KORG®

KPR-77

PROGRAMMABLE RHYTHMER



OWNER'S MANUAL
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUEL D'UTILISATION
MANUAL DEL PROPIETARIO

KORG KPR-77 PROGR

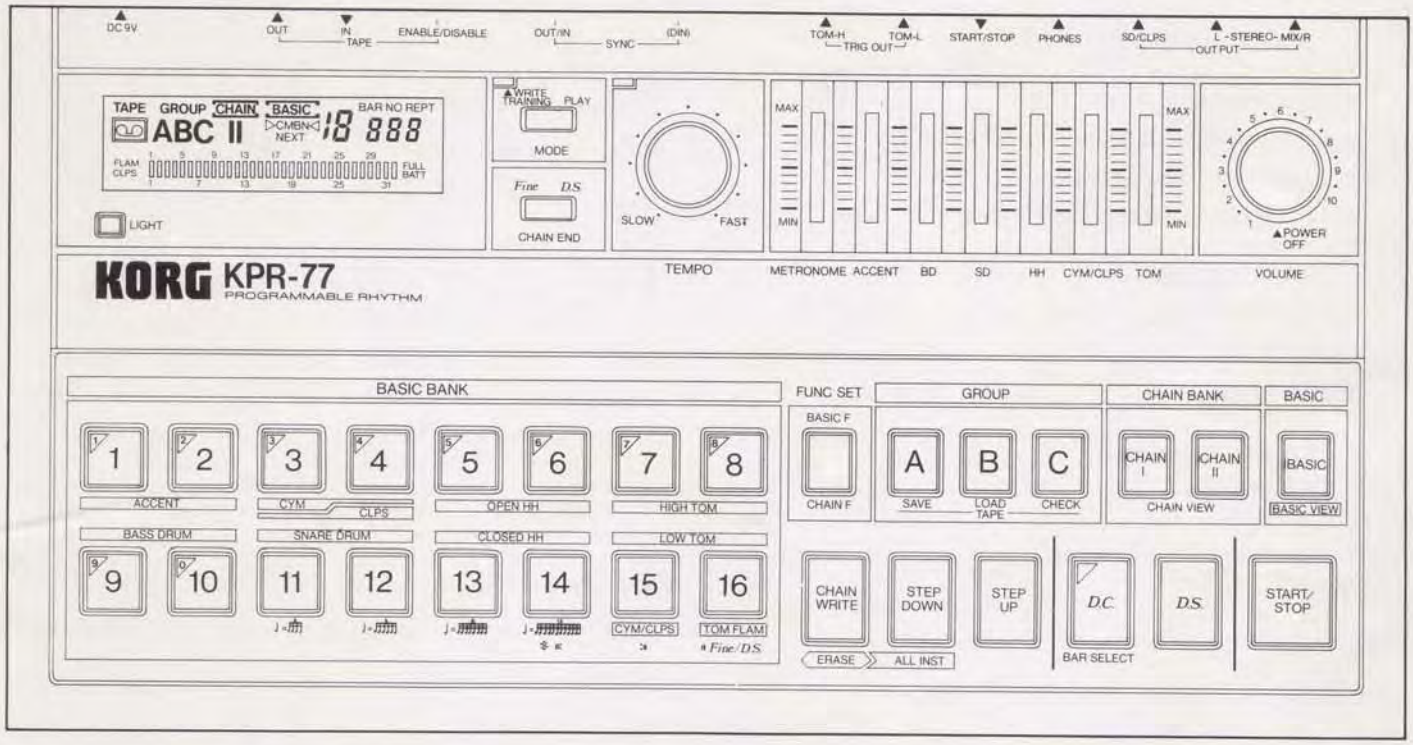
Congratulations and thank you for purchasing the new Korg KPR-77 Programmable Rhythmer. This advanced rhythmer offers high quality sounds and unmatched programming flexibility. The large internal memory and unlimited storage on tape cassette allow you to create many long and complex song sequences, and save them on tape for easy recall when you want to create more.

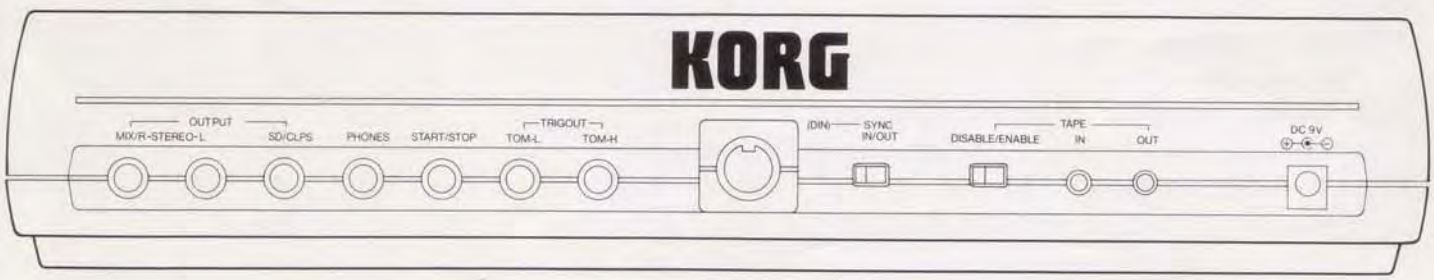
Wir gratulieren und danken Ihnen, daß Sie sich für das neue programmierbare Rhythmusgerät von Korg, das KPR-77, entschieden haben. Dieses fortschrittliche Rhythmusgerät bietet hohe Klangqualität und eine unerreichte Programmierflexibilität. Der große Arbeitsspeicher und der unbegrenzte Cassettenspeicherplatz gestatten Ihnen, viele lange und komplexe Sequenzen zu kreieren und auf Band zu speichern, um sie für neue Kreationen schnell abzurufen.

Nous vous remercions d'avoir acheté le nouvel instrument à rythme programmable Korg KPR-77. Cet appareil sophistiqué offre des sonorités de haute qualité et une richesse de programmation hors-pair. Grâce à une grande mémoire interne et à un stockage illimité sur cassettes, vous pouvez créer de nombreuses séquences de mélodies longues et complexes et les enregistrer sur cassette pour les retrouver facilement quand vous désirez en créer plus.

Enhorabuena y gracias por haber adquirido el nuevo Generador de Ritmos programable Korg KPR-77. Este avanzado generador de ritmos ofrece sonidos de gran calidad y una flexibilidad de programación incomparable. La extensa memoria interna y el ilimitado almacenamiento en cinta magnética le permitirán crear secuencias musicales largas y complejas, y almacenarlas en cinta para poder utilizarlas cuando desee crear más.

AMMABLE RHYTHMER





Contents

Inhalt / Sommaire / Indice

Important Safety Precautions 5
Feature List 11
Quick Demonstrations 13
How to Use This Manual 15
I. OVERVIEW 17
1. What is a Programmable Rhythmer 17
2. How the KPR-77 is Organized: Programmer/Memory and Instruments 23
3. Overview of Controls 25
II. FEATURES & FUNCTIONS 31
1. BASIC BANK/Instrument Keys 35
2. Programmer & Performance Controls 41
3. Display 69
4. Mixer/Output 75
5. Rear Panel 77
III. USERS' GUIDE 83
1. Vocabulary 85
2. Playing Basic Patterns 85
3. Writing Basic Patterns 101
4. Playing Chains 135
5. Writing Chains 147
6. Using the Tape Interface 167
Specifications 179

Wichtige Sicherheitshinweise 5
Besondere Merkmale 11
Ein kurzer Überblick 13
Benutzung dieser Anleitung 15
I. ÜBERBLICK 17
1. Was ist ein programmierbares Rhythmusgerät 17
2. Aufbau des KPR-77: Programmierer/Speicher und Instrumente 23
3. Die Bedienelemente 25
II. MERKMALE UND FUNKTIONEN 31
1. BASIC BANK/Instrument-Tasten 35
2. Programmierer- und Wiedergaberegler 41
3. Display 69
4. Mischer/Ausgang 75
5. Rückwand 77
III. BENUTZER-LEITFADEN 83
1. Vokabular 85
2. Spielen von BASIC-Mustern 85
3. Schreiben von BASIC-Mustern 101
4. Spielen von Ketten (CHAIN) 135
5. Schreiben von Ketten (CHAIN) 147
6. Gebrauch des Cassetten-Interface 167
Techniche Daten 179

Importantes précautions de sécurité 6
Liste des caractéristiques 12
Démonstrations rapides 14
Comment utiliser ce manuel 16
I. GENERALITES 18
1. Qu'est-ce qu'un appareil à rythme programmable 18
2. Organisation du KPR-77: Programmateur/Mémoire et Instruments 24
3. Vue d'ensembles des commandes 26
II. CARACTERISTIQUES ET FONCTIONS 32
1. BASIC BANK/Touches d'instruments 36
2. Programmateur et commandes de jeu 42
3. Affichage 70
4. Mélangeur/Sortie 76
5. Panneau arrière 78
III. GUIDE DE L'UTILISATEUR 84
1. Vocabulaire 86
2. Pour jouer des Modèles BASIC 86
3. Programmation des Modèles BASIC 102
4. Pour jouer de Chaînes 136
5. Programmation des Chaînes 148
6. Utilisation de l'interface pour bande 168
Fiche technique 180

Precauciones importantes 6
Lista de características 12
Demostraciones rápidas 14
Cómo utilizar este manual 16
I. DESCRIPCION GENERAL 18
1. ¿Qué es un generador de ritmos programable? 18
2. Cómo está organizado el KPR-77: Programador/memoria e instrumentos 24
3. Descripción de los controles 26
II. CARACTERISTICAS Y FUNCIONES 32
1. Teclas BASIC BANK (banco básico)/instrumentos 36
2. Controles del programador y ejecución 42
3. Visualizador 70
4. Mezclador/Salida 76
5. Panel posterior 78
III. GUIA DEL USUARIO 84
1. Vocabulario 86
2. Reproducción de patrones BASIC 86
3. Escritura (programación) de patrones BASIC 102
4. Reproducción de CHAINs 136
5. Programación de CHAINs 148
6. Utilización de la interfaz de cinta 168
Especificaciones 180

Important Safety Precau

Wichtige Sicherheitschinweise
Importantes précautions de sécurité
Precauciones importantes

To enhance long-term reliability and safety, please observe the following suggestions and precautions.

Location

To avoid malfunction, do not use the KPR-77 in the following locations for long periods of time:

- In direct sunlight
- Exposed to extremes of temperature or humidity
- In dirty or dusty places.

Easy to use

Do not treat switches and controls with more force than is necessary.

Maintenance

Wipe the exterior with a soft, dry cloth. Never use benzene, paint thinner, or other solvents.

Interference from electrical appliances

Noise and interference may be picked up from radio, TV, and other electrical appliances (especially those with motors) used nearby. Should interference occur, try placing the KPR-77 further away from the source of trouble.

Keep this owner's manual

For future reference, please store this manual in a safe place. Fill in and return your warrantee card to insure full guarantee protection.

Power supply and jacks

- This equipment uses 4 No. 2 1.5V cells. It can also be operated from the domestic mains by using the AC adaptor supplied (KORG KAC-001: 9V).
- Always be sure to use the correct AC line voltage. If line voltage is 90% or less of rated voltage, S/N ratio and statility will suffer. If you have any reason to believe the AC voltage is too low, have it checked with a voltmeter before you turn on the power supply switch.
- Do not use any type of plug except for standard phone plugs, (guitar type) in the input and output jacks.

Langer, zuverlässiger Betrieb des Geräts sowie die notwendige Betriebssicherheit hängen von der Beachtung folgender Empfehlungen und Hinweise ab.

Aufstellungsort

Vermeiden Sie es, den KPR-77 für längere Zeit an einem der folgenden Orte zu betreiben:

- in direktem Sonnenlicht
- bei extremen Temperaturen oder ungewöhnlich hoher Luftfeuchtigkeit
- an besonders staubigen und schmutzigen Orten.

Leicht zu bedienen

Die Schalter und Regler sind leichtgängig. Wenden Sie keine unnötige Gewalt an.

Pflege

Das Gerät mit einem weichen, trockenen Tuch abwischen. Auf keinen Fall Benzin, Lackverdünner und sonstige Lösungsmittel verwenden.

Störung durch elektrische Geräte

Rauschen und Fremdsignale können von in der Nähe befindlichen Rundfunk-, TV- und sonstigen elektrischen Geräten (insbesondere solchen, die mit Motoren ausgestattet sind) aufgenommen werden. Im Fall von Störungen diese zu beseitigen versuchen, indem man die KPR-77 weiter von der Störungsursache entfernt.

Bedienungsanleitung

Es empfiehlt sich, diese Bedienungsanleitung sorgfältig aufzubewahren, um sie bei später auftretenden Fragen zur Hand zu haben. Bitte senden Sie die vollständig ausgefüllte Garantiekarte so rasch wie möglich zurück, um in den Genuß der vollen Garantieleistungen zu kommen.

Stromversorgung und Buchsen

- Dieses Gerät wird von vier 1,5-V-Batterien Nr. 2 gespeist. Mit Hilfe des mitgelieferten Netzadapters (KORG KAC-001: 9V) kann es auch an das Netz angeschlossen werden.
- Das Gerät muß stets mit der richtigen Netzspannung betrieben werden. Falls die Netzspannung nur 90% der Nennspannung oder weniger beträgt, werden dadurch Rauschabstand und Stabilität beeinträchtigt. Falls Sie irgendeinen Grund zur Annahme haben, daß die Netzspannung zu niedrig ist, sollten Sie sie mit einem Voltmeter überprüfen lassen, bevor Sie das Gerät einschalten.
- Nur Standard-Klinkenstecker (Gitarrentyp) für Eingangs- und Ausgangsbuchsen verwenden.

tions

Pour plus de sécurité, et pour garder votre appareil plus longtemps, veuillez observer les précautions et les suggestions suivantes.

Emplacement

Pour éviter les vices de fonctionnement, évitez d'utiliser le KPR-77 dans les endroits suivants trop longtemps:

- à la lumière directe du soleil
- sous des températures ou des humidités extrèmes
- dans des lieux sales ou poussièreux

Maniement aisé

Ne pas manipuler les boutons et les commandes avec plus de force que nécéssaire.

Nettoyage

Frotter l'extérieur avec un chiffon doux et sec. Ne jamais utiliser de benzine, solvants pour peinture ou tout autre produit de ce genre.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Des bruits et interférences peuvent se produire si l'appareil est situé à proximité d'une radio, d'une télévision ou tout autre appareil électrique (particulièrement ceux équipés d'un moteur). Dans le cas où des interférences se produiraient, essayer de placer le KPR-77 assez loin de la source perturbatrice.

Conservez ce manuel d'utilisation

Veuillez garder ce manuel dans un endroit sûr pour pouvoir toujours vous y référer. Et n'oubliez pas de nous renvoyer votre carte de garantie après l'avoir remplie afin de vous assurer une protection totale.

Source d'alimentation et prises

- Cet équipement utilise 4 piles No. 2 de 1,5V. On peut aussi le brancher sur secteur au moyen de l'adaptateur secteur fourni (KORG KAC-001: 9V).
- Vérifier toujours d'être branché sur secteur avec courant alternatif. Si la ligne de voltage est inférieure ou égale à 90%, le rapport S/N (signal bruit) et la stabilité seront affectés. Si vous avez une quelconque raison de croire que votre voltage sur courant alternatif n'est pas suffisant, vérifiez celui-ci à l'aide d'un voltmètre avant de mettre l'appareil en marche.
- Ne jamais utiliser d'autres prises que les fiches téléphoniques standard et des prises d'entrée et de sortie (type guitare).

Para mayor sequridad y confiabilidad a largo plazo, sirvase tener en cuenta las siguientes sugerencias y precauciones.

Lugares de utilización

Para evitar un funcionamiento defectuoso, no utilice el KPR-77 en los siguientes lugares, durante largos periodos de tiempo:

- Directamente expuesto al sol
- Expuesto a temperaturas o humedad extremadas
- En lugares sucios o polvorientos

Fácil de utilizar

No deben accionarse los interruptores y controles con más fuerza de la necesaria.

Mantenimiento

Frote el exterior con un paño suave y seco. No utilice nunca bencina, disolventes ni demás solventes.

Interferencias de otros electrodomésticos

Se pueden captar ruido e interferencias de la radio, TV y demás electrodomésticos (especialmente los que tienen motores) que se utilicen cerca de esta unidad. En caso de ocurrir interferencia, separar el KPR-77 de la fuente que la causa.

Guarde este manual del propietario

Para futuras referencias, coloque este manual en un lugar seguro. Rellene y envíe la tarjeta de garantía para asegurar la protección por medio de la garantía.

Alimentación y tomas

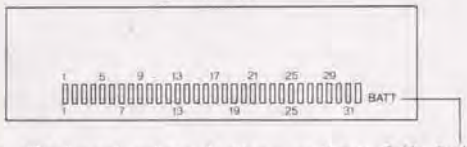
- Este equipo utiliza 4 pilas N° 2 de 1,5V. También puede operarse con corriente doméstica utilizando el adaptador de CA suministrado (KORG KAC-001: 9V).
- Cerciórese siempre de utilizar el valor correcto de tensión de CA. Si la tensión es del 90% o menor que la tensión nominal, la relación de señal/ruido y la estabilidad se degradarán. Si se tiene algún motivo para creer que la tensión de CA de la línea es demasiado baja, compruébela con un voltímetro antes de conectar el interruptor de la alimentación.
- No utilice ningún tipo de clavija a excepción de las normales de fono (tipo guitarra) en las tomas de entrada y salida.

Life of batteries

When the equipment is operated in the PLAY mode with National Hi-Top/SUM-2(DG) batteries, 0—40°C, load 47 kΩ, the life of the batteries in continuous use is approx. 13 hours (slightly less if headphones are used).

When the sign "BATT" is displayed, the batteries are worn out and should be replaced as soon as possible (after the "BATT" sign has been displayed, the equipment will function approx. for a further 45 minutes).

(Display)



This sign is displayed when battery voltage falls below 4.2V.

* Avoid using new battery with old one by turns.

Memory back-up

The batteries ensure memory back-up (contents of memory are held) even when the power switch is OFF. If the batteries have been removed for an extended period or are worn out, the memory will not be retained. Be sure therefore always to use fresh batteries. **The batteries should be inserted even when using the AC adaptor.**

If no more than 5 minutes is taken to replace the batteries, the contents of the memory will not be lost.

If the memory has been lost and the equipment is operated in the PLAY mode, there will be no music and abnormal noises may be heard instead.

When using the AC adaptor

Use only AC adaptor KORG KAC-001: 9V (accessory supplied). If other adaptors are used, the equipment may be damaged.

The AC adaptor must be plugged in to a 100V AC socket. If the voltage is below 90V or above 110V, faulty operation may occur.

Replacing the batteries

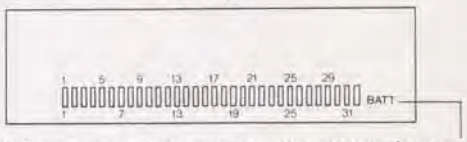
1. Switch power to OFF.
   (When using AC adaptor, remove from socket)
2. Remove the battery cover from the base of the unit.
3. Remove the old batteries, and insert fresh batteries with correct polarity.
4. Replace battery cover.

Lebensdauer der Batterien

Wenn das Gerät in PLAY-Betrieb mit National Hi-Top/SUM-2 (DG)-Batterien bei 0 – 40°C unter einer Last von 47 kΩ betrieben wird, beträgt die Lebensdauer der Batterien bei Dauergebrauch etwa 13 Stunden (etwas weniger, wenn Kopfhörer verwendet werden).

Wenn das Zeichen "BATT" angezeigt wird, sind die Batterien erschöpft und sollten so schnell wie möglich ausgewechselt werden (nachdem das "BATT"-Zeichen angezeigt worden ist, funktioniert das Gerät noch etwa 45 Minuten lang).

(Anzeige)



Dieses Zeichen erscheint, wenn die Batteriespannung unter 4,2V absinkt.

* Stets den gesamten Batteriesatz auswechseln.

Speicherschutz

Die Batterien sichern den Speicherinhalt selbst bei ausgeschaltetem Hauptschalter. Wenn längere Zeit keine Batterien eingesetzt sind bzw. leere Batterien im Gerät sind, bleibt der Speicherinhalt nicht erhalten. Achten Sie deshalb stets darauf, neue Batterien zu verwenden. **Auch bei Gebrauch des Netzadapters sollen die Batterien eingesetzt sein.**

Bis zu 5 Minuten bleibt der Speicherinhalt auch ohne Batterien (z.B. zum Auswechseln) erhalten.

Wenn der Speicherinhalt verlorengegangen ist und das Gerät in PLAY-Betrieb betätigt wird, wird keine Musik, sondern ein anormales Geräusch wiedergegeben.

Gebrauch des Netzadapters

Verwenden Sie nur den (als Zubehör mitgelieferten) Netzadapter KORG KAC-001 (9V). Durch Verwendung anderer Adapter kann das Gerät beschädigt werden.

Der Netzadapter ist an eine Netzsteckdose mit 100V Wechselspannung anzuschließen. Falls die Spannung unter 90V oder über 110V liegt, funktioniert das Gerät unter Umständen nicht richtig.

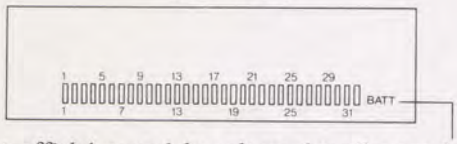
Auswechseln der Batterien

1. Das Gerät ausschalten.
   (Bei Gebrauch des Natzadapters diesen von der Steckdose abziehen).
2. Den Batteriedeckel unten vom Gerät entfernen.
3. Die alten Batterien entnehmen und neue Batterien polaritätsrichtig einsetzen.
4. Den Batteriedeckel wieder anbringen.

Durée des piles

Quand l'appareil fonctionne en mode PLAY avec des piles National Hi-Top/SUM-2 (DG), chargées à 47 kΩ, à 0 – 40°C, la durée de vie des piles en usage continu est d'environ 13 heures (un peu moins si on utilise les écouteurs). Quand le signe "BATT" est affiché, les piles sont épuisées et doivent être remplacées aussitôt que possible (l'appareil peut encore fonctionner environ 45 mn après l'affichage du signe "BATT").

(Affichage)



Ce signe est affiché quand le voltage des piles tombe en dessous de 4,2V.

* Ne pas utiliser de nouvelles batteries avec les anciennes.

Soutien de mémoire

Les piles permettent de soutenir la mémoire (en conserver le contenu) même quand l'interrupteur principal est sur OFF. La mémoire ne sera pas gardée si les piles ont été ôtées pendant un long moment ou si elles sont épuisées. Faîtes donc bien attention à toujours utiliser des piles neuves. **Les piles doivent être en place même quand on utilise l'adaptateur secteur.**

Si on prend plus de 5 minutes pour remplacer les piles, le contenu de la mémoire sera perdu.

Si la mémoire a été perdue et que l'on utilise l'appareil en mode PLAY, il n'y aura pas de musique, et l'on pourra entendre à la place des bruits anormaux.

Quand on utilise l'adaptateur secteur

N'utiliser que l'adaptateur KORG KAC-001: 9V (accessoire fourni). L'appareil pourrait être endommagé au cas où l'on utiliserait un autre adaptateur.

L'adaptateur doit être branché sur une prise secteur 100V. Si le voltage est en dessous de 90V ou au dessus de 110V, le fonctionnement peut être altéré.

Remplacement des piles

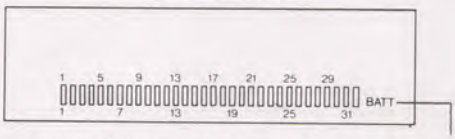
1. Mettre l'interrupteur principal sur OFF.
   (quand vous utilisez l'adaptateur secteur, débrancher la prise)
2. Oter le couvercle du boitier des piles à la base de l'appareil.
3. Oter les vieilles batteries et placer les nouvelles en faisant attention à placer les polarités correctement.
4. Remettre le couvercle du boitier.

Duración de las pilas

Cuando se opera el equipo en la modalidad PLAY con pilas National Hi-Top/SUM-2 (DG), entre 0 y 40°C, con carga de 47 kΩ, la duración de las pilas con uso continuo es de aproximadamente 13 horas (ligeramente menos si se utilizan auriculares).

Cuando se visualiza la señal "BATT", las pilas estarán desgastadas y deberán cambiarse lo antes posible (después de visualizarse la señal "BATT", el equipo funcionará aproximadamente durante unos 45 minutos más).

(Visualización)



Se visualiza esta señal cuando la tensión de las pilas esté por debajo de 4,2V.

* Evite utilizar baterías nuevas y viejas al mismo tiempo.

Protección de la memoria

Las pilas aseguran protección de la memoria (se mantiene el contenido de la memoria) incluso cuando el interruptor de alimentación está en OFF. Si se han extraido las pilas durante un largo periodo de tiempo o si están desgastadas, la memoria no se mantendrá. Por lo tanto, asegúrese de utilizar siempre pilas frescas. Las pilas deberán estar insertadas incluso cuando se utilice el adaptador de CA.

Si se tarda menos de 5 minutos en cambiar las pilas, no se perderá el contenido de la memoria.

Si se pierde el contenido de la memoria y se opera el equipo en la modalidad PLAY, no habrá música y puede que en cambio, se escuchen ruidos extraños.

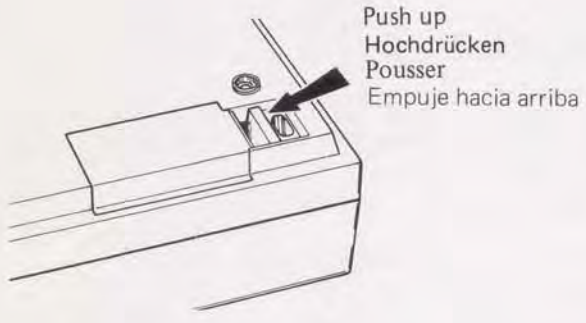
Utilización del adaptador de CA

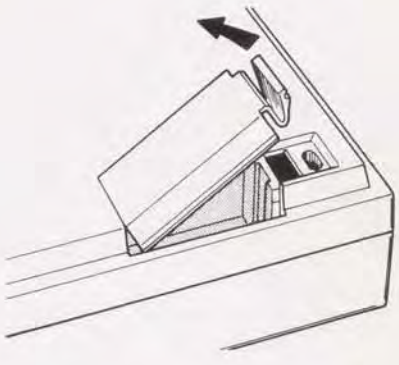
Utilice únicamente el adaptador de CA KORG KAC-001: 9V (accessorio suministrado). Si se utilizan otros adaptadores, el equipo puede resultar dañado.

El adaptador de CA debe conectarse a un enchufe de CA de 100V. Si la tensión es menor de 90V o mayor de 110V, puede que ocurra un funcionamiento defectuoso.

Recambio de las pilas

1. Desconecte la alimentación a OFF.
   (Cuando utilice el adaptador de CA, desconecte el enchufe)
2. Extraiga la cubierta de las pilas de la base de la unidad.
3. Extraiga las pilas gastadas e inserte pilas nuevas con la polaridad correcta.
4. Vuelva a colocar la cubierta de las pilas.





When switching on power

After switching power ON, do not on any account touch the operating controls until there is a reading on the display indicator.

Nach dem Einschalten des Gerätes

Nach dem Einschalten des Gerätes auf keinen Fall die Regler berühren, bevor eine Anzeige im Display erscheint.

OPERATIONAL NOTES

1. When you are not synchronizing this unit with other models (when the synchro-jack is not used), be sure to set the synchro-switch to the OUT position.
2. When the tape interface is not to be used, be sure to set the DISABLE/ENABALE switch to the DISABLE position.
3. While saving data to tape with the tape interface, if you set the DISABLE/ENABLE swithc to the DISABLE position, a malfunction may occur. In this case, turn the power off once.
4. If you clear all data with FLAM ON in the WRITE mode, the HIGH-TOM sounds may be erroneously written in. In such cases, turn FLAM OFF first and then clear all data.
5. Be sure to write in 𝄆 , 𝄇 , and 𝄀 in the following context:

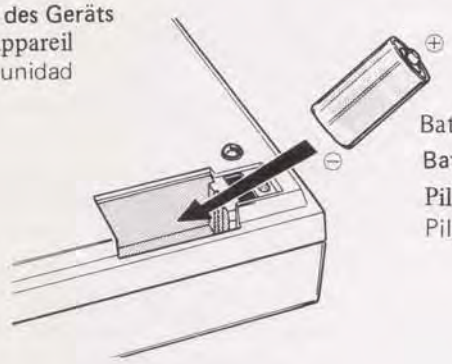


BETRIEBSHINWEISE

1. Wenn dieses Gerät nicht mit anderen Modellen synchronisiert ist (wenn dis Synchronbuchse nicht belegt ist), den Synchronisationsschalter unbedingt auf OUT stellen.
2. Wenn das Cassetteninterface nicht verwendet werden soll, den DISABLE/ENABLE-Schalter unbedingt auf DISABLE stellen.
3. Beim Sicherstellen von Daten auf Band mit dem Cassetteninterface kann eine Betriebsstörung auftreten, wenn man den DISABLE/ENABLE-Schalter auf DISABLE stellt. In diesem Fall den Strom aussohalten.
4. Wenn in WRITE-Betrieb alle Daten bei FLAM ON gelöscht werden werden die Töne des Hohen Toms fälschlicherweise eingeschrieben. In diesem Fall zuerst FLAM OFF einstellebn, und dann alle Daten lösohen.
5. Unbedingt 𝄆 , 𝄇 , und 𝄀 in folgendem Zusammenhang einschreiben:



Base of unit
Unterseite des Geräts
Base de l'appareil
Base de la unidad



Batteries: 4 x No. 2 (UM-2)
Batterien: 4 x Nr. 2 (UM-2)
Piles: 4 x No. 2 (UM-2)
Pilas: 4 x N° 2 (UM-2)

Quand vous branchez le courant

Après avoir mis l'interrupteur principal sur ON, ne touchez en aucun cas les commandes avant que des lectures n'apparaissent sur l'affichage.

REMARQUES SUR LE FONCTIONNEMENT

1. Si cet appareil n'est pas synchronisé avec d'autres modèles (quand la prise de synchronisation n'est pas utilisée), ne pas oublier de mettre l'interrupteur de synchronisation en position OUT.
2. Si l'interface cassette n'est pas utilisée, ne pas oublier de mettre l'interrupteur DISABLE/ENABLE en position DISABLE.
3. Si l'interrupteur ENABLE/DISABLE est placé en position DISABLE pendant le stockage des données sur une interface cassette, défaillance est susceptible de se produire. Il conviendra dans ce cas de couper une fois l'alimentation.
4. Si l'on annule toutes les données avec FLAM ON en mode WRITE, les sons "high-tam" peuvent être anormalement formulés. Il conviendra dans ce cas de solliciter FLAM OFF et d'annuler toutes les données.
5. S'assurer d'écrire 𝄆 , 𝄇 et 𝄇 dans le contexte suivant:

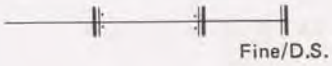


Al conectar la alimentación

Después de conectar la alimentación a ON, no toque, bajo ningún concepto, los controles de operación hasta que aparezca una lectura en el indicador de visualización.

NOTAS SOBRE EL FUNCIONAMIENTO

1. Cuando no sincronice este aparato con ningún otro modelo (no se utilice la toma de sincronización), asegúrese de poner el interruptor de sincronización en la posición OUT.
2. Cuando no se fuera a utilizar la interfaz de la cinta, asegúrese de poner el selector DISABLE/ENABLE en la posición DISABLE.
3. Al guardar datos a grabar con la interfaz de la cinta, si pusiera el selector DISABLE/ENABLE in la posición DISABLE, puede producirse una malfunción. En tal caso, desconecte una vez la corriente.
4. Si borra todos los datos con FLAM ON en el modo WRITE, pueden registrarse erróneamente los sonidos agudos. En tales casos, pase primero a FLAM OFF y borre todos los datos.
5. Asegúrese de escribir en 𝄆 , 𝄇 y 𝄇 de la siguiente manera:



Feature List

Besondere Merkmale
Liste des caractéristiques
Lista de características

- Eight highly realistic instrument voices: BASS DRUM, SNARE DRUM, HIGH TOMS, LOW TOMS, OPEN HIHAT, CLOSED HIHAT, CYMBAL and HAND CLAPS, plus programmable FLAM and ACCENT capabilities for dynamic rhythms.
- Stores up to 48 different BASIC rhythm patterns, in three groups of 16.
- Each BASIC pattern holds up to two full measures of 16th notes. COMBINE mode allows BASIC patterns to be joined to provide extended patterns up to 32 measure long.
- Stores up to 48 different BASIC rhythm patterns, in three groups of 16.
- Each BASIC Pattern holds up to two full measures of 16th notes. COMBINE mode allows BASIC patterns to be joined to provide extended patterns up to 32 measures long.
- Provides six CHAINS for arranging different BASIC Patterns into complete songs up to 256 measures long. Songs up to 512 measures long can be produced by combining two CHAIN. Total CHAIN storage is 1536 measures!
- Tape Interface provides unlimited storage and retrieval of all CHAINS & BASIC Patterns. Allows you to save valuable work (instead of destroying it) when you want to create a new song and the KPR-77 memory is full. Complete libraries of songs may be saved and recalled months or years later.
- Both real time and step time programming. All instruments may be programmed or erased together or individually, in real time, for the simplest possible creation and editing of BASIC rhythm patterns.
- Variable resolution to capture any rhythmic 'feel', from straight 16th notes to 32nd note triplets.
- Easy and powerful CHAIN programming with Repeat capability, for creating songs with Intros, Endings, Verse & Chorus Structure, or anything desired.
- Comprehensive LCD Display provides all needed GROUP, CHAIN, BASIC, Performance and Tape Interface information. VIEW key shows details of what instruments play on which beats of any BASIC Pattern.
- Color coded panel functions for easy use.
- Seven input mixer with internal panning provides mono or stereo outputs mix, with complete control of instrument balance.
- Full interfacing capability includes TAPE storage, external SYNC, two programmable trigger outputs (from TOMs), and SNARE/CLAPS audio output.
- Stereo headphone output for private use or practice.
- Battery or AC adaptor operation, for full portability.

- Acht äußerst realistische Intrumentaleffekte: GROSSE TROMMEL, WIRBELTROMMEL, HOHES TOM, TIEFES TOM, OFFENES HI-HAT, GESCHLOSSENES HI-HAT, BECKEN und HÄNDEKLATSCHEN plus programmierbare FLAM- und AKZENT-Funktion für dynamische Rhythmen.
- Speichert bis zu 48 verschiedene GRUND-Rhythmen, in drei 16er Gruppen.
- Jedes GRUND-Muster faßt bis zu zwei vollen Takten Sechszehntelnoten. In der Betriebsart COMBINE können GRUND-Muster bis zu 32 Takten zusammengefügt werden.
- Mit sechs KETTEN können verschiedene GRUND-Muster zu Stücken mit bis zu 256 Takten angeordnet werden. Durch Kombination von zwei KETTEN können Stücke mit bis zu 512 Takten geschrieben werden. Der gesamte KETTEN-Speicher faßt 1536 Takte!
- Das Cassetten-Interface gestattet unbegrenzte Speicherung und Rückgewinnung aller KETTEN und GRUND-Muster. Dadurch können Sie wertvolle Arbeit sicherstellen (anstatt sie zu löschen), wenn Sie ein neues Stück kreieren wollen und der Speicher des KPR-77 voll ist. Ganze "Alben" können angelegt und nach Monaten oder Jahren wieder abgerufen werden.
- Sowohl Echtzeit- als auch Schrittzeitprogrammierung. Alle Instrumente können zusammen oder einzeln programmiert oder gelöscht werden, in Echtzeit, für einfachstes mögliches Kreieren und Überarbeiten von GRUND-Rhythmen.
- Variable Auflösung zum Ausdruck jedes rhythmischen "Gefühls", von einfachen Sechzehntelnoten bis zu Triolen mit Zweiunddreißigstelnoten.
- Leichte und leistungsstarke KETTEN-Programmierung mit Wiederholmöglichkeit zum Kreieren von Stücken mit Intros, Endungen, Vers- und Chorstruktur und beliebigen anderen Effekten.
- Verständliches Flüssigkristall-Display liefert alle erforderlichen Informationen zu GROUP, CHAIN, BASIC, Wiedergabe und Cassetten-Interface. Die VIEW-Taste zeigt genau, welche Instrumente bei welchen Taktschlägen jedes GRUND-Musters spielen.
- Farbcodierung erleichtert die Bedienung.
- Sieben Eingangsmischer mit interner Panoramapotentiometerregelung liefern gemischte Stereo- oder Mono-Ausgänge mit vollständiger Steuerung der Instrumenten-Balance.
- Interface gewährleistet BAND-Speicherung, externe SYNCHRONISIERUNG, zwei programmierbare Trigger-Ausgänge (von TOMs) und SNARE/CLAPS-Audio-Ausgang.
- Stereo-Kopfhörerausgang für ungestörten Betrieb.
- Batterie- oder Netzadapterbetrieb im Interesse voller Mobilität.

- Huit sonorités d'instruments très réalistes: BASS DRUM (Grosse Caisse), SNARE DRUM (Caisse Claire), HIGH TOMS (Toms Hauts), LOW TOMS (Toms Bas), OPEN HIHAT (Hihat ouvert), CLOSED HIHAT (Hihat Fermé), CYMBAL (Cymbale), et HAND CLAPS (Frappements de Mains), avec en plus des possibilités d'ACCENT et d'Attaque (FLAM) pour des rythmes dynamiques.
- Cet appareil peut emmagasiner jusqu'à 48 Modèles différents de rythmes BASIC (de base), en trois groupes de 16.
- Chaque Modèle BASIC comprend jusqu'à deux mesures entières de notes de 16ème. Le mode COMBINE (Combinaison) permet de combiner les Modèles BASIC afin de créer des Modèles qui peuvent comprendre jusqu'à 32 mesures.
- Fournit 6 CHAINS (Chaînes) pour disposer les différents Modèles BASIC en chansons complètes pouvant avoir jusqu'à 256 mesures. On peut créer des chansons ayant jusqu'a 512 mesures en combinant entre elles deux Chaînes. Le stockage total des Chaînes est de 1536 mesures!
- Une interface pour bande permet un stockage et une extraction illimitée de toutes les Chaînes et Modèles BASIC. Cela vous permet de conserver des travaux de qualité (au lieu de les détruire), quand vous voulez créer une nouvelle chanson et que la mémoire du KPR-77 est saturée. On peut préserver ainsi des stocks entiers de chansons et les réutiliser des mois ou des années après.
- Programmation en cadence normale ou cadence accélérée. Tous les instruments peuvent être programmés ou éliminés ensemble ou individuellement, en cadence réelle, pour la création la plus simple possible et la composition de modèles de rythmes BASIC.
- Une résolution variable pour saisir le climat de chaque rythme, de notes de seizième simples aux triolets de note de trente-deuzième.
- Une programmation de Chaînes riche et facile, avec possibilités de Répétition, pour créer des chansons avec Introduction, Conclusion, Structure de Couplet et de Choeur, ou tout ce que l'on désire.
- Un affichage complet par LCD indique toute l'information désirée sur le GROUP, CHAIN, BASIC, le Jeu et l'interface pour bande. La touche VIEW donne des précisions sur ce que jouent les instruments à chaque battement de tout Modèle BASIC.
- Fonctions du panneau codés en couleur pour un usage facile.
- Sept mélangeurs d'entrée avec panning interne offrent un mélange de sorties mono ou stéréo, avec un contrôle total de l'equilibre instrumental.
- Une interface rend possible: le stockage par bande (TAPE), la synchronisation externe (SYNC), deux sorties à déclenchement programmable (des TOMS), et une sortie audio SNARE/CLAPS.
- Des écouteurs stéréo pour usage individuel.
- Une batterie ou un adapteur secteur pour usage portatif.

- Ocho voces instrumentales sumamente realistas: BASS DRUM (bombo), SNARE DRUM (caja), HIGH TOMs (timbales altos), LOW TOMs (timbales bajos), OPEN HIHAT (platillo abierto), CLOSED HIHAT (platillos), CYMBAL (címbalo) y HAND CLAPS (palmas), más la posibilidad de FLAM (repique de dos golpes de tambor) y ACCENT (acento) para ritmos dinámicos.
- Almacena hasta 48 diferentes patrones rítmicos BASIC (básicos), en tres grupos de 16.
- Cada patrón BASIC contiene hasta dos compases completos de semicorcheas. El modo COMBINE (de combinación) permite enlazar patrones BASIC para obtener patrones ampliados de hasta 32 compases.
- Ofrece seis CHAINs (cadenas) para disponer los diferentes patrones BASIC en canciones (composiciones musicales) completas de hasta 256 compases. Combinando dos CHAINs pueden producirse canciones completas de hasta 512 compases. La capacidad total de almacenamiento de las CHAINs es de 1536 compases.
- La interfaz de cinta permite el almacenamiento ilimitado y la recuperación de todas las CHAINs y patrones BASIC. Cuando desee crear una nueva canción, y la memoria del KPR-77 esté completa, podrá conservar su valioso trabajo (en lugar de destruirlo). Podrá almacenar muchísimas canciones para utilizarlas meses o años más tarde.
- Programación en tiempo real o en tiempo escalonado. Todos los instrumentos pueden programarse o borrarse juntos o de forma individual, en tiempo real, permitiendo la creación y edición más sencillas posible de patrones rítmicos BASIC.
- Resolución variable para capturar cualquier 'sensación' rítmica, desde semicorcheas puras hasta tresillos de fusas.
- Programación fácil y potente de CHAINs con posibilidad de repetición para crear canciones con introducción, final, estructura de cuplé y coro, o como desee.
- Un amplio visualizador LCD ofrece toda la información necesaria sobre GROUP (grupo), CHAIN (cadena), BASIC (patrón básico), ejecución e interfaz de cinta. La tecla VIEW (visualización) permite ver qué instrumento está tocando en qué tiempo de cualquier patrón BASIC.
- Funciones, codificadas en colores en el panel, fáciles de utilizar.
- Mezclador de siete entradas con panoramización interna que ofrece mezcla de salidas monoaurales o estereofónicas, con control completo del equilibrio de los instrumentos.
- Posibilidad de interfaz completa que incluye el almacenamiento en TAPE (cinta), SYNC (sincronismo) externo, dos salidas de disparo programables (procedentes de los timbales), y una salida de audio de SNARE/CLAPS (caja/palmas).
- Salida de auriculares estéreo para utilización o práctica en privado.
- Alimentación con pilas o adaptador de CA para ofrecer transportabilidad completa.

Quick Demonstrations

Ein kurzer Überblick
Démonstrations rapides
Demostraciones rápidas

To Get an Overall Demonstration
Kurzeinweisung
Pour une démonstration globale
Para obtener una demonstración general

REAR
Vorderseite
Arrière
Dorso



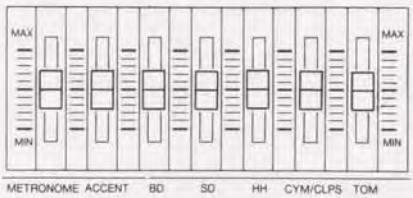
FRONT
Rückseite
Avant
Frente



Set Switches
Schalter einstellen
Régler les interrupteur
Regular los selectores



Turn On KPR-77
KPR-77 einschalten
Mettre le KPR-77 sur "ON"
Connectar el KPR-77



Center Sliders
Schieberegler mittig einstellen
Centrer les glissières
Centrar los controles deslizantes

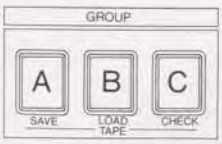


Press
Drücken
Appuyer
Presionar

To Play Individual BASIC Patterns
Spielen einzelner BASIC-Muster
Pour jouer des Modèles BASIC individuels
Para reproducir patrones BASIC individuales



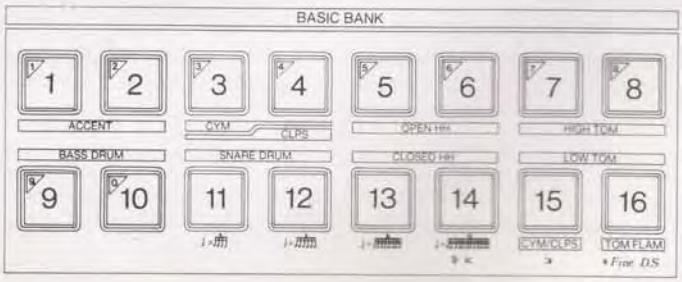
Select Mode
Betriebsart wählen
Sélectionner le mode
Seleccionar la modalidad



Select Any 1 of 3 Groups
Irgendeine der drei Gruppen wählen
Sélectionner l'un des trois groupes
Seleccionar 1 de los 3 grupos

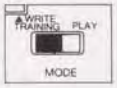


Select BASIC Mode
BASIC Betriebsart wählen
Sélectionner le mode BASIC
Seleccionar la modalidad BASIC

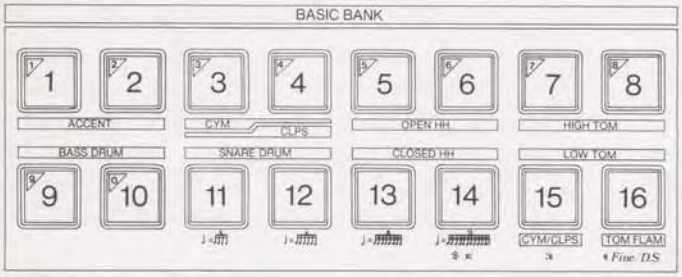




To Play Individual Instruments
Spielen von einzelnen Instrumenten
Pour jouer des instruments individuels
Para reproducir instrumentos individuales



Select Training Mode
Training-Betriebsart wählen
Sélectionner le mode "Training"
Seleccionar la modalidad Training



Play Instruments (2 Keys/Instrument)
Instrumente spielen (2 Tasten/Instrument)
Jouer des instruments (2 touches/instruments)
Reproducir instrumentos (2 teclas/instrumento)



Press If Metronome is Desired
Falls Metronom gewünscht, drücken
Appuyer pour obtenir le métronome
Presionar si se desea utilizar el metrónomo

To Change Instruments (only when Metronome is not playing)
Zum Ändern von Instrumenten (nur wenn Metronom nicht spielt)
Pour changer les instruments (seulement si le Metronome n'est pas en marche)
Para combiar instrumentos (sólo cuando no se utiliza el metrónomo)



Hold Down
Gedrückt halten
Tenir appuyé
Mantener hacia abajo



Press to Change CYMBAL to CLAPS, or CLAPS to CYMBAL
Drücken, um CYMBAL auf CLAPS bzw. CLAPS auf CYMBAL umzuschalten
Appuyer pour passer des cymbales aux frappements de mains et vice-versa
Presionar para cambiar de CYMBAL a CLAPS, o viceversa



Press to Change TOM to TOM FLAM, or TOM FLAM to nomal TOM
Drüken, um TOM zu TOM FLAM bzw. TOM FLAM zu Normal-TOM zu wechseln
Enfoncer pour changer de TOM à TOM FLAM ou de TOM FLAM au TOM ordinaire.
Presionar para cambia de TOM a TOM FLAM, o de TOM FLAM a TOM normal.

How to Use This Manual

Benutzung dieser Anleitung

Comment utiliser ce manuel

Cómo utilizar esta manual

This manual is divided into three basic sections. Section I provides a detailed **Overview** of the KPR-77: what it is, what it does, and how the memory and controls are organized.

Section II provides a complete description of the **Features & Functions** provided by the controls and display.

Section III is a **Users' Guide** to the KPR-77 It provides many detailed step-by-step examples that cover all the different activities that your Korg Programmable Rhythmer can perform.

Read Sections I and III to learn the 'basics' of using the KPR-77. Refer to Section II when you have a specific question.

Diese Anleitung besteht aus drei Hauptabschnitten. Abschnitt I beschreibt das KPR-77 genau. Hier werden Sie darüber informiert, was das Gerät ist, was es kann und wie Speicher und Bedienungselemente funktionieren.

Abschnitt II enthält eine komplette Beschreibung der **Merkmale und Funktionen** der Bedienungselemente und des Displays.

Abschnitt III ist ein **Leitfaden für den Benutzer**. In diesem Abschnitt finden Sie viele ausführliche Beispiele, die sämtliche Bedienungsschritte genau beschrieben und alle Möglichkeiten aufzeigen, die Ihnen das Korg Programm-Rhythmusgerät KPR-77 bietet.

Lesen Sie die Abschnitte I und III aufmerksam durch, um die Grundelemente des KPR-77 verstehen zu lernen. Wenn Sie etwas Bestimmtes wissen möchten, schlagen Sie im Abschnitt II nach.



Ce manuel se divise en trois sections prinpales. La section I donne des informations détaillées sur le KPR-77: ce que c'est, ce qu'il fait et comment la mémoire et les commandes sont organisées.

La section II donne une description complète des **Caractéristiques et des fonctions** offertes par les commandes et l'affichage.

La section III est un **Guide pour l'utilisateur** du KPR-77. Elle donne de nombreux exemples détaillés par étapes qui représentent toutes les diverses fonctions que propose votre instrument à rythme programmable Korg.

Veuillez lire les sections I et III pour apprendre les principes fondamentaux de l'utilisation du KPR-77. Pour tout problème particulier consulter la Section II.

Este manual se divide en tres secciones básicas. En la sección I se ofrece la descripción detallada del KPR-77: qué es, qué hace, y como están organizados la memoria y los controles.

En la sección II se ofrece una descripción completa de las **Características y funciones** ofrecidas por los controles y el visualizador.

La sección III es la **Guía del Usuario** del KPR-77. En esta sección se ofrecen muchos ejemplos detallados paso a paso que cubren las diferentes actividades que su generador de ritmos programable Korg puede realizar.

Lea las secciones I y III para adquirir los conocimientos 'básicos' sobre la utilización del KPR-77. Cuando tenga algún problema específico, consulte la sección II.



I. OVERVIEW

I. ÜBERBLICK
I. GENERALITES
I. DESCRIPCION GENERAL



This section covers the basic background information you need in order to understand and use your KPR-77 effectively. This information includes what the KPR-77 is and what it does; how it is organized into GROUPs, CHAINs, BASIC Patterns, and Instruments; and an overview of the controls. Full information on all controls and functions is given in the **Features and Functions** section.

Dieser Abschnitt versorgt Sie mit dem für ein richtiges Verständnis und effektive Benutzung des KPR-77 erforderlichen Basiswissen. Sie werden erfahren, was das KPR-77 ist und was es macht. Sie erhalten Informationen über die Organisation in GROUPs, CHAINs BASIC-Muster und Instrumente. Ferner wird ein Überblick über die Regler gegeben. Im Abschnitt **Merkmale und Funktionen** sind sämtliche Regler und Funktionen dann genauestens beschreiben.

1) What is a Programmable Rhythmer

A programmable rhythmer is a musical tool which includes a set of percussion voices or 'drums' (Snare, Hihat, etc.), and a microcomputer that "programs" rhythms for the voices to perform. Rhythms can be programmed on two levels. First, drum strokes can be arranged into any type of rhythm pattern desired. These short BASIC Patterns are generally two to eight beats long. Second, you can arrange these BASIC Patterns into long sequences, or CHAINS, that will perform all of different rhythm patterns for a complete song 'automatically' while other instruments are played. These CHAINs are **not** actual rhythm patterns, but are simply a list of BASIC rhythm patterns arranged in a paticular playing order. This list can be easily changed as a song develops.

1.1 Programming

The KPR-77 allows BASIC rhythm patterns to be programmed in either real time or step time. With real time programming, you simply play the desired drum strokes along with the internal Metronome and any previously recorded drum tracks; the KPR-77 will remember when you played them and play them back at the proper times as the Pattern repeats over and over again. You can play any or all drums simultaneously, and if you want to alter the current Pattern or make a mistake, you can erase one or more drum strokes without affecting the other drum strokes, and without stopping the repetitive cycling of the Pattern. This makes it very easy to try out different rhythmic ideas and rework them until you get just what you want.

Step time programming allows you to enter drum strokes one at a time with complete timing accuracy, as quickly or slowly as you like. The Pattern does **not** play back repeatedly in this mode. Instead, the LCD display shows you exactly where you are in the Pattern all the times. The ERASE, STEP UP, STEP DOWN and BASIC VIEW keys are used along with the regular Instrument keys and the Display to enter and remove rests and drum strokes, and to show on the display

1) Was ist ein programmierbares Rhythmusgerät

Ein programmierbares Rhythmusgerät ist eine musikalische Vorrichtung, die Klänge von verschiedenen Schlaginstrumenten oder "Trommeln" (Wirbel, Hi-Hat usw.) und einen Mikrocomputer beinhaltet, der den Rhythmus für die Klänge "programmiert". Rhythmen können auf zwei Ebenen programmiert werden. Zunächst können Trommelschläge in jedem gewünschten Rhythmusmustertyp angeordnet werden. Diese kurzen BASIC-Muster sind im allgemeinen zwei bis acht Taktschläge lang. Dann kann man diese BASIC-Muster in lange Sequenzen, CHAINs genannt, zusammenfügen, welche all die verschiedenen Rhythmusmuster für ein ganzes Musikstück "automatisch" durchführen, während andere Instrumente gespielt werden. Diese CHAINs sind **nicht** tatsächliche Rhythmusmuster, sondern einfach eine Liste von BASIC-Rhythmusmustern, die in einer bestimmten Spielreihenfolge angeordnet sind. Diese Liste kann im Verlauf der Entwicklung eines Musikstückes leicht geändert werden.

1.1 Programmierung

Mit dem KPR-77 können BASIC-Muster entweder in Echtzeit oder in Schrittzeit programmiert werden. Bei Echtzeitprogrammierung spielen Sie einfach die gewünschten Trommelschläge zusammen mit dem internen Metronom und irgendwelchen zuvor aufgenommenen Trommelspuren; das KPR-77 hält fest, wenn Sie sie gespielt haben, und spielt sie bei jeder Wiederholung des Musters. Sie können jede einzelne oder alle Trommeln gleichzeitig spielen, und wenn Sie das gegenwärtige Muster ändern wollen oder einen Fehler machen, können Sie einen oder mehrere Trommelschläge löschen, ohne dadurch andere zu beeinträchtigen und ohne den Wiederholzyklus des Musters zu stoppen. Dies erleichtert das Ausprobieren und Umarbeiten verschiedener rhythmischer Ideen, bis man genau das hat, was man will.

Mit Schrittzeitprogrammierung kann man Trommelschläge zeitlich perfekt abgestimmt jeweils einzeln eingeben, so schnell oder so langsam, wie man will. Das Muster wird

Cette section donne toute l'information générale dont vous avez besoin pour comprendre votre KPR-77, et l'utiliser au mieux. Vous y trouverez une explication de ce qu'est le KPR-77, et de ce qu'il peut faire; comment il est organisé en GROUP (groupes), CHAIN (chaînes), Modèles BASIC (de base), et Instruments; ainsi qu'une vue d'ensemble des commandes. Vous trouverez des renseignements complets sur toutes les commandes et les fonctions de l'appareil dans la section **Caractéristiques et Fonctions.**

1) Qu'est-ce qu'un appareil à rythme programmable

Il s'agit d'un instrument de musique qui dispose de tout un ensemble de sonorités de percussions, ou "Batteries" (Caisse claire, Hihat, etc.), et d'un micro-ordinateur qui "programme" les rythmes sur lesquels ces sonorités vont jouer. Les rythmes peuvent être programmés sur deux niveaux. D'abord, les battements peuvent être arrangés en n'importe quel type de modèle de rythme désiré. Ces Modèles BASIC courts ont généralement huit temps. Ensuite, vous pouvez arranger ces Modèles BASIC en longues séquences, ou Chaînes, qui joueront automatiquement tous les différents modèles de rythmes nécessaires pour une mélodie entière pendant que l'on joue des autres instruments. Ces Chaînes ne sont pas de véritables modèles de rythmes, mais simplement une série de modèles de rythmes BASIC arrangés en un certain ordre de jeu. On peut facilement changer cette série au cours du développement d'une mélodie.

1.1 Programmation

Le KPR-77 permet de programmer les Modèles de rythmes BASIC en cadence réelle ou en cadence décalée. Dans le cas d'une programmation en cadence réelle, vous n'avez qu'a jouer le battement de percussion désiré en accord avec le métronome interne et n'importe quelle piste de percussion enregistrée auparavant. Le KPR-77 se souviendra quand vous les avez joués et pourra les rejouer quand le modèle se répètera encore et encore. Vous pouvez jouer d'une percussion, ou de toutes simultanément, et si vous désirez modifier le Modèle ou créer une faute, vous pouvez éliminer un ou plusieurs battements de percussion sans affecter les autres battements, et sans arrêter le cycle répétitif du Modèle. Il est donc très facile d'essayer plusieurs idées de rythmes et de les retravailler jusqu'à ce que vous obteniez ce que vous désirez.

La programmation en temps décalé vous permet d'insérer les battements de percussion isolément avec une précision totale, aussi rapidement ou lentement que vous le désirez. Le Modèle ne sera pas rejoué et répété dans ce mode. Au

En esta sección se trata sobre la información básica necesaria para comprender y utilizar efectivamente el KPR-77; cómo está organizado en GROUPs, CHAINs, patrones BASIC e instrumentos; y la descripción de los controles. La información completa sobre todos los controles y funciones se ofrece en la sección de **Características y Funciones**.

1) Qué es un generador de ritmos programable

Un generador de ritmos programable es un dispositivo musical que incluye un juego de voces de percusión o 'tambores' (caja, platillos, etc.), y un microcomputador que "programa" ritmos para las voces que se vayan a ejecutar. Los ritmos pueden programarse en dos niveles. En primer lugar los golpes de tambor o batería pueden disponerse a cualquier patrón de ritmo deseado. Estos patrones BASIC cortos tienen una longitud entre dos y ocho golpes. En segundo lugar, Ud. puede disponer estos patrones BASIC en secuencias largas, o CHAINs, que ejecutarán todos los patrones de ritmos diferentes para una canción completa "automáticamente", mientras se tocan los otros instrumentos. Estas CHAINs **no** son patrones de ritmo en sí, sino simplemente una lista de patrones de ritmo BASIC dispuestas en un orden de reproducción determinado. Esta lista puede cambiarse con facilidad a medida que se desarrolla una canción.

1.1 Programación

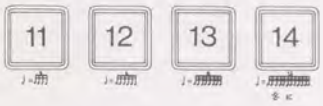
El KPR-77 permite programar los patrones BASIC en tiempo real o en tiempo escalonado. Con la programación en tiempo real, usted simplemente toca los golpes de batería deseados juntamente con el metronomo interno y cualquier pista de batería previamente grabada: el KPR-77 recordará cuándo los tocó y los reproduce a medida que el patrón se repite una y otra vez. Usted puede tocar cualquiera o todos los tambores simultáneamente, y si desea alterar el patrón en curso de ejecución, o si comete algún error, puede borrar uno o más golpes de batería sin que se vean afectados los demás golpes de batería, y sin detener el ciclo repetitivo del patrón. Esto hace más facil intentar diferentes ideas rítmicas y trabajar sobre ellas hasta obtener lo que se desea.

La programación en tiempo escalonado le permite introducir golpes de tambor de una vez con completa precisión de temporización, tan rápida o lentamente como desee. El patrón no se reproduce repetidamente en este modo. En su lugar, el visualizador LCD indica exactamente dónde se encuentra usted

exactly which drums are playing on which beats. Of course, you can play the pattern at any point to hear what it sounds like, and then return to step mode to make corrections. In fact, it's so easy to switch between real time and step time programming that it's often faster to use both in creating a particular BASIC rhythm pattern. (All you need to do is START the Pattern playing to program in real time, and STOP the Pattern playing to program in step time).

1.2 Resolution

Resolution is simply the shortest note value that the rhythmer will record and play back. It determines how accurately the desired rhythm pattern will be reproduced. The KPR-77 provides 4 resolutions to accomodate a wide range of situations: 16th note **(4 steps per beat)**, 16th note triplet **(6 steps per beat)**, 32nd note **(8 steps per beat)**, and 32nd note triplet.



16 th notes are fine for many Patterns, but syncopated or funky rhythms require higher resolution – at least 32nd notes – or they will be "adjusted" into straight 16th notes and will no longer sound syncopated. On the other hand, using more resolution than you need for a given Pattern will waste memory and force you to play very precisely to produce the desired rhythm. With 16th note resolution, you can play a little off beat and the KPR-77 won't care – it will round everything off to the nearest 16th automatically. With 32nd note triplet resolution, every stroke you play is recorded exactly when you play it – which may or may not be where you wanted it. For that reason, step time programming is especially useful with higher resolutions. Of course, with a little practice, real time programming at high resolutions becomes fairly easy.

1.3 Memory Size

Storage capacity is measured in two different ways: the number and lengths of the BASIC Patterns you can have at any one time, and the number and size of the CHAINs that are used to arrange the BASIC Patterns into songs. In the KPR-77, the CHAINs and BASIC Patterns are organized into three GROUPs for convenience, with each GROUP holding 16 BASIC Patterns and 2 CHAINs. All information is naturally kept in special battery-backup memory so that it is saved even when the unit is turned off.

The KPR-77 can store up to 48 different BASIC rhythm patterns at one time. Each BASIC Pattern can hold up to 8 beats (2 bars) of 16th notes, or 32 drum strokes total. At higher resolutions, the number of beats per Pattern is reduced:

Resolution	Max # of Beats/Pattern
16th	8
16th triplet	5
32nd	4
32nd triplet	2

Obviously, you can't put too much into a single Pattern at the highest resolution. However, the COMBINE function permits two or more Patterns (16 maximum) to be COMBINED and used together. Thus, it's possible to create a COMBINED Pattern of up to 128 beats of 16th note re-

in dieser Betriebsart nicht wiederholt gespielt. Statt dessen zeigt die Flüssigkristallanzeige genau, wo Sie jeweils im Muster sind. Die Tasten ERASE, STEP UP, STEP DOWN und BASIC VIEW dienen zusammen mit den normalen Instrumententasten und dem Display zur Eingabe und zum Entfernen von Pausen und Trommelschlägen und welche Trommeln bei welchen Taktschlägen spielen. Natürlich Können Sie das Muster an jeder Stelle spielen, um festzustellen, wie es sich anhört, und dann zum Schrittbetrieb zurückkehren, um Verbesserungen vorzunehmen. Es ist tatsächlich so einfach, zwischen Echtzeit- und Schrittzeitprogrammierung umzuschalten, daß in vielen Fällen ein bestimmtes BASIC-Muster durch Verwendung beider Programmierarten schneller geschaffen werden kann. (Sie brauchen nur das Spiel des Musters STARTEN, um in Echtzeit, und es STOPPEN, um in Schrittzeit zu programmieren.)

1.2 Auflösung

Auflösung ist einfach der kürzeste Notenwert, den das Rhythmusgerät aufnehmen und wiedergeben kann. Die Auflösung bestimmt, wie genau der gewünschte Rhythmus reproduziert wird. Das KPR-77 hat vier Auflösungen, um einer Vielfalt von Anwendungszwecken gerecht werden zu können: Sechzehntel **(4 Schritte pro Taktschlag)**, Sechzehntel-Triole **(6 Schritte pro Taktschlag)**, Zweiunddreißigstel **(8 Schritte pro Taktschlag)** und Zweiunddreißigstel-Triole **(12 Schritte pro Taktschlag)**.

Sechzehntel eignen sich für viele Muster, Synkopen- oder Funky-Rhythmen erfordern jedoch eine höhere Auflösung – mindestens Zweiunddreißigstel – oder sie werden zu einfachen Sechzehnteln gemacht, und klingen nicht mehr synkopiert. Verwendet man jedoch für ein gegebenes Muster eine höhere Auflösung als erforderlich, verschwendet man Speicherplatz und muß sehr genau spielen, um den gewünschten Rhythmus zu erzielen. Mit Sechzehntel-Auflösung muß der Takt nicht genau eingehalten werden, da das KPR-77 automatsich alles auf die nächstliegende Sechzehntel abrundet. Bei Zweiunddreißigstel-Triolen-Auflösung wird jeder gespielte Schlag genau dann aufgezeichnet, wenn er gespielt wird, unter Umständen nicht an der Stelle, wo er sein soll. Aus diesem Grund empfiehlt sich Schrittzeitprogrammierung, insbesondere bei höheren Auflösungen. Nach einiger Übung wird natürlich auch Echtzeitprogrammierung bei höheren Auflösungen ziemlich einfach.

1.3 Speichergröße

Die Speicherkapazität wird auf zwei verschiedene Arten gemessen: Anzahl und Längen der BASIC-Muster, die jeweils zur Verfügung stehen, und Anzahl und Größ der CHAINs, die zur Anordnung der BASIC-Muster in Musikstücke verwendet werden. Beim KPR-77 sind CHAINs und BASIC-Muster vorteilhaft in drei GROUPs organisiert. Jede GROUP faßt 16 BASIC-Muster und 2 CHAINs. Sämtliche Informationen werden natürlich in einem speziellen Batterie-gespeisten Sicherheitsspeicher abgelegt, so daß sie erhalten bleiben, selbst wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

Das KPR-77 kann bis zu 48 verschiedene BASIC-Rhythmen auf einmal aufnehmen. Jedes BASIC-Muster kann bis zu 8 Taktschläge (2 Takte) Sechzehntel bzw. 32 Trommelschläge insgesamt fassen. Bei höheren Auflösungen nimmt die Anzahl der Taktschläge pro Muster ab:

contraire, l'affichage LCD vous indique exactement ou vous trouvez dans le modèle à chaque fois. Les touches ERASE, STEP UP, STEP DOWN, et BASIC VIEW, ainsi que les touches d'Instruments ordinaires et l'Affichage servent à insérer ou retirer des pauses et des battements de percussion, et à montrer à l'affichage avec exactitude quelles percussions jouent sur quel battement. Bien sûr, vous pouvez tout le temps écouter le Modèle pour le juger, et revenir en mode de temps décalé pour faire les corrections. En fait, c'est tellement facile de passer de la programmation en cadence réelle à la programmation en cadence décalée que c'est souvent plus rapide d'utiliser les deux pour créer un Modèle de rythme BASIC précis. (Vous n'avez qu'à commencer à jouer le Modèle en cadence réelle puis l'arrêter et le programmer en cadence décalée)

1.2 Résolution

La Résolution est tout simplement la valeur de note la plus courte que votre appareil peut enregistrer et jouer. Elle détermine la précision avec laquelle le Modèle de rythme désiré sera reproduit. Le KPR-77 propose quatre résolutions différentes afin de d'adapter à toutes sortes de situations: note de 16ème **(4 emplacements par temps)**, triolet de note de 16ème **(6 emplacements par temps)**, note de 32ème **(8 emplacements par temps)** et triolet de note de 32ème **(12 emplacement par temps)**.

Les notes de 16ème sont parfaites pour toutes sortes de Modèles, mais les rythmes syncopés ont besoin d'une résolution plus précise – au moins des notes de 32ème – ou alors ils risquent d'être "adaptés" en simples notes de 16ème et ne paraîtront plus syncopés. D'autre part, si vous utilisez une trop grande résolution pour un rythme donné vous gaspillerez la mémoire et vous serez forcés de jouer avec une grande exactitude pour produire le Modèle de rythme désiré. Avec la résolution en note de 16ème peu importe si vous ne suivez pas exactement le tempo – le KPR-77 ramènera tout automatiquement à la plus proche note de 16ème. En résolution de triolet de notes de 32ème chaque battement est enregistré au moment exact où vous le jouez – ce qui n'est pas forcément le moment où vous le vouliez. C'est pour cette raison que la programmation en cadence décalée est particulièrement utile avec les hautes résolutions. Bien sûr, il suffit d'un peu de pratique pour que la programmation en cadence réelle à de hautes résolutions devienne vraiment facile.

1.3 Capacité de la mémoire

On peut évaleur la capacité de stockage de deux façons différentes: le nombre et la longueur de tous les Modèles BASIC que vous avez à un moment donné, ainsi que le nombre et la taille des Chaînes (CHAIN) qui servent à composer les Modèles BASIC en mélodies. Pour rendre son utilisation plus pratique, les Chaînes et les Modèles BASIC du KPR-77 sont rassemblés en trois groupes (GROUP). Chaque Groupe rassemble 16 Modèles BASIC et 2 Chaînes. Toute l'information est naturellement conservée dans une mémoire spéciale alimentée par batterie de façon à ce qu'elle ne soit pas perdue quand l'appareil est débranché.

Le KPR-77 peut stocker jusqu'à 48 Modèles de rythmes BASIC différents en même temps. Chaque modèle BASIC peut contenir jusqu'à 8 temps (2 mesures) de notes de 16ème soit au total 32 battements de percussion. Si la résolution est plus haute, le nombre de temps par modèle sera réduit:

en el patrón en todo momento. Las teclas ERASE (borrado de patrones básicos), STEP UP (incremento), STEP DOWN (decremento) y BASIC VIEW (visualización de patrones básicos) se utilizan juntamente con las teclas de los instrumentos regulares y el visualizador para introducir y eliminar pausas y golpes de batería, y para mostrar en la visualización exactamente qué tambores se están utilizando en que golpea. Por supuesto, usted puede reproducir el patrón en cualquier punto para oír cómo suena, y después volver al modo escalonado para efectuar correcciones. De hecho, es tan fácil cambiar entre programación en tiempo real y en tiempo escalonado que a veces es más rápido utilizar ambas formas de programación para crear un patrón rítmico BASIC particular. (Todo lo que tiene que hacer es START (iniciar) la ejecución del patrón para programar en tiempo real, y STOP (pararla) para programar en tiempo escalonado).

1.2 Resolución

Resolución es simplemente el valor de nota más corto que el generador de ritmos grabará y reproducirá. Esta resolución determina la precisión con la que se reproducirá el patrón rítmico deseado. El KPR-77 ofrece 4 resoluciones para acomodarse a una amplia gama de situaciones: semicorcheas **(4 pasos por golpe)**, tresillo de semicorcheas **(6 pasos por golpe)**, fusas **(8 pasos por golpe)**, y tresillo de fusas **(12 pasos por golpe)**.

Las semicorcheas son excelentes para muchos patrones, pero los ritmos sincopados de estilo "Blues" requieren mayor resolución – fusas por lo menos – o se "ajustarán" a semicorcheas puras y no se sincopará el sonido. Por otra parte, la utilización de mayor resolución que la necesaria para un patrón dado derrochará memoria y le forzará a tocar con mayor precisión para reproducir el ritmo deseado. Con la resolución de semicorcheas, podrá tocar ligeramente fuera de tiempo sin preocupaciones – el KPR-77 redondeará automáticamente todo hasta la semicorchea más próxima. Con la resolución de tresillo de fusas, cada golpe se grabará exactamente como lo toque – que puede estar o no donde usted desea. Por tal razón, la programación en tiempo escalonado es especialmente útil con resoluciones más elevadas. Naturalmente, con un poco de práctica, la programación en tiempo real a altas resoluciones será bastante más fácil.

1.3 Tamaño de la memoria

La capacidad de almacenamiento se mide de dos formas diferentes: el número y la longitud de los patrones BASIC que puede tener a la vez, y el número y tamaño de las CHAINs utilizadas para disponer los patrones BASIC en canciones. En el KPR-77, las CHAINs y los patrones BASIC están organizados por motivos de comodidad en GROUPs (groupos), y cada GROUP contiene 16 patrones BASIC y 2 CHAINs. Toda la información se conserva naturalmente en una memoria alimentada con batería de forma que no se borra qunque se desconecte la alimentación del aparato.

El KPR-77 puede almacenar hasta 48 patrones rítmicos BASIC diferentes a la vez. Cada patrón BASIC puede contener hasta 8 tiempos (2 barras) de semicorcheas, o 32 golpes de batería en total. A mayores resoluciones, el número de tiempos por patrón se reduce:

Resolución	Máx. # de tiempos/patrón
Semicorcheas	8
Tresillo de semicorcheas	5
Fusas	4
Tresillo de fusas	2

solution, or 32 beats of 32nd note triplets. This allows you to work with long, high resolution BASIC Patterns while still making the most efficient use of memory within a given group. Some of the BASIC Patterns may be COMBINED while others may be used alone. All BASIC Patterns may have different lengths, resolutions and Instrument selections, whether any are COMBINED or not.

The CHAIN storage capacity of the KPR-77 is also quite large. Six CHAINs containing up to 256 measures each (i.e., 128 two measures BASIC Patterns or 128 Bars) are provided. The two CHAINs in each GROUP may be combined to form a Long chain of up to 512 measures (256 BASIC Patterns or 256 Bars). You can have either six Short CHAINs, one Long CHAIN and four Short CHAINS, two Long CHAINS and two Short CHAINS, or three Long CHAINs. The total CHAIN storage capacity of the KPR-77 is 1536 measures.

1.4 Tape Interface

The Tape Interface provides essentially unlimited storage capacity, since any number of CHAINs and BASIC Patterns may be saved and reloaded when desired. This is extremely important, since otherwise you might be forced to erase and lose permanently something that took days to create, in order to make room for a new composition. With the Tape Interface, you can build up an extended library of different CHAINs and BASIC rhythm patterns, which may be reloaded quickly and either played as they are or used as a basis for new songs or rhythm patterns. The Tape Interface saves and loads the full contents of all CHAINs and BASIC Patterns at the same time.

It should be clear that the KPR-77 has been designed "from the ground up" to be easy to use, without compromising flexibility in any way. Because the KPR-77 is a programmable device with a lot of capabilities, it may appear a little confusing at first. Like any other musical instrument, a certain amount of practice will be required for a complete command of the KPR-77. However, the basic functions are all very simple to use, and even the more advanced functions should only require a little careful study of the Users' Guide section of this manual.

Auflösung	Max. Anzahl von Taktschlägen /Muster
Sechzehntel	8
Sechzehntel-Triole	5
Zweiunddreißigstel	4
Zweiunddreißigstel-Triole	2

Es ist offensichtlich, daß in einem einzelnen Muster bei der höchsten Auflösung nicht viel Platz ist. Die COMBINE-Funktion gestattet jedoch die Kombination und gleichzeitige Verwendung von zwei und mehr Mustern (16 maximal). Auf diese Weise kann ein COMBINE-Muster von bis zu 128 Schlägen mit Sechzehntel-Auflösung und von bis zu 32 Schlägen mit Zweiunddreißigstel-Triolen-Auflösung erzeugt werden. Dadurch können Sie mit langen, BASIC-Mustern hoher Auflösung arbeiten, wobei der Speicher immer noch optimal genutzt wird. Innerhalb einer gegebenen Gruppe können einige BASIC-Muster kombiniert werden (COMBINE), während andere selbständig verwendet werden. Alle BASIC-Muster können verschiedene Längen, Auflösungen und Instrumentenwahlen haben, ob irgendwelche kombiniert (COMBINE) sind oder nicht. Die CHAIN-Speicherkapazität des KPR-77 ist ebenfalls ziemlich groß. Sechs CHAINs mit jeweils bis zu 256 Takten (d.h. 128 Doppeltakt-BASIC-Muster oder 128 Takte (Bar) sind vorgesehen. Die zwei CHAINs in jeder GROUP können zur Bildung einer langen CHAIN von bis zu 512 Takten (256 BASIC-Muster oder 256 Takte (Bar) kombiniert werden. Sie können entweder sechs kurze CHAINs, eine lange CHAIN und vier kurze CHAINs, zwei lange und zwei kurze CHAINs oder drei lange CHAINs haben. Die gesamte CHAIN-Speicherkapazität des KPR-77 beträgt 1536 Takte.

1.4 Cassetten-Interface

Das Cassetten-Interface bedeutet praktisch unbegrenzte Speicherkapazität, da CHAINs und BASIC-Muster jeder Anzahl nach Bedarf sichergestellt und neu geladen werden können. Das ist ganz besonders wichtig, da man sonst gezwungen wäre, ständig etwas für immer zu löschen, wofür man vielleicht einige Tage investiert hat, um Platz für eine neue Komposition zu schaffen. Mit dem Cassetten-Interface können Sie eine ganze Bibliothek verschiedener CHAINs und BASIC-Rhythmen aufbauen, welche schnell neu geladen und entweder so gespielt werden können, wie sie sind, oder als Basis für neue Musikstücke oder Rhythmen verwendet werden können. Der ganze Inhalt aller CHAINs und BASIC-Muster wird vom Cassetten-Interface sichergestellt und gleichzeitig geladen.

Anhand dieser Ausführungen sollte klar geworden sein, daß das KPR-77 von Grund auf einfach zu bedienen ist und keine Kompromisse eingeht, wenn es auf Flexibilität ankommt. Weil das KPR-77 ein programmierbares Gerät ist und viele Funktionen hat, mag es auf den ersten Anblick etwas kompliziert wirken. Wie bei jedem anderen Musikinstrument ist bis zur völligen Beherrschung des KPR-77 ein gewisses Maß an Übung erforderlich. Die Grundfunktionen sind jedoch sehr einfach zu lernen und selbst die fortschrittlicheren erfordern nur ein kurzes gründliches Studium des Abschnitts **Benutzer-Leitfaden** in dieser Anleitung.

Résolution	Nombre max. de temps/Modèle
16ème	8
16ème triolet	5
32ème	4
32ème triolet	2

Bien sûr, vous ne pouvez pas mettre beaucoup dc choses dans un seul modèle à une haute résolution. Cependant, la fonction COMBINE vous permet de combiner entre eux ou plusieurs modèles (16 maximum), pour les utiliser ensemble. Il est donc possible de créer des Modèles de rythme combinés de 128 temps en résolution de note de 16ème ou de 32 temps en triolet de note de 32ème. Vous pouvez ainsi travailler sur des Modèles BASIC longs et à haute résolution tout en utilisant le plus efficacement possible la mémoire. Dans un Group donné, on peut combiner entre eux certains Modèles BASIC tout en en laissant d'autres isolés. Qu'ils soient combinés ou pas, tous ces Modèles BASIC peuvent avoir des longueurs, des résolutions et des sélections d'instrument différentes.

La capacité de mémorisation en Chaînes (CHAIN) du KPR-77 est très grande. On trouve en effet 6 Chaînes qui comprennent jusqu'à 256 mesures chacune (c.a.d., 128 Modèles BASIC de 2 mesures ou 128 barres). Les deux Chaînes de chaque GROUP (groupe) peuvent être combinées pour former une longue Chaîne de 512 mesures (256 Modèles BASIC, ou 256 barres). Vous pouvez donc avoir six Chaînes courtes, ou deux Chaînes longues et deux Chaînes courtes, ou trois Chaînes longues. La capacité totale de mémorisation des Chaînes du KPR-77 représente 1536 mesures.

1.4 Interface pour bandes

L'Interface pour bandes permet une capacité de stockage illimitée, puisqu' on peut conserver autant de Modèles BASIC que l'on veut et les recharger quand on le désire. C'est très important, parce que sans cela vous seriez obligé d'effacer et de perdre ce qui vous avait demandé des journées de travail, pour faire de la place pour une nouvelle composition. Cette Interface permet de conserver et de monter sur bande le contenu entier de toutes les Chaînes et tous les Modèles BASIC en même temps.

Tout cela met bien en evidence que le KPR-77 a été conçu dès le départ pour être d'un maniement facile, sans rien perdre de sa souplesse d'emploi. Le KPR-77, étant un appareil programmable avec de nombreuses possibilités, peut vraisemblablement vous dérouter un peu au départ. Comme pour tout autre instrument de musique, un certain temps de pratique est en effet nécéssaire avant d'acquérir une maîtrise totale du KPR-77. Cependant, ses fonctions de base sont toutes très simples à comprendre, et même les fonctions les plus sophistiquées ne demandent qu'une étude attentive du **Guide de l'utilisateur** inclus dans ce manuel.

Naturalmente, usted no podrá poner demasiado en un sólo patrón de la máxima resolución. Sin embargo, la función COMBINE (de combinación permite combinar y utilizar juntos dos o más patrones (hasta un máximo de 16). Por lo tanto, es posible crear un patrón combinado de hasta 128 tiempos con resolución de semicorcheas, o 32 tiempos de tresillos de fusas. Esto le permitirá trabajar con patrones BASIC largos y de alta resolución mientras utiliza la memoria con la mayor eficacia. Dentro de un grupo dado, algunos de los patrones BASIC pueden combinarse mientras otros pueden utilizarse solos. Todos los patrones básicos tienen longitudes, resoluciones y selecciones de instrumentos diferentes, dependiendo de si están combinados o no.

La capacidad de almacenamiento de CHAINs del KPR-77 es también bastante grande. Este aparato dispone de seis CHAINs que contienen 256 compases cada una (es decir, 128 patrones BASIC de dos medidas o 128 barras). Las dos CHAINs de cada grupo pueden combinarse para formar una CHAIN larga de 512 compases (256 patrones BASIC o 256 barras). Usted puede tener seis CHAINs cortas, una CHAIN larga y cuatro CHAINs cortas, dos CHAINs largas y dos CHAINs cortas, o tres CHAINs largas. La capacidad de almacenamiento total de las CHAINs del KPR-77 es de 1536 compases.

1.4 Interfaz de cinta

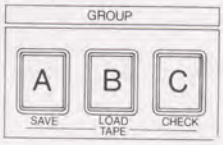
La interfaz de cinta ofrece una capacidad de almacenamiento esencialmente ilimitada, porque, cuando se desee, puede almacenar y recargarse cualquier número de CHAINs y patrones BASIC. Esto es extremadamente importante, ya que de no ser así, usted se vería forzado a borrar y perder para siempre algo que le costó días en crear, para dejar sitio a una nueva composición. Con la interfaz de cinta, podrá construir Una amplia "musicoteca" de diferentes CHAINs y patrones rítmicos BASIC, que pueden recargarse rápidamente y reproducirse como estén o utilizarse como base para nuevas canciones o patrones rítmicos. La interfaz de cinta conserva y carga todo el contenido de todas las CHAINs y patrones BASIC a la vez.

Como ha quedado claro en la exposición anterior, el KPR-77 ha sido diseñado completamente pensando en la facilidad de manejo, sin comprometer de ninguna forma la flexibilidad. Como el KPR-77 es un dispositivo programable con muchas posibilidades, en un principio puede parecer algo confuso. Al igual que otros instrumentos musicales, para dominar por completo el KPR-77 es necesario practicar. Sin embargo, las funciones básicas son todas muy fáciles de utilizar, e incluso las funciones más avanzadas solamente requerirán un poco de cuidadoso estudio de la sección **"Guía del Usuario"** de este manual.

2) How the KPR-77 is organized: Programmer/Memory and Instruments

PROGRAMMER/MEMORY

As mentioned above, the BASIC and CHAIN memory of the KPR-77 is organized into three GROUPs, 'A', 'B', and 'C'.

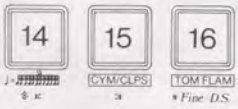


This provides an easy way to organize the songs rhythm patterns you create. Each GROUP holds 16 BASIC Patterns and two CHAINs (or one Long CHAIN), for a total of 48 BASIC Patterns and six CHAINs.

A BASIC Pattern is an actual 1 to 8 beat rhythmic phrase, which can be virtually anything you can imagine and program into the KPR-77.

A CHAIN is a list ('chain') of BASIC Patterns, arranged in the order in which you want them to be played. CHAINs are generally used to build individual rhythm patterns into songs.

Three special key functions are provided to organize CHAINs so that Intros, Endings and other musical structures can be easily created.



The **Start Repeat/Sign** and **End Repeat** keys are used to create a repeated section of any length in the body of a CHAIN (up to 9 repeats of a single section). The **Fine/D.S.** key is used to program either the end of the song or the point at which the song begins to repeat from the Sign or 'Segno' mark (𝄋), according to which CHAIN END mode is selected. Thus two repeats are possible: a section within the CHAIN can repeat, and entire CHAIN itself can repeat. (minus the 'Intro' material, if any, between the start of the CHAIN and the 'Sign' mark)

CHAINs may be constructed only from BASIC Patterns in the same GROUP. For example, CHAIN I in GROUP A can use any or all of the 16 GROUP A BASIC Patterns, but it can't use any from GROUPs B or C.

INSTRUMENTS

The KPR-77 provides eight separate instrument sounds: BASS DRUM, SNARE DRUM, HIGH TOMS, LOW TOMS, OPEN HIHAT, CLOSED HIHAT, CYMBAL and HAND CLAPS.

The toms may be programmed to FLAM (double stroke) automatically every time they are struck, if desired. A programmable ACCENT is provided for dynamic phrasing of rhythms. Both CYMBALS and HAND CLAPS cannot be used within the same BASIC Pattern, but two or more BASIC Patterns may be COMBINED, as described above, to provide HAND CLAPS in one section of a rhythmic phrase and CYMBALS in another section of the same phrase.

A Metronome signal is also provided in the **Training** and **Real Time programming** modes. The Metronome provides a 'click' on every beat and a 'ding' at the beginning of the BASIC Pattern.

2) Aufbau des KPR-77: Programmierer/Speicher und Instrumente

PROGRAMMIERER/SPEICHER

Wie oben erwähnt ist der BASIC- und CHAIN-Speicher des KPR-77 in drei GROUPs, "A", "B" und "C" organisiert.

Damit können die erzeugten Musikstück-Rhythmusmuster leicht organisiert werden. Jede GROUP faßt 16 BASIC-Muster und zwei CHAINs (oder eine lange CHAIN). Das bedeutet, daß insgesamt 48 BASIC-Muster und sechs CHAINs zur Verfügung stehen.

Ein BASIC-Muster ist in der Praxis ein rhythmischer Satz mit 1 bis 8 Taktschlägen, was wirklich alles sein kann, das Sie sich vorstellen und in das KPR-77 programmieren können.

Eine CHAIN ist eine List ("Kette") von BASIC-Mustern, die in der gewünschten Spielreichenfolge angeordnet sind. CHAINs werden im allgemeinen dazu verwendet, einzelne Rhythmusmuster in Musikstücke einzubauen.

Drei spezielle Tastenfunktionen stehen zur Organisation von CHAINs zur Verfügung, damit Intros, Endungen und andere Musikstrukturen leicht erzeugt werden können.

Die **Start-Wiederhol/Zeichen-** und die **Ende-Wiederholung-**Taste dienen zur Erzeugung eines wiederholten Abschnitts jeder beliebigen Länge im Hauptteil einer CHAIN (bis zu 9 Wiederholungen eines einzelnen Abschnittes). Die **Fine/D.S.**-Taste dient zum Programmieren entweder des Musikstückendes oder der Stelle, an der das Musikstück vom Zeichen oder der "Segno"-Markierung an zu wiederholen beginnt (EINFÜGUNGSSYMBOL), je nachdem welcher CHAIN END-Betrieb gewählt ist. Auf diese Weise sind zwei Wiederholungen möglich: ein Abschnitt in einer CHAIN kann wiederholt werden und die ganze CHAIN selbst kann sich wiederholen. (Außer "Intro"-Material, falls zwischen Start der CHAIN und "Zeichen"-Markierung vorhanden.)

CHAINs können nur aus BASIC-Mustern derselben GROUP aufgebaut sein. CHAIN I in GROUP A z.B. kann sämtliche 16 GROUP A-BASIC-Muster, jedoch kein Muster aus GROUPs B und C verwenden.

INSTRUMENTE

Das KPR-77 ist mit acht verschiedenen Instrumenteneffekten ausgestattet: BASS DRUM (Große Trommel), SNARE DRUM (Wirbeltrommel), HIGH TOMS (Hohes Tom), LOW TOMS (Tiefes Tom), OPEN HIHAT (Offenes Hi-Hat), CLOSED HIHAT (Geschlossenes Hi-Hat), CYMBAL (Becken) und HAND CLAPS (Händeklatschen).

Die Trommeln können nach Wunsch auf automatisches FLAM (Doppelschlag) bei jedem Anschlagen programmiert werden. Ein programmierbarer Akzent (ACCENT) ist für die dynamische Phrasierung von Rhythmen vorgesehen. CYMBALS und HAND CLAPS können nicht gleichzeitig innerhalb desselben BASIC-Musters verwendet werden. Wie oben beschrieben können jedoch zwei oder mehr BASIC-Muster kombiniert werden, um HAND CLAPS in einem Abschnitt eines Rhythmussatzes und CYMBALS in einem anderen Abschnitt desselben Satzes zu erzeugen.

In den **Training-** und **Echtzeit-Programmierarten** ist auch ein Metronom-Signal vorhanden. Das Metronom gibt bei jedem Taktschlag ein "Klick" und am Anfang des BASIC-Musters ein "Ding" ab.

2) Organisation du KPR-77: Programmateur/Memoire et Instruments

PROGRAMMATEUR/MEMOIRE

Comme nous l'avons mentionné plus haut, la mèmoire BASIC et CHAIN du KPR-77 est organisée en trois groupes, "A", "B" et "C".

Cela vous permet d'organiser facilement les modèles de rythmes de la mélodie que vous créez. Chaque Groupe contient 16 Modèles BASIC et deux Chaînes (ou une longue Chaîne), soit un total de 48 Modèles BASIC et six Chaînes.

Un Modèle BASIC est une phrase rythmique de 1 à 8 temps, qui peut être absolument tout ce que vous pouvez imaginer et programmer dans le KPR-77.

Une Chaîne est une série (une "chaîne") de Modèles BASIC, arrangés dans l'ordre dans lequel vous désirez qu'ils soient joués. Les Chaînes servent généralement à assembler des modèles de rythmes particuliers pour créer une mélodie.

Trois touches de fonctions spéciales servent à organiser les Chaînes de façon à ce qu'on puisse créer facilement les Introductions, les Conclusions et d'autres structures musicales.

Les touches "Start repeat/Sign" (Début de répétition/Signe) et "End repeat" (Fin de répétition) servent à répéter une section de n'importe quelle longueur au sein d'une Chaîne (jusqu'à 9 répétitions d'une même section). La touche "Fine/D.S." (Fin/Au signe) sert à programmer la fin d'une mélodie, ou le point à partir duquel la mélodie se répétera, c'est à dire le signe ou la marque "Segno" (. . . .), et selon lequel le mode CHAIN END est sélectionné. Deux sortes de répétitions sont donc possibles: on peut répéter une section à l'intérieur d'une Chaîne, ou bien on peut répéter une Chaîne entière (moins la partie "Intro", si elle existe, entre le début de la Chaîne et la marque "Signe").

On ne peut construire des Chaînes qu'au moyen des Modèles BASIC d'un même Groupe. Par exemple, la Chaîne 1 du Groupe A peut utiliser n'importe quels ou tous les 16 Modèles BASIC du Groupe A, mais il ne peut pas utiliser ceux des Groupes B ou C.

INSTRUMENTS

Le KPR-77 offre huit sonorités séparées d'instruments: BASS DRUM (grosse caisse), SNARE DRUM (caisse claire), HIGH TOMS (toms hauts), LOW TOMS (toms bas), OPEN HIHAT (hihat ouvert), CLOSED HIHAT (hihat fermé), CYMBAL (cymbale) et HAND CLAPS (frappements de mains).

