- Vocal Pads
- Air Pads
- Glassy Pads
- Pads w/ Partials
- Hybrid Strings and/or Vocal Pads
- Generic Ethereal Sounds

FXSOUNDS.K25
Effects Sounds/Textures

- Sawtalk
- Water Sounds
- Weather Emulations
- Weird Percussive Things
- Natural Sounds
- Strange Loops

Programmes Contenus Dans Les Fichiers

Dans les pages suivantes, vous trouverez la liste complète des programmes contenus dans les fichiers K2500 Program Farm. Chaque programme est numéroté pour un chargement dans la banque des 200.

GUITARS.K25

Guitars

- Steel String Guitars
- 12-String Guitars
- Stylized Steel String Guitars
- Guitars w/ Strings or Pads
- Combination Guitars
- Jazz Guitars
- Guitar Mutes
- Distorted Emulations
- Exotic Plucked Things

HYBPERC.K25

Percussive Hybrids

- Percussive Comps
- Percussive Pads

HYBRIDS.K25

General Hybrid Sounds

- Hybrid String Pads
- Hybrid String Pads w/ Resonance
- Hybrid Stacks
- Flute-Like Hybrids

ORGANS.K25

Organs

- Clean Rock Organs
- Clean Percussive Organs
- Pipe Organs
- Velocity Sensitive Organs
- Organ-Like Synths

PNOEPNO.K25

Piano & E Pianos

- Classical Pianos
- Rock Pianos
- Pianos w/ Strings or Choir
- Bright and House Pianos
- Stylized Pianos
- Electric Grands
- Rhodes Pianos
- Dyno Pianos
- FM Pianos
- Clavinet Emulations
- Harpsichord Emulations

STRINGS.K25

Strings

- Straight Strings
- Attack Velocity Strings
- Sfz Strings
- Ensemble Strings
- Layered Solo and Ensemble Strings
- Solo Violin and Cello
- Pizz Emulations
- String Pads

VOX.K25

Vocal Sounds

ANACOMPS.K25

Analog Comping Sounds

(88 Programs)

Prophets
200-Prophet Clav
201-Prophet Clav #3
202-Prophet Disco
203-Prophet Disco 2
204-Prophet Fuzz
205-Prophet Fuzz #2
206-Prophet Piano 1
207-Prophet Pulse 1
208-Prophet Pulse 2
209-Prophet Pulse 3
210-Prophet Pulse 4
211-Prophet Pulse 5
212-Prophet PWM Clav
213-Prophet Square 1
214-Prophet Square 2
215-Prophet Square 3
216-Prophet Square 4
217-Prophet phase
218-Brightsaw Prophet
219-Neo-Prophet
220-Mellow Prophet
221-70's Synth
PWM Synth
222-Big Mondo PWM
223-Big PWM
224-Big PWM #2
225-Big PWM #5
226-Env PWM
227-PWM Ags
228-Journey Synth
Saws w/ Resonance
229-Ana's Saws
230-OB-8 1
231-Obyrez #1
232-R&B Synth
233-Clean Sweep
234-Alaska
235-Analog Saw Pad
236-Poly Analog 1
237-Poly Analog 2
238-Poly Analog 5th
239-Bright and Fat
240-Saw Teeth
241- 9 Osc Sweep
242-Big Synthy #1
243-Saw Repeater
Sawtooth
244-Sawz
245-Big Jupiter
246-Dry Pluck Pad
247-o b Waves
248-Polysynth
249-Thick Osc
250-Oh Bee !!!
Synth Brass
251-OBX Braz #1
252-OBX Braz #2a
253-OBX Braz #4
254-Synth Brass
255-Real OBX Braz
256-Synbrass Sect
257-Synth Brass 1
258-Synth Brass 2
259-Mellow Synbrass
260-Dyno Synbrass
261-Analog Brazz
Vintage Synths
262-Memorymoog #4
263-Memorymoog Split
264-Poly 2600 #1
265-Poly ARP #1
266-Poly ARP #2
267-Elka 4
268-Elka II
269-Univox Piano #2
270-Univox Piano #3
271-Matrix 12
272-Matrix 12 2
273-Matrix 12 House
274-Matrix 12 Rez 5
275-Matrix 12 Soft 5
Mellotrons
276-Chiffatron
277-Mellotron
278-Mellotron 1
279-Mellotron 2
280-Mellotron 3
281-Tron Flutes
282-Tron Flutes 2
283-Tron Vox
284-Tron Vox 2
285-Tron Tapes
286-Tron Tapes 2
287-Tron Strings

ANALEADS.K25

Analog Lead Sounds

(73 Programs)

Fusion
200-Chick Lead 1
201-Chick Lick
202-Duke Lead 1
203-Duke Lead 2
204-Duke's Lead 3
205-Control Formants
206-Ewi Lead
207-Ewi Lead 2 (CS)
208-Porta Lead (CS)
209-Ballad Lead
Intervals
210-Wakeman #2
211-Wakeman #3
212-Duo Synth
213-Zawinul 2600
214-Zawinul 2600 #2
215-Quadra #1
216-Quadra #2
217-Quadra #3
218-Maj/Min Break
219-Dr. Dre Lead
220-Lonely 5ths
Minimoog
221-Mini Lead #1
222-Mini Lead #2
223-Mini Lead #3
224-Mini Lead #4
225-Mini Lead #5
226-Mini Lead #6
227-Mini Lead #7
228-Mini Lead #8
229-Poly Mini
230-Mini 2
231-Poly Mini 2
Pseudamentos
232-PseudamentoCS
233-Pseudamento 2
234-Pseudamento 3
235-Pseudamento 5
236-Pseudamento 6
237-Pseudamento 7
238-MonoLead 1
239-PRS Wow Lead
Rock Leads
240-Rich Raunch 1
241-Rich Raunch 2
242-Wakeman
243-Wakeman#1
244-Wakeman#4
245-JR Lead 2
246-Later Emerson
247-DC Lead
248-Modular Lead
249-Lucky Lead
250-Mono Brass
251-OB Brass
252-SynBass Lead PRS
253-Clock S&H Lead
254-Fun Delay Square
255-Square Pad
256-TimsDukeyDick 1
257-TimsDukeyDick 2
258-AlaZawinul
259-Lead Program
260-Lead Program 2
261-RezoLead Program
262-Skinny Lead
Syncro Sounds
263-Car's Sync
264-Car's Sync 2
265-Classic Sync
266-Sync
267-Sync It !
268-Prophet Sync 2
269-Yo Mama !
270-Velocitync 2
271-Prophet Sync
272-Velocitync 3

ANAPADS.K25

Analog Pads

(47 Programs)

Analog String Pads
200-Orch Pad 4
201-Lore Pad
202-MatrixMelostring
203-String Like 2
204-Eerie Synth Pad
205-Resonator
206-ARP Omni
207-String Machine 1
208-Synstring
209-Mixpad
Classic Pads
210-Mello Analog
211-Oberheim Pad
212-Prophet Pad
213-Memorymoog #2
214-Mister Softy
215-OB-8 Pad
216-Slo Generic OBX
217-Prophet 5 Mello
218-Prophet 5 Mello5
219-Slo PWM
220-Soft PWM
221-Soft PWM 7
Philtered Pads
222-Slow Filter
223-JB Synth Pad
224-Sawphaze
225-Sawphaze 7th
226-Solina Phaze
227-Solina Phaze 2
228-Solina Phaze 7th
229-Sweep Pad
230-AM Square Synth
231-Matrix 12 Pad
232-Matrix 12 Pad 5
233-Matrix 12 Pad 5 II
234-Slo SawPad
235-Pad 5th
Soft Sawtooth Pads
236-Another Pad
237-Bag Slush Pod
238-Big Lush Pad
239-Slo Lush Pad
240-Lo Pad 7 Split
241-Matrix SoftPad
242-Matrix SoftPad 5
243-In the Air
244-Ride Sweep
245-Pulsar
246-Scanners

BASS.K25

Bass

(61 Programs)

Dual Basses
200-Dual E Bass 1
201-Dual E Bass 2
202-Warm Dual Bass
Picked or Fingered Basses
203-Sustain EBass 2
204-Fingered Bass
205-Fingered Bass 2
206-Picked Bass
207-Finger Bass
208-Warm Bass
209-E Bass & Ride
210-Ripper
Slap Basses
211-Slap Bass 1
212-Slap E Bass Prs
213-Funk Me Bass
Stylized Basses
214-Hammer Bass
215-Too Bad Bass
216-Walking Bass
217-No Frets
Analog Synth Basses
218-Big Lo Bass
219-Big Mono Bass
220-2 Big Basses
221-Bass & Lead
222-Bass & Rhodes
223-Dubb Bass
224-Mooger Bass
225-Big Res Bass
226-AnalogBass D
227-Saw Bass
228-Synth Bass 1
229-WonderSynth Bass
230-Mondo Bass
231-Mogue Bass 2
232-Mogue Bass 3
233-Doom Bass
234-Matrix Big Bass
235-Matrix BigBass 3
236-Moogy Bass #1
237-Moogy Bass #2
238-Moogy Bass #3
239-Moogy Bass #4
240-Moogy Bass #5
241-Moogy Bass #6
242-Moogy Bass #8
243-ProphetPulsBass 2
244-ProphetPulsBass 3
245-ProphetPulseBass
246-Synth Bass 2
247-Synth Bass 3
248-Tuch Bass
249-Tuch Bass 2
House Basses
250-Unison House
251-Pop Attack Bass
252-Slap House Bass
253-AnaHouse Bass
254-House Bass #3
255-House Bass #4
256-House Bass #5
257-House Bass #6
258-House Bass #7
259-Low BigBass 3
260-Low BigBass 4

BELLS.K25

Bell Sounds

(28 Programs)

Bell Pads
200-Larabell
201-Space Bell 1
202-Metallic Pad
203-Fantasia
204-Space Bell 6
205-d50 Voce 2
206-Leningrad
207-With Tinklers
208-Lullaby
209-Tranquility
210-Tranquil Bell
211-PM'S Bell Pad
212-Digiphaze
213-Blistener
214-Simmbell
215-Bell Tree > Big Bell
Percussive Bell Comps
216-Crystal
217-DigiBell
218-Wave Bells
219-Little Metals
220-Clangorous
221-Gong Layers
222-Mallet Pad
223-Clockbells
224-Balarimba
225-Pinger
226-Belles
227-Toy Box

BRASS.K25

Brass & Winds

(68 Programs)

Solo Trumpets
200-Dynamic Trumpet
201-Solo trp mw vib
202-Miles Unmuted
203-Gentle trumpet
Muted Trumpet Emulations
204-Strght Mute Trpt
205-Muted trumpet 2
206-Sfz "mute" trp
207-20's Trumpet
208-Almost Muted
Solo Trombones
209-Trombone
210-Solo Trombone
211-Sfz Bone
Bass Horn Emulations
212-Tuba
213-Solo Bass Horn
Solo Flutes
214-Legato Flute
215-Legato Flute(prs)
216-Orchestral Flute
217-fast orch flute
218-wendy's Flute 2
219-Treble Flute
220-Jethro's Flute
221-JethroFlute(prs)
222-Baroque Flute 1
223-Baroque Flute 2
224-EchoFlute
Piccolo Emulations
225-Piccolo
226-Orch Piccolo 3
Sax Emulations
227-Tenor Sax
228-Kenny's Tenor
229-StreetCorner Sax
230-Get Real Bari
Sax Sections
231-Fake Sax
232-Hybrid Sax
233-Reed Section
234-Sax Section 8ve 1
235-Section Sax 2
Brass Sections
236-Tijuana Brass
237-Trp Section 1
238-Trps & Bones
239-Bri Trp & Bone
240-Trumpet & Bone
241-Hip Brass
242-Brass Section
243-Brass Band
244-Dyn Hi Brass B
245-Dyn Lo Brass B
246-Dyn Tbn & Hrn
247-Huge Brass 2
248-Huge Brass Too
249-SoftLowBrass B
250-Hall Horns
251-Mello Orch Brass
252-Chorale Brass 4
253-Soft Section 1
254-Soft BigBand 2
255-Big Band 3
256-Big Band 4
260-Trombone Section
261-Braz Sect
262-Orchestral Brass
263-SoftLowBrass
264-Spit Brass
Brass and Strings
265-Stacc. Brass & St
266-Brass & Strings
267-Huge Brass

DIGITAL.K25

Digital Sounds

(63 Programs)

Digital Leads
200-Carrie or Maud
201-FM Guitar 1
202-FM Guitar 2
203-FM Guitar 3
204-FM Guitar 5
205-FM Harmonica
206-FM Lead
207-Funfare Leadelay
208-Monolead 1
AM Sounds
209-Shape Mod Rules !
210-VS-Type
211-Wave Table II
212-Velveteen
213-Digi Strange
DigiBuzz
214-Buzz-a-Loo Too
215-Buzz-a-Loo
216-Digi Wet 2
217-The Buzz
218-Hybrid Sweep
219-Buzz Ofe
220-Cycler
221-Fuzz Lite 2
222-Growl
223-Cycler 2
224-Farr Feesah
225-Rezzysteppy
226-Whipstep
227-Deetuara II
228-Shap Mod Oscar
229-Backwards 2
230-Backwards 3
231-Backwards 4
Digital Clavs
232-Klikomp too
233-Klikomp tree
234-CS Clav
235-Talking Clav 3
236-Klav Ennette
237-Shape 3
238-Shape 1
DigiDistort
239-New Shaper
240-RAD wave 2
241-Buzz Slap
242-Rizzak
243-Chorusar II
244-Lowteeth
245-Digi Power
246-Microwave 2
247-Insect Klav Rise
248-Insectrise
249-FuzzFall
250-EP Lead
251-Ep Lead Too
PPG's
252-PPG 9
253-Slo PPG 10
254-PPG 1
255-PPG 2
256-PPG 4
257-PPG 8
258-Shape 2
259-Shape 4
Miscellaneous Digital Sounds
260-Cricketar
261-Piano Ring
262-StringBell

DKICKSNR.K25

Individual Kick And Snare Programs

(95 Programs)

Ce sont des layers simples de grosses caisses et caissse claires prêts pour être importés dans vos propres programmes de batterie. Les programmes dont le nom est inscrit en majuscules sont des échantillons de grosses caisses et caisses claires non modifiés.

Kick Drums
200-AMB KICK 1
201-Tight Amb Kick 1
202-Sharp Amb Kick 1
203-AMB KICK 2
204-Room Kick Drum 2
205-Big Kick Drum 2
206-Dyn Kick Drum 2
207-Gate Kick Drum 2
208-Rock Kick Drum 2
209-Amb Kick DR 2eKT
210-Crack Kick 2
211-AMB KICK 3
212-Fat Kick Drum 3
213-Pad Kick Drum 3
214-DRY KICK 1
215-Beater Kick Drum
216-Soft Kick Drum1
217-Low Kick 1
218-Dance Kick 1
219-Dead Kick 1
220-DRY KICK 2
221-HighnDry Kick Dr
222-SoftnDry Kick Dr
223-Sub Kick Drum 2
224-Noise Kick Drum
225-High'n Low Kick
226-Noisy Kick 2
227-Fried Kick 2f
228-Jazz Kick Drum 1
229-Jazz Kick Drum 2
230-Techno Kick 1
231-little kick
232-Klik Kick
233-Cut Kick

SNARES
234-Kick Drums
235-AMB SNARE 1
236-Rock Snare 1
237-Pop Snare
238-Dance Snare
239-Sharp Snare
240-AMB SNARE 2
241-Big Snare 2
242-Short Snare 2
243-Deep Cut Snare 2
244-Low Snare 2
245-AMB SNARE 3
246-Big Hall Snare 3
247-Metal Snare 3
248-High Snare 3
249-Hard Snare 3
250-sLow Snare 3
251-Tight Snare 3
252-Gated Snare 3
253-Amb/Dry Snare MW
254-DRY SNARE 1SOFT
255-Short Soft Snare
256-Dyn Dry Snare 1
257-Deep Dry Snare 1
258-DRY SNARE 1HARD
259-Hard Attk DrySna
260-Cracked Dry Snar
261-Snappy Dry Snare
262-DRY SNARE 2
263-Open Snare 2
264-PunchySnare 2
265-Studio Snare2
266-DRY SNARE 3
267-Ringer Snare
268-Roll Snare
269-Harm Snare3
270-Dual Dry Snare 1
271-Dual Dry Snare 2
272-Dual Dry Snare 3
273-Snare Drum 1
274-Snare Drum 2
275-Brush 1
276-Brush 2
277-Brush 3
278-Deep Brush
279-Hard Brush
280-Sharp Brush
281-Harmful Brush
282-Techno Snare 1
283-Techno Snare 2
284-Res Snare
285-Snare w/Ring
286-Res Snare 2
287-Deep Snare
288-Deep Snare 2
289-Deep Snare 3
290-Deep Snare 4
291-Deep Snare 5
292-Dual Deep Snare
293-Ringy Snare
294-Snare Program

DRUMS.K25

Percussion Sounds

(83 Programs)

Techno Sounds
200-CR 78 III
201-CR 78 J
202-CR 78 Kick
203-CR 78 Snare 2
204-CR 78 Hat
205-CR 78 Hat 2 o
206-CR 78 Hat o/c
207-CR 78 Splish
208-Fake Snare
209-Fake Toms
210-Fake Toms 2
211-Fake Hat
212-Fake Hat Open
213-Fake Hat o/c
214-Fake Splash
215-Rezit Klik
216-Rezit Tick
217-Rezit Klave
218-Rezit Bongos
219-Rezit Guiros
220-Rezit Guiros 2
221-Rezit Guiros 3
222-Rezit Sidestick
223-Kowbell 1
224-Kowbell 2
225-Kowbell 3
226-Kewbell 1
227-Kipbell 1
228-Tekno Kick
229-Tryangle 1
230-Tryangle 2
231-808 Toms
232-Noised
233-Noised Sweep
234-Zing 1
235-Zing 2
236-Thwick 1
237-Klap 1
238-Klap 2
239-Simmons
240-Synth Tom
Percussion
241-Log Drum 2
242-Shaker Thing
243-High Shaker
244-Native Drum
245-Dyn Perc
246-5 Drums Low
Drum Kits
247-Dyn Snare Kit
248-LightAmb DynKit
249-New Dance Kit
250-J Bottham
251-1 Layer dry kit
252-1 Layer dry kit2
253-1 Layer Amb kit1
254-1 Layer Amb kit2
255-1 Layer Amb kit3
256-Drums Program 1
257-Drums Program 2
258-Drums Program 3
259-Drums Program 4
260-Drums Program 5
Toms
261-Toms 1
262-Toms 2
263-Toms 3
Mallet Sounds
264-Malletone
265-Wood Bars
266-Metal Bars
267-Glockenspiel
268-Tine Mariba
269-Marimba Vibe
270-JARO bell Ens
271-JARO bell Ens 3
272-Cym Roll!
273-Gong Release
274-Cym Roll 2 Cmplx
Multi Taps
275-TouchmTones
276-Snappy JR
277-Perky Lizards
278-Touchy Rezoid
279-Killamon-Jaro
280-STEP-OOO-DOO
281-Multipercs
282-Killamon-Jaro 2

ENSEMBLE.K25

Acoustic Ensembles

(21 Programs)

Orchestral Ensembles
200-Flute & Slo str
201-Horn&Flute w/Str
202-Winds&Strings 2
203-W Tell Orchestra
204-Touch Orchestra
205-Orch Hit
206-Slo Ensemble
207-Mello Slo Ens
208-Voice w/ upper Str
209-ChoirStrings 1
210-St Choir&Strings
211-Syn Orch Winds
212-Syn Orch Pad
Layered w/ Guitar
213- 12 Str Rhodes
214-Williamsong
215-40 Something
216-Guitar / Flute
217-Piano / Cello
Jazz and Rock Combos
218-A.Bass&Ride/ Piano
219-Jazz Club
220-Trio 1

ETHEREAL.K25

Ethereal Sounds

(74 Programs)

Stepped Pads
200-Aurora Part 2
201-Choir Jumps
202-Hipass Pad 6
203-Putthings
204-Smoothings
205-Stutterer
206-Timbre Steps
207-Solar System
208-Solar System 2
209-Solar System 3
210-Space Moves
211-Time Traveler 2
212-Bell Steps
213-Spac'd 1
214-Spac'd 2
215-Star Theme
216-Stringer W/01
217-Pair o' Pads
218-Soft fm 2
219-Wind Vox
220-Shimmerling
221-Stereo Sweeps
222-Multi-Texture
223-Touch Down
224-Choir Things
225-Heavens Voxx
226-Tinglethings
227-Mallet Choir 3
Vocal Pads
228-World's Order 1
229-World's Order 4
230-Angelia
231-DreamVox 2
232-Low World Vox
233-Enya Vocal Pad
234-Slo Syn Pad
235-DreamVox
Air Pads
236-Sisternal II
237-Sisternal 3
238-SloSynPad 2 (CS)
239-Snare Thing Pad
240-Flatliners
241-Fair Breath
242-Flutevox
243-Flutevox 2
244-Passion Source 2
245-Passion Base
246-Launch Pad 2
Glassy Pads
247-Waterphone
248-Glass Bow 2
249-Glasswaves
250-Glassy Eyes
251-Cycle 2
252-Harmonic Synth
253-Aliens 2
Pads w/ Partials
254-SloHarm
255-Slo HiHarm
256-Slo Vox Formant
257-Vectoring
258-Vectoring 2
259-Vectoring 3
260-Syn Tambura
Hybrid Strings and/or Vocal Pads
261-LoWorld Shift 2
262- Odyssey
263-Deep Atmosphere
264-Lush Life 1
265-Lush Life 2
266-Lovershift
267-PM's Lead Pad
268-PressFor Thunder!
Generic Ethereal Sounds
269-Bone Thing
270-Disaster
271-Aliens Voice
272-Space Notch 2
273-Launch Pad Water

FXSOUNDS.K25

Effects Sounds/Textures
(47 Programs)

Sawtalk
200-Fun Program
201-Fun 2
202-Hello 2 b
203-Talk Talk

Water Sounds
204-Noise PWM Qnirp
205-NoizFalls
206-NoizFalls 2
207-Sub Space
208-Wavionics

Weather Emulations
209-Winds 2
210-Downpour
211-Press Wind
212-Thunder/Rain
213-Thunder 3

Weird Percussive Things
214-Aliens
215-Crashear
216-Pell ShakThing 2
217-Pell Thing 3
218-What!

Natural Sounds
219-Criks
220-Sinebird
221-Sinebird 2
222-Sineforest
223-RainforestCrunch
224-Chirps

Strange Loops
225-Speilbergs
226-Captain Nemo
227-Meow Scratch
228-Qnirp
229-Shape lfo 1
230-Shape lfo 2
231-Shape lfo 3
232-Shape lfo MW
233-Xylo Lore
234-Notreallyrandom
235-Subotnick (CS)
236-' ndustry 2
237-The Night Shift
238-Ffich
239-Strike 2nd
240-Slider Spaceout
241-DeathToTheVoices
242-Freddy's Hands
243-Slay Bells
244-Slay Drum
245-Dream State 2
246-Con Ed

GUITARS.K25

Guitars

(73 Programs)

Steel String Guitars
200-Acoustic Guitar
201-Steel Str Guitar
202-Steel Str Guitar 2
12-String Guitars
203-12-str Guitar 1
204-12-str Guitar 2
Stylized Steel String Guitars
205-Rich Guitar
206-Fluid Guitar
207-Fluid Guitar 2
208-Magic Guitar
209-Meditator 4
210-Atmosphere
211-Modern Harp
212-Sweetar
213-Steel String
214-12 String
215-Hybrid Guitar
216-Pluxichord 2
217-Clean Guitar
Guitars w/ Strings or Pads
218-AcGtr&StrPad
219-AcGtr&Strings 2
220-Para Gtr w/ Voice
221-Mod Lag City
222-Heaven Guitar
223-Oto Pad
Combination Guitars
224-Majic Guitar #2
225-Meditator E
226-Nylon Ensemble 2
227-A.Gtr.Ensemb.(CS)
228-3 Guitars (CS)
229-All Guitars (CS)
Jazz Guitars
230-Slo Chorus Gtr
231-Stereo Jazz Guit
232-Clean Lead Gtr
233-Jazz Dream
234-Steriojazzguitar
Guitar Mutes
235-Muted Guitar
236-Muted Guitar 2
237-Guitar Mutes 1
238-Guitar Mutes 2
239-Mutes 3
240-Mutes 4
241-Mutes 5
242-Fancy Mutes
243-Jungle Mutes
244-Press For Effect
Distorted Emulations
245-Distortion Gtr
246-xFadeDistGuitar 2
247-Nasty Lead Gtr
248-Rockin Lead
249-Press WahWah
250-HelterSkelter Gtr
251-GRUNGE
252-Attacker
253-Crank It Up
254-Harmonics Gtr.
255-Dist Harmonics
256-Soon
257-Charang
258-Smithereen
259-Guitar Lead
260-Optical Link
261-Meathead
Exotic Plucked Things
262-Kotolin
263-Twangy Lead
264-lectric twang
265-Ravitar
266-Cee Tuar
267-NewAge Guitar
268-Classical Gtr
269-Green Acres
270-Para Pick w/ Voice
271-Syncro Taps
272-Stratosphere

HYBPERC.K25

Percussive Hybrids

(38 Programs)

Percussive Comps
200-Night Ryder
201-Ethnick 1
202-Neastern
203-Zawinul
204-Industrial Komp
205-Timber Shifter
206-Mod Bel
207-Klank 1
208-Toy Store II
209-Baribun
210-Choir Stabs
211-Resimallet
212-Perc Flute
213-Gateperc Too
214-Islanders
215-Driver 4
216-Driver 5
Percussive Pads
217-D50 Voicebell
218-Vox Marimba
219-Wet Voices
220-New Dawn 2
221-Wood Pad
222-Ensamble 1
223-Perc Voices
224-Mallet Voice
225-Klakran
226-Bella Voce
227-Noo Marimbala
228-Sweet Mallets
229-Tranquil Pluck 2
230-Dyn Marimba
231-Arystal 1
232-Arystal 2
233-Arystal 3
234-Dankness
235-In the Well
236-Orchestrar
237-Orchestrar 2