Les toms peuvent être programmés avec un effet de FLAM (double battement) automatique chaque fois qu'ils sont joués, si on le désire. On peut aussi se servir de l'ACCENT programmable pour donner un phrasé dynamique aux rythmes. On ne peut pas utiliser les cymbales et les frappements de mains ensemble dans le même modèle BASIC, mais on peut combiner entre eux plusieurs Modèles BASIC, comme on l'a vu plus haut, de façon à avoir des frappements de main dans une section de phrase rythmique, et des cymbales dans une autre section de la même phrase.

On peut aussi bénéficier d'un signal de métronome dans les **modes de Training** (entraînement) et **Real Time** (cadence réelle). Le métronome donne un "clic" à chaque temps, et un "ding" au début de chaque Modèle BASIC.

2) Cómo está organizado el KPR-77: Programador/memoria e instrumentos

PROGRAMADOR/MEMORIA

Como se menciona arriba, la memoria de BASIC y CHAIN del KPR-77 está organizada en tres GROUPs (grupos) 'A', 'B' y 'C'.

Esto proporciona una manera fácil para organizar los patrones de ritmo de las canciones que Ud. crea. Cada GROUP tiene 16 patrones BASIC y dos CHAINs (o una CHAIN larga), con un total de 48 patrones BASIC y seis CHAINs. Un patrón BASIC es una frase rítmica de 1 a 8 golpes, lo que puede ser prácticamente todo lo que Ud. puede imaginar y programar en el KPR-77.

Una CHAIN es una lista de (cadena) de patrones BASIC, dispuestos en el orden en el que desee que se reproduzcan. Las CHAINs se utilizan generalmente para introducir patrones de ritmo individuales en las canciones.

Se proporcionan tres funciones de tecla especiales para organizar las CHAINs de manera que las introducciones, terminaciones y otras estructuras musicales puedan ser creadas con facilidad.

Las teclas Start Repeat/Sign y End Repeat se utilizan para crear una sección repetida de cualquier longitud en el cuerpo de una CHAIN (hasta 9 repeticiones de una sección simple). La tecla Fine/D.S. se utiliza para programar bien el final de la canción o el punto en el que la canción empieza a repetir desde el signo o marca 'Segno' (INSERT SYMBOL), de acuerdo con lo cual se selecciona la modalidad CHAIN END. Así, son posibles dos repeticiones: una sección de la CHAIN puede repetirse, y toda la CHAIN completa puede repetirse. (menos el material de 'introducción', si lo hay, entre el comienzo de la CHAIN y la marca 'Sign')

Las CHAINs pueden construirse sólo a partir de patrones BASIC del mismo Grupo. Por ejemplo, la CHAIN I del Grupo A puede utilizar cualquiera o todos los 16 patrones BASIC del Grupo A, pero no puede utilizar ninguno de los Grupos B o C.

INSTRUMENTOS

El KPR-77 dispone de ocho sonidos instrumentales separados: BASS DRUM (bombo), SNARE DRUM (caja), HIGH TOMs (timbales altos), LOW TOMs (timbales bajos), OPEN HIHAT (platillo abierto), CLOSED HIHAT (platillos), CYMBAL (címbalo) y HAND CLAPS (palmas).

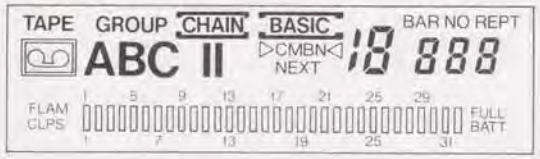
Los timbales pueden programarse para que repiquen (golpe doble) automáticamente cada vez que se golpean, si se desea. También dispone de ACCENT (acento) programable para el fraseo dinámico de ritmos. Los CYMBALS y HAND CLAPS no pueden utilizarse dentro del mismo patró BASIC pero, como se ha descripto anteriormente, pueden combinarse dos o más patrones BASIC para ofrecer HAND CLAPS en una sección de una frase rítmica y CYMBALS en otra sección de la misma frase.

En los **modos de aprendizaje** y programación en **tiempo real** se dispone de una señal de metrónomo. La señal de metrónomo ofrece un 'clic' cada tiempo y un 'golpe' al comienzo de cada patrón BASIC.

3) Overview of Controls

The front panel of the KPR-77 is divided into 4 major areas: the Display, BASIC/Instrument Keys, Programmer & Performance Controls, and Mixer/Output. (See Diagram.)

DISPLAY



The LCD Display is located in the upper left hand corner of the KPR-77. A momentary-action LIGHT button (for use in poor lighting conditions) is located under the left hand corner of the Display. The Display provides continuous information on current operating mode, GROUP, CHAIN and BASIC selection, step number and other areas.

BASIC/INSTRUMENT KEYS



There are 16 BASIC/Instrument Keys, located under the Display on the left hand side of the KPR-77. These keys perform a number of different functions.

Major Uses

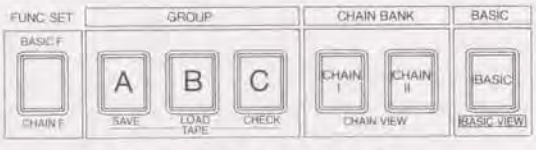
1. Selecting BASIC Patterns for programming or performance.
2. Playing drum strokes in Write and Training MODES (2 Keys with the same sound per Instrument).

Secondary Uses (with Programmer Control Keys)

1. Setting Resolution of BASIC Patterns
2. Setting Length of BASIC Patterns
3. Selecting Instruments for BASIC Patterns
4. Viewing drum strokes in BASIC Patterns
5. Programming BASIC Patterns into CHAINS
6. Changing or Viewing the location of the Repeat and Fine/D.S. points and the number of repeats
7. Going directly to a specific bar within a CHAIN **without** stepping through intervening bars

PROGRAMMER & PERFORMANCE CONTROLS

The Programmer & Performance controls include: 1) a bank of Control Keys located under the Mixer, on the right hand side of the KPR-77; 2) two Control Switches just to the right of the Display; and 3) the TEMPO Control. These controls are used both for programming the BASIC Patterns and CHAINs and for controlling them in performance.



Upper Row of Control Keys

3) Die Bedienungselemente

Die Frontplatte des KPR-77 ist in vier Hauptabschnitte unterteilt: Display, BASIC/Instrument-Tasten, Programmierer- und Wiedergaberegler sowie Mischer/Ausgang. (Siehe Abbildung.)

DISPLAY

Die Flüssigkristallanzeige befindet sich in der oberen linken Ecke des KPR-77. Eine Impuls-Lichttaste (LIGHT) (bei schlechter Beleuchtung) befindet sich unter der linken Ecke der Anzeige. Die Anzeige liefert ständig Informationen über eingestellte Betriebsart, GROUP-, CHAIN- und BASIC-Wahl, Schrittnummer usw.

BASIC/INSTRUMENT-TASTEN

Unter dem Display auf der linken Seite des KPR-77 befinden sich 16 BASIC/Instrument-Tasten. Diese Tasten erfüllen eine Reihe verschiedener Funktionen.

Hauptgebrauch

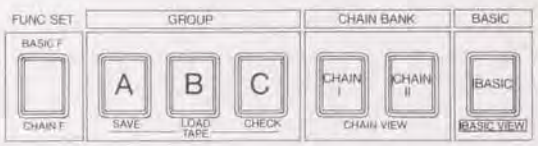
1. Wahl von BASIC-Mustern für Programmierung und Wiedergabe
2. Spielen von Trommelschlägen in den BETRIEBSARTEN "Write" und "Training" (zwei Tasten mit gleichem Ton pro Instrument)

Sonstiger Gebrauch (mit den Programmierer- Reglern)

1. Einstellung der Auflösung der BASIC-Muster
2. Einstellung der Länge der BASIC-Muster
3. Wahl von Instrumenten für BASIC-Muster
4. Lesen von Trommelschlägen in BASIC-Mustern
5. Programmieren von BASIC-Mustern in CHAINs
6. Ändern bzw. Lesen der Lage von Wiederholungs- und Fine/D.S.-Punkten und der Anzahl von Wiederholungen
7. Direktsprung zu einem bestimmten Takt in einer CHAIN, **ohne** durch dazwischenliegende Takte zu gehen.

PROGRAMMIERER- UND WIEDERGABEREGLER

Die Programmierer- und Wiedergaberegler umfassen: 1) einen Tastensatz unter dem Mischer auf der rechten Seite des KPR-77; 2) zwei Regler rechts neben dem Display und 3) den TEMPO-Regler. Diese Regler dienen sowohl zum Programmieren der BASIC-MUSTER und CHAINs als auch zu ihrer Steuerung bei der Wiedergabe.



Obere Regeltastenreihe

Zwei Reihen von Programmierer-Regeltasten sind vorhanden. Die obere Reihe dient hauptsächlich zum Umschalten zwischen verschiedenen GROUPs und CHAINs und zur Wahl von CHAIN- und BASIC-Betriebsart. Die FUNC SET-Taste dient zusammen mit bestimmten BASIC/Instrument-Tasten zur Steuerung einer Vielzahl von BASIC- und CHAIN-Funktionen. Die GROUP-Tasten erfüllen auch Cassetten-Interface-Funktionen. Die CHAIN- und BASIC-Tasten werden auch für Anzeige und VIEW der Trommelstellen innerhalb von BASIC-Mustern sowie Lage von Wiederhol- und Fine/D.S.-Stellen und Anzahl von Wiederholungen innerhalb einer CHAIN verwendet.

3) Vue d'ensembles des commandes

Le panneau avant du KPR-77 se divise en 4 espaces principaux: l'Affichage, les touches de BASIC et d'Instruments, les commandes de Jeu et de Programmation, et le Mélangeur/sortie. (Voir le diagramme.)

AFFICHAGE

L'Affichage par cristaux liquides se trouve dans le coin supérieur gauche du KPR-77. Il y a un bouton LIGHT (lumière) à action momentannée (à utiliser en cas d'éclairage médiocre) sous l'angle gauche de l'Affichage. L'Affichage donne continuellement l'information sur le mode, le Groupe, la sélection de Chaîne ou de BASIC, le numéro d'emplacement en cours, et d'autres domaines encore.

TOUCHES BASIC/INSTRUMENT

Il y a 16 touches BASIC/Instrument, placées sous l'affichage, dans l'angle gauche du KPR-77. Ces touches ont toutes sortes de fonctions différentes.

Emplois principaux

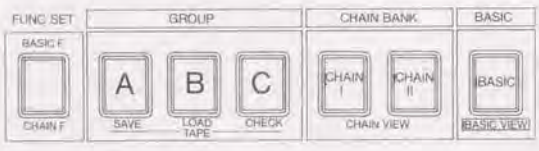
1. Pour sélectionner des Modèles Basic pour la programmation ou pour le jeu.
2. Pour jouer des battements de batterie dans les MODES Write (Programmation) et Training (Entrainement). (il y a deux touches par instruments, pour un même son)

Emplois secondaires (Avec les touches de contrôle de la programmation)

1. Pour régler la Résolution de Modèles BASIC
2. Pour régler la Longueur de Modèles BASIC
3. Pour choisir les Instruments des Modèles BASIC
4. Pour visionner les battements de batterie dans les Modèles BASIC
5. Pour programmer les Modèles BASIC dans une Chaîne
6. Pour changer ou visionner l'emplacement des marques de répétition et "Fine/D.S."
7. Pour aller directement à une mesure particulière de la Chaîne **sans** passer par les mesures intermédiaires.

COMMANDES DE PROGRAMMATION ET DE JEU

Les commandes de Programmation et de Jeu comprennent: 1) une série de touches de commande placées sous le mixeur, à droité du KPR-77; 2) deux interrupteurs de commande juste à droite de l'Affichage; et 3) la commande de TEMPO. Ces commandes servent aussi bien à programmer les Modèles BASIC et les Chaînes (CHAIN) qu'à les contrôler en cours de jeu.



Rangée supérieure des touches de commande

Il y a deux rangées de touches de commande de programmation. La rangée supérieure sert principalement à passer entre les différents Groupes (GROUP) et les différentes Chaînes (CHAIN), et à sélectionner les modes BASIC et CHAIN. La touche FUNC SET est à employer avec certaines

3) Descripción de los controles

El panel frontal del KPR-77 se divide en 4 zonas principales: el visualizador, las teclas BASIC/instrumentos, los controles del programador y de ejecución, y el mezclador/salida. (Consulte el diagrama.)

VISUALIZADOR

La visualización LCD está localizada en la esquina superior izquierda del KPR-77. El botón LIGHT de acción momentánea (para utilizar con condiciones de luz escasa) está localizado bajo la esquina izquierda de la visualización. La visualización proporciona información continua sobre la modalidad actual de operación, selección de Grupo, CHAIN y BASIC, número de paso y otras áreas.

TECLAS BASIC/INSTRUMENTOS

Hay 16 teclas BASIC/Instrumentos situadas debajo del visualizador, en la parte izquierda del KPR-77. Estas teclas realizan muchas funciones diferentes.

Usos principales

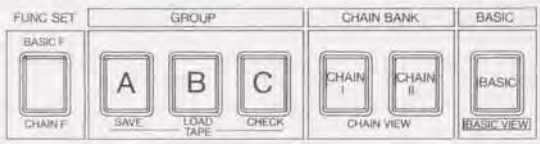
1. Selección de patrones BASIC para programación o ejecución.
2. Reproducción de golpes de tambor en las modalidades de programación y entrenamiento (2 teclas con el mismo sonido por instrumento).

Usos secundarios (con teclas de control de programador)

1. Disposición de la resolución de patrones BASIC
2. Disposición de la longitud de patrones BASIC
3. Selección de instrumentos para patrones BASIC
4. Revisión de golpes de tambor en los patrones BASIC
5. Programación de patrones BASIC en CHAINs
6. Cambio o revisión de la localización de los puntos Repeat y Fine/D.S. y el número de repeticiones
7. Ir directamente a una barra especificada en una CHAIN **sin** pasar por otras barras.

CONTROLES DEL PROGRAMADOR Y DE EJECUCION

Los controles del programador y de ejecución incluyen: 1) un banco de teclas de control situadas debajo del mezclador, en la parte derecha del KPR-77; 2) dos commutadores de control a la derecha del visualizador; y 3) el control TEMPO. Estos controles se utilizan para programar patrones BASIC y CHAINs y para controlar su ejecución.



Fila superior de teclas de control

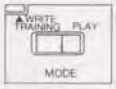
Hay dos filas de teclas de control del programador. La fila superior se utiliza principalmente para conmutar entre diferentes GROUPs y CHAINs, y para seleccionar los modos CHAIN y BASIC. La tecla FUNC SET (establecimiento de función) se utiliza, junto con ciertas teclas BASIC/Instrumentos, para controlar gran variedad de BASIC y CHAIN. Las teclas GROUP se utilizan también para las funciones de interfaz de cinta. Las teclas CHAIN y BASIC se utilizan también para visualizar, o VIEW, la ubicación de los golpes de batería dentro de los patrones BASIC, y la ubicación de los puntos de repetición y Fine/D.S., y el número de repeticiones dentro de una CHAIN.

There are two rows of Programmer Control Keys. The upper row is used mainly for switching between different GROUPs and CHAINs, and for selecting CHAIN and BASIC modes. The FUNC SET key is used along with certain BASIC/ Instrument keys to control a variety of BASIC and CHAIN functions. The GROUP keys are also used for Tape Interface functions. The CHAIN and BASIC keys are also used to display or VIEW the locations of drum strokes within BASIC Patterns, and the location of the Repeat and Fine/D.S. points and number of repeats within a CHAIN.



Lower Row of Control Keys

The lower row of Programmer Control keys is used for both programming and performance. Programming functions include step time programming of BASIC Patterns into CHAINs; and moving around within a CHAIN. Performance functions include forcing the return to the beginning of a CHAIN (D.C.) or to the Repeat mark (𝄇) (D.S.) inside a CHAIN; and Starting or Stopping the KPR-77. The KPR-77 may also be Started and Stopped using a Korg PS-1 or similar footswitch.



The Mode Switch (located next to the Display) switches between the PLAY Mode and either the WRITE (Programming) or TRAINING (Manual Play) modes.



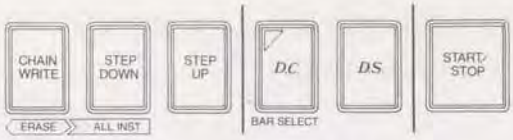
CHAIN END Switch

The CHAIN END Switch selects whether a CHAIN will repeat indefinitely or come to a halt as soon as it reaches the "Fine/D.S." mark.



TEMPO Control

The large rotary TEMPO Control sets the basic rate at which the KPR-77 plays, over a range of 35–208 beats/ minute. The TEMPO setting is not programmable.



Untere Regeltastenreihe

Die untere Reihe der Programmierer-Regeltasten wird sowohl für Programmieren als auch Wiedergabe verwendet. Programmierfunktionen umfassen Schrittzeitprogrammierung von BASIC-Mustern in CHAINs und Verschieben innerhalb einer CHAIN. Wiedergabefunktionen umfassen unbedingte Rückkehr zum Anfang einer CHAIN (D.C.) oder zum Wiederholzeichen (𝄇) (D.S.) in einer CHAIN sowie START und STOP des KPR-77. Das KPR-77 kann auch mit einem Korg PS-1 oder einem anderen Fußschalter gestartet und gestoppt werden.

Mit dem Betriebsartenschalter (neben dem Display) wird zwischen den Betriebsarten PLAY, WRITE (Programmieren) und TRAINING (Manuelles Spiel) umgeschaltet.



CHAIN END-Schalter

Der CHAIN END-Schalter bestimmt, ob eine CHAIN unendlich wiederholt oder mit Erreichen des "Fine/D.S."-Zeichens beendet wird.



TEMPO-Regler

Der große Dreh-TEMPO-Regler bestimmt das Grundspieltempo des KPR-77, über einen Bereich von 35–208 Taktschlägen/Minute. Der TEMPO-Regler ist nicht programmierbar.

touches BASIC/Instrument pour contrôler toute sortes de fonctions CHAIN et BASIC. Les touches GROUP servent aussi pour les fonctions de l'interface pour bandes. Les touches CHAIN et BASIC servent aussi à afficher (VIEW) les emplacements des battements de batterie au sein d'un Modèle BASIC, ainsi que les points Repeat (répétition) et Fine/D.S. (Fin/Da Segno), et le nombre des répétitions dans une Chaîne.



Rangée inférieure des touches de commande

La rangée inférieure des touches de commande sert à la programmation et au jeu. Les fonctions de programmation comprennent la programmation en cadence réelle des modèles BASIC en Chaînes (CHAIN); et le mouvement à l'intérieur d'une même Chaîne. Les fonctions de jeu comprennent le retour au début d'une Chaîne (D.C.) ou à la Marque de répétition (𝄇) (D.S.) au sein d'une Chaîne; et la mise sur Marche (START) ou Arrêt (STOP) du KPR-77. On peut aussi mettre en marche ou arrêter le KPR-77 en utilisant un interrupteur au pied du type Korg PS-1.

L'interrupteur de MODE (situé près de l'Affichage) permet de passer du mode PLAY (jeu au mode WRITE (programmation) ou au mode TRAINING (Jeu manuel) (entraînement).



Bouton CHAIN END

L'interrupteur CHAIN END (fin de Chaîne) permet de décider si une Chaine se répètera indéfiniment ou s'arrêtera dès qu'elle atteindra le signe "Fine/D.S.".



Contrôle de TEMPO

La grande commande de TEMPO rotative règle le tempo de base sur lequel joue le KPR-77 choisi dans une gamme de 35 à 208 temps/minute. Le réglage de TEMPO n'est pas programmable.



Fila inferior de teclas de control

La fila inferior de teclas de control de programador se utiliza para programación y ejecución. Las funciones de programación incluyen la programación en tiempo escalonado de patrones BASIC en CHAINs; y el 'movimiento' dentro de una CHAIN. Las funciones de ejecución incluyen forzar el retorno al comienzo de una CHAIN (D.C.) o hasta la marca de repetición (𝄇) (D.S.) dentro de una CHAIN; y el START (inicio) o STOP (parada) del KPR-77. El KPR-77 puede iniciarse o pararse también utilizando un Korg PS-1 u otro interruptor de pedal similar.

El selector de modo (situado cerca del visualizador) cambia entre el modo PLAY (reproducción) y cualquiera de los modos WRITE (programación) o TRAINING (Reproducción manual) (aprendizaje).



Selector CHAIN END

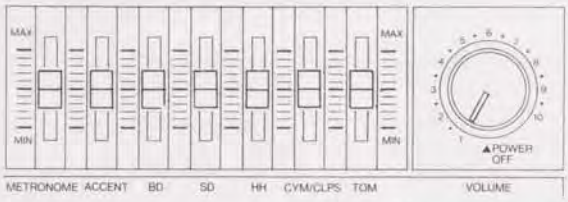
El selector CHAIN END (fin de cadena) seleciona si una CHAIN ha de repetirse indefinidamente o detenerse tan pronto como llegue a la marca "Fine/D.S.".



Control TEMPO

El control grande giratorio TEMPO establece la velocidad de reproducción del KPR-77, en una gama de 35–208 tiempos/minuto. El establecimiento TEMPO no es programable.

MIXER/OUTPUT



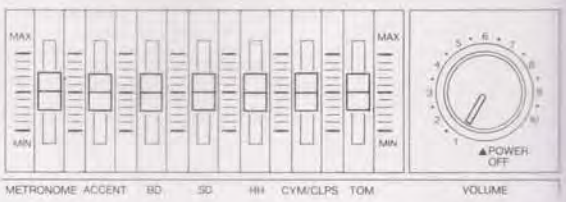
Instrument Mixer

Master Volume & Power Switch

The Instrument Mixer provides 7 slide controls for full control over the Instrument Balance. The large rotary master VOLUME control also includes the ON/OFF power switch. Both mono and stereo line level outputs are available, along with a separate Snare/Hand Claps (SD/CLPS) output for external processing and a stereo PHONES output.

Finally, the KPR-77 has powerful interfacing capabilities. These include two TOM-H and TOM-L trigger outputs for connection to external synthesizers, sequencers or arpeggiators; an industry standard SYNCHRO jack (5-pin DIN) for connecting the KPR-77 to another rhythmer, sequencer, or other compatible equipment; and a pair of Tape Interface jacks that allow virtually infinite storage and recall of CHAIN and BASIC Pattern rhythm data.

MISCHER/AUSGANG

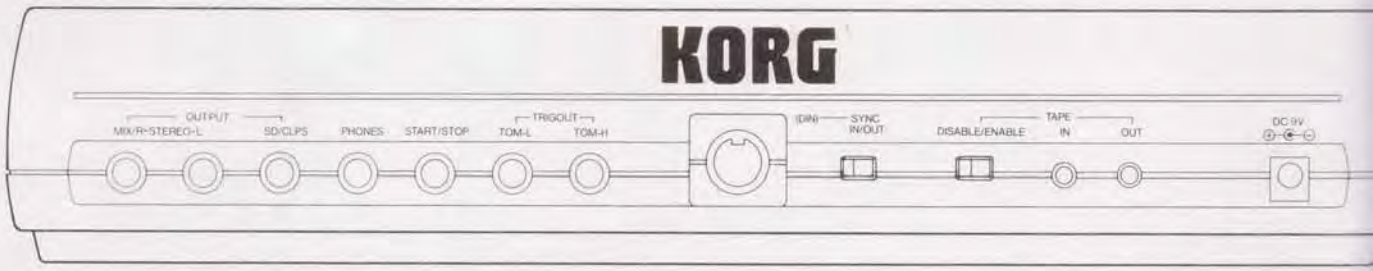


Instrumentenmischer

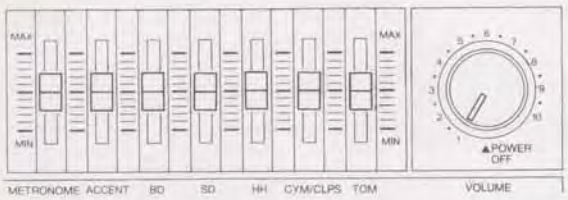
Haupt-Volume un ON/OFF-Schalter

Der Instrumentenmischer ist mit 7 Schiebereglern a stattet, welche eine einwandreie Steuerung der Instrume balance gewährleisten. Der große Haupt-VOLUME-Drehr fungiert zugleich als ON/OFF-Schalter. Sowohl Mono- auch Stereo-Leitungspegelausgänge sowie ein getre Snare/Hand Claps- (SD/CLPS-)Ausgang für externe V beitung und ein Stereo-PHONES-Ausgang sind vorhanden.

Das KPR-77 besitzt fortschrittliche Interface-Ein tungen. Dazu gehören zwei TOM-H- und TOM-L-Tri Ausgänge zum Anschluß an externe Synthesizer, Seque und Arpeggiatoren, eine Norm-SYNCHRO-Buchse (5 polig) zum Anschluß des KPR-77 an ein anderes Rh musgerät, einen Sequenzer oder an ein anderes kompat Gerät, sowie ein Paar Cassetten-Interface-Buchsen, w praktisch unbegrenztes Speichern und Abrufen von CH und BASIC-Muster-Rhythmusdaten gewährleistet sind.



MELANGEUR/SORTIE



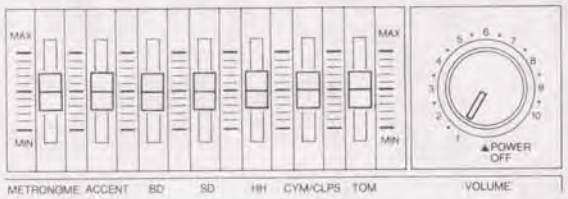
Mélangeur d'instruments

Bouton de volume principal et de Marche/Arrêt

Le Mélangeur d'instruments se compose de 7 commandes à glissière qui permettent de contrôler complètement la balance des instruments. La grande commande rotative du VOLUME principal se double aussi d'un interrupteur ON/OFF (marche/arrêt) se double. Des sorties de niveau de ligne stéreo et de mono sont disponibles ainsi qu'une sortie séparée pour la Caisse Claire/Frappement de Mains (SD/CLPS) pour un traitement externe et une sortie par écouteur (PHONES) stéreo.

Enfin, le KPR-77 a des possibilités d'interface considérables. On compte parmi elles des sorties à déclenchement TOM-H et TOM-L pour se brancher sur des synthétiseurs externes, des séquenceurs et des arpégiateurs; Une prise SYNCHRO standard (connecteur DIN) à cinq griffes pour connecter le KPR-77 avec un autre appareil à rythme, un séquenceur ou tout autre équipement compatible; et une paire de prises d'Interface pour bande qui permet le stockage pratiquement illimité et la réutilisation des rythmes des Modèles BASIC et des Chaînes.

MEZCLADOR/SALIDA



Mezclador de instrumentos

Volumen principal e interruptor de alimentación

El mezclador de instrumentos dispone de 7 controles deslizables que ofrecen el completo control sobre el equilibrio de los instrumentos. El control grande giratorio VOLUME (de volumen) principal tiene incorporado un interruptor ON/OFF (conexión/desconexión) de alimentación. Existen salidas de línea de nivel mono y estéreo, y una salida separada de caja/palmas (SD/CLPS) para procesamiento externo y una salida estéreo PHONES (para auriculares).

Finalmente, el KPR-77 tiene excelentes posibilidades de interfaz. Estas posibilidades incluyen dos salidas de disparo de TOM-H (timbal alto) y TOM-L (timbal bajo) para su conexión a sintetizadores externos, generadores de secuencias o generadores de arpegios; una toma estandar SYNCHRO (de sincronismo) (5 terminales DIN) para conectar el KPR-77 a otro generador de ritmos, generador de secuencias, u otros equipos compatibles; y un par de tomas de interfaz de cinta que permiten un almacenamiento prácticamente infinito y la recuperación de datos sobre ritmos de patrones BASIC y CHAINs.

II. FEATURES & FUNCTIONS

II. MERKMALE UND FUNKTIONEN
II. CARACTERISTIQUES ET FONCTIONS
II. CARACTERISTICAS Y FUNCIONES

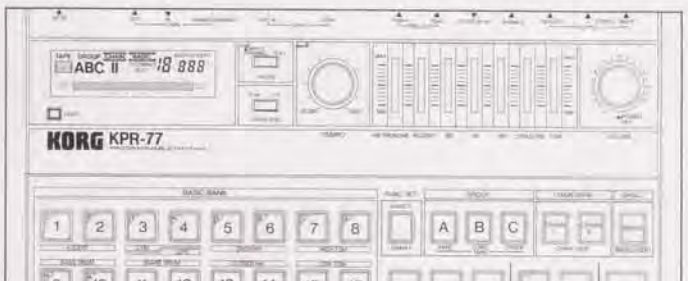
HOW THIS SECTION IS ORGANIZED

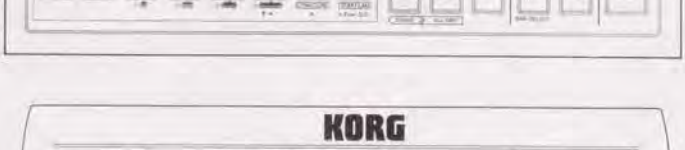
Features and Functions is organized for reference purposes, and all functions related to a particular control will be found under the name of that control. For example, the GROUP Controls heading includes both GROUP Selection and Tape Interface information, since both functions use the three GROUP Controls.

The **Users' Guide** section of this manual is organized by function rather than by control. In other words, everything relationg to programming a BASIC Pattern (for example) will be found under one heading in the Users' Guide, instead of being spread out in 8 or 10 different areas, as it is in Features & Functions. The Users' Guide is useful in learning how to do things like programming a BASIC Pattern, while **Features & Functions** is useful for looking up a particular control to see what it does.

The **Features & Functions** of the KPR-77 can be divided into five major sections:

1. **BASIC BANK/Instrument Keys**
2. **Programmer & Performance Controls**
3. **Display**
4. **Mixer/Output**
5. **Rear Panel**





Each of these areas will be discussed in detail below. First, however, we should discuss how the controls of the KPR-77 are organized.

ZU DIESEM ABSCHNITT

Der Abschnitt **"Merkmale und Funktionen"** ist als Re
renz gedacht. Alle Funktionen, die mit einem bestimmt
Bedienungselement in Verbindung stehen, sind unter
Bezeichnung dieses Bedienungselements zu finden. Unter
Überschrift "GROUP-Regler" wird sowohl GROUP-Wahl
auch Cassetten-Interface beschrieben, da für beide Funktion
die drei GROUP-Regler erforderlich sind.

Der Abschnitt **"Benutzer-Leitfaden"** dieser Anleitu
ist eher nach der Funktion als nach der Steuerung gegliede
Mit anderen Worten, alles, was mit der Programmierung ei
BASIC-Musters (zum Beispiel) in Verbindung steht, ist un
einer Überschrift im Benutzer-Leitfaden zu finden, u
nicht über 8 oder 10 verschiedene Bereiche wie im Abschn
"Merkmale und Funktionen" verteilt. Im Abschnitt "Ben
zer-Leitfaden" lernt man, wie man bestimmte Dinge wie z
Programmieren eines BASIC-Musters macht, während m
im Abschnitt **"Merkmale und Funktionen"** leicht nachschlag
kann, was ein bestimmter Regler bewirkt.

Die **Merkmale und Funktionen** des KPR-77 lassen sich
fünf Hauptgruppen gliedern:

1. **BASIC BANK/Instrument-Tasten**
2. **Programmierer- und Wiedergaberegler**
3. **Display**
4. **Mischer/Ausgang**
5. **Rückwand**

Auf jede dieser Gruppen wird später genau eingegang
Zuerst wollen wir uns jedoch einen Überblick über die B
dienungselemente des KPR-77 verschaffen.

BESCHREIBUNG UND BEZEICHNUNG DER TASTEN

Das KPR-77 hat 29 Drucktastenschalter oder "Taster
die sich in zwei Hauptgruppen klassifizieren lassen: 16 BAS
BANK-Tasten und 13 Regeltasten. Viele dieser Tasten hab
zwei und mehr, einige vier Funktionen.

Wenn wir über Funktionen sprechen, erhalten alle Tast
in der Regel jeweils nur eine Bezeichnung. Die verwend
Bezeichnung richtet sich nach der jeweiligen Funktion. D
CHAIN WRITE/Basic Erase-Taste zum Beispiel wird in d
Abschnitten, wo es um das Schreiben von CHAINs geht,
CHAIN WRITE-Taste und dort, wo das Schreiben von BAS
Mustern behandelt wird, als BASIC ERASE-Taste bezeichn

Die nachstehende Liste zeigt die Hauptfunktion (Na
auf der Taste) und sämtliche Nebenfunktionen aller Tasten.

COMMENT EST ORGANISEE CETTE SECTION?

Cette section **Caractéristiques et Fonctions** est organisée à des fins de références, et toutes les fonctions qui ont trait à une commande particulière seront classées sous le nom de cette commande. Par exemple, sous le titre Commandes de Groupe (GROUP) on trouvera aussi bien l'information sur la sélection de groupe que sur l'interface pour bande, puisque ces deux fonctions utilisent les trois commandes de groupe.

La section du **Guide de l'Utilisateur** de ce manuel est organisé par fonctions plutôt que par commandes. En d'autres termes, tout ce qui a trait à la programmation d'un Modèle BASIC (par exemple) sera classé sous une seule rubrique dans le guide de l'utilisateur, au lieu d'être dispersé en 8 ou 10 endroits différents, comme c'est le cas dans Catactéristiques et Fonctions. Le Guide de l'Utilisateur est pratique pour apprendre à faire des choses telles que la programmation d'un Modèle BASIC alors que **Caractéristiques et Fonctions** est utile pour comprendre à quoi sert une commande particulière.

La section **Caractéristiques et Fonctions** du KPR-77 se divise en 5 parties principales:

1. **Touches BASIC/Instrument**
2. **Commandes de Programmateur et de Jeu**
3. **Affichage**
4. **Mélangeur/Sortie**
5. **Panneau Arrière**

Nous nous étendrons en détail sur ces domaines plus tard mais auparavant, nous allons voir comment les commandes du KPR-77 sont organisées.

ORGANISATION ET DENOMINATION DES TOUCHES

Le KPR-77 a 29 boutons poussoir ou touches qui se divisent en deux groupes principaux: Les 16 touches BASIC BANK et les 13 touches de commande. La plupart de ces touches ont 2 ou plusieurs fonctions, parfois même jusqu'à 4.

Quand on parlera des fonctions, les touches seront appelées par un seul nom à la fois. La dénomination utilisée dépendra de la fonction décrite. Par exemple, la touche CHAIN WRITE/Erase (programmation de Chaîne/Effaçace de Modèle BASIC) s'appelera touche CHAIN WRITE dans les sections qui ont trait à la composition des Chaînes mais s'appelera touche ERASE dans les sections qui ont trait à la composition des Modèles BASIC.

La liste suivante donne la fonction primaire de chaque touche (le nom écrit sur la touche), suivi par toutes les fonctions secondaires.

¿CÓMO ESTÁ ORGANIZADA ESTA SECCIÓN?

Las **características y funciones** están organizadas para propósitos de referencia, y todas las funciones relacionadas con un control particular se encontrarán bajo el nombre de tal control. Por ejemplo, el encabezamiento de los controles GROUPs incluye la información sobre la selección de GROUP y la interfaz de cinta, porque ambas funciones utilizan los tres controles GROUP.

La sección de **Guía del Usuario** de este manual está organizada por funciones más que por controles. En otras palabras, todo lo relacionado con la programación de un patrón BASIC (por ejemplo) se encontrará bajo un encabezamiento en la Guía del Usuario, en lugar de encontrarse dividido en 8 o 10 áreas diferentes, como está en Características y Funciones. La Guía del Usuario es muy útil para aprender cómo efectuar cosas tales como la programación de un patrón BASIC, mientras que la sección de **Características y Funciones** es muy útil para consultar un control particular y ver qué es lo que hace.

Las **características y funciones** del KPR-77 pueden dividirse en cinco secciones principales:

1. **Teclas BASIC BANK/Instrumentos**
2. **Controles del programador y de ejecución**
3. **Visualizador**
4. **Mezclador/salida**
5. **Panel posterior**

Cada una de estas áreas se discutirá detallamamente a continuación. Sin embargo, en primer lugar discutiremos cómo están organizados los controles del KPR-77.

ORGANIZACIÓN Y NOMENCLATURA DE LAS TECLAS

El KPR-77 tiene 29 pulsadores o "teclas" que pueden dividirse en dos grupos básicos: 16 teclas BASIC BANK (banco básico), y 13 teclas de control. Muchas de estas teclas tienen dos o más funciones: algunas tienen hasta cuatro.

Hablando sobre las funciones, todas las teclas se denominarán en general utilizando solamente un nombre cada vez. El nombre utilizado dependerá de la función que se esté describiendo. Por ejemplo, la tecla CHAIN WRITE (programación de cadenas)/borrado de patrones básicos se denominará CHAIN WRITE en las secciones que traten sobre la programación de CHAINs, pero se denominará ERASE en las secciones que traten sobre la programación de patrones básicos.

La lista siguiente muestra la función primaria de cada tecla (el nombre escrito sobre la superficie de la tecla), y a continuación todas las funciones secundarias.

ORGANIZATION AND NAMING OF KEYS

The KPR-77 has 29 push-button switches of "Keys" which can be divided into two basic groups: the 16 BASIC BANK Keys and the 13 Control Keys. Many of these Keys have two or more functions: some have as many as four functions.

In talking about functions, all Keys will generally be referred to using only one name at a time. The name used will depend upon which function is being described. For example, the CHAIN WRITE/Erase Key will be called the CHAIN WRITE Key in the sections involved with writing CHAINs, but will be called the ERASE Key in the sections involved with writing BASIC Patterns.

The following list shows the primary function of each key (the name written on the Key surface), followed by all secondary functions.

KEY FUNCTIONS

BASIC BANK Keys

BASIC Pattern	Instrument	Other Functions
#1	Accent	L, B
#2	Accent	L, B
#3	Cymbal/Claps	L, B
#4	Cymbal/Claps	L, B
#5	Open Hihat	L, B
#6	Open Hihat	L, B
#7	High Tom	L, B
#8	High Tom	L, B
#9	Bass Drum	B
#10	Bass Drum	B
#11	Snare Drum	R
#12	Snare Drum	R
#13	Closed Hihat	R
#14	Closed Hihat	R, C
#15	Low Tom	I, C
#16	Low Tom	I, C

B = Bar Select, L = Length, I = Instrument Select, R = Resolution,
C = Chain Structure (Repeat and Fine/D.S. Marks)

Control Keys

Main Function	Other Functions
START/STOP	None
FUNC SET	Basic Function, Chain Function
A (Group Select.)	Tape Save
B (Group Select.)	Tape Load
C (Group Select.)	Tape Check
CHAIN I	Chain View
CHAIN II	Chain View
BASIC	Basic View
CHAIN WRITE	Erase, All Inst. (with STEP DOWN)
STEP DOWN	Erase All Inst. (with CHAIN WRITE)
STEP UP	None
D.C.	Bar Select
D.S.	None

TASTENFUNKTIONEN

BASIC BANK-Tasten

Basic-Muster	Instrument	Sonstige Funktion
1	Akzent	L, B
2	Akzent	L, B
3	Becken/Klatschen	L, B
4	Becken/Klatschen	L, B
5	Offenes Hi-Hat	L, B
6	Offenes Hi-Hat	L, B
7	Hohes Tom	L, B
8	Hohes Tom	L, B
9	Große Trommel	B
10	Große Trommel	B
11	Wirbeltrommel	R
12	Wirbeltrommel	R
13	Geschlossenes Hi-Hat	R
14	Geschlossenes Hi-Hat	R, C
15	Tiefes Tom	I, C
16	Tiefes Tom	I, C

B = Taktwahl, L = Länge, I = Instrumentenwahl, R = Auflösung,
C = Kettenstruktur (Wiederholung- und Fine/D.S.-Zeichen)

Regeltasten

Hauptfunktion	Sonstige Funktionen
START/STOP	Keine
FUNC SET	Basic-Funktion, Chain-Funktion
A (Gruppenwahl)	Cassette Sicherstellen
B (Gruppenwahl)	Cassette Laden
C (Gruppenwahl)	Cassette Prüfen
CHAIN I	Kette Lesen
CHAIN II	Kette Lesen
BASIC	Grundmuster Lesen
CHAIN WRITE	Löschen, Alle Inst.
	Löschen, Alle Inst.(mit STEP DOWN)
STEP DOWN	Löschen, Alle Inst.(mit CHAIN WRITE)
STEP UP	Keine
D.C.	Taktwahl
D.S.	Keine

FONCTIONS DES TOUCHES

Touches BASIC BANK (série de base)

Modèle BASIC	Instrument	Autres fonctions
#1	Accent	L, B
#2	Accent	L, B
#3	Cymbale/Frappement de mains	L, B
#4	Cymbale/Frappement de mains	L, B
#5	Hihat Ouvert	L, B
#6	Hihat Ouvert	L, B
#7	Tom Haut	L, B
#8	Tom Haut	L, B
#9	Grosse Caisse	B
#10	Grosse Caisse	B
#11	Caisse Claire	R
#12	Caisse Claire	R
#13	Hihat Fermé	R
#14	Hihat Fermé	R, C
#15	Tom Bas	I, C
#16	Tom Bas	I, C

B = Sélection de mesure, L = Longueur, I = Sélection d'instrument, R = Résolution, C = Structure de chaine (signes Repeat et Fine/D.S.)

Touches de commande

Fonction principale	Autres fonctions
START/STOP	Aucune
FUNC SET (réglage)	Fonction BASIC, Fonction CHAIN
A (Sel. de Groupe)	Conservation sur bande
B (Sel. de Groupe)	Chargement sur bande
C (Sel. de Groupe)	Vérification de bande
CHAIN I (chaîne I)	Visionnage de Chaîne
CHAIN II (chaîne II)	Visionnage de Chaîne
BASIC	Visionnage de Modèle BASIC
CHAIN WRITE	Effaçage de Modèle BASIC Effaçage, tous les inst. (avec STEP DOWN)
STEP DOWN	Effaçage, tous les inst. (avec CHAIN WRITE)
STEP UP	Aucune
D.C.	Sélection de mesure
D.S.	Aucune

FUNCIONES DE LAS TECLAS

Teclas BASIC BANK (Banco básico)

Patrón BASIC	Instrumento	Otras funciones
#1	Acento	L, B
#2	Acento	L, B
#3	Címbalo/palmas	L, B
#4	Címbalo/palmas	L, B
#5	Platillo abierto	L, B
#6	Platillo abierto	L, B
#7	Timbal alto	L, B
#8	Timbal alto	L, B
#9	Bombo	B
#10	Bombo	B
#11	Caja	R
#12	Caja	R
#13	Platillos	R
#14	Platillos	R, C
#15	Timbal bajo	I, C
#16	Timbal bajo	I, C

B = Selección de barra, L = Longitud, I = Selección de instrumento, R = Resolución, C = Estructura de cadena (Marcas de repetición y Fine/D.S.

Teclas de control

Función principal	Otras funciones
START/STOP (inicio/parada)	Ninguna
FUNC SET (establecimiento de función)	Función de patrón básico, función de cadena
A (Sel. de grupo)	Conservación en cinta
B (Sel. de grupo)	Carga de cinta
C (Sel. de grupo)	Comprobación de cinta
CHAIN I (cadena I)	Visualización de cadena
CHAIN II (cadena II)	Visualización de cadena
BASIC (programación	Bisualización de patrones básicos
CHAIN WRITE (programación de cadenas)	Borrado de patrones Inst. completa (con STEP DOWN)
STEP DOWN (reducción)	Borrado Inst. completa (con CHAIN WRITE)
STEP UP (incremento)	Ninguna
D.C. (desde el comienzo)	Selección de barra
D.S. (desde el signo)	Ninguna

1) BASIC BANK /Instrument Keys



There are 16 BASIC Pattern/Instrument Keys, organized into a group called the BASIC BANK. By themselves (without using Control Keys), these BASIC BANK Keys are used for three major functions:

MAJOR BASIC BANK KEY FUNCTIONS

1.1 BASIC Pattern Selection
1.2 COMBINED BASIC Pattern Banks
1.3 Playing Instruments

When a Control Key is used along with the BASIC Keys, eight additional functions are available. These functions are fully described in section 2 of Features & Functions.

ADDITIONAL BASIC BANK KEY FUNCTIONS (USING CONTROL KEYS)

* **Instrument Selection**
* **Setting BASIC Pattern Resolution**
* **Setting BASIC Pattern Length**
* **Viewing Drum Stroke Locations**
* **Writing BASIC Patterns into a CHAIN**
* **Setting Chain repeat and Fine/D.S. Marks**
* **Viewing Chain Repeat and Fine/D.S. Marks**
* **Selecting Bars in a CHAIN**

MAJOR BASIC BANK FUNCTIONS

1.1 BASIC Pattern Selection

MODE Switch = Play
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Started or Stopped

The Keys are used to select 1 of 16 BASIC Pattern memory banks (programmed rhythm patterns) within the current GROUP. Each Pattern bank can hold up to eight beats (two measures), depending on the current Resolution. The currently selected Pattern bank number (#) is shown in the LCD Display.

1) BASIC BANK /Instrument-Tasten

16 BASIC-Muster/Instrument-Tasten, die in einer BAS BANK genannten Gruppe organisiert sind, erfüllen eige ständig (ohne Gebrauch der Regeltasten) die folgenden d Hauptfunktionen:

HAUPT-BASIC BANK-TASTENFUNKTIONEN

1.1 Wahl des BASIC-Musters
1.2 COMBINE BASIC-Musterbänke
1.3 Spielinstrumente

Bei Gebrauch einer Regeltaste zusammen mit den BAS BANK-Tasten sind acht Zusatzfunktionen verfügbar. Abschnitt 2 des Kapitels **"Merkmale und Funktionen"** werd diese Funktionen ausführlich beschrieben.

ZUSÄTZLICHE BASIC BANK-TASTENFUNK-TIONEN (MIT DEN REGELTASTEN)

* **Instrumentenwahl**
* **Einstellung der BASIC-Muster-Auflösung**
* **Einstellung der BASIC-Muster-Länge**
* **Lesen der Trommelstellen**
* **Schreiben der BASIC-Muster in eine CHAIN**
* **Setzen des Ketten-Wiederhol- und Fine/D.S.-Zeiche**
* **Lesen des Ketten-Wiederhol- und Fine/D.S.-Zeiche**
* **Wahl der Takte in einer CHAIN**

HAUPT-BASIC BANK-FUNKTIONEN

1.1 Wahl des BASIC-Musters

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestartet oder gestoppt

Die Tasten dienen zur Wahl einer der 16 BASIC-Must Speicherbanken (programmierte Rhythmenmuster) innerh der gegenwärtigen GROUP. Jede Musterbank kann je na der eingestellten Auflösung bis zu acht Taktschlägen (zv Takte) fassen. Die jeweils gewählte Musterbanknummer (erscheint in der Flüssigkristallanzeige.

1) BASIC BANK/ Touches d'instruments

Il y a 16 touches Modèle BASIC/Instrument organisées en un groupe qui s'intitule BASIC BANK (série BASIC). Toutes seules (sans utiliser les touches de commandes), ces touches BASIC BANK ont trois fonctions principales:

FONCTIONS PRINCIPALES DES TOUCHES BASIC BANK

1.1 Sélection des Modèles BASIC
1.2 Séries de Modèles COMBINE BASIC
1.3 Jeu des instruments

Quand on utilise une touche de commande en même temps que les touches BASIC BANK, on dispose de 8 fonctions supplémentaires. Ces fonctions sont entièrement décrites dans la partie 2 de **Caractéristiques et Fonctions**.

FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DES TOUCHES BASIC BANK (EN UTILISANT LES TOUCHES DE COMMANDE)

* **Sélection d'instrument**
* **Réglage de la résolution du Modèle BASIC**
* **Réglage de la longueur du Modèle BASIC**
* **Visionnage (VIEW) des emplacements de battements de batterie**
* **Composition des Modèles BASIC en Chaînes**
* **Réglage des signes "Repeat" et "Fine/D.S." de la Chaîne**
* **Visionnage des signes "Repeat" et "Fine/D.S." de la Chaîne**
* **Sélection des mesures dans une Chaîne**

PRINCIPALES FONCTIONS DE BASK BANK

1.1 Sélection de Modèle BASIC (Jeu)

Bouton MODE = Play
Mode en cours = BASIC
Le KPR-77 est sur START ou STOP

Les touches servent à selectionner une des 7 séries de Modèles BASIC mémorisés (Modèles de rythme programmés) au sein du Groupe (GROUP) en cours. Chaque série de Modèles peut avoit jusqu'à 8 temps (2 mesures), selon la résolution choisie. Le numéro (#) du Modèle choisi est indiqué sur l'affichage LCD.

1) Teclas BASIC BANK (banco básico)/instrumentos

Hay 16 teclas BASIC BANK/Instrumentos organizadas en un grupo denominado BASIC BANK (banco básico). Por ellas mismas (sin utilizar las teclas de control), estas teclas BASIC BANK se utilizan para tres funciones principales:

FUNCIONES PRINCIPALES DE LAS TECLAS BASIC BANK

1.1 Selección de patrones BASIC
1.2 Bancos de patrones BASIC COMBINED (combinados)
1.3 Tocado de instrumentos

Cuando se utiliza una tecla de control junto con las teclas BASIC BANK, se puede disponer de ocho funciones adicionales. Estas funciones se describen detalladamente en la sección 2 de **Características y Funciones**.

FUNCIONES ADICIONALES DE LAS TECLAS BASIC BANK (UTILIZANDO LAS TECLAS DE CONTROL)

* **Selección de instrumentos**
* **Establecimiento de la resolución de los patrones BASIC**
* **Establecimiento de la longitud de los patrones BASIC**
* **Visualización de la ubicación de los golpes de batería**
* **Programación de patrones BASIC en una CHAIN**
* **Establecimiento de las marcas de repetición y Fine/D.S. en las cadenas**
* **Visualización de las marcas de repetición y Fine/D.S. en las cadenas**
* **Selección de barras en una CHAIN**

FUNCIONES PRINCIPALES BAS BANK

1.1 Selección de patrones BASIC

Selector MODE = Reproducción
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en START (inicio) o STOP (parada)

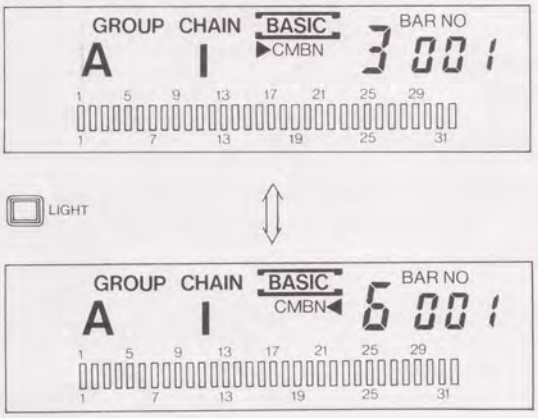
Las teclas se utilizan para seleccionar 1 de los 16 bancos de la memoria de patrones BASIC (patrones rítmicos programados) del grupo utilizado. Cada banco de patrones puede contener hasta ocho tiempos (dos compases), dependiendo de la resolución establecida. El número del banco de patrones seleccionado (#) aparecerá indicado en el visualizador LCD.

If the KPR-77 is Stopped, the selected BASIC Pattern will play as soon as the START/STOP key is pressed.

If the KPR-77 is Started, selecting a BASIC Pattern will cause 'NEXT' and the # of the selected Pattern to appear on the Display. The previously selected Pattern will finish playing, and then 'NEXT' will disappear and the selected Pattern will begin to play.

1.2 COMBINED BASIC Pattern Banks

MODE Switch = Write
Current Mode = COMBINED BASIC
KPR-77 is Stopped



Two or more BASIC Pattern banks can be COMBINED to form a "mini sequence". If two BASIC BANK Keys are pressed simultaneously, both of the selected Pattern bank #'s will appear alternately on the Display, along with the word 'CMBN' (Combined). This means that both of the selected Patterns and every Pattern in between will be played and repeated in sequence, starting with the lowest bank .# For example, if you press keys 3 and 6, four Patterns will play once each in the following order: 3,4,5,6,3,4,5,6,3,etc. This "mini sequence" will continue to repeat until a single Pattern bank (or another combination) is selected, or the KPR-77 is Stopped. The BAR NO. display indicates which Pattern bank in the "mini sequence" is currently playing. BAR No.001 means that the first bank in the sequence is playing, BAR NO.004 means that the 4th bank in the sequence is playing, and so forth. In the above example, BAR NO.001 would mean that bank 3 was playing and BAR NO. 004 would mean that bank 6 was playing.

To write a COMBINED sequence of Patterns, you must hold down two BANK Keys while sliding MODE Switch from Play to Write. The FUNC SET Key and BANK Keys must be used a number of times to set the Length, Resolution and Instrument Selection separately for each of the Pattern banks within the COMBINED sequence. (The D.C./BAR SELECT Key is used to select individual Pattern banks within the sequence).

Wenn das KPR-77 gestoppt ist, beginnt das gewählte BASIC-Muster unmittelbar nach Drücken der START/STOP-Taste zu spielen.

Wenn das KPR-77 gestartet ist, führt die Wahl eines BASIC-Musters zu "NEXT" und die Nummer des gewählten Musters erscheint im Display. Das zuvor gewählte Muster hört zu spielen auf, "NEXT" verschwindet und das gewählte Muster beginnt dann zu spielen.

1.2 COMBINE BASIC-Musterbänke

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = COMBINE BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Zwei oder mehr BASIC-Musterbänke können zu einer "Mini-Sequenz" kombiniert (COMBINE) werden. Wenn zwei BASIC BANK-Tasten gleichzeitig gedrückt werden, erscheinen die beiden gewählten Musterbanknummern abwechselnd zusammen mit den Buchstaben "CMBN" im Display. Dies bedeutet, daß die beiden gewählten Muster und **jedes Muster dazwischen** gespielt und nacheinander wiederholt werden, wobei mit der niedrigsten Banknummer begonnen wird. Wenn zum Beispiel die Tasten 3 und 6 gedrückt werden, spielen vier Muster nacheinander in der folgenden Reihenfolge: 3, 4, 5, 6, 3, 4, 5, 6, 3 und so weiter. Diese "Mini-Sequenz" wird solange wiederholt, bis eine einzelne Musterbank (oder eine andere Kombination) gewählt oder das KPR-77 gestoppt wird. Die BAR NO.-Anzeige kennzeichnet, welche Musterbank in der "Mini-Sequenz" zur Zeit gespielt wird. BAR NO. 001 bedeutet, daß die erste Bank, BAR NO. 004, daß die vierte Bank in der Sequenz spielt, und so weiter. Im obigen Beispiel würde BAR NO. 001 Bank 3 und BAR NO. 004 Bank 6 bedeuten.

Zum Schreiben einer kombinierten Sequenz von Mustern müssen zwei BANK-Tasten gedricktgehalten und der MODE-Schalter von Play auf Write geschoben werden. Die FUNC SET-Taste und die BANK-Tasten müssen mehrfach betätigt werden, um Länge, Auflösung und Instrumentenwahl getrennt für jede der Musterbanken in der COMBINE-Sequenz einzustellen. (Die D.C./BAR SELECT-Taste dient zur Wahl einzelner Musterbanken in der Sequenz.)

Si le KPR-77 est arrêté (STOP), le Modèle BASIC choisi sera joué aussitôt que l'on appuiera sur la touche START/STOP.

Si le KPR-77 est en marche (START), le choix d'un Modèle fera apparaître "NEXT" et le # du Modèle choisi à l'affichage. Quand le Modèle choisi précedemment sera terminé, "NEXT" disparaitra et le Modèle choisi commencera à être joué.

1.2 Séries de modèle BASIC combinés

Bouton MODE = Write
Mode en cours = COMBINED BASIC (BASIC combiné)
Le KPR-77 est sur (STOP)

On peut combiner ensemble deux ou plusieurs séries de Modèles BASIC pour former une "mini séquence". Si on appuie sur deux touches BASIC BANK en même temps, les deux numéros (#) de série de Modèles apparaîtront **alternativement** à l'Affichage, avec le signe CMBN (combiné). Les deux Modèles choisis, et tous ceux qui se trouvent entre eux seront alors joués et répétés en séquence, en commençant par le plus petit numéro de série. Par exemple, si vous appuyez sur 3 et 6, quatre Modèles seront joués chacun à leur tour dans l'ordre suivant: 3, 4, 5, 6, 3, 4, 5, 6, 3, etc. Cette "mini séquence continuera à se répéter jusqu'à ce qu'un Modèle seul (ou une autre combinaison) soit sélectionné ou que le KPR-77 soit arrêté (STOP). L'affichage BAR NO. (numéro de mesure) indique quelle est la série de Modèle qui est en train d'être jouée dans la "mini séquence". Le BAR NO. 001 indique que la première série de la séquence est en train d'être jouée, le BAR NO. 004 indique que la quatrième série de la séquence est en train de jouer, et ainsi de suite. Dans l'exemple précédent, le BAR NO. 001 voudrait dire que le modèle 3 était joué, et le BAR NO. 004 que le modèle 6 était joué.

Pour programmer une séquence combinée de Modèles, il faut faire passer le sélecteur de MODE de "Play" à "Write" tout en appuyant sur deux touches BANK. Puis il est nécessaire d'utiliser plusieurs fois les touches BANK et la touche FUNC SET pour régler la Longueur, la Résolution et la Sélection d'instrument séparément pour chacune des séries de Modèles au sein de la séquence combinée. (La touche D.C./BAR SELECT sert à sélectionner des séries de modèles particulières dans la séquence).

Si el KPR-77 está en STOP, el patrón BASIC seleccionado se reproducirá tan pronto como se presione la tecla START/STOP.

Si el KPR-77 está en START, al seleccionar un patrón BASIC, en el visualizador aparecerá 'NEXT' (siguiente) y el # del patrón seleccionado. El patrón previamente seleccionado dejará de reproducirse, 'NEXT' desaparecerá, y comenzará la reproducción del patrón seleccionado.

1.2 Bancos de patrones BASIC COMBINED (combinados)

Selector MODE = Programación
Modo actual = COMBINED BASIC
El KPR-77 está en STOP

Dos o más patrones BASIC pueden COMBINED (combinarse) para formar una "minisecuencia". Si se presionan simultáneamente dos teclas BASIC BANK, ambos # del banco de patrones seleccionado aparecerán **alternativamente** en el visualizador, junto con la palabra 'CMBN' (combinados). Esto significa que se reproducirán ambos patrones seleccionados y todos los patrones intermedios, y que se repetirán secuencialmente, comenzando por el # del banco más bajo. Por ejemplo, si se presionan las teclas 3 y 6, se reproducirán cuatro patrones de una vez, cada uno en el orden siguiente: 3, 4, 5, 6, 3, 4, 5, 6, 3, etc. Esta "minisecuencia" seguirá repitiéndose hasta que se seleccione un solo banco de patrones (u otra combinación), o hasta que se STOPED (pare) el KPR-77. La visualización del BAR NO. (n.º de barra) indica qué banco de patrones de la "minisecuencia" se está reproduciendo. BAR NO. 001 significa que se está reproduciendo el 1.er banco de la secuencia, BAR NO. 004 significa que se está tocando el 4.º banco de la secuencia, etc. En el ejemplo anterior, BAR NO. 001 significaría que se estaba reproduciendo el banco 3, y BAR NO. 004 que se estaba reproduciendo el banco 6.

Para escribir (programar) una secuencia COMBINED (combinada) de patrones, deberá mantener presionadas dos teclas BANK mientras desliza el selector MODE de reproducción a programación. La tecla FUNC SET y las teclas BANK deberán utilizarse varias veces para establecer la longitud, resolución y selección de instrumentos de forma individual para cada uno de los bancos de patrones de la secuencia COMBINED. (La tecla D.C./BAR SELECT se utiliza para seleccionar bancos de patrones individuales dentro de la secuencia.)

1.3 Playing Instruments

MODE Switch = Write/Training
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Started or Stopped

The BASIC BANK Keys are used to play one or more of the eight percussion Instruments (perform "drum strokes"), and to apply dynamic ACCENTS to drum strokes. Two keys are provided per Instrument so that rolls, flams and other quick rhythms may be easily played (the sound produced by each Key is the same). Any number of Instruments may be played simultaneously. However, either CYMBAL or HAND CLAPS may be selected, but not both at the same time.

A dynamic ACCENT does not produce a sound by itself. Instead, it boosts the volume of all other Instruments that play drum strokes at the same time that an ACCENT is programmed. For example, assume that there is a rest on the first 16th note of the first beat, an ACCENT is programmed for the second 16th note of that beat, and SNARE and TOM strokes are programmed for the second and third 16th notes.

The first stroke on the SNARE and TOM will be louder than the second strokes on those Instruments due to the ACCENT. The amount of volume boost depends upon the setting of the ACCENT slider in the mixer.

Keys	Instrument
#1 & 2	ACCENT
#3 & 4	CYMBAL/HANDCLAPS*
#5 & 6	OPEN HIHAT
#7 & 8	HI TOM
#9 & 10	BASS DRUM
#11 & 12	SNARE DRUM
#13 & 14	CLOSED HIHAT
#15 & 16	LOW TOMS

* One or the other, but not both.

The Keys are arranged so that the Instruments fall into a good playing order:



In Training MODE, you can play the Instruments without programming what you play into a BASIC Pattern bank. This is useful for practicing a rhythm pattern or fill, for "soloing", and for simply listening to the drum sounds.

In Write MODE, whatever drum strokes you play are 'recorded', or programmed into the selected BASIC Pattern bank. The KPR-77 can be Started for real time programming or Stopped for step time programming.

If the KPR-77 is Started, drum strokes are recorded in real time. The Metronome will sound at the current TEMPO, with a "ding" on the first beat of the Pattern. If the KPR-77 is Stopped, drum strokes are recorded in step time. Please refer to the **Overview** and **Users' Guide** for further details.



1.3 Spielinstrumente

MODE-Schalter = Write/Training
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestartet oder gestoppt

Die BASIC BANK-Tasten dienen zum Spielen eines oder mehrerer der acht Schlaginstrumente (Ausführen von Trommelschlägen) und zum Setzen von Akzenten (ACCENT) auf Trommelschläge. Pro Instrument sind zwei Tasten vorgesehen, so daß Wirbel und andere schnelle Rhythmen leicht gespielt werden können (beide Tasten zeigen dieselbe Wirkung). Beliebig viele Instrumente können gleichzeitig gespielt werden. Es kann jedoch jeweils nur CYMBAL oder HAND CLAPS gewählt werden.

Ein dynamischer Akzent erzeugt nicht von selbst einen Ton. Stattdessen wird die Lautstärke aller anderen Instrumente, die Trommelschläge ausführen, mit einer ACCENT-Programmierung erhöht. Ein Beispiel: auf der ersten Sechzehntel des ersten Takts ist eine Pause, ein ACCENT ist für die zweite Sechzehntel dieses Takts programmiert und SNARE- und TOM-Schläge für die zweite und dritte Sechzehntelnote.

Wegen des ACCENT ist der erste SNARE- und TOM-Schlag lauter als die zweiten Schläge auf diesen Instrumenten. Der Grad der Lautstärkeerhöhung hängt von der Einstellung des ACCENT-Schiebereglers im Mischer ab.

Tasten	Instrument
1 u. 2	Akzent
3 u. 4	Becken/Händeklatschen*
5 u. 6	Offenes Hi-Hat
7 u. 8	Hohes Tom
9 u. 10	Große Trommel
11 u. 12	Wirbeltrommel
13 u. 14	Geschlossenes Hi-Hat
15 u. 16	Tiefes Tom

* Nur eines, nicht beide gleichzeitig

Die Tasten sind so angeordnet, daß die Instrumente in einer guten Spielreihenfolge kommen:

In der Betriebsart "Training" können die Instrumente gespielt werden, ohne das Gespielte in eine BASIC-Musterbank zu programmieren. Dies ist zum Üben eines Rhythmusmusters, für Solos oder einfach für Wiedergabe von Trommelklängen von Vorteil.

In der Betriebsart "Write" werden alle gespielten Trommelschläge "aufgezeichnet" oder in die gewählte BASIC-Musterbank programmiert. Das KPR-77 kann für Echtzeitprogrammierung gestartet oder für Schrittzeitprogrammierung gestoppt werden.

Wenn das KPR-77 gestartet wird, werden die Trommelschläge in Echtzeit aufgezeichnet. Das Metronom ertönt im eingestellten TEMPO mit einem "Ding" beim ersten Taktschlag des Musters. Wenn das KPR-77 gestoppt ist, werden Trommelschläge in Schrittzeit aufgezeichnet. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Überblick** und **Benutzer-Leitfaden**.

1.3 Pour jouer des instruments

Bouton MODE = Write/Training
Mode en cours = BASIC
Le KPR-77 est sur START ou STOP

Les touches BASIC BANK servent à jouer d'un ou plusieurs des huit instruments de percussion (exécuter des battements de batterie), et mettre des ACCENTS dynamiques sur les battements de batterie. Il y a deux touches par instrument, de façon à pouvoir exécuter facilement les rythmes rapides, les roulements et les attaques. (les deux touches produisent le même son) On peut utiliser simultanément autant d'instruments qu'on le désire. Cependant on ne peut pas choisir les cymbales et les frappements de mains en même temps.

Un ACCENT dynamique ne produit pas de son par lui même, mais il augmente le volume des instruments qui jouent aux endroits où il est programmés. Supposons par exemple qu'il y a une pause sur la première note de 16ème du premier temps, qu'un ACCENT est programmé sur la deuxième note de 16ème de ce même temps, et que des battements de caisse claire (SNARE) et de TOM sont programmés sur les deuxièmes et troisièmes notes de 16ème.

Le premier battement de caisse claire et de tom sera plus fort que le second battement à cause de l'ACCENT. Le niveau de l'augmentation de volume dependra alors du réglage de la commande à glissière du mixeur.

Touches	Instruments
#1 et 2	ACCENT
#3 et 4	CYMBAL/HAND CLAPS* (Cymbales/frappements de mains)
#5 et 6	OPEN HIHAT (Hihat ouvert)
#7 et 8	HI TOM (Tom haut)
#9 et 10	BASS DRUM (Grosse caisse)
#11 et 12	SNARE DRUM (Caisse claire)
#13 et 14	CLOSED HIHAT (Hihat fermé)
#15 et 16	LOW TOMS (Toms bas)

* L'un ou l'autre, mais pas les deux.

Les touches sont disposées de façon à mettre les instruments dans un bon ordre de jeu:

En MODE Training (Entrainement), il est possible de jouer des instruments sans programmer ce qui est joué dans une série de modèle BASIC. C'est très utile pour expérimenter un Modèle de rythme, faire du remplissage, un solo, ou bien tout simplement pour écouter les sonorités de la batterie.

En MODE Write (programmation), tout les battements que vous jouez sont "enregistrés", ou programmés dans la série de Modèle BASIC choisie. Le KPR-77 peut être réglé sur START pour la programmation en cadence réelle, ou sur STOP pour la programmation en cadence décalée.

Si le KPR-77 est sur START, les battements de batterie sont enregistrés en cadence réelle. Le Métronome fonctionnera sur le TEMPO choisi, avec un "ding" sur le premier temps de chaque Modèle. Si le KPR-77 est sur STOP, les battements de batterie sont enregistrés en cadence décalée. Veillez vous référer aux sections **Généralités et Guide de l'utilisateur** pour de plus amples renseignements.

1.3 Tocado de instrumentos

Selector MODE = Programación/aprendizaje
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en START o STOP

Las teclas BASIC BANK se utilizan para tocar uno o más de los ocho instrumentos de percusión (efectuar "golpes de batería"), y aplicar ACCENTs (acentos) dinámicos a dichos golpes de batería. Cada instrumento dispone de dos teclas, de forma que pueden ejecutarse fácilmente redobles, repiques y otros ritmos rápidos. (el sonido producido por cada tecla es el mismo). Puede tocarse simultáneamente cualquier número de instrumentos. Sin embargo, hay que seleccionar CYMBAL (címbalo) o HAND CLAPS (palmas), porque no pueden utilizarse ambos al mismo tiempo.

Un ACCENT (acento) dinámico no produce sonido por sí mismo. En vez de ello, refuerza el volumen de todos los instrumentos que emitan golpes de batería en el momento en el que se programe un ACCENT. Por ejemplo, supongamos que hay una pausa en la primera semicorchea del primer tiempo, que se programa un ACCENT para la segunda semicorchea de tal tiempo. y que los golpes de SNARE (caja) y TOM (timbal) están programados para la segunda y tercera semicorchea.

El primer golpe de la caja y del timbal sonará más que los segundos golpes de tales instrumentos debido al ACCENT. El nivel de refuerzo del volumen dependerá de la posición del control deslizable ACCENT del mezclador.

Teclas	Instrumentos
#1 y 2 ACCENT	(Acento)
#3 y 4 CYMPAL/HAND CLAPS	(Címbalo/palmas*)
#5 y 6 OPEN HIHAT	(Platillo abierto)
#7 y 8 HIGH TOMs	(Timbales altos)
#9 y 10 BASS DRUM	(Bombo)
#11 y 12 SNARE DRUM	(Caja)
#13 y 14 CLOSED HIHAT	(Platillos)
#15 y 16 LOW TOMs	(Timbales bajos)

*Uno u otras, pero no ambos

Las teclas están dispuestas de forma que los instrumentos queden dentro de un buen orden de ejecución:

En el MODE (modo) de aprendizaje, podrá tocar los instrumentos sin programar lo que esté tocando en un banco de patrones BASIC. Esto es muy útil para practicar un patrón rítmico o llenar, para "solos", o simplemente para escuchar los sonidos de batería.

En el MODE de programación, todos los golpes de batería que toque se 'Grabarán' o programarán en el banco de patrones BASIC seleccionado. El KPR-77 puede START (iniciarse) para programación en tiempo real o STOP (pararse) para programación en tiempo escalonado.

Si se START (inicia) el KPR-77, los golpes de batería se registrarán en tiempo real. El metrónomo sonará de acuerdo con el TEMPO ajustado, con un "golpe" en el primer tiempo del patrón. Si el KPR-77 está en STOP (parado), los golpes de batería se registrarán en tiempo escalonado. Sírvase consultar con **Generalidades** y **Guía del Usuario** para más detalles.

2) Programmer & Performance Controls

The **Programmer & Performance Controls** are used for a wide variety of functions. All of these functions are related in a fairly straight-forward way, and with a little practice they should not be difficult to learn. These Controls will be discussed in the following order:

2.1 START/STOP Key
2.2 MODE Switch*
2.3 CHAIN END Switch
2.4 FUNC SET Key*
2.5 GROUP/Tape Interface Keys
2.6 CHAIN BANK/Chain View Keys*
2.7 BASIC/Basic View Key*
2.8 CHAIN WRITE/Erase Key*
2.9 STEP DOWN/All Inst. Key
2.10 STEP UP Key
2.11 D.C./Bar Select Key*
2.12 D.S. Key
2.13 TEMPO Control Key

*Used with BASIC BANK Keys.

2.1 START/STOP



The START/STOP Key is a large orange button located in the lower right corner of the KPR-77. A characteristic flashing Pattern is shown on the display when the KPR-77 is Stopped (See Display section for details).

In Play MODE, the START/STOP Control Key is used to START and STOP the playing of rhythm patterns by the KPR-77. The rhythm pattern(s) played can be either a BASIC Pattern, a COMBINED sequence of BASIC Pattern, or a CHAIN of BASIC Patterns, depending upon the current Mode of the KPR-77.

In Write MODE, the action of the START/STOP Key depends upon whether the KPR-77 is in BASIC Mode or CHAIN Mode. In BASIC Mode, the START/STOP Key selects between Real Time programming (KPR-77 is Started) and Step Time programming (KPR-77 is Stopped). The KPR-77 must be Stopped in order to perform auxiliary functions such as changing resolution or Viewing drum stroke locations.

In CHAIN mode, Starting the KPR-77 allows you to hear the currently selected BASIC Pattern before writing its number into a CHAIN. The KPR-77 must be Stopped in order to perform normal CHAIN writing functions.

In Training MODE, the only action possible is performing drum strokes, regardless of whether the KPR-77 is Started or Stopped or in CHAIN or BASIC Mode. Starting the KPR-77 in this MODE provides a Metronome which 'ticks' on every beat and 'dings' on the first beat of the Pattern (Resolution, Pattern Length and Instrument Selection are all adjustable).

NOTE: There are two kinds of "mode" in the KPR-77. "Mode" refers to whether the KPR-77 is working with a CHAIN or a BASIC Pattern at the moment, which is determined by the CHAIN BANK keys and

2) Programmierer- und Wiedergaberegler

Die **Programmierer- und Wiedergaberegler** werden für eine Vielzahl von Funktionen benötigt. All diese Funktionen sind ziemlich unkompliziert. Nur etwas Übung, und Sie haben sie im Griff. Diese Regler werden in der nachstehenden Reihenfolge beschrieben. Die Regeltasten, die zusammen mit den BASIC BANK-Tasten verwendet werden, sind mit einem Stern gekennzeichnet.

2.1 START/STOP-Taste
2.2 MODE-Schalter*
2.3 CHAIN END-Schalter
2.4 FUNC SET-Taste*
2.5 GROUP/Tape Interface-Tasten
2.6 CHAIN BANK/Chain View-Tasten*
2.7 BASIC/Basic View-Taste*
2.8 CHAIN WRITE/Erase-Taste*
2.9 STEP DOWN/All Inst.-Taste
2.10 STEP UP-Taste
2.11 D.C./Bar Select-Taste*
2.12 D.S.-Taste
2.13 TEMPO-Regeltaste

* Mit BASIC BANK-Tasten verwendet

2.1 START/STOP

Die START/STOP-Taste ist eine große orangefarbene Taste in der unteren rechten Ecke des KPR-77. Ein charakteristisches Blinkmuster erscheint im Display, wenn das KPR-77 gestoppt wird (genauer im Display-Abschnitt).

In der Betriebsart "Play" dient die START/STOP-Taste zum Starten und Stoppen des Spielens der Rhythmusmuster vom KPR-77. Je nach gegenwärtiger Betriebsart des KPR-77 kann (können) das (die) Rhythmenmuster entweder als BASIC-Muster, oder als kombinierte Sequenz (COMBINE) von BASIC-Mustern oder als Kette (CHAIN) von BASIC-Mustern gespielt werden.

In der Betriebsart "Write" hängt die Wirkung der START/STOP-Taste davon ab, ob das KPR-77 auf BASIC oder CHAIN gestellt ist. Bei BASIC wird mit der START/STOP-Taste zwischen Echtzeitprogrammierung (KPR-77 gestartet) und Schrittzeitprogrammierung (KPR-77 gestoppt) gewählt. Das KPR-77 muß gestoppt werden, um Hilfsfunktionen wie zum Beispiel Ändern der Auflösung oder Lesen (VIEW) der Trommelschlagstellen ausführen zu können.

In der Betriebsart "CHAIN" kann man durch Starten des KPR-77 das gegenwärtig gewählte BASIC-Muster vor dem Schreiben seiner Nummer in eine CHAIN hören. Um die normale Kettenschreibfunktion durchführen zu können, muß das KPR-77 gestoppt werden.

In der Betriebsart "Training" können nur Trommelschläge ausgeführt werden, ob das KPR-77 gestartet, gestoppt ist, sich in CHAIN- oder BASIC-Betrieb befindet. Durch Starten des KPR-77 in dieser Betriebsart wird ein Metronom aktivert, das bei jedem Taktschlag "tickt" und beim ersten Taktschlag des Musters "dingt". (Auflösung, Musterlänge und Instrumentenwahl sind einstellbar.)

ZUR BEACHTUNG: Beim KPR-77 werden zwei Betriebsarten unterschieden. "Betriebsart" klein geschrieben bezieht sich darauf, ob das KPR-77 zur Zeit mit BASIC- oder CHAIN-Muster arbeitet, was durch die CHAIN BANK- und BASIC/Basic View-Tasten bestimmt und mit Klammern im Display angezeigt wird. "BETRIEBSART"

2) Programmateur et commandes de jeu

Les **commandes de programmation et de jeu** ont toutes sortes de fonctions. Toutes ces fonctions ont des relations très simples, et il suffit d'un peut de pratique pour s'y accoutumer. Nous expliquerons ces commandes dans l'ordre suivant:
jeu dans l'ordre suivant:

2.1 Touche START/STOP
2.2 Interrupteur de MODE*
2.3 Interrupteur CHAIN END
2.4 Touche FUNC SET*
2.5 Touches GROUP/Interface pour bandes
2.6 Touches CHAIN BANK/Visionnage de chaîne*
2.7 Touches BASIC/Visionnage de modèle BASIC*
2.8 Touches CHAIN WRITE/Erase*
2.9 Touche STEP DOWN/All Inst.
2.10 Touche STEP UP
2.11 Touche D.C./Sélection de mesure*
2.12 Touche D.S.
2.13 Touche de commande de TEMPO

* Utilisé avec les touches BASIC BANK

2.1 START/STOP (Marche/Arrêt)

La touche START/STOP est un grand bouton orange qui se trouve dans le coin en bas à droite du KPR-77. Quand le KPR-77 est sur STOP, un signe caractéristique apparait à l'affichage (Pour plus de renseignements, référez-vous à la section Affichage).

En MODE "Play" (jeu), la commande START/STOP sert à arrêter ou mettre en marche le jeu des Modèles de rythme – il peut s'agir d'un Modèle BASIC, d'une séquence de Modèles BASIC Combinés, ou d'une Chaîne de Modèles BASIC, selon le mode sélectionné pour le KPR-77.

En MODE "Write" (programmation), L'effet de la commande START/STOP est fonction du réglage du KPR-77 sur le mode BASIC ou sur le mode CHAIN. En mode BASIC, il permet de choisir entre la **programmation en cadence réelle** (si le KPR-77 est sur START) et la **programmation en cadence décalée** (si le KPR-77 est sur STOP). Le KPR-77 doit être sur STOP pour se charger des fonctions telles que le changement de résolution, ou le visionnage (VIEW) des emplacements des battements.

En mode CHAIN, vous pouvez écouter le Modèle BASIC sélectionné avant de l'inserrer dans une Chaîne en réglant le KPR-77 sur START. Il faut mettre le KPR-77 sur STOP pour retrouver des fonctions normales de programmation de CHAINE.

En MODE Training (entrainement), on ne peut qu'exécter des battements de batterie, que l'appareil soit sur les modes START, STOP, CHAIN, ou BASIC. Quand le KPR-77 est réglé sur START dans ce mode, on obtient le sont d'un Métronome qui fait "tic" sur chaque temps et "ding" sur le premier temps de chaque Modèle (La Résolution, la Longueur de modèle et la Sélection d'instrument sont tous réglables).

REMARQUE: Il y a deux sortes de "modes" dans le KPR-77. Le Mode indique si l'appareil travaille sur une Chaîne ou un Modèle BASIC à ce moment, on le règle an moyen des touches CHAIN BANK et de la touche VASIC, et il est signalé à l'affichage entre parenthèses. Le "MODE" indique si le KPR-77 est en MODE Play ou Write/ Train-

2) Controles del programador y ejecución

Los **controles del programador y de ejecución** se utilizan para gran variedad de funciones. Todas estas funciones están relacionadas en forma directa, y con un poco de práctica, no será difícil aprenderlas. Estos controles serán expuestos en el siguiente orden. Las teclas de control que se utilizan en combinación con las teclas BASIC BANC están marcadas con un asterisco.

2.1 Tecla START/STOP (inicio/parada)
2.2 Selector MODE (modo)*
2.3 Interruptor CHAIN END (fin de cadena)
2.4 Tecla FUNC SET (establecimiento de función)*
2.5 Teclas GROUP (grupo)/Interfaz de cinta
2.6 Teclas CHAIN BANK (banco de cadenas)/visualización de cadenas*
2.7 Tecla BASIC/visualización de patrones básicos*
2.8 Tecla CHAIN WRITE (programación de cadenas)/tecla de borrado*
2.9 Tecla STEP DOWN (decremento)/tecla Inst. completa
2.10 Tecla STEP UP (incremento)
2.11 Tecla D.C. (desde el comienzo)/selección de barra*
2.12 Tecla D.S. (desde el signo)
2.13 Tecla de control de TEMPO (tempo)

* Se utilizan con las teclas BASIC BANK

2.1 START/STOP (inicio/parada)

La tecla START/STOP es un botón grande naranja situado en la esquina inferior derecha del KPR-77. Cuando pone el el KPR-77 en STOP, en el visualizador aparece un patrón parpadeante característico (con respecto a los detalles, consulte la sección del visualizador).

En el MODE (modo) de reproducción, la tecla de control START/STOP se utiliza para START (iniciar) y STOP (parar) la ejecución de patrones rítmicos mediante el KPR-77. El patrón, o los patrones rítmicos reproducidos pueden ser un patrón BASIC, una secuencia COMBINED de patrones BASIC, o una CHAIN de patrones BASIC, dependiendo del modo en el que se encuentre el KPR-77.

En el MODE de programación, la acción de la tecla START/STOP depende de si el KPR-77 está en el modo BASIC o en el modo CHAIN. En el modo BASIC' la tecla START/STOP selecciona la programación en tiempo real (KPR-77 STARTed) o la programación en tiempo escalonado (KPR-77 en STOP). El KPR-77 debe estar STOPed a fin de ejecutar funciones auxiliares tales como el cambio de resolución o la visualización de la ubicación de los golpes de batería.

En el modo CHAIN, al iniciar el KPR-77 se podrá escuchar el patrón BASIC seleccionado, antes de escribir (programar) su número en una CHAIN. El KPR-77 debe estar en STOP a fin de realizar las funciones normales de programación de cadenas.

En el MODE de aprendizaje, la única acción posible es ejecutar golpes de batería, independientemente de si el KPR-77 está en START o STOP, en el modo CHAIN o en el BASIC. Al iniciar el KPR-77 en este MODE, se obtendrá un metrónomo que ofrece un 'clic' cada tiempo y un 'golpe' en el primer tiempo del patrón (puede ajustarse la resolución, la longitud de los patrones y la selección de los instrumentos).

NOTA: En el KPR-77 hay dos "modos". Modo se refiere a si el KPR-77 está trabajando con una cadena o con un patrón BASIC en el momento determinado por las teclas CHAIN BANK y BASIC, y se muestra en la

the BASIC Key, and shown on the Display with Brackets. Mode refers to whether the KPR-77 is in Write/Training or Play Mode, which is determined by the Mode Slide Switch.

2.2 MODE Switch

The MODE Switch is a slide switch located just to the right of the LCD Display. It has two positions: Write/Training and Play.

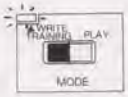
Play MODE is selected by sliding the MODE switch to the right (away from the Display). This MODE is used for performance of BASIC Patterns and CHAINs.



Training MODE is selected by sliding the MODE switch to the left (towards the Display). This MODE is used for practicing drum strokes before recording them and for "soloing".



Write MODE is selected by holding down either a BASIC BANK Key or a CHAIN BANK Key, sliding the MODE switch from right to left (into the Write/Training position), and then releasing the BANK key. The BANK key that is held down determines whether CHAIN or BASIC Pattern writing is selected, and which Pattern Bank will be written or edited. If two BASIC BANK keys are held down, the COMBINED BASIC Pattern Mode is selected. For example, if you hold down BASIC BANK keys #3 and #6 while selecting Write MODE, you will be able to write and edit those four Pattern BANKs (#3–6) as a unit.



2.3 CHAIN END Switch

The CHAIN END Switch is a slide switch located just to the right of the LCD Display, below the MODE Switch. It determines whether or not a CHAIN will repeat indefinitely. It has two positions: FINE and D.S.

In the **FINE position**, a CHAIN will play through completely only once (of course, there may be up to nine repeats of a section inside the CHAIN). When the KPR-77 reaches the end of the CHAIN, which is marked with the Fine/D.S. Mark (‖), it will automatically be Stopped.



In the **D.S. position**, a CHAIN will continue to repeat indefinitely, until either the KPR-77 is Stopped or another

(MODE) groß geschrieben bezieht sich darauf, ob Write/Training oder Play eingestellt ist, was durch den MODE-Schiebeschalter bestimmt wird.

2.2 MODE-Schalter

Der MODE-Schalter ist ein Schiebeschalter rechts neben dem Flüssigkristall-Display. Der Schalter hat zwei Stellungen: Write/Training und Play.

BETRIEBSART "Play" wird eingestellt, indem man den MODE-Schalter nach rechts (vom Display weg) schiebt. Diese BETRIEBSART wird für Wiedergabe der BASIC-Muster oder CHAINs verwendet.

BETRIEBSART "Training" wird eingestellt, indem man den MODE-Schalter nach links (auf das Display) schiebt. Diese BETRIEBSART wird zum Üben von Trommelschlägen vor deren Aufnahme und für "Solos" verwendet.

BETRIEBSART "Write" wird dadurch eingestellt, indem man entweder eine BASIC BANK-Taste oder eine CHAIN BANK-Taste niederhält und den MODE-Schalter von rechts nach links (in die Write/Training-Position) schiebt, und dann die BANK-Taste losläßt. Die BANK-Taste, die gedruckt gehalten wird, bestimmt, ob CHAIN- oder BASIC-Muster-Schreiben gewählt wird, und welche Musterbank geschrieben oder überarbeitet wird. Wenn zwei BANK-Tasten gedruckt gehalten werden, wird die COMBINE BASIC-Muster-Betriebsart gewählt. Wenn Sie z.B. die BANK-Tasten Nr. 3 und Nr. 6 gedruckt halten, während Sie die BETRIEBSART "Write" wählen, können Sie diese vier Musterbäanke als eine Einheit schreiben und überarbeiten.

2.3 CHAIN END-Schalter

Der CHAIN END-Schalter ist ein Schiebeschalter rechts neben dem Flüssigkristall-Display, unter dem MODE-Schalter. Dieser Schalter bestimmt, ob eine CHAIN unendlich wiederholt wird oder nicht. Der Schalter hat zwei Stellungen: Fine und D.S.

In der Position "Fine" wird eine CHAIN nur einmal vollständig durchgespielt (natürlich kann ein Abschnitt in der CHAIN bis zu neunmal wiederholt werden). Wenn das KPR-77 das Ende der CHAIN erreicht, welches mit dem Fine/D.S.-Zeichen markiert ist, wird es automatisch gestoppt.

In der D.S.-Stellung wird eine CHAIN unendlich wiederholt, bis entweder das KPR-77 gestoppt oder eine andere CHAIN bzw. ein anderes BASIC-Muster gewählt bzw. der Stecker abgezogen wird). Wenn das KPR-77 das Ende der CHAIN (d.h. das Fine/D.S.-Zeichen) erreicht, geht es automatisch zum Start-Wiederhol/Zeichen (‖:) und spielt die CHAIN von diesem Punkt an durch. Alles zwischen dem

ing, on le règle au moyen du bouton MODE à glissière.

2.2 Bouton MODE

Le bouton MODE est un bouton à glissière placé juste à droite de l'Affichage LCD. Il a deux positions: Write/Training (Programmation/Entrainement) et Play (Jeu).

On règle sur le **MODE Play** en faisant glisser le bouton sur la droite (en l'éloignant de l'Affichage). On utilise ce MODE pour faire jouer les Modèles BASIC et les Chaînes.

On règle sur le **MODE Training** en faisant glisser le bouton MODE vers la gauche (vers l'Affichage). Ce MODE sert à pratiquer les battements de batterie avant de les enregistrer, ou à faire des solos.

On règle sur le **MODE Write** en appuyant soit sur une touche BASIC BANK, soit sur une touche CHAIN BANK, puis en déplaçant le bouton MODE de droite à gauche (sur la position Write/Training), et **enfin** en relachant la touche BANK. Le choix de la touche BANK appuyée détermine si on sélectionne la programmation en Chaîne ou en Modèle BASIC, et quel sera la série de Modèle qui sera programmée ou montée. Si on appuie sur deux touches BANK BASIC, ce sera le Mode BASIC combiné qui sera sélectionné. Par exemple, si vous appuyez sur les touches BANK BASIC #3 et #6 tout en sélectionnant le MODE Write, vous pourrez programmer et monter ces quatre Modèles (#3–6) en un seul ensemble.

2.3 Bouton CHAIN END (Fin de chaîne)

Le bouton CHAIN END est un bouton à glissière placé juste à droite de L'Affichage LCD, en dessous du bouton MODE. Il détermine si une Chaîne se répétera indéfiniment ou pas. Il a deux positions: "FINE" (Fin) et "D.S." (Da Segno).

S'il est sur la **position "Fine"**, la Chaîne sera jouée en entier une seule fois (mais, bien sûr, il peut y avoir jusqu'à neuf répétitions d'une même section au sein de la Chaîne). Quand le KPR-77 arrivera à la fine de la Chaîne, désignée par le signe "Fine/D.S." (𝄂), il sera automatiquement arrêté (sur STOP).

S'il est sur la **position "D.S."**, la Chaîne continuera à se répéter jusqu'à ce que le KPR-77 soit arrêté (mis sur STOP), ou bien qu'une autre Chaîne ou un autre Modèle BASIC soit sélectionné (ou la prise de courant soit dèbranché). Quand le KPR-77 arrive à la fin de la Chaîne (c.à.d. au signe "Fine/D.S."), il revient automatiquement à la marque "Start Repeat/

visualización con paréntesis. MODE se refiere a si el KPR-77 estpa en el MODE de programación/aprendizaje o de reproducción, que se determina meciante el selector deslizable MODE.

2.2 Selector MODE (modo)

El selector MODE es de tipo deslizable y se encuentra a la derecha del visualizador LCD. Tiene dos posiciones: programación/aprendizaje y reproducción.

El **MODO de reproducción** se selecciona deslizando el selector MODE hacia la derecha (alejándolo de visualizador). Este MODE se utiliza para ejecutar patrones BASIC y CHAINs.

El **MODE de aprendizaje** se selecciona deslizando el selector MODE hacia la izquierda (acercándolo al visualizador). Este MODE se utiliza para practicar golpes de batería antes de registrarlos, y para ejecutar "solos".

El **MODE de programación** se selecciona manteniendo *presionada una tecla BASIC BANK o una tecla CHAIN BANK*, deslizando el selector MODE de la derecha a la izquierda (hasta la posición de programación/aprendizaje) y, **después**, soltando la tecla BANK. La tecla BANK que quede enganchada determinará si se ha seleccionado la programación de CHAINs o patrones BASIC, y qué banco de patrones se programará o editará. Si mantiene presionadas dos teclas BASIC BANK, se seleccionará el modo de patrones BASIC COMBINED (combinados). Por ejemplo, si mantiene presionadas las teclas BASIC BANK #3 y #6 mientras selecciona el MODE de programación, podrá programar y editar esos cuatro bancos de patrones (#3–6) como una unidad.

2.3 Interruptor CHAIN END (fin de cadena)

El interruptor CHAIN END es de tipo deslizable y se encuentra a la derecha del visualizador LCD, debajo del selector MODE. Este interruptor determina si una CHAIN de de repetirse infinitamente o no. Tiene dos posiciones: Fine (fin) y D.S. (desde el signo).

En la **posición Fine**, la CHAIN se reproducirá completamente solamente una vez (naturalmente, puede haber hasta nueve repeticiones de una sección en el interior de la CHAIN). Cuando el KPR-77 llegue al final de la CHAIN, que esté marcado con la marca Fine/D.S. (𝄂), pasará a STOP (parada) automáticamente.

En la **posición D.S.**, la CHAIN se repetirá indefinidamente, hasta que el KPR-77 se ponga en STOP o hasta que se seleccione otra CHAIN o un patrón BASIC, o se extraiga el tomacorriente. Cuando el KPR-77 llegue al fin de la CHAIN (es decir, a la marca Fine/D.S.), irá automáticamente a la marca de inicio de repetición/signo (𝄆, :𝄇) y reproducirá

CHAIN or a BASIC Pattern is selected or the power plug is pulled. When the KPR-77 reaches the end of the CHAIN (i.e. Fine/D.S. Mark), it automatically goes to the Start Repeat/Sign Mark (𝄆) and plays through the CHAIN from that point onwards. Any material between the actual beginning of the CHAIN (Bar #1) and the Start Repeat/Sign Mark is only played on the first time through the CHAIN.



2.4 FUNC SET Key

MODE Switch = Write
Current Mode = BASIC or CHAIN
KPR-77 is = Stopped



The FUNC SET Key is located on the left hand side of the upper row of Control Keys. It is only active under the conditions noted above.

The FUNC SET Key is used along with the BASIC BANK Keys to perform three Basic and three Chain functions. The BASIC F. (yellow) and CHAIN F. (orange) legends of the FUNC SET Key are color coded to match the appropriate functions of BASIC BANK Keys #11-16 in BASIC Mode and #14-16 in CHAIN Mode. BASIC BANK Keys #1-8 are also used with the FUNC SET Key in BASIC Mode.

In the COMBINED BASIC Pattern Mode, the FUNC SET Key and BANK Keys must be used several times to set the Length, Resolution and Instrument Selection separately for each of the Pattern banks within the COMBINED sequence. (The D.C./BAR SELECT Key is used to select individual Pattern banks within the sequence.)

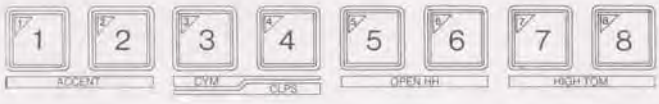
The functions performed by the FUNC SET and BASIC BANK Keys are:

a. **Setting BASIC Pattern Length**
b. **Setting BASIC Pattern Resolution**
c. **Instrument Selection**
d. **Setting Chain Repeats and Fine/D.S. Marks**

2.4.1 Setting BASIC Pattern Length

MODE Switch = Write/Training
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Stopped





Each BASIC Pattern may be from 1 to 8 beats long, depending upon the selected Resolution. The Length of the BASIC Pattern is set by **holding** FUNC SET depressed and then pressing one of the first eight Instrument Keys (#1-8). For example, pressing Instrument Key #6 would set Pattern Length to six beats. The Display indicates the Pattern Length for the current BASIC Pattern (See Display section).

Each beat contains a variable number of drum strokes, according to the current Resolution. There are a maximum of 32 drum strokes available per BASIC Pattern. The Resolution

2.4 FUNC SET-Taste

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = BASIC oder CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Die FUNC SET-Taste befindet sich auf der linken Seite der oberen Regeltastenreihe. Nur unter obigen Bedingungen hat die Taste Wirkung.

Die FUNC SET-Taste wird zusammen mit den BASIC BANK-Tasten zur Ausführung der drei Grund- und der drei Ketten-Funktionen verwendet. Die BASIC F.-(gelb) und CHAIN F.- (orange) Legenden der FUNC SET-Taste sind für die entsprechenden Funktionen der BASIC BANK-Tasten Nr. 11 – 16 bei BASIC-Betrieb und Nr. 14 – 16 bei CHAIN-Betrieb farbkodiert. Die BASIC BANK-Tasten Nr. 1 – 8 werden auch zusammen mit der FUNC SET-Taste im BASIC-Betrieb verwendet.

Bei COMBINE BASIC-Muster-Betrieb müssen die FUNC SET-Taste und die BANK-Tasten zur Einstellung von Länge, Auflösung und Instrumentenwahl einige Male betätigt werden, jeweils getrennt für jede Musterbank in der COMBINE-Sequenz. (Die D.C./BAR SELECT-Taste dient zur Wahl der einzelnen Musterbanken innerhalb der Sequenz.)

Die von der FUNC SET-Taste und den BASIC BANK-Tasten ausgeführten Funktionen sind:

a. **Einstellen der BASIC-Muster-Länge**
b. **Einstellen der BASIC-Muster-Auflösung**
c. **Instrumentenwahl**
d. **Einstellen von Ketten-Wiederholungen und Fine/D.S.-Zeichen.**

2.4.1 Einstellen der BASIC-Muster-Länge

MODE-SCHALTER = Write/Training
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Jedes BASIC-Muster kann eine Länge zwischen 1 und 8 Taktschlägen haben, je nach der gewählten Auflösung. Die Länge des BASIC-Musters wird durch Drücken einer der ersten acht Instrumententasten (Nr. 1 – 8) und anschließendes Niederdrücken von FUNC SET eingestellt. Durch Drücken der Instrumententaste Nr. 6 würde die Muster-Länge z.B. auf sechs Taktschläge eingestellt werden. Das Display zeigt die Musterlänge für das gegenwärtige BASIC-Muster an (siehe Abschnitt "Display").

Jeder Taktschlag enthält eine variable Anzahl von Trommelschlägen, je nach gegenwärtiger Auflösung. Pro BASIC-Muster stehen maximal 32 Trommelschläge zur Verfügung. Auflösung (Anzahl von Trommelschlägen pro Taktschlag) mal Länge (Anzahl von Taktschlägen) darf 32 nicht überschreiten (siehe folgende Tabelle). Zur Beachtung: Um einwandfreie Resultate zu erzielen, muß die Auflösung vor der Länge eingestellt werden.

Sign" (𝄇 , 𝄉) et rejoue toute la (haîne à partir de ce point. Tout ce qui se trouve entre le début de la Chaîne (mesure #1) et la marque "Start Repeat/Sign" ne sera donc joué qu'une seule fois au début de la série de répétitions.

2.4 Touche FUNC SET (Sélection de fonction)

Bouton MODE = Write (programmation)
Mode en cours = BASIC ou CHAIN
Le KPR est sur STOP

La touche FUNC SET est placée sur le côté gauche de la rangée supérieure des touches de commande. Elle ne sert que dans les conditions suivantes.

La touche FUNC SET s'utilise avec les touches BASIC BANK pour exécuter trois fonctions BASIC et trois fonctions CHAIN. Les légendes BASIC F. (jaune) et CHAIN F. (orange) de la touche FUNC SET sont codées en couleur de façon à représenter les fonctions propres des touches BASIC BANK #11–16 en Mode BASIC et #14–16 en Mode CHAIN. On peut aussi utiliser les touches BASIC BANK #1–8 avec la touche FUNC SET en Mode BASIC.

En Mode de Modèle BASIC Combiné, il faut utiliser la touche FUNC SET et les touches BANK plusieurs fois pour régler la Longueur, la Résolution, et la Sélection d'instrument séparément pour chaque série de Modèles à l'intérieur de la séquence combinée. (La touche D.C./BAR SELECT sert à sélectionner les séries de Modèles particuliers au sein de la séquence.)

Les fonctions que peuvent exécuter les touches FUNC SET et BASIC BANK sont:

a. **Le réglage de la Longueur du Modèle BASIC**
b. **Le réglage de la Résolution du Modèle BASIC**
c. **La sélection d'instrument**
d. **Réglage des Marques "Chain Repeat" et "Fine/D.S."**

2.4.1 Réglage de la longueur du modèle BASIC

Bouton MODE = Write/Training
Mode en cours = BASIC
Le KPR est sur STOP

Selon la résolution choisie, chaque Modèle BASIC peut avoir de 1 à 8 temps. On règle la Longueur de Modèle BASIC en appuyant sur l'une des huit premières touches d'instruments (#1–8) tout en **tenant** appuyée la touche FUNC SET. Par exemple, si on appuie sur la touche d'instrument #6, la Longueur de Modèle sera réglée à six temps. L'Affichage indique la Longueur de Modèle choisie pour le Modèle BASIC en cours (voir la section Affichage).

Chaque temps contient un nombre de battements de batterie qui varie en fonction de la résolution choisie. On peut avoir au maximum 32 battements par Modèle BASIC. La résolution (nombre de battements de batterie par temps) décide de la Longueur (nombre de temps) et ne peut pas dépasser 32 (voir le tableau ci-dessous). Remarque: pour obtenir de bons résultats, il faut régler la Résolution avant la Longueur.

Si l'on cherche à sélectionner un nombre de battements

la CHAIN a partir de ese punto. Todo el material que haya entre el comienzo actual de la CHAIN (barra 1) y la marca de inicio de repetición/signo se reproducirá solamente la **primera** vez que pase la CHAIN.

2.4 Tecla FUNC SET (establecimiento de función)

Selector MODE = Programación
Modo actual = BASIC o CHAIN
El KPR-77 está en = STOP

La tecla FUNC SET se encuentra en la parte izquierda de la fila superior de teclas de control. Solamente estará activa en las condiciones mencionadas anteriormente.

Esta tecla FUNC SET se utiliza junto con las teclas BASIC BANK para realizar tres funciones de patrones básicos y tres de cadenas. Las tres funciones de patrones básicos y tres de cadenas. Las anotaciones BASIC F. (amarilla) y CHAIN F. (naranja) de la tecla FUNC SET están codificadas en color para acoplar las funciones apropiadas de las teclas BASIC BANK #11–16 en el modo BASIC y #14–16 en el modo CHAIN. Las teclas BASIC BANK #1–8 se utilizan también con la tecla FUNC SET en el modo BASIC.

En el modo de patrones BASIC COMBINED (combinados), la tecla FUNC SET y las teclas BANK deberán utilizarse varias veces para establecer la longitud, resolución y selección de instrumentos por separado para cada uno de los bancos de patrones de la secuencia COMBINED (combinada). (La tecla D.C./BAR SELECT (desde el comienzo/selección de barra) se utiliza para seleccionar bancos de patrones individuales dentro de la secuencia.)

Las funciones realizadas por las teclas FUNC SET y BASIC BANK son:

a. **Establecimiento de la longitud de los patrones BASIC**
b. **Establecimiento de la resolución de los patrones BASIC**
c. **Selección de instrumentos**
d. **Establecimiento de las marcas de repetición de cadenas y Fine/D.S. (fin/desde el signo)**

2.4.1 Establecimiento de la longitud de patrones BASIC

Selector MODE = Programación/aprendizaje
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en = STOP

Cada patrón BASIC puede tener una longitud de 1 a 8 tiempos, dependiendo de la resolución seleccionada. La longitud de los patrones BASIC se establece presionando una de las ocho primeras teclas de instrumentos (#1–8) **manteniendo** presionada la tecla FUNC SET. Por ejemplo, si se presiona la tecla de instrumentos 6, la longitud de los patrones se establecerá a seis tiempos. El visualizador indica la longitud del patrón BASIC actual (consulte la sección del visualizador).

Cada tiempo contiene un número variable de golpes de batería, de acuerdo con la resolución establecida. El KPR-77 dispone de un máximo de 32 golpes de batería por patrón BASIC. La resolución (# de golpes de batería por tiempo) que fija la longitud (# de tiempos) no debe exceder de 32 (consulte la gráfica siguiente). Nota: Para obtener resultados adecuados,

(# of drum strokes per beat) times the Length (# of beats) may not exceed 32 (see chart below). Note: Resolution must be set before Length for proper results.

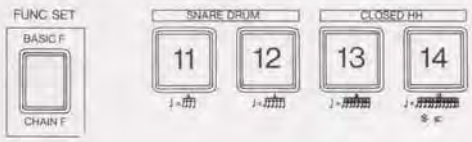
Attempting to select more than the maximum number of beats available at the current Resolution will produce a "FULL" indicator on the Display and will also "lock up" the KPR-77 controls until the FUNC SET Key is released. Of course, up to 16 BASIC Pattern banks may be COMBINED to produce longer Patterns.

Resolution	D.S. beat	Max # Beats	Total D.S. BASIC Pattern Bank
16th note	4	8	32
16th Triplet	6	5	30
32nd note	8	4	32
32nd Triplet	12	2	24

NOTE: D.S. = Drum Stroke

2.4.2 Setting BASIC Resolution

MODE Switch = Write/Training
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Stopped



Four different Resolutions are available, and each BASIC Pattern may have a different Resolution. When two or more BASIC Patterns are COMBINED, each number Pattern of the COMBINED "mini sequence" may have a different Resolution. The current Resolution is shown on the Display (see Display section for details).

Resolution is selected by **holding** FUNC SET depressed and then pressing one of the BASIC BANK Keys, according to the following chart:

Resolution	Instrument Key
16th notes (4/beat)	#11
16th Triplet (6/beat)	#12
32nd notes (8/beat)	#13
32nd Triplet (12/beat)	#14

2.4.3 Instrument Selection

MODE Switch = Write/Training
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Stopped



Instruments are selected by **holding down** the FUNC SET key and then pressing the appropriate BASIC BANK Key.

Two Instrument Selections are provided. There is a choice of either CYMBAL or HAND CLAPS for BASIC/Instrument Keys #3 & 4. There is also a choice of either Normal TOMS or FLAM (double stroke) TOMS for BASIC/Instrument Keys #7

Versucht man mehr als die bei der gegenwärtigen Auflösung zur Verfügung stehende Anzahl von Taktschlägen zu wählen, erscheint eine "FULL"-Anzeige im Display und die Regler des KPR-77 werden gesperrt, bis die FUNC SET-Taste freigegeben wird. Natürlich können längere Muster erzeugt werden, indem man BASIC-Musterbänke (bis zu 16) kombinert (COMBINE).

Auflösung	D.S./ Taktschlag	Höchstzahl von Taktschlägen	Gesamt-D.S./ BASIC-Musterbank
Sechzehntel	4	8	32
Sechzehntel-Triole	6	5	30
Zweiunddreißigstel	8	4	32
Zweiunddreißigstel-Triole	12	2	24

ZUR BEACHTUNG: D.S. = Trommelschlag

2.4.2 Einstellen der BASIC-Auflösung

MODE-Schalter = Write/Training
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Vier verschiedene Auflösungen stehen zur Verfügung. Jedes BASIC-Muster kann eine andere Auflösung haben. Wenn zwei oder mehr BASIC-Muster kombiniert (COMBINE) sind, kann jedes Muster der COMBINE-"Minisequenz" eine andere Auflösung haben. Die gegenwärtige Auflösung wird im Display gezeigt (siehe Abschnitt "Display").

Die Auflösung wird gemäß folgender Tabelle gewählt, indem man eine der BASIC BANK-Tasten drückt, während die FUNC SET-Taste gedrückt gehalten wird.

Auflösung	Instrumententaste
Sechzehntel (4/Taktschlag)	Nr. 11
Sechzehntel-Triole (6/Taktschlag)	Nr. 12
Zweiunddreißigstel (8/Taktschlag)	Nr. 13
Zweiunddreißigstel-Triole (12/Taktschlag)	Nr. 14

2.4.3 Instrumentenwahl

MODE-Schalter = Write/Training
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Die Instrumente werden durch Niederhalten der FUNC SET-Taste und Drücken der entsprechenden BASIC BANK-Taste gewählt.

Zwei Instrumentenwahlen sind möglich. Man kann entweder CYMBAL oder HAND CLAPS für BASIC/Instrument-Tasten Nr. 3 und 4 wählen. Man kann auch entweder normale TOMS oder TOM FLAMS für BASIC/Instrument-Tasten Nr. 7 und 8 (HIGH TOMS) und Nr. 15 und 16 (LOW TOMS) wählen. Jedes BASIC-Muster kann verschiedene Instrumentenwahlen haben. Wenn zwei oder mehr BASIC-Muster kombiniert (COMBINE) sind, kann jedes Muster der COMBINE-"Minisequenz" verschiedene Instrumentenwahlen beinhalten.

qui dépasse le nombre maximum disponible avec la Résolution choisie, un voyant "FULL" apparaitra à l'Affichage et les commandes du KPR-77 seront "bloquées" jusqu'à ce que la touche FUNC SET soit relachée. Bien sûr, on peut toujours combiner jusqu'à 16 séries de Modèles BASIC pour crée de plus longs Modèles.

Résolution	D.S./Temps	Nbr. Max. Temps	Total D.S./ Modèle BASIC
note de 16ème	4	8	32
triolet de 16ème	6	5	30
note de 32ème	8	4	32
triolet de 32ème	12	2	24

Remarque: D.S. = "Drum Stroke" (battement de batterie)

2.4.2 Réglage de la Résolution BASIC

Bouton MODE = Write/Training
Mode en cours = BASIC
KPR-77 est sur STOP

On a le choix entre 4 Résolutions différentes et chaque Modèle BASIC peut avoir sa propre Résolution. Quand on combine entre eux deux ou plusieurs Modèles BASIC, chaque Modèle de la "mini séquence" combinée peut avoir une Résolution différente. La Résolution choisie est indiquée à l'Affichage (voir la section Affichage pour plus de renseignements).

On choisit la Résolution en poussant sur une des touches BASIC BANK tout en **gardant** la touche FUNC SET appuyée, selon le tableau suivant:

Résolution	Touche d'Instrument
note de 16ème (4/temps)	#11
triolet de 16ème (6/temps)	#12
notes de 32ème (8/temps)	#13
triolet de 32ème (12/temps)	#14

2.4.3 Sélection d'Instrument

Bouton MODE = Write/Training
Mode en cours = BASIC
Le KPR-77 est sur STOP

On sélectionne les instruments **en appuyant** sur la touche FUNCTION SET et sur la touche BASIC BANK adéquat.

Il y a deux Sélections d'Instrument. On a le choix entre Cymbale ou Frappement de Mains pour les touches BASIC/ Instrument #3 et 4. On a aussi le choix entre TOM normal ou TOM avec attaque pour les touches BASIC/Instrument #7 et 8 (Tom haut) et #15 et 16 (Toms bas). Chaque Modèle BASIC peut avoir sa propre Sélection d'Instrument. Quand on combine entre eux deux ou plusieurs Modèles BASIC, chaque Modèle de la "mini sequence" combiné peut avoir une sélection d'instrument différente.

Les sélections d'instrument choisies pour le Modèle BASIC en cours sont indiquées en bas à gauche de l'Affichage.

debe disponerse la resolución antes que la longitud.

Si intenta seleccionar más del número máximo de tiempos disponibles en la resolución actual, en el visualizador aparecerá el indicador "FULL" (completo) e incluso se "bloquearán" los controles del KPR-77 hasta que se suelte la tecla FUNC SET. Naturalmente, se pueden COMBINE (combinar) hasta 16 bancos de patrones BASIC para producir patrones más largos.

Resolución	G.B./ tiempo	Máx. # tiempos	Total de G.T./banco de patrones BASIC
Semicorcheas	4	8	32
Tresillo de semicorcheas	6	5	30
Fusas	8	4	32
Tresillo de fusas	12	2	24

NOTA: G.B = Golpe de batería

2.4.2 Establecimiento de la resolución de patrones BASIC

Selector MODE = Programación/aprendizaje
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en STOP

El KPR-77 dispone de cuatro resoluciones diferentes, y cada patrón BASIC puede tener una resolución diferente. Cuando dos o más patrones BASIC están COMBINED, cada patrón miembro de la "minisecuencia" COMBINED puede tener una resolución diferente. La resolución actual se muestra en el visualizador (con respecto a los detalles, consultar la sección del visualizador).

La resolución se selecciona presionando una de las teclas BASIC BANK mientras se **mantiene** presionada la tecla FUNC SET, de acuerdo con la gráfica siguiente:

Resolución	Tecla de instrumentos
Semicorcheas (4/tiempo)	#11
Tresillo de semicorcheas (6/tiempo)	#12
Fusas (8/tiempo)	#13
Tresillo de fusas (12/tiempo)	#14

2.4.3 Selección de instrumentos

Selector MODE = Programación/aprendizaje
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en STOP

Los instrumentos se seleccionan **manteniendo** presionada la tecla FUNC SET y presionando la tecla BASIC BANK apropiada.

Existen dos selecciones de instrumentos. Puede elegirse CYMBAL (címbalo) o HAND CLAPS (palmas) para las teclas BASIC/instrumentos #3 y 4. También puede elegirse TOMs (timbales) normales o TOM FLAMs (repique de timbales) para las teclas BASIC/instrumentos #7 y 8 (HIGH TOMs (timbales altos)) y #15 y 16 (LOW TOMs (timbales bajos). Cada patrón BASIC puede tener selecciones instrumentales diferentes. Cuando dos más patrones BASIC están COMBINED (combinados) cada patrón miembro de la "minisecuencia" COMBINED puede tener diferentes selecciones instrumentales.

& 8 (HIGH TOMS) and #15 & 16 (LOW TOMS). Each BASIC Pattern may have different Instrument selections. When two or more BASIC Patterns are COMBINED, each member Pattern of the COMBINED "mini sequence" may have different Instrument Selections.

Instrument selections for the current BASIC Pattern are shown in the lower left hand corner of the Display.

CYMBAL/HAND CLAPS



When HAND CLAPS are selected, the word "CLPS" is shown on the Display, When CYMBAL is selected, the "CLPS" indicator is removed (nothing appears in its place).

Pressing BASIC BANK Key #15 (CYM/CLPS) while holding FUNC SET depressed will change one selection to the other. If CLPS are selected, pressing CYM/CLPS (#15) will select CYMBAL; pressing CYM/CLPS again will select CLPS again.

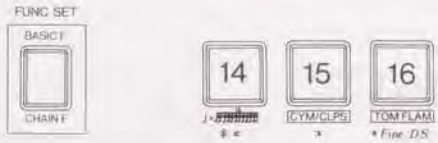
TOM FLAMS



When TOM FLAMS (a quick automatic "double stroke") are selected, the word "FLAM" is shown on the Display. When Normal TOMs are selected, the "FLAM" indicator is removed (nothing appears in its place). The HIGH and LOW TOMs are both affected – you cannot have one Tom Flammed and the other one Normal.
hold Pressing BASIC BANK key #16 (TOM FLAM) while other. If FLAMs are selected, pressing TOM FLAM (#16) will select Normal TOMs; pressing TOM FLAM again will select Flammed TOMs again.

2.4.4 Setting Chain Repeats and Fine/D.S. Marks

MODE Switch = Write/Training
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Stopped



Three of the Instrument Keys are used along with the FUNC SET key to set the number of Repeats, Chain Repeat Marks (𝄆 , 𝄇), and Fine/D.S. Mark (𝄋).

The number of Repeats is set by holding down FUNC SET and then pressing the appropriate BASIC BANK Key (#1–9). The number indicates the number of times the passage between the Repeat Marks will be played, not the number of repeats as such. With a setting of 1, the passage will be played once only (not repeated at all). With a setting of 2, the passage will be played twice (repeated once). With a setting of 9, the passage will be played nine times.

The Repeat Marks (𝄆 , 𝄇) and Fine/D.S. Mark (𝄋) are all set in the same manner. First, the desired bar is selected using the STEP UP, STEP DOWN or BAR SELECT Control

Instrumentenwahlen für das gegenwärtige BASIC-Muster werden in der unteren linken Ecke des Displays gezeigt.

CYMBAL/HAND CLAPS

Wenn HAND CLAPS gewählt wird, erscheinen die Buchstaben "CLPS" im Display. Wird CYMBAL gewählt, verschwindet die "CLPS"-Anzeige (ersatzlos) vom Display.

Durch Drücken der BASIC BANK-Taste Nr. 16 (TOM FLAM) bei gleichzeitigem Niederhalten der FUNC SET-Taste wird umgeschaltet. Wenn CLPS eingestellt ist, wird durch Drücken von CYM/CLPS (Nr. 15) CYMBAL gewählt; durch erneutes Drücken von CYM/CLPS wird wieder auf CLPS zurückgeschaltet.

TOM FLAMS

Wenn TOM FLAMS (ein schneller automatischer "Doppelschlag") gewählt wird, erscheint das Wort "FLAM" im Display. Wird "Normal TOM" gewählt, verschwindet die "FLAM"-Anzeige (und wird nicht durch eine neue Anzeige ersetzt). Sowohl HIGH als auch LOW TOMs werden beeinflußt. "FLAM" bei einem und "Normal" beim anderen TOM ist nicht möglich.

Durch Drücken der BASIC BANK-Taste Nr. 16 (TOM FLAM) bei gleichzeitigem Niederhalten der FUNC SET-Taste wird umgeschaltet. Wenn FLAMs eingestellt ist, wird durch Drücken von TOM FLAM (Nr. 16) "Normal TOM" gewählt; durch erneutes Drücken von TOM FLAM wird wieder auf "FLAM TOM" zurückgeschaltet.

2.4.4 Einstellen von Kettenwiederholungen und Fine/D.S.-Zeichen

MODE-Schalter = Write/Training
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Drei Instrumententasten werden zusammen mit der FUNC SET-Taste zum Einstellen der Anzahl der Wiederholungen, Kettenwiederholzeichen (𝄆 , 𝄇) und des Fine/D.S.-Zeichens (𝄋) verwendet.

Die Anzahl der Wiederholungen wird eingestellt, indem man die FUNC SET-Taste gedrückthält und gleichzeitig die entsprechende BASIC BANK-Taste (Nr. 1 – 9) drückt. Die Nummer zeigt an, wie oft der Abschnitt zwischen den Wiederholzeichen gespielt wird, nicht die Zahl der Wiederholungen als solche. Bei Einstellung 1 wird der Abschnitt nur einmal gespielt (überhaupt nicht wiederholt). Bei Einstellung 2 wird der Abschnitt zweimal gespielt (einmal wiederholt). Bei der Einstellung 9 wird der Abschnitt neunmal gespielt.

Die Wiederholzeichen (𝄆 , 𝄇) und das Fine/D.S.-Zeichen (𝄋) werden auf gleiche Weise eingestellt. Zuerst wird der gewünschte Takt mit Hilfe der Tasten STEP UP, STEP DOWN oder BAR SELECT gewählt. Dann wird die FUNC SET-Taste gedrücktgehälten und die entsprechende BASIC BANK-Taste betätigt, um das gewünschte Wiederhol-

Cymbale/Frappement de mains

Lorsqu'on sélectionne "Frappement de Mains", le signe "CLIPS" apparait sur l'Affichage. Si c'est Cymbale que est choisi, le voyant "CLPS" s'éteint (rien n'apparait à sa place).

Pour passer d'une sélection à une autre, il suffit d'appuyer sur la touche BASIC BANK #15 (CYM/CLPS) tout en tenant la touche FUNC SET appuyée. Si CLPS est sélectionné, on obtient CYMBALE en pressant CYM/CLPS (#15); si l'on appuie à nouveau sur CYM/CLPS, on obtiendra encore CLPS.

TOM avec Attaque

Quand le TOM avec Attaque ("double battement" automatique très rapide) est sélectionné, le mot "FLAM" (Attaque) apparait à l'Affichage. Quand les TOMS normaux sont sélectionnés, le voyant "FLAM" s'éteint (et rien n'apparait à sa place). Cette fonction s'applique aux Toms hauts et bas en même temps – vous ne pouvez pas avoir un Tom avec attaque et l'autre normal.

On passe d'une sélection à une autre en appuyant sur la touche BASIC BANK #16 (TOM avec Attaque) tout en gardant appuyé la touche FUNC SET. Si l'attaque a été choisie, on obtiendra les Toms normaux en appuyant sur Tom avec attaque (#16); si on appuie à nouveau sur Tom avec Attaque (#16), on obtiendra encore le Toms avec Attaque.

Las selecciones para el patrón BASIC actual se muestran en la esquina inferior izquierda del visualizador.

CYMBAL/HAND CLAPS (címbalo/palmas)

Cuando se selecciona HAND CLAPS, la palabra "CLPS" aparece en el visualizador, y si se selecciona CYMBAL, dicha palabra "CLPS" desaparece (en su lugar no aparece nada).

Al presionar la tecla BASIC BANK #15 (CYM/CLPS) mientras se mantiene presionada la tecla FUNC SET, se cambiará de una selección a otra. Si se selecciona CLPS, y se presiona CYM/CLPS (#15), se seleccionará CYMBAL; y si se presiona de nuevo CYM/CLPS se seleccionará de nuevo CLPS.

TOM FLAMs (repique de timbales)

Cuando se selecciona TOM FLAMs (un "golpe doble" rápido y automático), la palabra "FLAM" aparece en el visualizador. Cuando se seleccionan TOMs normales, dicha palabra "FLAM" desaparece (en su lugar no aparece nada). Ambos TOMs, HIGH y LOW se verá afectados – no se puede tener un timbal con repique y otro normal.

Al presionar la tecla BASIC BANK #16 (TOM FLAM) mientras se mantiene persionada la tecla FUNC SET, se cambiará de una selección a otra. Si se selecciona FLAMs, y se TOM FLAM (#16) se seleccionarán TOMs normales; y si se presiona de nuevo TOM FLAM se seleccionarán de nuevo los TOMs con FLAM.

2.4.4 Réglage des Marques "Chain Repeat" et "Fine/D.S.

Bouton MODE = Write/Training
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

Utilisées en même temps que la touche FUN SET, trois des touches d'Instruments servent à régler le nombre de Répétitions, les Marques "Chain Repeat" – répétition de Chaîne – (𝄆 , 𝄇) et la Marque "Fine/D.S." – Fin/Da Segno = "au signe" – (𝄋).

On règle le nombre de Répétitions en appuyant sur FUNC SET et en appuyant sur la touche BASIC BANK adéquate (#1–9). Ce nombre indique le nombre de fois que le passage entre les Marques de Répétitions est effectivement joué, et non pas le nombre de répétitions en tant que telles. Avec un réglage sur 1, le passage ne sera joué qu'une seule fois (il ne sera pas du tout répété). Avec un réglage sur 2, le passage sera joué deux fois (il sera répété une fois). Avec un réglage sur 9, la passage sera répété neuf fois.

On règle les Marques de Répétitions (𝄆 , 𝄇) et la Marque Fine/D.S. (𝄋) de la même manière. D'abord on sélectionne la mesure choisie au moyen des touches de commande STEP UP, STEP DOWN, ou BAR SELECT. Puis on appuie sur la touche FUNC SET, et on utilise la touche BASIC BANK appropriée pour placer les Marques "Repeat" ou

2.4.4 Establecimiento de las marcas de repetición de cadenas y de Fine/D.S. (fin/desde el signo)

Selector MODE = Programación/aprendizaje
Modo actual = CHAIN
El KPR-77 está en STOP

Para establecer el número de repeticiones, las marcas de repetición de cadenas (𝄆 , 𝄇), y la marca Fine/D.S. (𝄋), se utilizan tres de las teclas de instrumentos juntamente con la tecla FUNC SET.

El número de repeticiones se establece manteniendo presionada la tecla FUNC SET y presionando la tecla BASIC BANK (#1–9) apropiada. El número indica el número de veces que se reproducirá el pasaje situado entre las marcas de repetición, no el número de repeticiones como tales. Estableciendo 1, el pasaje se reproducirá una sola vez (no se repetirá). Estableciendo 2, el pasaje se reproducirá dos veces (se repetirá una). Estableciendo 9, el pasaje se reproducirá nueve veces.

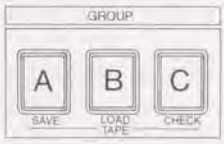
Las marcas de repetición (𝄆 , 𝄇) y la marca Fine/D.S. (𝄋) se establecen de la misma forma. Primeramente, hay que seleccionar la barra deseada utilizando las teclas de control STEP UP, STEP DOWN o BAR SELECT. Después, hay que mantener presionada la tecla FUNC SET y utilizar la tecla BASIC BANK para establecer la marca de repetición o Fine/D.S. deseada en el n.º de la barra selec-

Keys. Then, the FUNC SET Key is held down and the appropriate BASIC BANK Key is used to set the desired Repeat or Fine/D.S. Mark into the Bar No. showing in the Display.

Function	BASIC BANK key
Number of Repeats	#1–9
Start Repeat/Sign (‖:)	#14
End Repeat (:‖)	#15
Fine/D.S. (‖)	#16

2.5 GROUP/Tape Interface Keys

MODE Switch = Play
Current Mode = BASIC or CHAIN
KPR-77 is Stopped

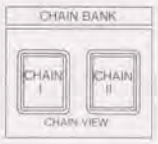


The GROUP Keys are located in the middle of the upper row of the Control Keys. The primary use of the three GROUP Keys (A,B and C) is to select the current GROUP of 16 BASIC Patterns and 2 CHAINS. Pressing a GROUP Key changes the current GROUP (and Display indication), but only under the above conditions.

When the Rear Panel TAPE Enable/Disable Switch is in the Enable position, the KPR-77 is in TAPE INTERFACE Mode. In this Mode, the GROUP Keys are used to control the three Tape Interface operations: SAVE, LOAD and CHECK. Selecting any of these operations will cause the small Cassettee Tape symbol (📼) to appear under the "TAPE" legend in the upper left hand corner of the Display. The letter S, L or C will also appear on the right side of the Display, depending upon which operation was selected.

Since the entire contents of all 48 BASIC Patterns and all 6 CHAINS are Saved, Loaded or Checked, it takes approximately 90 seconds to complete a TAPE operation. You may cancel an operation by pressing the same Tape Operation Key that started the operation (i.e., LOAD to cancel a TAPE Load operation), or by moving the TAPE Switch to the Disable position.

2.6 CHAIN BANK/Chain View Keys



The two CHAIN BANK Keys are located on the right side of the upper row of the Control Keys. They have three main functions:

a. **To Select a CHAIN for Play (and enter CHAIN Mode)**
b. **To Select a CHAIN for Writing or Editing**
c. **To VIEW the Repeat and Fine/D.S. Marks in a CHAIN**

2.6.1 Selecting a CHAIN for Play

MODE Switch = Play
Current Mode = Entering CHAIN Mode
KPR-77 is Started or Stopped

bzw. Fine/D.S.-Zeichen in die im Display angezeigte Taktnummer einzugeben.

Funktion	BASIC BANK-Taste
Anzahl von Wiederholungen	Nr. 1–9
Start-Wiederhol/Zeichen (‖:)	Nr. 14
Ende Wiederholung (:‖)	Nr. 15
Fine/D.S. (‖)	Nr. 16

2.5 GROUP/Tape Interface-Tasten

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = BASIC oder CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Die GROUP-Tasten befinden sich in der Mitte der oberen Regeltastenreihe. Die Primärfunktion der 3 GROUP-Tasten (A, B und C) besteht in der Wahl der gegenwärtigen GROUP der 16 BASIC-Muster und zwei CHAINs. Durch Drücken einer GROUP-Taste wird die laufende GROUP (und die Display-Anzeige) geändert, jedoch nur unter den obigen Bedingungen.

Wenn der TAPE Enable/Disable-Schalter an der Rückwand auf "Enable" gestellt ist, befindet sich das KPR-77 in TAPE INTERFACE-Betrieb. In dieser Betriebsart dienen die GROUP-Tasten zur Steuerung der drei Cassetten Interface-Operationen: SAVE (Sicherstellen), LOAD (Laden) und CHECK (Prüfen). Durch Wahl einer dieser Operationen erscheint das kleine Cassettensymbol (📼) unter der "TAPE"-Legende in der oberen linken Ecke des Displays. Ferner erscheint der Buchstable der gewählten Operation (**S**, **L** oder **C**) rechts im Display.

Da der ganze Inhalt aller 48 BASIC-Muster und aller sechs CHAINs sichergestellt, geladen oder geprüft wird, dauert eine vollständige TAPE-Operation etwa 90 Sekunden. Eine Operation kann jederzeit durch Drücken derselben Taste, die zu ihrer Aktivierung betätigt wurde, (d.h. LOAD zum Löschen einer TAPE-Ladeoperation) oder durch Stellen des TAPE-Schalters auf "Disable" gelöscht werden.

2.6 CHAIN BANK/Chain View-Tasten

Die beiden CHAIN BANK-Tasten befinden sich rechts in der oberen Regeltastenreihe. Sie haben drei Hauptfunktionen:

a. **Wahl einer CHAIN für Wiedergabe (und Eingabe von CHAIN-Betrieb)**
b. **Wahl einer CHAIN für Schreiben oder Überarbeiten**
c. **Für VIEW (Lesen) der Wiederhol- und Fine/D.S.-Zeichen in einer CHAIN**

2.6.1 Wahl einer CHAIN für Wiedergabe

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = Eingabe von CHAIN-Betrieb
KPR-77 ist gestartet oder gestoppt

Durch Drücken einer der beiden CHAIN BANK-Tasten (CHAIN I oder CHAIN II) wird CHAIN-Betrieb eingegeben und die entsprechende CHAIN für Wiedergabe gewählt. Wenn das KPR-77 gestoppt ist, beginnt die gewählte CHAIN zu spielen, sobald die START/STOP-Taste gedrückt wird. Wenn das KPR-77 gestartet ist, erscheint das Wort "NEXT" im

"Fine/D.S." dans la mesure choisie, indiquée par le numéro à l'Affichage.

Fonction	Touche BASIC BANK
Nombre de Répétitions	#1–9
Début de Répétition/Signe (‖:)	#14
Fin de Répétition (:‖)	#15
Fine/D.S. (‖)	#16

2.5 Touche GROUP/Interface pour bandes

Bouton MODE = Play
Mode en cours = BASIC ou CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

Les touches GROUP sont placées au milieu de la rangée supérieure des touches de commande. Les touches GROUP (A, B, et C) servent avant tout à sélectionner le Groupe en cours de 16 Modèles BASIC et de 2 Chaînes. On change de Groupe quand on appuie sur la touche GROUP (et alors l'Affichage changera), mais uniquement dans les conditions suivantes.

Quand l'interrupteur TAPE Enable/Disable du panneau arrière est sur la position "Enable", le KPR-77 est en Mode TAPE INTERFACE. Dans ce Mode, les touches GROUP servent à contrôler les 3 opérations de l'Interface pour bande: SAVE (conserver), LOAD (charger), CHECK (vérifier). Quand on sélectionne l'une de ces trois opérations, on verra apparaitre sous la légende "TAPE" en haut à gauche de l'Affichage, un petit symbole en forme de cassette (📼). La lettre **S**, **L**, **C**, apparaitra aussi à droite de l'Affichage, en fonction de l'Opération qui a été sélectionnée.

Il faut environ 90 secondes pour effectuer une opération TAPE, qui consiste à enregistrer (Save), charger (Load) ou vérifier (Check) tout le contenu des 48 Modèles BASIC et des 6 Chaînes. Il est toujours possible d'annuler une opération en appuyant sur la touche qui a mis en marche l'opération (par exemple, LOAD pour annuler une opération de chargement), ou en déplaçant le bouton TAPE sur la position Disable.

2.6 Touches CHAIN BANK/Visionnage de Chaîne

Les deux touches CHAIN BANK sont placées à droite de la rangée supérieure des touches de commande. Elles ont trois fonctions principales:

a. **Sélectionner une Chaîne pour le jeu (et se mettre en Mode CHAIN)**
b. **Sélectionner une Chaîne pour la programmation ou le montage**
c. **Visionner (VIEW) les marques "Repeat" et "Fine/D.S." dans une Chaîne**

2.6.1 Sélectioner une Chaîne pour le jeu

Bouton MODE = Play
Mode en cours = pour entrer en Mode CHAIN
Le KPR-77 est sur START ou STOP

Quand on appuie sur une des deux touches CHAIN BANK (CHAIN I ou CHAIN II), on entre en Mode CHAIN et on sélectionne la Chaîne correspondante pour le jeu. Si le KPR-77 est sur STOP, la Chaîne sélectionnée commencera

cionada que indica el visualizador.

Función	Tecla BASIC BANK
Número de repeticiones	#1–9
Inicio de repetición/signo (‖:)	#14
Fin de repetición (:‖)	#15
Fine/D.S. (‖)	#16

2.5 Teclas GROUP (grupo)/interfaz de cinta

Selector MODE = Reproducción
Modo actual = BASIC o CHAIN
El KPR-77 está en STOP

Las teclas GROUP están situadas en el centro de la fila superior de teclas de control. La utilización primaria de las tres teclas GROUP (A, B y C) es para seleccionar el GROUP actual de 16 patrones BASIC y 2 CHAINs. Al presionar una tecla GROUP, el GROUP actual cambiará (y la indicación del visualizador), pero esto ocurrirá solamente en las condiciones mencionadas.

Cuando el conmutador de permisión/prohibición de TAPE (cinta) del panel posterior está en la posición de permisión, el KPR-77 estará en el modo de TAPE INTERFACE (interfaz de cinta). En este modo, las teclas GROUP se utilizan para controlar las tres operaciones de interfaz de cinta SAVE (almacenamiento), LOAD (carga) y CHECK (comprobación). Al seleccionar una de estas operaciones, el pequeño símbolo de cinta casete (📼) aparecerá debajo de la indicación "TAPE" de la esquina superior izquierda del indicador. La letra **S**, **L** o **C** también aparecerá en la parte derecha del visualizador, dependiendo de la operación que se haya seleccionado.

Como el contenido completo de los 48 patrones BASIC y las 8 CHAINs se almacena, cargar o comprueba, se tarda aproximadamente 90 segundos en completar una operación TAPE. Usted puede cancelar una operación en cualquier momento, presionando la misma tecla con la que se inició la operación. (Es decir, LOAD para cancelar una operación de carga de TAPE) moviendo el conmutador TAPE hasta la posición.

2.6 Teclas CHAIN BANK (banco de cadenas)/ visualización de cadenas

Las dos teclas CHAIN BANK se encuentran en la parte derecha de la fila superior de teclas de control. Estas teclas tienen tres funciones principales:
Seleccionar una CHAIN para reproducción (y entrar en el modo CHAIN)
Seleccionar una CHAIN para programación o edición
VIEW (visualizar) las marcas de repetición y Fine/D.S. de una CHAIN

2.6.1 Selección de una CHAIN para reproducción

Selector de modo = Reproducción
Modo actual = Entrada en el modo CHAIN
El KPR-77 está en START o STOP

Al presionar una de las dos teclas CHAIN BANK (CHAIN I o CHAIN II) se entrará en el modo CHAIN y se seleccionará la CHAIN correspondiente para reproducción. Si el KPR-77 está en STOP, la CHAIN seleccionada comenzará a repro-

Pressing one of the two CHAIN BANK Keys (CHAIN I or CHAIN II) enters CHAIN Mode and selects the corresponding CHAIN for play. If the KPR-77 is Stopped, the selected CHAIN will begin playing as soon as the START/STOP Key is pressed. If the KPR-77 is Started, the word "NEXT" will appear on the Display and the selected CHAIN will begin to play as soon as the current BASIC Pattern or CHAIN completes playing.

2.6.2 Selecting a CHAIN for Writing or Editing

MODE Switch = Play, then Write
Current Mode = Entering CHAIN Mode
KPR-77 is Stopped

To select CHAIN for writing or editing, the MODE Switch should first be placed in the Play position. The appropriate CHAIN BANK Key should then be held down while the MODE Switch is moved to the Write/Training position. The WRITE LED will light up to indicate Write Mode.

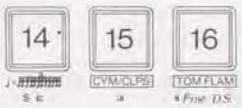
2.6.3 Viewing CHAIN Repeat and Fine/D.S. Marks

MODE Switch = Play, then Write
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Stopped

The number of repeats and bar location of the Repeat and Fine/D.S. Marks may be displayed (VIEWED) using the CHAIN VIEW (Chain Bank) Keys.

Pressing the appropriate Chain Bank Key (CHAIN I or CHAIN II) by itself will cause the BAR NO. label and data to disappear and the REPT (# of Repeats) label and data to take its place.

NOTE: While programming Chain I, you must press the CHAIN I Key to select any CHAIN VIEW function; pressing CHAIN II has no effect. When programming Chain II, the reverse is true.



Pressing one of three BASIC BANK Keys while holding the appropriate CHAIN Key depressed will cause the BAR NO. label to return and display the location (Bar #) of the corresponding Repeat or Fine/D.S. Mark.

CHAIN VIEW Function	BASIC BANK Key
Number of Repeats	None (CHAIN VIEW Key only)
Start Repeat/Sign (‖:)	#14
End Repeat (:‖)	#15
Fine/D.S. (‖)	#16

Display, und die gewählte CHAIN beginnt zu spielen, sobald das gegenwärtige BASIC-Muster bzw. die laufende CHAIN zu spielen aufhört.

2.6.2 Wahl einer CHAIN für Schreiben oder Überarbeiten

MODE-Schalter = Play, dann Write
Eingestellte Betriebsart = Eingabe von CHAIN-Betrieb
KPR-77 ist gestoppt

Zum Wählen einer CHAIN für Schreiben oder Überarbeiten ist der MODE-Schalter zuerst auf "Play" zu stellen. Dann wird die entsprechende CHAIN BANK-Taste gedrückt gehalten, während der MODE-Schalter auf Write/Training geschoben wird. Die WRITE LED leuchtet auf, um die **Betriebsart "Wirte"** zu signalisieren.

2.6.3 VIEW (Lesen) der CHAIN- Wiederhol- und Fine/D.S.-Zeichen

MODE-Schalter = Play oder Write
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Die Anzahl der Wiederholungen und die Taktstelle der Wiederhol- und Fine/D.S.-Zeichen kann mit Hilfe der CHAIN VIEW-(Chain Bank-) Tasten angezeigt (View) werden.

Durch Drücken der entsprechenden Kettenbanktaste (CHAIN I oder CHAIN II) allein werden BAR NO.-Etikett und -Daten durch REPT-Etikett und -Daten (Anzahl von Wiederholungen) ersetzt.

ZUR BEACHTUNG: Beim Programmieren von Kette I muß zur Wahl einer CHAIN VIEW-Funktion die CHAIN I-Taste gedrückt werden. Drücken von CHAIN II hat keine Wirkung. Beim Programmieren von Kette II gilt das Umgekehrte.

Durch Drücken einer der drei BASIC BANK-Tasten bei gleichzeitigem Niederhalten der entsprechenden CHAIN-Taste kommt das BAR NO.-Etikett wieder zurück und die Lage (Taktnummer) des entsprechenden Wiederhol- bzw. Fine/D.S.-Zeichens wird angezeigt.

CHAIN VIEW-Funktion	BASIC BANK-Taste
Anzahl von Wiederholungen	Keine (nur CHAIN VIEW-Taste)
Start-Wiederholung/Zeichen (‖:)	Nr. 14
Ende Wiederholung (:‖)	Nr. 15
Fine/D.S. (‖)	Nr. 16

à jouer dès que la touche START/STOP sera appuyée. Si le KPR-77 est sur START, le mot "NEXT" apparaîtra à l'Affichage et la Chaîne choisie commencera à jouer dès que le Modèle BASIC ou la Chaîne en cours aura fini de jouer.

2.6.2 Sélectionner une Chaîne pour la programmation ou le montage

Bouton MODE = Play, puis Write
Mode en cours = pour entrer en Mode CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

Pour sélectionner une Chaîne pour la programmation il faut d'abord que le bouton **MODE** soit sur Play. Il faut ensuite pousser la touche CHAIN BANK adéquate tout en faisant passer le bouton MODE sur la position Write/Training. Le voyant WRITE s'allumera alors pour indiquer le MODE **Write** (programmation).

2.6.3 Visionnage (VIEW) des marques de Répétition de Chaîne et "Fine/D.S."

Bouton MODE = Play ou Write
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

On peut visionner le nombre de répétitions et l'emplacement des marques "Repeat" et "Fine/D.S." dans une mesure en se servant des touches CHAIN VIEW (Chain Bank).

Il suffit d'appuyer sur la touche Chain Bank appropriée (CHAIN I ou CHAIN II) pour que l'indication BAR NO. et son information disparaisse de l'Affichage, et que l'indication REPT (nombre de répétitions) et son information prenne sa place.

REMARQUE: Quand vous êtes en train de programmer la Chaîne I, il faut appuyer sur la touche CHAIN I pour sélectionner les fonctions de CHAIN VIEW (visionnage); le fait d'appuyer sur la touche CHAIN II n'eaura alors aucun effet. Il en va de même avec la Chaîne II.

Si vous appuyez sur une des trois touches BASIC BANK tout en tenant appuyée la touche CHAIN appropriée, l'indication BAR NO. (numéro de mesure) reviendra à l'affichage et désignera l'emplacement (numéro de mesure) de la marque correspondante "Repeat" ou "Fine/D.S.".

Fonction de visionnage de Chaîne (CHAIN VIEW)	Touche BASIC BANK
Nombre de répétitions	Aucune (Touche CHAIN VIEW (seulement)
Start Repeat/Sign (‖:) (Début de répétition/Signe)	#14
End Repeat (Fin de répétition) (:‖)	#15
Fine/D.S. (‖)	#16

ducirse tan pronto como se presione la tecla START/STOP. Si el KPR-77 está en START, la palabra "NEXT" aparecerá en el visualizador y la CHAIN seleccionada comenzará a reproducirse tan pronto como finalice la reproducción del patrón BASIC o la CHAIN actual.

2.6.2 Selección de una CHAIN para programación o edición

Selector MODE = Reproducción, luego programación
Modo actual = Entrada en el mode CHAIN
El KPR-77 está en STOP

Para seleccionar una CHAIN para programación o edición, el selector MODE deberá ponerse primeramente en la posición de reproducción. Después, deberá mantenerse presionada la tecla CHAIN BANK mientras se mueve el selector MODE hasta la posición de programación/aprendizaje. El LED WRITE se iluminará para indicar el **modo de programación**.

2.6.3 VIEW (visualización) de las marcas de repetición de CHAIN y Fine/D.S.

Selector MODE = Reproducción o programación
Modo actual = CHAIN
El KPR-77 está en STOP

El número de repeticiones y la ubicación de las marcas de repetición y Fine/D.S. pueden visualizarse (VIEW) utilizando las teclas CHAIN VIEW (banco de cadenas).

Al presionar la tecla del banco de cadenas apropiada (CHAIN I o CHAIN II) desaparecerá la indicación BAR NO. (n° de barra) y los datos, y en su lugar aparecerá la indicación REPT (# de repeticiones) y los datos.

NOTA: Durante la programación de la cadena I, deberá presionar la tecla CHAIN I para seleccionar cualquier función CHAIN VIEW (visualización de cadenas); si presiona CHAIN II no obtendrá efecto alguno. Cuando programe la cadena II, deberá hacer lo contario.

Si presiona una de las tres teclas BASIC BANK mientras mantiene presionada la tecla CHAIN apropiada, volverá la indicación BAR NO. y se visualizará la ubicación (Barra #) de la marca de repetición o Fine/D.S. correspondiente.

Función CHAIN VIEW (visualización de cadenas)	Tecla BASIC BANK
Número de repeticiones	Ninguna (solamente la tecla CHAIN VIEW)
Inicio de repetición/signo (‖:)	#14
Fin de repetición (:‖)	#15
Fine/D.S. (‖)	#16

2.7 BASIC/Basic View Key



The BASIC Key is located on the right side of the upper row of the Control Keys. It has two functions: selecting BASIC Mode and Viewing the location of drum strokes in a BASIC Pattern.

2.7.1 Selecting BASIC Mode

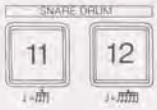
MODE Switch = Play
Current Mode = Changing
KPR-77 is Started or Stopped

BASIC Mode is selected by pressing the BASIC Key. If the KPR-77 is STOPped, BASIC Mode will be immediately selected. If the KPR-77 is Started and a CHAIN is playing, the word "NEXT" will appear on the Display and BASIC Mode will be selected only after the CHAIN reaches the Fine/D.S. Mark. The BASIC Pattern indicated on the Display will begin to play at that point. Note that pressing a BASIC BANK Key by itself does not select BASIC Mode if the KPR-77 is in CHAIN Mode.

2.7.2 Viewing Drum Stroke Locations

MODE Switch = Play or Write/Training
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Stopped

The locations of all the drum strokes played by an Instrument within the current BASIC Pattern bank may be displayed (VIEWED). Hold down the BASIC VIEW Control Key, and then press either of the two BASIC BANK (Instrument) Keys for the Instrument you wish to VIEW. For example, to VIEW all of the SNARE drum strokes, hold BASIC VIEW and press either BASIC BANK Key #11 or Key #12. A dark vertical bar will appear on the Display in all of the locations, or steps, where there is a SNARE drum stroke.



The SNARE drum strokes will be displayed as long as you hold down both keys.

Drum strokes for another Instrument may be displayed by releasing the first BASIC BANK Key and pressing another one. Drum strokes for two or more Instruments may be displayed by depressing two or more BASIC BANK Keys along with BASIC VIEW, but there is no way of telling which drum strokes are played by which Instrument. For example, CLOSED and OPEN HIHAT drum strokes may be displayed together by pressing the appropriate keys; the Display will show the combined HIHAT rhythm.

2.7 BASIC/Basic View-Taste

Die BASIC-Taste befindet sich auf der rechten Seite der oberen Regeltastenreihe. Die Taste hat zwei Funktionen: Wahl des BASIC-Betriebs und Lesen (VIEW) der Lage der Trommelschläge in einem BASIC-Muster.

2.7.1 Wahl von BASIC-Betrieb

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = Wechseln
KPR-77 ist gestartet oder gestoppt

Durch Drücken der BASIC-Taste wird BASIC-Betrieb gewählt. Wenn das KPR-77 gestoppt ist, wird unmittelbar BASIC-Betrieb gewählt. Wenn das KPR-77 gestartet ist und eine CHAIN spielt, erscheint das Wort "NEXT" im Display, und BASIC-Betrieb wird erst gewählt, nachdem die CHAIN das Fine/D.S.-Zeichen erreicht hat. Das im Display angezeigte BASIC-Muster beginnt an dieser Stelle zu spielen. Es ist zu beachten, daß einfach durch Drücken einer BASIC BANK-Taste BASIC-Betrieb **nicht** gewählt wird, wenn das KPR-77 in CHAIN-Betrieb arbeitet.

2.7.2 VIEW (Lesen) von Trommelschlagstellen

MODE-Schalter = Play oder Write/Training
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Die Lagen aller von einem Instrument innerhalb der gegenwärtigen BASIC-Musterbank gespielten Trommelschläge können angezeigt werden (VIEW). Die BASIC VIEW-Taste gedrüchthalten und dann eine der beiden BASIC BANK-(Instrumenten-) Tasten für das zu lesende (View) Instrument drücken. Für VIEW aller SNARE-Trommelschläge, z.B., BASIC VIEW niederhalten und entweder die BASIC BANK-Taste Nr. 11 oder die Taste Nr. 12 drücken. Ein dunkler, senkrechter Strich erscheint überall dort im Display, wo ein SNARE-Trommelschlag ist. Die SNARE-Trommelschläge werden solange angezeigt, wie die beiden Tasten gedrückt bleiben.

Trommelschläge für ein anderes Instrument können angezeigt werden, indem man die erste BASIC BANK-Taste losläßt und eine andere drückt. Trommelschläge für zwei und mehr Instrumente können angezeigt werden, indem man zwei bzw. mehrere BASIC BANK-Tasten zusammen mit BASIC VIEW drückt. Es ist jedoch nicht ersichtlich, welche Trommelschläge von welchem Instrument gespielt werden. Durch Drücken der entsprechenden Tasten können zum Beispiel CLOSED und OPEN HIHAT-Trommelschläge zusammen angezeigt werden; das Display zeigt den kombinierten HIHAT-Rhythmus.

2.7 Touche BASIC/Basic View

La touche BASIC est placée à droite de la rangée supérieure des touches de commande. Elle a deux fonctions: sélectionner le Mode BASIC et visionner (VIEW) l'emplacement des battements de batterie dans un Modèle BASIC.

2.7.1 Pour sélectionner le Mode BASIC

Bouton MODE = Play
Mode en cours = en train de changer
La KPR-77 est sur START ou STOP

On sélectionne le Mode BASIC en appuyant sur la touche BASIC. Si le KPR-77 est sur STOP, le Mode GASIC sera immédiatement sélectionné. Si le KPR-77 est sur START et qu'une Chaîne est en train de jouer, le mot "NEXT" apparaîtra à l'Affichage, et le Mode BASIC ne sera sélectionné qu'une fois que la Chaîne aura atteint la marque "Fine/D.S.", et le Modèle BASIC désigné par l'Affichage commencera alors à jouer. Remarquez que le fait d'appuyer sur une touche BASIC BANK **ne** suffit **pas** à sélectionner le Mode BASIC si l'appareil est sur le Mode CHAIN.

2.7.2 Visionnage (VIEW) des emplacements de battements de batterie

Bouton MODE = Play ou Write/Training
Mode en cours = BASIC
La KPR-77 est sur STOP

Il est possible de visionner les emplacements de tous les battements de batterie joués par un instrument dans une même série de Modèles BASIC. Il suffit d'appuyer sur la touche BASIC VIEW, et de presser l'une des deux touches BASIC BANK (Instrument) de l'instrument que vous désirez visionner. Par exemple, pour visionner tous les battements de la caisse claire, il suffit d'appuyer sur BASIC VIEW ainsi que sur l'une des touches BASIC BANK #11 ou 12. Une barre verticale sombre apparaîtra alors à l'affichage sur tous les emplacements où il y a un battement de caisse claire. Les battements de Caisse Claire seront affichés tant que vous tiendrez les deux touches appuyées.

On peut obtenir l'affichage d'un autre instrument en relachant la première touche BANK et en appuyant sur une autre. Il est possible d'afficher les battements de deux ou plusieurs instruments en appuyant sur deux ou plusieurs touches BASIC BANK en même temps que sur BASIC VIEW, mails il est alors impossible de distinguer les instruments qui jouent ces battements. Par exemple, on peut afficher les battements de Hihat fermé et ouvert: l'Affichage montrera le rythme combiné des deux Hihat.

2.7 Tecla BASIC/Visualización de patrones básicos

La tecla BASIC se encuentra en la parte derecha de la fila superior de teclas de control. Esta tecla tiene dos funciones: seleccionar el modo BASIC y VIEW (visualizar) la ubicación de los golpes de tambor en un patrón BASIC.

2.7.1 Selección del modo BASIC

Selector MODE = Reproducción
Modo actual = En cambio
El KPR-77 está en START o STOP

El modo BASIC se selecciona persionando la tecla BASIC. Si el KPR-77 está en STOP, el modo BASIC se seleccionará inmediatamente. Si el KPR-77 está en START y se está reproduciendo una CHAIN, la palabra "NEXT" aparecerá en el visualizador, y el modo BASIC se seleccionará solamente después de que la CHAIN llegue a la marca Fine/D.S. El patrón BASIC indicado en el visualizador comenzará a reproducirse en tal punto. Observe que si presiona una tecla BASIC BANK, y si el KPR-77 está en el modo CHAIN, **no** se seleccionará el modo BASIC.

2.7.2 VIEW (visualización) de la ubicación de los golpes de batería

Selector MODE = Reproducción on programación/ aprendizaje
Modo actual = BASIC
El KPR-77 STOP

La ubicación de todos los golpes de batería reproducidos por un instrumento dentro del banco de patrones BASIC actual puede visualizarse (VIEW). Mantenga presionada la tecla de control BASIC VIEW y, después, presione cualquiera de las dos teclas BASIC BANK (instrumentos) para el instrumento que desee VIEW (visualizar). Por ejemplo, para visualizar todos los golpes de batería SNARE (de la caja), mantenga presionada la tecla BASIC VIEW y presione la tecla BASIC BANK #11 o #12. En todas las ubicaciones, o pasos, donde haya un golpe de batería SNARE aparecerá en la visualización una barra vertical oscura.

Los golpes de batería SNARE se visualizarán mientras mantenga presionadas ambas teclas.

Los golpes de batería para otros instrumentos pueden visualizarse soltando la primera tecla BASIC BANK y presionando la otra. Los golpes de batería para dos o más instrumentos podrán visualizarse presionando dos o más teclas BASIC BANK junto con BASIC VIEW, pero no hay forma de saber qué golpes de batería son reproducidos por qué instrumento. Por ejemplo, los golpes de batería HIHAT CLOSED y OPEN pueden visualizarse juntos presionando las teclas apropiadas; el visualizador mostrará el ritmo HIHAT (de platillos) combinado.

2.8 CHAIN WRITE/Erase Key



The CHAIN WRITE Key is located on the left side of the lower row of the Control Keys. It has three functions:

a. **Entering BASIC Patterns into a CHAIN**
b. **Erasing Specific Drum Strokes**
c. **Erasing an Entire BASIC Pattern (with STEP DOWN Key)**

2.8.1 Entering BASIC Patterns into a CHAIN

MODE Switch = Write
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Stopped

Pressing CHAIN WRITE writes the number of a newly selected BASIC Pattern into the current Bar of the current CHAIN and then advances the CHAIN to the next Bar. The automatic advance allows a complete CHAIN to be written or edited easily, with a minimum of key strokes. A BASIC Pattern is selected by pressing the appropriate BASIC BANK Key; if no BASIC BANK Key has been pressed, pressing CHAIN WRITE has no effect, and the BAR NO. display will not advance. You may listen to different Patterns (by Starting the KPR-77) before pressing CHAIN WRITE, but the KPR-77 must be Stopped before either selecting a new BASIC Pattern or pressing CHAIN WRITE.

2.8.2 Erasing Specific Drum Strokes

MODE Switch = Write
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Started or Stopped

The CHAIN WRITE Erase Key can be used to erase specific drum strokes within a BASIC Pattern in either real time or step time programming modes.

In **step time programming**, a drum stroke is erased by a simple sequence of actions. First, move the display cursor (blinking marker) to the step or location of the offending drum stroke, using the STEP UP or STEP DOWN Key. Then, hold down the ERASE, and press the BASIC BANK Key(s) for offending instrument or instruments to erase that drum stroke for the specified instrument(s). The cursor will not advance to the next step of the Pattern when a drum stroke is erased, so that several instruments playing on the same step can all be erased without having to use STEP DOWN several times. (Note: when playing drum strokes, the cursor **does** advance so that writing a drum stroke Pattern for a given instrument is easier.)

In **real time programming**, drum strokes are erased continuously as long as the ERASE Key and one or more BASIC BANK/Instrument Keys are held down. This makes it possible to selectively delete either one drum stroke or a whole series of them as the Pattern plays over and over again. A single drum stroke may be erased by holding down ERASE as the Pattern goes by and tapping the appropriate Instrument Key once when the offending drum stroke occurs – just as if you were going to play it again. Holding an Instrument Key down for longer than a quick tap will erase drum strokes played by that instrument continuously, for as long as **both** Keys are held down. This allows you to try out a SNARE track, for example, and erase part or all of it if you don't like it, without erasing any other Instruments. Two or more Instrument tracks may be erased simultaneously by holding down the appropriate Instrument Keys along with the ERASE Key.

2.8 CHAIN WRITE/Basic Erase-Taste

Die CHAIN WRITE-Taste befindet sich auf der linken Seite der unteren Regeltastenreihe. Die Taste hat drei Funktionen:

a. **Eingabe von BASIC-Mustern in eine CHAIN**
b. **Löschen von bestimmten Trommelschlägen**
c. **Löschen eines ganzen BASIC-Musters (mit der STEP DOWN-Taste)**

2.8.1 Eingabe von BASIC-Mustern in eine CHAIN

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Durch Drücken von CHAIN WRITE wird die Nummer des neugewählten BASIC-Musters in den gegenwärtigen Takt der gegenwärtigen CHAIN geschrieben, und dann geht die CHAIN zum nächsten Takt. Die automatische Vorstellung ermöglicht müheloses Schreiben bzw. Überarbeiten einer ganzen CHAIN mit wenigen Tastenbetätigungen. Durch Drücken der entsprechenden BASIC BANK-Taste wird ein BASIC-Muster gewählt; wenn keine BASIC BANK-Taste gedrückt worden ist, zeigt Drücken von CHAIN WRITE keine Wirkung, und die BAR NO.-Anzeige rückt nicht vor. Vor Drücken von CHAIN WRITE können verschiedene Muster (durch Starten des KPR-77) wiedergegeben werden, das KPR-77 muß jedoch entweder vor Wahl eines neuen BASIC-Musters oder Drücken von CHAIN WRITE gestoppt werden.

2.8.2 Löschen von bestimmten Trommelschlägen

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestartet oder gestoppt

Die CHAIN WRITE/Basic Erase-Taste kann zum Löschen bestimmter Trommelschläge innerhalb eines BASIC-Musters entweder bei Echtzeit- oder Schrittzeitprogrammierung verwendet werden.

Bei Schrittzeitprogrammierung wird ein Trommelschlag durch eine einfache Sequenz von Aktionen gelöscht. Zuerst den Anzeige-Cursor (Blinkzeichen) mit Hilfe der STEP UP- oder STEP DOWN-Taste zur Stufe bzw. Stelle des zu löschenden Trommelschlags bringen. Dann die BASIC ERASE-Taste gedrückthalten und die BASIC BANK-Taste(n) für das (die) ungewünschte(n) Instrument(e) drücken, um den (die) Trommelschlag (-schläge) für die jeweiligen Instrumente zu löschen. Wenn ein Trommelschlag gelöscht wird, rückt der Cursor nicht zur nächsten Stufe des Musters vor, so daß mehrere, auf derselben Stufe spielende Instrumente gelöscht werden können, ohne daß die STEP DOWN-Taste mehrmals betätigt zu werden braucht. (Zur Beachtung: Beim Spielen von Trommelschlägen rückt der Cursor vor, so daß das Schreiben von Trommelschlagmustern für ein gegebenes Instrument leichter ist.)

Bei Echtzeitprogrammierung werden Trommelschläge kontinuierlich gelöscht, solange die BASIC ERASE-Taste und eine oder mehrerer BASIC BANK/Instrument-Tasten gedrückt gehalten werden. Dies ermöglicht selektives Löschen entweder eines Trommelschlages oder einer ganzen Serie von Trommelschlägen, wenn das Muster spielt und spielt. Ein einziger Trommelschlag kann gelöscht werden, indem BASIC ERASE im Verlaufe des Musters niedergehalten und die entsprechende Instrumententaste einmal bei Auftreten des zu löschenden Trommelschlags gedrückt wird – wie wenn man ihn noch einmal spielen wollte. Wenn man eine Instrumententaste, anstatt sie nur kurz anzutippen, länger gedrückt hält, werden von diesem Instrument gespielte Trommelschläge solange gelöscht, wie die beiden Tasten in gedrückter

2.8 Touche CHAIN WRITE/Basic Erase

La touche CHAIN WRITE (programmation de Chaîne) est placée à gauche de la rangée inférieure des touches de commande. Elle a trois fonctions:

a. **Incorporer des Modèles BASIC dans une Chaîne**
b. **Effacer certains battements précis**
c. **Effacer un Modèle BASIC en entier (avec la touche STEP DOWN)**

2.8.1 Incorporer des Modèles BASIC dans une Chaîne

Bouton MODE = Write
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

Lorsqu'on appuie sur CHAIN WRITE, on inscrit le nombre d'un nouveau Modèle BASIC sélectionné dans la mesure actuelle de la Chaîne en cours, et on fait avancer la Chaîne à la prochaine mesure. L'avance automatique permet de programmer ou de monter une Chaîne entière avec une utilisation minimum des touches. Pour sélectionner un Modèle BASIC, il faut appuyer sur la touche BASIC BANK adéquate; si aucune touche BASIC BANK n'est appuyée, le fait de presser sur CHAIN WRITE n'aura aucun effet, et l'affichage BAR NO. (numéro de mesure) n'avancera pas. Vous pouvez écouter différents Modèles (en mettant le KPR-77 sur START) avant d'appuyer sur CHAIN WRITE, mais le KPR-77 doit être réglé sur STOP avant de sélectionner un nouveau Modèle BASIC ou d'appuyer sur CHAIN WRITE.

2.8.2 Effacer des battements de batterie précis

Bouton MODE = Write
Mode en cours = BASIC
Le KPR-77 est sur START ou STOP

La touche CHAIN WRITE/Erase peut servir à effacer des battements d'instruments précis dans un Modèle BASIC dans les deux modes de cadence réelle ou décalée.

En **programmation en cadence décalée**, une suite d'actions très simples suffit à éffacer un battement d'instrument. Déplacez d'abord le curseur de l'Affichage (marqueur clignotant) à l'emplacement du battement indésirable, en utilisant la touche STEP UP (avant) ou STEP DOWN (arrière). Puis appuyez sur la touche ERASE (effaçage), et pressez la (les) touche(s) BASIC BANK de l'instrument (les instruments) indésirables – et le battement sera alors effacé. Le curseur n'avancera pas à l'emplacement suivant du Modèle une fois le battement effacé, de façon à ce qu'on puisse effacer plusieurs instruments jouant sur le même emplacement sans avoir à utiliser la touche STEP DOWN plusieurs fois. (Remarque: quand on joue des battements de batterie, le curseur avance, de façon à faciliter l'écriture des Modèles pour un instrument donné.)

En **programmation en cadence réelle**, les battements de batterie sont effacés continuellement tant que la touche ERASE et une ou plusieurs touches BASIC BANK/Instrument restent appyées. Cela permet la suppression sélective d'un battement de batterie, ou de toute une série de battements alors que le Modèle joue encore et encore. Il est possible d'effacer un seul battement de batterie, en tenant la touche ERASE appuyée durant le Modèle et en frappant la touche d'instrument appropriée juste au moment du battement indésiré – exactement comme si vous alliez le jouer à nouveau. Si on garde cette touche d'Instrument appuyée plus longtemps que le temps d'une petite frappe, on effacera les battements exécutés par cet instrument continuellement, aussi longtemps que cettes touches restera appuyée. Cela vous permet par exemple d'essayer de supprimer la piste de la Caisse Claire, et de l'effacer en partie ou en entier si vous ne

2.8 Tecla CHAIN WRITE (programación de cadenas) /borrado de patrones básicos

La tecla CHAIN WRITE se encuentra en la parte izquierda de la fila inferior de teclas de control. Esta tecla tiene las tres funciones siguientes:

a. **Introducción de patrones BASIC en una CHAIN**
b. **Borrado de golpes de batería específicos**
c. **Borrado de un patrón BASIC completo (con la tecla STEP DOWN)**

2.8.1 Introducción de patrones BASIC en una CHAIN

Selector MODE = Programación
Modo actual = CHAIN
El KPR-77 está en STOP

Al presionar la tecla CHAIN WRITE se escribirá el número de un patrón BASIC recientemente seleccionado en la barra actual de la CHAIN actual y, después, la CHAIN avanzará a la barra siguiente. El avance automático permite escribir (programar) o borrar fácilmente una CHAIN completa, con el mínimo accionamiento de teclas. Un patrón BASIC se selecciona presionando la tecla BASIC BANK apropiada; y si no se ha presionado la tecla BASIC BANK, al presionar la tecla CHAIN WRITE no se obtendrá efecto alguno, y la visualización de BAR NO. (n° de barra) no avanzará. Usted puede escuchar diferentes patrones (poniendo el KPR-77 en START) antes de presionar la tecla CHAIN WRITE, pero el KPR-77 debe estar en STOP antes de seleccionar un nuevo patrón BASIC actual o de presionar la tecla CHAIN WRITE.

2.8.2 Borrado de golpes de batería específicos

Selector MODE = Programación
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en START o STOP

La tecla CHAIN WRITE/borrado de patrones básicos puede utilizarse para borrar golpes de batería específicos de un patrón BASIC en los modos de programación en tiempo real o en tiempo escalonado.

En la **programación en tiempo escalonado**, un golpe de batería se borra mediante una sencilla secuencia de acciones. Primeramente, mueva el cursor de la visualización (marcador parpadeante) hasta el paso o ubicación del golpe de batería que desee borrar, utilizando la tecla STEP UP (incremento) o STEP DOWN (decremento). Después, mantenga presionada la tecla ERASE, y presione la tecla (o las teclas) BASIC BANK correspondientes a los instrumentos cuyos golpes de batería desee borrar. El cursor no avanzará hasta el paso siguiente del patrón cuando haya borrado un golpe de batería, de forma que pueden borrarse varios instrumentos que estén reproduciéndose en el mismo paso sin tener que utilizar varias veces la tecla STEP DOWN. Nota: Al reproducirse golpes de batería, el cursor no avanzará, de forma que es muy fácil escribir (programar) golpes de batería para un instrumento dado).

En **programación en tiempo real**, los golpes de batería se borrarán continuamente mientras mantenga presionada la tecla ERASE y una o más teclas BASIC BANK/instrumentos. Esto hace posible borrar selectivamente un solo golpe de batería o una serie completa de ellos, a medida que el patrón se repite una y otra vez. Un solo golpe de batería puede borrarse manteniendo presionada la tecla ERASE a medida que avanza el patrón y pulsando una sola vez la tecla del instrumento apropiado cuando aparezca el golpe de batería que se desea borrar – como si fuera a tocar de nuevo. Si mantiene presionada más tiempo la tecla del instrumento, los golpes de batería reproducidos por tal instrumento se borrarán continuamente, mientras mantenga presionadas **ambas** teclas. Esto le permite, por ejemplo, reproducir una pista SNARE (de

2.8.3 Erasing a BASIC Pattern (with STEP DOWN Key)



MODE Switch = Write
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Stopped

Holding down ERASE and then pressing STEP DOWN will erase all of the drum strokes recorded for all Instruments in the currently selected BASIC Pattern. To guard against accidental erasure, ERASE must be pressed before STEP DOWN and the KPR-77 must be Stopped for this function to operate.

2.9 STEP DOWN/All Inst. Key



The STEP DOWN Key is located on the left hand side of the lower row of the Control Keys. It is used to select adjacent (lower) Pattern steps or locations in step time programming of BASIC Patterns, and to select adjacent (lower) Bars in CHAIN programming. It is also used along with the ERASE Key to erase all of the drum strokes in an entire BASIC Pattern, as described above.

2.9.1 Selecting Lower Pattern Steps

MODE Switch = Write
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Stopped

Each time that STEP DOWN is pressed, the cursor (blinking vertical bar) moves to the next lower step of the current BASIC Pattern. When the cursor is at the beginning of the Pattern, all of the bars in the Pattern display will blink, except those at the beginning of each beat. Once the cursor has reached the beginning of the Pattern, pressing STEP DOWN has no effect (the cursor does not "wrap around" to the end of the Pattern). In the COMBINED BASIC Pattern Mode, pressing STEP DOWN with the cursor at step 1 does not select the previous Pattern bank in the COMBINED sequence.

2.9.2 Selecting Lower Bars within a CHAIN

MODE Switch = Write
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Stopped

Each time that STEP DOWN is pressed, the next lower Bar # within the current CHAIN is selected. Pressing STEP DOWN has no effect when Bar #001 is selected (there is no "wrap around" to the end of the CHAIN).

Stellung sind. Dies ermöglicht z.B. das Ausprobieren einer SNARE-Spur und Löschen eines Teils davon bzw. Gesamtlöschung, falls es Ihnen nicht gefällt, ohne daß dadurch irgendwelche anderen Instrumente gelöscht werden. Zwei und mehr Instrumentenspuren können gleichzeitig gelöscht werden, indem man die entsprechenden Instrumententasten zusammen mit der BASIC ERASE-Taste gedrückt hält.

2.8.3 Löschen aller Trommelschläge (CLEAR) eines BASIC-Musters (mit der STEP DOWN-Taste)

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Durch Niederhalten von ERASE und anschließendes Drücken von STEP DOWN werden alle im gegenwärtig gewählten BASIC-Muster für alle Instrumente aufgezeichneten Trommelschläge gelöscht. Als Vorsichtsmaßnahmen gegen versehentliches Löschen muß ERASE vor STEP DOWN gedrückt werden, und das KPR-77 muß zum Ablauf dieser Funktion gestoppt sein.

2.9 STEP DOWN/ALL Inst.-Taste

Die STEP DOWN-Taste befindet sich auf der linken Seite der unteren Regeltastenreihe. Sie dient zur Wahl angrenzender (tieferer) Musterstufen bzw. Stellen bei Schrittzeitprogrammierung von BASIC-Mustern und zur Wahl angrenzender (tieferer) Takte bei CHAIN-Programmierung. Die Taste wird auch zusammen mit der ERASE-Taste zum Löschen aller Trommelschläge in einem ganzen BASIC-Muster wie oben beschrieben verwendet.

2.9.1 Wahl von tieferen Musterstufen

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Mit jedem Druck auf STEP DOWN geht der Cursor (blinkender senkrechter Strich) zur nächsttieferen Stufe des gegenwärtigen BASIC-Musters. Wenn der Cursor am Anfang des Musters steht, blinken alle Striche in der Musteranzeige außer denjenigen am Anfang jedes Taktschlags. Nachdem der Cursor einmal den Anfang des Musters erreicht hat, zeigt Drücken von STEP DOWN keine Wirkung mehr (der Cursor springt nicht zum Ende des Musters über). Bei COMBINE BASIC-Muster-Betrieb wird durch Drücken von STEP DOWN mit dem Cursor auf Stufe 1 nicht die vorige Musterbank in der COMBINE-Sequenz gewählt.

2.9.2 Wahl von tieferen Takten in einer CHAIN

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Mit jedem Druck auf STEP DOWN wird die nächsttiefere Taktnummer innerhalb der gegenwärtigen CHAIN gewählt. Drücken von STEP DOWN zeigt keine Wirkung, wenn Taktnummer 001 gewählt ist (es erfolgt kein Übersprung zum Ende der CHAIN).

l'aimez pas — sans affecter les autres instruments. On peut effacer deux ou plusieurs pistes d'instruments simultanément en tenant appuyées les touches d'instruments adéquates en même temps que la touche ERASE.

2.8.3 Annulation (CLEAR) d'un Modèle BASIC (avec la touche STEP DOWN)

Bouton Mode = Write
Mode en cours = BASIC
KPR-77 est sur STOP

Quand on tient la touche ERASE (Effaçage) appuyée et que l'on presse sur STEP DOWN, on efface les battements de tous les instruments enregistrés dans le Modèle BASIC sélectionné. Afin de prévenir une annulation accidentelle, il faut que ERASE soit pressé avant STEP DOWN et que le KPR-77 soit sur STOP pour que cette fonction puisse être exécutée.

2.9 TOUCHE STEP DOWN/All Inst.

La touche STEP DOWN est située à gauche de la rangée inférieure des touches de commande. Elle sert à sélectionner des emplacements antérieurs du Modèle pour la **programmation en cadence décalée** des Modèles BASIC, et pour sélectionner des mesures antérieures dans la programmation de Chaînes. Elle sert aussi, utilisée en conjonction avec la touche ERASE, à effacer tous les battements de batterie d'un Modèle BASIC entier comme nous le décrivons ci-dessous.

2.9.1 Sélection d'emplacement antérieur d'un Modèle

Bouton MODE = Write
Mode en cours = BASIC
KPR-77 est sur STOP

Chaque fois que l'on appuie sur STEP DOWN (arrière), le curseur (barre verticale lumineuse), se déplace à l'emplacement antérieur le plus proche du Modèle BASIC en cours. Quand le curseur est au début du Modèle, toutes les barres de l'Affichange du Modèle clignoteront, sauf celles qui se trouvent au début de chaque temps. Une fois que le curseur a atteint le début du Modèle, le fait d'appuyer sur STEP DOWN n'a plus d'effet (le curseur ne revient pas à la fin du Modèle). En Mode de Modèle BASIC combiné, on ne sélectionne pas la série de Modèles précédente dans la séquence combinée en appuyant sur STEP DOWN avec le curseur à l'emplacement 1.

2.9.2 Sélection d'une mesure antérieure au sein d'une Chaîne

Bouton MODE = Write
Mode en cours = CHAIN
KPR-77 est sur STOP

Chaque fois qu'on appuie sur STEP DOWN (arrière) on sélectionne le numéro de la mesure antérieure la plus proche à l'intérieur de la Chaîne en cours. Il ne sert à rien d'appuyer sur STEP DOWN quand la mesure #001 est sélectionnée (il n'y a pas de retour automatique à la fin de la Chaîne).

caja) y borrarla parcial o totalmente, sin borrar los demás instrumentos. Dos o más pistas de instrumentos pueden borrarse simultáneamente manteniendo presionadas las teclas de los instrumentos apropiados junto con la tecla ERASE.

2.8.3 CLEAR (borrado) de un patrón BASIC (con la tecla STEP DOWN)

Selector MODE = Programación
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en STOP

Manteniendo presionada la tecla ERASE y presionando STEP DOWN se borrarán todos los golpes de batería registrados para todos los instrumentos en el patrón BASIC seleccionado. Para evitar el borrado accidental, ERASE debe presionarse antes que STEP DOWN, y el KPR-77 debe estar en ATOP para que opere esta función.

2.9 Tecla STEP DOWN (decremento)/Tecla de Inst. completos

La tecla STEP DOWN se encuentra en la parte izquierda de la fila inferior de teclas de control. Esta tecla se utiliza para seleccionar pasos o ubicaciones de patrones adyacentes (inferiores) en la **programación en tiempo escalonado** de patrones BASIC. También se utiliza junto con la teclá ERASE para borrar todos los golpes de batería de un patrón BASIC completo, como se ha descrito anteriormente.

2.9.1 Selección de pasos de patrones inferiores

Selector MODE = Programación
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en STOP

Cada vez que se presiona la tecla STEP DOWN, el cursor (barra vertical parpadeante) se moverá hacia el paso inferior siguiente del patrón BASIC actual. Cuando el cursor esté al comienzo de cada tempo. Una vez que el cursor haya llegado patrón empezarán a parpadear, excepto las correspondientes al comienzo de cada tempo. Una vez que el cursor haya llegado al comienzo del patrón, si presiona la tecla STEP DOWN no obtendrá efecto alguno (el cursor no pasa al final del patrón). En el modo de patrones BASIC COMBINEd, si presiona la tecla STEP DOWN con el cursor en el paso 1, no se seleccionará el banco de patrones anteriores de la secuencia COMBINED (combinada).

2.9.2 Selección de barras inferiores dentro de una cadena

Selector MODE = Programación
Modo actual = CHAIN
El KPR-77 está en STOP

Cada vez que presione la tecla STEP DOWN, se seleccionará la barra inferior siguiente # dentro de la CHAIN actual. Cuando la barra seleccionada sea #001, si presiona la tecla STEP DOWN no obtendrá efecto alguno (no se pasará al final de la CHAIN).

2.10 STEP UP Key



The STEP UP Key is located on the left hand side of the lower row of the Control Keys. It is used to select adjacent (higher) Pattern steps or locations in **step time programming** of BASIC Patterns, and to select adjacent (higher) Bars in CHAIN programming.

2.10.1 Selecting Higher Pattern Steps

MODE Switch = Write
Current Mode = BASIC
KPR-77 is Stopped

Each time that STEP UP is pressed, the cursor (blinking vertical bar) moves to the next higher step of the current BASIC Pattern. Once the cursor has reached the end of the Pattern, pressing STEP UP again will cause the cursor to go to the beginning of the Pattern (the cursor "wraps around" for STEP UP, but not STEP DOWN). In the COMBINED BASIC Pattern Mode, pressing STEP UP with the cursor at the end of the Pattern selects the next Pattern bank in the COMBINED sequence. (or returns to the first)

The STEP UP and STEP DOWN Keys allow any step within the Pattern to be reached quickly, so that drum strokes and rests may be easily programmed and erased.

2.10.2 Selecting Higher Bars Within a CHAIN

MODE Switch = Write
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Stopped

Each time that STEP UP is pressed, the next higher Bar # within the current CHAIN is selected. At the end of a CHAIN, pressing STEP UP can do one of several things, depending on which CHAIN is selected.

In CHAIN I, the "nominal" end of the CHAIN is Bar #128. When Bar #128 in CHAIN I is reached, pressing STEP UP again will select Bar #129, #138, and so on, so that a Long CHAIN of up to 256 Bars can be constructed. However, since Bar #129 of CHAIN I is the same Bar as the first Bar of CHAIN II, extending CHAIN I past Bar #128 will change the beginning of CHAIN II. (For this reason, CHAIN II should not be used under these conditions.) When Bar #256 of the Long CHAIN is reached, pressing STEP UP again will select Bar #001 of CHAIN I (Bar selection "wraps around" for STEP UP, but not STEP DOWN).

When Bar #128 in CHAIN II is reached, pressing STEP UP again will "wrap around" to Bar #001 of CHAIN II.

The STEP UP and STEP DOWN Keys allow easy movement through a CHAIN in either direction; the BAR SELECT/D.C. Key allows any Bar to be selected without moving through intervening Bars (see below).

NOTE: The Fine/D.S. Mark (in both CHAINs) and the beginning of CHAIN II (in CHAIN I only) are ignored by the STEP UP and STEP DOWN Keys. It is up to the user to adjust the Fine/D.S. Mark when necessary, and to make sure that CHAIN I does not "overwrite" into CHAIN II accidentally.

2.10 STEP UP-Taste

Die STEP UP-Taste befindet sich auf der linken Seite der unteren Regeltastenreihe. Die Taste dient zur Wahl angrenzender (höherer) Musterstufen bzw. Stellen bei Schrittzeitprogrammierung von BASIC-Mustern und zur Wahl von angrenzenden (höheren) Takten bei CHAIN-Programmierung.

2.10.1 Wahl von höheren Musterstufen

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Mit jedem Druck auf STEP UP geht der Cursor (blinkender senkrechter Strich) zur nächsthöheren Stufe des gegenwärtigen BASIC-Musters. Sobald der Cursor das Ende des Musters erreicht hat, wird er durch erneutes Drücken von STEP UP zum Anfang des Musters zurückgeführt (Cursor wird bei STEP UP "umgepolt", nicht jedoch bei STEP DOWN). Bei COMBINE BASIC-Muster-Betrieb wird durch Drücken von STEP UP mit dem Cursor am Ende des Musters die nächste Musterbank in der COMBINE-Sequenz gewählt (oder kehrt zur ersten zurück).

Mit Hilfe der STEP UP- und STEP DOWN-Taste kann jede Stufe im Muster schnell erreicht werden, so daß Trommelschläge und Pausen leicht programmiert und gelöscht werden können.

2.10.2 Wahl höherer Takte in einer CHAIN

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Mit jedem Druck auf STEP UP wird die nächsthöhere Taktnummer in der gegenwärtigen CHAIN gewählt. Je nachdem, welche CHAIN gewählt ist, bewirkt Drücken von STEP UP am Ende einer CHAIN eine von mehreren Möglichkeiten.

Bei CHAIN I ist das "nominelle" Ende der CHAIN Taktnummer 128. Wenn Taktnummer 128 in CHAIN I erreicht ist, wird durch erneutes Drücken von STEP UP Taktnummer 129, 138 usw. gewählt, so daß eine lange CHAIN von bis zu 256 Takten aufgebaut werden kann. Da jedoch Taktnummer 129 von CHAIN I derselbe Takt wie der erste Takt von CHAIN II ist, ändert eine Verlängerung von CHAIN I über Taktnummer 128 hinaus den Anfang von CHAIN II. (Aus diesem Grund sollte CHAIN II nicht unter diesen Bedingungen verwendet werden.) Wenn Taktnummer 256 der langen CHAIN erreicht ist, wird durch erneutes Drücken von STEP UP Taktnummer 001 von CHAIN I gewählt (Taktwahl wird "umgepolt" für STEP UP, jedoch nicht für STEP DOWN).

Wenn Taktnummer 128 in CHAIN II erreicht ist, erfolgt durch erneutes Drücken von STEP UP Rücksprung auf Taktnummer 001 von CHAIN II.

Mit der STEP UP- und STEP DOWN-Taste kann man leicht in jeder Richtung durch eine CHAIN gehen; die BAR SELECT/D.C.-Taste gestattet Direktwahl jedes beliebigen Taktes (siehe unten).

ZUR BEACHTUNG: Das Fine/D.S.-Zeichen (in beiden CHAINs) und der Anfang von CHAIN II (nur bei CHAIN I) werden von der STEP UP- und der STEP DOWN-Taste ignoriert. Der Anwender muß erforderlichenfalls das Fine/D.S.-Zeichen einstellen und sicherstellen, daß CHAIN I nicht versehentlich in CHAIN II übergeht.

2.10 Touche STEP UP

La touche STEP UP se trouve à gauche de la rangée inférieure des touches de commande. Elle sert à sélectionner des emplacements antérieurs du Modèle dans la **programmation** de Modèles BASIC, et de sélectionner des mesures antérieures dans la programmation de Chaînes.

2.10.1 Sélection d'emplacements supérieurs du Modèle

Bouton MODE = Write
Mode en cours = BASIC
Le KPR-77 est sur STOP

Chaque fois que l'on appuie sur STEP UP, le curseur (barre verticale lumineuse) se déplace sur le prochain emplacement supérieur du Modèle BASIC en cours. Une fois que le curseur a atteint la fin du Modèle, le curseur reviendra au début du Modèle si l'on appuie à nouveau sur STEP UP (il y a un "retour automatique" pour STEP UP, mais pas pour STEP DOWN). En Mode de Modèle combiné, on sélectionne la série de Modèle suivante de la séquence combinée en appuyant sur STEP UP quand le curseur est à la fin du Modèle. (ou retourne au premier)

Les touches STEP UP et STEP DOWN permettent d'atteindre rapidement n'importe quel emplacement du Modèle, ce qui permet de programmer et d'effacer facilement les battements de batterie et les pauses.

2.10.2 Sélection des mesures postérieures d'une Chaîne

Bouton MODE = Write
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

Chaque fois que l'on appuie sur STEP UP, on sélectionne le numéro de mesure supérieur le plus proche de la Chaîne en cours. Appuyer sur STEP UP à la fin d'une Chaîne peut avoir des effets différents, selon la Chaîne qui a été sélectionnée. S'il s'agit de la Chaîne I, la fin "nominale" de cette Chaîne est la mesure #128. Lorsqu'on a atteint la mesure #128 de la Chaîne I et que l'on appuie à nouveau sur STEP UP, on sélectionne la mesure #129, #138, et ainsi de suite, de façon à ce qu'on puisse construire une Longue Chaîne de 256 mesures. Cependant. Comme la mesure #129 de la Chaîne I est la même mesure que la première mesure de la Chaîne II, l'extension de la Chaine I au delà de la mesure #128 modifiera le commencement de la Chaîne II. (Et pour cette raison on ne devra pas utiliser la Chaîne II sous ces conditions.) Quand on a atteint la mesure #256 de la Longue Chaîne, on sélectionnera la mesure #001 de la Chaîne, on sélectionnera la mesure #001 de la Chaîne I en appuyant à nouveau sur STEP UP (il y a un "retour automatique" pour la sélection de mesure avec STEP UP mais pas avec STEP DOWN).