HYBRIDS.K25

General Hybrid Sounds

(63 Programs)

Hybrid String Pads
200-Brt SynChoir
201-Angel Pad
202-Big TynthTex
203-Bush String Pad
204-Lush Strangs
205-Fake String
206-Stereo ChoirStr
207-Mirage Strings
208-FatMan Str II CS
209-Fatman Strings
210-Thick Low Pad
211-Synth Choir Ensemble

Hybrid String Pads w/Resonance
212-New Dawn
213-Big Single
214-Mella Tron
215-Froese String
216-String Reversal
217-DistortResonance
218-Hi Res Sweeper
219-7th World String
220-Sweeper
221-Lunar Dance
222-Stack Pad 4
223-String Machines

Hybrid Stacks
224-Fairlite Like
225-String Stack
226-Golck 'n Brass
227-Grand String
228-LA Stack
229-Rock Stack
230-All in the Fader
231-Utopian Comp
232-Gargantuan
233-Outside L/A
234-Stackoid
235-Ethnick 2

Flute-Like Hybrids
236-Hybrid Flute
237-Clave Flute
238-Xyliope
239-Fake Chiff
240-Fluty Lead 4
241-Perky Caliope
242-Koto Inside
243-Koto Inside 2
244-Chiff Lead
245-Marimba & Flutes
246-Flooter 2
247-E Pno & Lead 1
248-Bars & Lead

Altered Acoustic Sounds
249-Vibe 5th
250-7-Sax Delay
251-7-Sax Delay 2
252-Mutant Brass
253-Neu Trumps
254-New Rumpett
255-Process Sax
256-RezTouch Sax 5th
257-S+H Violin
258-String Function
259-Violastic 2
260-BushKate Cellos
261-Aliens Wood
262-A Kordian

ORGANS.K25

Organs
(41 Programs)

Rock Organs
200-Ballad Organ 2 pr
201-Ballad Organ 3
202-London Hammond
203-London Hammond 2
204-Drive Organ
205-Drive Organ 2
206-Rotating B&M's 2

Clean Percussive Organs
207-Perc Organ
208-Clav Organ MW
209-Bee3
210-Tamborgan #2

Pipe Organs
211-Pipes 1
212-Pipes 2
213-Pipes 3
214-Sanctuary Pipes
215-Sanctuary Pipes2
216-Flute Pipe1 C+MW
217-Flute Pipes 2
218-Cath.Pipes(C+MW)
219-Cathedral Pipes2
220-Pedal Pipes 2
221-Pedal Pipes 3
222-Pipes 2 (C+MW)
223-Pipes 3 (C+MW)
224-Pipes 4 (C+MW)

Velocity Sensitive Organs
225-Organ 1 (drawbar)
226-Organ 2
227-Organ 2 (perc)

Organ-Like Synths
228-Mello Perc
229-Tamb Organ
230-Organarimba
231-Organellica
232-Synth Pipe
233-Mello organ
234-Organ pad 2
235-Organ 3 (perc)
236-DrawbarPerc
237-Diver
238-Diver 2
239-Diver 3
240-Driver 3

PNOEPNO.K25

Pianos & E Pianos

(71 Programs)

Classical Pianos
200-ClassicalPiano
201-ClassPiano 2
202-DynamicPiano
203-BalladPiano 3
Rock Pianos
204-CP-70
205-CP-70 1 layer
206-Stereo Grand
207-Studio Piano 1
208-Studio Piano 3
209--Studio Piano 5
210-Rock Syn Piano
211-Rock Piano 1
Pianos w/ Strings or Choir
212-Piano&SloStrings
213-ClassPiano&Voice
214-ClassPiano&Str
215-Blld Piano & Str
216-Piano&FilterStr
217-Piano & Voicepad
218-Vox Tite Piano
Bright and House Pianos
219-Britegrand 2
220-Britegrand 3
221-Bright Piano
222-Bright Piano 2
223-House Piano
Stylized Pianos
224-Tight Piano
225-Lennon Piano 1
226-New Age CP-70
227-Honky-Tonk
228-Yama E Piano
Electric Grands
229-Electric Grand
230-Grand & Electric
231-Grand n Elec 4
232-Grando Elec 5
233-Grand&Elec&Choir
234-Warm E Grand 1
Rhodes Pianos
235-Classic E Piano
236-Classic E Pno 2
237-Fluid E Piano 1
238-Tine Waves
239-Dual Rhodes 1
240-Foster E Piano
241-Dual Rhodes 2
242-Phase Rhodes
243-EQ chrRhodes
Dyno Pianos
244-Celest EP (CS)
245-Tine Elec Piano
246-Dual Elec Piano
247-Suitcase E Pno
248-St Suitcase EP 2
249-Dyno E Piano
FM Pianos
250-Digital E Piano
251-FM EP
252-New EP
253-Yamaha E Pno 2
254-PF Elec Piano
255-Dx Rhodes
256-Dig E Piano
257-Elec Piano + Vox
258-Vollenweider
259-Dualin' pianos
260-E Gtrs & E Pno
Clavinet Emulations
261-Clavinetist
262-Brite Clav
263-DX Clav
264-ClavBassHarp
265-Clav 5
Harpsichord Emulations
266-Quillsichord
267-Harpsichord 1
268-Harpsichord 2
269-Harpschd & Str
270-Baroquen Trio

STRINGS.K25

Strings

(45 Programs)

Straight Strings
200-Straight Strings
201-Fast Strings
202-Fast Wet Strings
203-Strings eq 1
204-Strings eq 2
205-New Strings
206-New Strings 2
207-New Strings 3
Attack Velocity Strings
208-Att Ctl Fast Str
209-Very Touch Str
210-Vel Strings B
211-AttCtl Med Str 1
212-AttCtl Med Str 2
Sfz Strings
213-Sfz Strings MW
214-Sfz Trem Strings
Ensemble Strings
215-Stereo Med Str
216-Grand Strings
217-Quick Strings MW
Layered Solo and Ensemble Strings
218-Mixed Strings
219-Chmbr Strings
220-Baroque Strings
221-ClassicalStrSect
222-Silk Strings 1
223-Slo Classical St
224-Silk Strings 2
Solo Violin and Cello
225-Prs Slo Violn
226-SloViolin prs
227-Violin att vib
228-MarcatoViolin MW
229-Marcato S . Strngs
230-Elec Violin
231-Slo Solo Str 2
232-Mellow Cello
Pizz Emulations
233-Synth Pizz 1
234-Synth Pizz 2
235-Synth Pizz 3
236-Synth Pizz 4 lo
String Pads
237-String Paddy
238-String Paddy 2
239-Melle Orchestra
240-Slo Ensemble
241-MelloStr & Choir
242-Stereo Str Pad 1
243-Stereo Str Pad 2
244-Stereo Str Pad 3

VOX.K25

Vocal Sounds

(21 Programs)

200-CathedralVoice
201-Bach Fixer
202-St Slo Voices
203-Smooth Choir
204-Dream Vox 2
205-Vox 2
206-Breath Pad 1
207-The Voice
208-Angels
209-Chant
210-Belle Orchestra
211-Fake Vox 3
212-Fake Vox II
213-PM's Choir Pad
214-Voice w/ Upper Str
215-Smooth Choir 2
216-Vox Piano
217-Emu Vox
218-Flutters
219-Fake Vox
220-Passover

Annexe B
Compatibilité Avec Le K2000

Fichiers De Compatibilité Avec K2000

Fournies avec votre appareil, vous trouverez deux disquettes de fichiers de compatibilité avec le K2000 utilisées lorsque vous jouez des programmes du K2000 sur le K2500. Le K2000 est un outil de création utilisés depuis plusieurs années, et l'architecture VAST ainsi que l'interface de programmation sont très largement semblables à celles du K2500. En conséquence, un effort a été réalisé afin d'organiser les objets d'usine du K2500 pour qu'ils soient aussi compatibles que possibles avec les fichiers du K2000 existants. Cependant, plusieurs améliorations ont été réalisées sur les objets ROM de la base, et de ce fait, les éléments créés avec le logiciel du K2000 ne seront pas tous joués correctement avec le K2500 sans un minimum d'adaptation.

L'objectif des fichiers des deux disquettes de compatibilités avec le K2000 est de vous permettre de jouer les programmes, séquences, et autres objets créés avec le K2000, de manière à ce qu'il puissent être sauvegardés à nouveau dans le format "natif" du K2500.

Si vous n'avez jamais possédé de K2000 et que vous ne disposez pas d'éléments programmés sur le K2000, vous n'avez probablement pas besoin de ces fichiers.

Voici les principales différences :

Échantillons de Batteries et Percussions en ROM : alors que la plupart des échantillons de la ROM base sont compatibles entre le K2000 et le K2500, les échantillons de batteries et percussion (Drum) ne le sont pas. Ceux du K2500 ont été réalisés à partir de nouveaux enregistrements, et une sélection légèrement différente vous est offerte. De plus, là ou toutes les batteries et percussions étaient groupées en un échantillon multi-références (Sample #20 Drums and Percussion), ils sont désormais disponibles en échantillons séparés adressés par numéro.

Programmes d'Effets en ROM : ceux-ci ont été reprogrammés pour un meilleur rapport signal/bruit, et ré-organisés pour plus de facilité d'utilisation. La page Effect de l'éditeur de programmes fait toujours apparaître un programme d'effet, et dispose de plusieurs paramètres pour un contrôle en temps réel. Beaucoup de programmes développés sur le K2000 utilisaient ces effets d'usine par défaut. Lorsque ces programmes sont chargés dans un K2500, ils n'appelleront pas l'effet correct.

Keymaps en ROM : un effort a été réalisé pour garder les Keymaps d'instrument dans le même ordre que celui du K2000, car elles sont déterminantes pour la façon dont va sonner un programme. Les Keymaps 20 à 38, 61, 70, et 173 à 176 ont été remplacés ou effacés, et de subtiles améliorations ont été apportées sur les autres.

À propos des fichiers de compatibilité :

Il existe un fichier principal sur ces deux disquettes : K2KBASE.K25. Il contient tous les objets nécessaires pour que le K2500 puisse jouer tous les programmes créés sur le K2000, y compris les échantillons de batteries et percussions. Si vous ne disposez pas de mémoire échantillons (mémoire RAM par barrettes SIMMs), vous pouvez tout de même utiliser ce fichier pour certaines compatibilités, mais les batteries et percussions ne pourront être converties.

L'idée est d'écrire temporairement par dessus (overwrite) la ROM du K2500 avec ces objets de façon à ce que les programmes du K2000 puissent être chargés, joués et sauvegardés avec leurs objets dépendants.

Si vous utilisez souvent les fichiers de compatibilité, vous découvrirez que parfois vous aurez besoin de ne charger que certains des objets de ce grand fichier. Cela peut être réalisé avec la fonction Load Object. Pour plus de commodités, nous avons inclus un fichier qui ne contient que les programmes d'effets : K2KFX.K25

Nous avons également inclus un fichier pour la compatibilité avec la ROM Orchestral : K2KROM1.K25. Il devra être chargé en tandem avec le fichier K2KBASE.K25 seulement si vous avez installé la ROM Orchestral optionnelle. (Il existe très peu de différences entre la ROM Orchestral du K2000 et celle du K2500; ce fichier ne sera donc que rarement utilisé).

Convertir Des Fichiers Du K2000 En Fichiers Du K2500

Il existe 5 étapes pour convertir un fichier K2000 en fichier K2500 :

Avant que vous ne commenciez, assurez vous d'avoir sauvegardés tous les objets que vous avez créés sur disquettes, car la mémoire utilisateur sera effacée.

1ère étape : Chargez le fichier de compatibilité avec Everything et Overwrite (Everything et Merge fonctionne également)

2ème étape : Chargez le(s) fichier(s) que vous souhaitez convertir dans l'une des banques mémoire de 200 à 800.

3ème étape : Sauvegardez ces objets avec leurs dépendants dans de nouveaux fichiers.

4ème étape : Effacez tout (Delete Everything)

5ème étape : Chargez les nouveaux fichiers pour vous assurer qu'ils jouent correctement.

Convertir des Programmes du K2500 pour le K2000

Il se peut que vous ayez à convertir des fichiers créés sur le K2500 pour les utiliser avec un K2000. Comme nous l'avons mentionné plus haut, la plupart des objets sont compatibles, mais il y a quelques éléments que vous devez gardez à l'esprit :

Programmes Utilisant des Échantillons de Batteries et Percussions

Puisque le K2500 dispose de nouveaux échantillons de batteries et percussions, ces programmes ne seront pas convertis correctement. Les échantillons de batteries et percussions ne sont pas disponibles sur disquettes pour être chargés dans le K2000, ces programmes ne peuvent simplement pas être convertis pour qu'ils puissent sonner de façon identique.