Quand on a atteint la mesure #128 de la Chaîne II, on reviendra automatiquement à la mesure #001 de cette même Chaîne en appuyant à nouveau sur STEP UP.

Les touches STEP UP et STEP DOWN permettent de se déplacer facilement à l'intérieur d'une Chaîne dans l'une ou l'autre direction, la touche BAR SELECT/D.C. permet de sélectionner n'importe qu'elle mesure sans passer par des mesures intermédiaires (voir ci-dessous).

REMARQUE: Les touches STEP UP et STEP DOWN ignorent la marque "Fine/D.S." (pour les deux Chaînes) et le début de la Chaîne II (dans le cas de la Chaîne I seulement). L'utilisateur doit donc penser à ajuster la marque "Fine/D.S." quand c'est nécessaire, et faire attention à ce que la Chaîne I n'empiète pas accidentellement sur la Chaîne II.

2.10 Tecla STEP UP (incremento)

La tecla STEP UP se encuentra en la parte izquierda de la fila inferior de teclas de control. Esta tecla se utiliza para seleccionar pasos o ubicaciones de patrones adyacentes (superiores) en la **programación en tiempo escalonado** de patrones BASIC, y para seleccionar barras adyacentes (superiores) en la programación de CHAINS.

2.10.1 Selección de pasos de patrones superiores

Selector MODE = Programación
Modo actual = BASIC
El KPR-77 está en STOP

Cada vez que presione la tecla STEP UP, el cursor (barra vertical parpadeante) se moverá al paso superior siguiente del patrón BASIC actual. Una vez que el cursor haya llegado al final del patrón, si presiona de nuevo la tecla STEP UP, el cursor irá al comienzo del patrón (esto sucede para STEP UP, pero no para STEP DOWN). En el modo de patrones BASIC COMBINED, si presiona la tecla STEP UP con el cursor al final del patrón, se seleccionará el banco de patrones siguiente de la secuencia COMBINED. (o vuelve al primero)

Las teclas STEP UP y STEP DOWN permiten alcanzar rápidamente cualquier paso del patrón, de forma que los golpes de batería y silencios pueden programarse y borrarse fácilmente.

2.10.2 Selección de barras superiores dentro de una CHAIN

Selector MODE = Programación
Modo actual = CHAIN
El KPR-77 está en STOP

Cada vez que presione la tecla STEP UP se seleccionará la barra superior siguiente de la CHAIN actual. Al finalizar una CHAIN, si presiona la tecla STEP UP pueden suceder varias cosas, dependiendo de qué CHAIN haya seleccionado.

En la CHAIN I, el fin "nominal" de la CHAIN es la barra #128. Al llegar a la barra #128 de la CHAIN I, si presiona de nuevo la tecla STEP UP, seleccionará la barra #128, #138, etc., de forma que puede construirse una CHAIN larga de hasta 256 barras. Sin embargo, como la barra #129 de la CHAIN I es la misma barra que la primera barra de la CHAIN II, si se sobrepasa la barra #128 de la CHAIN I se cambiará al comienzo de la CHAIN II. (Por esta razón, la CAHIN II no deberá utilizarse en estas condiciones.) Cuando se alcanza la barra #256 de una CHAIN larga, si presiona de nuevo la tecla STEP UP, seleccionará la barra #001 de la CHAIN I (esto sucede con STEP UP, pero no con STEP DOWN).

Cuando se alcanza la barra #128 de la CHAIN II, si presiona de nuevo la tecla STEP UP, se volverá a la barra #001 de la CHAIN II.

Las teclas STEP UP y STEP DOWN facilitan el movimiento dentro de una CHAIN en cualquier dirección; la tecla BAR SELECT (selección de barra)/D.C. (desde el comienzo) permite seleccionar cualquier barra sin tener que pasar por las barras intermedias (consulte).

NOTA: Las teclas STEP UP y STEP DOWN ignoran la marca Fine/D.S. (de ambas CHAINs) y el comienzo de la CHAIN II (en la CHAIN I solamente). El usuario tiene que ajustar la marca Fine/D.S. cuando sea necesario, y asegurarse de que la CHAIN I no se sobrepasa accidentalmente hasta la CAHIN II.

2.11 D.C./Bar Select Key



The D.C./Bar Select Key is located in the middle of the lower row of Control Keys. It has three major functions:

a. **Bar Selection in CHAIN Write Mode**
b. **Bar Selection in COMBINED BASIC Mode**
c. **COMBINED Pattern Performance**
d. **CHAIN Performance**

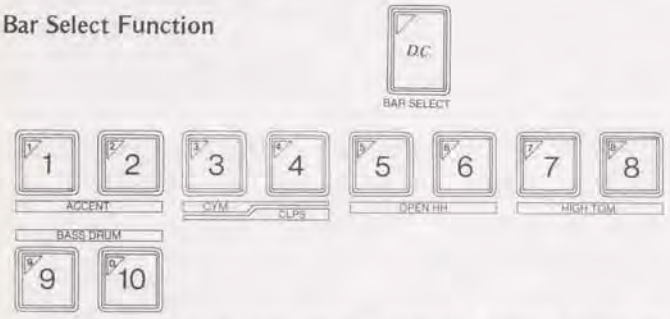
2.11.1 Bar Selection

MODE Switch = Write
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Stopped

Da Capo (D.C.) Function

Pressing and releasing D.C./Bar Select by itself selects Bar #001 in the current CHAIN.

Bar Select Function



Any desired bar may be selected by **holding down** the D.C./BAR SELECT Control Key, entering the number of the desired bar using the BASIC BANK Keys, and **then** releasing BAR SELECT. Only the first 10 BASIC BANK Keys are used for this function, as shown by the small blue triangle and number in the upper left corner of each keys: B.B. Keys #1–9 are used for the digits 1–9, while B.B. Key #10 is used for the digit "0" (zero). Thus, to go to Bar #107 inside a Chain, you would hold down the BAR SELECT (D.C.) Key, press BASIC BANK Keys #1, #10 and #7 in that order, and then release BAR SELECT.

NOTE: The D.C./BAR SELECT Key also has a small blue triangle in the upper left corner, to show that these 11 keys are used together.

2.11.2 Bar Selection in COMBINED BASIC Mode

MODE Switch = Write
Current Mode = COMBINED BASIC
KPR-77 is Stopped

The BAR SELECT Key may be used to select a given Pattern within a COMBINED sequence of BASIC Patterns. This is particularly useful when you want to erase (CLEAR) a BASIC Pattern or change its Length, Instrument Selection, etc.

To select a Pattern within the COMBINED sequence, hold down BAR SELECT and enter the **BAR** # within the sequence of the Pattern you want to select. DO NOT enter the Pattern #! For example, if Patterns 5–16 are COMBINED, entering "1" and releasing BAR SELECT would select Pattern #5 (the first Pattern in the sequence). Entering "1", then "2", and then releasing BAR SELECT would select Pattern #16 (the 12th Pattern in the sequence).

2.11 D.C./Bar Select-Taste

Die D.C./Bar Select-Taste befindet sich in der Mitte der unteren Regeltastenreihe. Die Taste hat drei Hauptfunktionen:

a. **Taktwahl bei CHAIN Write-Betrieb**
b. **Taktwahl in COMBINE BASIC-Betrieb**
c. **COMBINE-Muster-Wiedergabe**
d. **CHAIN-Wiedergabe**

2.11.1 Taktwahl

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Da Capo - (D.C.-) Funktion

Nur durch Drücken und Loslassen von D.C./Taktwahl wird Taktnummer 001 in der gegenwärtigen CHAIN gewählt.

Taktwahlfunktion

Jeder beliebige Takt kann durch Niederhalten der D.C./BAR SELECT-Regeltaste, Eingabe der Nummer des gewünschten Takts mit Hilfe der BASIC BANK-Tasten und anschließendes Loslassen der BAR SELECT-Taste gewählt werden. Nur die ersten 10 BASIC BANK-Tasten werden für diese Funktion verwendet, wie durch das kleine blaue Dreieck und die Zahl in der oberen linken Ecke der Tasten angezeigt: B.B.-Taste Nr. 1 – 9 werden für die Ziffern 1 – 9 und B.B.-Taste Nr. 10 für die Ziffer "0" (Null) verwendet. Um z.B. zu Taktnummer 107 in einer Kette zu gehen, müßte man die BAR SELECT (D.C.)-Taste gedrücht halten, BASIC BANK-Tasten Nr. 1, Nr. 10 und Nr. 7 in dieser Reihenfolge drücken und dann die BAR SELECT (D.C.)-Taste loslassen.

ZUR BEACHTUNG: Auch die D.C./BAR SELECT-Taste hat ein kleines blaues Dreieck in der oberen linken Ecke, um zu zeigen, daß diese 11 Tasten zusammen verwendet werden.

2.11.2 Taktwahl in COMBINE BASIC-Betrieb

MODE-Schalter = Write
Eingestellte Betriebsart = COMBINE BASIC
KPR-77 ist gestoppt

Die BAR SELECT-Taste kann zur Wahl eines gegebenen Musters in einer COMBINE-Sequenz von BASIC-Mustern verwendet werden. Dies ist insbesondere beim Löschen (CLEAR) eines BASIC-Musters oder Ändern seiner Länge, Instrumentenwahl usw. von Vorteil.

Zur Wahl eines Musters in der COMBINE-Sequenz BAR SELECT niederhalten und die BAR NO. in der Sequenz des gewünschten Musters eingeben. NICHT die Muster-Nr. eingeben! Wenn zum Beispiel die Muster 5 – 16 kombiniert sind, würde man durch Eingeben von "1" und Freigabe von BAR SELECT Muster Nr. 5 (das erste Muster in der Sequenz) wählen. Durch Eingabe von "1", dann "2" und anschließender Freigabe von BAR SELECT würde Muster Nr. 16 (das 12. Muster in der Sequenz gewählt werden.

2.11.3 COMBINE-Muster-Wiedergabe

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = COMBINE BASIC
KPR-77 ist gestartet

Durch Drücken der D.C.-Taste, während das KPR-77 ein COMBINE-Muster spielt, wird das KPR-77 dazu veranlaßt, sofort zum Anfang des ersten BASIC-Musters in der COMBINE-Sequenz zu gehen (BAR NO. 001, nicht unbedingt BASIC BANK Nr. 1). Dies ist für das Zusammenspiel mit anderen Instrumenten von Nutzen, um das KPR-77 mit den anderen Instrumenten abzustimmen.

2.11 Touche D.C./Bar Select (Da Capo/Sélection de Mesure)

La touche D.C./Bar Select se trouve au milieu de la rangée inférieure des touches de commande. Elle a trois fonctions principales:

a. **Sélection de mesure en Mode CHAIN Write**
b. **Sélection d'une mesure en Mode BASIC Combiné**
c. **Jeu d'un Modèle Combiné**
d. **Jeu de Chaîne**

2.11.1 Sélection de mesure

Bouton MODE = Write
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

Fonctions Da Capo (D.C.)

Le seul failt de presser ou de relâcher la touche D.C./Select sélectionne la mesure #001 de la Chaîne en cours.

Fonction de Sélection de Mesure

On peut sélectionner toute mesure que l'on désire **en appuyant** sur la touche D.C./Select, en désignant le numéro de la Mesure voulue en utilisant les touches BASIC BANK et en relâchant **ensuite** la touche BAR SELECT. Seul les dix premières touches BASIC BANK servent à cette fonction, comme l'indique le petit triangle bleu et le nombre situé sur l'angle gauche supérieur de chacune de ces clés. Les touches B.B. #1–9 servent pour les chiffres 1–9 alors que la touche B.B. #10 sert pour le chiffre "0" (zéro). Donc pour aller à la mesure #107 d'une Chaîne, il vous faudra appuyer sur la touche BAR SELECT (D.C.) puis appuyer sur les touches BASIC BANK #1, #10, #7 dans cet ordre et enfin relâcher la touche BAR SELECT.

REMARQUE: La touche D.C./BAR SELECT a aussi un petit triangle bleu dans son coin supérieur gauche pour bien montrer que ces 11 touches sont utilisées ensemble.

2.11.2 Sélection d'une mesure en Mode BASIC Combiné

Bouton MODE = Write
Mode en cours = BASIC Combiné
Le KPR-77 est sur STOP

La touche BAR SELECT peut servir à sélectionner un Modèle donné dans une séquence combinée de Modèles BASIC. C'est très utile quand on veut effacer un modèle BASIC ou changer sa Longueur, la sélection d'instruments, etc.

Pour sélectionner un Modèle à l'intérieur d'une séquence combinée, tenez la touche BAR SELECT appuyée, et désignez le numéro de la mesure que vous avez choisie dans la séquence combinée: faites bien attention à ne pas appuyer sur le numéro du Modèle! Par exemple, si les Modèles 5 à 16 sont combines et que vous appuyez sur "1" en même temps que sur BAR SELECT, vous sélectionnerez le Modèle #5 (le premier Modèle de la séquence). Et en appuyant sur "1" et "2" en même temps que sur BAR SELECT vous choisirez le Modèle #16 (le douzième Modèle de la séquence).

2.11.3 Jeu avec Modèles Combinés

Bouton MODE = Play
Mode en cours = COMBINED BASIC (BASIC Combiné)
Le KPR-77 est sur START

Lorsqu'on appuie sur la touche D.C. alors que l'appareil est un Modèle Combiné, le KPR-77 se rendra immédiatement au début du **premier** Modèle BASIC de la séquence combinée (c.a.d., la mesure #001, qui n'est pas forcément BASIC BANK #1). C'est particulièrement pratique pour synchroniser le timing du KPR-77 avec d'autres instruments quand on joue à plusieurs instruments.

2.11 Tecla D.C. (desde el comienzo)/de selección de barra

La tecla D.C./de selección de barra se encuentra en la parte central de la fila inferior de teclas de control. Esta tecla tiene las tres funciones principales siguientes:

a. **Selección de barras en el modo de programación de CHAINs**
b. **Selección de barras en el modo COMBINED BASIC**
c. **Ejecución de patrones COMBINED**
d. **Ejecución de CHAINs**

2.11.1 Selección de barras

Selector MODE = Programación
Modo actual = CHAIN
El KPR-77 está en STOP

Función Da Capo (D.C.) (desde el comienzo)

Al presionar y soltar la tecla D.C./de selección de barra, se seleccionará la barra #001 de la CHAIN actual.

Función de selección de barras

Cualquier barra deseada podrá seleccionarse **manteniendo** presionada la tecla de control D.C./BAR SELECT, introduciendo el número de la barra deseada utilizando las teclas BASIC BANK, y soltando **después** la tecla BAR SELECT. Para esta función se utilizan solamente las 10 primeras teclas BASIC BANK, como muestra el pequeño triángulo azul y el número en la esquina superior izquierda de cada tecla: las teclas B.B. #1–9 se utilizan para los dígitos 1–9, mientras que la tecla B.B. #10 se utiliza para el dígito "0" (cero). De esta forma, para pasar a la barra #107 dentro de una cadena, deberá mantener presionada la tecla BAR SELECT (D.C.), presionar las teclas BASIC BANK #1, #10 y #7, en este orden, y después soltar la tecla BAR SELECT.

NOTA: La tecla D.C./BAR SELECT tiene también un pequeño triángulo azul en la esquina superior izquierda, para indicar que estas 11 teclas se utilizan juntas.

2.11.2

Selector MODE = Reproducción
Modo actual = COMBINED BASIC
El KPR-77 está en START

La tecla BAR SELECT puede utilizarse para seleccionar un patrón determinado entre una secuencia COMBINED de patrones BASIC. Esto es especialmente útil cuando desee borrar (CLEAR) un patrón BASIC o cambiar su longitud, selección de instrumentos, etc.

Para seleccionar un patrón en una secuencia COMBINED, mantener presionada BAR SELECT e introducir el # de BAR comprendido en la secuencia del patrón que desea seleccionar. ¡No introduzca el # del patrón! Por ejemplo, si los patrones 5–16 se combinan, al introducir "1" y liberar la tecla BAR SELECT, se seleccionará el patrón #5 (el primer patrón de la secuencia). Al introducir "1" y luego "2", y liberando la tecla BAR SELECT, se seleccionará el patrón #16 (el doceavo de la secuencia).

2.11.3 Ejecución de patrones COMBINED (combinados)

Selector MODE = Reproducción
Modo actual = COMBINED BASIC
El KPR-77 está en START

Si presiona la tecla D.C. mientras el KPR-77 esté reproduciendo un patrón COMBINED, dicho KPR-77 pasará inmediatamente al comienzo del **primer** patrón BASIC de la

2.11.3 COMBINED Pattern Performance

MODE Switch = Play
Current Mode = COMBINED BASIC
KPR-77 is Started

Pressing the D.C. Key while the KPR-77 is playing a COMBINED Pattern causes the KPR-77 to go immediately to the beginning of the **first** BASIC Pattern in the COMBINED sequence (BAR NO. 001, which is not necessarily BASIC BANK #1). This is useful when performing with other instruments, in order to synchronize the KPR-77 timing with the other instruments.

2.11.4 CHAIN Performance Use

During CHAIN Play

MODE Switch = Play
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Started

Pressing the D.C. Key while the KPR-77 is playing a CHAIN will immediately restart the CHAIN playing from the first bar. The Bar currently playing will **not** finish playing before Bar #001 begins to play (unlike the D.S. function, which waits until the current Bar is finished before switching to the Bar marked with the Sign/Start Repeat Mark).

Before CHAIN Play

MODE Switch = Play
Current Mode = CHAIN
KPR-77 is Stopped

You can use the BAR SELECT function to select the Bar that the CHAIN will begin playing from, but only when the KPR-77 is Stopped.

Hold down BAR SELECT, enter the desired Bar # using the BASIC BANK Keys (as described above), and release BAR SELECT. Pressing START/STOP now will START the CHAIN from the selected Bar number.

2.12 D.S. Key



The D.S. Key is located on the right side of the lower row of Control Keys, next to the orange START/STOP Key. It can be used in playing both COMBINED BASIC Patterns and CHAINs.

COMBINED Pattern Play

MODE Switch = Play
Current Mode = COMBINED BASIC
KPR-77 is Started

Pressing the D.S. Key causes the KPR-77 to go **immediately** to the beginning of the next Pattern in the sequence. This is useful when performing with other instruments in order to synchronize the KPR-77 timing with the other instruments.

For example, assume a COMBINED sequence contained BASIC Patterns "4" through "7". If the current BAR NO. was #002 (i.e., Pattern "5"), pressing D.S. would go to immediately to BAR NO.003 (Pattern "6").

If the current BAR NO. was #004 (Pattern "7"), pressing D.S. would go **immediately** to BAR NO.001 (Pattern "4").

2.11.4 CHAIN-Wiedergabe

Während CHAIN-Wiedergabe

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestartet

Durch Drücken der D.C.-Taste, während das KPR-77 eine CHAIN spielt, wird die CHAIN unmittelbar vom ersten Takt an wieder gestartet. Der gegenwärtig spielende Takt wird nicht fertiggespielt, bevor Taktnummer 001 zu spielen beginnt (im Gegensatz zur D.S.-Funktion, bei der der laufende Takt fertiggespielt wird, bevor zum, mit der Zeichen/Start-Wiederhol-Markierung gekennzeichneten, Takt umgeschaltet wird).

Vor CHAIN-Wiedergabe

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist gestoppt

Zur Wahl des Taktes, von dem an die CHAIN zu spielen beginnen wird, kann die BAR SELECT-Funktion verwendet werden, jedoch nur wenn das KPR-77 gestoppt ist.

BAR SELECT gedrückt halten, die gewünschte Taktnummer mit den BASIC BANK-Tasten (wie oben beschrieben) eingeben und BAR SELECT loslassen. Durch Drücken von START/STOP wird die CHAIN nun von der gewählten Taktnummer an gestartet.

2.12 D.S.-Taste

Die D.S.-Taste befindet sich auf der rechten Seite der Regeltastenreihe. Sie ist neben der orangefurbigen START/STOP-Taste angeordnet. Sie kann sowohl beim Spielen von COMBINE BASIC-Mustern als auch von CHAINs verwendet werden.

COMBINE-Muster-Wiedergabe

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = COMBINE BASIC
KPR-77 ist gestartet

Durch Drücken der D.S.-Taste wird das KPR-77 dazu veranlaßt, unmittelbar zum Anfang des nächsten Musters in der Sequenz zu gehen. Dies ist von Nutzen, wenn man mit anderen Instrumenten zusammen spielt, um das KPR-77 mit den anderen Instrumenten abzustimmen.

Nehmen wir z.B. eine COMBINE-Sequenz mit den BASIC-Mustern "4" bis "7" an. Falls die gegenwärtige BAR NO. 002 wäre (d.h. Muster "5"), würde Drücken von D.S. unmittelbar zu BAR NO. 003 (Muster "6") führen. Wenn die gegenwärtige BAR NO. 004 (Muster "7") wäre, würde Drücken von D.S. unmittelbar zu BAR NO. 001 (Muster "4") führen.

CHAIN-Wiedergabe

MODE-Schalter = Play
Eingestellte Betriebsart = CHAIN
KPR-77 ist GeSTARTet

Durch Drücken von D.S. (Dal Segno = "zum Zeichen") wird das KPR-77 dazu veranlaßt, den gegenwärtigen Takt der gewählten CHAIN fertigzuspielen und dann direkt zum mit der Zeichen/Start-Wiederhol-Markierung (𝄇:) gekennzeichneten Takt zu gehen. Wenn die Zeichen/Start-Wiederhol-Markierung in Taktnummer 001 ist, wiederholt die CHAIN natürlich von Anfang an.

2.11.4 Utilisation pendant le jeu d'une Chaîne

Pendant le jeu d'une Chaîne

Bouton MODE = Play
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur START

Quand on appuie sur le bouton D.C. pendant que le KPR-77 est en train de jouer une Chaîne, on fait rejouer la Chaîne à partir de la première mesure. L'appareil n'attendra pas que la mesure en train d'être jouée soit finie avant de commencer à jouer la mesure #1 (contrairement à la fonction D.S., qui attend que la mesure en cours de jeu soit terminée avant de passer à la mesure indiquée par la Marque "Sign/Start Repeat").

Avant le jeu d'une Chaîne

Bouton MODE = Play
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur STOP

Vous pouvez utiliser la fonction BAR SELECT pour sélectionner la mesure à partir de laquelle la Chaîne commencera à jouer à condition que le KPR-77 soit sur STOP.

Pour cela, appuyez sur BAR SELECT, et indiquez le numéro de mesure désiré en utilisant les touches BASIC BANK (comme nous l'avons expliqué plus haut), et relachez BAR SELECT. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton START/STOP pour faire démarrer la Chaîne à partir de la mesure sélectionnée.

2.12 Touche D.S. (Dal Segno, ou "au signe")

La touche D.S. se trouve à droite de la rangée inférieure des touches de commande, à côté de la touche orange START/STOP. On peut l'utiliser aussi bien pendant le jeu de Modèles BASIC Combinés que de Chaînes.

Jeu de Modèle Combiné

Bouton MODE = Play
Mode en cours = COMBINED BASIC (BASIC Combiné)
Le KPR-77 est sur START

Dans ce cas, on renvoie **immédiatement** le KPR-77 au début du prochain Modèle de la séquence en appuyant sur la touche D.S. C'est pratique pour synchroniser le KPR-77 avec d'autres instruments quand on joue à pluisuers instruments.

Par exemple, en supposant que la séquence Combinée se compose des Modèles BASIC "4" à "7", et si la mesure en cours de jeu est la mesure #002 (c.a.d. le Modèle "5"), L'appareil ira **immédiatement** à la mesure #003 (Modèle "6") quand on appuiera sur D.S. Si la mesure jouée est la mesure #004 (Modèle "7"), on ira immédiatement à la mesure #001 (Modèle "4") en appuyant sur D.S.

Jeu de Chaîne

Bouton MODE = Play
Mode en cours = CHAIN
Le KPR-77 est sur START

Si on appuie sur la touche D.S. (Dal Segno, ou "au signe"), le KPR-77 finira de jouer la mesure en cours de jeu au sein de la Chaîne avant de se rendre immédiatement à la mesure portant la Marque Signe/Début de Répétition – "Sign/Start Repeat" – (𝄇:). Evidemment, si la Marque Signe/Début de Répétition est sur la mesure #001, la Chaîne recommencera à partir du début.

secuencia COMBINED (BAR NO. 001, que no tiene por que ser necesariamente BASIC BANK #1.) Esto es muy útil para utilizar otros instrumentos, a fin de sincronizar el KPR-77 con tales instrumentos.

2.11.4 Utilización de la ejecución de CHAINs

Durante la reproducción de CHAINs

Selector MODE	=	**Reproducción**
Modo actual	=	**CHAIN**
El KPR-77 está en		**START**

Si presiona la tecla D.C. mientras el KPR-77 está reproduciendo una CHAIN, se RESTART (reiniciará) inmediatamente la reproducción de la CHAIN desde la primera barra. La barra en curso de reproducción **no** finalizará antes de que empiece la barra #001 (a menos que se utilice la función D.S., que espera hasta que finalice la barra actual antes de cambiar a la barra marcada con la marca de signo/inicio de la repetición).

Antes de la reproducción de CHAINs

Selector MODE	=	**Reproducción**
Modo actual	=	**CHAIN**
El KPR-77 está en		**STOP**

Usted puede utilizar la función BAR SELECT para seleccionar la barra a partir de la cual desee que comience la reproducción de la CAHIN, pero solamente cuando el KPR-77 esté en STOP.

Mantenga presionada la tecla BAR SELECT, introduzca el # de la barra deseada utilizando las teclas BASIC BANK (como se ha descrito anteriormente), y suelte la tecla BAR SELECT. Al presionar ahora START/STOP, START (comenzará) la CHAIN desde el número de barra seleccionado.

2.12 Tecla D.S. (desde el signo)

La tecla D.S. se encuentra en la parte derecha de la fila inferior de teclas de control, cerca de la tecla naranja START/STOP. Esta tecla puede utilizarse en la reproducción de patrones BASIC COMBINED (combinados) y de CHAINs.

Reproducción de patrones COMBINED (combinados)

Selector MODE	=	**Reproducción**
Modo actual	=	**COMBINED BASIC**
El KPR-77 está en		**START**

Al presionar la tecla D.S., el KPR-77 pasará **inmediatamente** al comienzo del patrón siguiente de la secuencia. Esto es muy útil para utilizar otros instrumentos a fin de sincronizar el KPR-77 con tales instrumentos.

Por ejemplo, supongamos que la secuencia COMBINED contenga los patrones BASIC "4" a "7". Si el BAR NO. (n.º de barra) actual era #002 (es decir, patrón "5"), al presionar la tecla D.S. se pasará inmediatamente al BAR NO. 003 (patrón "6").

Si el BAR NO. actual era #004 (patrón "7"), al presionar la tecla D.S. se pasará **inmediatamente** al BAR NO. 001 (patrón "4").

Reproducción de CHAINs

Selector MODE	=	**Reproducción**
Modo actual	=	**CHAIN**
El KPR-77 está en		**START**

Al presionar la tecla D.S. (Da Segno, o "desde el signo") el KPR-77 dejará de reproducir la barra actual de la CHAIN seleccionada y pasará directamente a la barra marcada con la

CHAIN Play

MODE Switch	=	**Play**
Current Mode	=	**CHAIN**
KPR-77 is		**Started**

Pressing the D.S. (Del Segno, or "to the Sign") Key causes the KPR-77 to finish playing the current Bar of the selected CHAIN and then go directly to the Bar marked with the Sign/Start Repeat Mark (𝄇:). Of course, if the Sign/Start Repeat Mark is in Bar #001, the CHAIN will repeat from the beginning.

2.13 TEMPO Control

The TEMPO Control is a large knob located next to the Display. It adjusts the basic speed at which the KPR-77 plays rhythm patterns. The TEMPO Control has a range from 35 beats/minute (SLOW) to 208 beats/minute (FAST). The setting of the TEMPO Control is not programmable.



2.13 TEMPO-Regler

Der TEMPO-Regler ist ein großer Knopf neber dem Display. Mit ihm wird die Grundgeschwindigkeit eingestellt, mit der das KPR-77 Rhythmenmuster spielt. Der TEMPO-Regler hat einen Einstellbereich von 35 Taktschlägen/Minute (SLOW) bis 208 Taktschlägen/Minute (FAST). Die Einstellung des TEMPO-Reglers ist nicht programmierbar.

2.13 Contrôle de TEMPO

Le Contrôle de TEMPO est un gros bouton placé près de l'Affichage. Il sert à régler le vitesse de base à laquelle le KPR-77 joue les Modèles de rythme. Le Contrôle de TEMPO permet de choisir sur toute une gamme entre 35 temps/minute (SLOW=Lent) et 208 temps/minute (FAST=rapide). Le réglage du TEMPO n'est pas programmable.

marca de signo/comienzo de la repetición (𝄆). Naturalmente, si la marca de signo/comienzo de la repetición está en la barra #001, la CHAIN se repetirá desde su comienzo.

2.13 Control TEMPO (tempo)

El control TEMPO es un mando grande situado cerca del visualizador. Este control ajusta la velocidad básica a la que el KPR-77 reproduce los patrones rítmicos. El control TEMPO tiene una gama que va desde 35 tiempos/minuto (SLOW (lento)) hasta 208 tiempos por minuto (FAST (rápido)). El ajuste del control TEMPO no es programable.

3) Display

The LCD Display is located in the upper left hand corner of the KPR-77. A momentary-action LIGHT button (for use in poor lighting conditions) is located under the left hand corner of the Display. The Display provides the following information:

General

1) Current status (Started or Stopped)
2) Current GROUP, CHAIN and BASIC Pattern
3) CHAIN or BASIC Pattern that will be played NEXT, after current selection is completed
4) Battery low condition

BASIC Pattern

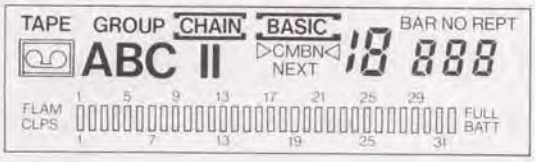
1) Selection of BASIC Mode
2) Resolution and Length of current BASIC Pattern
3) Placement of drum strokes for any instrument within a BASIC Pattern
4) Selection of TOM FLAM and/or HAND CLAPS within a specific BASIC Pattern
5) Memory FULL condition for a BASIC Pattern
6) Selection of COMBINE Mode (CMBN)
7) Starting and ending BASIC Patterns in COMBINE mode and current Pattern # (Bar #) "within a series" of COMBINED BASIC Patterns

CHAINS

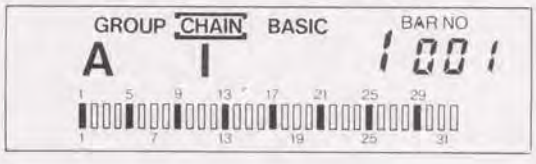
1) Selection of CHAIN Mode
2) Current BAR NO. within CHAIN
3) Number of Repeats
4) Locations of Start Repeat/Sign (‖:), End Repeat, and Fine/D.S. within the CHAIN

TAPE Interface

1) Selection of TAPE Interface Mode
2) TAPE Interface active ( )
3) Selection of Save, Load or Check function



The above diagram shows all of the information that can be Displayed. Normally the Display is much less cluttered, and looks something like this:



3.1 DISPLAY FORMAT

The Display is functionally divided into an upper half and a lower half. The upper half provides information about the Tape Interface, GROUP, CHAIN and BASIC Pattern Selection, Bar #'s, and related information. The lower half provides information on Instrument selection, the contents of BASIC Patterns, memory FULL and low Battery conditions, and whether the KPR-77 is Started (playing) or Stopped.

3) Display

Das Flüssigkristall-Display befindet sich in der oberen linken Ecke des KPR-77. Eine Impuls-Lichttaste (LIGHT) (bei schwacher Beleuchtung) befindet sich unter der linken Ecke des Displays. Das Display liefert folgende Informationen:

Allgemeines

1) Derzeitiger Status (Gestartet oder gestoppt)
2) Gegenwärtige GROUP, CHAIN und derzeitiges BASIC-Muster
3) CHAIN oder BASIC-Muster, die/das nach Abschluß der gegenwärtigen Wahl gespielt wird (NEXT)
4) Batteriespannung schwach

BASIC-Muster

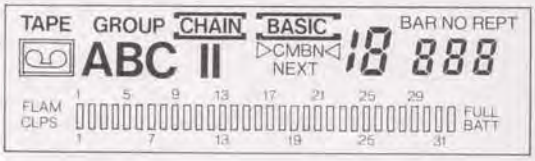
1) Wahl von BASIC-Betrieb
2) Auflösung und Länge des gegenwärtigen BASIC-Musters
3) Lage der Trommelschläge für jedes Instrument in einem BASIC-Muster
4) Wahl von TOM FLAM und/oder HAND CLAPS in einem bestimmten BASIC-Muster
5) Zustand Speicher "Voll" (FULL) für ein BASIC-Muster
6) Wahl der kombinierten Betriebsart (CMBN)
7) Starten und Beenden von BASIC-Mustern in COMBINE-Betrieb und der gegenwärtigen Musternr. (Taktnr.) in COMBINE BASIC-Musterserien.

CHAINs

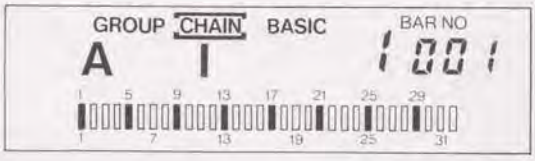
1) Wahl von CHAIN-Betrieb
2) Gegenwärtige BAR No. in einer CHAIN
3) Anzahl von Wiederholungen
4) Lage von Start-Wiederhol/Zeichen (‖:), Ende Wiederholung und Fine/D.S. in der CHAIN

TAPE Interface

1) Wahl von TAPE-Interface-Betrieb
2) TAPE Interface aktiv ( )
3) Wahl der Funktionen "Sicherstellen", "Laden" oder "Prüfen"



Die obige **Abbildung** zeigt die gesamte Information, die angezeigt werden kann. Normalerweise ist das Display viel geordneter und sieht etwa so aus:



3.1 DISPLAY-FORMAT

Das Display ist funktionell in eine obere und untere Hälfte aufgegliedert. Die obere Hälfte beinhaltet Informationen über Cassetten-Interface, GROUP-, CHAIN- und BASIC-Musterwahl, Taktnummer und damit in Verbindung stehende Informationen. Die untere Hälfte liefert Informationen über Instrumentenwahl, Inhalt der BASIC-Muster, Speicher-FULL und Batteriespannung (schwach) und zeigt an, ob das KPR-77 gestartet (spielt) oder gestoppt ist.

3) Affichage

L'Affichage LCD se trouve en haut à gauche du KPR-77. Et il y a un bouton LIGHT (Lumière) à action momentanée (à utiliser en cas d'éclairage insuffisant) sous l'angle gauche de l'Affichage. L'Affichage donne les informations suivantes:

Généralités

1) Etat de l'appareil (sur START ou STOP)
2) Sélection en cours: GROUP, CHAIN, ou Modèle BASIC.
3) La Chaîne (CHAIN) ou le Modèle BASIC qui sera joué après (NEXT), une fois que la sélection en cours sera terminées.
4) Mauvaise condition de la batterie.

Modèle BASIC

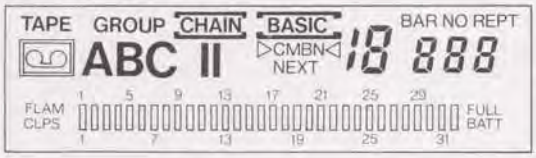
1) Sélection du Mode BASIC
2) Résolution et Longueur du Modèle BASIC en cours
3) Emplacement des battements de batterie pour n'importe quel instrument au sein d'un Modèle BASIC
4) Sélection de TOM FLAM (Tom avec Attaque) et/ou HAND CLAPS (Frappements de Mains) au sein d'un Modèle BASIC donné.
5) Sélection du Mode COMBINE (CMBN)
6) Début et fin des Modèles BASIC en Mode COMBINE (Combinaison) et numéro (#) du Modèle (de la mesure) en cours de jeu au sein d'une série de Modèles BASIC Combinés.

Chaînes

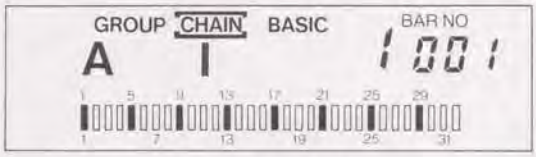
1) Sélection du Mode CHAIN (Chaîne)
2) Numéro de la mesure en cours au sein de la Chaîne (BAR NO.)
3) Nombre de répétitions
4) Emplacement de "Start Repeat/Sign" (‖:), "End Repeat", et "Fine/D.S." au sein de la Chaîne

Interface pour bande

1) Sélection du Mode d'Interface pour bande (TAPE)
2) Interface pour bande en marche
3) Sélection des fonctions Save (Conserver), Load (Charger) ou Check (Vérifier)



Le **diagramme** ci-dessus indique toutes les informations qui peuvent être affichées. Mais normalement l'affichage est beaucoup moins encombré, et ressemble plutôt à **cela**:



3.1 ESPACE DE L'AFFICHAGE

Dans son fonctionnement, l'Affichage se divise en une moitié supérieure et une moitié inférieure. La moitié supérieure donne les informations sur la sélection de Modèle BASIC, de Chaîne, de Groupe, et d'Interface pour bande, les numéros de mesure, et les renseignements qui s'y attachent. La moitié inférieure donne des informations sur la sélection d'instrument, le contenu des Modèles BASIC, les conditions de mémoire FULL (Saturée) et de batterie déchargée, et indique si l'appareil est sur START (en train de jouer) ou STOP.

3) Visualizador

El visualizador LCD se encuentra en la esquina superior izquierda del KPR-77. Debajo de la esquina izquierda del visualizador se encuentra el botón LIGHT de acción momentánea (para utilizarse en condiciones de poca iluminación). El visualizador ofrece la información siguiente:

General

1) Estado actual (KPR-77 en START o STOP)
2) GROUP, CHAIN y patrón BASIC actuales
3) CHAIN o patrón BASIC que se reproducirá NEXT (a continuación), después de finalizar la selección actual
4) Condición de batería gastada

Patrón BASIC

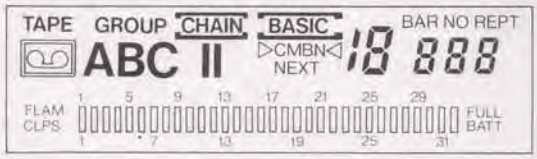
1) Selección del modo BASIC
2) Resolución y longitud del patrón BASIC actual
3) Ubicación de los golpes de batería para cualquier instrumento dentro de un patrón BASIC
4) Selección de TOM FLAM y/o HAND CLAPS dentro de un patrón BASIC específico
5) Condición de memoria FULL (llena) para un patrón basic
6) Selección del modo COMBINE (CMBN)
7) Patrones BASIC de comienzo y fin en el modo COMBINE y # de patrón (# de barra) actual dentro de una serie de patrones BASIC COMBINED (combinados)

CHAINs

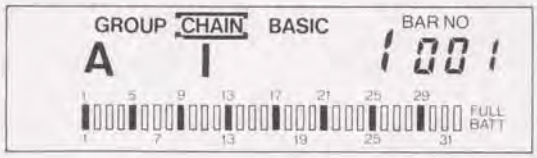
1) Selección del modo CHAIN
2) BAR NO. (n.º de barra) actual dentro de una CHAIN
3) Número de repeticiones
4) Ubicación de las marcas de inicio de repetición/signo (‖:), fin de repetición, y Fine/D.S. dentro de la CHAIN

Interfaz TAPE

1) Selección del modo de interfaz TAPE
2) Interfaz TAPE activa ( )
3) Selección de la función de conservación, carga o comprobación



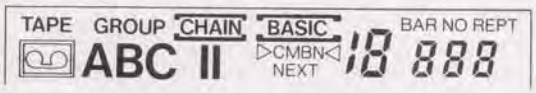
El diagrama anterior muestra toda la información que puede visualizarse. Normalmente, el visualizador está mucho menos desordenado, y tiene más o menos este aspecto.



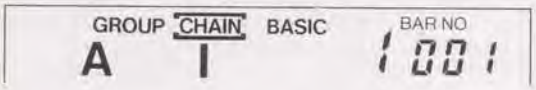
3.1 FORMATO DEL VISUALIZADOR

El visualizador está funcionalmente dividido en una mitad superior y otra inferior. La mitad superior ofrece información sobre la interfaz de cinta, la selección de GROUP, CHAIN, patrones BASIC, #'s de barras, e información relacionada. La mitad inferior ofrece información sobre la selección de instrumentos, el contenido de los patrones BASIC, y las condiciones de memoria FULL (llena) y batería gastada, y si el KPR-77 está en START (en reproducción) o en STOP (parado).

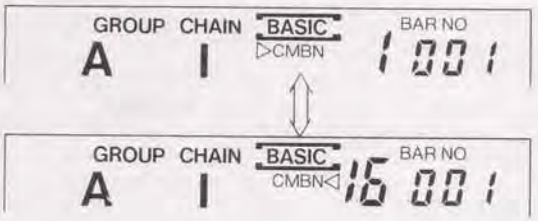
3.2 UPPER DISPLAY



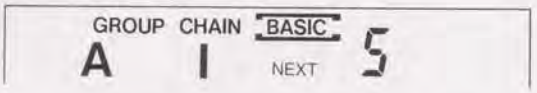
Most of the information in the upper half of the Display is self explanatory. The word "TAPE" appears in **Tape Interface** mode, and the tape cassette symbol and one of the letters **S**, **L**, or **C** appears when a tape function key has been pressed and the tape recorder is in use.



The selected GROUP, CHAIN and BASIC Pattern are displayed at all times (except in **Tape Interface** and **Training** modes). Selection of CHAIN or BASIC Mode is indicated with a pair of brackets that appear above and below the appropriate word on the Display.



The word "CMBN" appears when two or more BASIC Patterns have been COMBINED. Two BASIC Pattern numbers will appear alternately on the Display in this mode. They indicate the starting and ending Patterns within the set of COMBINED Patterns. The BAR NO. Display indicates which BASIC Pattern within the COMBINED set is playing at a given moment.



The word "NEXT" appears when the KPR-77 is playing and a different BASIC Pattern or CHAIN is selected. The newly selected BASIC Pattern or CHAIN will begin playing as soon as the current Pattern or CHAIN is completed, and "NEXT" will disappear at that time.

The BAR NO. Display is used in the CHAIN and COMBINED Modes. Each BASIC Pattern is referred to as a "Bar" in this context, although a BASIC Pattern could actually be two measures long (up to 8 beats of 16th notes). The BAR NO. Display can indicate the current BASIC Pattern within a COMBINED set, the current step within a CHAIN, and the location of the Start Repeat, End Repeat and Fine/D.S. Chain Marks.

The REPT (Repeat) Display is used only in CHAIN Mode.

3.2 OBERES DISPLAY

Die meisten Informationen in der oberen Hälfte des Displays erklären sich von selbst. Das Wort "TAPE" erscheint bei Cassetten-Interface-Betrieb, das Cassettensymbol und einer der Buchstaben **S**, **L** und **C** werden angezeigt, wenn eine Cassettenfunktionstaste gedrückt worden und der Cassettenrecorder in Betrieb ist.

Die gewählte GROUP, CHAIN und das BASIC-Muster werden stets angezeigt (außer in den Betriebsarten Cassetten-Interface und Training). Wahl von CHAIN- oder BASIC-Betrieb wird mit einem Paar Klammern angezeigt, die über und unter dem entsprechenden Wort auf dem Display erscheinen.

Die Buchstaben "CMBN" erscheinen, wenn zwei oder mehr BASIC-Muster kombiniert (COMBINE) worden sind. In dieser Betriebsart erscheinen zwei BASIC-Musternummern abwechselnd im Display. Sie kennzeichnen das Start- und End-Muster im Kombinationsmustersatz. Die BAR NO.-Anzeige gibt an, welches BASIC-Muster im COMBINE-Satz jeweils gespielt wird. Wenn das KPR-77 spielt, und ein anderes BASIC-Muster oder eine andere CHAIN gewählt wird, erscheint das Wort "NEXT". Sobald das gegenwärtige Muster oder die derzeitige CHAIN beendet ist, beginnt das neu gewählte BASIC-Muster bzw. die neugewählte CHAIN zu spielen, und "NEXT" verschwindet in diesem Augenblick.

Die BAR NO.-Anzeige wird bei CHAIN- und COMBINE-Betrieb verwendet. In diesem Zusammenhang wird jedes BASIC-Muster als ein "Takt" behandelt, obwohl ein BASIC-Muster in Wirklichkeit zwei Takte lang sein könnte (bis zu acht Taktschlägen Sechzehntelnoten). Die BAR NO.-Anzeige kann das gegenwärtige BASIC-Muster in einem COMBINE-Satz, den gegegwärtigen Schritt in einer CHAIN und die Lage der Start-Wiederhol-, Ende-Wiederhol- und Fine/D.S.-Kettenzeichen anzeigen.

Die REPT-Anzeige (Wiederholung) wird nur bei CHAIN-Betrieb verwendet.

3.2 AFFICHAGE SUPERIEUR

La plus grande partie de l'information donnée dans la partie supérieure de l'Affichage se passe d'explications. Le mot "TAPE" apparait quand on est en Mode d'**Interface pour bande**, et le petit symbole en forme de cassette apparait, accompagné d'une des lettres **S**, **L** ou **C** quand une touche de fonction de bande a été appuyé et que le magnétophone est en marche.

Les sélections de Groupe, Chaine et Modèle BASIC sont tout le temps affichées (sauf en Mode d'interface pour bande et de Training). La sélection de Mode CHAIN ou BASIC est indiquée par une paire de crochets qui apparaissent au dessus et au dessous du mot approprié sur l'Affichage.

Le mot "CMBN" apparait quand deux ou plusieurs Modèles BASIC sont combinés. Deux numéros de Modèles BASIC Combinés apparaissent alors alternativement à l'Affichage. Ils indiquent les Modèles du début et de la fin de l'ensemble de Modèles Combinés. Dans ce Mode, l'affichage du numéro de Mesure (BAR NO.) indique quel est le Modèle BASIC de l'ensemble Combiné qui est en train d'être joué.

Le mot "NEXT" apparait quand le KPR-77 est en train de jouer et qu'une Chaîne ou un Modèle BASIC différent est sélectionné. La nouvelle Chaîne ou le nouveau Modèle BASIC sélectionné commencera à jouer dès que le Modèle ou la Chaîne en cours sera terminée, et "NEXT" disparaitra alors de l'Affichage.

L'Affichage BAR NO. (numéro de mesure) est utilisé dans les modes CHAIN et COMBINE. Chaque Modèle BASIC s'appelle alors "Mesure", bien que le Modèle BASIC puisse en fait avoir deux mesures (jusqu'à 8 temps de notes de 16ème). L'Affichage BAR NO. peut indiquer le Modèle en cours de jeu dans un ensemble Combiné, l'emplacement en cours au sein d'une Chaîne, et l'emplacement des marques "START REPEAT" (début de répétition), "END REPEAT" (fin de répétition) et "Fine/D.S. (fin/Da Segno) de la Chaîne.

L'Affichage REPT (répétition) n'est utilisé que dans le Mode CHAIN.

3.2 VISUALIZADOR SUPERIOR

La mayor parte de la información de la mitad superior del visualizador es autoexplicativa. La palabra "TAPE" aparece en el modo de interfaz de cinta, el símbolo del casete y una de las letras **S**, **L**, o **C** aparecerán cuando haya presionado una tecla de función de cinta y esté utilizando un magnetófono.

El GROUP, la CHAIN y el patrón BASIC seleccionados se visualizarán en todo momento (excepto en modo de interfaz de cinta y entramiento). La selección del modo CHAIN o BASIC se indicará con un par de corchetes que aparecerán sobre y debajo de la palabra apropiada en el visualizador.

La palabra "CMBN" aparecerá cuando se hayan COMBINED (combinado) dos o más patrones BASIC. En este modo se visualizarán alternativamente dos números de patrones BASIC. Estos números indicarán los patrones de comienzo y fin del juego de patrones COMBINED. La visualización BAR NO. (n.º de barra) indicará qué patrón BASIC dentro del juego COMBINEd se está reproduciendo en un momento dado.

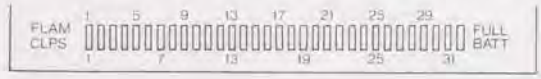
La palabra "NEXT" (siguiente) aparecerá cuando el KPR-77 esté en reproducción y se seleccione un patrón BASIC o una CHAIN diferentes. El nuevo patrón BASIC o la nueva CHAIN comenzarán a reproducirse tan pronto como finalicen el patrón BASIC o la CHAIN actuales, y en ese momento desaparecerá "NEXT".

La visualización BAR NO. se utiliza en los modos CHAIN y COMBINED. Cada patrón BASIC se denomina en este contexto "barra", aunque un patrón BASIC puede tener en realidad dos compases (hasta 8 tiempos de semicorcheas). La visualización BAR NO. puede indicar el patrón BASIC actual dentro de un juego COMBINED, el paso actual dentro de una CHAIN, y la ubicación de las marcas de comienzo de la repetición, fin de la repetición y Fine/D.S. de las cadenas.

La visualización REPT (repetición) se utiliza solamente en el modo CHAIN.

3.3 LOWER DISPLAY

The lower half of the Display contains two Instrument selection labels, two warning words, and the Pattern Display.





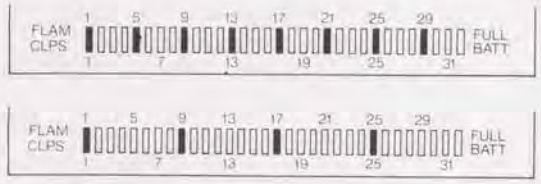
The "FLAM" label appears whenever the current BASIC Pattern has Flammed (double stroke) TOMs selected rather than normal (single stroke) TOMs. The "CLPS" label appears whenever the current BASIC Pattern has HAND CLAPS selected rather than CYMBAL.

The low "BATT" warning indicates when the battery should be recharged or replaced. Battery life depends greatly upon whether the battery is used only to "backup" (protect) the memory or for performance as well. Under normal conditions (memory backup only), the battery will last for approximately 13 hours.

The memory FULL warning will appear if you attempt to program more beats into a BASIC Pattern than are allowed at the current Resolution. It will also appear when you try to program more than 128 steps or Bars into a CHAIN. Finally, "FULL" will appear when Bar # 129 of CHAIN I is programmed, as a warning that CHAIN II is being overwritten. In this case, it does not mean that you are out of memory (since CHAIN I can hold up to 256 Bars), but that you can't write any more into CHAIN I without losing CHAIN II.

3.4 PATTERN DISPLAY

The Pattern Display contains up to 32 vertical lines that correspond to the 32 steps (maximum) in a BASIC Pattern bank.



When the KPR-77 is Stopped, the Pattern Display shows a fixed set of vertical lines spaced apart, with another set of vertical lines flashing on and off between them at a rate determined by the current TEMPO setting. These vertical lines indicate the Pattern Resolution and the number of beats. Sixteenth note resolution (4 steps/beat) is shown with 3 flashing lines after each fixed line; 32nd note resolution (8 steps/beat) is shown with 7 flashing lines per fixed line, and so forth.

When the KPR-77 is Started, the flashing lines will disappear and the fixed line (individual beats) will blink in turn as they are played.

During step time programming, a blinking cursor (vertical line) indicates which step you are on at all times. The BASIC VIEW (Basic) key may be used to display which steps contain drum strokes for a given Instrument. The STEP UP, STEP DOWN and Instrument keys cause the cursor to move from one step to another.

3.3 UNTERES DISPLAY

Die untere Hälfte des Displays beinhaltet zwei Instrumentenwahletiketten, zwei Warnworte und die Musteranzeige.

Wenn das gegenwärtige BASIC-Muster anstatt normaler TOMs (Einfachschlag) FLAM TOMs hat, erscheint das "FLAM"-Etikett. Das "CLPS"-Etikett erscheint, wenn das gegenwärtige BASIC-Muster anstatt von CYMBAL HAND CLAPS hat.

Die Warnung für schwache Batteriespannung zeigt an, wenn die Batterie nachgeladen oder ausgewechselt werden muß. Die Lebendauer der Batterie hängt in hohem Maße davon ab, ob sie nur als Reserve zum Schutz des Speichers oder auch für Wiedergabe verwendet wird. Unter normalen Bedingungen (nur Speicherschutz) hält die Batterie etwa 13 Stunden lang.

Die Speicher-FULL-Warnung erscheint, wenn man mehr Taktschläge in ein BASIC-Muster zu programmieren versucht, als nach der gegenwärtigen Auflösung zulässig ist. Sie tritt auch auf, wenn man mehr als 128 Stufen oder Takte in eine CHAIN programmieren möchte. Schließlich erscheint "FULL", wenn Taktnr. 129 von CHAIN I programmiert wird, zur Warnung davor, daß CHAIN II überschrieben wird. Dies bedeutet hierbei nicht, daß man aus dem Speicher ist (da CHAIN I bis zu 256 Takte fassen kann), sondern, daß man nicht mehr in CHAIN I schreiben kann, ohne CHAIN II zu verlieren.

3.4 MUSTER-ANZEIGE

Die Muster-Anzeige faßt bis zu 32 senkrechten Linen, die den 32 Schritten (maximal) in einer BASIC-Musterbank entsprechen.

Wenn das KPR-77 gestoppt ist, zeigt die Muster-Anzeige einen festen Satz von senkrechten Linien in einem bestimmten Abstand zueinander mit einem anderen Satz senkrechter Linien, die zwischen ihnen zu der von der gegenwärtigen TEMPO-Einstellung bestimmten Geschwindigkeit blinken. Diese senkrechten Linien zeigen die Musterauflösung und die Anzahl von Taktschlägen an. Sechzehntelauflösung (vier Schritte/Taktschlag) wird durch drei blinkende Linien nach jeder festen Linie angezeigt; Zweiunddreißigstelauflösung (acht Schritte/Taktschlag) wird durch sieben blinkende Zeilen pro fester Zeile angezeigt, usw.

Wenn das KPR-77 gestartet wird, verschwinden die blinkenden Zeilen, und die festen Zeilen (einzelne Taktschläge) blinken abwechselnd, so wie sie gespielt werden.

Während einer Schrittzeitprogrammierung zeigt ein blinkender Cursor (senkrechter Strich) den Schritt an, in dem Sie sich stets befinden, und die BASIC VIEW- (Basic) Taste kann zur Anzeige der Schritte verwendet werden, die Trommelschläge für ein gegebenes Instrument enthalten. Die STEP UP-, STEP DOWN- und Instrumententasten veranlassen den Cursor, von einem Schritt zum anderen zu gehen.

3.3 AFFICHAGE INFERIEUR

La moitié inférieure de l'Affichage donne deux signes de sélection d'instrument, deux mots d'avertissement et l'Affichage de Modèle.

Le signe "FLAM" (attaque) apparait quand le Modèle BASIC en cours a sélectionné les Toms avec attaque plutôt que les Toms normaux (à un seul battement). Le signe "CLPS" apparait quand le Modèle BASIC en cours a choisi les Frappements de mains plutôt que les Cymbales.

L'avertissement de batterie déchargée indique quand la batterie doit être rechargée ou remplacée. La vie de la batterie dépend surtout de la façon dont on l'utilise: pour soutenir (protéger) la mémoire uniquement, ou aussi pour le jeu. Sous des conditions normales (soutien de mémoire seulement), la batterie peut durer environ 13 heures.

L'avertissement de mémoire FULL (saturée) apparaîtra quand vous cherchez à programmer plus de temps dans un Modèle BASIC que ne le permet la résolution du moment. Il apparaîtra aussi quand vous cherchez à programmer plus de 128 emplacements ou Mesures au sein d'une Chaîne. Finalement, "FULL" apparaîtra quand on commence à programmer la mesure #129 de la Chaîne I, pour indiquer que l'on empiète sur la Chaîne II.

Dans ce cas, cela ne veut pas dire que votre mémoire est saturée (puisque la Chaîne I peut comprendre jusqu'à 256 mesures), mais que vous **ne pouvez** plus écrire dans la Chaîne I sans perdre la Chaîne II.

3.4 AFFICHAGE DE MODELE

L'Affichage de modèle comporte jusqu'à 32 lignes verticales qui correspondent aux 32 emplacements (maximum) d'une série de Modèles BASIC.

Quand le KPR-77 est sur STOP, l'Affichage de Modèle se présente sous un ensemble de lignes verticales fixes et espacées, avec un autre ensemble de lignes verticales qui clignotent entre elles à une vitesse qui dépend du réglage du TEMPO. Ces lignes verticales indiquent la Résolution du Modèle et le nombre de temps. La Résolution de notes de 16ème (4 emplacements par temps) est indiquée par trois lignes clignotantes après chaque ligne fixe. La Résolution de notes de 32ème (8 emplacements par temps) est indiquée par 7 lignes clignotantes par ligne fixe, et ainsi de suite. (Voir les pages 97, 98.)

Quand le KPR-77 est sur START, les lignes clignotantes disparaissent et les lignes fixes clignoteront au moment ou le temps sera joué.

En programmation en cadence décalée, un curseur clignotant (lignes verticales) indique chaque fois sur quel emplacement vous vous trouvez, et la touche BASIC VIEW peut servir à afficher quel emplacement contiennent les battements d'un instrument donné. Les touches STEP UP, STEP DOWN ainsi que les touches d'instrument font passer le curseur d'un emplacement à un autre.

3.3 VISUALIZADOR INFERIOR

La mitad inferior del visualizador contiene dos etiquetas (indicaciones) de selección de instrumentos, dos palabras de aviso, y la visualización de patrones.

La indicación "FLAM" aparecerá siempre que para el patrón BASIC actual se hayan seleccionado TOMs FALMED (timbales con repique) en vez de TOMs normales (un solo golpe). La indicación "CLPS. aparece siempre que para el patrón BASIC actual se hayan seleccionado HAND CLAPS (palmas) en vez de CYMBAL (címbalo).

El aviso de batería descargada indica cuándo deberá recargarse o cambiarse la batería. La duración de la batería depende mucho de si ésta se utiliza solamente para "apoyar" (proteger) la memoria, o si también se utiliza para alimentar y usar el KPR-77. En condiciones normales (solamente la protección de la memoria), la batería durará aproximadamente 13 horas.

El aviso de memoria FULL aparecerá cuando intente programar más tiempos en un patrón BASIC de los que permita la resolución actual. También aparecerá cuando intente programar más de 128 pasos o barras en una cadena. Finalmente, "FULL" aparecerá cuando programe la barra # 129 de la CHAIN I, como advertencia de que se está sobreescribiendo (sobreprogramando) la CADENA II. En este caso, no significará que usted se ha salido de la memoria, sino que **no puede** escribir más en la CHAIN I sin perder la CHAIN II.

3.4 VISUALIZACIÓN DE PATRONES

La visualización de patrones contiene hasta 32 líneas verticales que corresponden a los 32 pasos (máximo) de un banco de patrones BASIC.

Cuando el KPR-77 está en STOP, la visualización de patrones mostrará un juego fijo de líneas verticales separadas aparte, con otro juego de líneas verticales parpadeando (apareciendo y desapareciendo) entre ellas a una velocidad determinada por el ajuste del TEMPO actual. Estas líneas verticales indican la resolución de patrones y el número de golpes. La resolución de semicorcheas (4 pasos/tiempo) se mostrará con 3 líneas parpadeando después de cada línea fija; la resolución de fusas (8 pasos/tiempo) se mostrará con 7 líneas parpadeando por cada línea fija, etc. (Consulte las páginas 97, 98.)

Cuando el KPR-77 esté en START, las líneas parpadeantes desaparecerán y las líneas fijas (tiempos individuales) parpadearán a su vez a medida que se reproduzcan.

Durante la programación en tiempo escalonado, un cursor (línea vertical) parpadeante indicará en todo momento en qué paso se encuentra, y la tecla BASIC VIEW puede utilizarse para visualizar qué pasos contienen golpes de batería para un instrumento dado. Las teclas STEP UP, STEP DOWN y de instrumentos hacen que el cursor se mueva de un paso a otro.

4) Mixer/Output

The Instrument Mixer is located in the upper right hand corner of the KPR-77. It provides complete control over Instrument balance. There are seven Level sliders, for METRONOME, ACCENT, BASS DRUM, SNARE DRUM, CYMBAL/HAND CLAPS, HIHAT and TOMs. Both mono and stereo outputs are provided.

The large rotary VOLUME control sets the overall volume and also acts as the ON/OFF Power switch.

The METRONOME slider controls the level of the metronome signal and is only active in Write or Training modes. The ACCENT slider determines how much of a volume boost is applied to all the Instruments playing on a given step when an Accent is programmed for that step. With the ACCENT slider at "0", no volume boost is applied.

The HIHAT slider controls the level of both the Open Hihat and the Closed Hihat. The TOMs slider controls the level of both the HI TOM and the LOW TOM.

The Instruments are planned internally to the two stereo outputs in the following way:

Instrument	Pan Assignment
Bass Drum	C
Snare Drum	C
High Tom	R
Low Tom	L
Hand Claps	C
Cymbal	L
Hihat (Open & Closed)	R
Metronome	C

L = Left channel, R = Right channel,
C = Center (both channels)

4) Mischer/Ausgang

Der Instrumentenmischer befindet sich in der oberen rechten Ecke des KPR-77. Er gewährleistet vollständige Steuerung der Instrumentenbalance. Sieben Pegelschieberegler für METRONOME, ACCENT, BASS DRUM, SNARE DRUM, CYMBAL/HAND CLAPS, HIHAT und TOMs sind vorhanden. Sowohl Mono- als auch Stereo-Ausgänge stehen zur Verfügung.

Der große Dreh-VOLUME-Regler regelt die Gesamtlautstärke und fungiert auch als ON/OFF-Schalter (Strom Ein/Aus).

Mit dem METRONOME-Schieberegler wird der Pegel des Metronomsignals eingestellt. Er zeigt nur in der Betriebsart "Write" oder "Training" Wirkung. Der ACCENT-Schieberegler bestimmt das Ausmaß der Lautstärkeverstärkung für alle in einem gegebenen Schritt spielenden Instrumente, wenn ein Akzent für diesen Schritt programmiert worden ist. Bei auf "0" gestelltem ACCENT-Schieberegler erfolgt keine Lautstärkesteigerung.

Der HIHAT-Schieberegler steuert sowohl den Pegel des offenen als auch den des geschlossenen Hi-Hats. Der TOM-Schieberegler ist sowohl für den Pegel des HI TOM als auch des LOW TOM verantwortlich.

Die Instrumente sind den beiden Stereo-Ausgängen intern folgendermaßen zugeordnet:

Instrument	Kanal-Zuordnung
Große Trommel	C
Wirbeltrommel	C
Hohes Tom	R
Tiefes Tom	L
Händeklatschen	C
Becken	L
Hi-Hat (offen u. geschlossen)	R
Metronom	C

L = Linker Kanal, R = Rechter Kanal, C = Mitte (beide Kanäle)

4) Mélangeur/Sortie

Le mélangeur d'instrument se troube dans l'angle supérieur droit du KPR-77. Il permet de contrôler complètement la balance des instruments. Il y a 7 glissières de Niveau pour le METRONOME, l'ACCENT, la Grosse Caisse, (BASS DRUM), la Caisse Claire (SNARE DRUM), les Cymbales/Frappements de Mains (CYMBAL/HAND CLAPS) le HIHAT et les TOMS. On trouve aussi bien des sorties stéreo que mono.

Le gros bouton rotatif de VOLUME règle le volume global et sert aussi d'interrupteur de mise sous/hors tension (ON/OFF).

La commande à glissière du METRONOME contrôle le niveau du signal de métronome, et ne peut servir que dans les Modes Write ou Training. La glissière pour l'ACCENT détermine le niveau de l'augmentation de volume qui sera appliqué aux instruments jouant sur un emplacement donné quand un ACCENT y a été programmé. Si la glissière est sur "0", il n'y aura aucune augmentation de volume.

La glissière HIHAT contrôle le volume du Hihat ouvert et du Hihat fermé. La glissière TOM contrôle le volume des Toms Hauts et des Toms Bas.

Les instruments sont distribués internement aux deux sorties stéréo de la façon suivante:

Instrument	Distribution
Grosse Caisse	C
Caisse Claire	C
Tom Haut	D
Tom Bas	G
Frappements de Mains	C
Cymbale	G
Hihat (Ouvert et Fermé)	D
Métronome	C

D = Droite, G = Gauche, C = Centre

4) Mezclador/Salida

El mezclador de instrumentos se encuentra en la esquina superior derecha del KPR-77. Este mezclador ofrece el control completo del equilibrio de los instrumentos. Hay siete mandos deslizables de nivel, para METRONOME, ACCENT, BASS DRUM, SNARE DRUM, CYMBAL/HAND CLAPS, HIHAT y TOMs. Existen salidas mono y estereofónicas.

El control grande giratorio VOLUME ajusta el volumen total y, también, actúa como interruptor ON/OFF de la alimentación.

El mando deslizable METRONOME controla el nivel de la señal del metrónomo y solamente estará activo en los modos de programación o aprendizaje. El mando deslizable ACCENT determina cuánto se refuerza el volumen de todos los instrumentos utilizados en un paso dado cuando para tal paso se programe acento. Con el mando deslizable ACCENT en "0", no se reforzará el volumen.

El mando deslizable HIHAT controla el nivel tanto del platillo abierto como de los platillos. El mando deslizable TOMs controla el nivel tanto del HI TOM (timbal alto) como del LOW TOM (timbal bajo).

Los instrumentos se panoramizan internamente a las dos salidas estereofónicas de la forma siguiente:

Instrumento	Asignación panorámica
Bombo	C
Caja	C
Timbal alto	R
Timbal bajo	L
Palmas	C
Cimbalo	C
Platillo abierto y platillos	R
Metrónomo	C

L = Canal izquierdo, R = Canal derecho, C = Centro (ambos canales)

5) Rear Panel

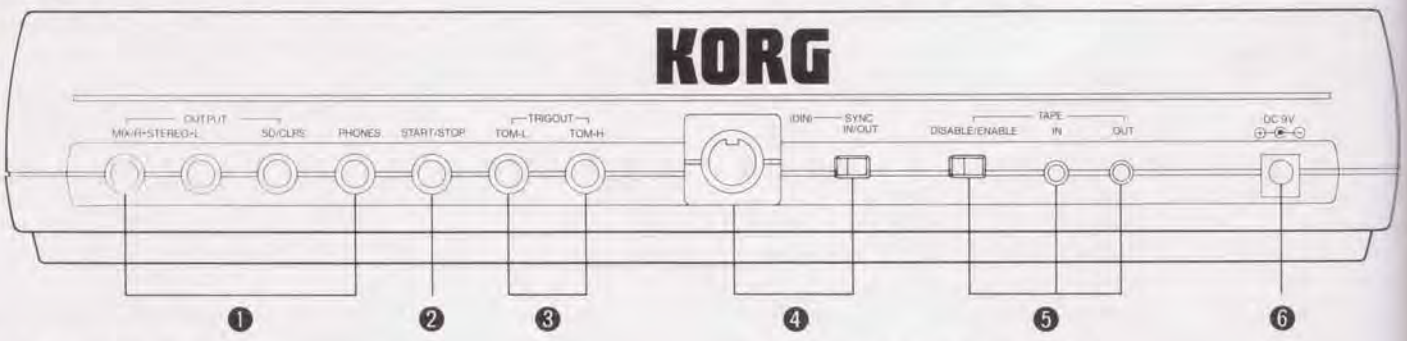
The Rear Panel contains the following types of jacks and switches:

1. **Audio Outputs**
2. **START/STOP Footswitch Jack**
3. **Trigger Outputs**
4. **SYNCHRO Jack and Switch**
5. **Tape Interface Jacks and Switch**
6. **External Power Supply Jack**

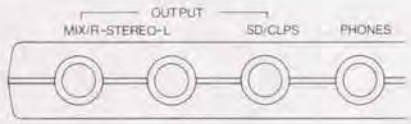
5) Rückwand

An der Rückwand befinden sich folgende Buchsen und Schalter:

1. **Audio-Ausgänge**
2. **START/STOP-Fußschalterbuchse**
3. **Trigger-Ausgänge**
4. **SYNCHRO-Buchse und -Schalter**
5. **Cassetten-Interface-Buchsen und -Schalter**
6. **Buchse für externe Stromversorgung**



5.1 AUDIO OUTPUTS



There are three audio output jacks on the Rear Panel: Left, Right/MIX and Snare/Hand Claps. These three jacks provide a nominal line level signal of 1 Volt peak-to-peak.

The Left and Right/MIX output jacks provide both stereo and mono output signals. For mono, use only the R/MIX output. For stereo, use both the L and R/MIX outputs. If a PA or recording mixer is used, the respective mixer inputs should be panned full left and full right.

The separate SD/CLPS (Snare/Hand Claps) output jack allows EQ, reverb, echo and other effects to be added to the Snare and Hand Claps without affecting the other percussion sounds. When this jack is used, the Snare and Hand Claps will **not** appear at the main L & R/MIX outputs, and an external mixer must be used to combine the processed Snare/Hand Claps with the rest of the percussion sounds.

A stereo PHONES output is provided for practice and private listening. It will drive one pair of 8 ohm or higher impedance headphones.

5.2 START/STOP FOOTSWITCH JACK



The START/STOP (S/S) Footswitch jack allows the KPR-77 to be Started or Stopped by remote control. A Korg PS-1 or similar normally open momentary-action footswitch should be used.

5.1 AUDIO-AUSGÄNGE

An der Rückwand befinden sich drei Audio-Ausgangsbuchsen:
Links, Rechts/MIX und Wirbel/Händeklatschen. Diese drei Buchsen liefern ein Sollwert-Leitungspegelsignal von 1 Vs-s.

Die Links- und Rechts/MIX-Ausgangsbuchsen geben sowohl Stereo- als auch Mono-Ausgangssignale ab. Für Stereo sowohl L- als auch R/MIX-Ausgänge verwenden. Bei Verwendung eines PA- oder Aufnahmemischpults sollten die entsprechenden Mischpulteingänge ganz auf links und rechts gestellt werden. Für Mono nur den R/MIX-Ausgang verwenden. Die getrennte SD/CLPS- (Wirbel/Händeklatschen-) Ausgangsbuchse gestattet die Hinzufügung von EQ, Hall, Echo und anderen Effekten zu Wirbel und Händeklatschen, ohne daß dadurch andere Schlaginstrumente beeinträchtigt werden. Wenn diese Buchse verwendet wird, erscheinen Wirbel und Händeklatschen **nicht** an den Haupt-L- u. R/MIX-Ausgängen, und ein externes Mischgerät muß zur Kombination des verarbeiteten Wirbel/Händeklatschens mit den restlichen Schlaginstrumententönen verwendet werden.

Ein Stereo-Kopfhörerausgang (PHONES) ist zum Üben und für ungestörtes Hören vorgesehen. Kopfhörer mit einer Impedanz von 8 Ohm und höher können hier angeschlossen werden.

5.2 START/STOP-FUßSCHALTERBUCHSE

Die Start/Stop-(S/S-) Fußschalterbuchse ermöglicht ferngesteuertes Starten und Stoppen des KPR-77. Ein Korg PS-1 oder ähnlicher im Normalzustand offener Impulsfußschalter sollte verwendet werden.

5) Panneau arriere

Le Panneau arrière comporte les types de prises et d'interrupteurs suivants:

1. **Sorties Audio**
2. **Prise pour Interrupteur au pied START/STOP**
3. **Sorties à déclenchement**
4. **Interrupteur et prise SYNCHRO**
5. **Interrupteur et prises de L'Interface pour bande**
6. **Prise d'alimentation externe**

5.1 SORTIES AUDIO

Il y a trois prises de sortie audio sur le panneau arrière: gauche, droite/MIX et Caisse Claire/Frappements de Mains. Ces trois prises offrent un signal de niveau nominal de 1 Volt crête à crête.

Les prises de sortie gauche (L) et Droite/MIXTE (R/MIX) offrent des signaux de sortie aussi bien stéreo que mono. Pour la stéreo, utilisez à la fois les sorties L et R/MIX. Si on utilise un PA ou un mélangeur d'enregistrement les entrées respectives du mélangeur doivent être branchées complètement à gauche et complètement à droite. En mono, n'utilisez que la sortie R/MIX.

Une prise de sortie séparée SD/CLPS (Caisse Claire/Frappements de mains) permet d'ajouter des effets tels que EQ, réverbération, écho, etc., à la Caisse Claire et aux Frappements de Mains, sans affecter les autres sons de percussions. Quand on se sert de cette prise, la Caisse Claire et les Frappements de Mains n'apparaîtront **pas** aux sorties principales L et R/MIX, et il faut utiliser un mélangeur externe pour combiner la Caisse Claire/Frappements de Mains traités avec le reste des sons de percussion.

On trouvera aussi une sortie stéreo PHONES (écouteurs) pour pratiquer et écouter en privé. Elle permet de brancher des écouteurs de huit ohms ou d'impédance plus élevée.

5.2 PRISE POUR INTERRUPTEUR AU PIED START/STOP

La prise d'interrupteur au pied Start/Stop (S/S) permet de mettre en marche (START) et d'arrêter (STOP) le KPR-77 à distance. Il faut utiliser un Korg PS-1 ou un interrupteur au pied semblable à action momentanée normalement ouverte.

5) Panel posterior

El panel posterior contiene los tipos siguientes de tomas e interruptores:

1. **Salidas de audio**
2. **Toma del interruptor de pedal de START/STOP**
3. **Salidas de disparo**
4. **Toma e interruptor SYNCHRO**
5. **Tomas e interruptor de interfaz de cinta**
6. **Toma de alimentación exterior**

5.1 SALIDAS DE AUDIO

En el panel posterior hay tres tomas de salida de audio: izquierda, derecha/MIX y caja/palmas. Estas tres tomas ofrecen señales con un nivel nominal de línea de 1 voltio pico a pico.

La toma de salida SD/CLPS 9 caja/palmas) separada permite aádir EQ (ecualización), reverberación y otros las salidas L (izquierda) y R (derecha)/MIX (mezcla). Si utiliza un mezclador grabador o de PA, las entradas respectivas del mezclador deberán panoramizarse completamente hacia la izquierda y hacia la derecha. Para mono, utilice solamente la salida R/MIX.

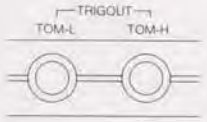
La toma de salida SD/CLPS (caja/palmas) separada permite añadir EQ (ecualización), reverberación y otros efectos a la caja y a las palmas sin que se vean afectados los demás sonidos de percusión. Cuando se utilice esta toma, la caja y las palmas **no** aparecerán en las salidas L y R/MIX principales y, para combinar la caja/palmas procesadas con el resto de los sonidos de percusión, deberá utilizarse un mezclador externo.

La salida PHONES (auriculares) sirve para practicar y escuchar en privado. Esta salida excitará un par de auriculares de 8 ohmios o más de impedancia.

5.2 TOMA DEL INTERRUPTOR DE PEDAL START/STOP

La toma del interruptor de pedal de inicio/paro (S/S) permite poner el KPR-77 en START o STOP mediante control remoto. Deberá utilizarse el Korg PS-1 u otro interruptor de pedal similar de acción momentánea normalmente abierto (en desconexión).

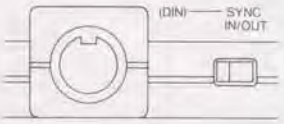
5.3 TRIGGER OUTPUTS



There are two trigger outputs (TRIG OUTs), marked TOM-H and TOM-L. These outputs provide separate switch triggers (⏚GND, short to ground = ON) synchronized to the drum strokes programmed for the HIGH TOM and LOW TOM Instruments. They may be used to trigger external equipment either along with the TOM Instrument sounds, or with the TOMs slider all the way down to shut off the Instrument sound.

These outputs basically provide two separate sets of programmable trigger pulses, which can be connected to any type of compatible synthesis equipment to "fatten up" the TOM sound, or used to drive an external arpeggiator or sequence. With a little imagination, you can substantially increase the capabilities of your KPR-77.

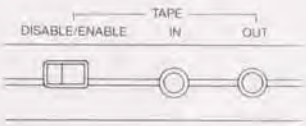
5.4 SYNCHRO JACK AND SWITCH



The SYNCHRO connector (5-pin DIN) allows the KPR-77 to be synchronized with an external device. Two units that are synchronized to each other will share a common Tempo and will also START and STOP at the same time. The external device could be a second KPR-77, another rhythmer, a sequencer, or any compatible equipment with DIN connectors.

The SYNCHRO IN/OUT Switch determines the Master/Slave status of the KPR-77. In the OUT (Master) position, the KPR-77 will control the external device connected to the DIN jack. In the IN (Slave) position, the KPR-77 will be controlled by the external device, and the S/S Footswitch jack front panel START/STOP Switch and TEMPO control will not operate.

5.5 TAPE INTERFACE JACKS AND SWITCH



The Tape ENABLE/DISABLE Switch selects between normal operation (DISABLE position) and Tape Interface mode (ENABLE position). In Tape Interface mode, the normal Display goes blank and is replaced with the word "TAPE", and the KPR-77 will not generate any sound.

The Tape IN and OUT jacks are 1/8" mini jacks, which are directly compatible with an ordinary cassette recorder (other types of recorder may also be used). With a suitable tape recorder connected, all of the rhythm data in the KPR-77 may be stored or recalled at will.

5.3 TRIGGER-AUSGÄNGE

Zwei Triggerausgänge (TRIG OUT) sind vorhanden. Sie sind mit TOM-H und TOM-L gekennzeichnet. Diese Ausgänge stellen getrennte Schaltrigger (⏚GND, Kurzschluß an Erde = ON) bereit, die mit den für die HIGH TOM- und LOW TOM-Instrumente programmierten Trommelschlägen synchronisiert sind. Sie können zur Auslösung externer Ausrüstung verwendet werden, entweder zusammen mit den TOM-Instrumententönen oder bei ganz nach unten gestelltem TOM-Schieberegler, um den Instrumententon abzustellen.

Im wesentlichen liefern diese Ausgänge zwei getrennte Sätze programmierbarer Triggerimpulse, die jedem kompatiblen Synthesegerät zur Bereicherung des TOM-Klangs zugeführt oder zum Antrieb eines externen Arpeggiators oder Sequenzers verwendet werden können. Mit ein bißchen Phantasie lassen sich die Möglichkeiten des KPR-77 noch stark erweitern.

5.4 SYNCHRO-BUCHSE UND -SCHALTER

Der SYNCHRO-Anschluß (DIN 5-polig) gestattet die Synchronisation des KPR-77 mit einem externen Gerät. Zwei miteinander synchronisierte Geräte haben dasselbe Tempo und starten und stoppen zur selben Zeit. Ein externes Gerät könnte ein zweites KPR-77, ein anderes Rhythmusgerät, ein Sequenzer und jedes andere DIN-Anschluß-kompatible Gerät sein.

Der Synchro-IN/OUT-Schalter bestimmt den Eigen-/Fremdsteuerungs-Status des KPR-77. In der Position OUT (Eigensteuerung) steuert das KPR-77 das an die DIN-Buchse angeschlossene externe Gerät. In der Position IN (Fremdsteuerung) wird das KPR-77 von dem externen Gerät gesteuert, und S/S Fußschalter und Buchse, START/STOP-Schalter sowie TEMPO-Regler an der Frontplatte sind wirkungslos.

5.5 CASSETTEN-INTERFACE-BUCHSEN UND -SCHALTER

Der Cassetten-ENABLE/DISABLE-Schalter wählt zwischen Normalbetrieb (Position DISABLE) und Cassetten-Interface-Betrieb (Position ENABLE). Bei Cassetten-Interface-Betrieb verschwindet die normale Anzeige und das Wort "TAPE" erscheint. Das KPR-77 erzeugt keinen Ton.

Die Tape IN- und OUT-Buchsen sind 1/8-Zoll-Minibuchsen, die einen direkten Anschluß an einen normalen Cassettenrecorder gestatten (andere Recordertypen können ebenfalls verwendet werden). Nach Anschluß eines geeigneten Cassettenrecorders können sämtliche Rhythmendaten im KPR-77 gespeichert und zu jeder Zeit abgerufen werden.

5.3 SORTIES A DECLENCHEMENT

Il y a deux sorties à déclenchement (TRIG OUT), marquées TOM-H (Tom Haut) et TOM-L (Tom BAS). Ces sorties proposent des déclenchements d'interrupteur séparés (⏚GND, près du sol = ON) synchronisés aux battements des batteries programmées pour les instruments Toms Haut et Tom Bas. Elles peuvent être utilisées pour le déclenchement d'équipement extérieur avec les sons d'instrument Tom, ou avec la glissière des Toms jusqu'au point d'étouffer complètement le son d'instrument.

Ces sorties permettent essentiellement de séparer deux groupes séparés d'impulsions à déclenchement programmables qui peuvent être connectées à n'importe quel type d'équipement de sythèse compatible pour "enfler" le son des TOM, ou servir à commander un séquenceur ou un arpègiateur externe.

5.3 SALIDAS DE DISPARO

Hay dos salidas de disparo (TRIG OUTs), marcadas con TOM-H y TOM-L. Estas salidas ofrecen disparos de conmutación separados (⏚GND, corto a tierra = ON) sincronizados con los golpes de batería programados para los instrumentos HIGH TOM (tímbal alto) y LOW TOM (timbal bajo). Estas salidas pueden utilizarse para disparar equipos externos junto con los sonidos de los TOMs, o con el mando deslizable TOMs al mínimo para cortar el sonido de los mismos.

Estas salidas ofrecen básicamente dos juegos separados de impulsos de disparo programables que pueden utilizarse para "enriquecer" el sonido de los TOMS, o para excitar un generador de arpegios o un generador de secuencias separado, conectados a cualquier tipo de equipo sintetizador compatible. Con un poco de imaginación, podrá incrementar sustancialmente las posibilidades de su KPR-77.

5.4 PRISE ET INTERRUPTEUR SYNCHRO.

Le connecteur SYNCHRO (prise DIN à cinq branches) permet de synchroniser le KPR-77 avec un appareil extérieur. Deux appareils synchronisés ont alors le même tempo et commencent (START), et s'arrêtent (STOP) en même temps. L'appareil extérieur peut être un autre KPR-77, un autre appareil à rythme, un séquenceur, ou n'importe équipement compatible muni de prises DIN.

L'interrupteur Synchro IN/OUT détermine l'état Maître/Asservi du KPR-77. Sur la position OUT (Maître) le KPR-77 contrôlera l'appareil extérieur connecté à la prise DIN. Dans la position IN (Asservi), le KPR-77 sera contrôlé **par** l'appareil extérieur, et la prise pour interrupteur au pied S/S, l'interrupteur START/STOP du panneau avant et le contrôle de tempo **ne** fonctionneront **plus**.

5.4 TOMA E INTERRUPTOR SYNCHRO

El conector SYNCHRO (5 terminales DIN) permite sincronizar el KPR-77 con un dispositivo externo. Dos unidades sincronizadas entre sí compartirán un tempo común y se pondrán en START y STOP al mismo tiempo. El dispositivo externo podrá ser un segundo KPR-77, otro generador de ritmos, un generador de secuencias, o cualquier otro equipo compatible con conectores DIN.

El interruptor IN/OUT (entrada/salida) de sincronismo determina el estado de maestro/esclavo del KPR-77. En la posición OUT (maestro), el KPR-77 controlará el dispositivo externo conectado a la toma DIN. En la posición IN (esclavo), el KPR-77 será controlado por el dispositivo externo, y el interruptor START/STOP de la clavija del interruptor de pie S/S y el control TEMPO de panel frontal **no** operarán.

5.5 PRISES ET INTERRUPTEUR D'INTERFACE BANDE

L'interrupteur de bande ENABLE/DISABLE (Marche/Arrêt de la bande) permet de choisir entre le fonctionement normal (position DISABLE) et le mode d'Interface pour bande (position ENABLE). En mode d'**Interface pour bande**, l'Affichage normal est supprimé et est remplacé par le mot "TAPE" (bande) et le KPR-77 ne produira aucun son.

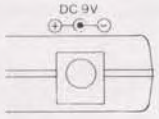
Les prises IN et OUT de la bande sont des mini prises de 1/8 inches, qui sont directement compatibles avec un magnétophone à cassette ordinaire (on peut aussi utiliser d'autres magnétophones). Quand on a connecté un magnétophone adéquat, on peut enregistrer et rappeler toute l'information du rythme dans le KPR-77.

5.5 TOMAS E INTERRUPTOR DE INTERFAZ DE CINTA

El interruptor ENABLE/DISABLE (permisión/prohibición) selecciona entre operación normal (posición DISABLE) y el modo de **interfaz de cinta** (posición ENABLE). En el modo de interfaz de cinta, la visualización normal se borra y reemplaza por la palabra "TAPE", y el KPR-77 no generará sonido alguno.

Las tomas IN y OUT de cinta son minitomas de 1/8", y son directamente compatibles con un magnetófono a casetes ordinario (también pueden utilizarse otros tipos de magnetófonos). Conectando un magnetófono apropiado, podrá almacenar y recuperar cuando desee todos los datos sobre ritmos del KPR-77.

5.6 EXTERNAL POWER SUPPLY JACK



The DC9V power jack allows an external +9 VDC AC power supply (supplied) to be used in place of the internal batteries.

CAUTION: NOTHING should be connected to this jack except for the supplied KORG 9V Power Supply unit, or severe damage to the KPR-77 may result.

5.6 BUCHSE FÜR EXTERNE STROMVERSORGUNG

Anstatt von den internen Batterien kann das KPR-77 extern gespeist werden. Das mitgelieferte +9V DC AC-Netzteil wird hierzu an die DC9V-Buchse angeschlossen.

VORSICHT: An diese Buchse ist NUR das mitgelieferte KORG 9V-Netzteil anzuschließen, da das KPR-77 andernfalls schwer beschädigt werden kann.

5.6 PRISE D'ALIMENTATION EXTERIEURE

La prise d'alimentation DC 9V permet une alimentation externe de 9Vc.c. c.a. (fournie) en remplacement des batteries internes.

ATTENTION: hormis l'unité d'alimentation Korg 9V, RIEN ne doit être branché sur cette prise, ou le KPR-77 risque d'être gravement endommagé.

5.6 TOMA DE ALIMENTACION EXTERIOR

La toma de alimentación DC 9V permite utilizar el adaptador externo de CA a +9V CC (suministrado) en lugar de utilizar batería.

PRECAUCION: No conecte NADA a esta toma excepto el adaptador de alimentación KORG 9V, ya gue si no danará el KPR-77.

III. USERS' GUIDE

III. BENUTZER-LEITFADEN
III. GUIDE DE L'UTILISATEUR
III. GUIA DEL USUARIO

The **Users Guide** describes how the KPR-77 is used in a tutorial, step-by-step manner. Working through the **Users Guide** in order will allow you to develop a full command of your KPR-77 in the most efficient way. More detailed information on the different controls and functions is given in the **Features and Functions** section of this manual.

Please read through the **Overview** carefully before proceeding further.

The Users Guide is organized as follows:

1. Vocabulary
2. Playing BASIC Patterns
   - 2.1 NORMAL PLAY
   - 2.2 COMBINED PLAY
   - 2.3 NEXT PLAY
3. Writing BASIC Patterns
   - 3.1 INSTRUMENT LAYOUT
   - 3.2 TRAINING MODE
   - 3.3 WRITE MODE
     - 3.3.1 Selecting GROUP, Pattern and Write Mode
     - 3.3.2 Selecting Instruments, Resolution and Length
     - 3.3.3 Writing in Real Time
     - 3.3.4 Editing in Real Time
     - 3.3.5 Viewing Drum Stroke in a Pattern
     - 3.3.6 Writing in Step Time
     - 3.3.7 Editing in Step Time
     - 3.3.8 Writing COMBINED BASIC Patterns
4. Playing CHAINS
   - 4.1 NORMAL CHAIN PLAY
   - 4.2 SPECIAL FUNCTIONS
   - 4.3 NEXT PLAY
5. Writing CHAINS
   - 5.1 HOW CHAINS ARE ORGANIZED
   - 5.2 WRITING PATTERNS INTO CHAINS
   - 5.3 ENDING A CHAIN
   - 5.4 LISTENING TO PATTERNS
   - 5.5 SELECTING A BAR WITHIN A CHAIN
   - 5.6 USING THE REPEAT AND FINE MARKS
   - 5.7 VIEWING THE REPEAT AND FINE/D.S. MARKS
   - 5.8 EDITING A CHAIN
6. Using the Tape Interface
   - 6.1 INITIAL SETUP
   - 6.2 SAVING PROGRAM DATA
   - 6.3 CHECKING THE RECORDED PROGRAM DATA
   - 6.4 LOADING THE RECORDED PROGRAM DATA
   - 6.5 COMMON PROBLEMS

Der **Benutzer-Leitfaden** beschreibt die Bedienung des KPR-77 Schritt für Schritt. Wenn Sie den **Benutzer-Leitfaden** der Reihe nach durcharbeiten, lernen Sie das KPR-77 am schnellsten und besten beherrschen.

Genauere Informationen über die verschiedenen Regler und Funktionen finden Sie im Abschnitt **Merkmale und Funktionen** in dieser Anleitung.

Der Benutzer-Leitfaden ist folgendermaßen gegliedert:

1. Vokabular
2. Spielen von BASIC-Mustern
   - 2.1 NORMALES SPIELEN
   - 2.2 KOMBINIERTES SPIELEN
   - 2.3 FORTGESETZTE WIEDERGABE (NEXT PLAY)
3. Schreiben von BASIC-Mustern
   - 3.1 INSTRUMENTEN-ANORDNUNG
   - 3.2 TRAININGSBETRIEB
   - 3.3 SCHREIBBETRIEB
     - 3.3.1 Wahl von Gruppe (GROUP), Muster und Schreibbetrieb
     - 3.3.2 Wahl von Instrumenten, Auflösung und Länge
     - 3.3.3 Schreiben in Echtzeit
     - 3.3.4 Editieren in Echtzeit
     - 3.3.5 Lesen (VIEW) von Trommelschlägen in einem Muster
     - 3.3.6 Schreiben in Schrittzeit
     - 3.3.7 Editieren in Schrittzeit
     - 3.3.8 Schreiben von Kombinationsgrundmustern (COMBINE BASIC)
4. Spielen von Ketten (CHAIN)
   - 4.1 NORMALES CHAIN-SPIEL
   - 4.2 SONDERFUNKTIONEN
   - 4.3 FORTGESETZTE WIEDERGABE
5. Schreiben von Ketten (CHAIN)
   - 5.1 ORGANISATION VON CHAINS
   - 5.2 SCHREIBEN VON MUSTERN IN CHAINS
   - 5.3 BEENDEN EINER CHAIN
   - 5.4 WIEDERGABE VON MUSTERN
   - 5.5 WAHL EINES TAKTS IN EINER CHAIN
   - 5.6 GEBRAUCH DER WIEDERHOLZEICHEN
   - 5.7 LESEN (VIEW) DER WIEDERHOL- UND FINE/D.S.-ZEICHEN
   - 5.8 EDITIEREN EINER CHAIN
6. Gebrauch des Cassetten-Interface
   - 6.1 GRUNDSCHRITTE
   - 6.2 SICHERSTELLEN (SAVE) VON PROGRAMMDATEN
   - 6.3 PRÜFEN (CHECK) DER AUFGEZEICHNETEN PROGRAMMDATEN
   - 6.4 LADEN (LOAD) DER AUFGEZEICHNETEN PROGRAMMDATEN
   - 6.5 HÄUFIG AUFTRETENDE PROBLEME

Le **Guide de L'utilisateur** explique le fonctionnement du KPR-77 en donnant une marche à suivre pas à pas. En suivant les indications du **Guide de l'utilisateur** dans l'ordre vous pourrez acquérir une maîtrise totale du KPR-77, et l'utiliser de la façon la plus efficace. Vous trouverez des renseignements plus précis sur les différentes commandes et fonctions dans la section **Caractéristiques et Fonctions** de ce manuel.

Veuillez lire attentivement les **Généralités** avant de poursuivre votre lecture.

Le Guide de l'utilisateur est organisé de la façon suivante:

1. Vocabulaire
2. Pour jouer des modèles BASIC
   - 2.1 JEU NORMAL
   - 2.2 JEU COMBINE
   - 2.3 NEXT PLAY (JEU SUIVANT)
3. Programmation de modèles BASIC
   - 3.1 DISPOSITION DES INSTRUMENTS
   - 3.2 MODE TRAINING (ENTRAINEMENT)
   - 3.3 MODE WRITE (PROGRAMMATION)
     - 3.3.1 Sélection du groupe, de BASIC et du mode Write
     - 3.3.2 Sélection des Instruments, de la longueur et de la résolution
     - 3.3.3 Programmation en cadence réelle
     - 3.3.4 Montage en cadence réelle
     - 3.3.5 Visionnage des battements de batterie dans un Modèle
     - 3.3.6 Programmation en cadence décalée
     - 3.3.7 Montage en cadence décalée
     - 3.3.8 Programmation de Modèles BASIC combinés
4. Pour jouer des chaînes
   - 4.1 JEU DE CHAINE NORMAL
   - 4.2 FONCTIONS SPECIALES
   - 4.3 NEXT PLAY (JEU SUIVANT)
5. Programmation des Chaînes
   - 5.1 COMMENT SONT ORGANISEES LES CHAINES
   - 5.2 PROGRAMMATION DES MODELES DANS UNE CHAINE
   - 5.3 POUR TERMINER UNE CHAINE
   - 5.4 POUR ECOUTER LES MODELES
   - 5.5 SELECTION D'UNE MESURE DANS UNE CHAINE
   - 5.6 UTILISATION DES MARQUES DE REPETITION
   - 5.7 VISIONNAGE DES MARQUE DE REPETITION ET "FINE"
   - 5.8 MONTAGE D'UNE CHAINE
6. Utilisation de l'Interface pour bande
   - 6.1 REGLAGE PRELIMINAIRE
   - 6.2 CONSERVATION (SAVE) D'UN PROGRAMME
   - 6.3 VERIFICATION (CHECK) D'UN PROGRAMME ENREGISTRE
   - 6.4 CHARGEMENT (LOAD) D'UN PROGRAMME ENREGISTRE
   - 6.5 PROBLEMES ORDINAIRES

La **Guía del Usuario** describe, de forma práctica y paso a paso, cómo utilizar el KPR-77. Si utiliza la **Guía del Usuario** de forma ordenada logrará dominar el KPR-77 de la manera más eficaz. En la sección **Características y Funciones** de este manual encontrará información más detallada sobre los diferentes controles y funciones del KPR-77.

Antes de adentrarse en esta guía, les detenidamente la **Descripción General.**

Esta **Guía del Usuario** está organizada como sigue:

1. Vocabulario
2. Reproducción de patrones BASIC
   - 2.1 REPRODUCCION NORMAL
   - 2.2 REPRODUCCION COMBINED (COMBINADA)
   - 2.3 REPRODUCCION SIGUIENTE (NEXT PLAY)
3. Escritura (programación) de patrones BASIC
   - 3.1 DISTRIBUCION DE LOS INSTRUMENTOS
   - 3.2 MODO DE APRENDIZAJE
   - 3.3 MODO DE PROGRAMACION
     - 3.3.1 Selección de GROUP, patrón y modo de programación
     - 3.3.2 Selección de instrumentos, resolución y longitud
     - 3.3.3 Programación en tiempo real
     - 3.3.4 Edición en tiempo real
     - 3.3.5 VIEW (visualización) de los golpes de batería de un patrón
     - 3.3.6 Programación en tiempo escalonado
     - 3.3.7 Edición en tiempo escalonado
     - 3.3.8 Programación de patrones BASIC COMBINED
4. Reproducción de CHAINS
   - 4.1 REPRODUCCION NORMAL DE CHAINS
   - 4.2 FUNCIONES ESPECIALES
   - 4.3 NEXT PLAY (REPRODUCCION SIGUIENTE)
5. Programación de CHAINS
   - 5.1 COMO ESTAN ORGANIZADAS LAS CHAINS
   - 5.2 PROGRAMACION DE PATRONES EN LAS CHAINS
   - 5.3 FINALIZACION DE UNA CHAIN
   - 5.4 ESCUCHA DE PATRONES
   - 5.5 SELECCION DE UNA BARRA DE UNA CHAIN
   - 5.6 UTILIZACION DE LAS MARCAS DE REPETICION
   - 5.7 VIEW (VISUALIZACION) DE LAS MARCAS DE REPETICION Y FINE (DE FIN)
   - 5.8 EDICION DE UNA CHAIN
6. Utilizacion de la interfaz de cinta
   - 6.1 DISPOSICION INICIAL
   - 6.2 SAVE (CONSERVACION) DE LOSDATOS DE LOS PROGRAMAS
   - 6.3 CHECK (COMPROBACION) DE LOS DATOS DE LOS PROGRAMMAS GRABADOS
   - 6.4 LOAD (CARGA) DE LOS DATOS DE LOS PROGRAMAS GRABADOS
   - 6.5 PROBLEMAS COMUNES

1) Vocabulary

The following vocabulary is used throughout the Users Guide.

Instrument – one of the eight KPR-77 percussion sounds. ACCENT is also an Instrument.

Drum Stroke – a single occurrance of an Instrument sound (including ACCENT). One stroke on a Flammed TOM is considered a single drum stroke, even though the TOM sounds twice.

Drum Track – a series of drum strokes all played on the same Instrument.

Step – the smallest unit of time within a drum track. The number of Steps/beat and Steps/Pattern depend upon the Pattern Resolution and Length, respectively. Drum strokes from several Instruments can occur on the same Step, but only one drum stroke from a given Instrument can occur on a given Step.

BASIC Pattern – a collection of drum strokes (or drum tracks) arranged to create a particular rhythm pattern.

CHAIN – a list of BASIC Patterns arranged in a particular playing order, usually for playing a song.

GROUP – the way that the KPR-77 memory is divided up. Each GROUP holds 16 BASIC Patterns and 2 CHAINs.

NOTE: "BASIC BANK" and "BASIC Pattern" are sometimes used in place of each other. A "BASIC BANK" is really a particular **location** in memory (such as A-3 or C-11), while a "BASIC Pattern" is the **contents** of a memory location (such as a waltz, shuffle, etc.).

1) Vokabular

Im **Benutzer-Leitfaden** kommen folgende Fachbegriffe zur Anwendung.

Instrument – einer von acht KPR-77-Schlaginstrumententönen. ACCENT wird ebenfalls als Instrument behandelt.

Trommelschlag – ein einziger Instrumententon (einschließlich ACCENT). Ein Schlag auf ein FLAM TOM wird als einzelner Trommelschlag betrachtet, obwohl das TOM zweimal ertönt.

Trommelspur – eine Reihe von auf demselben Instrument gespielten Trommelschlägen.

Schritt – die kleinste Zeiteinheit innerhalb einer Trommelspur. Die Anzahl von Schritten/Taktschlag und Schritten/Muster hängt jeweils von Auflösung und Länge des Musters ab. Trommelschläge von verschiedenen Instrumenten können im selben Schritt auftreten, jedoch nur ein Trommelschlag von einem gegebenen Instrument kann in einem gegebenen Schritt aufteten **BASIC-Muster** – eine Sammlung von Trommelschlägen (oder Trommelspuren), die zur Erzeugung eines bestimmten Rhythmusmusters angeordnet sind.

CHAIN – eine Liste von in einer bestimmten Spielfolge angeordneten BASIC-Mustern, welche in der Regel zum Spielen eines Musikstücks dient.

GROUP – Art und Weise der Aufteilung des Speichers des KPR-77; jede GROUP faßt 16 BASIC-Muster und zwei CHAINs.

ZUR BEACHTUNG: Die Begriffe „BASIC BANK" und „BASIC-Muster" werden bisweilen synonym gebraucht. Eine „BASIC BANK" ist in Wirklichkeit eine bestimmte **Stelle** im Speicher (wie z.B. A-3 oder C-11), während das „BASIC-Muster" der **Inhalt** einer Speicherstelle ist (wie z.B. Walzer, Shuffle usw.).

2) Playing BASIC Patterns

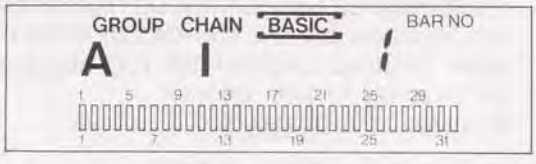
2.1 NORMAL PLAY

There are 16 BASIC Patterns stored within each of the three GROUPs (48 Patterns total). To play one, proceed as follows:

1) Set the MODE Switch to "Play".
2) Press the BASIC Key if the Display doesn't already show brackets around the word "BASIC".
3) The Display should look like this:







The bottom section is flashing.
Set MODE Switch to "Play".
Press BASIC Key

2) Spielen von BASIC-Mustern

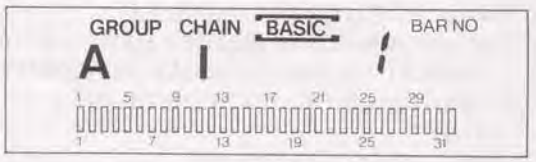
2.1 NORMALES SPIEL

16 BASIC-Muster sind in jeder der drei GROUPs gespeichert (insgesamt 48 Muster). Zum Spielen eines Musters folgendermaßen vorgehen:

1) Den MODE-Schalter auf „Play" stellen.
2) Die BASIC-Taste drücken, wenn das Display nicht schon Klammern um das Wort „BASIC" zeigt.
3) Das Display sollte folgendermaßen aussehen:







Der untere Abschnitt blinkt.
Den MODE-Schalter auf „Play" stellen.
Die BASIC-Taste drücken.

1) Vocabulaire

On utilisera le vocabulaire suivant tout au long du **Guide de l'utilisateur.**

Instrument – Une des huit sonorités de percussion du KPR-77. L'Accent est aussi un Instrument.

Battement de batterie – L'exécution unique d'une sonorité d'instrument (y compris l'Accent). Un battement sur un Tom avec Attaque est considéré comme un seul battement de batterie, bien que le Tom joue deux fois.

Piste de batterie – Une série de battements de batterie tous joués par le même Instrument.

Espacement – La plus petite unité de temps au sein d'une piste de batterie. Le nombre d'espacements par Temps et d'espacement par Modèle dépendent respectivement de la Résolution et de la Longueur. Il peut y avoir plusieurs battements d'Instruments différents sur un même espacement, mais il ne peut y avoir qu'un seul battement d'un Instrument donné sur un même espacement.

Modèle BASIC – Arrangement de battements de batterie (ou de pistes de batterie) qui crée un modèle de rythme particulier.

CHAIN – Suite de Modèles BASIC arrangés en un certain ordre, généralement pour jouer une mélodie.

Groupe – Correspond à une division de la mémoire du KPR-77. Chaque Groupe contient 16 Modèles BASIC et 2 Chaînes.

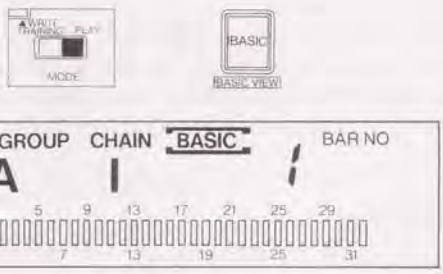
REMARQUE: On utilise parfois BASIC BANK à la place de Modèle BASIC. Une BASIC BANK correspond à une **position** précise dans la mémoire (comme A-3 ou C-11), alors qu'un Modèle BASIC est le **contenu** d'un emplacement de mémoire (Tel qu'une vulse, un battement, etc.)

2) Pour jouer des Modèles BASIC

2.1 JEU NORMAL

Il y a 16 Modèles BASIC dans chacun des trois Groupes (GROUP), soit 48 Modèles au total. Pour en jouer un, procédez comme suit:

1) Mettez le bouton MODE sur "Play".
2) Appuyez sur la touche BASIC si l'Affichage n'indique pas des parenthèses autour du mot BASIC.
3) L'Affichage se présente comme cela:



La section supérieure clignote.
Réglez le bouton MODE sur "Play".
Appuyez sur la touche BASIC.

1) Vocabulario

Este vocabulario se utiliza en toda la **Guía del Usuario.**

Instrumento – uno de los ocho sonidos de percusión del KPR-77. ACCENT (acento) es también un instrumento.

Golpe de batería – aparición de un solo sonido instrumental (incluyendo ACCENT). Un golpe en un TOM (timbal) FLAMMED (con repique) se considera un solo golpe de batería, aunque el TOM suene dos veces.

Pista de batería – una serie de golpes de batería reproducidos en el mismo instrumento.

Paso – la unidad más pepueña de tiempo dentro de un golpe de batería. El número de pasos/tiempo y de pasos/patrón depende de la resolución y la longitud de los patrones, respectivamente. En el mismo paso se pueden dar polpes de batería de varios instrumentos, pero en un paso dado solamente se producirá un golpe de batería para un instrumento dado.

Patrón BASIC – colección de golpes de batería (o pistas de batería) dispuestos para crear un patrón rítmico particular.

CHAIN – lista de patrones BASIC dispuestos en un orden particular de reproducción, generalmente para tocar una canción.

GROUP – forma en la que está dividida la memoria del KPR-77. Cada GROUP contiene 16 patrones BASIC y 2 CHAINs.

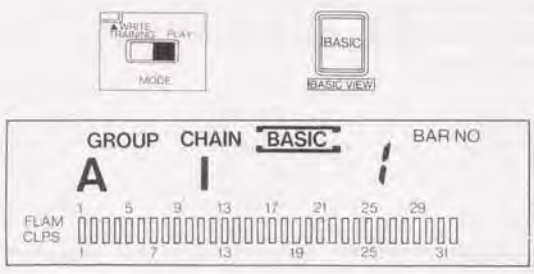
NOTA: Los términos "BASIC BANK" y "patrón BASIC" se utilizan a veces indistintamente. En realidad un "BASIC BANK" (banco básico)" es una ubicación particular de la memoria (como A-3 o C-11), mientras que un "patrón BASIC" es el contenido de una ubicación de la memoria (como un vals, arrastrado, etc.).

2) Reproducción de patrones BASIC

2.1 REPRODUCCIÓN NORMAL

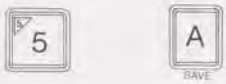
En cada uno de los tres GROUPs hay almacenados 16 patrones BASIC (un total de 48 patrones). Para reproducir uno, efectúe lo siguiente:

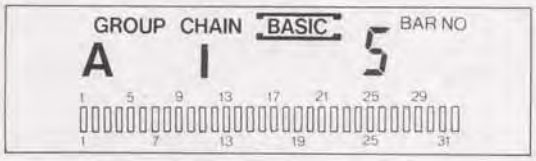
1) Ponga el selector MODE en "reproducción".
2) Presione la tecla BASIC si el visualizador no está encerrando entre corchestes la palabra "BASIC".
3) El visualizador indicará lo siguiente:



La sección inferior está parpadeando.
Ponga el selector MODE en "reproducción".
Presione la tecla BASIC.

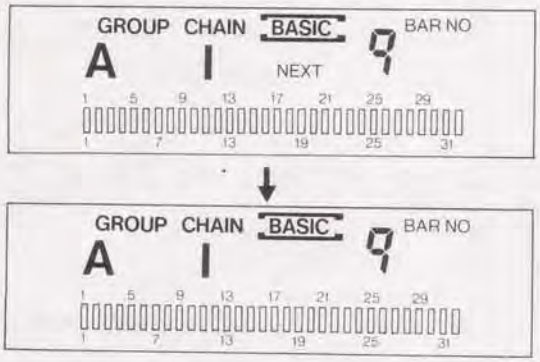
4) Select GROUP and BASIC Pattern number. For example, press "A" and "5". Note the change in the Display:





The bottom section is flashing.
Press "A" and "5".
Adjust Tempo, Mixer controls, and Volume.
Press START/STOP.

5) Press the START/STOP Key. The Display will stop flashing and BASIC Pattern #5 in GROUP A will begin to play. Adjust Tempo, Instrument balance (mixer controls) and overall volume as you like.
NOTE: No sound will be heard from BASIC BANK 11 of GROUP A.
6) If you press a different BASIC number while the KPR-77 is playing, the Display will show the word "NEXT" and the Pattern # you selected. At the end of the current rhythm pattern, the new Pattern will begin and "NEXT" will disappear. For example, press "9" while Pattern 5 is playing. The Display will show "NEXT" and "9". When Pattern #5 ends, Pattern #9 will begin playing.



Press "9" (Pattern #5 is playing).

7) Press START/STOP again when you want the KPR-77 to stop playing.
8) If you press the D.C. Key during BASIC Play, the Pattern will immediately start over at the beginning. This is useful when playing with other musicians, since it lets you match their timing.

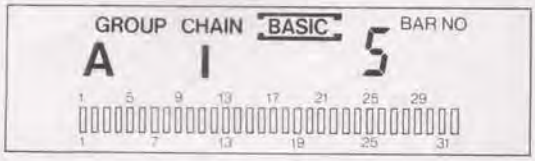


Pattern returns to beginning when D.C. is pressed.

Try listening to the 48 rhythm patterns (16 in each GROUP) to practice using the controls mentioned so far, and to get an idea of what the KPR-77 can do.

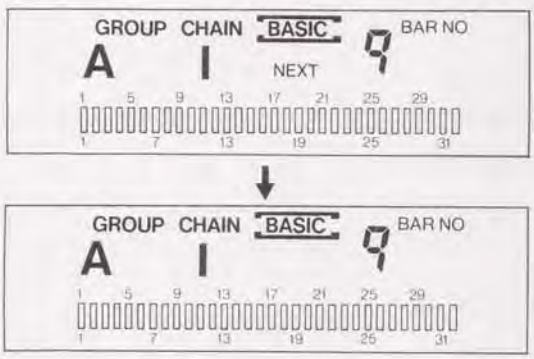
4) GROUP und BASIC-Muster-Nummer wählen. Zum Beispiel „A" und „5" drücken. Darauf achten, wie sich das Display ändert:





Der untere Abschnitt blinkt.
„A" und „5" drücken.
Tempo-, Mischerregler und Lautstärke einstellen.
START/STOP drücken.

5) Die START/STOP-Taste drücken. Das Display hört zu blinken auf und das BASIC-Muster Nummer 5 in GROUP A beginnt zu spielen. Tempo, Instrumentenbalance (Mischerregler) und Gesamtlautstärke nach persönlichem Geschmack einstellen.
ZUR BEACHTUNG: Von BASIC-BANK 11 der GROUP A wird kein Ton gehört.
6) Wenn eine andere BASIC-Nummer gedrückt wird, während das KPR-77 spielt, zeigt das Display das Wort „NEXT" und die gewählte Musternummer. Nach Beendigung des gegenwärtigen Rhythmusmusters beginnt das neue Muster und „NEXT" verschwindet. Wenn man z.B. „9" drückt, während Muster 5 spielt, zeigt das Display „NEXT" und „9". Wenn Muster Nr. 5 aufhört, beginnt Muster Nr. 9 zu spielen.



„9" drücken (Muster Nr. 5 spielt)

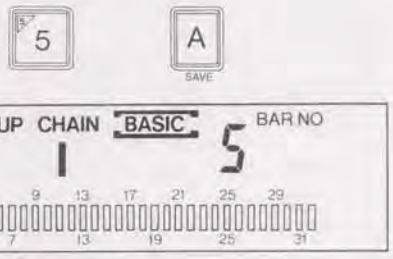
7) START/STOP erneut drücken, um den Spielbetrieb des KPR-77 zu beenden.
8) Wenn die D.C.-Taste während BASIC-Spiel gedrückt wird, beginnt das Muster sofort wieder von vorn. Dies ist beim Zusammenspielen mit anderen Musikern von Vorteil, da man sich aufeinander abstimmen kann.



Durch Drücken von D.C. kehrt das Muster zum Anfang zurück.

Hören Sie sich die 48 Rhythmusmuster (16 in jeder GROUP) an und üben Sie mit den bisher erwähnten Reglern, um eine Vorstellung vom KPR-77 zu gewinnen.

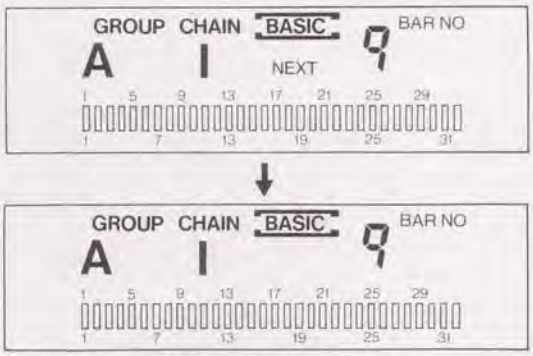
4) Sélectionnez le Groupe et le numéro de Modèle BASIC. Appuyez par exemple sur "A" et "5". Vous remarquerez un changement de l'Affichage:



La section supérieure clignote.
Appuyez sur "A" et "5".
Réglez le Tempo, les commandes de mixage, et le volume.
Appuyez sur START/STOP.

5) Appuyez sur la touche START/STOP. L'Affichage arrêtera de clignoter, et le Modèle BASIC #5 du Groupe A commencera à jouer. Réglez le Tempo, la balance des instruments (contrôle du mixeur) et le volume global selon votre goût.
REMARQUE: Aucun son ne sera entendu à partir du BASIC BANK 11 du GROUP A.

6) Si vous appuyez sur un autre numéro de Modèle BASIC pendant que le KPR-77 est en train de jouer, l'Affichage indiquera le mot "NEXT" et le numéro du Modèle que vous avez choisi. A la fin du Modèle de rythme en cours de jeu, le nouveau Modèle commencera, et "NEXT" disparaîtra. Appuyez par exemple sur "9" pendant que le modèle 5 est en train de jouer. L'Affichage montrera alors "NEXT" et "9". Quand le Modèle #5 sera fini, le Modèle #9 commencera à jouer.



Appuyez sur "9" (le Modèle #5 est en train de jouer)

7) Appuyez à nouveau sur START/STOP si vous voulez que le KPR-77 arrête de jouer.

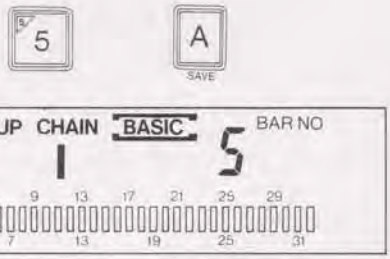
8) Si vous appuyez sur la touche D.C. pendant qu'un Modèle BASIC est en train de jouer, le Modèle recommencera **immédiatement** au début. C'est très partique pour se synchroniser avec d'autres musiciens quand on joue à plusieurs.



Le Modèle revient au début quand on appuie sur D.C.

Essayez d'écouter les 48 Modèles de rythmes (16 dans chaque Groupe) pour apprendre le maniement des boutons de commades expliqués jusqu'ici, et vous faire une idée des possibilités du KPR-77.

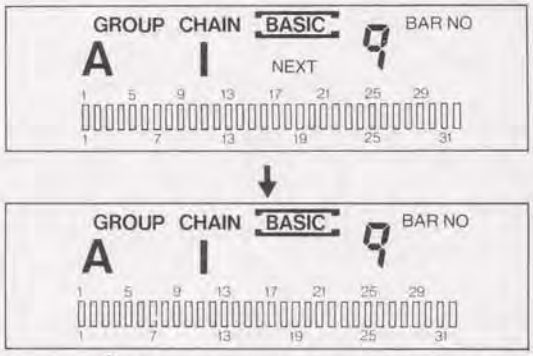
4) Seleccione le número de GROUP y patrón básico. Por ejemplo, presione "A" y "5". Observe el cambio en el visualizador.



La sección inferior está parpadeando.
Presione "A" y "5".
Ajuste el tempo, los controles del mezclador y el volumen.
Presione START/STOP.

5) Presione la tecla START/STOP. El visualizador dejará de parpadear y comenzará a reproducirse el patrón BASIC #5 del GROUP A. Ajuste el tempo, el equilibrio de los instrumentos (controles del mezclador) y el volumen general a su gusto.
NOTA: No se escuchará sonido alguno por el BASIC BANK 11 del GROUP A.

6) Si presiona un número BASIC diferente mientras el KPR-77 esté en reproducción, el visualizador indicará la palabra "NEXT" y el #del patrón que haya seleccionado. Al finalizar el patrón rítmico en curso, comenzará el nuevo patrón y desaparecerá "NEXT". Por ejemplo, presione "9" mientras se esté reproduciendo el patrón "5". El visualizador indicará "NEXT" y "9". Cuando finalice el patrón #5, comenzará la reproducción del patrón 9.



Presione "9" (el patrón "5" está en reproducción.)

7) Cuando haya finalizado la reproducción, presione de nuevo START/STOP.

8) Si presiona la tecla D.C. durante la reproducción de un patrón BASIC, el patrón se iniciará **inmediatamente** desde su comienzo. Esto es muy útil para usar el KPR-77 con otros músicos, ya que así podrá sincronizarse con ellos.



Si presiona D.C. el patrón volverá a su comienzo.

Pruebe a escuchar los 48 patrones de ritmo (16 en cada grupo) para practicar con los controles mencionados hasta ahora, y para hacerse una idea de lo que el KPR-77 puede hacer.

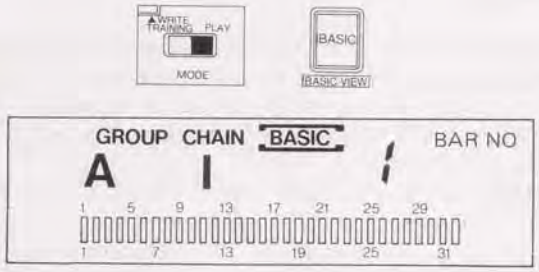
2.2 COMBINED PLAY

Two or more BASIC Patterns within a single GROUP may be COMBINED to form a "mini sequence" of rhythm patterns. This is useful for getting longer rhythm patterns (especially at higher Resolutions); for producing Instrument changes within an extended Pattern; and for producing odd time signatures.

Pressing two Pattern numbers together (#1–16) causes those Pattern banks and all Patterns in between to be COMBINED. The Display will show the word "CMBN" and alternate between the two Pattern numbers entered. You cannot COMBINE a Pattern from one GROUP with a Pattern from a different GROUP.

Try Combining Patterns #2–6 in GROUP B:

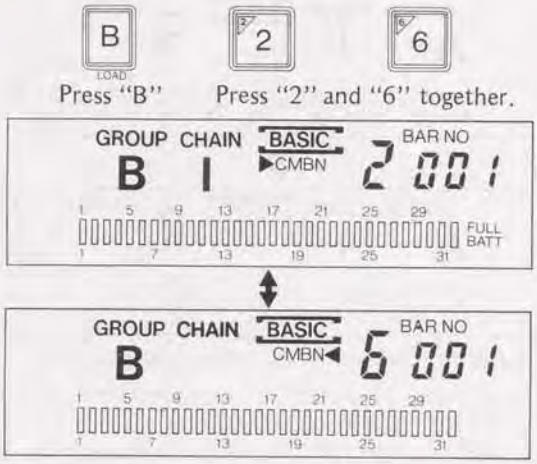
1) Set MODE Switch to Play. Press BASIC Key if BASIC Mode is not already selected. The Display should appear as follows:



Flashing Bars

Set MODE to Play
(Press BASIC Key)

2) Press GROUP B, then press BASIC BANK Keys #2 and 6 together. The Display should change to that shown below:



Display changes on every quarter note.
First Pattern number is shown, then
last Pattern number.

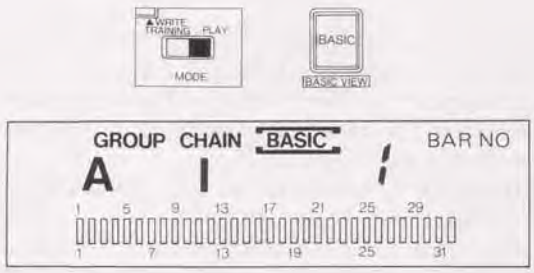
2.2 KOMBINIERTES SPIEL (COMBINE)

Zwei und mehr BASIC-Muster in einer einzelnen GROUP können zu einer „Minisequenz" von Rhythmusmustern kombiniert (COMBINE) werden. Dies ist zur Erzeugung längerer Rhythmusmuster (insbesondere mit höheren Auflösungen), für Instrumentenwechsel innerhalb eines erweiterten Musters und für besondere Zeitvorzeichen von Vorteil.

Durch Drücken von zwei Musternummern (Nr. 1 – 16) werden alle Musterbanken und **alle** Muster dazwischen kombiniert (COMBINE). Das Display zeigt die Buchstaben „CMBN" und wechselt zwischen den beiden eingegebenen Musternummern. Ein Muster aus einer GROUP kann nicht mit dem aus einer anderen GROUP kombiniert werden.

Kombineren wir Muster Nr. 4–6 in GROUP B:

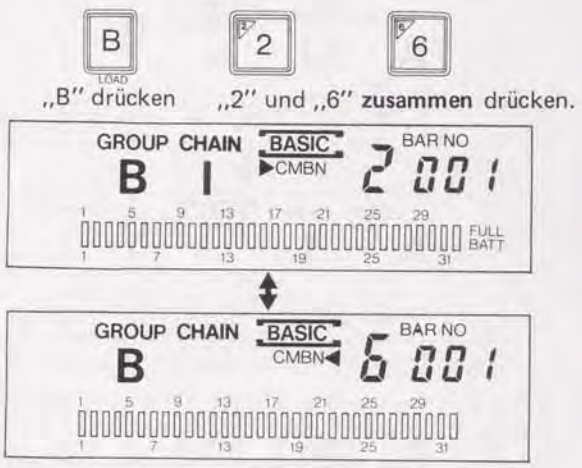
1) Den MODE-Schalter auf Play stellen. Die BASIC-Taste drücken, wenn BASIC-Betrieb nicht schon gewählt ist. Das Display sollte folgendermaßen aussehen:



Blinkende Striche

MODE auf Play stellen
(BASIC-Taste drücken)

2) Zuerst GROUP B und dann die BASIC BANK-Tasten Nr. 2 und 6 **gleichzeitig** drücken. Das Display sollte sich folgendermaßen ändern:



Das Display ändert sich
bei jeder Viertelnote.
Die erste Musternummer
wird gezeigt, dann die
letzte.

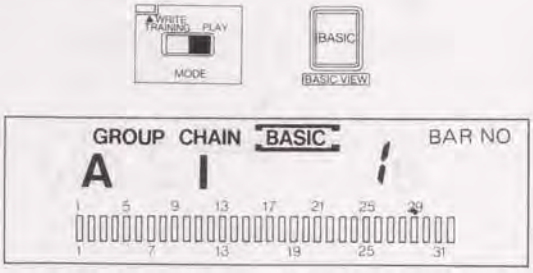
2.2 JEU COMBINE

On peut combiner deux ou plusieurs Modèles BASIC au sein d'un même Groupe pour former une "mini-séquence" de modèles de rythmes. C'est très pratique pour obtenir des modèles de rythmes plus longs (notamment à de hautes résolutions), pour obtenir des modifications d'instrument dans un Modèle allongé, et produire de temps en temps des armatures.

Quand on appuie sur deux numéros de Modèles en même temps (#1 – 16), on combine ces deux Modèles, et **tous** ceux qui se trouvent entre eux. L'affichage indiquera le mot "CMBN", et les deux numéros de Modèles choisis en alternance. Il est impossible de combiner un Modèle d'un Groupe donné avec un Modèle d'un Groupe différent.

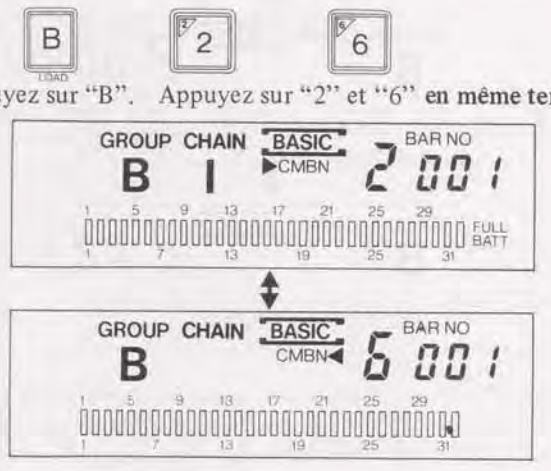
Essayez de combiner les Modèles #2 – 6 du Groupe B:

1) Réglez le bouton MODE sur Play. Appuyez sur la touche BASIC si le Mode BASIC n'est pas encore sélectionné. L'affichage se présente comme suit:



Barres clignotantes — Réglez le MODE sur Play (Appuyez sur la touche BASIC)

2) Appuyez sur le Groupe B, puis appuyez sur les Touches BASIC BANK #2 et 6 **en même temps**. L'Affichage se présentera alors comme cela:



Appuyez sur "B". Appuyez sur "2" et "6" **en même temps.**

L'affichage change sur chaque noire.
Le premier Modèle est affiché puis le second.

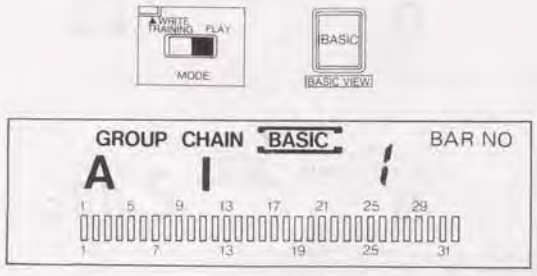
2.2 REPRODUCCIÓN COMBINED (COMBINADA)

Dos o más patrones BASIC de un solo GROUP pueden ser COMBINED (combinados) para formar una "Minisecuencia" de patrones rítmicos. Esto es muy útil para obtener patrones rítmicos más largos (especialmente a resoluciones más altas); a fin de producir cambios instrumentales dentro de un patrón ampliado; y para producir compases originales.

Al presionar dos números de patrones juntos (#1 – 16) se COMBINE (combinarán) tales bancos de patrones y **todos** los patrones intermedios. El visualizador mostrará la palabra "CMBN" y alternará entre los dos números de los patrones introducidos. Usted no podrá COMBINE un patrón de un GROUP con otro patrón de otro GROUP diferente.

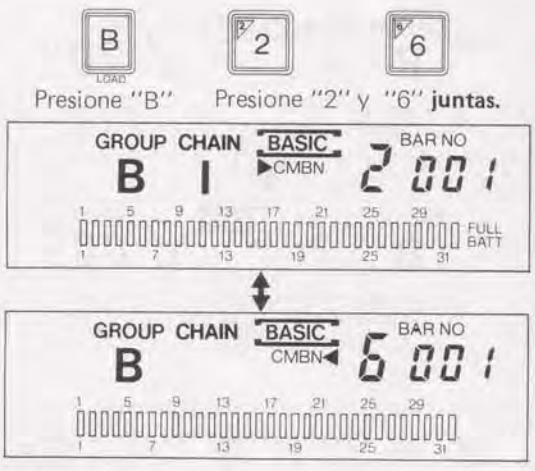
Intente COMBINE los patrones 2–6 del GROUP B:

1) Ponga el selector MODE en reproducción. Presione la tecla BASIC si el modo BASIC no estpa ya seleccionado. El visualizador deberá indicar lo siguiente:



Barras parpadeantes — Ponga MODE en reproducción. (Presione la tecla BASIC.)
Fig. 15

2) Presione GROUP B, después presione las teclas BASIC BANK #2 y 6 **juntas.** El visualizador cambiará e indicará lo siguiente:

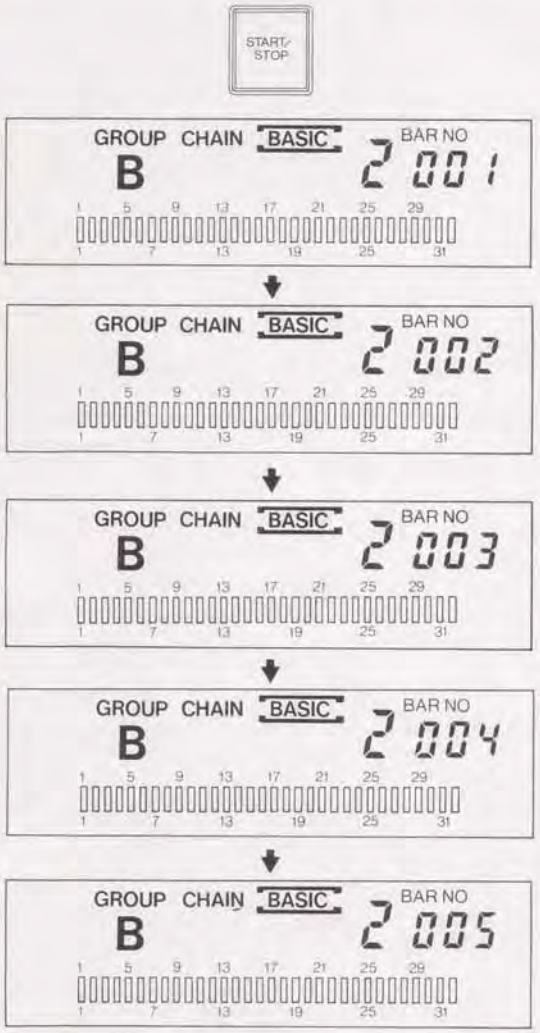


Presione "B" Presione "2" y "6" **juntas.**

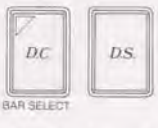
La visualización cambia cada negra.
Aparece el número del primer patrón y, después, el del último

3) Press START/STOP to begin Play. Although the Display does not directly show which Pattern number is playing, you can tell which one in the sequence is playing from the Bar number:

BAR NO. Display	BASIC BANK NO. (Patterns 2-6 COMBINED)
001	2
002	3
003	4
004	5
005	6



4) When performing with other instruments, you may use the D.C. and D.S. Keys to synchronize the KPR-77 timing with the other instruments. Press D.C. to go immediately to the beginning of the first Pattern in the sequence (Bar No. 1). Press D.S. to go directly to the beginning of the next Pattern in the sequence.

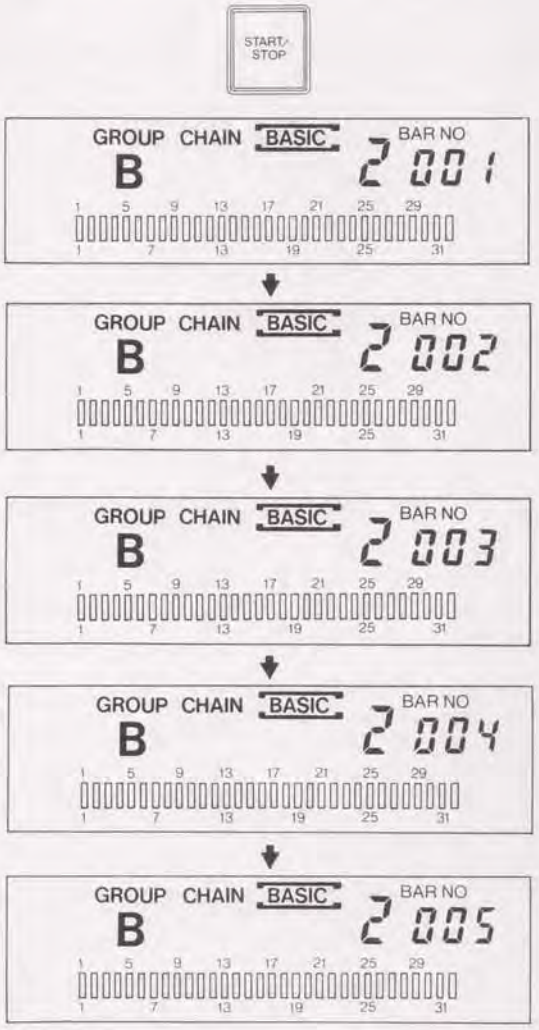


Press D.C. to go to beginning of COMBINED sequence.
Press D.S. to go to beginning of next Pattern in sequence.

5) Press START/STOP again to stop Play.

3) START/STOP drücken, um mit dem Spielen zu beignnen. Obwohl das Display nicht direkt zeigt, welche Mustern-nummer spielt, kann man an der Taktnummer ersehen, welche in der Sequenz spielt:

BAR NO.-Display	BASIC BANK-Nr. (Muster 2 – 6 COMBINE)
001	2
002	3
003	4
004	5
005	6



4) Zum Zusammenspielen mit anderen Instrumenten kann die D.C.- und D.S.-Taste zur Synchronisation des Timings des KPR-77 mit den anderen Instrumenten verwendet werden. Drücken Sie D.C., um unmittelbar zum Anfang des **ersten** Musters der Sequenz (Taktnr. 1) zu gehen. Drücken Sie D.S., um direkt zum Anfang des **nächsten** Musters der Sequenz zu gehen.

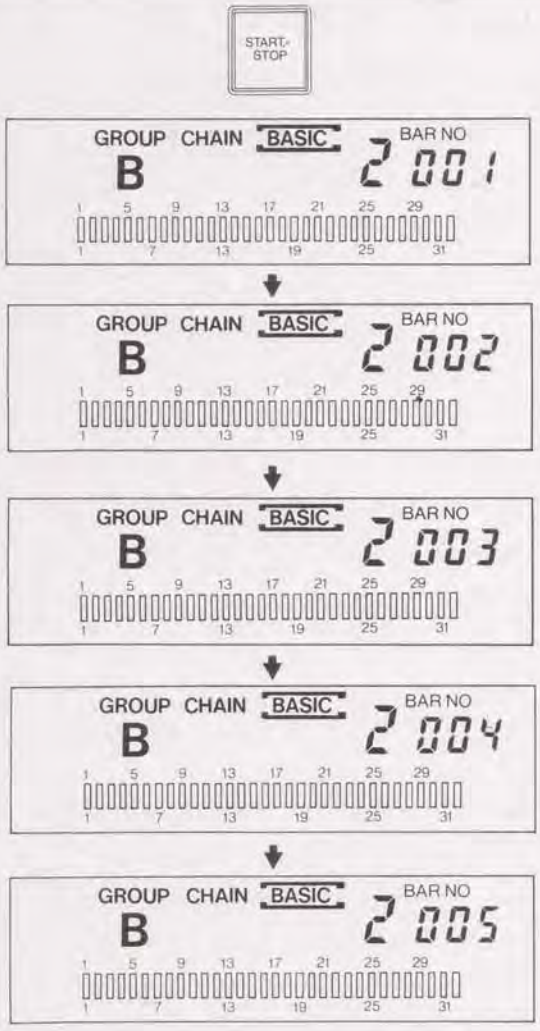


D.C. drücken, um zum Anfang der kombinierten (COMBINE) Sequenz zu gehen.
D.S. drücken, um zum Anfang des nächsten Musters der Sequenz zu gehen.

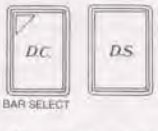
5) START/STOP erneut drücken, um das Spielen zu beenden.

3) Appuyez sur START/STOP pour commencer à jouer. Bien que l'Affichage n'indique pas directement quel est le numéro du Modèle qui est en train de jouer, vous pouvez savoir lequel joue d'après les numéros des Mesures:

Affichage BAR NO. (Numéro de Mesure)	NO. BASIC BANK (Modèles 2 – 6 Combinés)
001	2
002	3
003	4
004	5
005	6



4) Quand vous jouez avec d'autres instruments, vous pouvez utiliser les touches D.C. et D.S. pour synchroniser votre KPR-77 avec les autres instruments. Appuyez sur D.C. pour retourner immédiatement au début du **premier** Modèle de la séquence (Mesure No. 1). Appuyez sur D.S. pour aller directement au début du **prochain** Modèle de la séquence.



Appuyez sur D.C. pour retourner au début de la séquence combinée.
Appuyez sur D.S. pour aller au début du prochain Modèle combiné de la séquence.

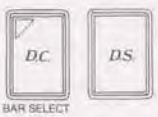
5) Appuyez sur START/STOP à nouveau pour arrêter de jouer.

3) Presione START/STOP para iniciar la reproducción. Aunque el visualizador no indica directamente qué número de patrón se está reproduciendo, usted puede saber cuál de la secuencia se está reproduciendo a partir del número de barra:

Visualización del BAR NO.	N.º de BASIC BANK (Patrones 2 – 6 COMBINED)
001	2
002	3
003	4
004	5
005	6



4) Cuando toque con otros instrumentos, puede utilizar las teclas D.C. y D.S. para sincronizar el KPR-77 con los demás instrumentos. Presione D.C. para pasar inmediatamente al comienzo del primer patrón de la secuencia (barra n.° 1). Presione D.S. para pasar directamente al comienzo del siguiente patrón de la secuencia.



Presione D.C. para pasar al comienzo de la secuencia COMBINED.
Presione D.S. para pasar al comienzo del patrón siguiente de la secuencia.

5) Presione de nuevo START/STOP para detener la reproducción.

2.3 NEXT PLAY

During BASIC play or COMBINED play, the BASIC BANK within one GROUP can be played in various sequences by pressing different BASIC BANK Keys. This is called "NEXT PLAY"; rhythm patterns can be varied one after another as required.

2.3.1 Next play: from one BASIC play to another

When another BASIC BANK Keys is pressed during a particular rhythm pattern, play changes over automatically to the corresponding new rhythm pattern after the first rhythm pattern has finished playing.

2.3 FORTGESETZTE WIEDERGABE (NEXT PLAY)

Bei BASIC- oder COMBINED-Wiedergabe kann die BASIC BANK innerhalb einer GROUP durch Drücken der verschiedenen BASIC BANK-Tasten in verschiedenen Sequenzen gespielt werden. Dies nennt man „NEXT PLAY". Rhythmusmuster können der Reihe nach bedarfsgemäß variiert werden.

2.3.1 Fortgesetzte Wiedergabe: Von einer BASIC-Wiedergabe zu einer anderen

Wenn während eines bestimmten Rhythmusmusters eine andere BASIC BANK-Taste gedrückt wird, geht die Wiedergabe automatisch zum entsprechenden neuen Rhythmusmuster über, nachdem das Spiel des ersten Rhythmusmusters beendet ist.

EXAMPLE: To change play over to rhythm pattern of BASIC BANK 3 after BASIC BANK 1 has finished playing.

BEISPIEL: Übergang zum Rhythmusmuster von BASIC BANK 3 nach Beendigung der Wiedergabe von BASIC BANK 1.

Operations
Bedienungsschritte
Opérations
Operaciones

While rhythm pattern of BASIC BANK 1 is playing, press BASIC BACK Key 3

Während das Rhythmusmuster von BASIC BANK 1 spielt, die BASIC BANK-Taste 3 drücken

Appuyer sur la touche BASIC BANK 3 pendant que le modèle de rythme de la BASIC BANK 1 est en train de jouer.

Mientras se reproduce el patrón de ritmo de BASIC BANK 1, pulse la tecla 3 de BASIC BANK

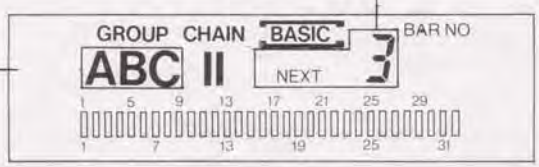
Press BASIC BANK Key 3
Die BASIC BANK-Taste 3 drücken
Appuyer sur la touche BASIC BANK 3
Pulse la tecla 3 de BASIC BANK



Sign displayed
Angezeigtes Zeichen
Signe affiché
Se visualiza la señal

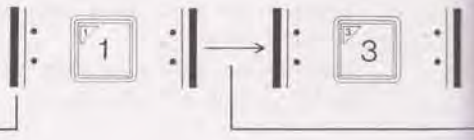
BASIC BANK playing next is displayed
Die als nächstes spielende BASIC BANK wird angezeigt
La BASIC BANK qui va jouer ensuite est affichée
Se visualiza el BASIC BANK que se reproduce a continuación

GROUP designated is displayed
Bestimmte GROUP wird angezeigt
Le Groupe choisi est affiché
Se visualize el GRUPO designado



Order of play
Spielabfolge
Ordre de jeu
Orden de reproducción

Pattern 1 is repeated until BASIC BANK Key 3 is pressed
Muster 1 wird solange wiederholt, bis die BASIC BANK-Taste 3 gedrückt wird
Le modèle 1 se répétera jusqu'à ce que l'on appuie sur la touche BASIC BANK 3.
Se repite el patrón 1 hasta que se pulse la tecla 3 de BASIC BANK



2.3 NEXT PLAY (JEU SUIVANT)

Pendant le jeu en BASIC ou en Combiné, il est possible de jouer le même BASIC BANK d'un Groupe dans différentes séquences en poussant sur différentes touches BASIC BANK. Cela s'appelle "NEXT PLAY" (jeu suivant); les modèles de rythme peuvent changer l'un après l'autre comme on le désire.

2.3.1 Next Play: d'un jeu BASIC à un autre

Quand on appuie sur de nouvelles touches BASIC BANK pendant un modèle de rythme précis, le jeu changera automatiquement et accomplira le nouveau modèle de rythme une fois que le premier modèle de rythme sera terminé.

2.3 REPRODUCCION SIGUIENTE (NEXT PLAY)

Durante la reproducción BASIC o COMBINED, el BASIC BANK en cada GRUPO puede reproducirse en varias secuencias, pulsando teclas BASIC BANK diferentes. A esto se le denomina **"NEXT PLAY"**, los patrones de ritmo pueden variarse uno tras otro según se requiera.

2.3.1 Reproducción siguiente: de una reproducción BASIC a otra

Cuando se pulsan otras teclas BASIC BANK durante un patrón de ritmo en particular, la reproducción cambia automáticamente al nuevo patrón de ritmo correspondiente después de haber terminado de reproducir el primer patrón de ritmo.

EXEMPLE: Pour faire jouer le modèle de rythme de la BASIC BANK 3 une fois que la BASIC BANK 1 a fini de jouer.

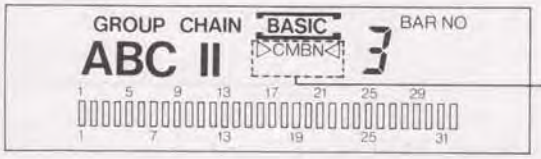
EJEMPLO: Para cambiar la reproducción al patrón de ritmo de BASIC BANK 3 después de terminar de reproducir el BASIC BANK 1.

After rhythm pattern of BASIC BANK 1 has finished playing, rhythm pattern of BASIC BANK 3 is played

Nach Beendigung des Spiels des Rhythmusmusters von BASIC BANK 1, wird das Rhythmusmuster von BASIC BANK 3 gespielt

Une fois que le modèle de rythme de la BASIC BANK 1 a fini de jouer, le modèle de rythme de la BASIC BANK 3 se mettra à jouer.

Después de que el patrón de ritmo de BASIC BANK 1 ha terminado de reproducir, se reproduce el patrón de ritmo de BASIC BANK 3



"NEXT" sign goes out
Das „NEXT"-Zeichen geht aus
Le signe "NEXT" disparait.
Desaparece la señal "NEXT"

Rhythm pattern of BASIC BANK 1 is played after the rhythm pattern playing when Key 3 was pressed, has finished playing.
Das Rhythmusmuster von BASIC BANK 1 wird gespielt, nachdem das beim Drücken von Taste 3 spielende Rhythmusmuster aufgehört hat.

Le modèle de rythme de la BASIC BANK 1 se mettra à jouer une fois que le modèle de rythme qui jouait quand la touche 3 a été poussée a fini de jouer.
Se reproduce el patrón de ritmo de BASIC BANK 1, después de que el patrón de ritmo reproducido cuando se pulsó la tecla 3, haya terminado de reproducirse.

2.3.2 Next play: from BASIC play to COMBINED play

When BASIC BANK Keys for COMBINED play is pressed during a particular rhythm pattern, play changes over to COMBINED play after the first rhythm pattern has finished playing.

2.3.2 Fortgesetzte Wiedergabe: Von BASIC-Wiedergabe zu COMBINED-Wiedergabe

Wenn BASIC BANK-Tasten für COMBINED-Wiedergabe während eines bestimmten Rhythmusmusters gedrückt werden, geht die Wiedergabe zu COMBINED-Spiel über, nachdem das erste Rhythmusmuster zu spielen aufgehört hat.

EXAMPLE: To change play over to COMBINED play of BASIC BANK 12–15 after BASIC BANK 1 is finished playing.

BEISPIEL: Übergang zu COMBINED-Wiedergabe von BASIC BANK 12 – 15 nach Beendigung des Spiels von BASIC BANK 1.

Operations
Bedienungsschritte
Opérations
Operaciones

While rhythm pattern 1 is playing, press both BASIC BANK Keys 12 and 15 simultaneously.

Während Rhythmusmuster 1 spielt, beide BASIC BANK-Tasten, 12 und 15, gleichzeitig drücken

Pendant que le modèle de rythme 1 est en train de jouer, appuyer sur les touches 12 et 15 en même temps.

Mientras se reproduce el patrón de ritmo 1, pulse simultáneamente ambas teclas BASIC BANK 12 y 15

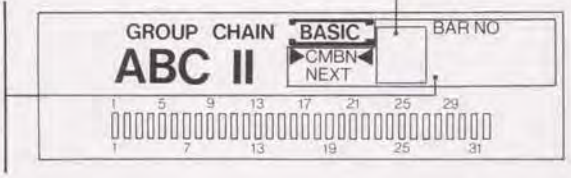
Press together
Gleichzeitig drücken
Appuyer en même temps
Pulse conjuntamente



Sign displayed
Angezeigtes Zeichen
Signe affiché
Se visualiza la señal

12 – 15 (displayed alternately)
12–15 (abwechselnd angezeigt)
12 – 15 (affichés alternativement)
12 – 15 (se visualiza alternadamente)

COMBINED play playing next is displayed
Das als nächstes kommende COMBINED-Spiel wird angezeigt
Le jeu combiné qui va jouer ensuite est affiché
Se visualiza la reproducción COMBINED que sigue



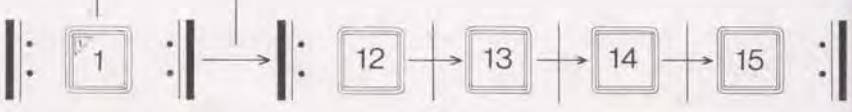
Order of play
Spielabfolge
Ordre de jeu
Orden de reproducción

Repeated until both BASIC BANK Keys 12 and 15 are pressed

Wird wiederholt, bis beide BASIC BANK-Tasten, 12 und 15, gedrückt werden

Se répète jusqu'à ce qu'on appuie sur les touches BASIC BANK 12 et 15.

Se repite hasta que ambas teclas 12 y 15 de BASIC BANK se pulsen



2.3.2 Next Play: du jeu BASIC au jeu Combiné

Quand les touches BASIC BANK pour un jeu combiné sont appuyées pendant qu'un modèle de rythme précis est en train de jouer, le jeu passe au mode combiné une fois que le modèle en cours a fini de jouer.

EXEMPLE: Pour passer au jeu combiné des BASIC BANK 12–15 une fois que la BASIC BANK 1 a fini de jouer.

2.3.2 Reproducción siguiente: de reproducción BASIC a reproducción COMBINED

Cuando se pulsan las teclas de BASIC BANK para reproducción COMBINED durante un patrón de ritmo en particular, la reproducción cambia a reproducción COMBINED después de terminar de reproducirse el primer patrón de ritmo.

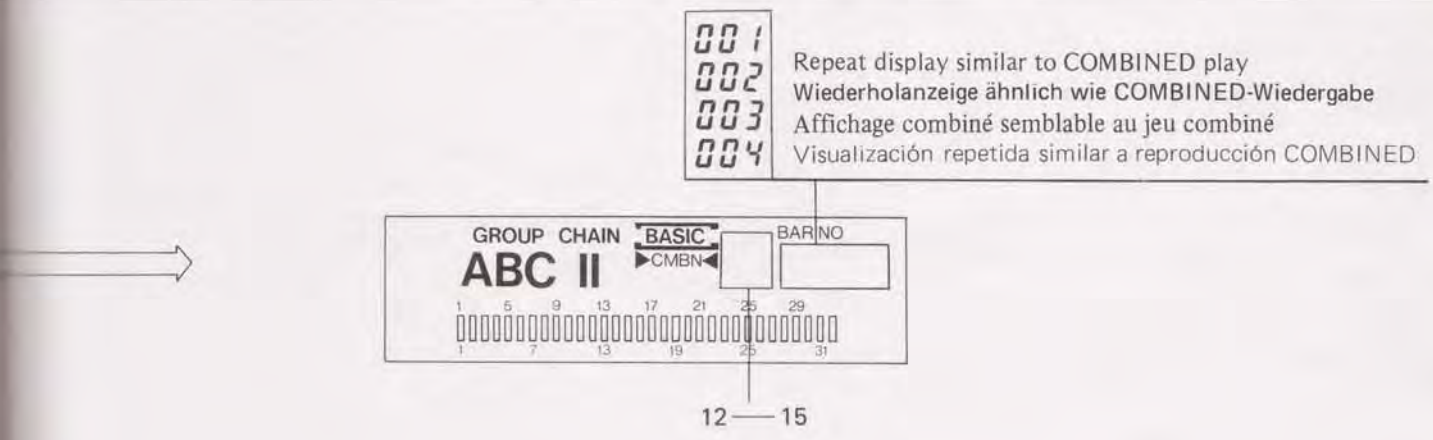
EJEMPLO: Para cambiar a reproducción COMBINED de BASIC BANK 12–15 después de terminar de reproducirse BASIC BANK 1.

COMBINED play 12–15 begins playing after rhythm pattern of BASIC BANK 1 has finished

COMBINED-Spiel 12 – 15 beginnt nach Beendigung des Rhythmusmusters von BASIC BANK 1

Le jeu combiné 12–15 commence à jouer une fois que le modèle de rythme de la BASIC BANK 1 a fini de jouer.

La reproducción COMBINED 12–15 comienza después de terminar el patrón de ritmo de BASIC BANK 1



Play changes to COMBINED play 12–15 after the rhythm pattern playing when both BASIC BANK Keys 12 and 15 were pressed, has finished

Wiedergabe geht zu COMBINED-Spiel 12 – 15 über, nachdem das bei Drücken beider BASIC BANK-Tasten, 12 und 15, spielende Rhythmusmuster aufgehört hat

On passera au jeu combiné des BASIC BANK 12–15 une fois que le modèle de rythme en cours quand les touches BASIC BANK 12 et 15 ont été poussées est terminé.

La reproducción cambia a reproducción COMBINED 12–15 después de terminar el patrón de ritmo que se reproduce cuando ambas teclas 12 y 15 de BASIC BANK están pulsadas.

2.3.3 Next play: from one COMBINED play to another

When BASIC BANK Keys for another COMBINED play is pressed during COMBINED play, play changes over to another COMBINED play after the first one has finished playing.

EXAMPLE: To change play over to COMBINED play 7–9 after COMBINED play 1–4 has finished playing.

2.3.3 Fortgesetzte Wiedergabe: Von einem COMBINED-Spiel zu einem anderen

Wenn BASIC BANK-Tasten für ein anderes COMBINED-Spiel während COMBINED-Wiedergabe gedrückt werden, erfolgt der Übergang zu einem anderen COMBINED-Spiel, nachdem das erste aufgehört hat.

BEISPIEL: Übergang zu COMBINED-Spiel 7 – 9, nachdem COMBINED-Spiel 1–4 aufgehört hat.

Operations
Bedienungsschritte
Opérations
Operaciones

While COMBINED play 1–4 is playing, press both BASIC BANK Keys 7 and 9

Während COMBINED-Spiel 1 – 4 beide BASIC BANK-Tasten, 7 und 9, drücken

Appuyer sur les touches BASIC BANK 7 et 9 pendant que le jeu Combiné 1–4 est en train de jouer.

Mientras se reproduce la COMBINED 1–4, pulse ambas teclas 7 y 9 de BASIC BANK

Press together
Zusammen drücken
Appuyer en même temps
Pulse conjuntamente



Sign displayed
Angezeigtes Zeichen
Signe affiché
Se visualiza la señal

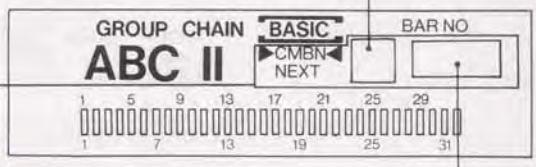
7–9 To play CHAIN BANK
7–9 (abwechselnd angezeigt)
7 – 9 (affichés alternativement)
7 – 9 (se visualiza alternadamente)

COMBINED play playing next is displayed

Das als nächstes kommende COMBINED-Spiel wird angezeigt

Le jeu Combiné qui va être joué est affiché.

Se visualiza la reproducción COMBINED que sigue



Bar number playing now is displayed
Jeweils spielende Taktnummer wird angezeigt
Le numéro de la mesure jouée est affiché
Se visualiza el número de barra que se reproduce ahora

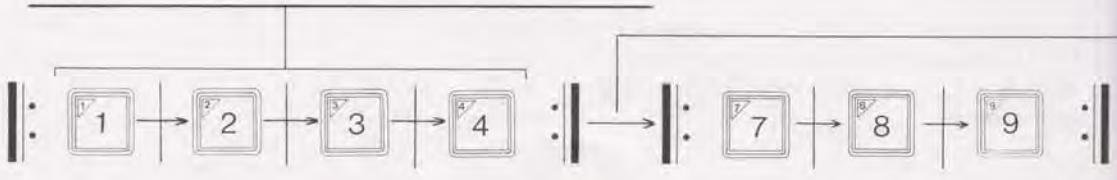
Order of play
Spielabfolge
Ordre de jeu
Orden de reproducción

Repeated until both BASIC BANK Keys 7 and 9 are pressed

Wird solange wiederholt, bis beide BASIC BANK-Tasten, 7 und 9, gedrückt werden

Se répète jusqu'à ce que les touches BASIC BANK 7 et 9 soient appuyées simultanément.

Se repite hasta que ambas teclas 7 y 9 de BASIC BANK se pulsen



2.3.3 Next Play: d'un jeu Combiné à un autre

Quand on appuie sur les touches BASIC BANK d'un autre jeu combiné pendant qu'un jeu combiné est en train de jouer, le jeu passe à ce nouveau jeu combiné une fois que le précédent a fini de jouer.

EXEMPLE: Pour passer au jeu Combiné 7–9 une fois que le jeu 1–4 a fini de jouer.

2.3.3 Reproducción siguiente: de una reproducción COMBINED a otra

Cuando se pulsan las teclas de BASIC BANK para otra reproducción COMBINED durante la reproducción COMBINED, la reproducción cambia a otra COMBINED después de terminar la primera.

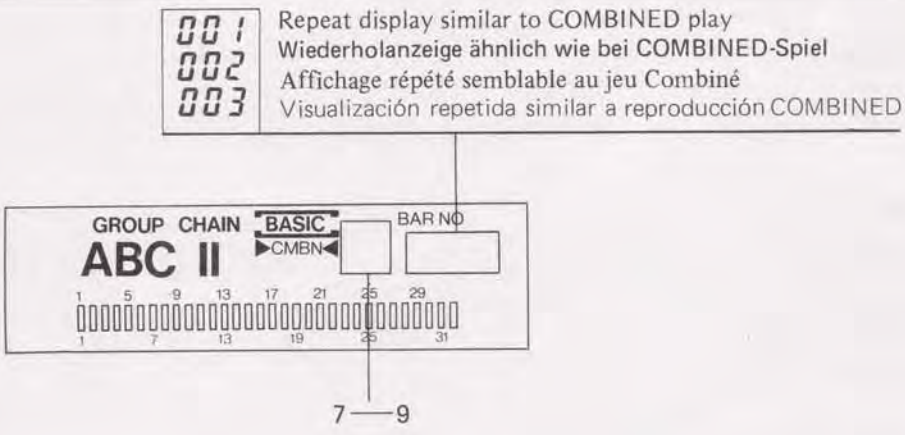
EJEMPLO: Para cambiar la reproducción a reproducción COMBINED 7–9 después de finalizar la reproducción COMBINED 1–4.

COMBINED play 7–9 begins playing after COMBINED play 1–4 has finished

COMBINED-Spiel 7 – 9 beginnt nach Beendiggung von COMBINED-Wiedergabe 1 – 4

Le jeu Combiné 7–9 commencera à jouer une fois que le jeu Combiné 1–4 sera terminé.

La reproducción COMBINED 7–9 comienza después de finalizar la reproducción COMBINED 1–4



After both BASIC BANK Keys 7 and 9 are pressed, play changes to COMBINED play 7–9 after rhythm patterns up to 4 have finished playing

Nachdem beide BASIC BANK-Tasten, 7 und 9, gedrückt worden sind, erfolgt Übergang zu COMBINED-Spiel 7 – 9, nachdem die Rhythmusmuster bis zu 4 zu Ende sind.

Une fois les touches BASIC BANK 7 et 9 appuyées, le jeu passera au jeu Combiné 7–9 lorsque les modèles de rythme jusqu'au numéro 4 seront terminés.

Después de pulsar ambas teclas 7 y 9 de BASIC BANK, la reproducción cambia a reproducción COMBINED 7–9 después de finalizar la reproducción de los patrones de ritmo hasta 4.

2.3.4 Next play: from COMBINED play to BASIC play

When a BASIC BANK Key is pressed during COMBINED play, the corresponding new rhythm pattern is played after the COMBINED play has finished.

2.3.4 Fortgesetzte Wiedergabe: Von COMBINED-Spiel zu BASIC-Spiel

Wenn eine BASIC BANK-Taste bei COMBINED-Wiedergabe gedrückt wird, wird das entsprechende neue Rhythmusmuster nach Beendigung der COMBINED-Wiedergabe gespielt.

EXAMPLE: To change play over to the rhythm pattern of BASIC BANK 16 after COMBINED play of BASIC BANK 1–4 is finished.

BEISPIEL: Übergang zum Rhythmusmuster von BASIC BANK 16 nach Beendigung der COMBINED-Wiedergabe von BASIC BANK 1–4.

Operations
Bedienungsschritte
Opérations
Operaciones

While COMBINED play 1–4 is playing, press Key 16
Während COMBINED-Spiel 1–4 Taste 16 drücken
Appuyer sur la touche 16 pendant que le jeu Combiné 1–4 est en cours.
Mientras se reproduce COMBINED 1–4, pulse la tecla 16

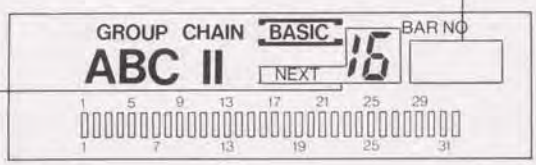
Press BASIC BANK Key 16
BASIC BANK-Taste 16 drücken
Appuyer sur la touche BASIC BANK 16.
Pulse la tecla 16 de BASIC BANK



Sign displayed
Angezeigtes Zeichen
Signe affiché
Se visualiza la señal

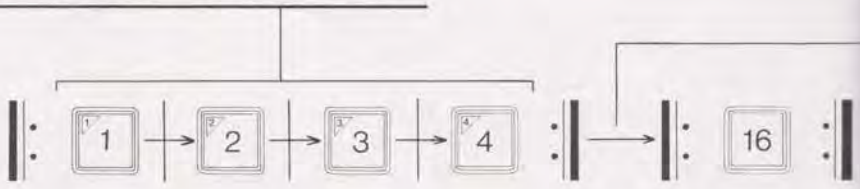
Bar number playing now is displayed
Die jeweils spielende Taktnummer wird angezeigt
Le numéro de la mesure en cours de jeu est affiché
Se visualiza el número de barra que se reproduce ahora

BASIC BANK playing next is displayed
Die als nächstes spielende BASIC BANK wird angezeigt
La BASIC BANK qui va jouer ensuite est affichée.
Se visualiza la reproducción BASIC BANK que sigue



Order of play
Spielabfolge
Ordre de jeu
Orden de reproducción

Repeated until BASIC BANK Key 16 is pressed
Wird solange wiederholt, bis BASIC BANK-Taste 16 gedrückt wird
Se répète jusqu'à ce que la touche BASIC BANK 16 soit appuyée.
Se repite hasta que se pulse la tecla 16 de BASIC BANK



2.3.4 Next Play: d'un jeu Combiné à un jeu BASIC

Lorsqu'on appuie sur une touche BASIC BANK pendant un jeu Combiné, le modèle de rythme correspondant sera joué une fois que le jeu Combiné sera fini.

EXEMPLE: Pour jouer le modèle de rythme de la BASIC BANK 16 une fois que le jeu combiné 1–4 est terminé.

2.3.4 Reproducción siguiente: de reproducción COMBINED a reproducción BASIC

Cuando se pulsa una tecla BASIC BANK durante la reproducción COMBINED, el nuevo patrón de ritmo correspondiente se reproduce después de finalizar la reproducción COMBINED.

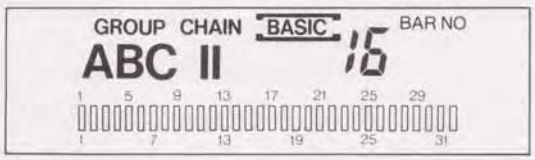
EJEMPLO: Para cambiar la reproducción al patrón de ritmo de BASIC BANK 16 después de finalizar la reproducción COMBINED de BASIC BANK 1–4.

After COMBINED play 1–4 has finished playing, rhythm pattern of BASIC BANK 16 is played

Nach Beendigung des COMBINED-Spiels 1 – 4 wird das Rhythmusmuster von BASIC BANK 16 gespielt

Une fois que le jeu Combiné 1-4 aura fini de jouer, le modèle de rythme de la BASIC BANK 16 se mettra à jouer.

Después de terminar la reproducción COMBINED 1–4, se reproduce el patrón de ritmo de BASIC BANK 16



After Key 16 is pressed, rhythm pattern of Key 16 is repeated after rhythm patterns up to 4 have finished playing

Nachdem Taste 16 gedrückt worden ist, wird das Rhythmusmuster von Taste 16 wiederholt, wenn die Rhythmusmuster bis zu 4 zu Ende sind

Une fois que la touche 16 a été appuyée, le modèle de rythme de la BASIC BANK 16 se répétera dès que les modèles de rythme jusqu'au numéro 4 seront joués.

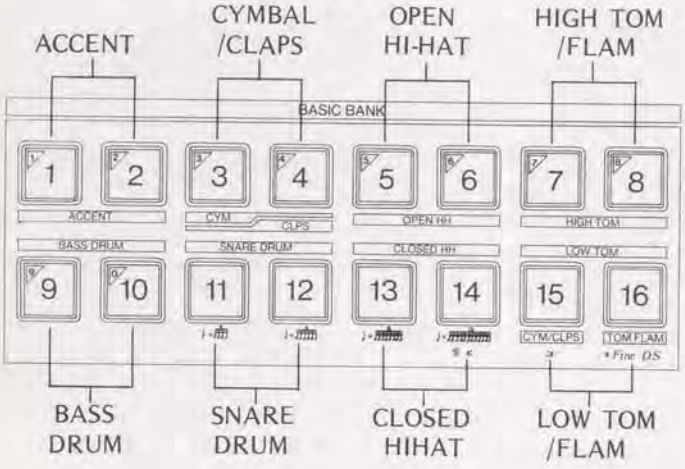
Después de pulsar la tecla 16, el patrón de ritmo de la tecla 16 se repite después de finalizar la reproducción de los patrones de ritmo hasta 4.

3) Writing BASIC Patterns

Now that you've learned how to play BASIC Patterns, you'd probably like to write some of your own. The instructions below will take you safely through the maze of higher Resolutions, Flammed TOMs, and deleting drum strokes. However, if you should prefer to learn about CHAIN Play or even CHAIN Writing first, by all means go ahead to those sections and come back to BASICs when you want to.

You can write a different rhythm pattern into each of the 16 BASIC BANKs (or "Patterns") within a GROUP. Each Pattern can be written and edited using Real Time Programming, Step Time Programming, or a combination of the two methods.

3.1 INSTRUMENT LAYOUT



Ten percussion sounds (plus ACCENT) are available for creating rhythm patterns. Two Keys are provided for each sound to make it easier to write fast rhythm patterns in real time. Both keys produce exactly the same sound.

3.2 TRAINING MODE

Training Mode allows you to play the drum sounds in real time with or without the metronome. Any or all of the available Instruments may be played simultaneously (you may select either CYMBALS or HAND CLAPS' and either single stroke or Flammed (double stroke) TOMs).

It's a good idea to practice a little before actually writing a rhythm pattern. Of course, the "real time overdub" ability of the KPR-77 allows you to quickly lay down a Bass Drum track, then a Snare track, and then a Hi-Hat track, etc., which makes building up a complicated Pattern a lot easier.

1) Set the MODE Switch to Write/Training (if already in Write (LED on), switch to Play and then back to Write/Training).



Set MODE to Write/Training
PLAY INSTRUMENT KEYS

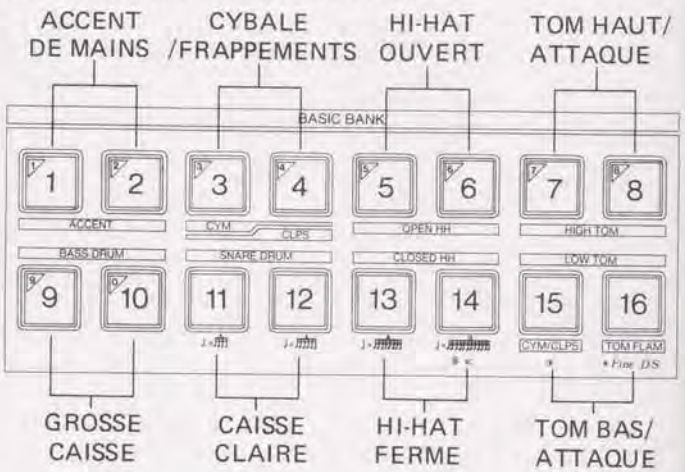
2) Play any Instrument Keys you like to hear the appropriate Instrument sounds. Hold down an ACCENT Key and press another Instrument Key to hear the effect of the ACCENT. (Problems? Check the VOLUME and Mixer controls.)

3) Schreiben von BASIC-Muster

Sie haben nun gelernt, wie man BASIC-Muster spielt, und wollen nun wahrscheinlich selbst einige schreiben. Im folgenden werden Sie mit höheren Auflösungen, FLAM TOM und Löschen von Trommelschlägen vertraut gemacht. Falls Sie jedoch jetzt zuerst etwas über Spielen oder sogar Schreiben von Ketten (CHAIN) erfahren wollen, gehen Sie bitte zu diesen Kapiteln vor und kommen später wieder hierher zurück.

Ein Rhythmusmuster kann in jede der 16 BASIC BANKs (oder "Muster") in einer GROUP geschrieben werden. Jedes Muster kann mit "Echtzeitprogrammierung", "Schrittzeitprogrammierung" oder einer Kombination dieser beiden Methoden geschrieben und editiert werden.

3.1 INSTRUMENTEN-ANORDUNG



10 Schlaginstrumententöne (plus ACCENT) stehen zum Erzeugen von Rhythmusmustern zur Verfügung. Um das Schreiben von schnellen Rhythmusmustern in Echtzeit zu erleichtern sind zwei Tasten pro Instrumententon vorgesehen. Beide Tasten liefern genau denselben Ton.

3.2 TRAININGSBETRIEB

In der Trainingsbetriebsart können Trommelschläge mit oder ohne Metronom in Echtzeit gespielt werden. Jedes bzw. alle zur Verfügung stehenden Instrumente können gleichzeitig gespielt werden (entweder Becken (CYM) **oder** Händeklatschen (CLPS) und entweder Einzelschlag **oder** FLAM (Doppelschlag) TOM stehen zur Wahl).

Vor dem tatsächlichen Schreiben eines Rhythmusmusters empfiehlt es sich, zuerst ein wenig zu üben. Natürlich gestattet die "Echtzeit-Überspiel"-Möglichkeit des KPR-77, schnell eine Große Trommel-Spur, dann eine Wirbeltrommelspur und anschließend eine Hi-Hat-Spur usw. zu bilden, wodurch der Aufbau eines komplizierten Musters wesentlich erleichtert wird.

1) Den MODE-Schalter auf Write/Training stellen (falls schon in Write (Leuchtdiode ein), zuerst auf Play und dann zurück auf Write/Training stellen).



MODE auf Write/Training stellen
Instrumententasten spielen

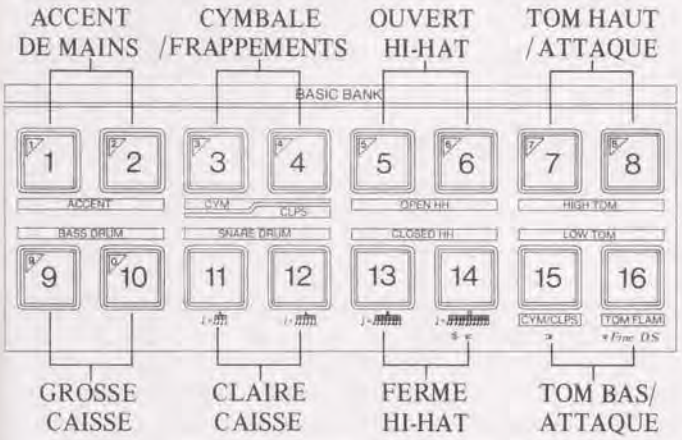
2) Die Instrumententasten nach Wunsch anschlagen. Eine ACCENT-Taste niederhalten und eine Instrumententaste drücken, um den ACCENT-Effekt auszuprobieren. (Probleme? VOLUME- und Mischerregler überprüfen.)

3) Programmation de Modèles BASIC

Maintenant que vous savez comment jouer des Modèles BASIC, vous voulez sûrement apprendre à écrire (programmer) les vôtres. Ces instructions vous permettront de vous retrouver dans ce dédale de hautes résolutions, de Toms avec Attaque, et de suppression de battements de batterie. Mais si vous préférez apprendre le Jeu d'une Chaîne, ou même la programmation d'une Chaîne, vous pouvez aller directement à ces sections et revenir aux problèmes de BASIC quand vous en aurez envie.

Vous pouvez programmer un Modèle de rythme différent dans chacun des 16 BASIC BANKS (ou "Modèles") d'un Groupe. Il est toujours possible de programmer et de monter chaque Modèle en utilisant la "programmation en cadence réelle", la "programmation en cadence décalée", ou une combinaison des deux.

3.1 DISPOSITION DES INSTRUMENTS



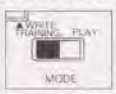
On dispose de dix sonorités de percussion (plus l'ACCENT) pour créer des Modèles de rythmes. Il y a deux touches pour chaque instrument pour faciliter la programmation de rythmes en cadence réelle. Les deux touches produisent exactement le même son.

3.2 MODE TRAINING (ENTRAINEMENT)

Le Mode Training vous permet de jouer les sonorités de batterie en temps réel tout en écoutant le métronome. On peut jouer simultanément n'importe lesquels de tous les instruments disponibles (Vous pouvez sélectionner soit les Cymbales, soit les Frappements de mains, et soit les Toms à battement simple soit les Toms avec FLAM (double battement)).

un Modèle de rythme. Bien sûr, la possibilité de "doublage en cadence réelle" du KPR-77, qui vous permet de programmer rapidement la piste de Grosse Caisse, puis la piste de Caisse Claire, puis la piste de Hi-Hat, etc., facilite considérablement la construction d'un Modèle compliqué.

1) Réglez le bouton MODE sur "Write/Training" (si il est déjà sur Write – le voyant est allumé – revenez sur Play puis réglez à nouveau sur Write/Training).



Réglez le bouton MODE sur Write/Training
JOUEZ DES TOUCHES D'INSTRUMENTS

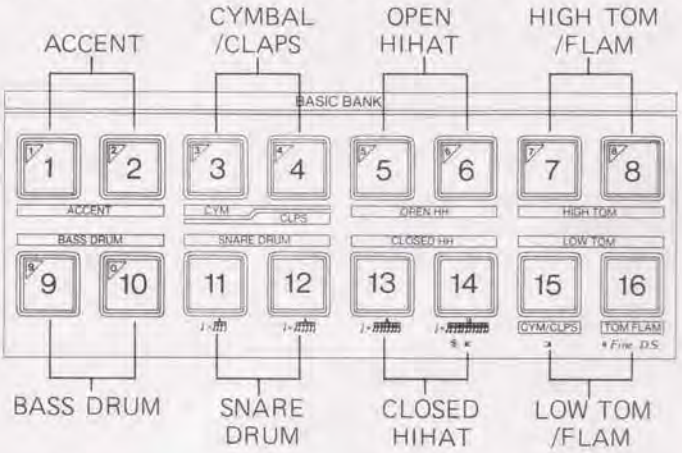
2) Jouez de toutes les touches d'instruments dont vous voulez entendre le son. Appuyez sur la touche ACCENT et pressez une autre touche d'instrument pour entendre l'effet d'ACCENT. (Il y a des problèmes? Vérifiez le Volume et les commandes du Mixeur.)

3) Escritura (programación) de patrones BASIC

Ahora que ya ha aprendido cómo reproducir patrones BASIC, seguramente le gustará escribir (programar) alguno a su gusto. Estas instrucciones le conducirán con seguridad a través del laberinto de resoluciones más altas, TOMs FLAMed (timbales con repique), y supresión de toques de batería. Sin embargo, si prefiere aprender primero cómo reproducir CHAINs o incluso cómo programarlas, salte a las secciones correspondientes y vuelva a BASICs cuando lo desee.

Se puede programar un patrón de ritmo diferente en cada uno de los 16 BASIC BANKS (o "patrones") de un GROUP o grupo. Cada patrón puede programar y editarse utilizando la "programación en tiempo real", "programación en tiempo escalonado", o una combinación de los dos métodos.

3.1 DISTRIBUCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS



Para crear patrones rítmicos se dispone de diez sonidos de percusión (más ACCENT). Para cada sonido se dispone de dos teclas a fin de facilitar la programación de patrones rítmicos en tiempo real. Ambas teclas producen exactamente el mismo sonido.

3.2 MODO DE APRENDIZAJE

El modo de aprendizaje le permitirá reproducir sonidos de batería em tiempo real mientras escucha el metrónomo. Cualquiera de los demás instrumentos disponibles podrá reproducirse simultáneamente (puede seleccionar CYMBALs o HAND CLAPS, bien con golpe sencillo o golpe doble).

Se aconseja practicar un poco antes de programar un patrón rítmico. Naturalmente, la capacidad de "sobremontaje en tiempo real" del KPR-77 le permitirá plantear una pista de bombo, después otra de caja, y posteriormente una de platillos, etc., para componer con mayor facilidad un patrón complicado.

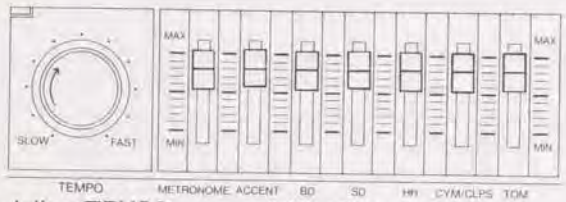
1) Ponga el selector MODE en programación/aprendizaje (si ya está en programación (LED iluminado), cambie a reproducción y, después, vuelva a programación/aprendizaje).



Ponga MODE em programación/aprendizaje.
PRESIONE LAS TECLAS DE INSTRUMENTOS

2) Presione las teclas de los instrumentos que desee para escuchar los sonidos instrumentales apropiados. Mantenga presionada la tecla ACCENT y presione otra tecla de instrumento para escuchar el efecto del ACCENT (acento). (Si tiene problemas, compruebe el control VOLUME y los del mezclador.)

3) Turn up the Metronome Mixer control and press START/STOP.



Adjust TEMPO. Adjust Metronome and Instrument Levels.



Press START/STOP to hear the Metronome sound

4) Now try playing a drum pattern while listening to the Metronome.
5) Stop the Metronome sound by pressing START/STOP again.

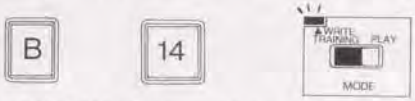
NOTE: When you selected Training Mode (step 1 above), CYMBALS, single-stroke TOMs, and 4 beats of 16th notes were all automatically selected. You can change any or all of these uisng the procedures explained in 3.3.2 below:

3.3 WRITE MODE

After practicing in Training mode, try writing a Pattern into a BASIC BANK.

3.3.1 Selecting GROUP, Pattern and Write Mode

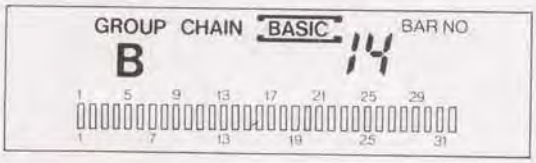
To select a Pattern for Writing, first select the desired GROUP. Then, switch the MODE Switch form Play to Write/Training while holding down the BASIC BANK Key for the Pattern number that you wish to write. For example, if you want to write (or edit) Pattern 14 in GROUP B, press "B", hold down "14", and slide MODE from Play to Write.



Press "GROUP B". Hold down "14" and switch MODE to "Play". (Write LED lights up.)

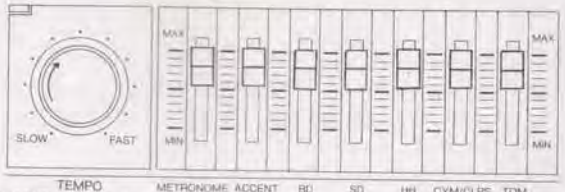
(If MODE was already at Write, switch it back to Play before going through these steps).

The Display should look like this (either CHAIN I or CHAIN II may be selected – it doesn't matter):



At this point, the Display will show the Instrument selection ("FLAM" and/or "CLPS") and the pattern step information (Length and Resolution) for the Pattern that was loaded into B-14 at the factory. These may be easily changed.

3) Den Metronom-Mischerregler aufdrehen und START/STOP drücken.



TEMPO einstellen. Metronom- und Instrumentenpegel einstellen.



START/STOP drücken, um das Metronom hören zu können.

4) Nun ein Trommelmuster bei aktiviertem Metronom zu spielen versuchen.
5) Durch erneutes Drücken von START/STOP wird das Metronom abgeschaltet.

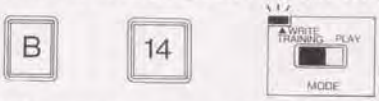
ZUR BEACHTUNG: Als Trainingsbetrieb (oben Schritt 1) eingestellt worden ist, wurden CYMBALS, Einzelschlag-TOMs und vier Taktschläge Sechzehntelnoten automatisch gewählt. Sie können jede beliebige dieser Wahlen oder alle gemäß 3.3.2 unten ändern:

3.3 SCHREIBBETRIEB

Versuchen Sie ein Muster in eine BASIC BANK zu schreiben, nachdem Sie in der Betriebsart „Training" geübt haben. haben.

3.3.1 Wahl von Groupe (GROUP), Muster und Schreibbetrieb

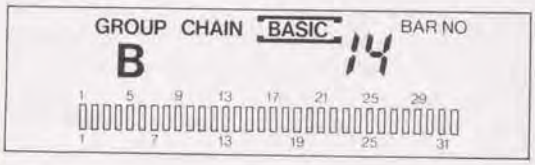
Zur Wahl eines Musters für Schreiben zuerst die gewünschte GROUP aussuchen. Dann den MODE-Schalter von Play auf Write/Training stellen, **während** die BASIC BANK-Taste für die Musternummer, die geschrieben werden soll, **niedergehalten** wird. Wenn sie z.B, Muster 14 in GROUP B schreiben (oder editieren) wollen, drücken Sie „B", halten „14" niedergedrückt und schieben MODE von Play auf Write.



"GROUP B" drücken. „14" niederhalten und MODE auf „Play" stellen. (Write-LED leuchtet auf.)

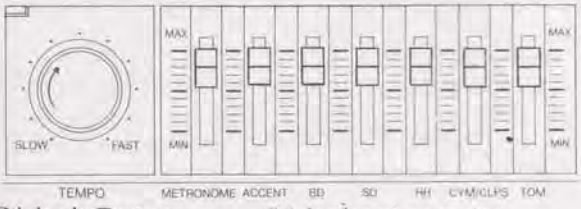
(Falls MODE **schon** auf Write gestellt war, auf Play zurückschalten, bevor diese Schritte durchgeführt werden.)

Das Display sollte folgendermaßen aussehen (es spielt keine Rolle, ob CHAIN I oder CHAIN II gewählt wird):



Das Display wird nun die Instrumentenwahl („FLAM" und/oder „CLPS") und die Musterschrittinformation (Länge und Auflösung) für das Muster, das vom Werk in B-14 geladen worden ist, anzeigen. Dies kann leicht geändert werden.

3) Mettez en marche le Métronome sur les commandes de mixeur, et appuyez sur START/STOP.



Réglez le Tempo

Réglez les niveaux du Métronome et des Instruments.



Appuyez sur START/STOP pour entendre le son du Métronome.

4) Maintenant, essayez de jouer un Modèle tout en écoutant le métronome.
5) Arrêtez le Métronome en appuyant encore sur START/STOP.

REMARQUE: En sélectionnant le Mode Training (No. 1 plus haut) vous avez automatiquement sélectionné les Cymbales, les toms à battement simple, et 4 temps de notes de 16ème. Vous pouvez changer ce que vous voulez parmi ces choix en vous référant à la marche à suivre expliquée en 3.3.2 ci-dessous:

3.3 MODE WRITE (PROGRAMMATION)

Après vous être entraîné en mode Training, essayez de programmer un Modèle dans un BASIC BANK.

3.3.1 Sélection du Groupe, du Modèle BASIC et du Mode Write

Pour sélectionner un Modèle à programmer, sélectionnez d'abord le Groupe de votre choix. Puis faîtes passer le bouton MODE de Play à Write/Training **tout en tenant appuyée** la touche BASIC BANK du Modèle que vous désirez programmer. Par exemple, si vous désirez programmer (ou monter) le Modèle 14 du Groupe B, appuyez sur "B", tenez "14" appuyé, et faites passer le bouton MODE de Play à Write.