Cependant, si vous avez certains programmes qui prennent avantage de la programmation VAST et que vous souhaitez les utilisez dans le K2000, vous pouvez charger le programme dans le K2000, puis éditez le programme pour changer les Keymaps en Keymap de batteries et percussions correspondants. Si la Keymap est l'une des kits de Keymaps 5 octaves ou 2 octaves, vous découvrirez que pour la plupart d'entre elles, le type de son de percussions conviendra, bien que pour certaines autres cela ne sera pas le cas. Rappelez vous toutefois que le son en lui même sera sans doute très différent, puisque les échantillons sont différents.

Programmes d'Effets

Les programmes d'effets présélectionnés dans le K2500 sont différents de ceux du K2000. Cependant, puisque ces programmes d'effets ne sont que des valeurs différentes des divers paramètres éditables, un effet du K2500 peut être chargé dans le K2000.

Voici la façon la plus simple d'inclure un effet du K2500 dans un fichier avec le programme. Sur le K2500, rappelez le programme que vous souhaitez exporter dans le K2000. Appuyez sur Edit et allez dans la page EFFECT. Appuyez de nouveau sur Edit pour entrer dans l'éditeur d'effets. Appuyez ensuite sur Save pour sauvegarder cet effet dans la RAM. Appuyez sur Exit lorsque vous avez terminé la sauvegarde. Vous pourrez voir maintenant que cet effet RAM est assigné au programme. Appuyez sur Exit et sauvegardez le programme avant de quitter l'éditeur. Si l'effet était sauvegardé dans la même banque que celle du programme, et que vous sauvegardez la banque entière, les deux objets seront sauvegardés sur le fichier. Si l'effet était sauvegardé dans une banque différente, ou que vous sélectionnez seulement des programmes individuels pour les sauvegarder sur disquette, assurez vous de répondre "yes" à la question "Save Dependent Objects?" ("Sauvegarder les objets dépendants?"); ainsi l'effet sera sauvegardé en même temps que le programme.

Si vous avez un grand nombre de programmes à convertir, et ne voulez pas éditer chacun d'entre eux, il existe une autre méthode. Vous pouvez créer votre propre fichier de compatibilité des effets K2500, similaire à celui des effets du K2000. Cette méthode demandera un travail initial plus important, mais vous permettra de gagner du temps par la suite.

Pour réaliser cela, commencez pas effacer toute la RAM du K2500. (Allez dans Master, et sélectionnez "Delete Everything"). Maintenant allez dans le mode Effects, rappelez les effets un par un en allant dans l'editeur d'effets et en les sauvegardant dans la RAM. Sauvegardez les effets dans le numéro d'emplacement exact où il se trouvait originellement, en choisissant Replace (Remplacer). Par exemple, sauvegardez l'effet numéro 17 dans l'emplacement 17. (Si vous avez un logiciel d'édition/bibliothèque sur votre ordinateur, vous pouvez réaliser cela en une fois). Maintenant sauvegardez un fichier Everything sur disquette. Vous possédez ainsi un fichier similaire au fichier K2KFX.K25 des disquettes de compatibilité. Vous pouvez utiliser exactement le même ensemble des cinq étapes décrites précédemment, mais cette fois vous charge-

rez les fichiers dans le K2000. (N'oubliez pas d'effacer toute la RAM dans le K2500 - Delete Everything - lorsque vous avez terminez de créer votre fichier de compatibilité).

Keymaps

Les Keymaps suivantes sont soit différentes, soit inexistantes dans le K2000 : 20 à 30 et 173 à 191. (Les Keymaps 169 à 172 ont des noms différents dans le K2500 mais sont identiques à celles du K2000). Les Keymaps 23 à 30 et 189 à 191 utilisent des échantillons de batteries et percussions et ne peuvent en conséquence être converties pour le K2000 (voir la section ci-dessus sur les échantillons de batteries et percussions). Les Keymaps 20 à 22 et 173 à 188 peuvent toutefois être facilement exportées dans le K2000. Pour cela, suivez la même procédure utilisée pour convertir les programmes d'effets, décrite ci-dessus. Reproduisez ces étapes précisément, mais, au lieu d'aller dans la page EFFECT, allez dans la page KEYMAP de l'éditeur de programmes.

Autres Considérations

Impact

Impact, situé sur la page ENVCTL, est une caractéristique nouvelle du K2500. Laissez Impact sur 0 si vous prévoyez d'utiliser un programme sur le K2000.

Amplitude Envelopes

La page Amplitude Envelope permet des durées d'attaque plus rapides que celles permises par le K2000. En conséquence, gardez à l'esprit qu'un programme avec une amplitude d'attaque plus rapide que 0,02 seconde sera automatiquement réajustée par le K2000 sur une valeur de durée légèrement plus lente.

Annexes C
Piano Stéréo En ROM

L'option Stereo Piano ROM (qui est incluse dans les options ROM 1 Kit ou ROM 2 Kit) ajoute des échantillons de Piano Stéréo représentant 4 Mo. Cette option ajoute des objets dans la banque des 700 : programmes, keymaps, échantillons, et un nouvel effet - "709 Soundboard/Rvb".

Programmes De Piano Monoraux

La plupart des nouveaux programmes de piano sont réglés pour être joués en stéréo, cependant "780 MonoStudioGrand", ainsi qu'un certain nombre de programmes sur les disquettes accessoires sont conçus pour une utilisation mono. Si votre système sonore est mono, ces programmes donneront de meilleurs résultats que les programmes stéréo mixés en mono.

Accord "Strech"

À l'exception de ceux pour qui il est précisé le contraire, les programmes de piano sont accordés différemment : ils utilisent un accord "étiré". Comme pour un vrai piano acoustique, les octaves sont légèrement augmentées par rapport à leur valeur théorique, pour mieux s'accorder avec les harmoniques des autres notes.

Les keymaps qui comportent "440" dans leur désignation - comme "776 Mono Piano 440" offre un accord normal (non étiré), où la fondamentale de chaque note est réglé sur le La440. Les programmes qui utilisent ces keymaps (Piano for Layers) s'harmoniseront davantage avec d'autres instruments acoustiques et électroniques.

Programmes De La ROM Stereo Piano

Comme indiqué ci-dessous, le nombre de programmes ajoutés dans la banque des 700 dépendra des options installées (ROM Orchestral et/ou ROM Contemporary). Contactez votre revendeur Kurzweil pour acquérir ces options de sons ROM.

Piano ROM Seule		...avec la ROM Orchestral		...avec la ROM Contemporary	
770	Concert Piano 1	788	Piano Trio	794	Water Piano
771	Studio Grand	789	Pno & Syn String	795	StPno & OrchPad
772	Brt Grand & Str	790	Fluid Grand	796	Grand & Pad
773	Stereo Solo Pno	791	Haunted Piano	797	Pop Grand Stack
774	Brt Concert Pno	792	Xylopiano	798	Prepared Piano
775	Concert Piano 2	793	Grand,Harp&Lead	799	Tack Piano Stack
776	Soft Piano				
777	Piano for Layers				
778	Rock Piano				
779	RandomPan Grand				
780	MonoStudioGrand				
781	Grand & Elec 1				
782	Grand & Elec 2				
783	St Pno & Vox Pad				
784	Funky Piano				
785	E Grand Stack				
786	Way Dark Piano				
787	Piano Chase				

Keymaps De La ROM Stereo Piano

770	Stereo Piano	*Les deux parties de l'image stéréo peuvent être éditée en même temps afin de préserver la stabilité de l'image.*
771 772	Piano Left Piano Right	*Ces deux keymaps sont les mêmes que la keymaps 770, mais l'une ou l'autre partie de l'image stéréo peut être éditée indépendamment.*
773 774	Pno440 Left Pno440 Right	*Ces deux keymaps sont accordés sur le La440, et seront utilisées pour des superpositions avec des keymaps autres que piano - afin que les notes aiguës restent accordées.*
775	Mono Piano	*Il s'agit d'une keymap mono avec accord étiré composée d'échan tillons de la meilleure qualité provenant des portions gauche ou droite des échantillons stéréo.*
776	Mono Piano 440	*Il s'agit d'une keymap mono avec accord non étiré, composée d'échantillons de la meilleure qualité provenant des portions gauche ou droite des échantillons stéréo.*
777	Hybride Piano 1	*Il s'agit d'une keymap mono composée d'échantillons autres que ceux utilisés dans la keymap 775.*
778	Way Dull Piano	*Cette keymap est spécifiquement conçue pour le programme 786 "Way Dark Piano".*

Échantillons De La ROM Stereo Piano

770	StereoPiano b0
771	StereoPiano e1
772	StereoPiano a1
773	StereoPiano d2
774	StereoPiano a#2
775	StereoPiano d3
776	StereoPiano a3
777	StereoPiano c#4
778	StereoPiano f4
779	StereoPiano b4
780	StereoPiano f5
781	StereoPiano b5
782	StereoPiano e6
783	StereoPiano a6
784	StereoPiano a6NR
785	StereoPiano e7
786	Piano Left
787	Piano Right

Programmes De La ROM Stereo Piano Avec Assignations De Contrôleur

Cette liste décrit comment chaque programme de la ROM Stereo Piano peut être modulé ou modifié par les divers contrôles MIDI. Seuls sont listés les contrôles qui n'apparaissent pas immédiatement évidents. Les contrôles tels que la vélocité d'attaque, et les numéros de note sont en effet assignés à la plupart des programmes.

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
770	**Concert Piano 1**				General purpose stereo piano for solo playing. Uses several layers, providing specific filter settings and curves for different key ranges and strike levels. Soft pedal replaces all layers with layer 1 - voiced to emulate *una corda (u.c.)* sound.
771	**Studio Grand**				Dynamics and brightness compressed for easy control and mixing with other instruments. Soft pedal emulates *una corda (u.c.)* sound.
772	**Brt Grand & Str**	String Balance	String Brightness		
773	**Stereo Solo Pno**				Specifically for classical solo piano, using wider dynamic range and more sustained envelope. Soft pedal emulates *una corda (u.c.)* sound.
774	**Brt Concert Pno**				Similar to Concert Piano 1, but filter velocity curves exaggerated for easy dynamics; Hard strikes very bright. Soft pedal emulates *una corda (u.c.)* sound.
775	**Concert Piano 2**				Suitable for solo playing. Easily edited, and may be played on a non-drum channel.
776	**Soft Piano**				
777	**Piano for Layers**				Import this template to other programs to create piano combinations. Its 440 tuning controls beating in the upper range when layered with other waveforms.
778	**Rok Piano**		Wet/Dry Mix		
779	**RandomPan Grand**		Wet/Dry Mix		The two sides of the stereo sample are played by independent layers. Since the layers are not synchronized, slight variations in note starts between them create an unstable stereo image.
780	**MonoStudioGrand**		Treble Boost		Monaural sample; a hybrid of the left and right channels of the stereo recording. Use mono programs such as this in live performance with mono PA systems. Soft pedal emulates *una corda (u.c.)* sound.
781	**Grand & Elec 1**	String Balance	Wet/Dry Mix		
782	**Grand & Elec 2**	Treble Boost	Wet/Dry Mix		
783	**St Pno & Vox Pad**	Vibrato	Pad Swell		
784	**Funky Piano**	Wah Rate		Filter Freq.	
785	**E Grand Stack**	Pad Balance			
786	**Way Dark Piano**				
787	**Piano Chase**	Vibrato	Wet/Dry Mix	Vibrato	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
	Orchestral ROM Piano Programs (require Orchestral ROM)				
788	**Piano Trio**		Ride Cymbal fade	Vibrato- Bass	
789	**Pno & Syn String**	String fade	String swell		
790	**Fluid Grand**		Wet/Dry Mix		
791	**Haunted Piano**	Harp Balance	Wet/Dry Mix		
792	**Xylopiano**	Release Ctl	Wet/Dry Mix		
793	**Grand,Harp&Lead**	Lead Tremolo	Lead Fade	Lead Tremolo	Sustain pedal does not affect the lead sound
	Contemporary ROM Piano Programs (require Contemporary ROM)				
794	**Water Piano**	Vibrato	Wet/Dry Mix	Vibrato	
795	**StPno & OrchPad**	Pad Balance			
796	**Grand & Pad**	Pad Balance	Bell Release Envelope		
797	**Pop Grand Stack**	Bell Fade	Wet/Dry Mix	Vibrato	
798	**Prepared Piano**	Alt Switch - Mbira	Wet/Dry Mix		
799	**Tack Piano Stack**	Bell Fade, Wet/Dry Mix	Pitch Env - Mbira		

Annexes D
ROM Orchestral

L'option ROM Orchestral (ROM 1) ajoute 8 Mo d'échantillons, dont une grande variété d'instruments à vent, cuivres et cordes. Cette option ajoute des objets dans la banque des 900 : programmes, keymaps, échantillons, effets, setups et banques QA. Tous les sons de la ROM Orchestral peuvent être combinés avec les 8 Mo de sons ROM de base, ainsi qu'avec les options ROM Stereo Piano (4 Mo) , et ROM Contemporary (8 Mo).