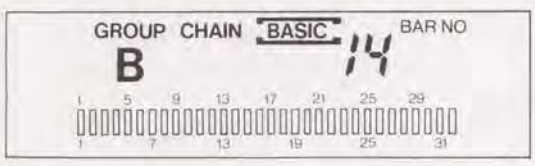


Appuyez sur "GROUP B".

Tenez "14" appuyé et changez le MODE sur "Play". (Le voyant de droite s'allume)

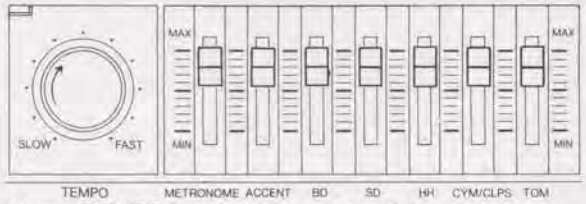
(Si le MODE était déjà sur Write, remettez-le sur Play avant de procéder à ces opérations).

L'Affichage doit alors se présenter comme cela (peu importe la Chaîne-I ou II- qui a été choisie):



Ici, l'Affichage donnera la sélection d'instrument ("FLAM" et/ou "CLPS") et l'information (Longueur et Résolution) sur le Modèle qui a été chargé en B-14 à l'usine. On peut facilement les changer.

3) Gire el control de mezcla del metrónomo y presione START/STOP.



Ajuste TEMPO.

Ajuste los niveles del metrónomo y de los instrumentos.



Presione START/STOP para escuchar el sonido del metrónomo.

4) Intente ahora reproducir un patrón de batería mientras escucha el metrónomo.
5) Pare el sonido del metrónomo presionando de nuevo START/STOP.

NOTA: Cuando seleccione el modo de aprendizaje (paso 1 anterior), se seleccionarán automáticamente CYMBALs, TOMs de un solo golpe, y 4 tiempos de semicorcheas. Usted puded cambiar cualquiera o todos estos items utilizando los procedimientos explicados a continuación en 3.3.2).

3.3 MODO DE PROGRAMACIÓN

Después de practicar el modo de aprendizaje, intente programar un patrón en un BASIC BANK.

3.3.1 Selección de GROUP, patrón y modo de programación

Para seleccionar un patrón para programación, primeramente seleccione el GROUP deseado. Después, cambie el selector MODE de reproducción a programación/aprendizaje **manteniendo presionada** la tecla BASIC BANK de acuerdo con el número de patrón que desee programar. Por ejemplo, si desea programar (o editar) el patrón 14 del GROUP B, presione "B", mantenga presionada "14", y deslice MODE de reproducción a programación.

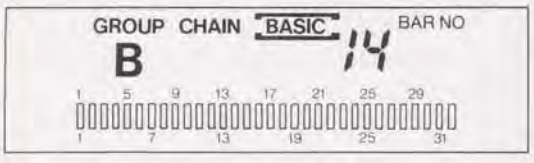


Presione "GROUP B".

Mantenga presionada "14" y cambie MODE a "programación". (El LED de programación se iluminará)

(Si MODE **ya** estaba en **programación**, póngalo en reproducción antes de efectuar estos pasos.)

El visualizador deberá indicar lo siguiente (puede seleccionarse CHAIN I o CHAIN II – no importa):



En este punto, el visualizador mostrará la selección de instrumentos ("FLAM" y/o "CLPS") y la información de pasos de patrón (longitud y resolución) para el patrón que fue cargado en B-14 en la fábrics. Esto puede cambiarse fácilmente.

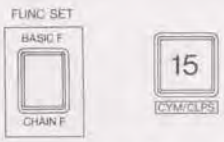
3.3.2 Selecting Instruments, Resolution and Length

Instruments, Resolution and Length are selected in the same way in both Training and Write Modes.

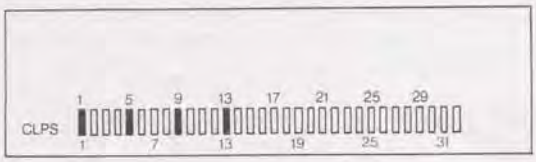
Selecting Instruments

Either CYMBALS or HAND CLAPS and either Flammed or single-stroke TOMs may be selected.

1) Make sure that the KPR-77 is Stopped (not playing). Press START/STOP if necessary.
2) To switch Instrument Keys 3 and 4 from CYMBALS to HAND CLAPS, hold down the FUNC SET Key and press BASIC BANK Key 15. The Display now shows the word "CLPS":

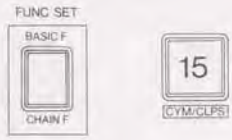


Press FUNC SET and "15" together to switch from CYMBALS to CLAPS, (or from CLAPS to CYMBALS).

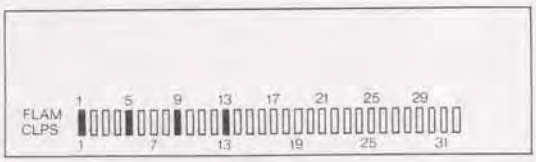


To switch back to CYMBALS, hold down FUNC SET and press "15" again.

3) To switch Instrument Keys 7, 8 (HI TOM) and 15, 16 (LOW TOM) from regular (single-stroke) TOMs to Flammed TOMs, hold down the FUNC SET Key and press BASIC BANK Key 16. **Both** Toms must be either single-stroke or Flammed. The Display now shows the word "FLAM":



Press FUNC SET and "16" together to switch from single-stroke to Flamed TOMs, (or from FLAM to single-stroke).



To switch back to single-stroke TOMs, hold down FUNC SET and press "18" again.

3.3.2 Wahl von Instrumenten, Auflösung und Länge

Instrumente, Länge und Auflösung werden in den Betriebsarten „Training" und „Write" auf gleiche Weise gewählt.

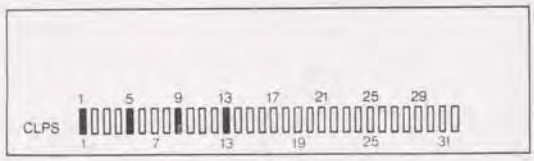
Wahl von Instrumenten

Entweder CYMBALS oder HAND CLAPS und entweder FLAM oder Einzelschlag-TOMs stehen zur Wahl.

1) Sicherstellen, daß das KPR-77 gestoppt ist (nicht spielt). Erforderlichenfalls START/STOP drücken.
2) Um die Instrumententasten 3 und 4 von CYMBALS auf HAND CLAPS zu schalten, die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und die BASIC BANK-Taste 15 drücken. Das Display zeigt nun die Buchstaben „CLPS".

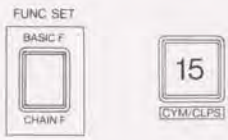


FUNC SET und „15" gleichzeitig drücken, um von CYMBALS auf CLAPS (bzw. von CLAPS auf CYMBALS) zu schalten.

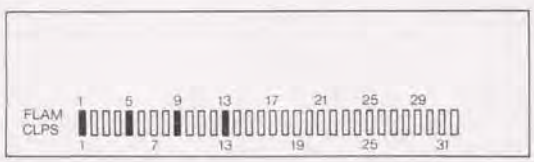


Um auf CYMBALS zurückzuschalten, die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und „15" erneut drücken.

3) Um die Instrumententasten 7, 8 (HI TOM) und 15, 16 (LOW TOM) von normalen (Einzelschlag-) TOMS auf FLAM TOMs zu schalten, die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und die BASIC BANK-Taste 16 drücken. **Beide** TOMs müssen entweder Einzelschlag oder FLAM haben. Das Display zeigt nun das Wort „FLAM":



FUNC SET und „16" gleichzeitig drücken, um von Einzelschlag-TOMs auf FLAM TOMs (bzw. von FLAM auf Einzelschlag) zu schalten.



Um auf Einzelschlag-TOMs zurückzuschalten, die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und „16" erneut drücken.

3.3.2 Sélection des Instruments, de la Longueur et de la Résolution

La sélection des Instruments, de la Longueur et de la Résolution se fait de la même façon en Mode Training et en Mode Write.

1) Assurez-vous que le KPR-77 est sur STOP (Il n'est pas en train de jouer). Appuyez sur START/STOP si c'est nécessaire.
2) Pour faire passer les touches d'instruments 3 et 4 de Cymbales à Frappements de Mains, tenez la touche FUNC SET appuyée et appuyez sur la touche BASIC BANK 15. L'Affichage montre alors le mot "CLPS":

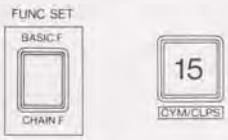


Appuyez sur FUNC SET et "15" en même temps pour passer de Cymbales à Frappements de Mains (ou vice-versa).

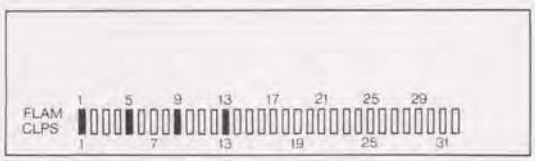


Pour revenir sur Cymbales, Tenez FUNC SET appuyé et appuyez à nouveau sur "15".

3) Pour faire passer les Instruments 7, 8 (Toms Hauts) et 15, 16 (Toms Bas) de Toms ordinaires (à un battement) à Toms avec attaque (FLAM), tenez le bouton FUNC SET appuyé et pressez la touche BASIC BANK 16. Les **deux** Toms sont toujours soit à un seul battement, soit avec Attaque. L'Affichage montre maintenant le mot "FLAM":



Appuyez sur FUNC SET et sur "16" en même temps pour passer des Toms à battement unique aux Toms avec Attaque (et vice-versa).



Pour vernir aux Toms à battement unique, Tenez FUNC SET appuyé, et pressez à nouveau la touche 16.

3.3.2 Selección de instrumentos, resolución y longitud

Los instrumentos, la longitud y la resolución se seleccionan de la misma forma en los modos de aprendizaje y de programación.

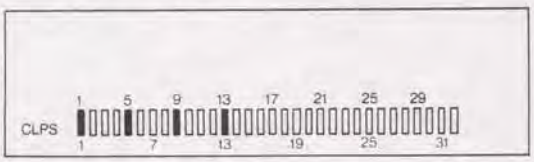
Selección de instrumentos

Puede seleccionarse CYMBALS o HAND CLAPS, y TOMs FLAMmed o de un solo golpe.

1) Asegúrese de que el KPR-77 esté en STOP (no en reproducción). Presione START/STOP cuando sea necesario.
2) Para cambiar las teclas 3 y 4 de instrumentos de CYMBALS a HAND CLAPS, mantenga presionada la tecla FUNC SET y presione la tecla 15 de BASIC BANK. El visualizador mostrará la palabra "CLPS".

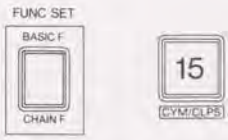


Presione FUNC SET y "15" juntas para cambiar de CYMBALS a CLAPS (o de CLAPS a CYMBALS).

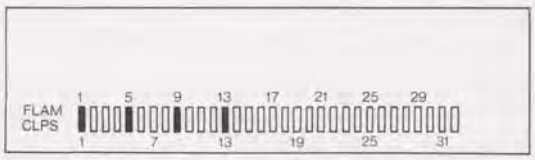


Para volver a CYMBALS, mantenga presionada FUNC SET y presione de nuevo "15".

3) Para cambiar las teclas 7, 8 (HI TOM) y 15, 16 (LOW TOM) de instrumentos de TOMs regulares (un solo golpe) a TOMs FLAMmed (con repique), mantenga presionada la tecla FUNC SET y presione la tecla 16 de BASIC BANK. **Ambos** TOMs tendrán que ser de un solo golpe o FLAMMED. El visualizador mostrará la palabra "FLAM".



Para volver a TOMs con un solo golpe, mantenga presionada FUNC SET y presione de nuevo "16".

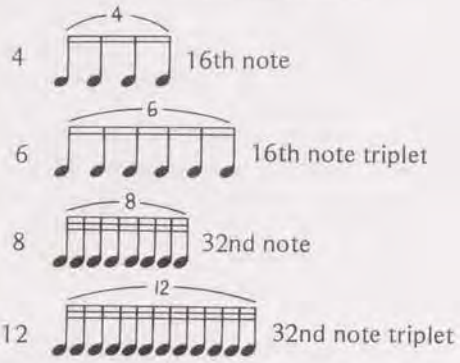


Presione FUNC SET y "16" Juntas para cambiar de TOMs con un solo golpe a TOMs FLAMmed (o de FLAM a un solo golpe).

Selecting Resolution

The Resolution of a Pattern is the number of divisions or steps per quarter note. It determines the time value of the smallest note that can be programmed or played by the current Pattern. Four resolutions are available.

Steps/quarter note



1) Make sure that the KPR-77 is Stopped (not playing). Press START/STOP if necessary.
2) Hold down the FUNC SET Key and press one of the BASIC BANK Keys "11"–"14" to set the corresponding Resolution (see diagram under each Key).

NOTE: Resolution should be set before selecting Length for proper results.

For our example, hold FUNC SET and press "11" to select 16th note Resolution:



Hold down Then press.

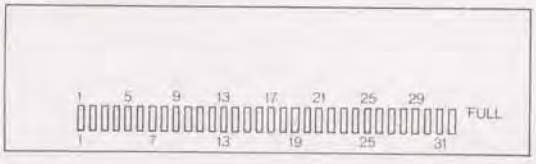
Selecting Length

The Length of a Pattern is measured in quarter notes. The maximum Length depends on the current Resolution:

Resolution	Min. Length	Max. Length
16th	1	8
16th triplet	1	5
32nd	1	4
32nd triplet	1	2

NOTE: Two or more Patterns may be COMBINED to increase the Length at a given Resolution.
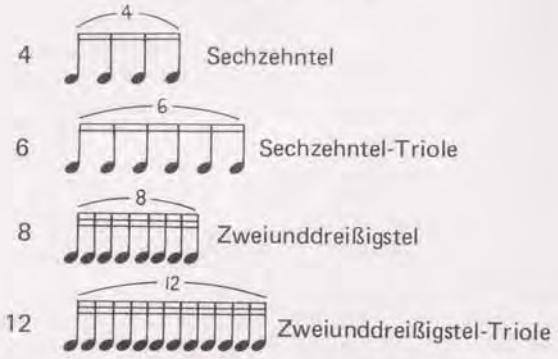
1) Make sure that the KPR-77 is Stopped (not playing). Press START/STOP if necessary.
2) Hold down the FUNC SET Key and press one of the BASIC BANK Keys "1"–"8" to set the Pattern Length in quarter notes. If the Length selected is more than the current Resolution allows, the "FULL" indicator will appear.



Wahl der Auflösung

Die Auflösung eines Musters ist die Zahl der Teilungen bzw. Schritte pro Viertelnote. Sie bestimmt den Zeitwert der kleinsten Note, die vom gegenwärtigen Muster programmiert oder gespielt werden kann. Vier Auflösungen stehen zur Verfügung:

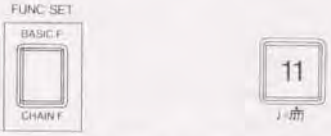
Schritte/Viertelnote



1) Sicherstellen, daß das KPR-77 gestoppt ist (nicht spielt). Erforderlichenfalls START/STOP drücken.
2) Die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und eine der BASIC BANK-Tasten „11" – „14" drücken, um die entsprechende Auflösung (siehe Diagramm unter jeder Taste) einzustellen.

ZUR BEACHTUNG: Um einwandreie Ergebnisse zu gewährleisten, ist die Auflösung **vor** Wahl der Länge einzustellen.

In unserem Beispiel die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und „11" drücken, um Sechzehntel-Auflösung zu wählen.



Niedergedrückt halten Dann drücken

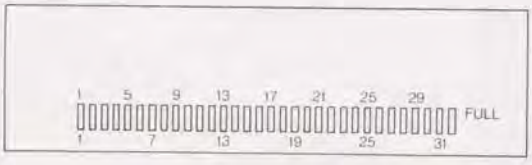
Wahl der Länge

Die Länge eines Musters wird in Viertelnoten gemessen. Die Höchstlänge hängt von der gegenwärtigen Auflösung ab:

Auflösung	Min. Länge	Max. Länge
Sechzehntel	1	8
Sechzehntel-Triole	1	5
Zweiunddreißigstel	1	4
Zweiunddreißigstel-Triole	1	2

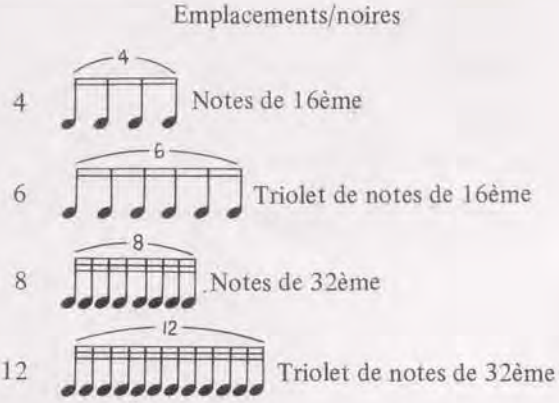
ZUR BEACHTUNG: Zum Erhöhen der Länge bei gegebener Auflösung können zwei und mehr Muster kombiniert (COMBINE) werden.

1) Sicherstellen, daß das KPR-77 gestoppt ist (nicht spielt). Erforderlichenfalls START/STOP drücken.
2) Die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und eine der BASIC BANK-Tasten „1" – „8" drücken, um die Musterlänge in Viertelnoten einzustellen. Falls ein längeres Muster gewählt wird, als nach der gegenwärtigen Auflösung zulässig, erscheint die, „FULL"-Anzeige.



Sélection de la Résolution

La Résolution d'un Modèle est le nombre d'emplacements par noire. Elle détermine la valeur temporelle de la plus petite note qui peut être programmée ou jouée par le Modèle en cours. On dispose de quatre résolutions:



1) Assurez-vous que le KPR-77 est sur STOP (il n'est pas en train de jouer). Appuyez sur START/STOP si c'est nécessaire.
2) Tenez la touche FUNC SET appuyée, et pressez l'une des touches BASIC BANK "11" – "14" pour régler la Résolution voulue (voir le tableau sous chaque touche).

REMARQUE: Pour obtenir des résultats corrects, réglez la résolution **avant** de régler la Longueur.

Dans notre exemple, appuyez sur FUNC SET et sur "11" pour sélectionner la Résolution en notes de 16ème:



Tenir appuyer Puis presser.

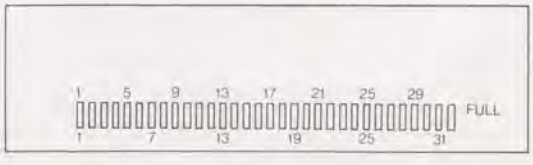
Sélection de la Longueur

La Longueur d'un Modèle est mesurée en noires. La Longueur maximum dépend de la Résolution choisie:

Résolution	Longueur Min.	Longueur Max.
16ème	1	8
Triolet de 16ème	1	5
32ème	1	4
Triolet de 32ème	1	2
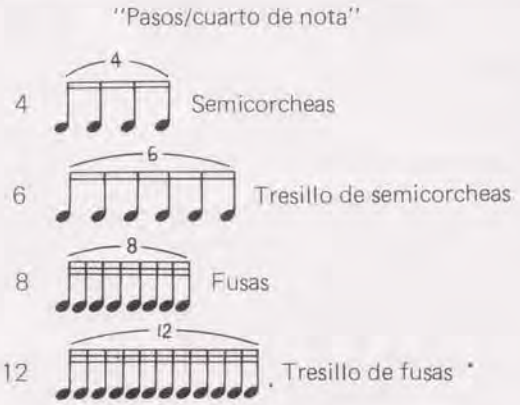
REMARQUE: Avance une résolution donnée, on peut augmenter la Longueur en combinant deux ou plusieurs Modèles.

1) Assurez-vous que le KPR-77 est bien sur STOP (il n'est pas en train de jouer). Appuyez sur START/STOP si c'est nécessaire.
2) Tenez la touche FUNC SET appuyée et pressez l'une des touches BASIC BANK "1" – "8" pour régler la Longueur de Modèle en noires. Si la Longueur choisie dépasse ce que permet la Résolution du moment, le voyant "FULL" (mémoire saturée) s'allumera.



Selección de resolución

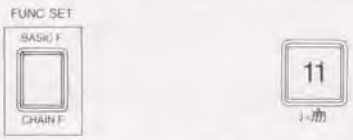
La resolución de un patrón es el número de divisiones o pasos por nota negra. Determina el valor de tiempo de la nota más pequeña que puede programarse o reproducirse por el patrón actual. Existen cuatro tipos de resolución:



1) Asegúrese de que el KPR-77 esté en STOP (no en reproducción). Presione START/STOP cuando sea necesario.
2) Mantenga presionada la tecla FUNC SET y presione una de las teclas "11"–"14" de BASIC BANK para establecer la resolución correspondiente (consulte el diagrama debajo de cada tecla).

NOTA: La resolución deberá establecerse **antes** de seleccionar la longitud a fin de obtener resultados apropiados.

Para nuestro ejemplo, mantenga presionada FUNC SET y presione "11" para seleccionar la resolución de semicorcheas:



Manténgala presionada. Después presione ésta.

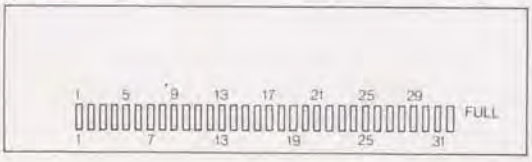
Selección de la longitud

La longitud de un patrón se mide en negras. La longitud máxima depende de la resolución actual:

Resolución	Longitud mín.	Longitud máx.
Semicorcheas	1	8
tresillo de semicorcheas	1	5
Fusas	1	4
Tresillo de fusas	1	2

NOTA: Dos o más patrones pueden COMBINE (combinarse) para aumentar la longitud hasta una resolución dada.

1) Asegúrese de que el KPR-77 esté en STOP (no en reproducción). Presione START/STOP cuando sea necesario.
2) Mantenga presionada la tecla FUNC SET y presione una de las teclas "1"–"8" de BASIC BANK para establecer la longitud del patrón en negras. Si la longitud seleccionada es mayor de lo que permite la resolución actual, aparecerá la indicación "FULL".



For our example, hold FUNC SET and press "4" to select a Length of four quarter notes:



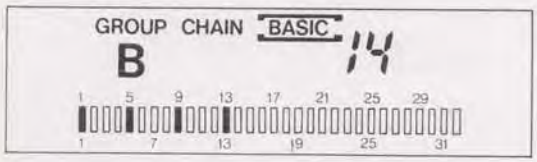
Hold down



Then press.

The Display will now look like this:

a



b



The Pattern Display bars will switch back and forth between a. and b.

Several more examples of Resolution and Length combinations are shown below:

In unserem Beispiel die FUNC SET-Taste niedergedrückt halten und „4" drücken, um eine Länge von vier Viertelnoten zu wählen:



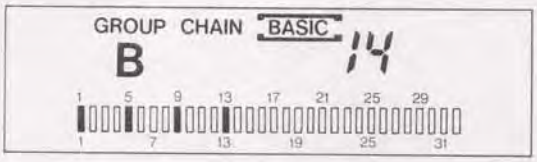
Niedergedrückt halten



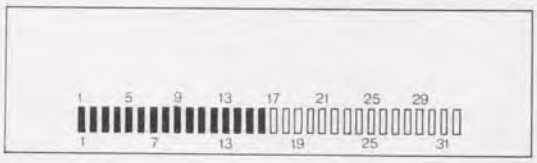
Dann drücken

Das Display sieht nun folgendermaßen aus:

a

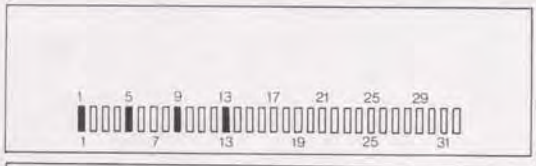


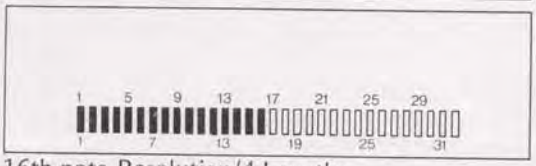
b



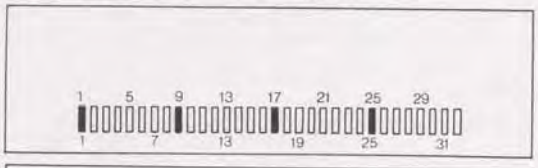
Die Muster-Anzeigestriche schalten nun zwischen a. und b. vor und zurück.

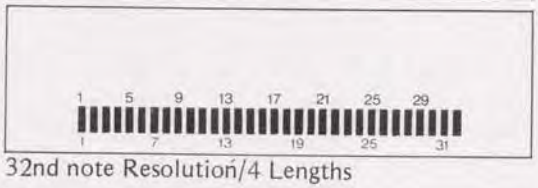
Weitere Beispiele für Auflösungs- und Längenkombinationen:



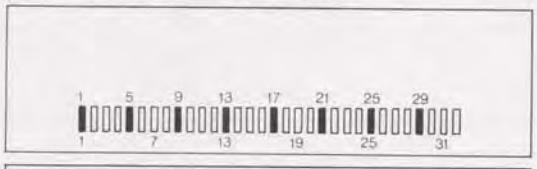


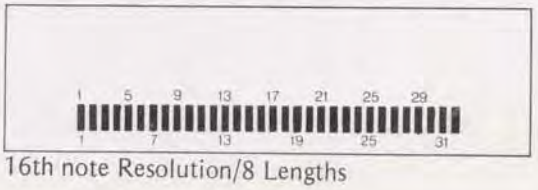
16th note Resolution/4 Lengths



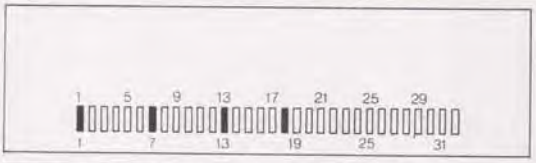


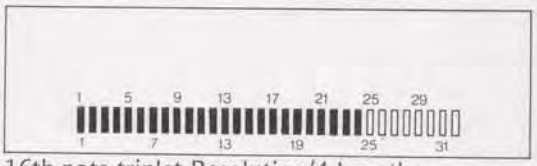
32nd note Resolution/4 Lengths



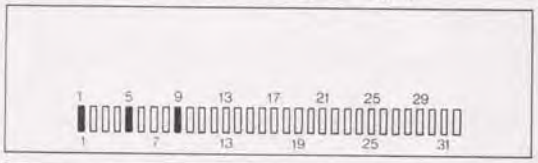


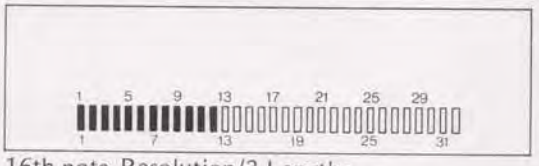
16th note Resolution/8 Lengths



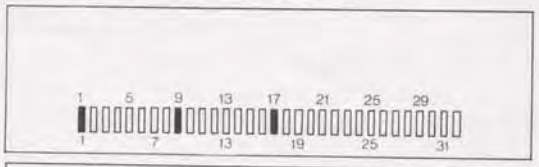


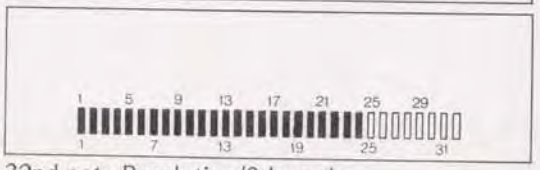
16th note triplet Resolution/4 Lengths





16th note Resolution/3 Lengths





32nd note Resolution/3 Lengths

Dans notre exemple, tenez FUNC SET appuyé, et pressez la touche "4" pour sélectionner une Longueur de quatre noires.



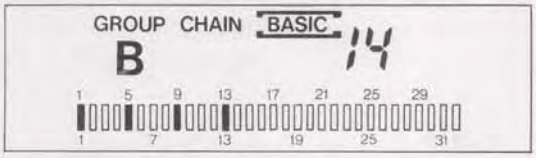
Tenez appuyé



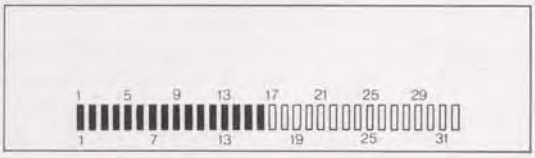
Puis pressez.

L'Affichage se présentera alors comme suit:

a



b



Les barres de l'affichage des Modèles s'allumeront et s'éteindront entre a. et b.
Vous trouvez de nombreux autres exemples de combinaisons de Longueur et de Résolution ci-dessous:

Para nuestro ejemplo, mantenga presionada FUNC SET y presione "4" para seleccionar una longitud de cuatro negras:



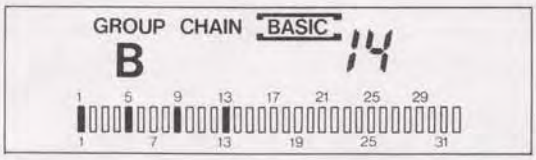
Manténgala presionada.



Después presione ésta.

El visualizador deberá indicar lo siguiente:

a

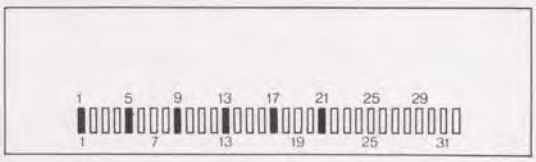


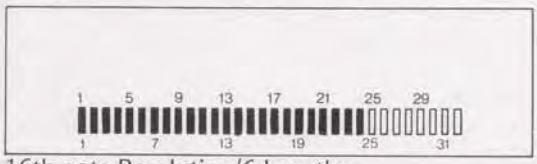
b



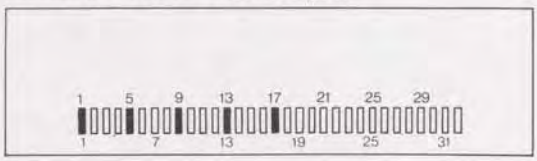
La visualización de las barras del patrón alternará entre a. y b.

A continuación se muestran varios ejemplos más de combinaciones de resolución y longitud:





16th note Resolution/6 Lengths

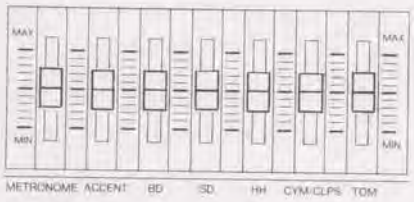




16th note Resolution/5 Lengths

3.3.3 Writing in Real Time

First, set all Mixer sliders to the center position.



Then, erase one of the BASIC Patterns to produce an empty BASIC BANK (B-14 is fine). You can always put back the original Pattern using the supplied cassette of factory programmed Patterns.

Erase All Inst.

This procedure erases the Pattern that was previously in the current BASIC BANK.

1) First, select a GROUP and Pattern and select Write MODE. Make sure that the KPR-77 is Stopped (not playing). The Display should look like it did in 3.3.1 above.
2) Hold down ERASE (Chain Write) and press STEP DOWN (All Inst.).



Hold down Then press.

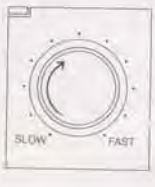
You will hear the metronome click when you do this. This indicates that the previous pattern is Erased. The KPR-77 must be stopped for the Erase function to operate.

* **CAUTION**: Be careful not to press these Keys together accidentally while creating a new pattern, or your pattern will be erased.

Writing a Pattern

Now, try writing the Pattern that you practiced in Training Mode.

1) With the KPR-77 Stopped, select 16th note Resolution and a Length of 4 quarter notes. Select either CYMBALS or HAND CLAPS and single-stroke or Flammed TOMs, as you like.
2) Press START/STOP to hear the Metronome. Use a slower TEMPO if you are not used to playing drum rhythms in real time.



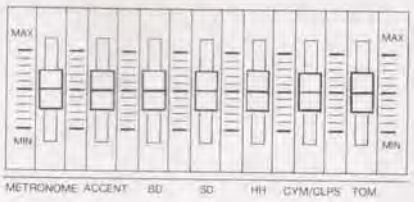


Press

3) Play the Instrument Keys just as if they were a drum set, in time to the Metronome. If you play an Instrument slightly behind or ahead of the desired step (16th note in this case), it will be "pulled in" to the proper step. If your timing is more than a little off, the drum stroke will be programmed into the wrong step.

3.3.3 Schreiben in Echtzeit

Zunächst alle Mischerschieberegler in Mittelposition bringen.



Dann eines der BASIC-Muster löschen, um eine leere BASIC BANK (B-14 in Ordnung) zu erzeugen. Das Originalmuster kann mit Hilfe der mitgelieferten Cassette mit werkseitig programmierten Mustern stets wiederhergestellt werden. den.

Löschen Alle Inst.

Mit diesem Verfahren wird das Muster, das zuvor in der gegenwärtigen BASIC BANK war, gelöscht.

1) Zuerst GROUP, Muster und Write-BETRIEBSART wählen. Sicherstellen, daß das KPR-77 gestoppt ist (nicht spielt). Das Display sollte wie oben aussehen.
2) ERASE (Chain Write) niederhalten und STEP DOWN (Alk-Inst.) drücken.



Niedergedrückt halten Dann drücken

Wenn man so vorgeht, klickt das Metronom, um anzuzeigen, daß das vorige Muster gelöscht ist. Das KPR-77 **muß** gestoppt sein, damit die Löschfunktion wirksam ist.

* **VORSICHT**: Darauf achten, nicht versehentlich diese Tasten gleichzeitig zu drücken, während ein neues Muster erzeugt wird, da es dadurch gelöscht wird.

Schreiben eines Musters

Versuchen wir nun, das Muster zu schreiben, das Sie in der Betriebsart „Training" geübt haben.

1) Bei gestopptem KPR-77 Sechzehntel-Auflösung und eine Länge von vier Viertelnoten wählen. Je nach Wunsch entweder CYMBALS oder HAND CLAPS und Einzelschlag- oder FLAM TOM wählen.
2) START/STOP drücken, um das Metronom zu aktivieren. Stellen Sie ein langsameres TEMPO ein, wenn Sie nicht daran gewöhnt sind, Trommelrhythmen in Echtzeit zu spielen.



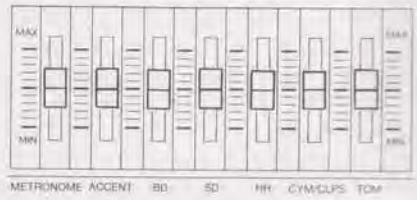


Drücken

3) Die Instrumentasten genau so anschlagen, als ob sie ein Trommelsatz wären, und zwar im Takt des Metronoms. Wenn ein Instrument geringfügig hinter oder vor dem gewünschten Schritt (Sechzehntel in diesem Fall) gespielt wird, wird es in den richtigen Schritt „hineingezogen". Wenn Sie ziemlich außer Takt sind, wird der Trommelschlag in den falschen Schritt programmiert.

3.3.3 Programmation en cadence réelle

Mettez d'abord tous les boutons à glissière du Mixeur en position centrale.



Puis, effacez l'un des Modèles BASIC pour produire un BASIC BANK vide (B-14 par exemple). Vous pouvez toujours remettre le Modèle original en utilisant la cassette des Modèles programmés à l'usine.

Erase All Inst.

Ce procédé permet d'effacer le Modèle qui était programmé auparavant sur le BASIC BANK choisi.

1) Sélectionnez d'abord un Groupe, un Modèle, ainsi que le MODE Write. Assurez-vous que le KPR-77 est sur STOP (il n'est pas en train de jouer).
   L'affichage se presente alors comme il le faisait plus haut en 3.3.1.
2) Appuyez sur ERASE (Chain Write) en même temps que sur STEP DOWN (All Inst.).



Tenez appuyé Puis poussez

Vous entendrez un clic du Métronome quand vous ferez ceci. Il indique que le Modèle précédent a été effacé. Le KPR-77 doit être sur STOP pour que la fonction Erase puisse fonctionner.

ATTENTION: Faîtes bien attention à ne pas appuyer accidentellement sur ces touches en même temps lorsque vous créez un nouveau Modèle, sinon votre Modèle sera effacé.

Programmation d'un Modèle

Maintenant, essayez de programmer le Modèle que vous avez pratiqué en Mode Training.

1) Le KPR-77 étant sur STOP, sélectionnez une Résolution de notes de 16ème et une Longueur de 4 noires. Sélectionnez soit les Cymbales soit les Frappements de mains, et soit les Toms à battement simple, soit les Toms avec FLAM, selon votre goût.
2) Appuyez sur START/STOP pour entendre le Métronome. Utilisez un TEMPO plus lent si vous n'avez l'habitude de jouer des rythmes de batterie en cadence réelle.



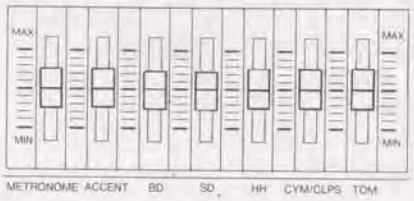


Appuyer

3) Jouez des touches d'instruments comme s'il s'agissait d'un ensemble de batterie, en accord avec le Métronome. Si vous jouez d'un instrument peu avant ou après l'emplacement désiré (une note de 16ème dans ce cas), il sera "tiré" dans l'emplacement correct. Si votre erreur est trop grande, le battement sera programmé sur le mauvais emplacement.

3.3.3 Programación en tiempo real

Primeramente, ponga todos los mandos deslizables del mezclador en su posición central.



Después, borre uno de los patrones BASIC para producir un BASIC BANK vacío (B-14 es muy apropiado). Usted podrá volver a introducir el patrón original utilizando el casete suministrado de patrones programados en la fábrica.

Borrado Inst. completa

Con este procedimiento se borra el patrón que estaba previamente en el BASIC BANK actual.

1) Primeramente, seleccione un GROUP, un patrón y el MODE de programación. Acegúrese de que el KPR-77 esté en STOP (no en reproducción). El visualizador deberá indicar lo mismo que en 3.3.1:
2) Mantenga presionada la tecla ERASE (programación de cadenas) y presionar la tecla STEP DOWN (todos los inst.)



Manténgala presionada. Después, presione ésta.

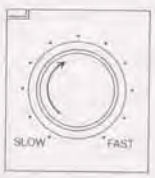
Escuchará el clic del metrónomo cuando haga esto. Esto indica que el patrón anterior se ha borrado. El KPR-77 debe pararse para que la función de borrado opere.

*PRECAUCION: Tenga cuidado de no presionar accidentalmente juntas estas teclas cuando cree un nuevo patrón, o el patrón se borrará.

Programación de un patrón

Ahora, intente programar el patrón que ha practicado en el modo de aprendizaje.

1) Con el KPR-77 en STOP, seleccione la resolución de semicorcheas y una longitud de 4 negras. Seleccione CYMBALS o HAND CLAPS y golpe sencillo o FLAMmed TOMs, como desee.
2) Presione START/STOP para oir el metrónomo. Utilice un TEMPO más lento si no toca ritmos de batería en tiempo real.





Presione.

3) Toque las teclas de los instrumentos como si fueran un juego de batería, al compás del metrónomo. Si toca un instrumento ligeramente antes o después del paso deseado (semicorcheas en este caso), se verá "empujado" al paso apropiado. Si toca algo más que un poco desacompasado, el golpe de batería se programará en un paso erróneo.
   El indicador de pasos del patrón mostrará la posición del

The Pattern Step indicator shows the present step position as it moves through the Pattern, and blinks when the Metronome sounds. You can therefore follow the Pattern with your eyes as well as with your ears (follow that bouncing ball...).

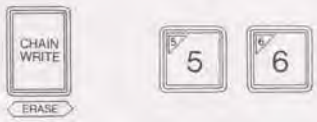
You can play all the Instrument tracks at the same time, or build up the pattern one Instrument at a time as the Pattern repeats over and over again.

3.3.4 Editing in Real Time

If you make a mistake or just decide that you don't like what you programmed, you can erase either single Instrument drum strokes or complete drum tracks from the Pattern, without affecting the other Instrument tracks. Real Time editing provides a very quick way to try out different rhythmic ideals. Step Time editing (see 3.3.7 below) is probably easir if you just want to erase a single drum stroke or move it to an adjacent step, especially while you're learning the KPR-77. You can switch between Real Time and Step Time editing by simply pressing START/STOP.

Real Time Editing

1) A single drum stroke is erased by holding down ERASE as the Pattern goes by and then **quickly** tapping and releasing the appropriate Instrument Key once when the undesired drum stroke occurs – just as if you were going to play it again.
2) All or part of a drum track is erased by holding down ERASE and then holding down the appropriate Instrument Key during the part of the Pattern you wish to erase. For example, if you want to erase the entire OPEN HI-HAT track, hold down both ERASE and either "5" or "6". Keep both Keys down until an entire Pattern has gone by. The entire OPEN HI-HAT track is now erased from the Pattern, and a new one may be entered.



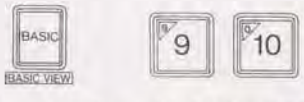
Hold down and keep pressing either "5" **or** "6"

NOTE: The Instrument track being erased will continue to sound as it is being erased.

3.3.5 Viewing Drum Strokes in a Pattern

After writing a Pattern, you can use BASIC VIEW to see if the Pattern you wrote is the same as the music you're working from, or to see what it looks like if you created it entirely by ear.

1) Press START/STOP if needed to stop the Pattern playing.
2) Hold down BASIC VIEW and press the Instrument Key for the Instrument you wish to see. For example, you would press either "9" or "10" to view all of the BASS DRUM drum strokes in the Pattern. The drum strokes will be displayed as long as you keep both Keys depressed (BASIC VIEW and either "9" or "10", in this case). A typical BASS DRUM track is shown below:



Press together with "9" **or** "10"

Die Musterschrittanzeige gibt die gegenwärtige Schrittposition im Verlaufe des Musters an und blinkt, wenn das Metronom ertönt. Sie können das Muster also einwandfrei verfolgen, da Sie es sowohl hören als auch sehen.

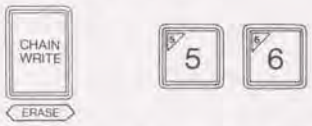
Man kann alle Instrumentenspuren gleichzeitig spielen oder das Muster im Laufe der ständigen Wiederholung jeweils Instrument um Instrument aufbauen.

3.3.4 Editieren in Echtzeit

Wenn Sie einen Fehler machen oder einfach feststellen, daß Sie Ihre Programmierung nicht mögen, können Sie entweder einzelne Instrumententrommelschläge oder ganze Trommelspuren aus dem Muster löschen, ohne dadurch die anderen Instrumentenspuren zu beeinträchtigen. Mit Editieren in Echtzeit kann man verschiedene rhythmische Ideen sehr schnell ausprobieren. Editieren in Schrittzeit (siehe unten 3.3.7) ist wahrscheinlich einfacher, wenn man nur einen einzelnen Trommelschlag löschen oder zum benachbarten Schritt verschieben möchte, vor allem solange man das KPR-77 lernt. Einfach durch Drücken von START/STOP wird zwischen Editieren in Echtzeit und Schrittzeit umgeschaltet.

Editieren in Echtzeit

1) Ein einzelner Trommelschlag wird gelöscht, indem man ERASE niedergedrückt hält, während das Muster abläuft, und dann schnell die entsprechende Instrumentaste **einmal** antippt und losläßt, wenn der ungewünschte Trommelschlag auftritt – so wie wenn man ihn noch einmal spielen würde.
2) Die ganze oder ein Teil einer Trommelspur wird gelöscht, indem man ERASE niedergedrückt hält und dann die entsprechende Instrumententaste während des zu löschenden Teils des Musters gedrückt hält. Wenn z.B. die ganze OPEN HI-HAT-Spur gelöscht werden soll, hält man sowohl ERASE als auch entweder „5" oder „6" in gedrückter Stellung. Beide Tasten solange gedrückt lassen, bis das ganze Muster abgelaufen ist. Die ganze OPEN HI-HAT-Spur ist nun vom Muster entfernt, und eine neue kann eingetragen werden.



Niedergedrückt halten und entweder „5" **oder** „6" in gedrückter Stellung lassen.

ZUR BEACHTUNG: Die Instrumentenspur, die gelöscht wird, wird während des Löschvorgangs wiedergegeben.

3.3.5 Lesen (VIEW) von Trommelschlägen in einem Muster

Nach Schreiben eines Musters kann man mit BASIC VIEW sehen, ob das geschriebene Muster mit der Musik, von der aus man arbeitet, identisch ist, oder wie es aussieht, wenn es ganz nach dem Gehör kreiert worden ist.

1) START/STOP drücken, um das Spielen des Musters zu beenden.
2) BASIC VIEW niedergedrückt halten und die Instrumententaste für das Instrument, daß Sie sehen wollen, drücken. Um z.B. alle BASS DRUM-Trommelschläge im Muster sehen zu können, würden Sie entweder „9" oder „10" drücken. Solange die beiden Tasten (in diesem Fall BASIC VIEW und entweder „9" oder „10") niedergedrückt bleiben, werden die Trommelschläge angezeigt.

L'Indicateur d'Indicateur d'emplacements du Modèle montre la position de l'emplacement actuel alors qu'il bouge le long du Modèle, et clignote quand le Métronome sonne. Vous pouvez donc suivre le Modèle avec les yeux comme avec les oreilles. (suivez cette petite balle qui rebondit . . .)

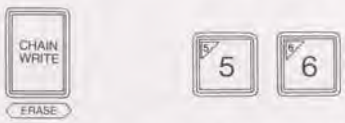
Vous pouvez jouer toutes les pistes d'instruments à ou construire votre Modèle instrument par instrument, au fur et à mesure que le Modèle se répète encore et encore.

3.3.4 Montage en cadence réelle

Si vous avez fait une faute, ou si vous décidez que vous n'aimez plus ce que vous avez programmé, vous pouvez toujours effacer des battements isolés d'un instrument, ou des pistes entières du Modèle, sans affecter les autres pistes d'instrument. Le montage en cadence réelle permet d'essayer rapidement toutes sortes d'idées de rythmes différentes. Le montage en cadence décalée (voir 3.3.7 plus bas) est probablement plus facile si vous voulez juste effacer un battement de batterie ou le déplacer sur un emplacement adjascent – spécialement quand vous êtes en train d'apprendre le KPR-77. Pour passer du montage en cadence réelle au montage en cadence décalée, il vous suffit d'appuyer sur START/STOP.

Montage en cadence réelle

1) Pour effacer un seul battement de batterie, il suffit de tenir appuyée la touche ERASE alors que le Modèle défile, et de donner un petit coup sur la touche d'instrument appropriée (en la relâchant **tout de suite**) au moment du battement indésirable – juste comme si vous alliez le jouer à nouveau.
2) On peut effacer une piste de battements de batterie en partie ou en entier en tenant appuyée la touche ERASE et en appuyant sur la touche d'instrument appropriée durant toute la partie que vous désirez effacer. Par exemple, si vous désirez effacer la piste entière du Hi-Hat Ouvert, tenez appuyées les touches ERASE ainsi que "5" ou "6". Ne les relâchez pas avant que le Modèle soit entièrement fini. La piste de Hi-Hat sera alors effacée en entier, et vous pourrez la remplacer par une nouvelle.



Tenez appuyé et appuyez ensuite sur "5" **ou** sur "6" le temps voulu.

REMARQUE: La piste d'instrument en train d'être effacée continuera à jouer (on peut l'entendre) pendant l'opération.

3.3.5 Visionnage des battements de batterie dans un Modèle

Après avoir programmé votre Modèle, vous pouvez utiliser BASIC VIEW pour voir si le Modèle que vous avez écrit correspond à la partition sur laquelle vous travaillez, ou pour void à quoi il ressemble si vous l'avez créé entièrement à l'oreille.

1) Appuyez sur START/STOP pour arrêter le jeu du Modèle.
2) Tenez BASIC VIEW appuyé, et pressez la touche de l'instrument que vous désirez visionner. Par exemple, pour visionner tous les battements de la Groose Caisse, il faudra que vous appuyiez usr "9" ou sur "10". Les battements resteront affichés tant que vous garderez les deux touches appuyées (dans cet exemple, BASIC VIEW et "9" ou "10").

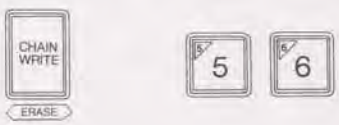
paso actual a medida que se mueva a lo largo del patrón, y parpadeará cuando suene le metrónomo. Por lo tanto, podrá seguir el patrón con la vista y el oído.
Usted podrá tocar todas las pistas instrumentales al mismo tiempo, o construir una instrumento del patrón a medida que éste se repite una y otra vez.

3.3.4 Edición en tiempo real

Si comete un error, o si simplemente no le gusta lo que ha programado, puede borrar golpes de batería de un solo instrumento o pistas de batería completas del patrón, sin que se vean afectadas otras pistas instrumentales. La edición en tiempo real supone un medio muy rápido para intentar diferentes ideas rítmicas. La edición en tiempo escalonado (consulte el párrafo 3.3.7 es probablemente más fácil si simplemente desea borrar un solo golpe de batería o moverse a un paso adyacente, especialmente mientras esté aprendiendo a utilizar el KPR-77. Usted puede cambiar entre edición en tiempo real y en tiempo escalonado simplemente presionando START/STOP.

Edición en tiempo real

1) Un solo golpe de batería se borra manteniendo presionada la tecla ERASE mientras pasa el patrón y pulsando y soltando **rápidamente** una vez la tecla del instrumento apropiado cuando aparezca el golpe de batería que desea eliminar – al igual que si fuera a tocarlo otra vez.
2) Toda, o parte de una pista de batería, se borra manteniendo presionada la tecla ERASE y, después, manteniendo también presionada la tecla del instrumento apropiado durante la parte del patrón que desea eliminar. Por ejemplo, si desea borrar toda la pista de OPEN HIHAT (platillos), mantenga presionada la tecla ERASE y "5" o "6". Mantenga presionadas ambas teclas hasta que haya pasado todo el patrón. De esta forma, toda la pista OPEN HIHAT quedará borrada del patrón, y podrá introducir otra nueva.



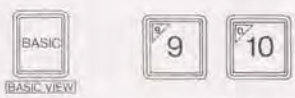
Manténgala presionada y mantenga presionada también una de las teclas "5" **o** "6".

NOTA: La pista instrumental que esté borrando seguirá reproduciéndose durante el borrado.

3.3.5 VIEW (visualización) de los golpes de batería de un patrón

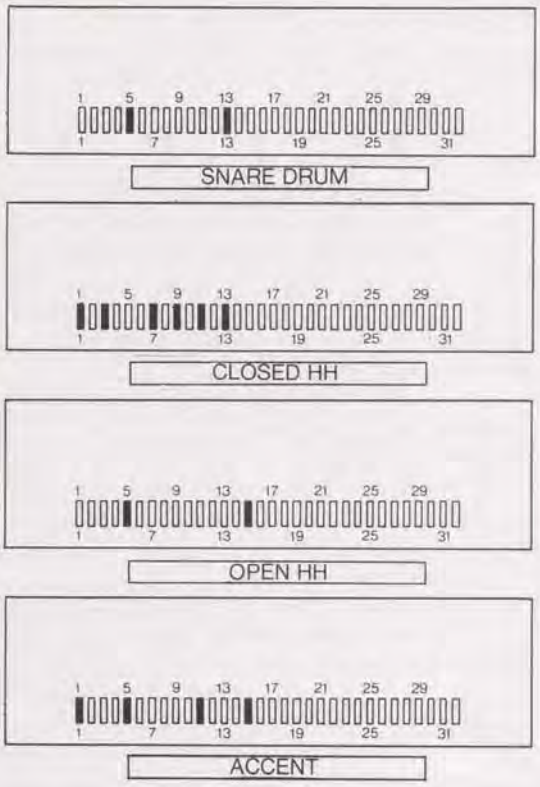
Después de escribir un patrón, puede utilizar BASIC VIEW para ver si el patrón escrito (programado) es igual que la música en la que está trabajando, o para ver cómo quedó si es que lo ha creado completamente de oído.

1) Presione START/STOP para detener la reproducción del patrón.
2) Mantenga presionada la tecla BASIC VIEW y presione la tecla del instrumento que desee ver. Por ejemplo, usted golpes de batería del BASS DRUM del patrón. Los golpes de batería se visualizarán mientras mantenga presionadas ambas teclas (BASIC VIEW y "9" o "10", en este caso). A continuación se muestra una pista típica de BASS DRUM:



Presiónela juntamente con "9" o "10".

Other Instrument tracks can be viewed in the same way:



If these drum stroke Displays match the music you're working from, then you've completed programming the Pattern. If not, you will need to edit the pattern in either Real Time or Step Time.

Of course, you can also create Patterns entirely by ear, without written music. In this case, BASIC VIEW is useful for seeing what the pattern you've created looks like, for making sure it's what you wanted, and for writing it down for future reference.

NOTE: You can VIEW a Pattern in Play MODE as well as in Write MODE.

3.3.6 Writing in Step Time

You can use Step Time programming to create rhythm patterns instead of Real Time programming, or in combination with it. With Step Time programming, you program only 1 Instrument at a time, one step at a time. The timing you use in playing the Instrument Keys does **not** matter. This makes it easier to Write complex Patterns, especially if you are copying from sheet music or if you are not used to playing percussion parts.

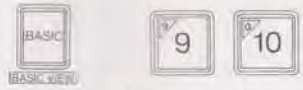
Step Numbers

When writing a Pattern in Step Time, you need to be aware of how the step numbers on the Display relate to the basic quarter note beat. It's easy to get lost in the middle of a Pattern if you don't know where the beats begin.

There are up to 32 steps per pattern. The step number that a given beat begins on depends on the current Resolution setting. The chart below shows where successive beats begin with the different Resolutions:

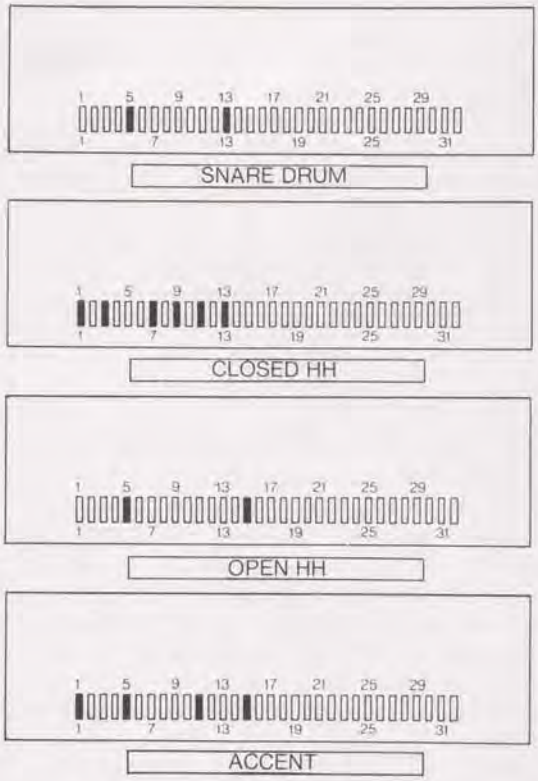
If Resolution is ...	Beats Could Begin on Steps...
4 steps/beat	1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29
6 steps/beat	1, 7, 13, 19, 25
8 steps/beat	1, 9, 17, 25
12 steps/beat	1, 13

Eine typische BASS DRUM-Spur sieht folgendermaßen aus:



zusammen mit „9" **oder** „10" drücken

Andere Instrumentenspuren können auf gleiche Weise gelesen werden:



Wenn diese Trommelschlaganzeigen wie gewünscht ausfallen, ist das Programmieren des Musters abgeschlossen. Anderenfalls muß es entweder im Echt- oder Schrittzeit editiert werden.

Natürlich können Muster auch ausschließlich dem Gehör nach, ohne geschriebene Musik, erzeugt werden. In diesem Fall ist BASIC VIEW von Nutzen, um sehen zu können, wie das kreierte Muster aussieht, um sicherzugehen, daß es Ihren Vorstellungen entspricht, und um es für später aufzuschreiben.

ZUR BEACHTUNG: Muster-VIEW ist sowohl in BETRIEBSTART „Play" als auch „Write" möglich.

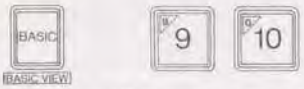
3.3.6 Schreiben in Schrittzeit

Rhythmusmuster können anstatt mit Echtzeitprogrammierung auch mit Schrittzeitprogrammierung bzw. einer Kombination aus Echtzeit- und Schrittzeitprogrammierung erzeugt werden. Bei Schrittzeitprogrammierung wird jeweils nur ein Instrument programmiert, Schritt für Schritt. Das Timing beim Spielen der Instrumententasten spielt keine Rolle. Dies erleichtet das Schreiben von komplexen Mustern, insbesondere wenn man von einem Notenblatt abschreibt, oder wenn man nicht gewöhnt ist, Schlaginstrumententeile zu spielen.

Schrittnummern

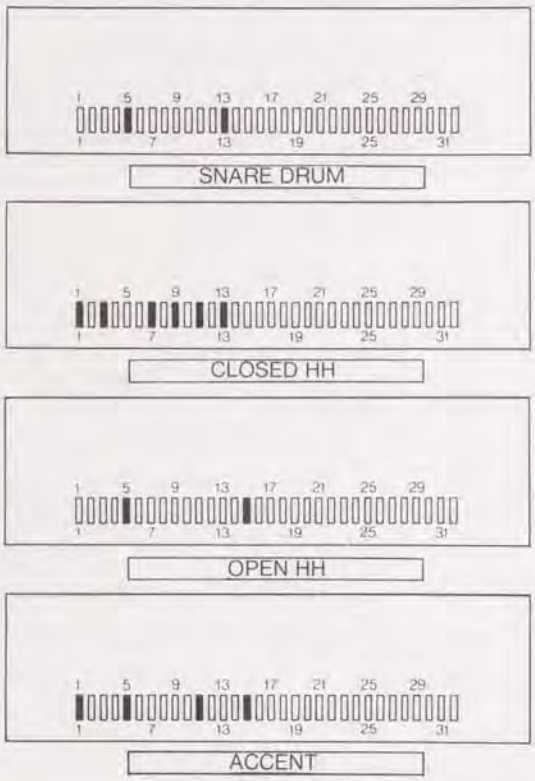
Beim Schreiben eines Musters in Schrittzeit muß man sich darüber im klaren sein, wie die Schrittnummern im Display zum Grundviertelnotentakt in Beziehung stehen. Man kann sich leicht in der Mitte eines Musters vertun, wenn man nicht weiß, wo die Takte beginnen.

Vous pouvez voir ci-dessous une piste de Grosse Caisse Typique:



Appuyez sur en même temps que sur "9" **ou** "10"

On peut visionner les autres pistes d'instruments de la même façon:



Si les battements de batterie affichés correspondent à la musique sur laquelle vous travaillez, vous avez terminé la programmation du Modèle. Dans le cas contraire, il faudra que vous montiez le Modèle en cadence réelle ou en cadence décalée.

Bien sûr, il est toujours possible de créer des Modèles uniquement à l'oreille, sans musique écrite. Dans ce cas, BASIC VIEW est très pratique pour voir de quoi à l'air le Modèle que vous avez créé, pour vous assurer qu'il correspond bien à ce que vous vouliez, et pour l'écrire afin d'en garder des références.

REMARQUE: Vous pouvez visionner (VIEW) un Modèle en MODE Play comme en MODE Write.

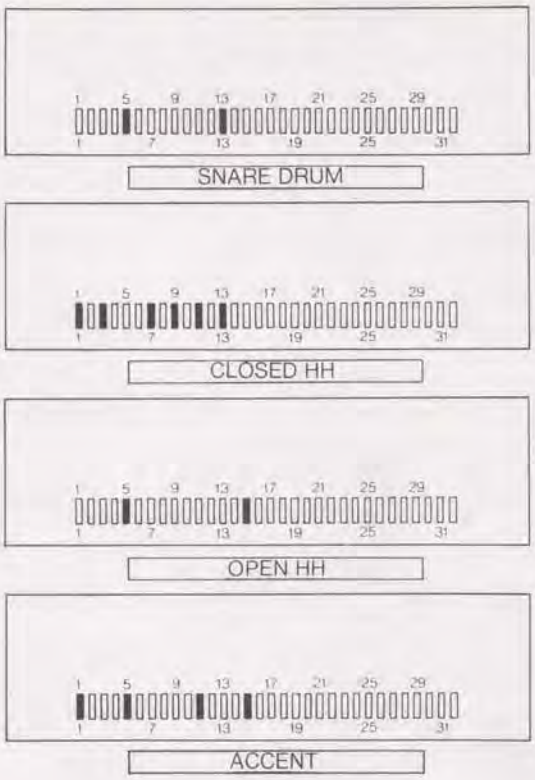
3.3.6 Programmation en cadence décalée

Vous pouvez utiliser la programmation en cadence décalée à la place ou en combinaison avec la programmation en cadence réelle. Avec la programmation en cadence décalée, vous ne programmez qu'un seul instrument à la fois, qu'un emplacement à la fois. La vitesse à laquelle vous jouez des touches d'instrument **n'a plus** d'importance. Cela facilite la programmation de Modèles compliqués, spécialement quand vous copiez la musique d'une partition, ou quand vous n'avez pas encore l'habitude de jouer des percussions.

Numéros d'espacements

Quand vous écrivez un Modèle en cadence programmée, il faut que vous sachiez quel est le rapport entre les numéros d'espacement de l'Affichage et le temps de base d'une noire. C'est très facile de vous perdre au milieu d'un Modèle si vous ne savez pas où le temps commence.

Las demás pistas instrumentales pueden verse de la misma forma:



Si la visualización de estos golpes de batería concuerda con la música en la que está trabajando, habrá finalizado la programación del patrón. Si no, necesitará editar el patrón en tiempo real o en tiempo escalonado.

Naturalmente, puede crear también patrones completamente de oído, sin utilizar música escrita. En este caso, BASIC VIEW le será muy útil para ver qué tal guedó el patrón que creó, para asegurarse de que es como lo deseaba, y para escribirlo para futuras referencias.

NOTA: Usted puede VIEW (ver) un patrón tanto en el MODE de reproducción como en el MODE de programación.

3.3.6 Programación en tiempo escalonado

Usted puede utilizar la programación en tiempo escalonado para crear patrones rítmicos en vez de la programación en tiempo real, o en combinación con ella. Con la programación en tiempo real, usted programa solamente un instrumento y un paso cada vez. La temporización (compás) que utilice para tocar las teclas de los instrumentos **carece** de importancia. Esto facilita la escritura (programación) de patrones complejos, especialmente si está copiando de una partitura o si no está habituado a tocar partes de percusión.

Números de los pasos

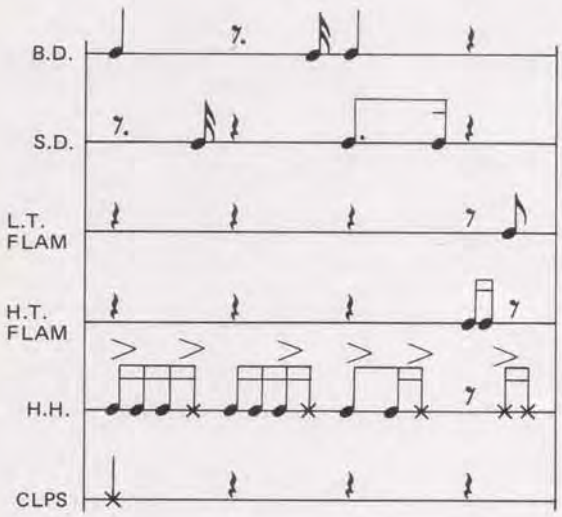
Cuando programa un patrón en tiempo escalonado, necesita estar al corriente de cómo están relacionados los números de los pasos del visualizador con los tiempos de las notas negras básicas. Es fácil perderse en medio de un patrón si no se sabe dónde comienzan los tiempos.

Hay 32 pasos por patrón. El número del paso en el que comienza un tiempo dado depende de la resolución actual establecida. La tabla siguiente muestra dónde comienzan los tiempos sucesivos con diferentes resoluciones:

Si la resolución es ...	Los tiempos comenzarán en los pasos .....
4 pasos/tiempo	1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29
6 pasos/tiempo	1, 7, 13, 19, 25
8 pasos/tiempo	1, 9, 17, 25
12 pasos/tiempo	1, 13

Try using Step Time programming to Write the Pattern shown in Example 2:

Example 2.

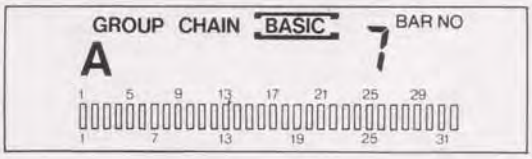


1) Initial Setup

(1) Select BASIC BANK A-7 using the procedure given in 3.3.1 above. The Display should look like this:



Press GROUP A — Hold down "7" and set MODE to Write (LED turns on).



(2) Select Length and Resolution. The smallest note is a 16th note, so the Resolution is 4/beat. The pattern is in 4/4 time, so the Length is 4.



Press FUNC SET and "11" together.



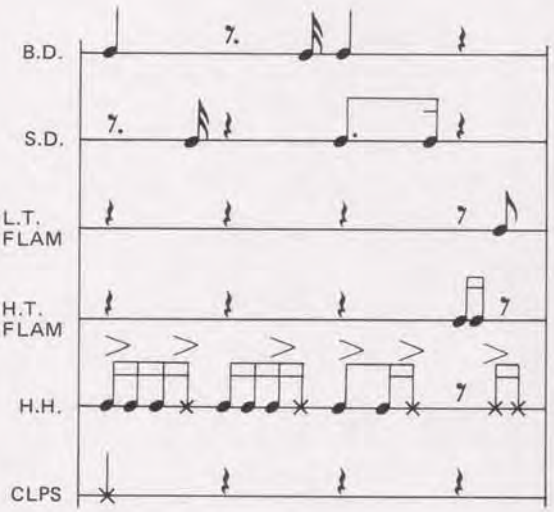
Press FUNC SET and "4" together.

Es gibt bis zu 32 Schritte pro Muster. Die Schrittnummer, mit der ein gegebener Takt beginnt, hängt von der gegenwärtigen Auflösungseinstellung ab. Die folgende Tabelle zeigt, wo die aufeinanderfolgenden Takte bei verschiedenen Auflösungen beginnen:

Auflösung beträgt	Takte könnten beginnen in Schritten . . .
4 Schritte/Taktschlag	1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29
6 Schritte/Taktschlag	1, 7, 13, 19, 25
8 Schritte/Taktschlag	1, 9, 17, 25
12 Schritte/Taktschlag	1, 13

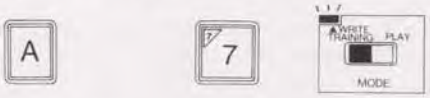
Versuchen Sie das in Beispiel 2 gezeigte Muster mit Schrittzeitprogrammierung zu schreiben:

Beispiel 2

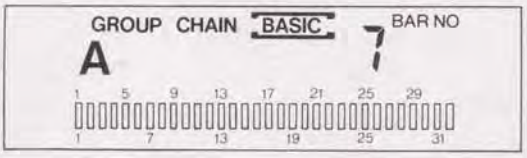


1) Grundschritte

(1) BASIC BANK A-7 gemäß 3.3.1 oben wählen. Das Display sollte folgendermaßen aussehen:



GROUP A drücken — „7" niedergedrückt halten und MODE auf Write stellen (LED leuchtet auf).



(2) Länge und Auflösung wählen. Die kürzeste Note ist eine Sechzehntel, so daß die Auflösung 4/Taktschlag beträgt. Das Muster ist in 4/4-Zeit, so daß die Länge 4 ist.



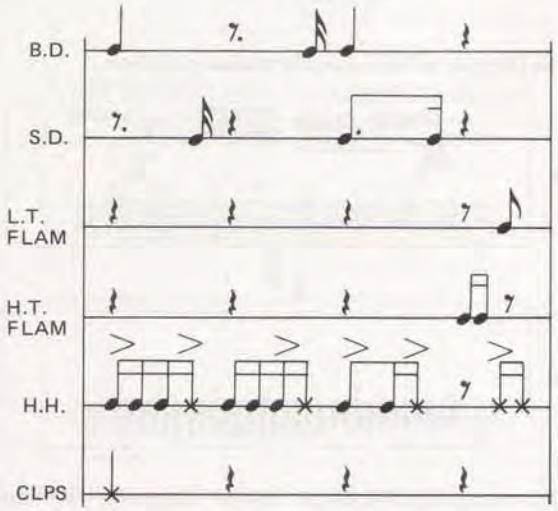
FUNC SET und „11" gleichzeitig drücken.

Il y a 32 espacements par Modèle. Le numéro d'espacement sur lequel un temps donné commence dépend du réglage de la Résolution du moment. Le tableau suivant indique où commencent les temps successifs en fonction des différentes Résolutions:

Si la Résolution est ...	Les temps peuvent commencer sur l'espacement:
4 espacements/temps	1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29
6 espacements/temps	1, 7, 13, 19, 25
8 espacements/temps	1, 9, 17, 25
12 espacements/temps	1, 13

Essayez d'utiliser la programmation en cadence décalée pour programmer le Modèle montré dans l'exemple 2:

Exemple 2

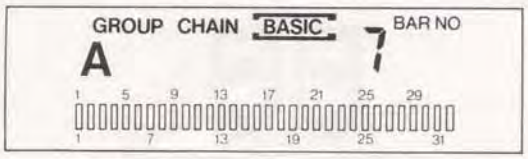


1) Réglage initial

(1) Sélectionnez le BASIC BANK A-7 selon le procédé vu plus haut en 3.3.1. L'affichage doit se présenter comme cela:



Appuyez sur GROUP A — Appuyez sur "7" et réglez le MODE sur Write (le voyant s'allume)



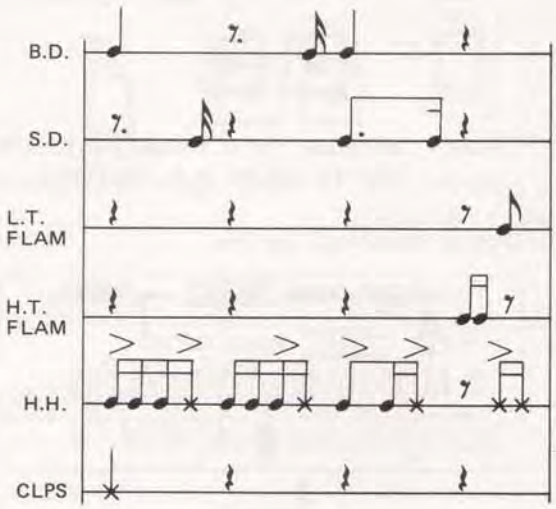
(2) Choisissez la Longueur et la Résolution. La plus petite note est une note de 16ème, donc la résolution est de 4/temps. Le Modèle est en temps de 4/4, et donc la Longueur est de 4.



Appuyez en même temps sur FUNC SET et "11".

Intente utilizar la programación en tiempo escalonado para escribir el patrón mostrado en el Ejemplo 2:

Ejemplo 2.

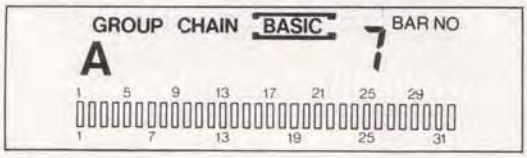


1) Disposición inicial

(1) Seleccione BASIC BANK A-7 utilizando el procedimiento ofrecido en el párafo 3.3.1. El visualizador deberá indicar lo siguiente:



Presione GROUP A. — Mantenga presionada "7" y establezca el MODE de programación (el LED se ilumina).



2. Seleccione la longitud y la resolución. La más prquena no es una semicorchea, por lo tanto la resolución es 4/tiempo. El patrón está en el compás de 4/4, por lo tanto la longitud es 4.

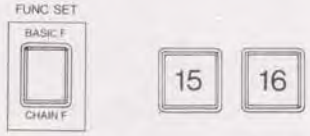


Presione FUNC SET y "11" juntas.



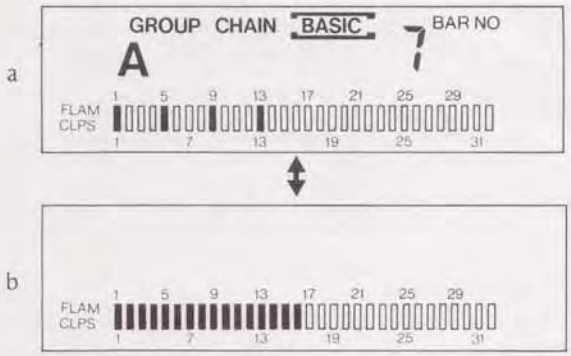
Presione FUNC SET y "4" juntas.

(3) Select HAND CLAPS and Flammed TOMs (if not already selected). Hold FUNC SET and press "15" to select CLAPS. Hold FUNC SET and press "16" to select Flammed TOMs.



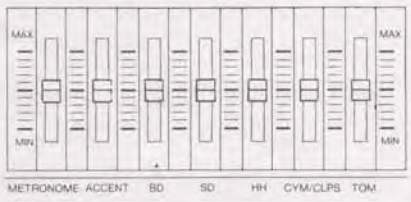
Hold and press "15" (CYMBALS to CLAPS) and "16" (TOMs to FLAM TOMs)

The Display should look like this:



The Pattern Step Indicator should be switching between a. and b.

(4) Set Mixer controls to their center positions:



(5) Erase the previous pattern (always be sure to Erase the previous pattern before writing a new one):

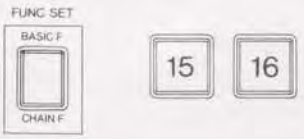


Press together with



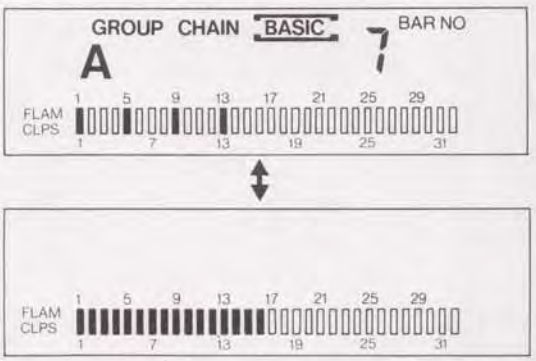
FUNC SET und „4" gleichzeitig drücken.

(3) HAND CLAPS und FLAM TOMs wählen (wenn nicht schon gewählt). FUNC SET niedergedrückt halten und „15" zur Wahl von CLAPS drücken. FUNC SET niedergedrückt halten und „16" zur Wahl von FLAM TOMs drücken.



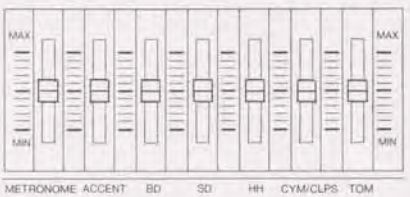
Halten und „15" (CYMBALS auf CLAPS) und „16" (TOMs auf FLAM TOMs) drücken

Das Display sollte folgendermaßen aussehen:



Die Musterschrittanzeige sollte zwischen a. und b. wechseln.

(4) Die Mischerregler auf ihre Mittelpositionen einstellen:



(5) Das vorige Muster löschen (stets darauf achten, das vorige Muster zu löschen, bevor ein neues geschrieben wird):

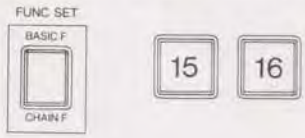


Drücken zusammen mit



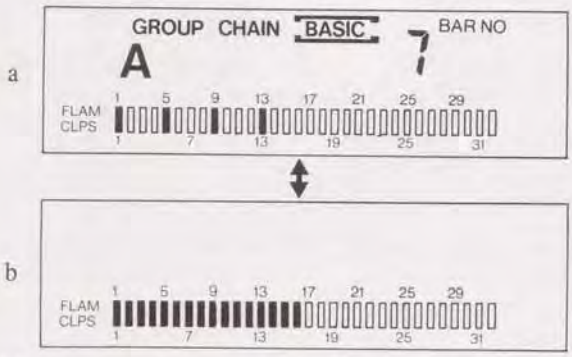
Appuyez en même temps sur FUNC SET et "4".

(3) Sélectionnez les Frappemements de Mains et les Toms avec Attaque (FLAM) si ce n'est déjà fait. Tenez FUNC SET appuyé et pressez "15" pour sélectionner les Frappements de Mains. Tenez FUNC SET appuyé et pressez "16" pour sélectionner les Toms avec Attaque.



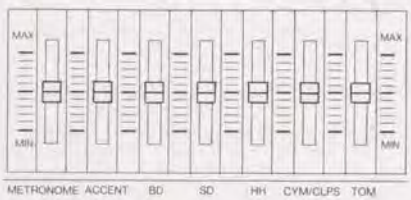
Tenez appuyé et pressez "15" (de Cymbale à Frappements de mains)
et "16" (de Tom à Tom avec Attaque)

L'affichage doit alors se présenter comme cela:



L'indicateur d'espacement de Modèle doit changer entre a. et b.

(4) Réglez les commandes du Mixeur à leur position centrale:



(5) Effacez (Clear) le Modèle précédent (pensez toujours à effacer le Modèle précédent avant d'en programmer un nouveau).



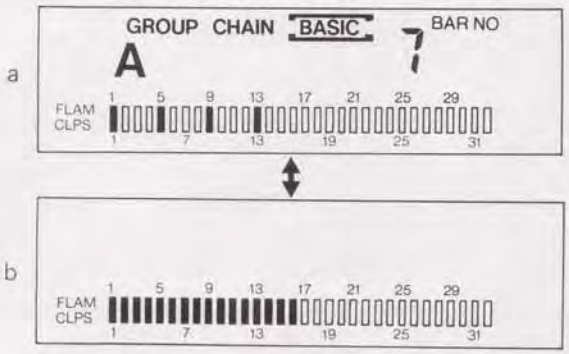
Appuyez sur en même temps que sur

(3) Seleccione HAND CLAPS y FLAMmed TOMs (si no lo ha hecho anteriorment). Mantenga presionada FUNC SET y presione "15" para seleccionar CLAPS. Mantenga presionada FUNC SET y presione "16" para seleccionar FLAMmed TOMs.



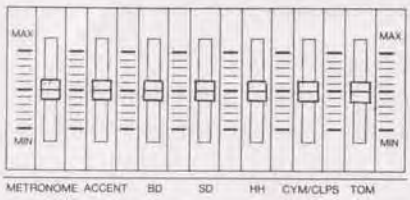
Manténgala presionada y presione "15" (CYMBALS a CLAPS) y "16" (TOMs a FLAM TOMs)

El visualizador deberá indicar lo siguiente:

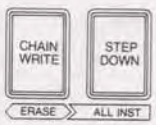


El indicador de pasos del patrón deberá alternar entre a. y b.

(4) Ponga los controles del mezclador en sus posiciones centrales.



(5) Borre el patrón anterior (asegúrese siempre de borrar el patrón anterior antes de escribir uno nuevo):



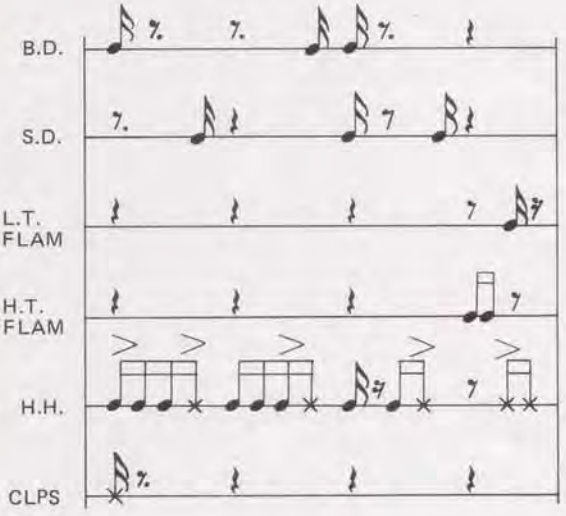
Presione juntamente con

2) Writing the Pattern

With Step Time programming, the pattern does **not** play over and over again while you write it (the KPR-77 is Stoped). Instead, you look at the Pattern Step indicator while writing each Instrument. Since Resolution is currently set 4 steps/beat, each step or vertical bar on the Display has the value of a 16th note.

If You think of example 2 as if it were written in 16th notes, as shown below in Example 3, it will be easier to program:

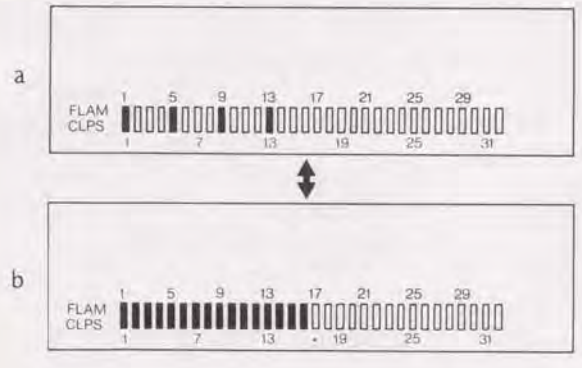
Example 3.



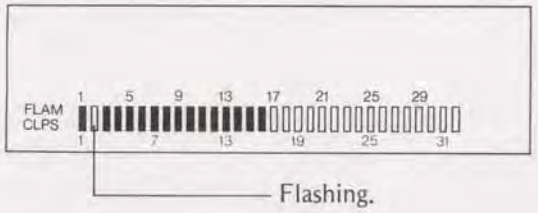
It doesn't matter which Instrument you write in first, but since the HI-HAT has the most notes, let's write it first.

Writing a Drum Track

At the beginning (first step) of the Pattern, the Pattern Step indicator will flash back and forth between a. and b. as shown here.



First, press "13" (or "14") to write a CLOSED HI-HAT into the 1st step. The Pattern Step indicator will then change to the Display shown here: only the 2nd step (2nd vertical bar) will flash on and off.

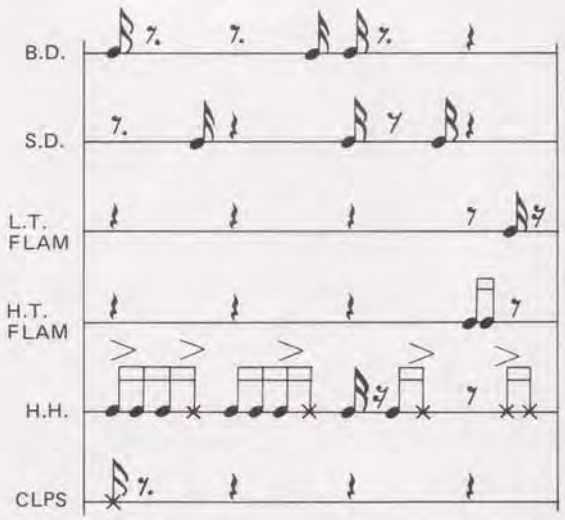


2) Schreiben des Musters

Bei Schrittzeitprogrammierung spielt das Muster während des Schreibens nicht ständig erneut (KPR-77 ist gestoppt). Achten Sie stattdessen auf die Musterschrittanzeige, während jedes Instrument geschrieben wird. Da die Auflösung gegenwärtig auf vier Schritte/Taktschlag eingestellt ist, hat jeder Schritt oder senkrechte Strich im Display den Wert einer Sechzehntel.

Wenn man Beispiel 2 so auffaßt, als ob es in Sechzehntel geschrieben wäre, wie unten in Beispiel 3 gezeigt, ist das Programmieren einfacher.

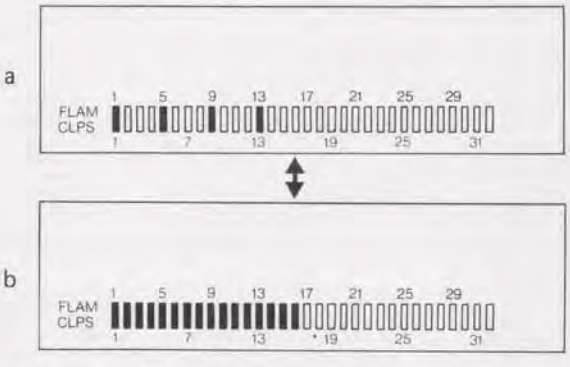
Beispiel 3



Es spielt keine Rolle, welches Instrument man zuerst einschreibt, da jedoch das HI-HAT die meisten Noten hat, wollen wir es zuerst schreiben.

Schreiben einer Trommelspur

Am Anfang oder ersten Schritt des Musters springt die Musterschrittanzeige wie hier gezeigt zwischen a. und b. vor und zurück.



Zuerst „13" (oder „14") drücken, um ein CLOSED HI-HAT in den ersten Schritt zu schreiben. Die Musterschrittanzeige wechselt dann wie gezeigt: nur der zweite Schritt (2. senkrechter Strich) geht an und aus.

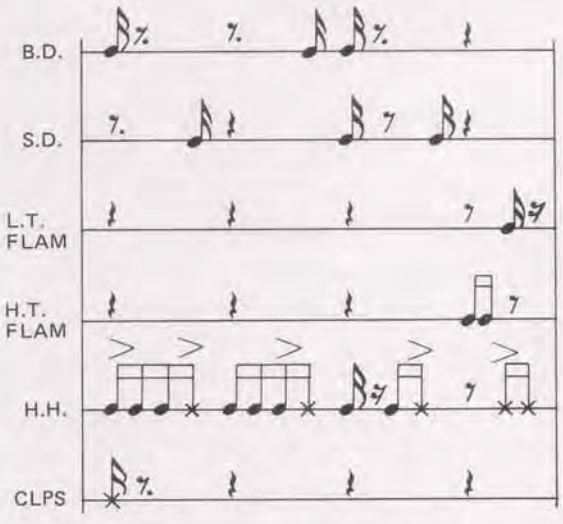


2) Programmation du Modèle

Avec la programmation en cadence décalée, le Modèle ne se répète pas encore et encore pendant que vous le programmez (le KPR-77 est sur STOP). A la place, vous pouvez regarder l'indicateur d'espacement de Modèle en programmant chaque instrument. Puisque la Résolution est actuellement réglée à 4 espacements/temps, chaque barre verticale de l'Affichage à la valeur d'une note de 16ème.

Si vous imaginez que l'exemple 2 a été écrit en notes de 16ème, comme dans l'exemple 3 ci-dessous, il sera plus facile à programmer:

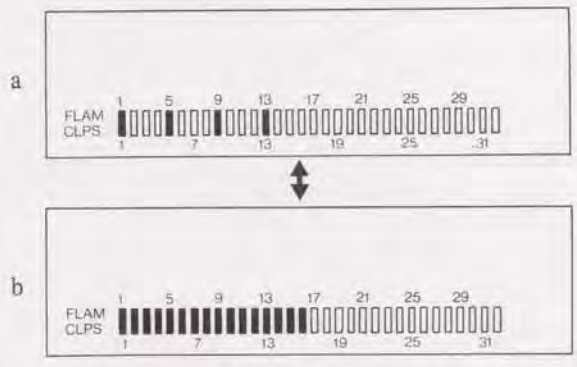
Exemple 3



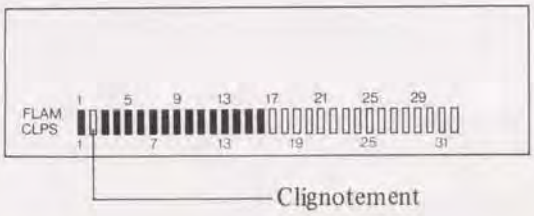
Peu importe l'instrument que vous écrivez en premier; mais puisque c'est le Hi-Hat qui a le plus de notes, écrivons-le en premier.

Programmation d'une piste de batterie

Au debut ou au premier temps du Modèle, l'indicateur d'espacement de Modèle clignotera entre a. et b. comme il est indiqué ci-dessous.



Appuyez d'abord sur "13" (ou "14") pour écrire un Hi-Hat fermé dans le premier espacement. L'indicateur d'espacement de Modèle aura alors l'affichage suivant: seul le 2ème espacement (la 2ème barre verticale) clignotera.

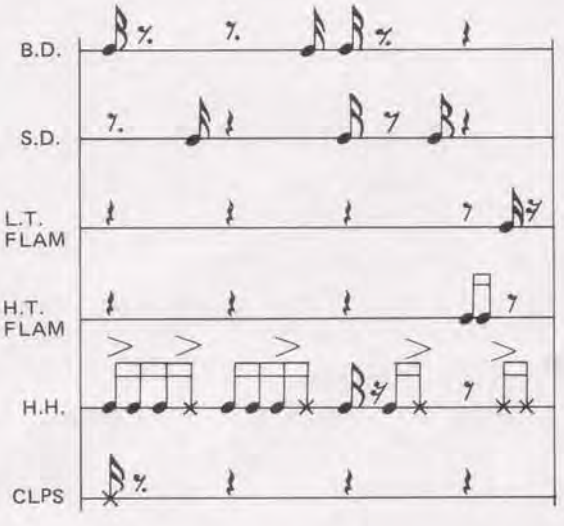


2) Programación del patrón

En programación en tiempo escalonado, el patrón no toca una y otra vez mientras que Ud. lo programa. (el KPR-77 está en STOP). En vez de ello, podrá observar el indicador de pasos del patrón mientras escriba (programe) cada instrumento. Como la resolución está corrientemente establecida a 4 pasos/tiempo, cada paso o barra vertical del visualizador tiene el valor de una semicorchea.

Si piensa en el Ejemplo 2 como si estuviera escrito en semicorcheas, como muestra el Ejemplo 3 siguiente, será más fácil programar:

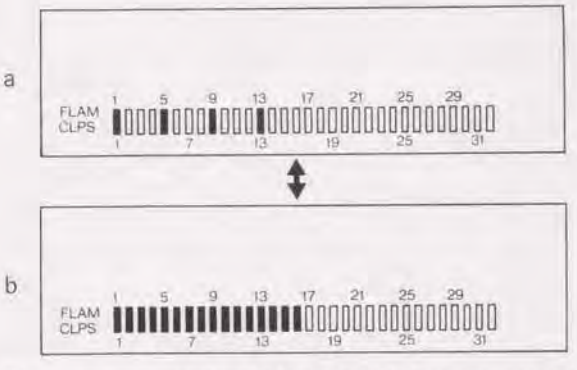
Ejemplo 3



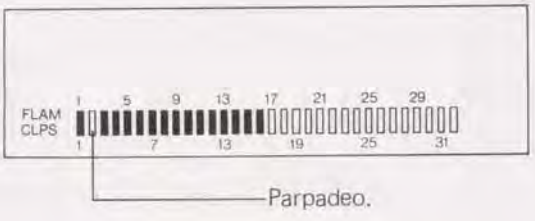
No importa qué instrumento programe en primer lugar, pero como el HIHAT tiene la mayoría de las notas, prográmelo en primer lugar.

Programación de una pista de batería

Al comienzo del primer paso del patrón, el indicador de pasos del patrón comenzará a parpadear alternando entre a. y b. como se muestra a continuación.



Primeramente, presione "13" (o "14") para programar un CLOSED HIHAT en el primer paso. El indicador de pasos del patrón cambiará a la visualización mostrada aquí: solamente parpadeará el segundo paso (segunda barra vertical).



This shows that something has been written into the 1st step and the KPR-77 is now waiting for you to write a drum stroke or rest into the 2nd step. Now, continue to write OPEN and CLOSED HI-HAT drum strokes into the Pattern in the same way (The OPEN HI-HAT strokes do not have an accent mark over them).

Steps 10, 13 and 14 have rests instead of HI-HAT drum strokes. When you reach one of these steps, press the STEP UP Key instead of an Instrument Key to "skip over" the step instead of writing a drum stroke. This effectively inserts a rest into the drum track.



Moves up a step whenever it's pressed.

Continue to write in the rest of the Instruments (BASS DRUM, SNARE, HIGH FLAM, LOW FLAM, HAND CLAPS and ACCENT) in the same way.

3) Viewing What You've Written

You can check what you've written using the BASIC VIEW function, just as with Real Time writing. This is especially useful when working from written music.

Hold down BASIC VIEW and press the appropriate Instrument Key. For example, the BASS DRUM would be checked as follows:

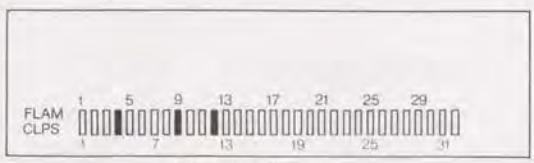


Press together with either "9" or "10"



BASS DRUM Display

The rest of the Instruments can be checked in the same way. The drum tracks you just wrote should look like this:



SNARE DRUM



LOW TOM FLAM

Dadurch wird angezeigt, daß etwas in den ersten Schritt geschrieben worden ist, und daß das KPR-77 für Einschreiben in den zweiten Schritt (Trommelschlag oder Pause) bereit ist. CLOSED HI-HAT-Trommelschlägen in das Muster fort (die OPEN HI-HAT-Schläge haben **keine** Akzente).

Schritte 10, 13 und 14 haben Pausen anstatt von HI-HAT-Trommelschlägen. Bei Erreichen einer dieser Schritte die STEP UP-Taste anstelle einer Instrumententaste drücken, um den Schritt zu "überspringen" anstatt einen Trommelschlag zu schreiben. Dadurch wird eine Pause in die Trommelspur eingefügt.



Geht mit jedem Druck um einen Schritt weiter.

Die restlichen Instrumente (BASS DRUM, SNARE, HIGH FLAM, LOW FLAM, HAND CLAPS und ACCENT) werden auf gleiche Weise eingeschrieben.

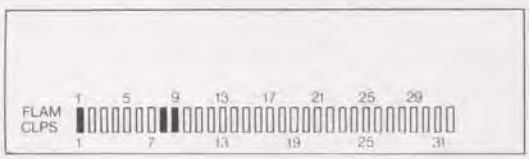
3) Lesen (VIEW) des Ergebnisses

Die BASIC VIEW-Funktion ermöglicht Überprüfen des Ergebnisses, wie bei Schreiben in Echtzeit. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn man von geschriebener Musik aus arbeitet.

BASIC VIEW niederhalten und die entsprechende Instrumententaste drücken. BASS DRUM würde man z.B. folgendermaßen überprüfen:

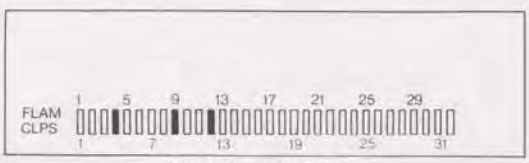


Zusammen mit entweder „9" **oder** „10" drücken

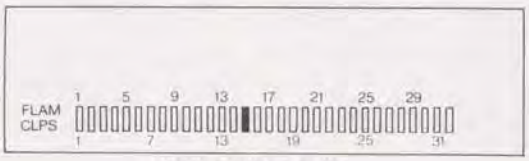


BASS DRUM-Anzeige

Die anderen Instrumente können auf gleiche Weise überprüft werden. Die Trommelspuren, die Sie eben geschrieben haben, sollten folgendermaßen aussehen:



SNARE DRUM



LOW TOM FLAM

Cela prouve que quelque chose a été écrit sur le premier espacement et que le KPR-77 attend que vous écriviez un battement ou un silence sur le deuxième espacement. Maintenant, continuez à programmer les battements de Hi-Hat ouverts et fermés de la même façon. (les battements de Hi-Hat ouvert n'ont **pas** d'accent sur eux).

Les espacements 10, 13, et 14 ont des pauses au lieu des battements de Hi-Hat. Quand vous arrivez à l'un de ces espacements, appuyez sur la touche STEP UP au lieu d'une touche d'instrument pour "sauter" l'espacement au lieu d'y écrire un battement. Cela permet effectivement d'insérer une pause dans la piste de batterie.



Fait avancer d'un espacement chaque fois qu'on l'appuie.

Continuez à écrire les autres instruments (Grosse Caisse, Caisse Claire, Tom Haut et Tom Bas avec Attaque, Frappements de Mains et Accent) de la même façon.

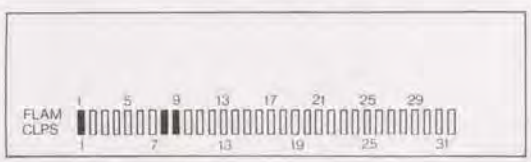
3) Visionnage de ce que vous avez écrit

Vous pouvez vérifier ce que vous avez programmé en utilisant la fonction BASIC VIEW, exactement comme avec la programmation en cadence réelle. C'est particulièrement pratique quand vous travaillez à partir d'une partition.

Tenez la touche BASIC VIEW appuyée et presez la touche d'instrument appropriée. Par exemple, il faut procéder comme suit pour vérifier la Grosse Caisse:

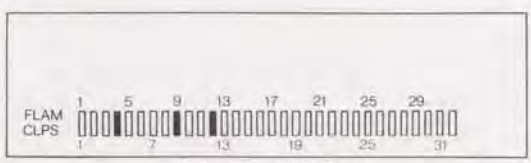


Appuyez sur en même temps que sur "9" ou "10"

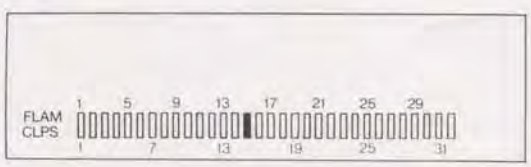


Affichage Grosse Caisse

On peut vérifier les autres instruments de la même façon. Les pistes de batterie que vous venez de programmer doivent se présenter comme suit:



SNARE DRUM



LOW TOM FLAM

Esto muestra que se ha programado algo en el primer escalón el. KPR-77 está esperando a que usted programe un golpe de batería o a que pase al segundo escalón o etapa. Ahora, continúe programando golpes de OPEN y CLOSED HIHAT, de la misma forma, en el patrón. (Los golpes de OPEN HIHAT **no** tienen la marca de acento sobre ellos.)

Los pasos 10, 13 y 14 tienen pausas en lugar de golpes de HIHAT. Cuando llegue a uno de estos pasos, presione la tecla STEP UP en vez de la de un instrumento para "saltar" el paso en vez de programarle un golpe de batería. Esto inserta efectivamente una pausa en la pista de batería.



Cada vez que la presiona se mueve un paso.

Continúe programando, de la misma forma, el resto de los instrumentos (BASS DRUM, SNARE, HIGH FLAM, LOW FLAM, HAND CLAPS y ACCENT).

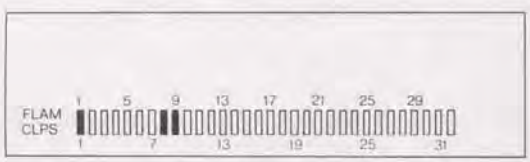
3) VIEW (visualización) de lo programado

Usted puede comprobar lo que ha programado utilizando la función BASIC VIEW, al igual que en la programación en tiempo real. Esto es especialmente útil cuando trabaje con música escrita (partituras).

Mantenga presionada la tecla BASIC VIEW y presione la tecla del instrumento apropiado. Por ejemplo, el BASS DRUM prodrá comprobarse de la forma siguiente:

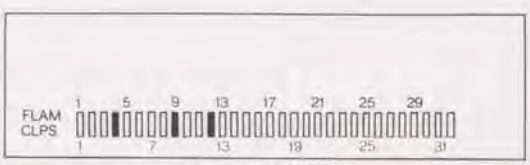


Presiónela juntamente con "9" o "10".

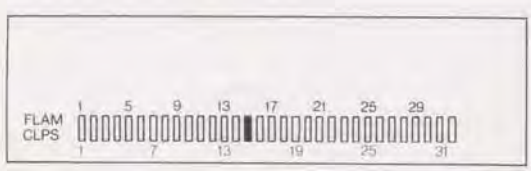


Visualización del BASS DRUM

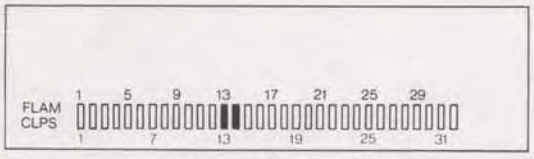
El resto de los instrumentos pueden comprobarse del la misma forma. Las pistas de batería que ha programado se visualizarán de la forma siguiente:



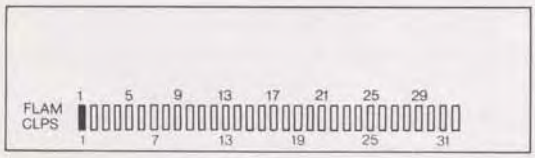
SNARE DRUM



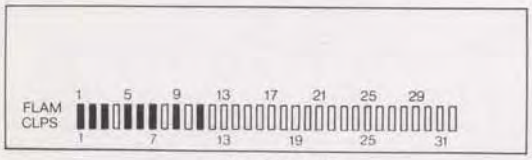
LOW TOM FLAM



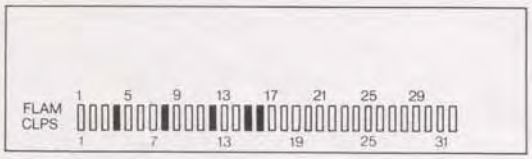
HIGH TOM FLAM



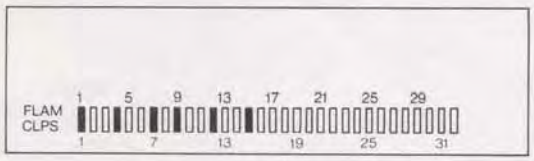
CLAPS



CLOSED HH

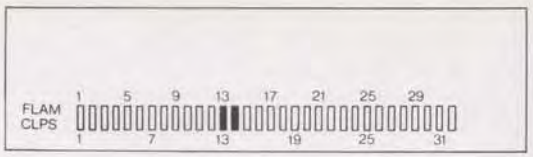


OPEN HH

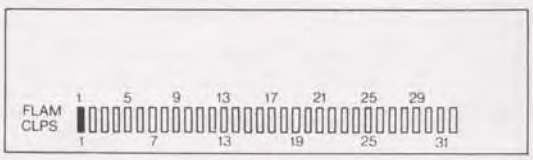


ACCENT

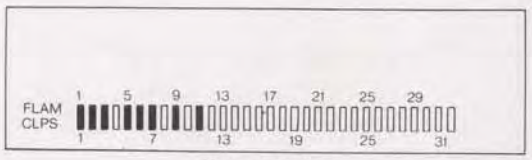
If there are no mistakes, then you've completed programming the Pattern in Step Time. Press START/STOP to hear the pattern (to check it by ear), and then set the MODE Switch to "Play" to leave Write Mode.



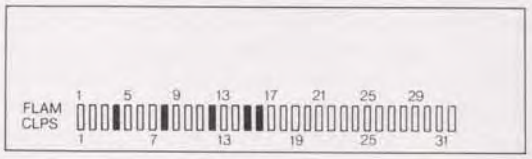
HIGH TOM FLAM



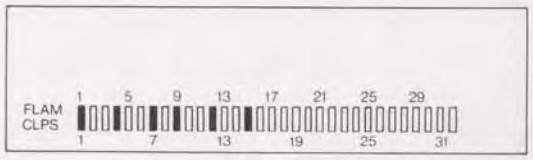
CLAPS



CLOSED HH

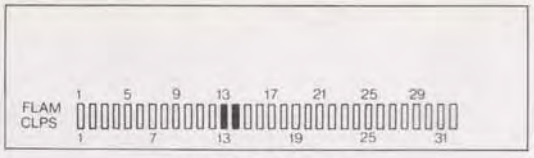


OPEN HH

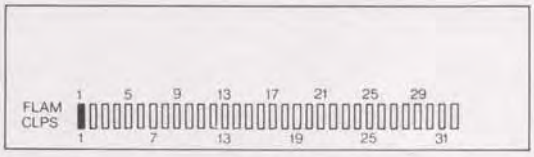


ACCENT

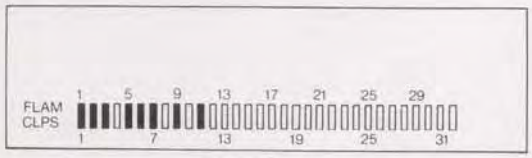
Falls Ihnen kein Fehler unterlaufen ist, ist die Programmierung des Musters in Schrittzeit beendet. START/STOP zur Wiedergabe des Musters (Hörkontrolle) drücken, und dann den MODE-Schalter auf „Play" stellen, um die Betriebsart "Write" zu verlassen.



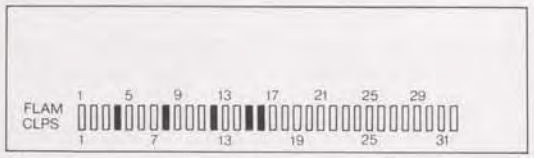
HIGH TOM FLAM



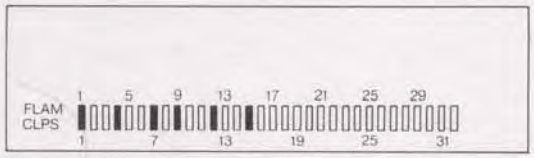
CLAPS



CLOSED HH

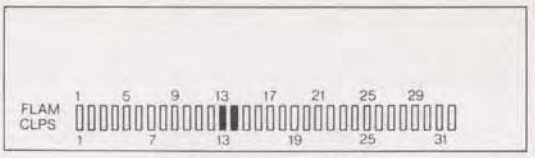


OPEN HH

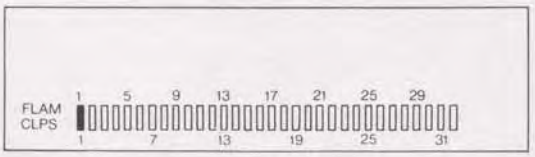


ACCENT

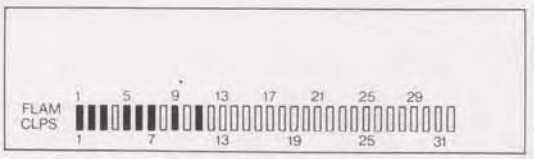
S'il n'y a aucune erreur, la programmation du Modèle en cadence décalée est terminée. Appuyez sur START/STOP pour écouter le Modèle (pour le vérifier à l'oreille), et réglez alors le Bouton MODE sur Play à la place de Write.



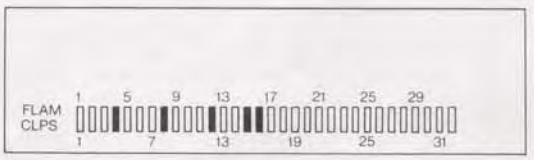
HIGH TOM FLAM



CLAPS



CLOSED HH



OPEN HH
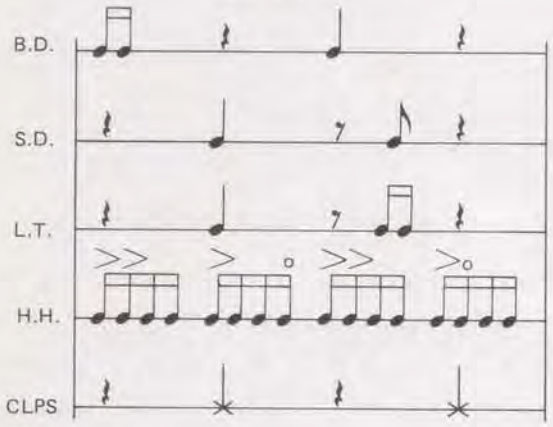


ACCENT

Si no hay errores, habrá finalizado la programación del patrón en tiempo escalonado. Presione START/STOP para escuchar el patrón (para comprobarlo de oído), y después ponga el selector MODE en "reproducción" para dejar el modo de programación.

3.3.7 Editing in Step Time

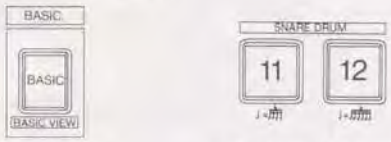
It's easy to erase specific drum strokes in the middle of a drum track. If you were programming Example 4 below and made a mistake on the SNARE DRUM track, you could try to fix it in real time. However, Step Time editing can be easier unless you are very practiced at playing rhythms.

Example 4.



The procedure is quite simple. Using Example 4, let's go through the steps needed to correct the SNARE DRUM track.

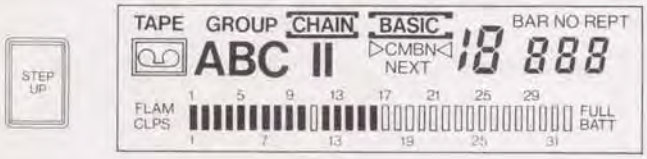
1) First, STOP the KPR-77 and use Pattern VIEW to find the step(s) where you want to make a change. (You must be in BASIC Write Mode)



Hold down and press "11" or "12".
The Display will show the SNARE drum track.

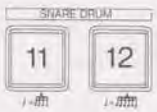
A SNARE drum stroke should be at step 11; instead there are drum strokes at 12 and 13. So, you need to write a SNARE drum stroke into step 11 and erase SNARE strokes from steps 12 and 13.

2) Press STEP UP repeatedly until the cursor (blinking vertical bar) is moved to step 11 (step 11 is flashing).



Press 10 times until step 11 is flashing.
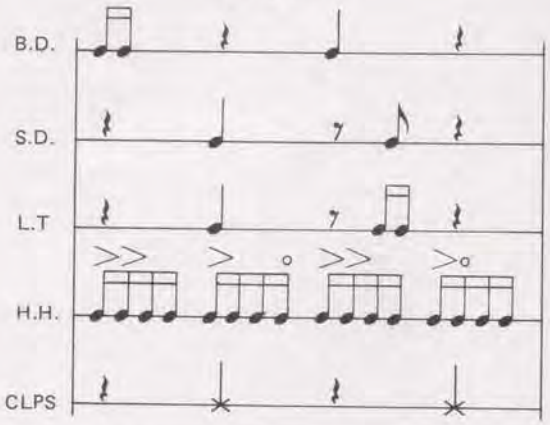
3) Press a SNARE Key ("11" or "12") to write a SNARE drum stroke into step 11 (cursor advances automatically to step 12).



3.3.7 Editieren in Schrittzeit

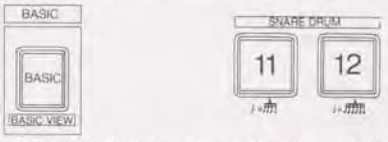
Das Löschen bestimmter Trommelschläge in einer Trommelspur bereitet keine Mühe. Nehmen wir an, Sie haben Beispiel 4 unten programmiert und einen Fehler in der SNARE DRUM-Spur gemacht. Sie könnten nun versuchen, den Fehler in Echtzeit zu korrigieren. Solange Sie jedoch noch nicht so erfahren sind, ist Editieren in Schrittzeit einfacher.

Beispiel 4



Durchlaufen wir anhand von Beispiel 4 die Schritte, die zur Korrektur der SNARE DRUM-Spur erforderlich sind. Das Verfahren ist wirklich einfach.

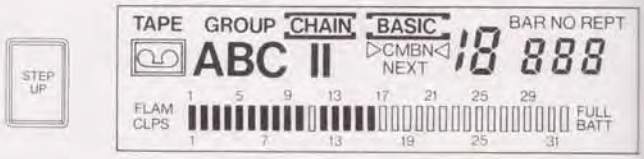
1) Zuerst das KPR-77 stoppen und mit Muster-VIEW den (die) Schritt(e) suchen, wo eine Änderung gemacht werden soll. (BASIC Write-Betrieb muß eingestellt sein.)



Niederhalten und „11" **oder** „12" drücken.
Das Display zeigt die SNARE-Trommelspur.

Bei Schritt 11 sollte eine SNARE-Trommelspur sein; Trommelschläge sind jedoch bei 12 und 13. Daher müssen ein SNARE-Trommelschlag in Schritt 11 geschrieben und die SNARE-Schläge von den Schritten 12 und 13 entfernt werden.

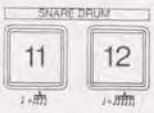
2) STEP UP wiederholt drücken, bis der **Cursor** (blinkender senkrechter Strich) zu Schritt 11 (Schritt 11 blinkt) bewegt ist.



10 mal drücken bis Schritt 11 blinkt.

10mal drücken, bis Schritt 11 blinkt.
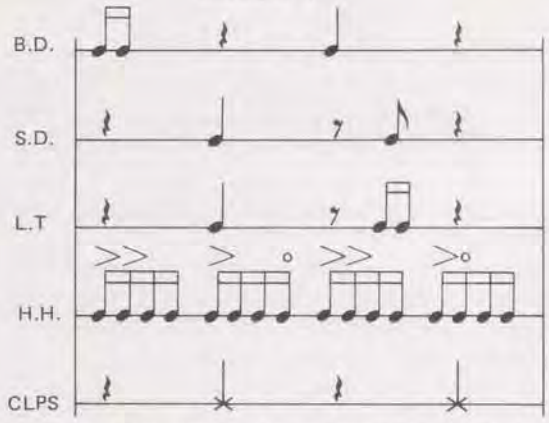
3) Eine SNARE-Taste („11" oder „12") drücken, um einen SNARE-Trommelschlag in Schritt 11 zu schreiben (Cursor rückt automatisch zu Schritt 12 vor).



3.3.7 Montage en cadence décalée

Il est très facile d'effacer des battements de batterie précis au milieu d'une piste. Si vous étiez en train de programmer l'exemple 4 ci-dessous, et si vous aviez fait une erreur sur la piste de Caisse Claire, vous pourriez essayer de la corriger en cadence réelle. Cependant, le montage en cadence décalée sera plus facile à moins que ayez une grande habitude du jeu des rythmes.

Exemple 4.

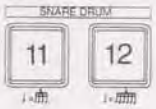


Le procédé est simple. En utilisant l'exemple 4, suivons la marche nécessaire pour corriger la piste de Caisse Claire.

1) D'abord, mettez le KPR-77 sur STOP et utilisez le visionnage de Modèle (VIEW), pour retrouver les emplacements où vous voulez opérer un changement. (Il faut être en Mode BASIC Write.



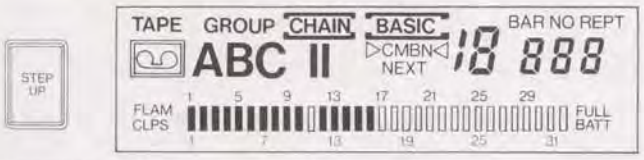
Tenez appuyé



et appuyez sur "11" ou "12".

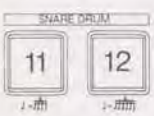
L'Affichage montrera la piste de la Caisse Claire. Il devrait y avoir un battement de Caisse Claire à l'espacement 11; à la place, il y a des battements au 12 et 13. Il faut donc que vous programmiez un battement de Caisse Claire sur l'espacement 11 et que vous effaciez les battements de Caisse Claire des espacements 12 et 13.

2) Appuyez plusieurs fois sur STEP UP jusqu'à ce que le curseur (barre verticale clignotante), soit sur l'espacement 11 (l'espacement 11 clignote).



Appuyez 10 fois sur jusqu'à ce que l'espacement 11 clignote.
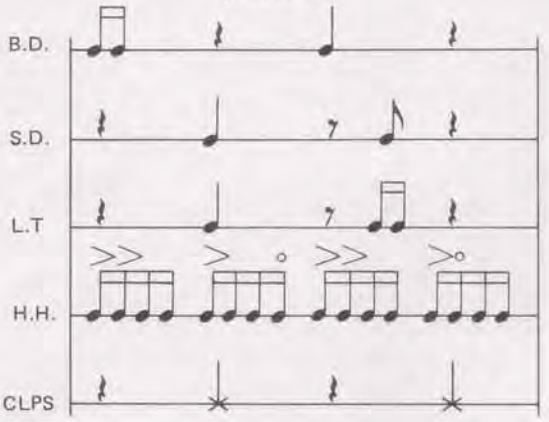
3) Appuyer sur la touche Caisse Claire ("11" ou "12") pour programmer un battement de Caisse Claire sur l'espacement 11 (et le curseur avance automatiquement à l'espacement 12).



3.3.7 Edición en tiempo escalonado

Es muy fácil borrar golpes de batería específicos en mitad de una pista de batería. Si usted está programando el Ejemplo 4 siguiente y comete un error en la pista de SNARE DRUM, puede tratar de corregirlo en tiempo real. Sin embargo, la edición en tiempo escalonado será mucho más fácil a menos que tenga mucha práctica tocando ritmos.

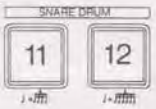
Ejemplo 4.



El procedimiento es bastante sencillo. Utilizando el Ejemplo 4, veamos los pasos necesarios para corregir la pista de SNARE DRUM.

1) Primeramente, ponga el KPR-77 en STOP y utilice la función VIEW de patrones para buscar el paso, o los pasos, donde desee efectuar cambios. (El KPR-77 deberá estar en el modo de escritura BASIC.)

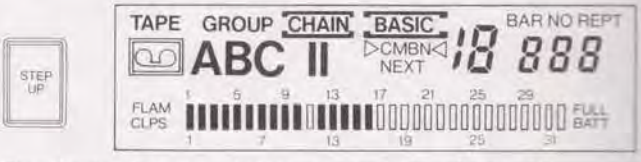




Manténgala presionada y presione "11" o "12". El visualizador mostrará la pista de SNARE.

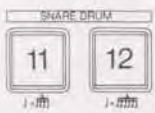
En el paso 11 debería haber un golpe de SNARE, pero en su lugar hay golpes de SNARE en los pasos 12 y 13. Por lo tanto, tiene que programar un golpe de SNARE en el paso 11 y borrar los golpes de SNARE de los pasos 12 y 13.

2) Presione repetidamente STEP UP hasta que el **cursor** (barra vertical parpadeante) se mueva haste el paso 11 (el paso 11 está parpadeando).



Presiónela 10 veces hasta que parpadee el paso 11.

3) Presione una tecla SNARE ("11" o "12") para programar un golpe de SNARE en el paso 11 (el cursor avanzará automáticamente hasta el paso 12).



4) Hold down ERASE and press a SNARE Key to erase the SNARE stroke in step 12. (The cursor does **not** advance to the next step when you erase a drum stroke, so that you can erase drum strokes by several Instruments on the same step if you need to.)
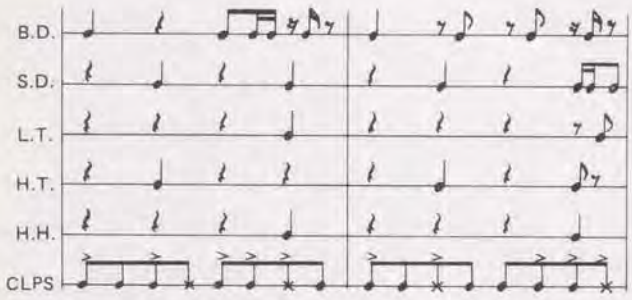


5) Press STEP UP to advance to step 13. Then hold down ERASE and press a SNARE Key to erase the SNARE stroke in step 13.

3.3.8 Writing COMBINED BASIC Patterns

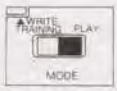
The COMBINED Mode allows you to write one Pattern over a series of BASIC BANKs. This is particularly useful for writing long Patterns that require higher Resolutions to get the right rhythmic "feel". It's also useful for Patterns that use time signatures which cannot be created within the Resolution and Length limits of a single BASIC BANK.

As an example, try writing the following two bar COMBINED Pattern into BANKs 9 and 10 of GROUP B:



Example 5

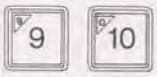
1) COMBINED Pattern Selection



Set MODE to "Play".



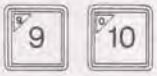
Press "B".



Hold down both "9" and "10".

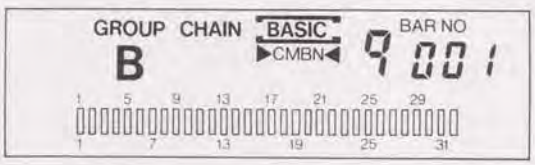


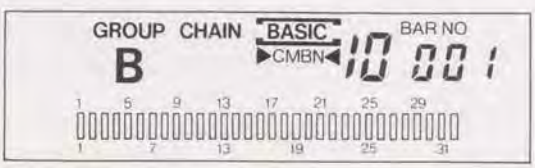
Slide MODE to "Write" (LED comes on)



Then release "9" and "10"

The Display will alternate between a. and b.





4) ERASE niederhalten und eine SNARE-Taste drücken, um den SNARE-Schlag in Schritt 12 zu löschen. (Der Cursor rückt nicht zum nächsten Schritt vor, wenn ein Trommelschlag gelöscht wird. Daher können Trommelschläge mehrerer Instrumente desselben Schritts erforderlichenfalls gelöscht werden.)
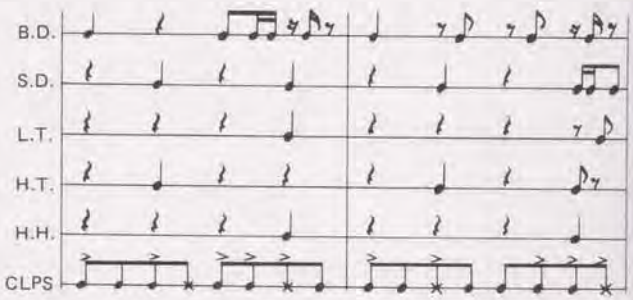


5) STEP UP drücken, um zu Schritt 13 vorzurücken. Dann ERASE niederhalten und eine SNARE-Taste drücken, um den SNARE-Schlag von Schritt 13 zu löschen.

3.3.8 Schreiben von Kombinationsgrundmustern (COMBINE BASIC)

In der Betriebsart COMBINE kann man ein Muster über eine Reihe von BASIC BANKs schreiben. Dies kann man insbesondere zum Schreiben langer Muster verwenden, die höhere Auflösungen verlangen, um das richtige rhythmische Gefühl zu bekommen. Diese Betriebsart ist auch bei Mustern von Vorteil, die Zeitvorzeichen haben, die nicht innerhalb der Auflösungs- und Längengrenzen einer einzelnen BASIC BANK erzeugt werden können.

Schreiben wir als Beispiel die folgenden Zweitakt-COMBINE-Muster in BANKs 9 und 10 von GROUP B:



Beispiel 5

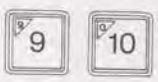
1) COMBINE-Muster-Wahl



MODE auf „Play" stellen.



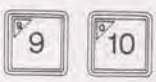
„B" drücken



Sowohl „9" als auch „10" niederhalten

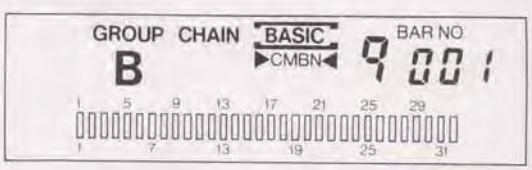


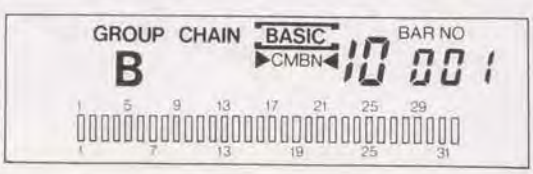
MODE auf „Write" schieben (LED leuchtet auf)



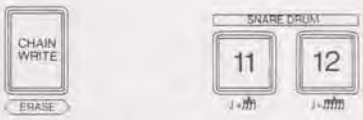
und dann „9" und „10" loslassen.

Die Anzeige wechselt zwischen a. und b.





4) Tenez ERASE appuyé et pressez la touche Caisse Claire pour effacer le battement de Caisse Claire de l'espacement 12. (le curseur n'avance pas à l'espacement suivant quand vous effacez un battement de batterie, afin que vous puissez effacer les battements de plusieurs instruments différents sur le même emplacement si vous le désirez).
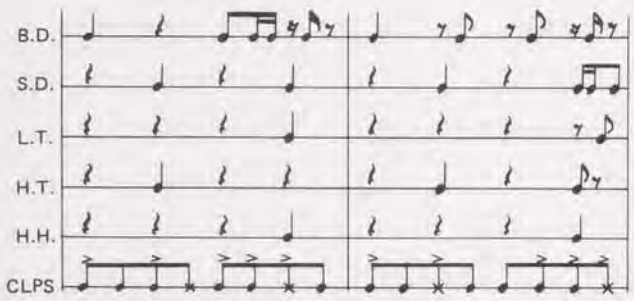


5) Appuyez sur STEP UP pour avancer à l'emplacement 13. Puis tenez appuyé ERASE et pressez la touche Caisse claire pour effacer le battement de Caisse claire de l'espacement 13.

3.3.8 Programmation de Modèle BASIC Combinés

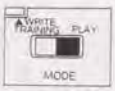
Le Mode COMBINE vous permet d'écrire un Modèle sur toute une série de BASIC BANKS. C'est particulièrement pratique pour écrire de longs Modèles qui exigent de hautes résolutions pour qu'on puisse "sentir" le rythme. C'est aussi très pratique avec des Modèles qui utilisent des armatures et qui ne peuvent être créés dans les limites de longueur et de Résolutions d'un seul BASIC BANK.

Par exemple, essayez de programmer le Modèle Combiné suivant à deux Mesures, dans les BANKS 9 et 10 du Groupe B:



Exemple 5

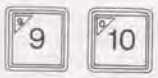
1) Sélection de Modèle Combiné



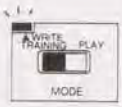
Régler le MODE sur "Play".



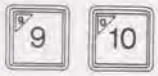
Appuyer sur "B".



Appuyer en même temps sur "9" et "9" et "10".

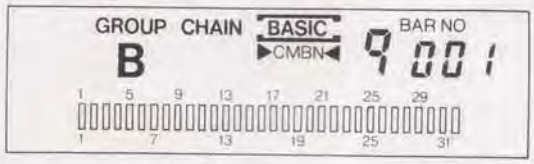


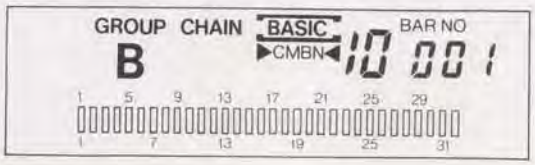
Faites passer le MODE sur "Write" (le voyant s'allume



puis relâcher "9" et "10".

L'Affichage alternera entre a et b.





4) Mantenga presionada la tecla ERASE y presione una tecla SNARE para borrar el golpe de SNARE del paso 12. (El cursor no avanzará hasta el siguiente paso cuando borre un golpe de batería, por lo tanto, podrá borrar golpes de batería de varios instrumentos en el mismo paso cuando lo necesite.)
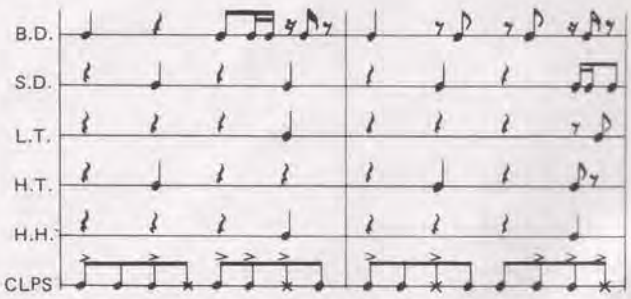


5) Presione la tecla STEP UP para avanzar hasta el paso 13. Después, mantenga presionada ERASE y presione una tecla SNARE para borrar el golpe de SNARE del paso 13.

3.3.8 Programación de patrones BASIC COMBINED

El modo COMBINED le permitirá programar un patrón en una serie de BASIC BANKs. Esto es particularmente útil para escribir patrones largos que requieren resoluciones más altas para conseguir la "sensación" rítmica correcta. También es muy útil para patrones que utilicen compases que no puedan crearse dentro de los límites de resolución y longitud de un solo BASIC BANK.

Como ejemplo, trate de escribir el patrón COMBINED siguiente de dos barras en los BANKs 9 y 10 del GROUP B:



Ejemplo 5.

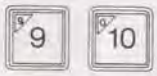
1) Selección de patrones COMBINED



Ponga MODE en "reproducción".



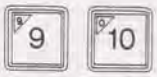
Presione "B".



Mantenga presionadas "9" y "10".

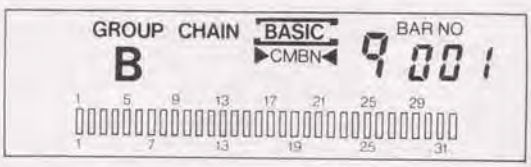


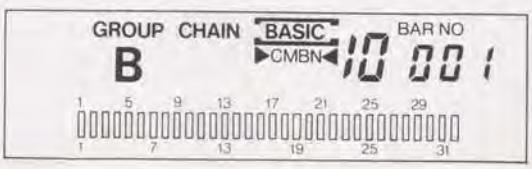
Deslice MODE hasta "programación" (el LED se iluminará)



y después suelte "9" y "10".

La visualización alternará entre a. y b.





2) Initial Setup

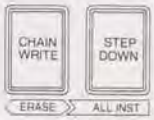
Set Resolution and Length in the same way as before. In Example 5, both measures are 4 beats long with a 16th note as the smallest note value, so Resolution should be 4/beat and Length should be 4 beats. However, both Patterns can't be set up at the same time.

Each Pattern bank (BASIC BANK) must be cleared and set up by itself. The BAR NO. Display indicates which Pattern bank within the COMBINED sequence is currently selected. Since BANKs 9 and 10 are COMBINED in this example, BAR NO. 001 indicates BANK 9 and BAR NO. 002 indicates BANK 10.

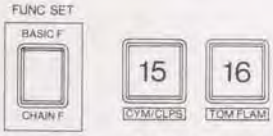
With BAR NO. 001 indicated, select Resolution, Length and Instrument Selection and then Erase the previous pattern:



Hold and press "11" (to set Resolution to ♩) Hold and press "4" (to set Length to 4)



Hold and press (to erase Pattern)



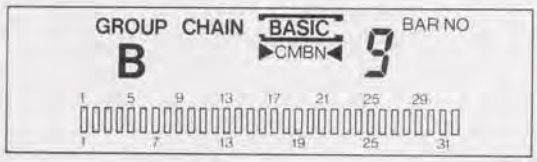
Select Instruments (if necessary)

Next, do the same for the second Bar (Pattern bank) in the sequence. Hold down the D.C./BAR SELECT Key and press "2" to get to the second Bar. The Display should now indicate BAR NO. 002.

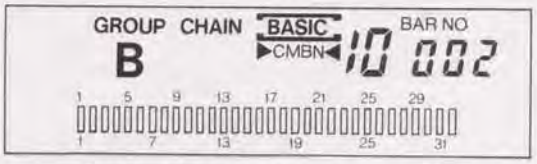


Hold down; press "2" and release.

a



b



Display alternates between a. and b.

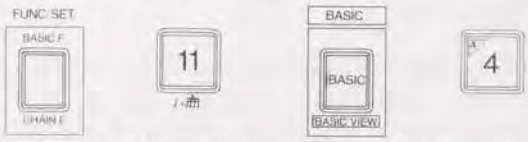
Now set Resolution, Length and Instrument Selection and Erase the previous Pattern just as you did for BAR NO. 001 above.

2) Grundschritte

Auflösung und Länge wie zuvor einstellen. In Beispiel 5 sind beide Takte vier Taktschläge lang, wobei der kleinste Notenwert eine Sechzehntel ist, so daß die Auflösung 4/Taktschlag und die Länge 4 Taktschläge sein sollten. Beide Muster können jedoch nicht gleichzeitig aufgebaut werden.

Jede Musterbank (BASIC BANK) muß gelöscht und eigens aufgebaut werden. Die BAR NO.-Anzeige gibt an, welche Musterbank in der COMBINE-Sequenz gegenwärtig gewählt ist. Da die BANKs 9 und 10 in diesem Beispiel kombiniert (COMBINE) sind, kennzeichnet BAR NO. 001 BANK 9 und BAR NO. 002 BANK 10.

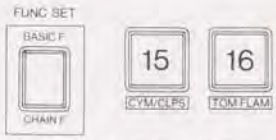
Bei Anzeige von BAR NO. 001 Auflösung, Länge und Instrument wählen, dann das vorige Muster löschen:



Niederhalten und „11" drücken (um die Auf lösung auf ♩ einzustellen) Niederhalten und „4" drücken (um die Länge auf 4 einzustellen)



Niederhalten und (um das Muster zu löschen)



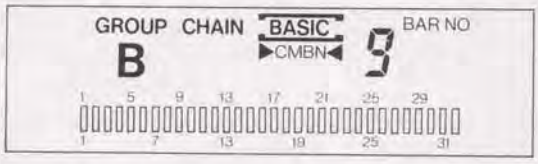
Die Instrumente (erforderlichenfalls) wählen

Nun dieselben Schritte für den zweiten Takt (Musterbank) der Sequenz durchführen. Die D.C./BAR SELECT-Taste niederhalten und "2" drücken, um den zweiten Takt zu erhalten. Das Display sollte nun BAR NO. 002 anzeigen.

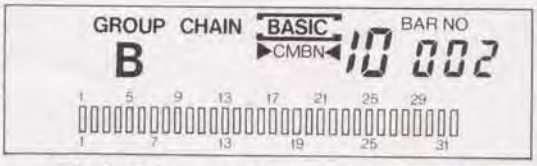


Niederhalten, „2" drücken und loslassen.

a



b



Die Anzeige wechselt zwischen a. und b.

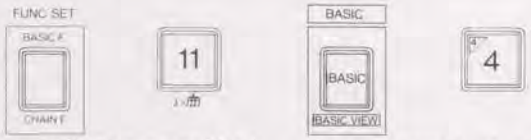
Auflösung, Länge sowie Instrumentenwahl einstellen und das vorige Muster löschen, genau so wie bei BAR NO. 001 oben.

2) Réglage initial

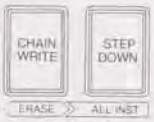
Régler la Longueur et la Résolution comme nous l'avons vu auparavant. Dans l'exemple 5, les deux mesures ont 4 temps et la plus petite note est une note de 16 ème. Donc, la Résolution doit être de 4/Temps et la Longueur doit être de 4 temps. Cependant, on ne peut pas régler les deux Modèles en même temps.

Chaque BASIC BANK doit être effacé et réglé isolément. L'Affichage BAR NO. indique quel est le numéro de Modèle au sein de la séquence Combinée qui est actuellement sélectionné. Puisque dans cet exemple les BANKS 9 et 10 sont combinés, BAR NO. 001 indique la BANK 9 et BAR NO. 002 indique la BANK 10.

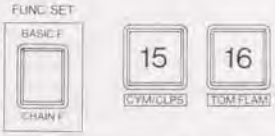
Une fois indiqué le BAR NO. 001, sélectionnez la Résolution, la Longueur et l'Instrument et effacez le Modèle précédent:



Tenez appuyé et pressez "11" (pour régler la Résolution à ♪♪♪♪) Tenez appuyé et pressez "4" (pour régler la Longueur à 4)



Tenez appuyé et pressez
(Pour effacer le Modèle)

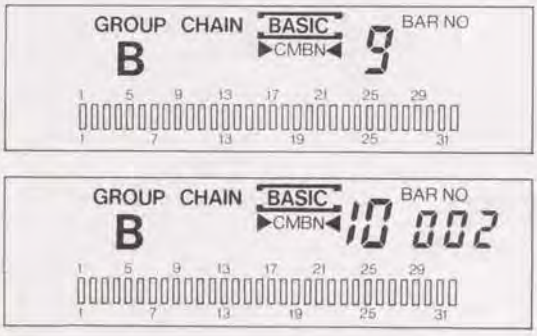


Sélectionnez les Instruments (si c'est nécessaire).

Ensuite, faites la même chose pour la deuxième mesure (le 2ème Modèle) de la séquence. Tenez appuyée la touche D.C./Select et pressez "2" pour obtenir la 2ème Mesure. Vous devez voir à l'Affichage BAR NO. 002.



Tenez appuyé et pressez "2" puis relâchez.



L'Affichage alterne entre a. et b.

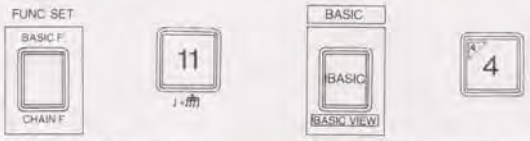
Maintenant, réglez la Résolution, la Longueur, et la Sélection d'Instrument, puis effacez le Modèle précédent exactement comme vous l'avez fait pour le BAR NO. 001 plus haut.

b. Disposición inicial

Establezca la resolución y la longitud de la misma forma que anteriormente. En el Ejemplo 5, ambos compases son de 4 tiempos de largos con una semicorchea como el valor de nota más pequeño, por lo tanto, la resolución será de 4/tiempo y la longitud de 4 tiempos. Sin embargo, ambos patrones no pueden disponerse al mismo tiempo.

Cada banco de patrones (BASIC BANK) debe borrarse y disponerse por sí solo. La visualización del BAR NO. indica qué banco de patrones dentro de la secuencia COMBINEd está actualmente seleccionado. Como los BANKs 9 y 10 están COMBINEd en este ejemplo, BAR NO. 001 indica BANK 9, y BAR NO. 002 indica BANK 10.

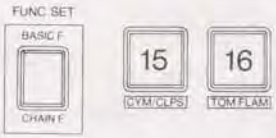
Con BAR NO. 001 indicado, seleccione la resolución, la longitud y la selección de instrumentos, y borre el patrón anterior:



Manténgala presionada y presione "11" (para establecer la resolución a ♪♪♪♪). Manténgala presionada y presione "4" (para establecer la longitud a 4).



Manténgala presionada y presione
(para borrar el patrón).

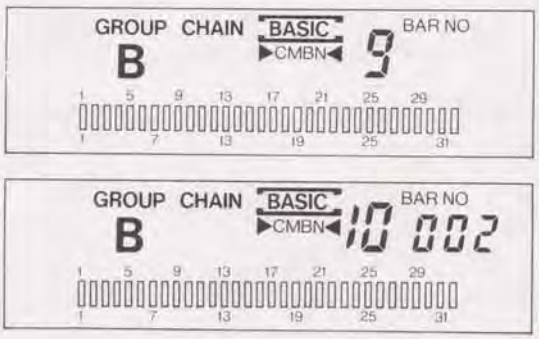


Seleccione los instrumentos (cuando sea necesario).

Después, realice lo mismo para la segunda barra (banco de patrones) de la secuencia. Mantenga presionada la tecla D.C./BAR SELECT y presione "2" para llegar a la segunda barra. El visualizador deberá indicar BAR NO. 002.



Manténgala presionada, presione "2" y suéltelas.



La visualización alternará entre a. y b.

Ahora, establezca la resolución, la longitud y la selección de instrumentos, y borre el patrón anterior de igual forma que hizo con BAR NO. 001.

3) Writing the COMBINED Pattern

Use either Real Time, Step Time, or a combination of the two methods to Program Example 5. Since BANKs 9 and 10 are COMBINED, the KPR-77 will automatically switch to the next Bar when the end of the previous Bar is reached.

4) Viewing the COMBINED Pattern

Drum strokes may be Viewed on the Pattern Step Display just as before. However, you can only View drum strokes in one Bar at a time. To View the first Bar, press the D.C./BAR SELECT Key by itself, and then View the different drum tracks.

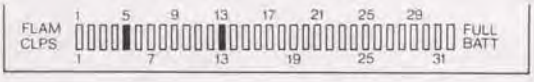
3) **Schreiben des COMBINE-Musters**

Zum Programmieren von Beispiel 5 entweder Echtzeit, Schrittzeit oder eine Kombination dieser beiden Methoden verwenden. Da BANKs 9 und 10 kombiniert (COMBINE) sind, geht das KPR-77 automatisch zum nächsten Takt, wenn das Ende des vorigen Taktes erreicht ist.

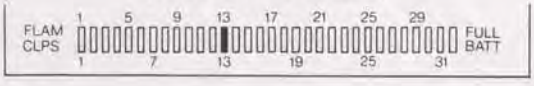
4) **Lesen (VIEW) des COMBINE-Musters**

Trommelschläge können an der Musterschrittanzeige wie zuvor gelesen (VIEW) werden. Trommelschlag-VIEW ist jedoch jeweils nur in einem Takt möglich. Für VIEW des ersten Taktes die D.C./BAR SELECT-Taste allein drücken, und dann die verschiedenen Trommelspuren lesen (VIEW).

(ACCENT Pattern)



(BASS DRUM Pattern)

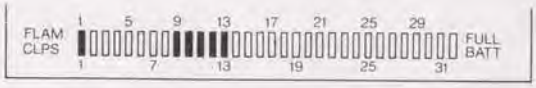




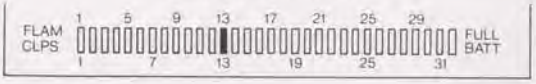
(GRAPHIC:
ACCENT Keys
BASS DRUM Keys)

Drum strokes in first Bar of COMBINED Pattern

(CLAPS Pattern)



(SNARE Pattern)



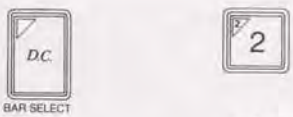


(GRAPHIC:
CYMICLPS Keys
SWARE DRUM Keys)

Trommelschläge im ersten Takt des COMBINE-Musters

To View the second Bar, hold down BAR SELECT and press "2", and release both Keys. Then, View the different drum tracks in the normal way.

Select BAR NO. 002



HOLD and press

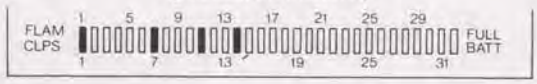
Für VIEW des zweiten Taktes, BAR SELECT niederhalten und „2" drücken, dann beide Tasten loslassen. Nun können die verschiedenen Trommelspuren wie gewohnt gelesen werden.

BAR NO. 002 wählen

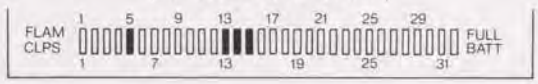


Niedergedrückt halten — Dann drücken

(ACCENT Pattern)

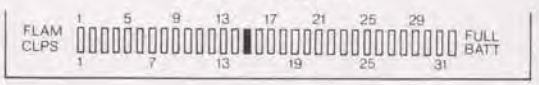


(BASS DRUM Pattern)

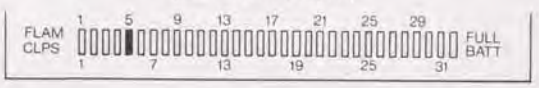


Drum strokes in second Bar of COMBINED Pattern

(CLAPS Pattern)



(SNARE Pattern)



Trommelschläge im zweiten Takt des COMBINE-Musters

3) Programmation d'un Modèle Combiné

Pour programmer l'exemple 5, utilisez la cadence réelle, la cadence décalée, ou une combinaison de ces deux méthodes. Puisque les Modèles 9 et 10 sont combinés, le KPR-77 passera automatiquement à la mesure suivante quand il aura atteint la fin de la mesure précédente.

4) Visionnage d'un Modèle Combiné

Il est possible de visionner les battements de batterie sur l'Affichage d'espacement de Modèle exactement comme auparavant. Cependant, vous ne pouvez visionner (VIEW) les battements que d'une seule Mesure à la fois. Pour visionner la première Mesure, appuyez sur la touche D.C./BAR SELECT, puis visionnez les différentes pistes de batterie.

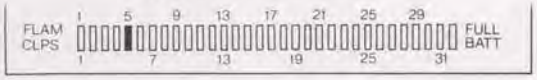
3) Escritura de los patrones COMBINED

Utilice el método de tiempo real, tiempo escalonado, o una mezcla de los dos para programar el Ejemplo 5. Como los BANKs 9 y 10 están COMBINED, el KPR-77 cambiará automáticamente a la barra siguiente cuando se llegue al fin de la barra anterior.

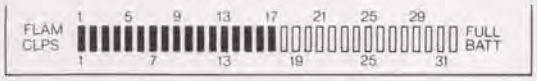
4) VIEW (visualización) de los patrones COMBINED

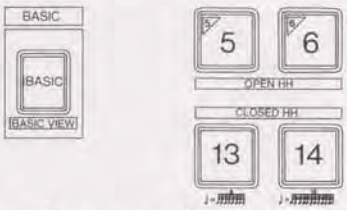
Los golpes de batería pueden VIEW (verse) en el indicador de pasos del patrón al igual que anteriormente. Sin embargo, usted solamente podrá VIEW golpes de batería de una barra cada vez. Para VIEW la primera barra, presione la tecla D.C./BAR SELECT, y después VIEW (vea) las diferentes pistas de batería.

(OPEN H.H. Pattern)



(CLOSED H.H. Pattern)

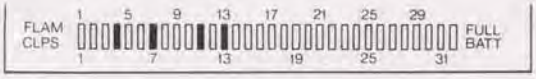




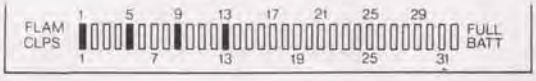
(GRAPHIC:
OPEN H.H. Keys
CLOSED H.H. Keys)

Les battements de batterie de la première Mesure du Modèle Combiné

(HIGH TOM Pattern)



(LOW TOM Pattern)





(GRAPHIC:
HIGH TOM Keys
LOW TOM Keys)

Golpes de batería de la primera barra de los patrones COMBINED

Para VIEW la segunda barra, mantenga presionada BAR SELECT, presione "2", y suelte ambas teclas. Después, VIEW las diferentes pistas de batería en la forma normal.



Tenez appuyé



Puis pressez

Seleccione BAR NO. 002

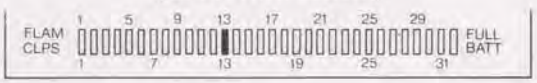


Manténgala presionada

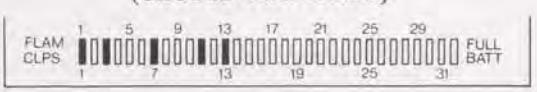


Después presione ésta

(OPEN H.H. Pattern)

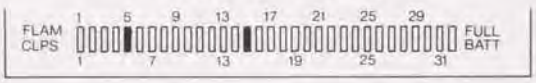


(CLOSED H.H. Pattern)

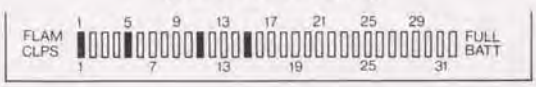


Les battement de batterie de la deuxième Mesure du Modèles Combiné

(HIGH TOM Pattern)



(LOW TOM Pattern)



Golpes de batería de la segunda barra de los patrones COMBINED.

NOTE: If there are more than 9 BASIC BANKs in a COMBINED Pattern, you would not select higher-numbered Bars within the sequence by pressing "11", "13", etc. Instead, you would use the first 10 BASIC BANK Keys like calculator keys, and press "1" and then "3" to select Bar 013, etc.

5) Editing a COMBINED Pattern

You may use both Real Time and Step Time editing in the normal way, without needing to use the BAR SELECT Key. The next Bar will be selected automatically as you move forward through the COMBINED sequence. Of course, the BAR SELECT Key may come in handy if you are editing a COMBINED sequence of many BASIC BANKs in Step Time.

ZUR BEACHTUNG: Bei mehr als neun BASIC BANKs in einem COMBINE-Muster würde man **nicht** die Takte mit höheren Nummern in der Seguenz durch Drücken von „11", „13" usw. wählen. Stattdessen würde man die ersten 10 BASIC BANK-Tasten wie Rechnertasten verwenden, und z.B. „1" gefolgt von „3" drücken, um Takt 013 zu wählen usw.

5) Editieren eines COMBINE-Musters

Echtzeit- und Schrittzeit-Editieren können ohne Verwendung der BAR SELECT-Taste in gewohnter Weise verwendet werden. Der nächste Takt wird im Laufe der Vorwärtsbewegung durch die COMBINE-Sequenz automatisch gewählt. Natürlich erweist sich die BAR SELECT-Taste als vorteilhaft, wenn man eine COMBINE-Sequenz vieler BASIC BANKs in Schrittzeit editiert.

4) Playing CHAINs

Your KPR-77 comes factory programmed with several CHAINs. See "How CHAINs are Organized" in 5) **Writing CHAINs** below for a description of what a CHAIN is.

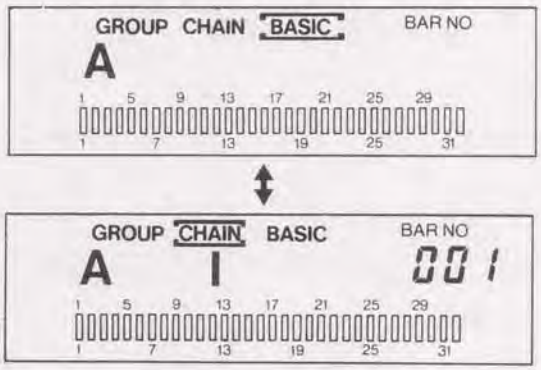
4.1 NORMAL CHAIN PLAY

To play a CHAIN, set MODE to "Play" and press "A" to select GROUP A. There are two CHAINs per GROUP, CHAIN I & CHAIN II.



Select a CHAIN by pressing the appropriate Key, (CHAIN I in this case). This will also select CHAIN Mode if BASIC Mode was previously selected.





Press — If KPR-77 was in BASIC Mode, it will change to CHAIN Mode.

Adjust TEMPO and MIXER controls, then press START/STOP.

4) Spielen von Ketten (CHAIN)

Ihr KPR-77 wurde vor der Auslieferung vom Werk mit mehreren CHAINs programmiert. Eine Beschreibung von CHAIN finden Sie unter "Organisation von CHAINs" im Paragraphen 5) **"Schreiben von Ketten (CHAINs)".**

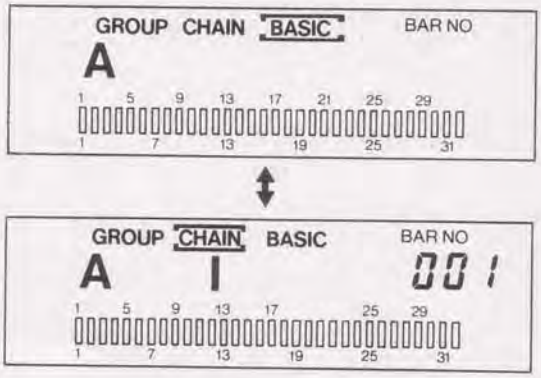
4.1 NORMALES CHAIN-SPIEL

Zum Spielen einer CHAIN MODE auf „Play" stellen und „A" zur Wahl von GROUP A drücken. Zwei CHAINs pro GROUP, CHAIN I u. CHAIN II, sind vorhanden.



Eine CHAIN durch Drücken der entsprechenden Taste wählen (in diesem Fall CHAIN I).
Es wird auch CHAIN-Betrieb gewählt, wenn zuvor BASIC-Betrieb eingestellt war.





drücken — Wenn das KPR-77 auf BASIC-Betrieb gestellt war, wechselt es zu CHAIN-Betrieb.

TEMPO- und MIXER-Regler einstellen, dann START/STOP drücken.

REMARQUE: Si il y a plus de 9 BASIC BANK dans un Modèle Combiné, vous ne sélectionnerez pas les Mesures suivantes de la séquence en appuyant sur "11", "13", etc. Au contraire, vous utiliserez, les dix premières touches BASIC BANK comme des touche de calculatrices: vous appuierez sur "1" et "3" pour sélectionner la Mesure 013, etc.

5) Montage d'un Modèle Combiné

Vous pouvez utiliser aussi bien le montage en cadence réelle qu'en cadence décalée de la façon ordinaire, sans avoir besoin d'utiliser la touche BAR SELECT. La Mesure suivante sera automatiquement sélectionnée lorsque vous avancerez dans la séquence combinée. Bien sûr, la touche BAR SELECT peut être pratique si vous montez une séquence combinée de plusieurs BASIC BANKS en cadence décalée.

NOTA: Si hay más de 9 BASIC BANKs en los patrones COMBINEd, **no** seleccione las barras de mayor numeración dentro de la secuencia presionando "11", "13", etc. En vez de ello, utilice las primeras diez teclas BASIC BANK al igual que las de una calculadora, y presione "1" y después "3" para seleccionar la barra 013, etc.

5) Edición de patrones COMBINED

Usted puede utilizar la edición en tiempo real o en tiempo escalonado en la forma normal, sin necesidad de utilizar la tecla BAR SELECT. La barra siguiente se seleccionará automáticamente a medida que avance a través de la secuencia COMBINEd. Naturalmente, la tecla BAR SELECT puede ser muy útil si está editando una secuencia COMBINED con muchos BASIC BANKs en tiempo escalonado.

4) Pour jouer des Chaînes

Ala sortie de l'usine, votre KPR-77 est programmé avec plusieurs Chaînes. Pour avoir une description de ce qu'est une chaîne, veuillez voir "comment les Chaîner sont organisées" dans 5) **Programmation des Chaînes**.

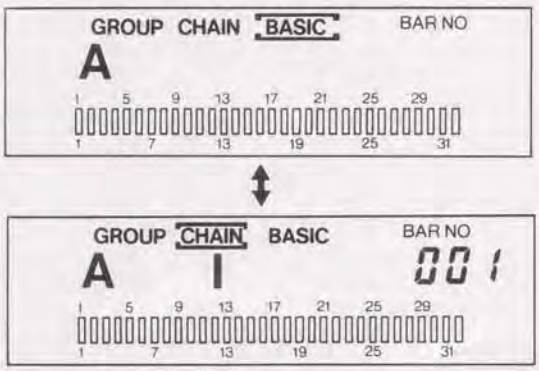
4.1 JEU DE CHAINE NORMAL

Pour jouer une Chaine, réglez le MODE sur "Play", et appuyez sur "A" pour sélectionner le Group A. Il y a deux Chaînes par Groupe, la Chaîne I et la Chaîne II.



Sélectionnez une Chaîne en appuyant sur la touche appropriée (dans ce cas, CHAIN I).
Cela vous mettera aussi en Mode CHAIN si vous étiez auparavant en Mode BASIC.





Pressez — Si le KPR-77 était en Mode BASIC cela le mettra en Mode CHAIN.

Réglez le TEMPO et les commandes du mixeur, puis appuyez sur START/STOP.

4) Reproducción de CHAINs

Su KPR-77 viene programado de fábrica con varias CHAINs. Consulte "Cómo están organizadas las CHAINs" en el párrafo 5) **Programación de CHAINs** para ver la descripción de lo que es una CHAIN.

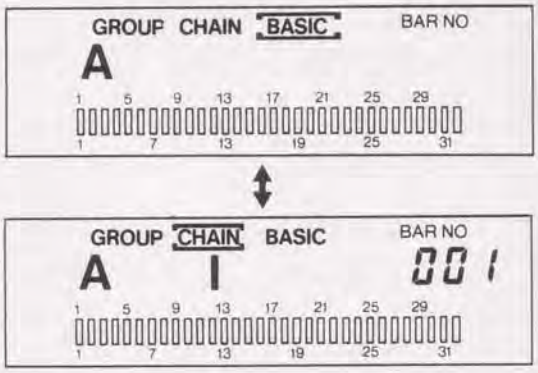
4.1 REPRODUCCIÓN NORMAL DE CHAINs

Para reproducir una CHAIN, ponga el selector MODE en "reproducción" y presiona "A" para seleccionar el GROUP A. Cada GROUP tiene dos CHAINs, CHAIN I y CHAIN II.



Seleccione una CHAIN presionando la tecla apropiada. De esta forma también se seleccionará el modo CHAIN, si anteriormente se había seleccionado el modo BASIC.





Presiónela — Si el KPR-77 estaba en el modo BASIC, cambiará al modo CHAIN.

Ajuste los controles TEMPO y MIXER, y después presione START/STOP.



Start play by pressing START/STOP.
Stop play by pressing START/STOP again.

If you want the CHAIN to play through only once, and then stop at the end of the CHAIN, set the CHAIN END switch to "Fine". If you want the CHAIN to repeat indefinitely, set CHAIN END to "D.S.".



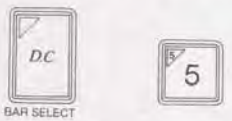
CHAIN plays through only once.
CHAIN repeats indefinitely.

4.2 SPECIAL FUNCTIONS

4.2.1 Starting in the Middle of a CHAIN

In some applications, you may want to start playing a CHAIN from a point somewhere in the middle, instead of from the beginning. This can easily be done using the BAR SELECT function when the KPR-77 is Stopped.

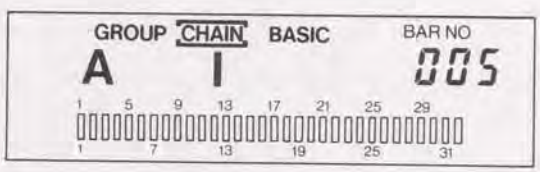
As an example, you might want to start playing from BAR NO. 005. To do this, simply hold down BAR SELECT (D.C.), press "5", release both Keys, and then press START/STOP to play the CHAIN starting at Bar # 005.



Hold BAR SELECT and press "5".
The Display will show BAR No. 005.

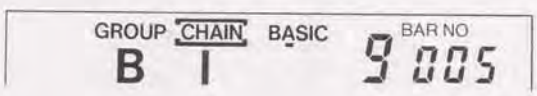


Press START/STOP to play the CHAIN from Bar # 005.



4.2.2 Using NEXT

While playing a CHAIN, you can tell the KPR-77 to switch automatically to either another CHAIN or to a BASIC Pattern when it reaches the end of the current CHAIN.
Let's assume that CHAIN I is playing, as shown below:





Spiel durch Drücken von START/STOP beginnen.
Spiel durch erneutes Drücken von START/STOP beenden.

Wenn die CHAIN nur einmal durchgespielt und dann am Ende der CHAIN beendet werden soll, den CHAIN END-Schalter auf "Fine" einstellen. Falls die CHAIN unendlich wiederholt werden soll, CHAIN END auf "D.S." stellen.



CHAIN spielt nur einmal durch.
CHAIN wird unendlich wiederholt.

4.2 SONDERFUNKTIONEN

4.2.1 Starten an einer beliebigen Stelle einer CHAIN

In gewissen Fällen möchte man nicht am Anfang mit dem Spiel einer CHAIN, sondern an einer anderen Stelle beginnen. Dies ist mit Hilfe der BAR SELECT-Funktion ohne weiteres möglich, wenn das KPR-77 gestoppt ist.

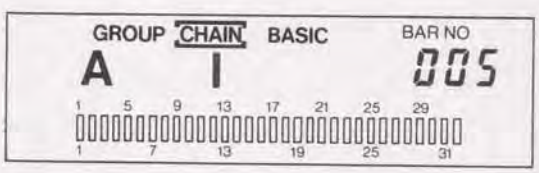
Fangen wir z.B. von BAR NO. 005 zu spielen an. Dazu hält man einfach BAR SELECT (D.C.) nieder, drückt "5", läßt beide Tasten los und drückt dann START/STOP, um die CHAIN mit Beginn bei Taktnr. 005 zu spielen.



BAR SELECT niederhalten und "5" drücken.
Das Display zeigt BAR NO. 005.



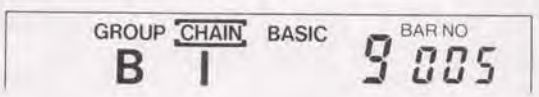
START/STOP drücken, um die CHAIN von Taktnr. 005 zu spielen.



4.2.2 Gebrauch von NEXT

Während eine CHAIN gespielt wird, kann man das KPR-77 dazu veranlassen, automatisch entweder auf eine andere CHAIN oder auf ein BASIC-Muster nach Erreichen des Endes der gegenwärtigen CHAIN zu schalten.

Nehmen wir an, daß CHAIN I spielt, wie unten gezeigt:





Commencez à jouer en appuyant sur START/STOP. Arrêtez de jouer en appuyant à nouveau sur START/STOP.

Si vous désirez rejouer encore la Chaîne, puis l'arrêter à la fin, réglez l'interrupteur CHAIN END sur "Fine". Si vous voulez que la Chaîne se répète indéfiniment, réglez CHAIN END sur "D.S.".



La Chaîne ne joue qu'une fois.
La Chaîne se répète indéfiniment.

4.2 FONCTIONS SPECIALE

4.2.1 Pour commencer au milieu d'une Chaîne

Vous aurez parfois besoin de commencer à jouer une Chaîne à partir d'un point quelque part vers le milieu au lieu du commencement. Vous pouvez faire cela facilement en utilisant la fonction BAR SELECT quand le KPR-77 est sur STOP.

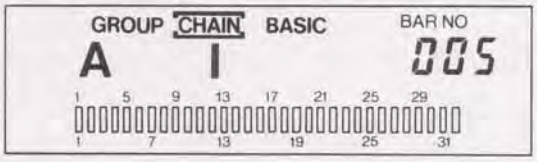
Par exemple, si vous voulez commencer à jouer à partir de la mesure 005, il suffit de tenir appuyé BAR SELECT (D.C.), de presser "5", de relâcher les deux touches puis d'appuyer sur START STOP.



Tenez appuyé BAR SELECT et appuyez sur "5".
L'Affichage indiquera BAR NO. 005.



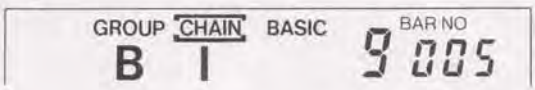
Appuyez sur START STOP pour jouer la Chaîne à partir de la mesure #005.



4.2.2 Utilisation de "NEXT"

Quand vous jouez une Chaîne, vous pouvez demander à votre KPR-77 de passer directement à une autre Chaîne ou à un Modèle BASIC quand il arrive à la fin de la Chaîne en cours de jeu.

Supposons que la Chaîne I est en train de jouer, comme nous le voyons ci-dessous:





Inicie la reproducción presionando START/STOP.
Pare la reproducción presionando de nuevo START/STOP.

Si desea que la CHAIN se reproduzca una sola vez, y que se pare al final de la misma, ponga el selector CHAIN END en "Fine". Si desea que la CHAIN se repita indefinidamente, ponga CHAIN END en "D.S.".



La CHAIN se reproduce solamente una vez.
La CHAIN se reproduce indefinidamente.

4.2 FUNCIONES ESPECIALES

4.2.1 Comienzo en el medio de una CHAIN

Para algunas aplicaciones, usted puede desear que la reproducción de una CHAIN comience desde un punto intermedio cualquiera, en vez de comenzar desde el principio. Esto puede realizarse fácilmente utilizando la función BAR SELECT cuando el KPR-77 esté en STOP.

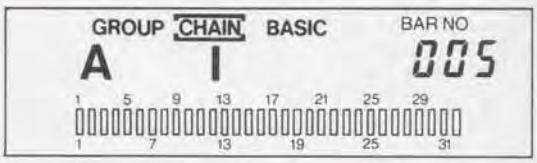
Por ejemplo, usted puede desear que la reproducción comience desde la BAR NO. 005. Para conseguir esto, simplemente mantenga presionada la tecla BAR SELECT (D.C.), presione "5", y suelte ambas teclas, y después presione START/STOP para que la reproducción de la CHAIN comience en la barra #005.



Mantenga presionada BAR SELECT y presione "5".
El visualizador indicará BAR NO. 005.



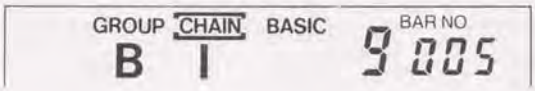
Presione START/STOP para que la reproducción de la CHAIN comience a partir de la barra #005.



4.2.2 Utilización de NEXT

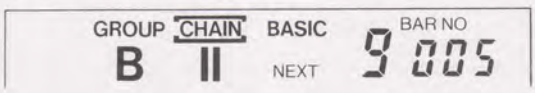
Durante la reproducción de una CHAIN, usted puede decirle al KPR-77 que cambie automáticamente a otra CHAIN o a un patrón BASIC cuando llegue al final de la CHAIN actual.

Supongamos que se está reproduciendo la CHAIN I, como se muestra a continuación:



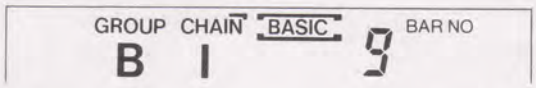
If you press the other CHAIN Key, the word "NEXT" will appear on the Display and the CHAIN number will change to the new value.

Press to select CHAIN II NEXT.
Display will change to this.



When the end of CHAIN I is reached, CHAIN II will begin playing and "NEXT" will disappear.

However, if you press the BASIC Key instead of CHAIN II, BASIC Pattern 9 (in this case) will be selected NEXT.



When the end of CHAIN I is reached, BASIC Pattern 9 will begin playing and "NEXT" will disappear.

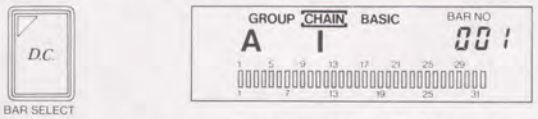
Press to select BASIC Mode NEXT.
Display will change to this.

NOTE: Pressing a BASIC BANK Key will change the BASIC # in the Display but it does **not** select BASIC mode to be played NEXT. You **must** press the BASIC Key in order for a BASIC Pattern to be played NEXT.

Using D.C. and D.S.

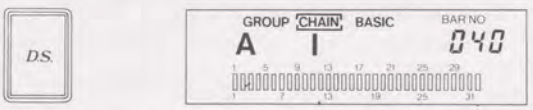
The D.C. and D.S. Keys allow you to restart the CHAIN from two different points while it is playing.

Pressing D.C. will **immediately** restart the CHAIN from the beginning (Bar # 001). This is useful for getting back into synchronization with other musicians.



Press D.C. during play and CHAIN will reSTART immediately.

Pressing D.S. will **wait** until the end of the current Pattern, and then restart the CHAIN from the Bar that was marked with the Segno (Start Repeat) Mark. This is useful for playing extra choruses, etc., if you have marked the CHAIN previously (see CHAIN Write, below).



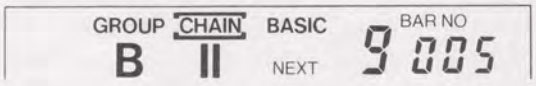
Press D.S. during play and CHAIN will go to the Segno Mark when the current Bar is finished. Bar is finished.

Of course, if the Segno Mark is in Bar # 001, the CHAIN will repeat from the beginning.

Drückt man die andere CHAIN-Taste, erscheint das Wort "NEXT" im Display und die CHAIN-Nummer wird durch den neuen Wert ersetzt.

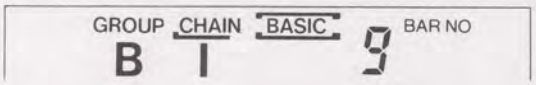
Drücken, um CHAIN II NEXT zu wählen.

Die Anzeige ändert sich folgendermaßen.



Bei Erreichen des Endes von CHAIN I beginnt CHAIN II zu spielen und "NEXT" verschwindet.

Drückt man jedoch die BASIC-Taste anstatt von CHAIN II, wird (in diesem Fall) BASIC-Muster 9 als NÄCHSTES gewählt.



Bei Erreichen des Endes von CHAIN I, beginnt BASIC-Muster 9 zu spielen, und "NEXT" verschwindet.

Drücken, um BASIC–Betrieb NEXT zu wählen.

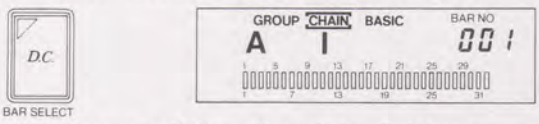
Die Anzeige ändert sich folgendermaßen:

ZUR BEACHTUNG: Durch Drücken einer BASIC BANK-Taste ändert sich die BASIC-Nr. im Display, es wird jedoch **nicht** BASIC-Betrieb gewählt, um als nächstes (NEXT) gespielt zu werden. Die BASIC-Taste **muß** gedrückt werden, damit ein BASIC-Muster als nächstes (NEXT) gespielt wird.

Gebrauch von D.C. und D.S.

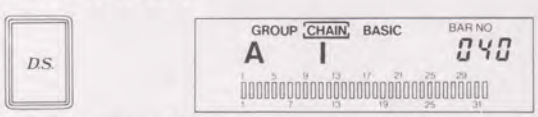
Die D.C.- und D.S.-Taste ermöglichen erneuten Start der CHAIN von zwei verschiedenen Stellen, während sie spielt.

Durch Drücken von D.C. wird die CHAIN **unmittelbar** vom Anfang an (Taktnr. 001) neu gestartet. Dies ist nützlich, um mit anderen Musikern wieder in Einklang zu kommen.



Drückt man D.C. während des Spielens, wird CHAIN unmittelbar neu gestartet.

Drückt man D.S. wird das Ende des gegenwärtigen Musters abgewartet und die CHAIN dann von dem mit dem Segno (Start-Wiederhol-) Zeichen markierten Takt an neu gestartet. Dies ist zum Spielen von Extra-Chören usw. von Vorteil, wenn die CHAIN zuvor markiert worden ist (siehe unten "Schreiben von Ketten").



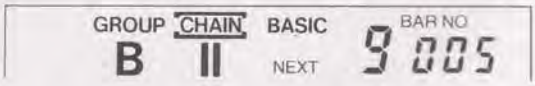
Drückt man D.S. während des Spielens, geht CHAIN nach Beendigung des gegenwärtigen Takts zum Segno-Zeichen.

Wenn sich das Segno-Zeichen natürlich in Taktnr. 001 befindet, wird die CHAIN von Anfang an wiederholt.

Si vous appuyez sur l'autre touche CHAIN, le mot "NEXT" (ensuite) apparaîtra à l'Affichage, et le numéro de Chaîne prendra la nouvelle valeur.

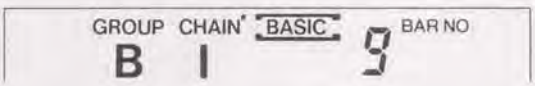
Appuyez pour sélectionner ensuite la Chaîne II.

L'Affichage se présentera alors comme ceci.



Quand la Chaîne I prendra fin, la Chaîne II commencera à jouer, et "NEXT" disparaîtra.

Cependant, si vous appuyez sur une touche BASIC au lieu de CHAIN II, c'est un Modèle BASIC (#9 dans notre exemple) qui sera sélectionné ensuite.



Quand la Chaîne I prendra fin, le Modèle BASIC 9 se mettra à jouer, et "NEXT" disparaîtra.

Appuyez pour sélectionner ensuite le Mode BASIC.

L'Affichage se présentera alors comme ceci.

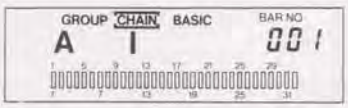
REMARQUE: Quand vous appuyez sur une touche BASIC, le numéro de Modèle BASIC changera à l'Affichage, mais cela ne sélectionnera **pas** le Mode BASIC pour la suite. Il **faut** appuyer sur la touche BASIC pour que le Modèle BASIC puisse être joué ensuite.

Utilisation de D.C. et D.S.

Les touches D.C. et D.S. vous permettent de reprendre la Chaîne à partir de deux endroits différents pendant qu'elle est en train de jouer.

En pressant sur D.C., vous ferez recommencer **immédiatement** la Chaîne dès le début (Mesure #001). C'est particulièrement pratique pour se synchroniser avec d'autres musiciens.

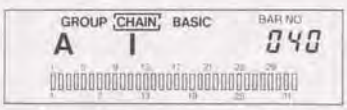




Appuyez sur D.C. pendant le jeu et la Chaîne reprendra immédiatement au début.

Si vous appuyez sur D.S., le KPR-77 attendra la fin du Modèle en cours de jeu, puis reprendra la Chaîne à partir de la mesure marquée par le "Segno" (Marque de début de répétition). C'est très utile pour répéter des choeurs, etc., si vous avez marqué la Chaîne auparavant. (voir Programmation d'une Chaîne ci-dessous).





Appuyez sur D.S. pendant le jeu et la Chaîne se rendra à la marque "Segno" à la fin de la mesure en cours de jeu.

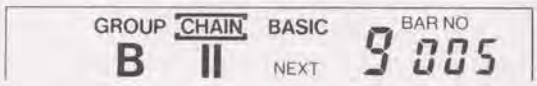
Bien sûr, si la marque Segno est sur la mesure #001, la Chaîne recommencera à partir du début.

Si presiona otra tecla CHAIN, la palabra "NEXT" aparecerá en el visualizador y el número de la CHAIN cambiará al nuevo valor.

Presiónela para seleccionar CHAIN II NEXT.

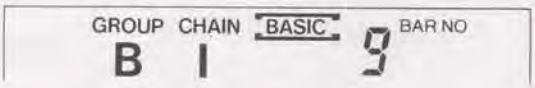
(A continuación la CHAIN II)

La visualización cambiará para indicar esto.



Al llegar al final de la CHAIN I, comenzará la reproducción de la CHAIN II, y "NEXT" desaparecerá.

Sin embargo, si presiona la tecla BASIC en lugar de CHAIN II, el patrón BASIC 9 se seleccionará NEXT (en siguiente lugar).



Al llegar al final de la CHAIN I, comenzará la reproducción del patrón BASIC 9, y "NEXT" desaparecerá.

Presionela para seleccionar el modo BASIC NEXT.

(A continuación el patrón BASIC)

La visualización cambiará para indicar esto.

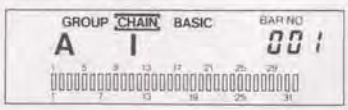
NOTA: Si presiona una tecla BASIC BANK, el BASIC # del visualizador cambiará, pero *no* se seleccionará el modo BASIC para reproducirse NEXT (a continuación). Usted *tiene* que presionar la tecla BASIC para que un patrón BASIC se reproduzca NEXT.

Utilización de D.C. y D.S.

Las teclas D.C. y D.S. le permitirán reiniciar la CHAIN desde dos puntos diferentes mientras esté en reproducción.

Si presiona D.C. la CHAIN se reiniciará **inmediatamente** desde su comienzo (barra # 001). Esto es muy útil para sincronizarse con otros músicos.

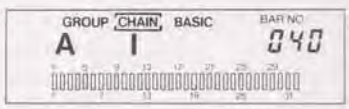




Presione D.C. durante la reproducción e inmediatamente se RESTART (reiniciará) la CHAIN.

Si presiona D.S., el KPR-77 esperará hasta que finalice el patrón actual, y reiniciará la CHAIN desde la barra marcada con la marca Segno (inicio de la repetición). Esto es muy útil para reproducir coros extra, etc., si han sido previamente marcados (consulte "Programación de CHAINs", a continuación).





Presione D.S. durante la reproducción y la CHAIN irá hasta la marca Segno cuando finalice la barra actual.

Naturalmente, si la marca Segno está en la barra #001, la CHAIN se repetirá desde su comienzo.

4.3 NEXT PLAY

4.3.1 NEXT Play from one CHAIN Play to another CHAIN Play

While a CHAIN of CHAIN BANK I or II is playing, if you press another Key of CHAIN BANK II or I, the new CHAIN BANK will begin playing when the current CHAIN ends to play.

4.3 FORTGESETZTE WIEDERGABE

4.3.1 Fortgesetzte Wiedergabe (NEXT) vom Spiel einer CHAIN zu dem einer anderen

Während eine CHAIN von CHAIN BANK I oder II spielt, beginnt nach Drücken der anderen Taste von CHAIN BANK II oder I die neue CHAIN BANK zu spielen, wenn die derzeit spielende CHAIN zu Ende ist.

EXAMPLE: To play CHAIN BANK II when CHAIN BANK I ends to play.

BEISPIEL: Spielen von CHAIN BANK II, wenn CHAIN BANK I zu Ende ist.

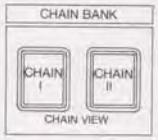
Operations
Bedienungsschritte
Opérations
Operaciones

Press CHAIN BANK II Key while CHAIN BANK I is playing

Die CHAIN BANK II-Taste drücken, während CHAIN BANK I spielt

Appuyer sur CHAIN BANK II pendant que CHAIN BANK I est en train de jouer.

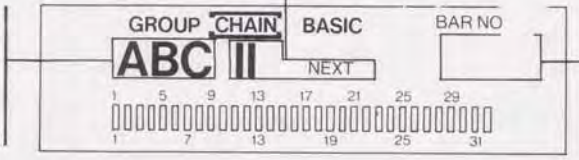
Pulse la tecla CHAIN BANK II mientras se reproduce CHAIN BANK I



Sign displayed
Angezeigtes Zeichen
Signe affiché
Se visualiza la señal

CHAIN BANK to be played next
Als nächstes zu spielende CHAIN BANK
CHAIN BANK qui sera jouée ensuite
CHAIN BANK que se reproduce a continuación

Selected GROUP
Gewählte GROUP
Groupe sélectionné
GRUPO seleccionado



Current BAR NO.
Gegenwärtige Taktnummer (BAR NO.)
Numéro de la mesure en cours de jeu
N° de BARRA actual

---

* You cannot perform NEXT Play in different GROUPS.
* You cannot perform NEXT Play in case that you write more than 128 bars into CHAIN BANK I (i.e., using CHAIN BANK I and II as a serial CHAIN BANK).

* NEXT-Spiel kann nicht in verschiedenen GROUPs durchgeführt werden.
* NEXT-Spiel kann nicht durchgeführt werden, falls mehr als 128 Takte (Bar) in CHAIN BANK I geschrieben sind (d.h. wenn CHAIN BANK I und II als eine fortlaufende CHAIN BANK verwendet werden).

4.3 NEXT PLAY (JEU SUIVANT)

4.3.1 Next Play du jeu d'une Chaîne au jeu d'une autre Chaîne

Si, pendant qu'une Chaîne de CHAIN BANK I ou II est en train de jouer, vous appuyez sur l'autre touche CHAIN BANK I ou II, la nouvelle CHAIN BANK se mettra à jouer quand la Chaîne en cours de jeu sera terminée.

EXEMPLE: Pour faire jouer la CHAIN BANK II une fois que la CHAIN BANK I a fini de jouer.

4.3 NEXT PLAY (REPRODUCCIÓN SIGUIENTE)

4.3.1 Reproducción NEXT de una reproducción CHAIN a otra reproducción CHAIN

Mientras se reproduce una CHAIN de CHAIN BANK I o II, si se pulsa otra tecla de CHAIN BANK I o II, el nuevo CHAIN BANK empezará a reproducir cuando termine de reproducir la CHAIN actual.

EJEMPLO: Para reproducir CHAIN BANK II cuando CHAIN BANK I termina de reproducirse.

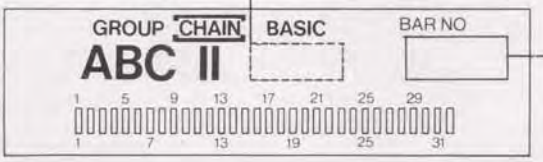
CHAIN BANK II will begin playing when CHAIN BANK I ends to play

CHAIN BANK II beginnt zu spielen, wenn CHAIN BANK I zu Ende ist

La CHAIN BANK II commencera à jouer quand la CHAIN BANK I aura fini de jouer.

CHAIN BANK II empezará a reproducirse cuando CHAIN BANK I termina de reproducirse

"NEXT" disappears
"NEXT" verschwindet
"NEXT" disparait
Desaparece "NEXT"



Current BAR NO.
Gegenwärtige Taktnummer (BAR NO.)
Numero de la mesure en cours de jeu
N° de BARRA actual

* Vous ne pouvez pas utiliser "NEXT Play" dans des Groupes différents.
* Vous ne pouvez pas utiliser "NEXT Play au cas où vous avez écrit plus de 128 mesures dans CHAIN BANK I (c.a.d. si vous utilisez les CHAIN BANK I et II comme une seule CHAIN BANK.

* No se puede hacer reproducción NEXT en GRUPOS diferentes.
* No se puede hacer reproducción NEXT en caso de que escriba más de 128 barras en una CHAIN BANK I (utilizando CHAIN BANK I y II como una CHAIN BANK de serie).

4.3.2 NEXT Play from CHAIN BANK to BASIC Play

While a CHAIN is playing, if you press BASIC Key, BASIC Play (includes COMBINED Play) will begin when the current CHAIN ends to play.

4.3.2 Fortgesetzte Wiedergabe (NEXT) von CHAIN BANK zu BASIC-Spiel

Während eine CHAIN spielt, beginnt nach Drücken der BASIC-Taste BASIC-Spiel (einschließlich COMBINED-Wiedergabe), nachdem die derzeit spielende CHAIN zu Ende ist.

EXAMPLE: To play BASIC when CHAIN BANK I ends to play.

BEISPIEL: BASIC-Wiedergabe nach Ende von CHAIN BANK I.

Operations
Bedienungsschritte
Opérations
Operaciones

Press BASIC BANK Key to be played next
Die Taste der als nächstes zu spielenden BASIC BANK drücken
Appuyez sur la touche du BASIC BANK qui doit être joué ensuite.
Pulse la tecla BASIC BANK que se reproducira a con- tinuación

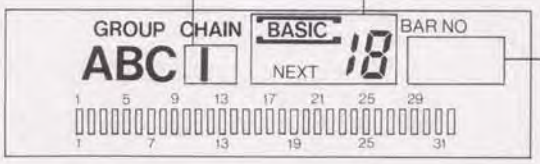


OCOMBINED Play is also available)
(COMBINED-Wiedergabe ist ebenfalls möglich)
(On peut aussi obtenir le jeu combiné)
(También es posible la reproducción COMBINED)

Sign displayed
Angezeigtes Zeichen
Signe affiché
Se visualiza la señal

Current CHAIN BANK
Gegenwärtige CHAIN BANK
CHAIN BANK en cours de jeu
CHAIN BANK actual

Current BAR NO.
Als nächstes zu spielende BASIC BANK
BASIC BANK qui va être joué ensuite
CHAIN BANK que se reproducirá a continuación



Current BAR NO.
Gegenwärtige Taktnummer (BAR NO.)
Numéro de la mesure en cours de jeu
N° de BARRA actual

---

* You cannot perform NEXT Play of BASIC BANK in different GROUPs.