Effets De La ROM Orchestral

900	Rich Delay
901	Glass Delay
902	Real Plate
903	Real Niceverb
904	ClassicalChamber
905	Empty Stage
906	Long & Narrow
907	Flar Bloom
908	New Hall w/Delay
909	With a Mic

Programmes De La ROM Orchestral

Orchestras

900	TotalCntrl Orch1
901	TotalCntrl Orch2
902	BaroqueOrchestra
903	Oboe&Flute w/Str
904	Horn&Flute w/Str
905	Trp&Horns w/Str

Winds

906	Piccolo
907	Orchestra Flute
908	Solo Flute
909	Orchestral Oboe
910	Solo Oboe
911	2nd Oboe
912	Orch EnglishHorn
913	Solo EnglishHorn
914	Orch Clarinet
915	Solo Clarinet
916	Orch Bassoon
917	Solo Bassoon
918	Woodwinds 1
919	Woodwinds 2

Brass

920	Dynamic Trumpet
921	Copland Sft Trp
922	Orch Trumpet
923	Soft Trumpet
924	Strght Mute Trp
925	French Horn MW
926	Slow Horn
927	F Horn Con Sord
928	F Horn a2 MW
929	French Horn Sec1
930	French Horn Sec2
931	Solo Trombone
932	Tuba
933	Dyn Hi Brass
934	Dyn Lo Brass
935	Dyn Brass & Horn
936	Soaring Brass

Solo Strings

937	MarcatoViolin MW
938	Solo Violin
939	2nd Violin
940	Orch Viola
941	Solo Viola
942	Slow Viola
943	Marcato Cello MW
944	Solo Cello
945	Slow Cello
946	Arco Dbl Bass
947	Slow Arco Bass
948	Brt Dbl Bass

Section Strings

949	Touch Strings
950	Fast Strings MW
951	Chamber Section
952	Sfz Strings MW
953	Sweet Strings
954	Baroque Strg Ens
955	Big String Ens
956	Bass String Sec
957	Pizzicato String
958	Wet Pizz
959	Arco & Pizz

Plucked Strings

960	Classical Guitar
961	Virtuoso Guitar
962	Acoustic Bass
963	Snappy Jazz Bass
964	Dynamic Harp
965	Harp w/8ve CTL
966	Harp Arps

Keyboards

967	Celesta
968	Pipes
969	Pedal Pipes
970	Church Bells

Percussion

971	Glockenspiel
972	Xylophone
973	Chimes
974	Timpani/Chimes
975	Timpani
976	Timpani & Perc
977	Big Drum Corp
978	Orch Percussion1
979	Orch Percussion2
980	Jam Corp
981	Conga & Perc
982	Woody Jam Rack
983	Metal Garden
984	Hot Tamali Kit
985	Funk Kit

Synths

986	Magic Guitar
987	Glass Bow
988	Synth Orch
989	Nooage InstaHarp
990	AC Dream
991	Synth Dulcimer
992	Glistener
993	Afro Multi CTL
994	Tranquil Sleigh
995	Batman Strings
996	Ethnoo Lead
997	Orch Pad CTL
998	Choral Sleigh
999	Pad Nine

Keymaps De La ROM Orchestral

Reeds

900	**Oboe**
901	**English Horn**
902	**Bassoon**
903	**Clarinet**
904	Bassoon/Oboe
905	Bsn/EHrn/Oboe
906	Flute 2
907	Eng Horn/Oboe

Brass

910	**Soft Trumpet**
911	**French Horn**
912	**French Hrn Sec**
913	**Tuba**
914	Tuba/Horn
915	Tuba/Hrn Sec
916	Tuba/Sft Trmpt
917	Trombet
918	Trumpbone
919	Trombone/SftTrmpt

Orchestral Percussion

920	**Timpani**
921	**Snare Roll**
922	**Snare Hit**
923	**Orch Bass Drum**
924	**Orch Crash**
925	**Tam Tam**
926	**Triangle**
927	**Tambourine Roll**
928	**Tamb Hit**
929	**Sleigh Bells**
930	**Woodblock**
931	**Low Clave**
932	**Castanet Hit**
933	**Castanet Up**
934	Dry Snares
935	Amb Snare
936	Bass Drums
937	Orch Perc Units
938	Orch Perc Full
939	Misc Percussion
940	2Hand Amb Kit
941	2Hand Dry Kit
942	2H Kit Unit1
943	2H Kit Unit2
944	**Xylophone**
945	**Glockenspiel**
946	**Chimes**
947	2Hand DrumCorp
948	Lite Metal
949	Woody Perc
950	Celeste

Pluck

951	**Plucked Harp**
952	Harp Gliss
953	**Nylon String Gtr**
954	Nylon Str noA2
955	Nylon for dulc
957	**Acoustic Bass**
960	**Pizz Strings**
961	Full Kbd DblBass

Strings

962	**Solo Violin**
963	**Solo Viola**
964	**Solo Cello**
965	Fast Solo Cello
966	Solo Double Bass
967	Bass/Cello
968	Bass/Cello/Vio
969	Cello/Vla/Cello
970	Cello/Vla/Vln
971	Ens Strings 2
972	Solo Section 1
973	Solo Section 2
979	BassDrum/Timp

Waveforms

980	**Organ Wave 8**
981	**Buzz Wave 2**
982	**Ahh Buzz Wave**
983	**OB Wave 1**
984	**OB Wave 2**
985	**OB Wave 3**

Variations

986	Tenor tune alt
987	Dual Ride 1
988	Black Fills C
989	Orc Perc Preview
990	<GM>Standard Kit
991	<GM> Orch Kit
992	Castanets x 3
993	Tambourine x 3
994	Black Fills B
995	Black Fills A
996	2HandDrumCrp NB
997	Sleigh Loop
998	Bs Drm Rumble
999	Church Bell

Note: Items in **bold** represent the primary keymap for each instrument.

Échantillons De La ROM Orchestral

900	Oboe
901	English Horn
902	Bassoon
903	Clarinet
904	Dbl Reeds
910	SoftTrump
911	French Horn
912	FrenchHrnSect
913	Tuba
914	Synth Accord
915	Tuba % Horn
920	Timp
921	Snare Roll
922	Snare Hit
923	Orch Bass
924	Orch Crash
925	Tam Tam
926	Triangle
927	Tamb Roll
928	Tamb Hit
929	Sleigh Bells
930	Woodblock
931	Low Clave
932	Castanet Hit
933	Castanet Up
934	Bi TamTam<v2.0>
935	Orch Crash ignf
937	Dark Triangle
938	MuteTriangle
939	Triangle (rel)
944	Xylophone
945	Glockenspiel
946	Chimes
950	Celeste
951	Harp
953	Nylon String Gt
957	Acoustic Bass
960	Pizz Strings
962	Solo Violin
963	Solo Viola
964	Solo Cello
965	Fast Solo Cello
966	Solo Double Bass
967	Conga Tone ingrl
968	Amb Kick 3 va
980	Organ Wave 8
981	Buzz Wave 2
982	Ahh Buzz Wave
983	OB Wave 1
984	OB Wave 2
985	OB Wave 3
988	Jackhammer
989	Scratch
990	Zap 1
991	Alarm Bell
992	Deep House Clave
993	China Crash
994	Dry Sidestick
995	Med Open Hi Hat
996	Syn Vibra Stick
997	Sleigh Loop
998	BD Rumble <v2.0>
999	Church Bell

Programmes De La ROM Orchestral Avec Assignations De Contrôleur

Les programmes préselectionnés de la ROM Orchestral du K2500 sont organisés en catégories. Vous pouvez soit les utiliser tels quels, ou comme point de départ pour vos propres créations. Il existe de nombreuses façons d'ajouter expressivité et diversité dans un programme en assignant des contrôleurs MIDI aux diverses fonctions DSP de ses layers. Cette liste décrit la manière dont chacun des programmes présélectionnés peut être modulé ou modifié par les différents contrôles MIDI. Seuls sont listés les contrôles qui n'apparaissent pas immédiatement évidents. Les contrôles tels que la vélocité d'attaque, et les numéros de note sont en effet assignés à la plupart des programmes.

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
	Pianos				
788	**Piano Trio**		Ride cymbal fade	Vibrato - Bass	
789	**Pno & Syn String**	String fade	String swell		
790	**Fluid Grand**		Wet/Dry mix		
791	**Haunted Piano**	Harp balance	Wet/Dry mix		
792	**Xylopiano**	Release ctl	Wet/Dry mix		
793	**Grand,Harp&Lead**	Lead tremolo	Lead fade	Lead tremolo	Sustain pedal does not affect the lead sound
	Orchestras				
900	**TotalCntrl Orch1**	Layer bal	Adds brass & flute, boosts strings	Swell (trp out - ww solo)	
901	**TotalCntrl Orch2**	Layer bal, adds harp	Layer balance, adds horns/cuts woodwinds	Swell	
902	**BaroqueOrchestra**	None	None	Swell	Sost ped disables brass
903	**Oboe&Flute w/Str**	Strings fadeout	Disables strings	None	
904	**Horn&Flute w/Str**	Strings fadeout	Disables strings	None	
905	**Trp&Horns w/Str**	Strings fadeout	Disables strings	None	
	Winds				
906	**Piccolo**	None	Wet/Dry mix	None	
907	**Orchestral Flute**	Envelope control (slower)	Wet/Dry mix	None	
908	**Solo Flute**	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	None	
909	**Orchestral Oboe**	Swell	Wet/Dry mix, rate & depth	Vibrato	
910	**Solo Oboe**	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
911	**2nd Oboe**	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
912	**Orch EnglishHorn**	Swell	Wet/Dry mix, rate & depth	Vibrato	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
913	**Solo EnglishHorn**	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
914	**Orch Clarinet**	Swell	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
915	**Solo Clarinet**	Swell	Wet/Dry mix	Swell	
916	**Orch Bassoon**	Swell	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
917	**Solo Bassoon**	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
918	**Woodwinds 1**	None	Wet/Dry mix	None	
919	**Woodwinds 2**	None	Wet/Dry mix, rate & depth	Swell, vibrato	
	Brass				
920	**Dynamic Trumpet**	Swell	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
921	**Copland Sft Trp**	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
922	**Orch Trumpet**	Timbre (darker)	Envelope Control	Swell, vibrato rate & depth	
923	**Soft Trumpet**	None	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
924	**Strght Mute Trp**	Vibrato off	Wet/Dry mix	Swell	
925	**French Horn MW**	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
926	**Slow Horn**	Vibrato	Wet/Dry mix	None	
927	**F Horn Con Sord**	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
928	**F Horn a2 MW**	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	None	
929	**French Horn Sec1**	None	Wet/Dry mix	Slight swell	
930	**French Horn Sec2**	None	Wet/Dry mix	Swell	
931	**Solo Trombone**	Selects legato layer	Wet/Dry mix	Slight swell when MW is off	
932	**Tuba**	Vibrato rate & depth	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
933	**Dyn Hi Brass**	Swell, legato	Wet/Dry mix	Swell	
934	**Dyn Lo Brass**	Swell, legato	Wet/Dry mix	Swell	
935	**Dyn Brass & Horn**	Timbre (darker)	Wet/Dry mix	None	
936	**Soaring Brass**	None	Wet/Dry mix	None	
	Solo Strings				
937	**MarcatoViolin MW**	Spiccato articulation	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
938	**Solo Violin**	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
939	**2nd Violin**	Envelope control	Wet/Dry mix	Vibrato rate	
940	**Orch Viola**	Release time (shorter)	Wet/Dry mix	Vibrato depth	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
941	**Solo Viola**	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
942	**Slow Viola**	Timbre (darker)	Wet/Dry mix	Swell, vibrato rate & depth	
943	**MarcatoCello MW**	Spiccato articulation	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
944	**Solo Cello**	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato rate & depth	
945	**Slow Cello**	Timbre (brighter)	Wet/Dry mix	Vibrato rate, swell	
946	**Arco Dbl Bass**	Bass boost	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
947	**Slow Arco Bass**	Delays auto-vibrato	Wet/Dry mix	Swell, vibrato rate & depth	
948	**Brt Dbl Bass**	Decrescendo	Wet/Dry mix	Vibrato rate	
	Section Strings				
949	**Touch Strings**	Timbre (brighter)	Envelope Control	Swell	
950	**Fast Strings MW**	Selects faster strings	Timbre (darker), Wet/Dry mix	Swell	
951	**Chamber Section**	None	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
952	**Sfz Strings MW**	Tremolo	None	Swell	
953	**Sweet Strings**	Fade out	Wet/Dry mix	Vibrato depth	
954	**Baroque Strg Ens**	Bass boost, layer delay	Wet/Dry mix	Swell	
955	**Big String Ens**	None	Wet/Dry mix	Swell	
956	**Bass String Sec**	Bass boost on solo layer	Wet/Dry mix	None	
957	**Pizzicato String**	Timbre (darker)	Wet/Dry mix	None	
958	**Wet Pizz**	Treble boost	Wet/Dry mix	None	
959	**Arco & Pizz**	Timbre (brighter), layer balance	Enables 2nd string layer, stereo panning	Swell	
	Plucked Strings				
960	**Classical Guitar**	Fade/disables key-up layer	Wet/Dry mix	None	
961	**Virtuoso Guitar**	Vibrato rate & depth	Wet/Dry mix	None	Sost ped enables staccato envelope
962	**Acoustic Bass**	Vibrato rate & depth	Wet/Dry mix	None	
963	**Snappy Jazz Bass**	Vibrato rate & depth	Pitch of snap, disables ride	Vibrato rate & depth	Sost ped disables ride cymbal

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
964	**Dynamic Harp**	Release time (longer)	Wet/Dry mix	None	
965	**Harp w/8ve CTL**	Brightness	Enables octave	None	
966	**Harp Arps**	None	Selects diminished	None	
	Keyboards				
967	**Celesta**	None	Wet/Dry mix	None	
968	**Pipes**	Timbre (hollow)	Wet/Dry mix	None	
969	**Pedal Pipes**	None	None	None	
970	**Church Bells**	Distance	Timbre (brighter)	None	
	Percussion				
971	**Glockenspiel**	None	Wet/Dry mix	None	Sus ped enables key-up layer (for rolls)
972	**Xylophone**	Timbre (fuller)	Wet/Dry mix	None	Sus ped enables key-up layer (for rolls)
973	**Chimes**	None	Wet/Dry mix	None	
974	**Timpani/Chimes**	Alt attack (timp)	Wet/Dry mix	None	
975	**Timpani**	Alt attack	Wet/Dry mix	None	Sus ped enables key-up layer (for rolls)
976	**Timpani & Perc**	Alt attack (timp)	None	None	Sost ped enables bass drum. Sus ped dampens.
977	**Big Drum Corp**	None	Enables both fill layers (black keys: f#3-a#4)	None	Sost ped switches layers. Sus ped dampens.
978	**Orch Percussion1**	None	Switches fill layers	None	Sus ped dampens
979	**Orch Percussion2**	None	Wet/Dry mix	None	Sus ped dampens
980	**Jam Corp**	Alt attack	Pitch control (black keys: f#3-a#4)	None	
981	**Conga & Perc**	Pitch control	Wet/Dry mix	None	
982	**Woody Jam Rack**	Pitch control up to 1200ct	Enables random drum layer	None	
983	**Metal Garden**	Pitch control up to 1200ct	Pitch control down to -1200ct	None	
984	**Hot Tamali Kit**	Tunes drums, alt atk on snares	Switches to old drum map	None	
985	**Funk Kit**	Tunes drums	Switches to old drum map	None	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
	Synths				
986	**Magic Guitar**	Vibrato depth	Layer balance	Vibrato depth	
987	**Glass Bow**	Vibrato depth	None	Vibrato depth	
988	**Synth Orch**	Filter modulation	None	Vibrato depth	
989	**Nooage InstaHarp**	Vibrato depth	Echo rate	Vibrato depth	
990	**AC Dream**	Vibrato depth	Enables bell layer	Vibrato depth	
991	**Synth Dulcimer**	Filter modulation	Wet/Dry mix	None	Sus ped dampens
992	**Glistener**	Vibrato depth	None	Vibrato depth	
993	**Afro Multi CTL**	None	Pitch control	None	
994	**Tranquil Sleigh**	Panner rate	Bandpass width	None	
995	**Batman Strings**	Vibrato depth	None	Vibrato depth	
996	**Ethnoo Lead**	Vibrato depth	Pitch control	Vibrato depth	
997	**Orch Pad CTL**	Vibrato depth	Filter cutoff	None	
998	**Choral Sleigh**	Sleigh play	None	None	
999	**Pad Nine**	Vibrato depth	Filter cutoff	None	

Setups De La ROM Orchestral

Les Setups, ou Configurations de jeu sont des combinaisons de trois zones, chacune avec un canal MIDI et des assignations de transmission de contrôleur indépendants. Conçus initialement pour les modèles intégrant un clavier, les Setups peuvent être joués sur les K2500R grâce à la fonction Local Keyboard Channel. Vous trouverez ce paramètre dans la page RECV du mode MIDI. Par défaut sur None, choisissez un canal et réglé votre contrôleur pour transmettre uniquement sur ce canal. Dès lors, chaque note qui sera envoyée sur ce canal sera jouée suivant le canal affiché (en mode Program) et suivant le Setup (en mode Setup). Vous trouverez ci-dessous les Setups de la ROM Orchestral :

900	Common Manfare
901	Tutti Passage
902	Swan Lake
903	Magic Bell Pad
904	Take the L Train
905	Yankee Doodle
906	Lyric Cue
907	Orchestrator
908	Toy Jam
909	Ethereal Harp
910	Cemetary Night
911	Trumpet Trio
912	Overture
913	Snake Charmer
914	OrchScape 1
915	Glock & Celesta
916	Dual Pipes
917	Pastorale
918	Nylon Gtr/S. Cello
919	Concerto
920	DialogUnderscore
921	Mallet Justment
922	Octave Harp
923	Choir/Harp
924	Symphonic
925	Nighty Nite
926	Bela's Ensemble
927	Guitar & Strings
928	Astro Soundscape
929	Appalachian 1
930	Appalachian 2
931	Notre Organ
932	Plectrum
933	Harp/Chimes
934	TripleOctStrings
935	Folk Jam
936	OrchScape 2
937	ExoticPerc & Kit3
938	Bumper Orch
939	Madness Strings
940	Flute Trio
941	Tutti Str&Brs
942	Nylon Pad
943	Cartoon Score
944	Piano & Harp
945	Warm String Bed
946	Piano & Str/Cello
947	S.O.S. Pad
948	Piano Trio
949	TamaliKit/Bass
950	Finale Orch

Mirror Image Drum Map

Le Mirror Image Drum Map est une disposition de kit de batterie qui vous permet un jeu plus naturel à deux mains. Le Mirror Image Drum Map tire son nom ("disposition de batterie suivant une image en miroir"!) de la disposition de ces intruments suivant une image en miroir avec Ré4 comme point de réflexion.

Initiation

Jouez la note Ré4. Vous remarquerez que la caisse claire est assignée à cette note. Depuis cette note, jouez un demi-ton plus bas (Do#4) et un demi-ton plus haut (Re#4). Remarquez que les deux touches correspondent à la même caisse claire.. Essayez avec deux demi-tons plus haut et plus bas (Do4 et Mi4), et remarquez encore une fois qu'il s'agit du même instrument (grosse caisse). La grosse caisse est d'ailleurs répétée sur Mi3 et Do4, ce qui est particulièrement utile pour un jeu de double grosse caisse rapide. Enfin notez qu'au troisième demi-tons en plus et en moins se trouve le même charleston, etc...

Il existe cependant deux exemples - Sol4 et Mi6 - pour lesquels la partie droite ne correspond pas à la partie gauche, afin de s'accommoder de façon plus familière au jeu de charleston ou de tambourin à une main.

La disposition des batteries et des divers instruments de percussions est simple à se remémorer. Gardez simplement à l'esprit que le kit de batterie de base consiste en une caisse claire, une grosse caisse, des toms, et des cymbales situés de Do3 à Mi5, et qui constituent la zone "centrale". Les deux zones restantes (Do2 à Si2 et Fa5 à Do7) constituent les zones périphériques dans lesquelles se trouvent généralement les instruments de percussions auxiliaires. Cette strucure avec zone centrale et zones périphériques se retrouvent également dans les programmes de batterie de corps (977 et 980) et les programmes de percussions orchstrales (978 et 979).

Il est simple de se rappeler de la disposition des instruments si vous associez les groupes de deux et trois touches noires à un type d'instruments. Regardez le groupe central de touches noires Do#4 et et Ré#4. Il s'agit de la caisse claire. Passez aux deux groupes de touches noires à droite et à gauche de ce groupe central (Fa#3, Sol#3, La#3 et Fa#4, Sol#4, La#4). Ils s'agit des toms. Ensuite, se trouvent les cymbales, les timbales, puis les congas. Les quatre touches blanches sous les toms correspondent aux cymbales charleston.

Dans les zones périphériques, les touches blanches sont généralement des instruments de percussion à main et diverses articulations de congas que l'on joue typiquement avec une seule main.

Essayez de jouer avec un tempo de 1/8 : Ré#2, Mi2, Fa2, Ré#2, Mi2, Fa2, Do2, Do#2 et répétez. Pour un jeu simple de tambourin avec la main droite, essayez le même tempo avec Do7, La6, Mi6, Do7, La6, Mi6, Do7, La6 et répétez. Maintenant combinez la partie congas de la main gauche et le tambourin de la main droite.

Pédale Sostenuto

Un bonus supplémentaire a été ajouté aux programmes de kit de batterie - la pédale sostenuto. Maintenez simplement la pédale sostenuto et jouez une nouvelle fois en 1/8 : Mi3, Sol3, La3, Si3, Sol3, La3, Si3, Sol3 et répétez. Le sostenuto ajoute de la percussion aux notes des touches blanches de Fa3 à Do4, et Do#4.

Sticking

Le Mirror Image Drum Map vous permet de simuler le frappé que les batteurs utilisent. Essayez de jouer un roulement de toms de l'aigu au grave en utilisant un frappé DGDDGDGG. Cela peut être exécuté très simplement avec un effort physique minimum. Le mouvement symétrique aller/retour est également confortable et simple. Le doublage ou la superposition d'instruments tout en maintenant le tempo est aussi facile que le jeu en accords. Un bon exemple de cela peut être le programme 977, "Big Drum Corps".

Jouez un motif répété de caisse claire en seixième avec votre pouce gauche et votre pouce droit alternativement sur les notes Do#4 et Ré#4. Continuez de jouer ce motif tout en ajoutant vos indexs pour jouer les touches noires suivantes (La#3 à gauche et Fa#4 à droite). En fin, ajoutez vos annulaires pour le tom basse sur Fa#3 et La#4. Vous constatez que vous êtes en fait en train de jouer les accords Mi# mineur avec votre main droite et F# Majeur avec votre main gauche. Après avoir expérimentés les programmes de batteries, vous constaterez comme il peut être simple de jouer plusieurs éléments de batteries simultanément, et d'ajouter un tom ou une cymbale tout en maintenant le rythme.

Pour ceux qui préfèrent l'ancienne configuration de batterie Kurzweil pour leur programmes de batterie, elle est disponible avec le curseur contrôleur.

Programmes de kit de Batterie : 984, 985

Programmes de batterie de corps : 977, 980

Programmes de percussions orchestrales : 978, 979

Annexes E
ROM Contemporary

L'option ROM Contemporary (ROM 1) ajoute 8 Mo d'échantillons à votre K2500, dont notamment des percussions ethniques, électroniques, et des sons de batterie traités, des guitares électriques, formes d'ondes de synthétiseurs, des claviers actuels, instruments à vent, et bien plus. Combinée avec la puissante V.A.S.T. de votre K2500, cette nouvelle palette de sons vous apporte un potentiel inégalable à votre instrument.

Cette option ajoute des objets dans la banque des 800 : 100 programmes, 94 keymaps, 94 échantillons, 10 effets, 51 setups et 11 banques QA. Tous les sons de la ROM Contemporary peuvent être combinés avec les 8 Mo de sons ROM de base, ainsi qu'avec les options ROM Stereo Piano (4 Mo) , et ROM Orchestral (8 Mo).

Programmes De La ROM Contemporary

Ethnic/World Instruments

800	Jungle Jam
801	Mbira Stack
802	Ritual Metals
803	Prepared Mbira
804	Balinesque
805	Ambient Bells
806	World Jam 1
807	World Jam 2
808	India Jam
809	Slo Wood Flute
810	Hybrid Pan Flute
811	Chiff Brass Lead
812	Bell Players
813	Prs Koto
814	Medicine Man
815	Mbira
816	Kotobira
817	Cartoon Perc
818	CowGogiBell
819	Perc Pan Lead
820	Trippy Organ
821	Koto Followers
822	Hybrid Horn

Keyboards

823	Dyno EP Lead
824	ParaKoto
825	Super Clav
826	StrataClav
827	Touch Clav
828	Bad Klav
829	Rad Rotor
830	B-2001
831	Perc Organ
832	Drawbar Organ CS

Brass/Reeds

833	Bebop Alto Sax
834	Soft Alto Sax
835	Soprano Sax
836	Low Soft Sax
837	Air Reeds CS
838	Jazz Muted Trp
839	Jazz Lab Band
840	Harmon Section
841	Sfz Cres Brass
842	Neo Stabs
843	Gtr Jazz Band
844	Full Rock Band

Drum Kits

845	World Rave Kit
846	Punch Gate Kit
847	Shadow Kit
848	Fat Traps
849	Generator Kit
850	Shudder Kit
851	Crowd Stomper
852	Econo Kit
853	EDrum Kit 1
854	EDrum Kit 2

Loops

855	Dog Chases Tail
856	Saw Loop Factory

Basses

857	Two Live Bass
858	Dual/Tri Bass
859	Clav-o-Bass
860	Chirp Bass
861	DigiBass
862	Mono Synth Bass
863	Touch MiniBass
864	Ostinato Bass
865	House Bass
866	Dubb Bass

Guitars

867	Straight Strat
868	Chorus Gtr
869	Strataguitar
870	Elect 12 String
871	Dyn Jazz Guitar
872	Pedal Steel
873	Strummer DistGtr
874	Rock Axe
875	Hammeron
876	Rock Axe mono

Synth Timbres

877	Attack Stack
878	Skinny Lead
879	Q Sweep SynClav
880	Anna Mini
881	Ballad Stack
882	Big Stack
883	BrazKnuckles
884	Hybrid Breath
885	Hybrid Stack
886	Eye Saw
887	Mello Hyb Brass
888	Sizzl E Pno
889	My JayDee
890	Slo SynthOrch
891	SpaceStation
892	Glass Web
893	Circus Music

Pads

894	Mandala
895	Slow Strat
896	Fluid Koto
897	Koreana Pad
898	Tangerine
899	Planet 9

Keymaps De La ROM Contemporary

Synth Multi-Samples

800	Hybrid Pan
801	Glass Rim Tone
802	Synth Vox
803	Orch Pad
804	Koreana
805	Heaven Bells
806	MIDI Stack
807	Synth Brass
808	DigiBass
809	AnaBass
810	Mini Saw

Instrument Multi-Samples

811	EBass Pick
812	EBass Slap
813	Clean Elec Gtr
814	Distorted Guitar
815	Dist Harmonics
816	Clav
817	Tone Wheel Organ
818	Muted Trumpet
819	Soft Alto Sax
820	Koto
821	Mbira

Individual Percussion Roots

822	Tabla Ta
823	Tabla Tin
824	Tabla Dhin
825	Tabla/Bayan Dha
826	Bayan
827	Ghatam Bass Tone
828	Small Ghatam
829	Ghatam Shell
830	Ghatam Slap
831	Dumbek Open Tone
832	Dumbek Brt Tone
833	Dumbek Tek
834	Dumbek Snap
835	Dumbek Dry Dum
836	Djembe Tone
837	Djembe Cl Slap
838	Djembe Open Slap
839	Djembe Finger
840	Djembe w/ Stick
841	Muzhar
842	Talking Drum Lo
843	Talking Drum Hi
844	Luna Drum Dry
845	Luna Drum Hi
846	Log Drum Lo
847	Log Drum Hi
848	Shakers/Tamborim
849	Gankogui Bell Lo
850	Gankogui Bell Hi
851	Tibetan Cymbal
852	Tibetan Bowl
853	Indo Bowl Gong

Percussion Kits

854	Prev Ethnic Perc
855	Cartoon Perc
856	Prev EDrum Map
857	Toms Map
858	ProcKick/Snr Map
859	EDrum Kit 1
860	EDrum Kit 2
861	1 Lyr Proc Kit
862	Industry Perc
863	Tuned Loops

Custom Percussion Keymaps

870	PreparedMbira L1
871	PreparedMbira L2
872	World Jam 1 L1
873	World Jam 1 L2
874	World Jam 1 L3
875	India Jam L1
876	India Jam L2
877	World Jam 2 L1
878	World Jam 2 L2
879	World Jam 2 L3
880	World Jam 2 L4
881	World Jam 2 L5
882	World Jam 2 L6
883	World Jam 2 L7
884	World Jam 2 L8
885	CowGogiBell L1
886	Dual Log Drum
887	Jungle ProcDrms
888	JungleBrushTip1
889	JungleBrushTip2
890	Jungle Birds
891	Jungle Ghtm rel
892	Jungle Tabla
893	Jungle Dumbek
894	Jungle ProcDrms2
895	Jungle Ghtm Strgt

Custom Keymap

896	Syn Bass Pick

Single-Cycle Waveforms

897	ARP SAW
898	ARP PW30%
899	OB PW25%

Échantillons De La ROM Contemporary

800	Hybrid Pan
801	Glass Rim Tone
802	Synth Vox
803	Orch Pad
804	Koreana
805	Heaven Bells
806	MIDI Stack
807	Synth Brass
808	DigiBass
809	AnaBass
810	Mini Saw
811	EBass Pick
812	EBass Slap
813	Clean Elec Gtr
814	Distorted Guitar
815	Dist Harmonics
816	Clav
817	Tone Wheel Organ
818	Muted Trumpet
819	Soft Alto Sax
820	Koto
821	Mbira
822	Tabla Ta
823	Tabla Tin
824	Tabla Dhin
825	Tabla/Bayan Dha
826	Bayan
827	Ghatam Bass Tone
828	Small Ghatam
829	Ghatam Shell
830	Ghatam Slap
831	Dumbek Open Tone
832	Dumbek Brt Tone
833	Dumbek Tek
834	Dumbek Snap
835	Dumbek Dry Dum
836	Djembe Tone
837	Djembe Cl Slap
838	Djembe Open Slap
839	Djembe Finger
840	Djembe w/ Stick
841	Muzhar
842	Talking Drum Lo
843	Talking Drum Hi
844	Luna Drum Dry
845	Luna Drum Hi
846	Log Drum Lo
847	Log Drum Hi
848	Shakers/Tamborim
849	Gankogui Bell Lo
850	Gankogui Bell Hi
851	Tibetan Cymbal
852	Tibetan Bowl
853	Indo Bowl Gong
854	EDrum1 Kick
855	EDrum1 Snare
856	EDrum1 Rim
857	EDrum1 Hi Tom
858	EDrum1 Crash
859	EDrum1 Cowbell
860	EDrum1 Clave
861	EDrum1 Shaker
862	EDrum2 Kick1
863	EDrum2 Kick2
864	EDrum2 Kick3
865	EDrum2 Snare1
866	EDrum2 Snare2
867	EDrum2 Snare3
868	EDrum2 HH Open
869	EDrum2 HH Close
870	EDrum2 Clap
871	EDrum2 Conga
872	Hi Proc Tom
873	Hi Mid Proc Tom
874	Lo Mid Proc Tom
875	Lo Proc Tom
876	Syn Toms
877	Proc Kicks
878	Proc Snares
879	Rvs Proc Kicks
880	Rvs Proc Snares
881	Bayan Mute
882	Alt Muzhar Rim
883	Alt Tabla Ta
884	Alt Maracas
885	Alt Shakere
886	Syn Bass Pick
887	Alt Log Drum Lo
888	Alt Tibetan Cym
891	Dumbek Mute Slap
896	ROM Loops
897	ARP SAW
898	ARP PW30%
899	OB PW25%

Effets De La ROM Contemporary

800	Percussive Room
801	Brt Empty Room
802	Mosque Room
803	New Gated
804	Chorus Slap Room
805	Chorus Bass Room
806	New Chorus Hall
807	Spacious
808	Wash Lead
809	New Hall w/Delay

Programmes De La ROM Orchestral Avec Assignations De Contrôleur

Les 100 programmes préselectionnés de la ROM Orchestral du K2500 sont organisés en catégories. Vous pouvez soit les utiliser tels quels, ou comme point de départ pour vos propres créations. Il existe de nombreuses façons d'ajouter expressivité et diversité dans un programme en assignant des contrôleurs MIDI aux diverses fonctions DSP de ses layers. Cette liste décrit la manière dont chacun des programmes présélectionnés peut être modulé ou modifié par les différents contrôles MIDI. Seuls sont listés les contrôles qui n'apparaissent pas immédiatement évidents. Les contrôles tels que la vélocité d'attaque, et les numéros de note sont en effet assignés à la plupart des programmes.

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
	Pianos				
794	**Water Piano**	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato	
795	**StPno & OrchPad**	Pad balance			
796	**Grand & Pad**	Pad balance	Bell release envelope		
797	**Pop Grand Stack**	Bell fade	Wet/Dry mix	Vibrato	
798	**Prepared Piano**	Alt switch - mbira	Wet/Dry mix		
799	**Tack Piano Stack**	Bell fade, Wet/Dry mix	Pitch env - mbira		
	Ethnic/World Instruments				
800	**Jungle Jam**	This program uses the mirror image drum mapping, symmetrical around D4. Identical or similar drum articulations are found at equal distances above and below D4, with extras outside the center region. Mod wheel disables layered "chirps" and fades rain stick on A0. Data slider enables "screamers" on G5-C6.			
801	**Mbira Stack**	Vibrato			
802	**Ritual Metals**	Vibrato		Vibrato	
803	**Prepared Mbira**		Pitch change		
804	**Balinesque**	Pan flute fade			
805	**Ambient Bells**	Vibrato		Vibrato	
806	**World Jam 1**		Pitch change		Mirror image drum mapping
807	**World Jam 2**		Pitch change	Layer pitch	Mirror image drum mapping
808	**India Jam**	Tablas appear at center with the mirror-image mapping, tuned to C. Pressure controls pitch for the bayan and RH lead sound. LH drone may be played as broken chord C2,G2,C3,G3 and held with sustain or sostenuto. Mod Wheel fades the drone. Data Slider controls Wet/Dry mix.			
809	**Slo Wood Flute**	Less tremolo		Filter ctl	
810	**Hybrid Pan Flute**	Tremolo		Tremolo	
811	**Chiff Brass Lead**	Vibrato, Swell	Unison layers	Vibrato, Filter	
812	**Bell Players**	Muzhar fade	Tibetan cym env ctl		
813	**Prs Koto**			Pitch mod	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
814	**Medicine Man**				
815	**Mbira**	Release ctl	Tremolo		
816	**Kotobira**	Mbira balance			
817	**Cartoon Perc**		Wet/Dry mix		
818	**CowGogiBell**	Alt start	Layer select		
819	**Perc Pan Lead**	Vibrato			
820	**Trippy Organ**	Vibrato		Vibrato	
821	**Koto Followers**	Vibrato		Vibrato	
822	**Hybrid Horn**	Balance (bell)		Timbre ctl, Vibrato	
		Keyboards			
823	**Dyno EP Lead**	Tremolo, Env ctl			
824	**ParaKoto**	Pad tremolo			
825	**Super Clav**	Phase clav enable	Disable release	Filter rate	
826	**StrataClav**	Vibrato		Vibrato	
827	**Touch Clav**	EQ, Vibrato	Disables release	Filter control	
828	**Bad Klav**				
829	**Rad Rotor**	Rotary speaker			
830	**B-2001**	Rotary speaker	Perc balance	Rotary speaker	
831	**Perc Organ**	Rotary speaker	Perc balance	Rotary speaker	
832	**Drawbar Organ CS**	Rotary speaker	Filter ctl		
		Brass & Reeds			
833	**Bebop Alto Sax**	Attack ctl		Vibrato	
834	**Soft Alto Sax**			Vibrato, Swell	
835	**Soprano Sax**	Vibrato, Swell		Vibrato, Swell	
836	**Low Soft Sax**			Vibrato	
837	**Air Reeds CS**	Vibrato	Harmonica enable	Harmonica vibrato	
838	**Jazz Muted Trp**				
839	**Jazz Lab Band**			Vibrato, Swell	
840	**Harmon Section**	Vibrato		Vibrato, Swell	
841	**Sfz Cres Brass**	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato, Swell	
842	**Neo Stabs**	Vibrato		Vibrato, Filter ctl	
843	**Gtr Jazz Band**	LH bass is layered with ride for walking rhythm section. LH hard strikes trigger kick/snare. Data slider switches RH from guitar to horn section; SostPed holds horns and adds bright tenor.			
844	**Full Rock Band**	LH bass is layered with kick/snare for driving rhythm section. At *ff*, crash cymbal is triggered. Mod wheel and pressure enable rotary speaker for RH organ. Data slider switches LH to walking rhythm section, and RH to guitar solo.			

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
			Drum Kits		
845	**World Rave Kit**	Disable chirps	Wet/Dry mix, Disable claps (G6-G#6)		
846	**Punch Gate Kit**		Wet/Dry mix		
847	**Shadow Kit**	Flanging (A#3-B3)	Wet/Dry mix		
848	**Fat Traps**	Filter (C2-A#2)	Wet/Dry mix		
849	**Generator Kit**	Disable claps (G3-G#3)	Wet/Dry mix		
850	**Shudder Kit**		Wet/Dry mix		
851	**Crowd Stomper**		Wet/Dry mix		
852	**Econo Kit**	Gate time (G3-C#4)	Wet/Dry mix		
853	**EDrum Kit 1**	Gate time (B2-D#3, G3-C#4), Pitch (D6)	Wet/Dry mix	Pitch (D6)	Sust ped chokes cymbal (F#5)
854	**EDrum Kit 2**	Filter ctl (A#1-C2, F#6-C7)	Wet/Dry mix		
			Loops		
855	**Dog Chases Tail**	Various loop effects	Tempo (pitch)		Loops below E4 are tuned to play together, as are loops above E4.
856	**Saw Loop Factory**	Layer balance	Tempo (pitch)		
			Basses		
857	**Two Live Bass**	Vibrato	Layer select	Vibrato	
858	**Dual/Tri Bass**	Vibrato	Ghost note enable	Vibrato	
859	**Clav-o-Bass**	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato	
860	**ChirpBass**	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato	
861	**DigiBass**				
862	**Mono Synth Bass**		Filter		Pitch bend goes +2/-12ST
863	**Touch MiniBass**	Vibrato		Vibrato, Swell	
864	**Ostinato Bass**		EQ		
865	**House Bass**	Vibrato	Release ctl	Vibrato	
866	**Dubb Bass**	Vibrato	Release ctl	Vibrato	

Prg #	Program Name	Mod Wheel	Data	MPress	Comments
			Guitars		
867	**Straight Strat**	Tremolo	EQ		
868	**Chorus Gtr**		Wet/Dry mix	Detune	
869	**Strataguitar**	Alt start			
870	**Elect 12 String**	Detune	Wet/Dry mix, EQ	Vibrato	
871	**Dyn Jazz Guitar**		Wet/Dry mix		PBend gives fretboard slide
872	**Pedal Steel**	Vibrato		Vibrato	
873	**Strummer DistGtr**	Vibrato		Vibrato	
874	**Rock Axe**	Alt start	EQ	Feedback	
875	**Hammeron**	Timbre ctl		Timbre ctl	
876	**Rock Axe Mono**	Alt start	EQ, Delay	Feedback	
			Synth Timbres		
877	**Attack Stack**	Vibrato	Wet/Dry mix	Vibrato	
878	**SkinnyLead**	Vibrato	Overdrive enable	Vibrato, Filter	
879	**Q Sweep SynClav**	Vibrato	Sweep rate ctl	Vibrato	
880	**Anna Mini**	Vibrato		Vibrato	
881	**Ballad Stack**	Swell		Swell	
882	**Big Stack**	Vibrato	Env ctl	Vibrato	
883	**BrazKnuckles**	Swell	EQ		
884	**Hybrid Breath**	Envelope ctl, EQ	Envelope ctl, Wet/Dry mix	Vibrato	
885	**Hybrid Stack**		Layer balance		
886	**Eye Saw**	Vibrato	Release ctl, Filter	Vibrato	
887	**Mello Hyb Brass**				
888	**Sizzl E Pno**	Pad balance			
889	**My JayDee**	Vibrato	Release ctl	Vibrato	
890	**Slo SynthOrch**	Filter effect			
891	**SpaceStation**	Vibrato	Envelope ctl	Vibrato	
892	**Glass Web**	EQ	Delay ctl		
893	**Circus Music**	Vibrato		Vibrato	
			Pads		
894	**Mandala**	Filter ctl	Pitch change		
895	**Slow Strat**	Vibrato	Filter sweep enable	Vibrato	
896	**Fluid Koto**	Vibrato		Vibrato	
897	**Koreana Pad**	Tremolo	Filter, Wet/Dry mix		
898	**Tangerine**	Enable 5th	Envelope Ctl	Vibrato	
899	**Planet 9**				

Setups De La ROM Contemporary

Les Setups, ou Configurations de jeu sont des combinaisons de trois zones, chacune avec un canal MIDI et des assignations de transmission de contrôleur indépendants. Conçus initialement pour les modèles intégrant un clavier, les Setups peuvent être joués sur les K2500R grâce à la fonction Local Keyboard Channel. Vous trouverez ce paramètre dans la page RECV du mode MIDI. Par défaut sur None, choisissez un canal et réglé votre contrôleur pour transmettre uniquement sur ce canal. Dès lors, chaque note qui sera envoyée sur ce canal sera jouée suivant le canal affiché (en mode Program) et suivant le Setup (en mode Setup). Vous trouverez ci-dessous les Setups de la ROM Contemporary :

800	Dark Jungle
801	Lay It Down Funk
802	World Bells
803	Praise Hymn
804	Perc Ensemble
805	Stackz
806	Breath Stack
807	Hybrid Jam
808	Dance Split
809	Perc Body & Pad
810	TriplePress Lead
811	Ethnic Machine
812	Hot Sauce
813	Earth Drums
814	Mystic
815	Jazz Baby
816	Trippy Planet
817	Big Brass
818	World Kit
819	Way Bass Comp
820	World Ensemble
821	Lullabye EP
822	Amber Pad
823	Snake Dancer
824	Lead Ensemble
825	Plucky Toys
826	Big Pretender
827	Low Octave Jam
828	Low C Groove
829	Orient
830	Earth Sing
831	Bright Stack
832	Ancient Future
833	Zen Divide
834	Muted Mood Split
835	Spiced Out
836	Loop & Groove
837	Stacks & Lead
838	Club Date
839	Bluegrass Split
840	E Guitar Trio
841	Hybrid Split
842	Trashed Trio
843	Mega Drawbars
844	Glory Days
845	Retro Rock
846	Pedal Steel Splt
847	Tender Split
848	Psycho Fun House
849	In The Trenches
850	Foggy Bells

Numerics

440-tuned piano voice C-1

A

A clock 6-9
Absolute Pitch Wheel 6-7
Amplitude envelope 6-12
Amplitude Envelopes
    K2000 compatability B-4
ASR1, ASR2 6-11
Attack state 6-12
Attack velocity 6-10

B

B clock 6-9
Balance (MIDI 08) 6-5
Balance control 6-8
Battery replacement 9-1
Beat tuning C-1
Bipolar attack velocity 6-11
Bipolar key number 6-10
Bipolar Mod Wheel 6-7
Bipolar mono pressure 6-7
Bipolar polyphonic pressure 6-11
Breath (MIDI 02) 6-4
Buttons
    double presses 1-7, 1-8
Bypass effects 1-6

C

CHAN/BANK buttons 1-6
Chan/Bank buttons 1-6
Channel count 6-8
Channel state 6-7
Cleaning your K2500 9-1
Compare 1-6
Contemporary ROM E-1
Control messages
    AuxBend2 (MIDI 15) 6-5
    Balance (MIDI 08) 6-5
    Breath 6-4
    Data (MIDI 06) 6-4
    Data decrement (MIDI 97) 6-6
    Data increment (MIDI 96) 6-6
    Effects depth (MIDI 91) 6-6
    Expression (MIDI 11) 6-5
    Foot (MIDI 04) 6-4
    Freeze pedal (MIDI 69) 6-6
    Legato switch (MIDI 75) 6-6
    Mod Wheel (MIDI 01) 6-4
    Mono pressure 6-4
    Pan (MIDI 10) 6-5
    Panic (MIDI 123) 6-6
    Portamento switch (MIDI 65) 6-5
    Portamento time (MIDI 05) 6-4
    Soft pedal (MIDI 67) 6-6
    Sostenuto (MIDI 66) 6-6
    Sustain (MIDI 64) 6-5
    Volume (MIDI 07) 6-5
Control source lists 6-2
Control sources 6-1
    A clock 6-9
    Absolute Pitch Wheel 6-7
    Amplitude envelope 6-12
    ASR1, ASR2 6-11
    Attack state 6-12
    Attack velocity 6-10
    B clock 6-9
    Balance control 6-8
    Bipolar attack velocity 6-11
    Bipolar key number 6-10
    Bipolar Mod Wheel 6-7
    Bipolar mono pressure 6-7
    Bipolar polyphonic pressure 6-11
    Channel count 6-8
    Channel state 6-7
    Constants for FUNS 6-14
    Envelopes 2 and 3 6-12
    FUN1, FUN2 6-11
    FUN3, FUN4 6-12
    GAttVel 6-13
    GKeyNum 6-13
    Global ASR2 6-8
    Global FUN2 6-8
    Global FUN4 6-8
    Global LFO2 6-8
    Global LFOphase 6-8
    Global phase 1 and 2 6-9
    Inverse attack velocity 6-10
    Key number 6-10
    Key state 6-10
    LFO1 6-11
    LFO1 phase 6-11
    LFO2 6-12
    Loop state 6-12
    Mono pressure 6-7
    Negative A clock 6-9
    Negative B clock 6-9
    Note state 6-10
    -ON 6-13
    ON 6-13
    Pan control 6-8
    Pitch Wheel 6-7
    Polyphonic pressure 6-11

Index ii

Random variants 1 and 2 6-11
Release state 6-12
Release velocity 6-11
Sample playback rate 6-12
Sync state 6-9
Velocity triggers 1 and 2 6-11
Volume control 6-8

D

Data (MIDI 06) 6-4
Data decrement (MIDI 97) 6-6
Data increment (MIDI 96) 6-6
Descriptions of control sources 6-4
Diagnostics 9-2
Disk 1-6
Disk button 1-6
Double button presses 1-7, 1-8
Dumping samples via SMDI 10-7

E

Edit button 1-6
Edit compare 1-6
Effects button 1-6
Effects bypass 1-6
Effects configurations 3-1
Effects Controller Numbers 3-2
Effects depth (MIDI 91) 6-6
Ensemble tuning C-1
Envelopes 2 and 3 6-12
Expression (MIDI 11) 6-5

F

Farm A-1
Floppy disk drive maintenance 9-1
Foot (MIDI 04) 6-4
Freeze pedal (MIDI 69) 6-6
Front panel reference 1-1
FUN1, FUN2 6-11
FUN3, FUN4 6-12
FX bypass 1-6

G

GAttVel control source 6-13
GKeyNum control source 6-13
Global ASR2 6-8
Global effects 3-1
Global FUN2 6-8
Global FUN4 6-8
Global LFO phase 6-8
Global LFO2 6-8
Global phase 1 and 2 6-9
Global random variant 1 and 2 6-10
Ground hum 9-3

H

Headphones 8-2

I

Impact
    K2000 compatability B-4
Intonation tables 5-3
Inverse attack velocity 6-10

J

Jump to page 1-6

K

K2000
    SysEx compatibility 11-1
K2000 Compatibility Disks B-1
K2500 and Macintosh Computers 10-2
K2500 Features 13-1
K2500 Program Farm A-1
Key number 6-10
Key numbers 5-1
Key state 6-10
Keymaps
    list of 2-11

L

Layers
    Muting 1-6
Legato switch (MIDI 75) 6-6
LFO shapes 4-1
LFO1 6-11
LFO1 phase 6-11
LFO2 6-12
LFO2 phase 6-12
Loop state 6-12

M

Main Control Source list 6-7
Maintenance and Prevention 9-1
Mark pages 1-6
Master button 1-6
Memory bank ID allottments 2-10
Memory management 8-1
MIDI
    Key and note numbers 5-1
    Sample dumps 10-3
MIDI button 1-6
MIDI Control Source list 6-4
MIDI Implementation Chart 13-4

MIDI sample dump standard
Aborting 10-6
Loading 10-4
New samples 10-5
Troubleshooting 10-6
Mirror Image Drum Map D-11
Mod Wheel (MIDI 01) 6-4
Mode buttons—Program and Setup Editors 1-6
Mono pressure 6-7
Music workstation ideas 8-2, 11-1
Mute
Layers 1-6
Setup zones 1-6

N

Negative A clock 6-9
Negative B clock 6-9
Noise prevention and reduction 9-2
Note numbers 5-1
Note numbers, percussion keymaps 5-1
Note State 20 6-10

O

Objects
Numbering in memory banks 2-10
RAM, viewing 8-1
SysEx values 11-6
Objects, storing 2-10
Orchestral ROM D-1
Orchestral ROM Effects D-1
Orchestral ROM Keymaps D-3
Orchestral ROM Programs D-2
Orchestral ROM Programs with Controller Assignments D-5
Orchestral ROM Samples D-4
Orchestral ROM Setups D-10

P

Pages
Jumping to 1-6
Marked 1-6
Previous 1-6
Pan (MIDI 10) 6-5
Pan control 6-8
Panic (MIDI 123) 6-6
Piano voices
440-tuned C-1
Pitch Wheel 6-7
Polyphonic pressure 6-11
Portamento switch (MIDI 65) 6-5
Portamento time (MIDI 05) 6-4
Power problems 9-4
Previous page 1-6
Program button 1-6
Program Farm A-1
Program list 2-1
Program RAM vs. Sample RAM 8-1

Q

Quick Access button 1-6

R

RAM
Sample vs. Program 8-1
RAM objects, viewing 8-1
Random variants 1 and 2 6-11
Release state 6-12
Release velocity 6-11

S

Sample
SMDI transfers 10-7
Sample dumps 10-3
Sample ID offset 10-6
Sample playback rate 6-12
Sample RAM vs. Program RAM 8-1
SCSI Guidelines 10-1
Setup button 1-6
Setup List 2-9
Setups
Muting zones 1-6
SIMMs
for Sample RAM 8-2
SMDI sample transfers 10-7
Soft pedal (MIDI 67) 6-6
Solo tuning C-1
Song button 1-6
Sostenuto (MIDI 66) 6-6
Special button functions 1-6
Specifications
K2500 13-1
Stereo Piano ROM C-1
Storing Objects in Memory Banks 2-10
Stretch tuning C-1
Sustain (MIDI 64) 6-5
Sync state 6-9
System Exclusive
Button press values 11-7
Common format 11-1
compatibility with K2000 11-1
Data formats 11-1
Master parameters 11-7
Messages 11-2
Object types 11-6

Index iv

System Exclusive implementation 11-1

T

Troubleshooting 9-4

V

Velocity triggers 1 and 2 6-11
Viewing RAM objects 8-1
Volume (MIDI 07) 6-5
Volume control 6-8

W

Wrong sample being dumped 10-6

Y

Young Chang Distributors iv

Annexes

KURZWEIL

Young Chang America, 13336 Alondra Blvd., Cerritos, CA 90703-2245

910252