* NEXT-Wiedergabe von BASIC BANK in verschiedenen GROUPs ist nicht möglich.

4.3.2 NEXT PLAY du jeu d'une Chaîne au jeu BASIC

Si, pendant qu'une Chaîne est en train de jouer, vous appuyez sur la touche BASIC, le jeu BASIC (ou le jeu BASIC Combiné) commencera à jouer une fois que la Chaîne en cours sera terminée.

4.3.2 Reproducción NEXT desde CHAIN BANK a reproducción BASIC

Mientras se reproduce una CHAIN, si se pulsa una tecla BASIC, la reproducción BASIC (incluyendo reproducción COMBINED) comenzará cuando la CHAIN en curso termine de reproducirse.

EXEMPLE: Pour jouer en BASIC une fois que la Chaîne I a fini de jouer.

EJEMPLO: Para reproducir BASIC cuando CHAIN BANK I termina de reproducirse.



Press BASIC Key while CHAIN BANK I is playing

Die BASIC-Taste drücken, während CHAIN BANK I spielt

Appuyez sur la touche BASIC pendant que la CHAIN VANK I est en train de jouer.

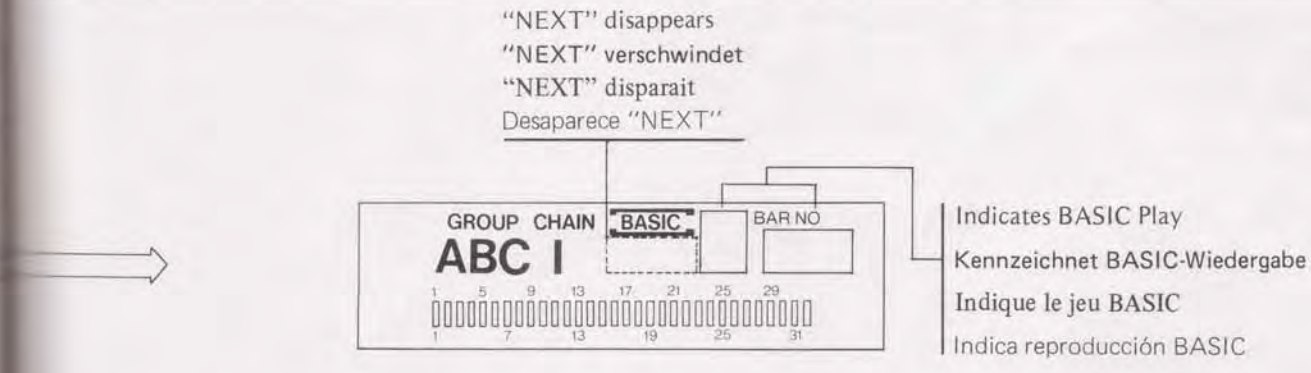
Pulse la tecla BASIC mientras se reproduce CHAIN BANK I

When CHAIN BANK I ends to play, BASIC will begin to play

Wenn CHAIN BANK I zu Ende ist, beginnt BASIC-Wiedergabe

Quand CHAIN BANK I finira de jour, on entrera en jeu BASIC.

Cuando CHAIN BANK I termina de reproducirse, comenzará a reproducirse BASIC



---

* Vous ne pouvez pas utiliser "NEXT Play" avec des CHAIN BANK de Groupes différents.

* No se puede hacer reproducción NEXT de BASIC BANK en GRUPOS diferentes.

4.3.3 NEXT Play from BASIC Play to CHAIN Play

If you press CHAIN BANK Key I or II while BASIC (includes COMBINED Play) is playing, CHAIN Play will begin when BASIC BANK (COMBINED BASIC BANK) ends to play.

4.3.3 Fortgesetzte Wiedergabe (PLAY) von BASIC-Spiel zu CHAIN-Spiel

Wenn die CHAIN BANK-Taste I oder II während BASIC-Spiel (einschließlich COMBINED-Wiedergabe) gedrückt wird, beginnt CHAIN-Wiedergabe, nachdem BASIC BANK (COMBINED BASIC BANK) zu Ende ist.

EXAMPLE: To play CHAIN BANK I when BASIC BANK I ends to play.

BEISPIEL: Spielen von CHAIN BANK I nach Ende von BASIC BANK I.

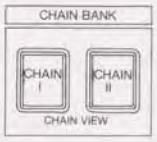
Operations
Bedienungsschritte
Opérations
Operaciones

Press CHAIN BANK I Key while BASIC BANK I is playing

CHAIN BANK I-Taste drücken, während BASIC BANK I spielt

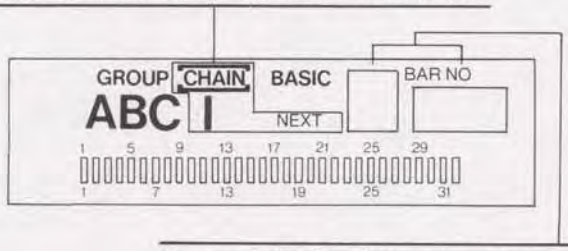
Appuyer sur la touche CHAIN BANK I pendant que BASIC BANK I est en train de jouer.

Pulse la tecla CHAIN BANK I mientras se reproduce BASIC BANK I



Sign displayed
Angezeigtes Zeichen
Signe affiché
Se visualiza la señal

CHAIN BANK to be played next
Als nächstes zu spielende CHAIN BANK
CHAIN BANK qui sera jouée ensuite
CHAIN BANK que se reproducirá a continuación



Current BASIC BANK or COMBINED Play
Gegenwärtige BASIC BANK oder COMBINED-Wiedergabe
BASIC BANK ou BASIC BANK Combiné en cours de jeu
Reproducción BASIC BANK o COMBINED actuales

---

* You cannot perform NEXT Play of CHAIN BANK in different GROUPs.

* NEXT-Wiedergabe von CHAIN BANK in verschiedenen GROUPs ist nicht möglich.

4.3.3 NEXT Play du jeu BASIC au jeu d'une Chaîne

Si, pendant un jeu BASIC (y compris le jeu Combiné), vous appuyez sur la touche CHAIN BANK I ou II, le jeu de cette Chaîne commencera à jouer une fois que le BASIC BANK (ou le BASIC BANK Combine) aura fini de jouer.

EXAMPLE: Pour jouer CHAIN BANK I quand BASIC BANK I a fini de jouer.

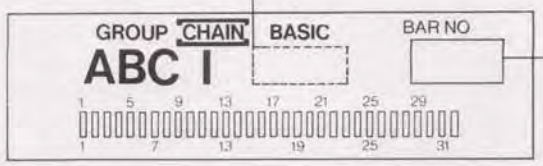
Press CHAIN BANK I Key, and when current rhythm pattern (the last BASIC BANK in COMBINED Play) ends to play, CHAIN BANK I will begin playing.

CHAIN BANK I-Taste dürcken. Wenn das gegenwärtige Rhythmusmuster (die letzte BASIC BANK bei COMBINED-Wiedergabe) ganz zu Ende ist, beginnt CHAIN BANK I zu spielen.

Appuyer sur la touche CHAIN BANK I, et quand l modèle de rythme en cours (le dernier BASIC BANK du jeu combiné) finira de jouer, la CHAIN BANK I commencera à jouer.

Pulse la tecla CHAIN BANK I y cuando el actual patrón de ritmo (última BASIC BANK en reproducción COMBINED) termine de reproducirse, comenzará a reproducirse CHAIN BANK I

"NEXT" disappears
"NEXT" verschwindet
"NEXT" disparait
Desaparece "NEXT"



Current BAR NO.
Gegenwärtige Taktnummer (BAR NO.)
Mesure en cours de jeu
N° de BARRA actual

* Vous ne pouvez pas utiliser "NEXT Play" avec des BASIC BANK de Groupes différents.

4.3.3 Reproducción NEXT de reproducción BASIC a reproducción CHAIN

Si pulsa la tecla I o II de CHAIN BANK mientras que se reproduce BASIC (incluye reproducción COMBINED), la reproducción CHAIN comenzará cuando BASIC BANK (COMBINED BASIC BANK) termine de reproducirse.

EJEMPLO: Para reproducir CHAIN BANK I cuando BASIC BANK I termina de reproducirse.

* No se puede hacer reproducción NEXT de CHAIN BANK en GRUPOS diferentes.

5) Writing CHAINs

5.1 HOW CHAINS ARE ORGANIZED

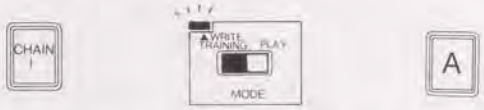
A CHAIN is a list of BASIC Patterns arranged in a particular playing order. Patterns can be repeated and arranged in any way you like. A section of the list (all the patterns for a chorus, for example) can be repeated up to 9 times for even greater control over song structure.

NOTE: A CHAIN is a list of BASIC BANK **numbers** – the CHAIN doesn't keep track of the actual rhythm Pattern in a given BASIC BANK when the CHAIN is written. So, if the CHAIN starts with Pattern "7" in Bar No. 001, and BASIC BANK "7" holds a fusion beat, the CHAIN will start with a fusion beat. If you later change BASIC BANK "7" to hold a reggae beat, that very same CHAIN will now start with a reggae beat.

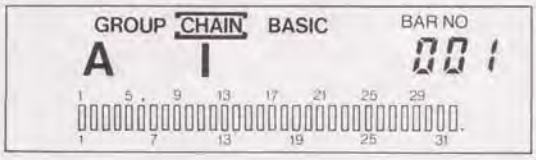
5.2 WRITING PATTERNS INTO A CHAIN

Entering Chain Write Mode

To begin writing a CHAIN, first select the GROUP you want (A – C). Then, hold down the desired CHAIN Key (CHAIN I or CHAIN II) and slide the MODE Switch from "Play" to "Write/Training".



Hold down desired Chain Key and switch to "Write"



The Display will change as shown above. The BASIC BANK number will be that of the first Bar of the **previously** programmed CHAIN.

NOTE: the word "FULL" will appear on the Display if you try to write more than 128 bars into any CHAIN. CHAIN I can be extended up to a maximum length of 256 bars (by overwriting CHAIN II), but CHAIN II is limited to 128 bars. See the **Features & Functions** section for more information (particularly 2.10.2 "Selecting Higher Bars Within a CHAIN" and 3.3 "Lower Display".

5) Schreiben von Ketten (CHAIN

5.1 ORGANISATION VON CHAINS

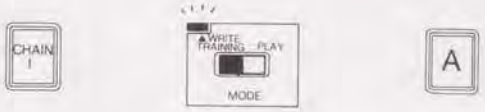
Eine CHAIN ist eine Liste von in einer bestimmten Spielreihenfolge angeordneten BASIC-Mustern. Muster können beliebig wiederholt und angeordnet werden. Ein Abschnitt der Liste (alle Muster für einen Chor z.B.) kam bis zu neumal wiederholt werden, was noch größere Kontrolle über die Musikstückstruktur gewährleistet.

ZUR BEACHTUNG: Eine CHAIN ist eine Liste von BASIC BANK-**Nummern** – die CHAIN behält das tatsächliche Rhythmusmuster in einer gegebenen BASIC BANK nicht im Auge, wenn die CHAIN geschrieben wird. Wenn die CHAIN mit Muster „7" in Taktnr. 001 beginnt und BASIC BANK „7" einen Fusion-Taktschlag enthält, beginnt die CHAIN mit einem Fusion-Taktschlag. Wenn BASIC BANK „7" später auf einen Reggae-Taktschlag geändert wird, beginnt genau dieselbe CHAIN nun mit einem Reggae-Taktschlag.

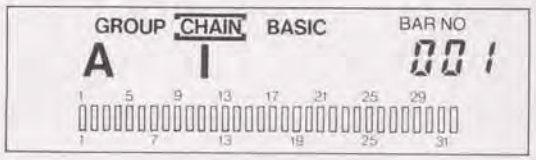
5.2 SCHREIBEN VON MUSTERN IN CHAINS

Eingabe von Kettenschreibbetrieb

Um mit dem Schreiben einer CHAIN zu beginnen, zuerst die gewünschte GROUP (A–C) wählen. Dann die gewünschte CHAIN-Taste (CHAIN I oder CHAIN II) niederhalten und den MODE-Schalter von „Play" auf „Write/Training" schieben.



Die gewünschte Kettentaste niederhalten und auf "Write" schalten



Das Display ändert sich, wie oben gezeigt. Die BASIC BANK-Nummer ist die des ersten Taktes der **zuvor** programmierten CHAIN.

ZUR BEACHTUNG: Das Wort „FULL" erscheint im Display, wenn man versucht, mehr als 128 Takte in eine CHAIN zu schreiben. CHAIN I kann auf eine maximale Länge von 256 Takten (durch Überschreiben von CHAIN II) erweitert werden, CHAIN II ist jedoch auf 128 Takte begrenzt. Im Abschnitt **"Merkmale u. Funktionen"** finden Sie genauere Informationen (insbesondere in 2.10.2 „Wahl höherer Takte in einer CHAIN" und 3.3 "Unteres Display").

5) Programmation des Chaînes

5.1 COMMENT LES CHAINES SONT ORGANISEES

Une Chaîne est une série de Modèles BASIC arrangés dans un ordre de jeu précis. Les Modèles peuvent être répétés et arrangés comme vous le désirez. Il est possible de répéter n'importe quelle partie de la série (tous les Modèles d'un choeur, par exemple) jusqu'à 9 fois, de façon à permettre un plus grand contrôle sur la structure de la mélodie.

REMARQUE: Une Chaîne est une suite de **numéros** de BASIC BANK. Quand la Chaîne est programmée, elle n'enregistre pas le Modèle de rythme qui est effectivement inscrit à l'intérieur d'un BASIC BANK donné. Et donc si la Chaîne commence avec le Modèle "7" dans la mesure 001, et qu'il y a un battement en fusion dans le BASIC BANK "7", la Chaîne commencera avec un battement en fusion. Si vous changez le BASIC BANK "7" et que vous y mettez un battement de reggae, cette même Chaîne commencera avec un battement de reggae.

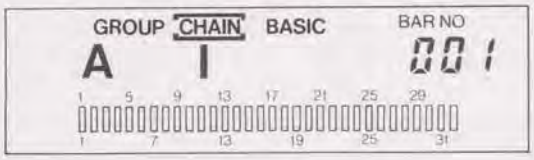
5.2 PROGRAMMATION DES MODELED DANS UNE CHAINE

Pour se mettre en Mode CHAIN Write

Avant de programmer une Chaîne, choisissez le Groupe que vous désirez (A–C). Puis tenez appuyée la touche de la Chaîne voulue (CHAIN I ou CHAIN II) et faîtes glisser le bouton MODE de "Play" à "Write/Training".



Tenez la touche de Chaîne voulue appuyée, et mettez le MODE sur "Write".



L'Affichage se présentera comme ci-dessus. Le numéro de BASIC BANK sera celui de la première mesure de la Chaîne programmée **précédement**.

REMARQUE: Le mot "FULL" apparaîtra à l'Affichage si vous essayez de programmer plus de 128 mesures à l'intérieur d'une Chaîne. On peut allonger la Chaîne I jusqu'à un maximum de 256 mesures (en empiétant sur la Chaîne II), mais la Chaîne II est limitée à 128 mesures. Référez-vous à la section **Caractéristiques et fonctions** pour de plus amples renseignements (notamment 2.10.2 "Sélection des mesures antérieures dans une Chaîne", et 3.3 "Affichage inférieur").

5) Programación de CHAINs

5.1 CÓMO ESTÁN ORGANIZADAS LAS CHAINs

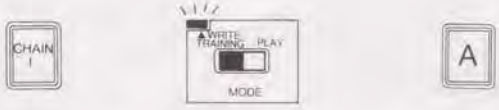
Una chain es una lista de patrones BASIC dispuestos con un orden especial de reproducción. Los patrones pueden repetirse y disponerse de la manera que se quiera. Una sección de la lista (todos los patrones para un coro, por ejemplo) peude repetirse hasta 9 veces para un control mejor sobre la estructura de la canción.

NOTA: Una chain es una lista de números BASIC BANK. La chain non controla o sigue el patrón de ritmo en un BASIC BANK, cuando se programa CHAIN. De manera que, si la CHAIN comienza con el patrón "7" en la barra N^{O} 001, y el BASIC BANK "7" mantiene un ritmo de "fusion", CHAIN comenzará con el mismo ritmo "fusion". Si después se cambia BASIC BANK "7" a un ritmo reggae, esa misma CHAIN empezará entonces con un ritmo reggae, esa misma CHAIN empezará entonces con un ritmo reggae.

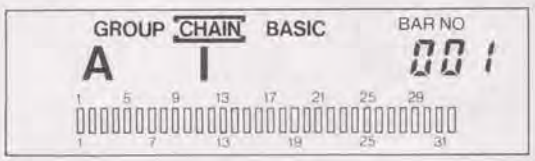
5.2 PROGRAMACIÓN DE PATRONES EN UNA CHAIN

Paso al modo de programación de CHAINs

Para comenzar a escribir un CHAIN, primeramente seleccione el GROUP que desee (A – C). Después, mantenga presionada la tecla CHAIN deseada (CHAIN I o CHAIN II) y deslice el conmutador MODE de "reproducción" a "programación/aprendizaje".



Mantenga presionada la tecla de la CHAIN deseada y cambie a "programación".



La visualización cambiará como se muestra arriba. El número BASIC BANK será el de la primera barra de la cadena **previamente** programada.

NOTA: La palabra "FULL" aparecerá en el visualizador si intenta programar más de 128 barras en cualquiera de las CHAINs. La CHAIN I puede ampliarse hasta una longitud máxima de 256 barras (sobreprogramando la CHAIN II), pero la CHAIN II está limitada a 128 barras). Consulte la sección de Características y Funciones para más información (particular mente 2.10.2 "Selección de barras superiores dentro de una CHAIN" y 3.3 "Visualizador inferior").

Writing Patterns

Writing Patterns into a CHAIN is very simple. Just press the number of the BASIC BANK holding the Pattern you want, and then press the CHAIN WRITE Key.

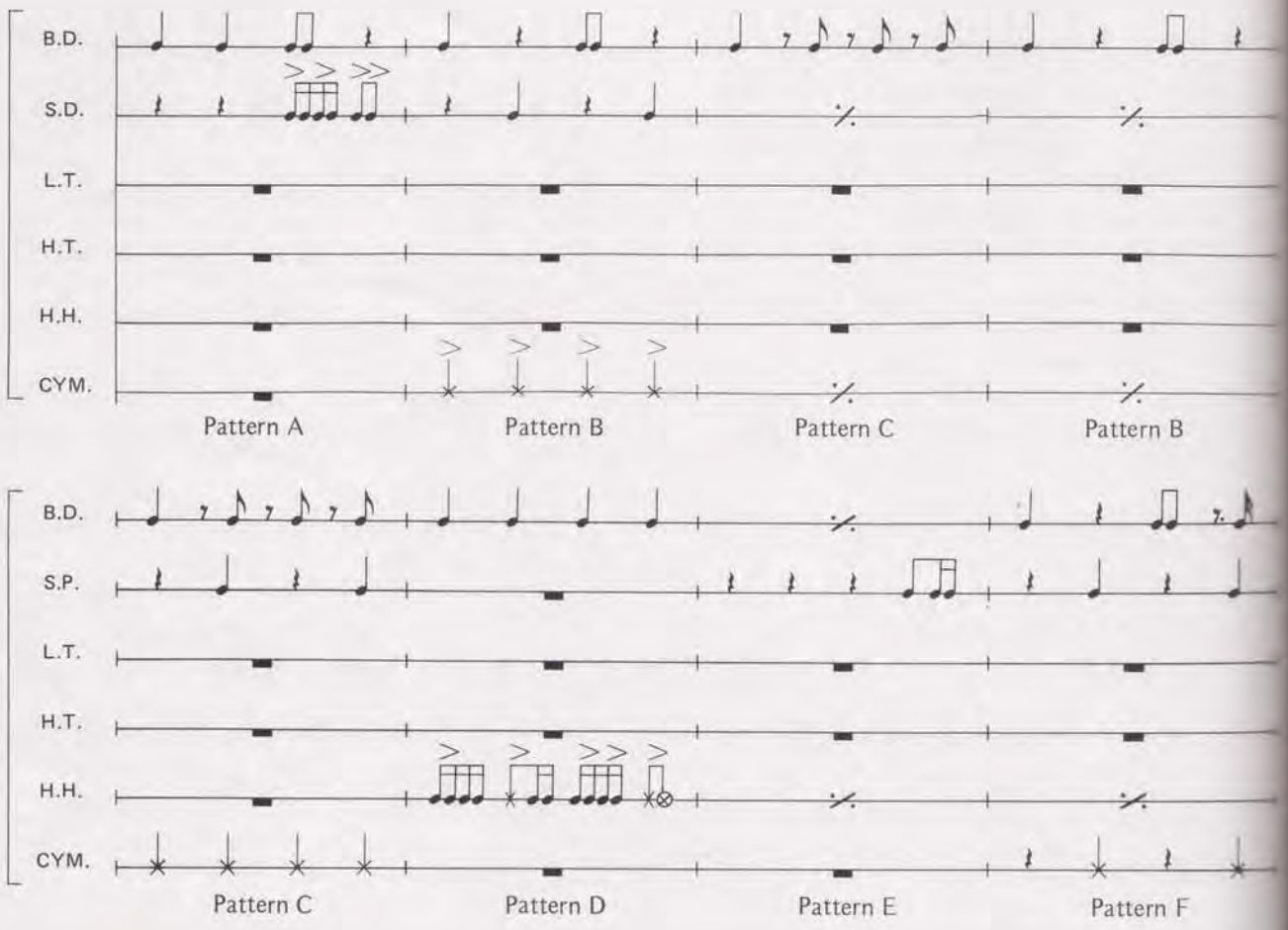
The BAR NO. will automatically advance to the next Bar, so that you can write the next Pattern into the CHAIN in the same way. When the BAR NO. advances, the BASIC BAUK number that was **previously** programmed into that Bar will appear; just ignore that number and enter the desired BASIC BANK number.

As an example, try forming a CHAIN using the 12 bar pattern shown below:

Schreiben von Mustern

Das Schreiben von Mustern in eine CHAIN ist sehr einfach. Man braucht nur die Nummer der BASIC BANK, während das gewüunschte Muster gehalten wird, und dann die CHAIN WRITE-Taste zu drücken.

Die BAR NO. rückt automatisch zum nächsten Takt vor, so daß das nächste Muster auf gleiche Weise in die CHAIN geschrieben werden kann. Wenn die BAR NO. vorrückt, erscheint die BASIC BANK-Nummer, die **zuvor** in diesen Takt programmiert worden ist; beachten Sie diese Nummer einfach nicht und tragen Sie die gewünschte BASIC BANK-Nummer ein.



This 12 bar pattern consists of eight BASIC Patterns A – H, repeated in the following order: A, B, C, B, C, D, E, F, F, F, G, H. These Patterns should be written into BASIC BANKs 1 – 8 using the procedures given in 3. **Writing BASIC Patterns** NOTE: If you just want to practice writing a CHAIN, you can use any eight factory-loaded programs for this exercise.

Versuchen Sie als Beispiel eine CHAIN mit dem unten gezeigten 12-Takt-Muster zu bilden.

Dieses 12-Takt-Muster besteht aus acht BASIC-Mustern A – H, die in der folgenden Reihenfolge wiederholt werden: A, B, C, B, C, B, E, F, F, F, G, H.

Diese Muster sollen gemäß den in 3. **„Schreiben von BASIC-Mustern"** gegebenen Verfahren in die BASIC BANKs 1 – 8 geschrieben werden.

ZUR BEACHTUNG: Um nur das Schreiben einer CHAIN zu üben, kann dazu jedes der acht werkseitig geladenen Programme verwendet werden.

Programmation des Modèles

Il est très simple de programmer des Modèles dans une Chaîne. Il suffit d'appuyer sur le numéro du BASIC BANK qui contient le Modèle que vous désirez, puis d'appuyer sur la touche CHAIN WRITE.

Le numéro de mesure (BAR NO.) avancera alors automatiquement à la mesure suivante, de façon à ce que vous puissiez programmer le Modèle suivant de la Chaîne de la même manière. Quand le BAR NO. avance, le numéro du BASIC BANK qui était programmé **auparavant** apparaîtra. Ne faîtes pas attention à ce nombre, et programmez le numéro de BASIC BANK que vous désirez.

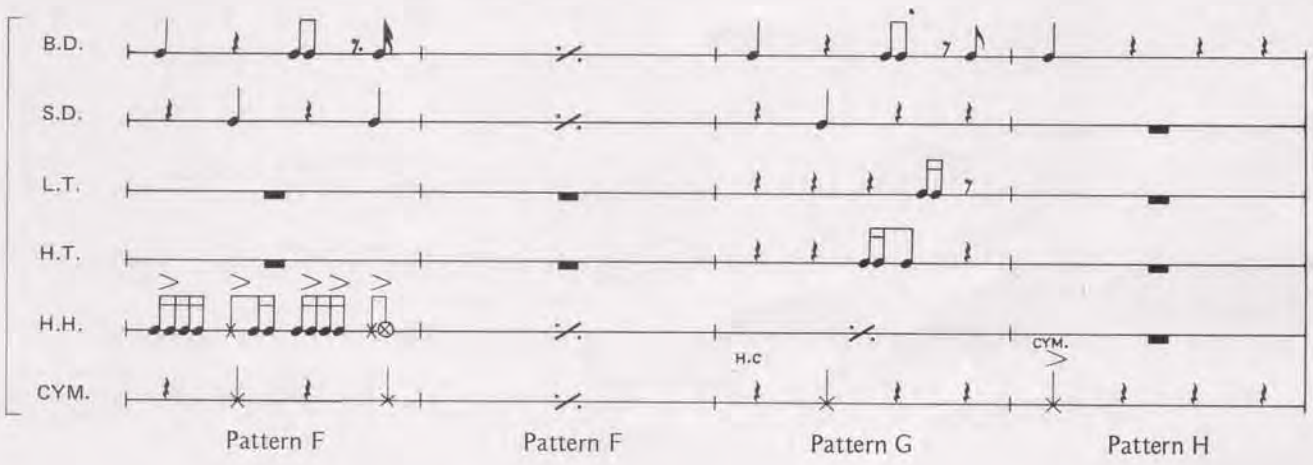
Par exemple, essayez de programmer une Chaîne en utilisant les 12 mesures de Modèles indiquées ci-dessous:

Programación de patrones

La programación de patrones en una CHAIN es muy sencilla. Simplemente presione el número del BASIC BANK manteniendo presionado el patrón que desee, y después presione la tecla CHAIN WRITE.

El BAR NO. avanzará automáticamente hasta la siguiente barra, a fin de que pueda escribir el siguiente patrón, de la misma forma, en la CHAIN. Cuando avance el BAR NO., el número del BASIC BANK **previamente** programado en tal barra aparecerá; ignore tal número e introduzca el número BASIC BANK deseado.

Como ejemplo, trate de formar una CHAIN utilizando el patrón de 12 barras mostrado a continuación:



Ces 12 mesures consistent en huit Modèles BASIC A – H, répétés dans l'ordre suivant: A, B, C, D C, D, E, F, F, F, G, H. Il faut programmer ces Modèles dans les BASIC BANK 1 – 8 en suivant la marche indiquée dans 3. **Programmation des Modèles BASIC.**

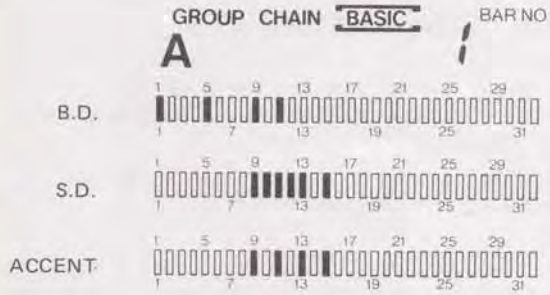
REMARQUE: Si vous désirez uniquement pratiquer la programmation d'une Chaîne, vous pouvez utiliser pour cet exercise n'importe lequel des huits programmes préparés à l'usine.

Este patrón de 12 barras se compone de ocho patrones BASIC A – H, repetidos en el orden siguiente: A, B, C y B, C, D, E, F, F, F, G, H. Estos patrones deberán escribirse en los BASIC BANKs 1 – 8 utilizando los procedimientos descritos ek 3. **Programación de patrones BASIC.**

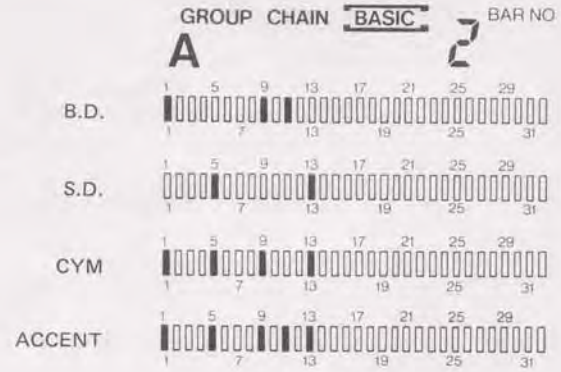
NOTA: Si solamente desea practicar programando una CHAIN, puede utilizar cualquiera de los ocho programas cargados en fábrica para este ejercicio.

The Pattern Views for each of these eight Patterns are shown below:

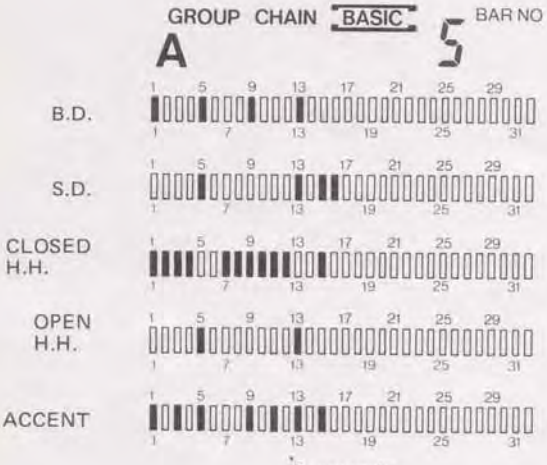
Die Pattern Views für jedes dieser acht Muster sind unten gezeigt:



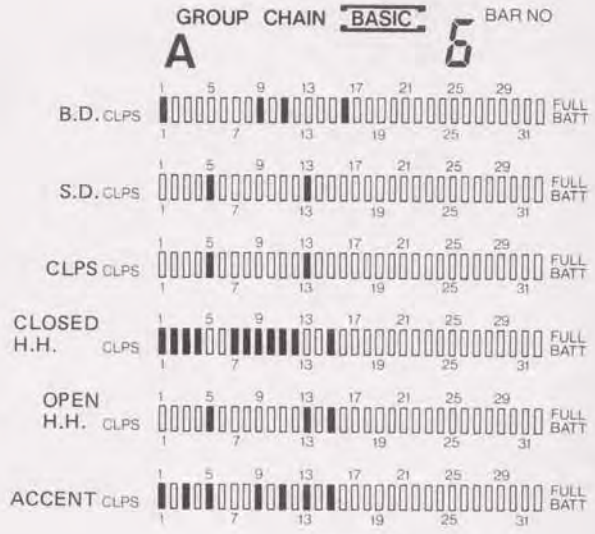
Pattern A



Pattern B



Pattern E



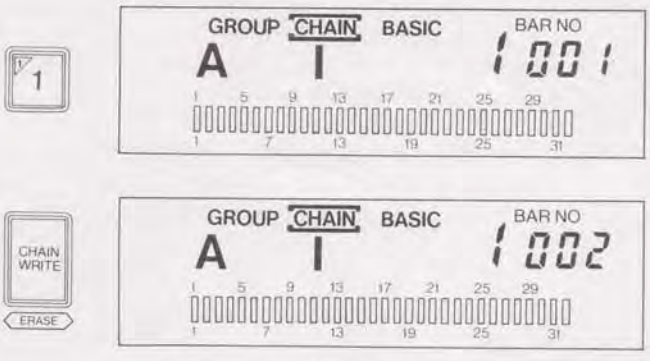
Pattern F

After writing the above Patterns into the first eight BASIC BANKs, re-enter Chain Write Mode and proceed with writing the CHAIN:

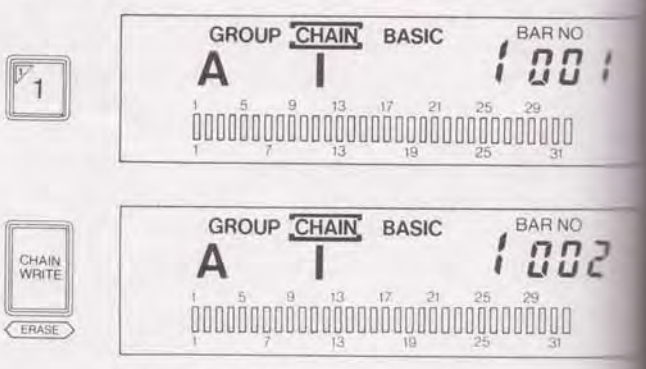
1) Press "1" and CHAIN WRITE to write BASIC BANK I into the first Bar.

Nach dem Schreiben der obigen Muster in die ersten acht BASIC BANKs den Kettenschreibbetrieb erneut eingeben und mit dem Schreiben der CHAIN fortfahren:

1) „1" und CHAIN WRITE drücken, um BASIC BANK I in den ersten Takt zu schreiben.

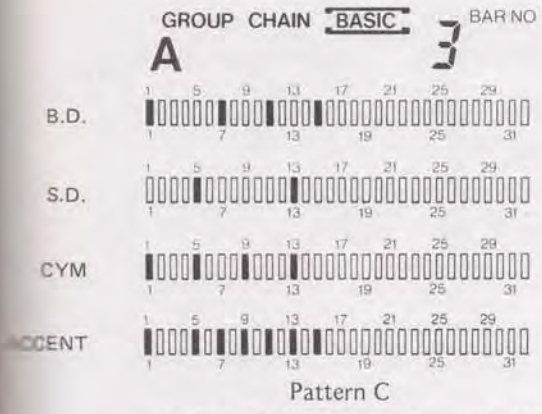


Press "1" and CHAIN WRITE

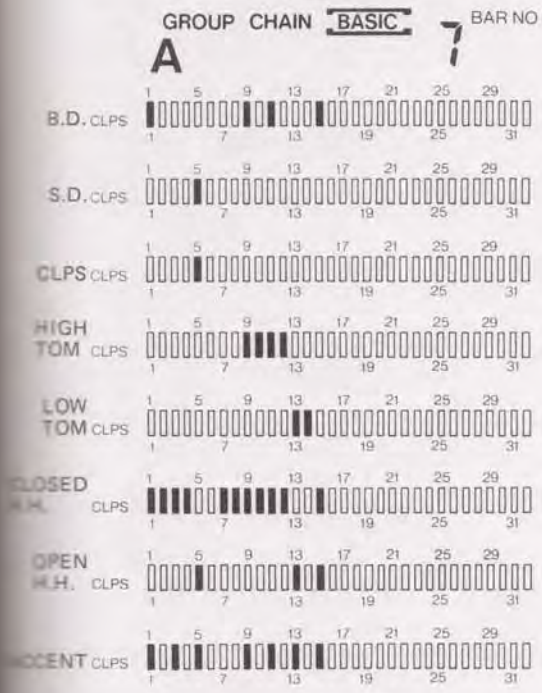


„1" und CHAIN WRITE drücken

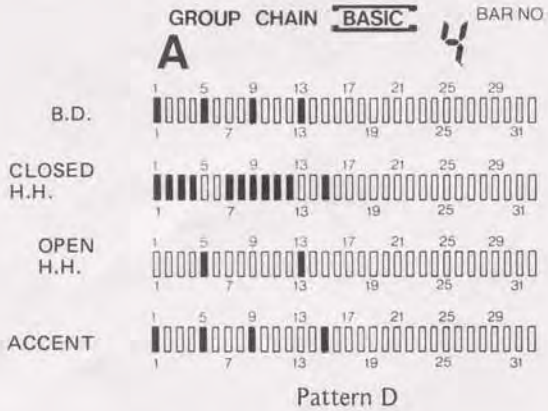
On peut visionner chacun de ces 8 Modèle de la façon suivante:



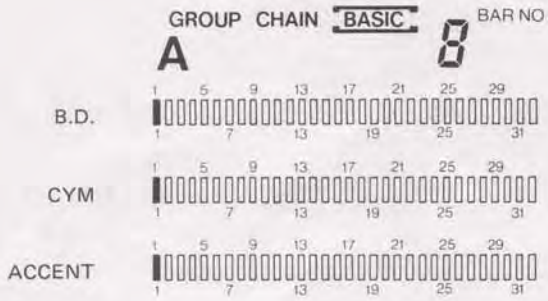
Pattern C



Pattern G



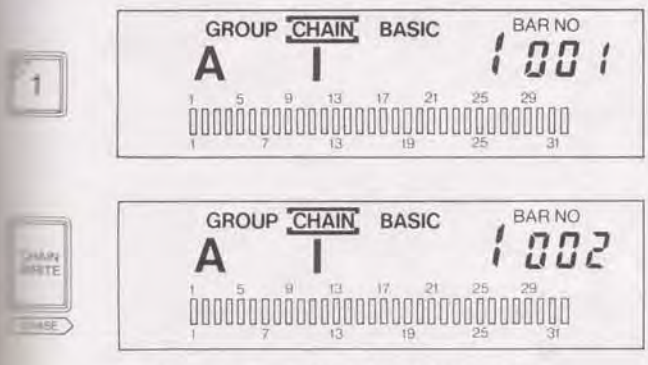
Pattern D



Pattern H

Après avoir programmé les Modèles ci-dessus dans les premiers BASIC BANK, revenez en Mode Chain Write, et commencez à programmer la Chaîne:

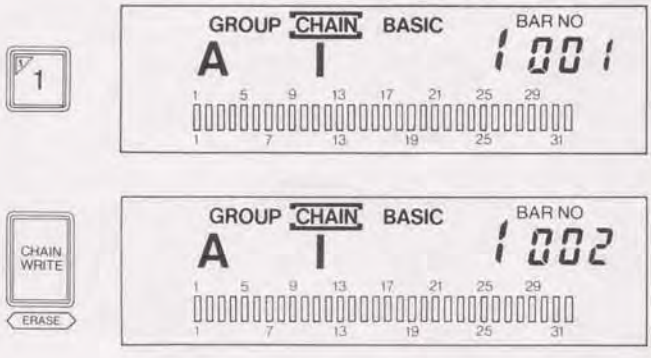
1) Appuyez sur "1" et CHAIN WRITE pour programmer le BASIC BANK I dans la première mesure.



Appuyer suur "1" et CHAIN WRITE.

Después de programar estos patrones en los primeros ocho BASIC BANKs, reintroduzca el modo de programación de cadenas y comience a escribir la CHAIN:

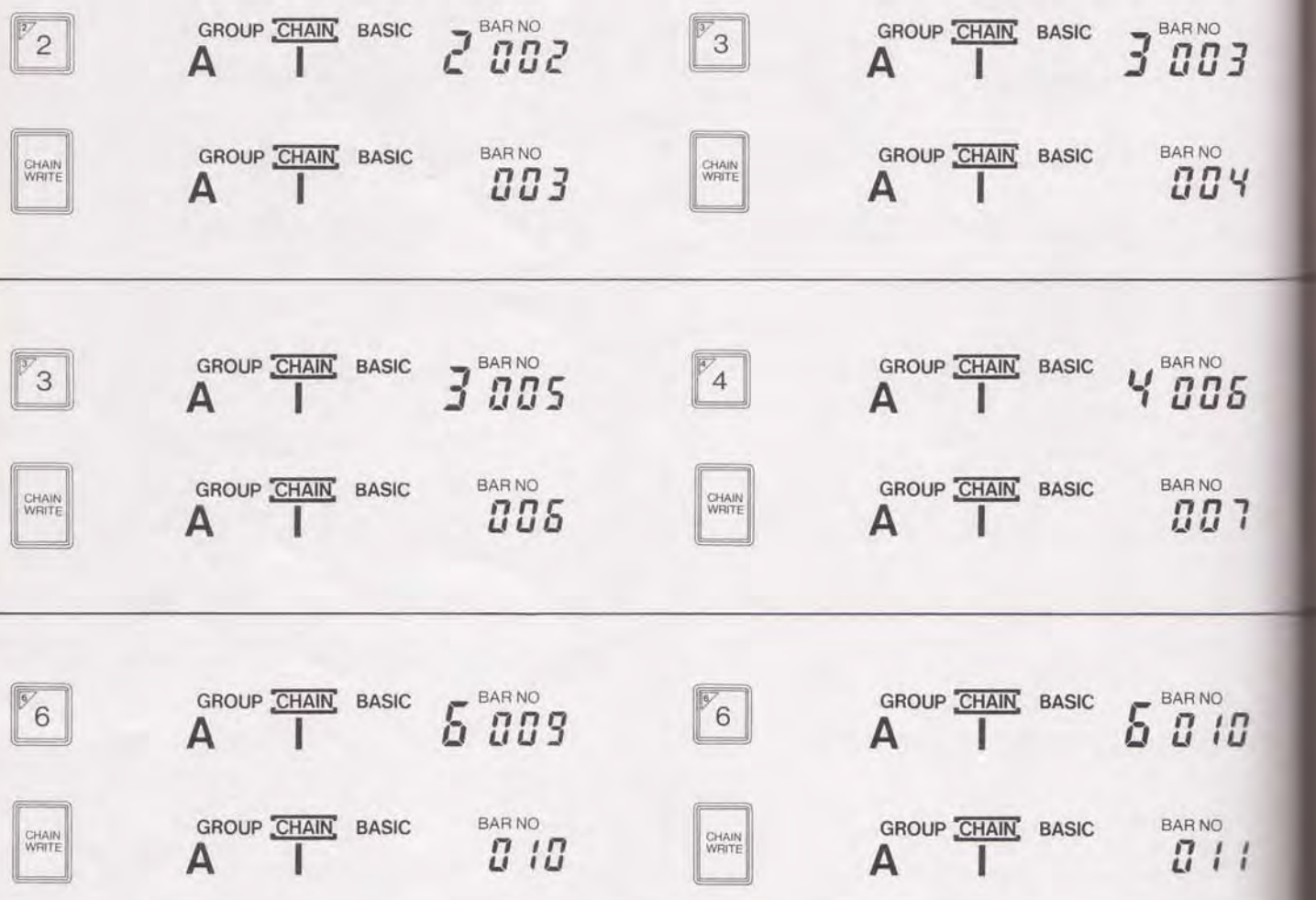
1) Presione "1" y CHAIN WRITE para programar el BASIC BANK 1 en la primera barra.



Presione "1" y CHAIN WRITE.

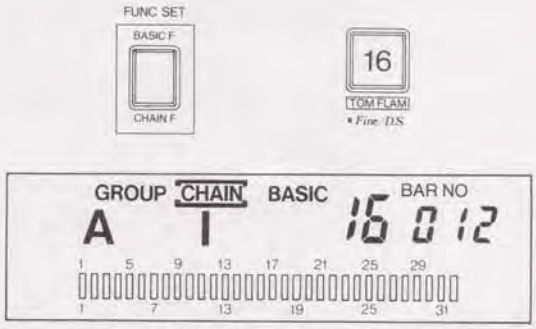
2) Write the next 10 of the remaining 11 Bars in a similar manner:

2) Die nächsten 10 der 11 verbleibenden Takte auf gleiche Weise schreiben.



5.3 ENDING A CHAIN

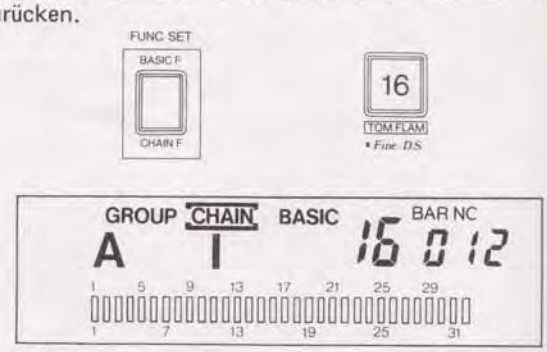
Now that you have written the next to last Bar in the CHAIN, and the Display shows a BAR NO. of 012, you must write in the End Mark (Fine/D.S. Mark): Hold down the FUNC SET Key and press FINE/D.S. (Key "16"). This enters the End Mark into Bar #012. Then, press the number of the final BASIC BANK and press CHAIN WRITE to write in the final Pattern number and advance the CHAIN to the next Bar **past** the end of the CHAIN.



Hold FUNC SET and press Fine/D.S.

5.3 BEENDEN EINER CHAIN

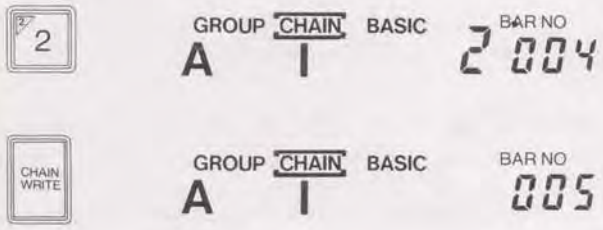
Nachdem der vorletzte Takt in der CHAIN geschrieben ist, und das Display BAR NO. 012 anzeigt, muß das Enzeichen (Fine/D.S.) geschrieben werden: Die FUNC SET-Taste niederhalten und FINE/D.S. (Taste „16") drücken. Damit wird das Endzeichen in Taktnr. 012 eingetragen. Dann die Nummer der letzten BASIC BANK und CHAIN WRITE drücken, um die letzte Musternummer einzuschreiben und die CHAIN zum nächsten Takt **nach** dem Ende der CHAIN vorzurücken.

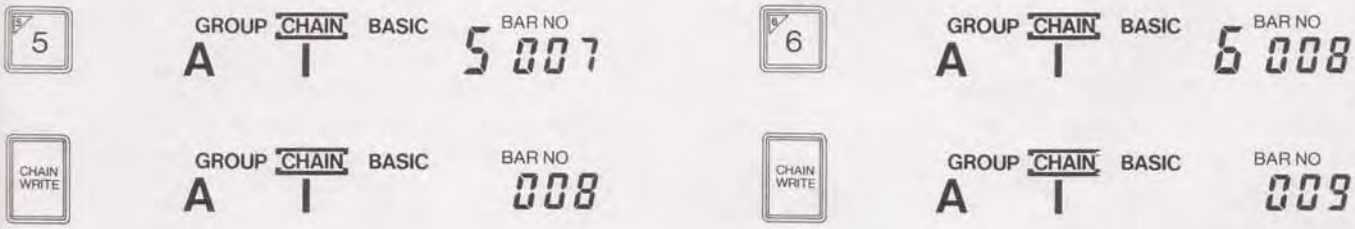


FUNC SET niederhalten und Fine/D.S. drücken.

2) Programmez les 10 prochaines mesures des 11 mesures qui restent de la même façon:

2) Escriba las 10 siguientes de las 11 restantes barras de forma similar:



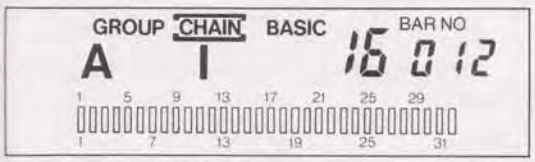




5.3 POUR TERMINER UNE CHAINE

Maintenant que vous avez programmé l'avant dernière mesure de la Chaîne, et que l'Affichage donne 012 comme numéro de mesure (BAR NO.), il faut que vous programmiez la marque finale (marque Fine/D.S.): Tenez la touche FUNC SET appuyée et appuyez sur la touche FINE/D.S. (touche "16"). Cela inscrit la marque finale dans la mesure #012. Appuyez ensuite sur le numéro de BASIC BANK final et pressez CHAIN WRITE afin de programmer le numéro du Modèle final et faire avancer la Chaîne jusqu'à la mesure qui suit la fin de la Chaîne.



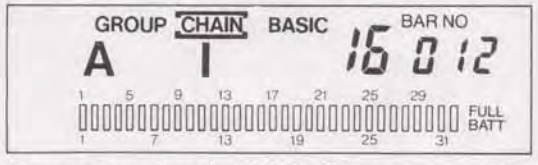


Tenez appuyé FUNC SET et presser Fine/D.S.

5.3 FINALIZACIÓN DE UNA CHAIN

Ahora que ya ha escrito la penúltima barra de la CHAIN, y el visualizador muestra un BAR NO. de 012, debe escribir la marca de fin (Fine/D.S.): Mantenga presionada la tecla FUNC SET y presione FINE/D.S. (tecla "16"). De esta forma se introducirá la marca de fin en la barra #012. Después, presione el número de BASIC BANK final, y presione CHAIN WRITE para programar el número del patrón final y hacer que la CHAIN avance hasta la barra siguiente **posterior** al fin de la CHAIN.

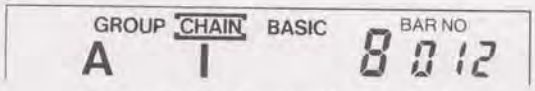




Mantenga presionada FUNC SET y presione Fine/D.S.







Press "8" and then CHAIN WRITE.

This completes the CHAIN WRITE procedure. Part H of this section, "Editing a CHAIN", tells how to correct mistakes and alter a CHAIN after it's written. However, this sample CHAIN is so short that it's probably easier to rewrite it from the start at this point, if you need to correct something. Once the CHAIN is entered properly, you can go to Play Mode and play the CHAIN.

5.4 LISTENING TO PATTERNS

When programming a CHAIN, it's often a good idea to listen to a BASIC BANK before writing them into the CHAIN – just to make sure it's the Pattern you want.

To listen to a BASIC BANK in Chain Write Mode, just press the number of the desired BASIC BANK and then press START/STOP. This will cause the selected BASIC Pattern to begin playing (Note: you cannot play a **CHAIN** in Chain Write Mode, but only in Chain Play Mode). If it's the Pattern you wanted, press START/STOP again (to STOP Playing the Pattern) and then CHAIN WRITE (to write that Pattern into the CHAIN). If it's not what you wanted – try another Pattern. You must STOP the KPR-77 before trying another Pattern and before writing any BASIC BANK into the CHAIN.

NOTE: In the CHAIN WRITE mode, during the pattern is running you can't select the other BASIC BANK.



Select a BASIC BANK



and press START/STOP



STOP the KPR-77



and write the BASIC BANK into the CHAIN

— OR —



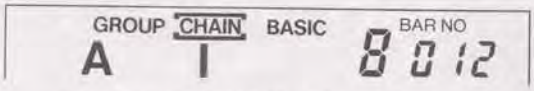
STOP the KPR-77, and try again.



select another BASIC BANK,







"8" und dann CHAIN WRITE drücken.

Damit ist das CHAIN WRITE-Verfahren abgeschlossen. Im Teil H dieses Abschnitts "Editieren einer CHAIN" erfahren Sie, wie man Fehler korrigiert und eine CHAIN ändert, nachdem sie geschrieben ist. Diese Beispiels-CHAIN ist jedoch so kurz, daß es wahrscheinlich einfacher ist, sie von Anfang an neu zu schreiben, falls irgend etwas korrigiert werden muß. Sobald die CHAIN richtig eingegeben ist, kann man auf "Play"-Betrieb schalten und die CHAIN spielen.

5.4 WIEDERGABE VON MUSTERN

Beim Programmieren einer CHAIN ist es oft von Vorteil, sich eine BASIC BANK vor dem Einschreiben in die CHAIN anzuhören – nur um sicherzustellen, daß es sich um das gewünschte Muster handelt.

Für Wiedergabe einer BASIC BANK bei Kettenschreibbetrieb einfach die Nummer der gewünschten BASIC BANK und dann START/STOP drücken. Dadurch beginnt das gewählte BASIC-Muster zu spielen (Zur Beachtung: **CHAIN**s können nicht in Kettenschreibbetrieb, sondern nur in Kettenspielbetrieb gespielt werden). Falls es sich um das gewünschte Muster handelt, drückt man START/STOP erneut (um das Spielen des Musters zu stoppen) und dann CHAIN WRITE (um dieses Muster in die CHAIN zu schreiben). Falls das Muster nicht Ihren Vorstellungen entspricht, probieren Sie ein anderes aus. Das KPR-77 muß gestoppt werden, bevor man ein anderes Muster ausprobiert und bevor man irgendeine BASIC BANK in die CHAIN schreibt.

ZUR BEACHTUNG: Bei CHAIN WRITE-Betrieb kann während Ablaufen des Musters die andere BASIC BANK nicht gewählt werden.



Eine BASIC BANK drücken



wählen und START/STOP



Das KPR-77 stoppen die CHAIN schreiben



und die BASIC BANK in

– ODER –



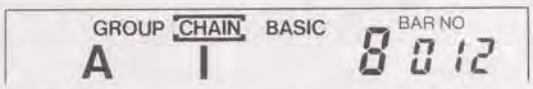
Das KPR-77 stoppen, wählen, und erneut probieren.



eine andere BASIC BANK







Appuyez sur "8" puis sur CHAIN WRITE.

La programmation de la Chaîne est alors terminée. La partie H de cette section, "montage d'une Chaîne", vous explique comment corriger les erreurs et modifier une Chaîne une fois qu'elle est écrite. Cependant, la Chaîne de notre exemple est si courte qu'il serait probablement plus facile de la refaire entièrement si vous avez besoin de corriger quelque chose. Une fois que la Chaîne est correctement programmée, vous pouvez passer en Mode Play et la jouer.

5.4 POUR ECOUTER LES MODELES

Au moment de programmer une Chaîne, il est souvent pratique d'écouter un BASIC BANK avant de l'inscrire dans la Chaîne – juste pour vous assurer que c'est bien le Modèle que vous vouliez.

Pour écouter un BASIC BANK en Mode Chain Write, il suffit d'appuyer sur le numéro du BASIC BANK désiré puis de presser START STOP. Le Modèle BASIC sélectionné commencera alors à jouer (Remarque: il est impossible de jouer une **Chaîne** en Mode Chain Write; cela n'est possible qu'en Mode Chain Play). Si il s'agit bien du Modèle que vous désirez, appuyez à nouveau sur START STOP (pour arrêter le jeu du Modèle) puis sur CHAIN WRITE (pour inscrire ce Modèle dans la Chaîne). S'il ne s'agit pas de ce que vous désirez, essayer un autre Modèle. Il faut mettre le KPR-77 sur STOP avant d'essayer un autre Modèle et avant de programmer un BASIC BANK dans la Chaîne.

REMARQUE: En mode CHAIN WRITE, il est impossible de sélectionner un autre BASIC BANK pendant que le Modèle est en train de passer.





Sélectionnez un BASIC BANK et appuyez sur START STOP.





Mettez le KPR-77 sur STOP et programmez le BASIC BANK dans la Chaîne.

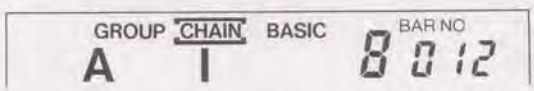




Mettez le KPR-77 sur STOP, sélectionnez un autre BASIC BANK et essayez à nouveau.







Presione "8" y después CHAIN WRITE.

De esta forma habrá finalizado el procedimiento de CHAIN WRITE (programación de cadenas). En la parte H de esta sección, "Edición de una CHAIN", se indica cómo corregir errores y alterar una CHAIN después de programada. Sin embargo, esta CHAIN de muestra es tan corta que seguramente será mucho más fácil rehacerla desde su punto de comienzo, si necesita corregir algo. Una vez que haya introducido correctamente la CHAIN, podrá pasar al modo de reproducción y escuchar la CHAIN.

5.4 ESCUCHA DE PATRONES

Al programar una CHAIN, es una buene idea escuchar un BASIC BANK antes de escribirlo en la CHAIN – simplemente para asegurarse de que es el patrón deseado.

Para escuchar un BASIC BANK en el modo de programación de cadenas, simplemente presione el número del BASIC BANK deseado para iniciar la reproducción (NOTA: No se puede reproducir una **CHAIN** en el modo de programación de cadenas, sino solamente en el modo de reprodución de las mismas). Si es el patrón deseado, presione de nuevo START/STOP (para STOP (parar) la reproducción del patrón) y después CHAIN WRITE (para programar tal patrón en la CHAIN). Si no es el que deseaba – intente otro. Antes de intentar otro patrón y de escribir cualquier BASIC BANK en una CHAIN, debe poner el KPR-77 en STOP.

NOTA: En la modalidad CHAIN WRITE, mientras se reproduce el patrón, no se puede seleccionar el otro BASIC BANK.





Seleccione un BASIC BANK y presione START/STOP.





Ponga el KPR-77 en STOP y programe el BASIC BANK en la CHAIN





Ponga el KPR-77 en STOP, e inténtelo de nuevo. seleccione otro BASIC BANK.

5.5 SELECTING A BAR WITHIN A CHAIN

The STEP and STEP DOWN Keys are normally used to move around within a CHAIN while editing. Pressing STEP UP changes the BAR NO. to the **next** Bar in the CHAIN. Pressing STEP DOWN changes the BAR NO. to the **previous** Bar in the CHAIN.

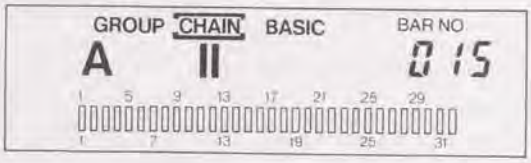


Press STEP UP to advance one Bar.
Press STEP DOWN to go back one Bar.

These two Keys are fine for moving short distances, but sometimes you need to move more than 2 or 3 Bars at a time. This is when BAR SELECT comes in handy.

You can move to any Bar in the CHAIN by simply holding down the BAR SELECT (D.C.) Key and entering the number of the Bar using the BASIC BANK Keys. Keys "1" to "10" are used just like a calculator. For example, to reach Bar # 015, hold down BAR SELECT and press "1" and then "5". The Display will change as shown:





Hold down BAR SELECT and press "1" then "5" to select Bar # 015.

5.6 USING THE REPEAT AND FINE MARKS

When you wrote the 12 bar CHAIN above, you entered an End Mark using the FUNC SET Key. There is also a Start Repeat/Segno Mark (𝄆) and an End Repeat Mark (𝄇).

The Repeat Marks are used to "mark off" a particular section within a CHAIN. The section between the Repeat Marks can be played anywhere between 1 and 9 times (Once would be no repeats; 9 times would be eight repeats).

This repeated section can be something like a chorus. Or, if you want to have an Intro that's only played once, the Repeat Marks can be used to separate the Intro from the rest of the song. If the Start Repeat/Sign Mark is somewhere after the beginning of the CHAIN, and the End Repeat Mark is somewhere before the End Mark (Fine/D.S.), you will have an Intro, a "Main Body" (between the Repeat Marks) that repeats up to 8 times, and an Ending (after the End Repeat Mark) that plays only once.

For example, let's say that the CHAIN is 28 Bars long, Start Repeat is in Bar # 009, and End Repeat is in Bar # 020. The Intro material will be Bars # 001 – 008, and will only play once. The "Main Body" of the song will be in Bars # 009 – 020. This 12 bar section can be programmed to play up to 9 times before going on to the Ending. The Ending will be a 8 bar segment in Bars #021 – 028. The "Main Body" of the song and the Ending (#009 – 028) may or may not be played more than once, depending on how the CHAIN END Switch is set.

5.5 WAHL EINES TAKTS IN EINER CHAIN

Die Tasten STEP UP und STEP DOWN werden normalerweise zur Bewegung in einer CHAIN beim Editieren verwendet. Durch Drücken von STEP UP wird die BAR NO. zum **nächsten** Takt in der CHAIN geändert. Durch Drücken von STEP DOWN wird die BAR NO. zum **vorigen** Takt in der CHAIN geändert.

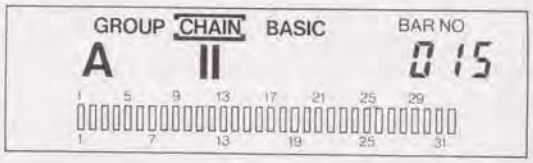


STEP UP drücken, um einen Takt vorzurücken
STEP DOWN drücken, um einen Takt zurückzugehen

Diese beiden Tasten sind besonders für kurze Entfernungen geeignet. Manchmal muß man aber mehr als zwei oder drei Takte zurücklegen. In diesem Fall ist die BAR SELECT-Funktion vorteilhaft.

Durch einfaches Niederhalten der BAR SELECT (D.C.)-Taste und Eingabe der Nummer des Takts mit den BASIC BANK-Tasten kann man zu jedem Takt in der CHAIN gehen. Die Tasten „1" bis „10" werden wie bei einem Rechner verwendet. Um z.B. Taktnr. 015 zu erreichen, hält man BAR SELECT nieder und drückt zuerst „1" und dann „5". Das Display ändert sich folgendermaßen:





BAR SELECT niederhalten und zuerst „1", dann „5" drücken, um Taktnr. 015 zu wählen.

5.6 GEBRAUCH DER WIEDERHOLZEICHEN

Beim Schreiben der obigen 12-Takt-CHAIN wurde ein Endzeichen mit der FUNC SET-Taste eingegeben. Auch ein Start-Wiederhol-Segno-Zeichen und ein Ende-Wiederhol-Zeichen sind vorhanden.

Die Wiederholzeichen werden zur Abgrenzung eines bestimmten Abschnitts innerhalb einer CHAIN gebraucht. Der Abschnitt zwischen den Wiederholzeichen kann nach Wahl 1 – 9 mal gespielt werden (einmal bedeutet keine Wiederholung, neunmal bedeutet acht Wiederholungen).

Dieser Wiederholabschnitt kann z.B. ein Chor sein. Falls eine Einleitung gewünscht ist, die nur einmal gespielt wird, können die Wiederholzeichen zum Trennen der Einleitung vom restlichen Musikstück verwendet werden. Falls das Start-Wiederhol/Segno-Zeichen irgendwo nach dem Anfang der CHAIN, und das Ende-Wiederhol-Zeichen irgendwo vor dem Ende-Zeichen (Fine/D.S.) ist, haben Sie eine Einleitung, einen „Hauptteil" (zwischen den Wiederholzeichen), der bis zu achtmal wiederholt wird, und einen Schlußteil (nach dem Ende-Wiederhol-Zeichen), der nur einmal spielt.

Nehmen wir z.B. an, daß die CHAIN 28 Takte lang ist, die Start-Wiederholung in Taktnr. 009 und die Ende-Wiederholung in Taktnr. 020 ist. Das Einleitungs-Material besteht dann aus den Takten Nr. 001 – 008, und spielt nur einmal.

5.5 SELECTION D'UNE MESURE A L'INTERIEUR D'UNE CHAINE

Les touches STEP UP et STEP DOWN servent normalement à se déplacer dans une Chaîne au cours du montage. Quand on appuie sur STEP UP le BAR NO. (numéro de mesure), passe à la mesure **suivante** de la Chaîne. Quand on appuie sur STEP DOWN, le BAR NO. passe à la mesure **précédente** de la Chaîne.

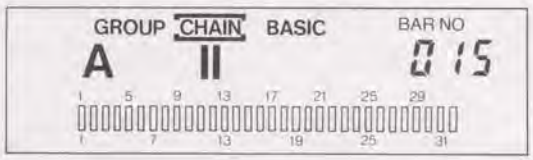


Appuyez sur STEP UP pour avancer d'une mesure.
Appuyez sur STEP DOWN pour reculer d'une mesure.

Ces deux touches sont pratiques pour se déplacer sur de courtes distances, mais parfois vous aurez besoin de vous déplacer de plus de deux ou trois mesures à la fois. BAR SELECT sera alors très commode.

Vous pouvez vous déplacer jusqu'à n'importe qu'elle mesure de la Chaîne en tenant appuyée la touche BAR SELECT (D.C.) et en programmant le numéro de la mesure désirée en utilisant les touches BASIC BANK. On utilise alors les touches "1" à "10" comme une calculatrice. Par exemple, pour aller à la mesure #015, tenez appuyé BAR SELECT puis presser "1" et "5".
L'Affichage se présentera alors comme suit:





Tenez appuyé BAR SELECT et pressez "1" et "5" pour sélectionner la mesure #015.

5.6 UTILISATION DES MARQUES DE REPETITION

Quand vous avez programmé tout à l'heure la Chaîne de 12 mesures, vous avez incrit une marque finale en utilisant la touche FUNC SET. Il y a aussi une marque "Start Repeat/Segno" (début de répétition/Signe) et une marque End Repeat (fin de répétition).

Les marques de répétition servent à délimiter une section particulière dans la Chaîne. Il est possible de jouer cette section entre 1 et 9 fois (une fois, c'est à dire sans répétition. 9 fois correspond à 8 répétitions).

Cette section répétée peut être quelque chose tel qu'un choeur. Ou si vous voulez avoir une introduction qui n'est jouée qu'une fois, les marques de répétition peuvent servir à séparer l'introduction du reste de la mélodie. Si la marque Start Repeat/Sign se trouve placée après le début de la Chaîne et si la marque End Repeat se trouve placée avant la marque finale (Fine/D.S.) vous aurez une introduction, un "corps principal" (entre les marques de répétition) qui peut être répété jusqu'à 8 fois, et une conclusion (après la marque End Repeat qui n'est jouée qu'une seule fois.

Par exemple, supposons que la Chaîne comporte 28 mesures. "Start Repeat" (début de répétition) est sur la Mesure #009, et "End Repeat" (fin de répétition) est sur la Mesure #020. L'introduction se composera des mesures #001

5.5 SELECCIÓN DE UNA BARRA DE UNA CHAIN

Las teclas STEP UP y STEP DOWN se utilizan normalmente para moverse dentro de una CHAIN durante su edición. Al presionar STEP UP cambiará el BAR NO. a la barra **siguiente** de la CHAIN. Si presiona STEP DOWN el BAR NO. cambiará a la barra **anterior** de la CHAIN.

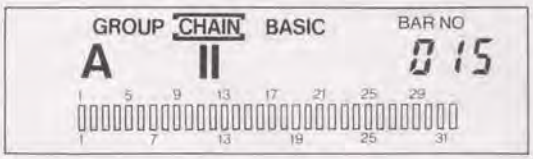


Presione STEP UP para avanzar una barra.
Presione STEO DOWN para retroceder una barra.

Estas dos teclas son muy útiles para moverse a cortas distancias, pero a veces puede necesitar moverse más de 2 o 3 barras a la vez. En este caso es muy práctica la tecla BAR SELECT.

Usted puede moverse a cualquier barra de la CHAIN simplemente manteniendo presionada la tecla BAR SELECT (D.C.) e introduciendo el número de la barra utilizando las teclas BASIC BANK. Las teclas "1" a "10" se utilizan igual que las de una calculadora. Por ejemplo, para llegar a la barra # 015, mantenga presionada la tecla BAR SELECT y presione "1", y después "5". El visualizador cambiará para indicar lo siguiente:





Mantenga presionada BAR SELECT y presione "1", y después "5" para seleccionar la barra # 015.

5.6 UTILIZACIÓN DE LAS MARCAS DE REPETICIÓN

Al escribir la CHAIN de 12 barras anterior, usted introdujo la marca de fin utilizando la tecla FUNC SET. También hay una marca de inicio de repetición/Segno (𝄆) y una marca de fin de repetición (𝄇).

Las marcas de repetición se utilizan para delimitar una sección particular dentro de una CHAIN. La sección delimitada por las marcas de repetición podrá reproducirse de 1 a 9 veces (con una vez no habrá repeticiones; con 9 veces habrá ocho repeticiones).

Esta sección repetida será algo así como un coro. O, si desea tener una introducción que se reproduzca una sola vez, las marcas de repetición pueden utilizarse para separar la introducción del resto de la composición musical. Si la marca de inicio de repetición/Segno está en alguna parte después del punto de comienzo de la CHAIN, y la marca de fin de repetición está en algún punto anterior a la marca de fin (Fine/D.S.), tendrá una introducción, un "cuerpo principal" (entre las marcas de repetición) que se repetirá hasta ocho veces, y un final (después de la marca de fin de repetición) que se reproducirá solamente una vez.

Por ejemplo, supongamos que la CHAIN tiene una longitud de 28 barras, que la marca de inicio de repetición está en la barra # 009, y ,ue la marca de fin de repetición está en la barra # 020. El material de introducción estará entre las barras

If CHAIN END is set to "D.S." (Del Segno, or "To the Sign"), the CHAIN will go back to the beginning of the "Main Body" of the song after it plays the Ending. The Main Body will repeat as many times as it was programmed to, and then the Ending will be played again. This sequence of a repeated Main Body followed by a single Ending will be repeated indefinitely until CHAIN END is set to "Fine", the D.C. Key is pressed, or the KPR-77 is Stopped.

The Intro section will **never** be played after the first time through the CHAIN unless you press the D.C. Key.

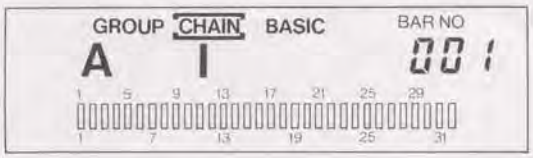
Clearly, the Repeat Marks let you do some fairly interesting things. It's easy to either set them into particular Bars as you're writing the CHAIN, or edit them into any pair of Bars you like in an existing CHAIN.

Let's try putting Repeat Marks into Bars 005 and 008 of the 12 bar CHAIN you wrote earlier.

1) First, enter CHAIN WRITE mode if you left it earlier to play the CHAIN:



Hold down desired Chain Key and switch to "Write"

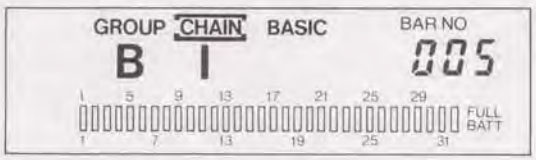


2) Select Bar # 005 as described in 5.4 above.



Hold and press "5" to select Bar # 005.

The Display should look like this:



(Pattern View is Flashing)

3) Hold FUNC SET and press "14" (Start Repeat or 𝄆).



Hold and press "14" (Start Repeat).

This sets the beginning of the repeat.

Der "Hauptteil" des Musikstücks reicht von Taktnr. 009 bis 020. Dieser 12-Takt-Abschnitt kann auf neunmaliges Spielen programmiert werden, bevor der Schlußteil an der Reihe ist. Der Schluß ist ein 8-Takt-Segment in den Takten Nr. 021 – 028. Je nach Einstellung des CHAIN END-Schalters können der Hauptteil des Musikstücks und der Schluß (Nr. 009 – 028) öfters als einmal oder nur einmal gespielt werden.

Falls CHAIN END auf „D.S." (Dal Segno oder „Bis zum Zeichen") gestellt ist, geht die CHAIN zum Anfang des „Hauptteils" des Stücks zurück, nachdem sie die Endung spielt. Der Hauptteil wird so oft wiederholt, wie programmiert, und dann wird die Endung erneut gespielt. Diese Sequenz eines wiederholten Hauptteils gefolgt von einer einzelnen Endung wird unendlich wiederholt, bis CHAIN END auf „Fine" gestellt, die D.C.-Taste gedrückt oder das KPR-77 gestoppt wird.

Die Einleitung wird nach dem ersten Durchgang durch die CHAIN **nie** gespielt, es sei denn die D.C.-Taste wird gedrückt.

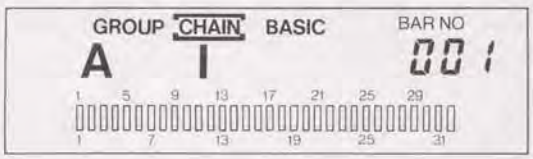
Mit den Wiederholzeichen lassen sich offensichtlich interessante Wirkungen erzielen. Es ist einfach, sie entweder beim Schreiben der CHAIN in bestimmte Takte zu setzen oder sie wunschgemäß in jedes beliebige Paar von Takten in einer bestehenden CHAIN zu editieren.

Wollen wir die Wiederholzeichen in die Takte 005 und 008 der zuvor geschriebenen 12-Takt-CHAIN setzen.

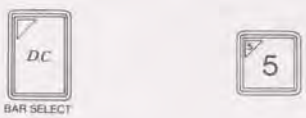
1) Zuerst (erforderlichenfalls) CHAIN WRITE-Betrieb einstellen:



Die gewünschte Kettentaste niederhalten und auf "Write" schalten.

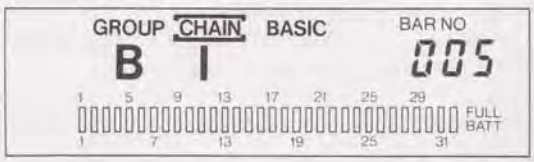


2) Taktnr. 005 gemäß Beschreibung in D) oben wählen.



Niederhalten und „5" drücken, um Taktnr. 005 zu wählen.

Das Display sollte folgendermaßen aussehen:



(Pattern View (Muster Lesen) blinkt)

à 008, et ne sera jouée qu'une seule fois. Le "corps principal" de la mélodie comprendra les Mesures #009 à 020. Cette section de 12 mesures peut être programmée de façon à jouer jusqu'à 9 fois avant de passer à la conclusion. La conclusion sera la section de 8 mesures comprise entre les Mesure #021 et 028. Le "corps principal" de la chanson et la Conclusion (#009–028) seront ou ne seront pas joués plus d'une fois, selon le réglage du bouton CHAIN END.

Si CHAIN END est réglé sur "D.S." (Dal Segno) ou ("Au Signe") la Chaîne reviendra au début du corps prinpal de la mélodie après avoir joué la conclusion. Le corps principal sera répété autant de fois qu'il a été programmé, puis la conclusion sera à nouveau jouée. Cette séquence d'un corps principal répété suivie par une conclusion unique se répétera indéfiniment, jusqu'à ce que CHAIN END soit réglé sur "Fine", que la touche D.C. soit appuyée ou que le KPR-77 soit mis sur STOP.

La section d'Introduction ne sera jouée qu'une **seule** fois, à moins que vous n'appuyiez sur la touche D.C.

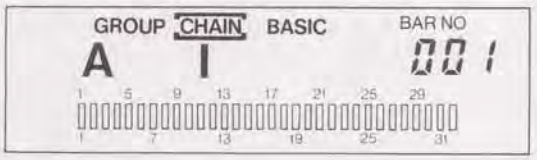
Comme vous le voyez, les marques de répétition vous permettent de faire des choses très intéressantes. C'est facile de les placer sur des mesures précises quand vous programmez une Chaîne, ou de les monter sur n'importe quelle paire de Mesures dans une Chaîne existante.

Essayons de placer les marques de Répétition dans les Mesures 005 et 006 de la Chaîne de 12 Mesures que vous venez de programmer.

1) D'abord, placez-vous en mode CHAIN WRITE si vous l'avez abandonné plus tôt pour jouer la Chaîne:



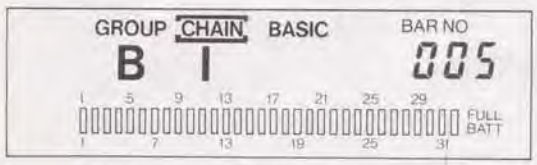
Tenez appuyée la touche CHAIN désirée en passant sur "Write".



2) Sélectionnez la Mesure #005 comme nous l'avons vu en 5.4 plus haut.



Appuyez sur et pressez "5" pour sélectionner la Mesure #005.
L'Affichage doit se présenter comme ceci:



(le visionnage de Modèle est allumé)

001 – 008, y se reproducirá una sola vez. El "cuerpo principal" de la composición musical estará entre las barras # 009 – 020. Esta sección de 12 barras puede programarse para que se reproduzca hasta 9 veces antes de pasar al final. El final será un segmento de 8 barras, entre las barras #021–028. El "cuerpo principal" de la canción y la terminación (#009–028) puede o no puede reproducirse más de una vez, dependiendo de cómo este colocado el selector CHAIN END.

Si CHAIN END está en D.S. (Dal Segno, o "desde el signo"), la CHAIN volverá hasta el comienzo del "cuerpo principal" de la composición musical después de que se haya reproducido el final. El cuerpo principal se repetirá tantas veces como se haya programado, y después se volverá a reproducir el final. Esta secuencia de cuerpos principales repetidos seguida por un solo final se repetirá indefinidamente hasta que CHAIN END se ponga en "Fine", se presione la tecla D.C., o se ponga el KPR-77 en STOP.

La sección de introducción no se reproducirá **nunca** más que la primera vez en toda la CHAIN a menos que presione la tecla D.C.

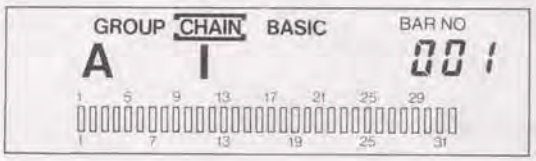
Evidentemente, las marcas de repetición le permitirán realizar cosas bastante interesantes. Es fácil establecerlas en barras particulares a medida que se programa una CHAIN, o editarlas en cualquier par de barras que desee de una CHAIN existente.

Intentemos poner marcas de repetición en las barras #005 y 008 de la CHAIN de 12 barras que usted programó anteriormente.

1) Primeramente, introduzca el modo CHAIN WRITE, si es que lo dejó antes para reproducir la CHAIN:



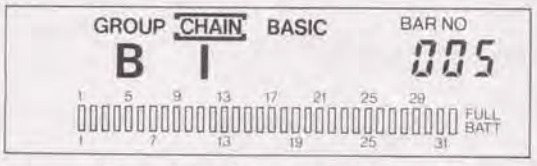
Mantenga presionada la tecla de la cadena deseada y cambie a "programación".



2) Seleccione la barra #005 como se ha descrito en 5.4.

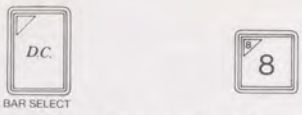


Manténgala presionada y presione "5" para seleccionar la barra # 005.
El visualizador deberá indicar lo siguiente:



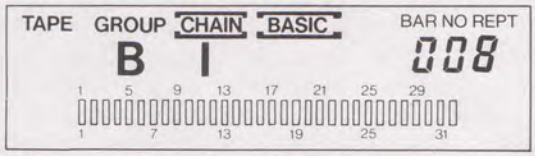
(Parpadea la indicación del patrón)

4) Next, select Bar # 008.



Hold and press "8" to select Bar # 008.

This Display should change to this:



(Pattern View is Flashing)

5) Hold FUNC SET and press "15" (End Repeat or ‖) to set the end of the repeat.



Hold and press "15" (End Repeat).

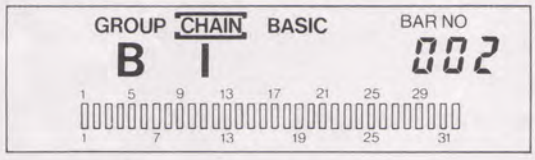
This completes the setting of the Repeat Marks. Now you can set the number of times you want the material to be repeated. As mentioned above, the section between the Repeat Marks can be played between 1 and 9 times (between 0 and 8 repeats).

Let's assume you want the section to be repeated once (played a total of 2 times). Just hold down FUNC SET and press the "2" Key.



HOLD and Press (set # of Repeats)

The Display will look like this:

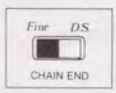


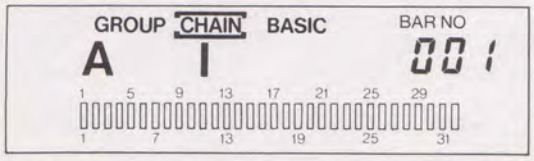
(Pattern View is Flashing)

When the CHAIN is played, the material between the Repeat Marks will be played 2 times. Even though the CHAIN itself is only 12 Bars long, it will take 16 bars to play through the CHAIN because a 4 bar piece of the CHAIN is played twice (12 + 4 = 16).

When the end of the CHAIN is reached (Bar # 012 in this example), the CHAIN can either stop playing or go through another cycle. The CHAIN END switch determines what happens:

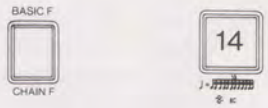
To play through the CHAIN only once:





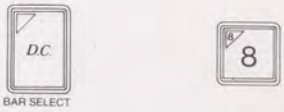
Set to "Fine" Play will end with this Display.

3) FUNC SET niederhalten und „14" (Start-Wiederholung oder (‖:) drücken.

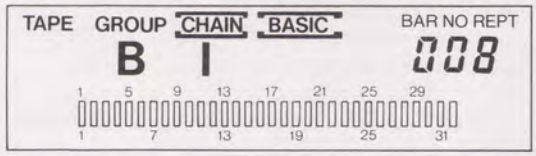


Niederhalten und „14" (Start-Wiederholung) drücken. Damit is der Beginn der Wiederholung bestimmt.

4) Nun Taktnr. 008 wählen.



Niederhalten und „8" zur Wahl von Taktnr. 008 drücken.



Das Display sollte sich folgendermaßen ändern:

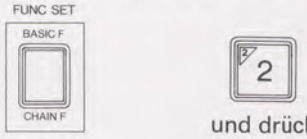
5) FUNC SET niederhalten und „15" (Ende-Wiederholung oder (:‖) drücken, um das Ende der Wiederholung zu setzen.



Niderhalten und „15" (Ende-Wiederholung) drücken.

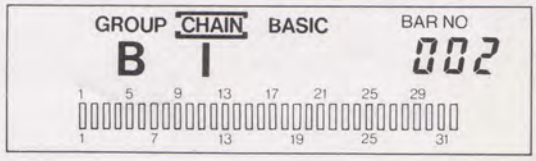
Damit sind die Wiederholzeichen gesetzt. Nun kann man programmieren, wie oft das Material wiederholt werden soll. Wie oben schon erwähnt, kann der Abschnitt zwischen den Wiederholzeichen zwischen 1- und 9mal (zwischen 0 und 8 Wiederholungen) gespielt werden.

Nehmen wir an, Sie wollen den Abschnitt einmal wiederholen (insgesamt zweimal spielen). Halten Sie einfach FUNC SET gedrückt und drücken Sie die „2"-Taste.



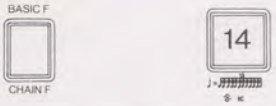
HALTEN und drücken (eingestellte Wiederholungszahl)

Das Display sieht folgendermaßen aus:



Wenn die CHAIN gespielt wird, wird das Material zwischen den Wiederholzeichen zweimal gespielt. Obwohl die CHAIN selbst nur 12 Takte lang ist, werden 16 Takte zum Durchspielen der CHAIN benötigt, weil ein 4-Takt-Stück der CHAIN zweimal gespielt wird (12 + 4 = 16).

3) Tenez FUNC SET appuyé et pressez "14" (Start Repeat ou).

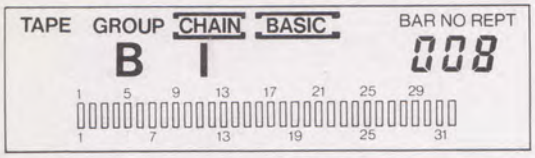


Appuyez sur et pressez "14" (Start Repeat)
Le début de la répétition sera alors réglé.

4) Ensuite, sélectionnez la mesure #008.



Appuyez sur et pressez "8" pour sélectionner la mesure #008.



L'Affichage doit alors se présenter comme ceci:

5) Tenez appuyé FUNC SET et pressez "15" (End Repeat ou) pour régler la fin de la répétition.



Appuyez sur et pressez "15" (End Repeat)

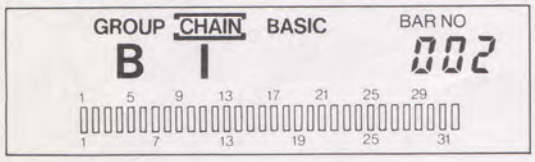
Vous avez alors fini de régler vos marques de répétition. Maintenant vous pouvez régler le nombre de fois que vous désirez répéter votre morceau. Comme nous l'avons vu plus haut, la section délimitée par les marques de répétitions peut être jouée entre 1 et 9 fois (ce qui fait 0 à 8 répétitions).

Supposons que vous ne voulez répéter cette section qu'une seule fois (elle sera alors jouée deux fois). Il suffit alors d'appuyer sur FUNC SET et sur la touche "2".



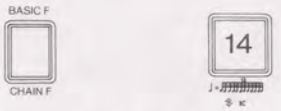
TENEZ APPUYE et pressez (Réglez le nombre de répétitions)

L'Affichage se présentera alors comme ceci:



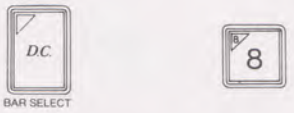
Quand la Chaîne sera jouée, le morceau délimité par les marques de répétition aura été joué deux fois. Bien que la Chaîne elle-même n'ait que 12 mesures, elle sera jouée sur 16 mesures car une section de 4 mesures sera jouée deux fois (12 + 4 = 16).

3) Mantenga presionada FUNC SET y presione "14" (inicio de repetición o ( )).

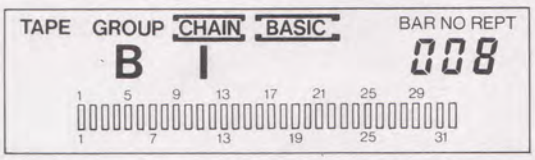


Manténgala presionada y presione "14" (Inicio de repetición). Esto establece el comienzo de la repetición.

4) A continuación, seleccione la barra # 008.

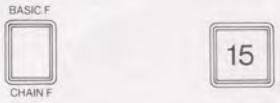


Manténgala presionada y presione "8" para seleccionar la barra # 008.



El visualizador deberá cambiar e indicar esto:

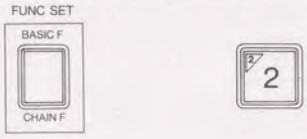
5) Mantenga presionada FUNC SET y presione "15" (fin de repetición o ( )) para establecer el fin de la repetición.



Manténgala presionada y presione "15" (Fin de repetición).

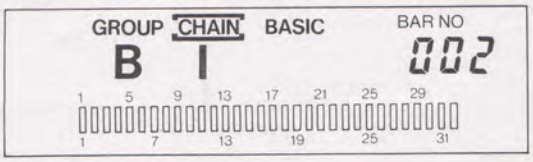
De esta forma habrá finalizado el establecimiento de las marcas de repetición. Ahora podrá establecer el número de veces que desea que el material se repita. Como se ha mencionado anteriormente, la sección entre las marcas de repetición podrá reproducirse de 1 a 9 veces (entre 0 y 8 repeticiones).

Supongamos que desea que la sección se repita una vez (que se reproduzca dos veces en total). Simplemente mantenga presionada FUNC SET y presione la tecla "2".



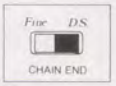
Manténgala presionada y presione
(seleccione # de repeticiones)

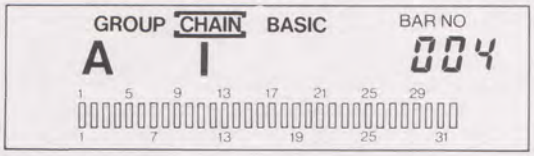
El visualizador deberá indicar lo siguiente:



Cuando se reproduzca la CHAIN, el material entre las marcas de repetición se reproducirá 2 veces. Aunque la propia CHAIN tenga solamente 12 barras de longitud, se reproducirán 16 barras porque un trozo de 4 barras de la CHAIN se reproducirá dos veces (12 + 4 = 16).

To repeat the CHAIN indefinitely:





Set to "D.S." This Display will appear and the CHAIN will keep playing.

The first 4 Bars will **not** be played after the first time through the CHAIN. When the CHAIN repeats from the Fine/D.S. Mark, it will go directly to Bar # 005. Bars # 005 – 008 will be played **twice**, then Bars # 009 – 012 will be played once, and then Bars # 005 – 008 will be played twice again, and so on.

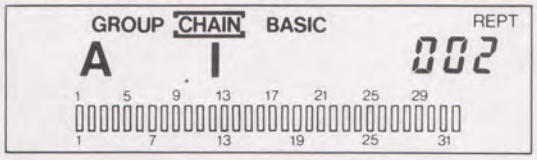
5.7 VIEWING THE REPEAT AND FINE/D.S. MARKS

It's easy to find out the number of repeats and the locations of the Start Repeat/Segno Mark (𝄆), the End Repeat Mark (𝄇) and the Fine/D.S. Mark (𝄇). The procedure is the same in both Chain Play and Chain Write modes.

To VIEW one of these items, you must first press the CHAIN BANK Key for the CHAIN you want to look at. In the following examples, we assume you want to look at CHAIN I (to look at CHAIN II instead, press the CHAIN II Key wherever CHAIN I is called for).

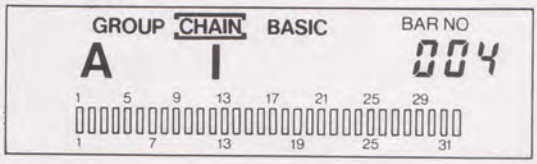
1) TO look at the number of repeats, just press the CHAIN I by itself:
Press CHAIN BANK Key to show number of repeats.





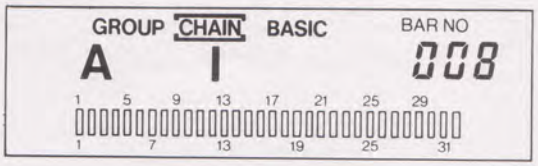
2) To look at the Start Repeat/Sign Mark (𝄆), press CHAIN I and "14":
Press CHAIN BANK Key and "14" to show location of Start Repeat/Sign Mark.





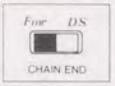
3) To look at the End Repeat Mark (𝄇), press CHAIN I and "15":
Press CHAIN BANK Key and "15" to show location of End Repeat Mark.

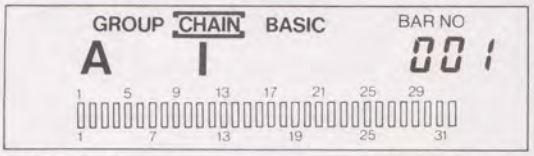




Bei Erreichen des Endes der CHAIN (Taktnr. 012 in diesem Beispiel) kann die CHAIN entweder zu spielen aufhören oder durch einen anderen Zyklus gehen. Der CHAIN END-Schalter bestimmt, was passiert:

Zum einmaligen Durchspielen der CHAIN:

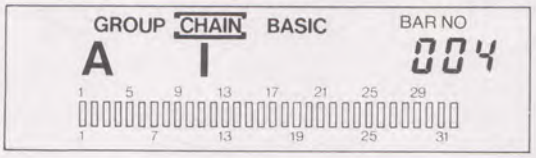




Auf "Fine" stellen — Mit dieser Anzeige endet das Spiel.

Zum unendlichen Wiederholen der CHAIN:





Auf "D.S." stellen — Diese Anzeige erscheint, und die CHAIN spielt unendlich.

Die ersten vier Takte werden **nach** dem ersten Durchgang durch die CHAIN nicht gespielt. Wenn die CHAIN vom Fine/D.S.-Zeichen an wiederholt wird, geht sie direkt zu Taktnr. 005. Die Takte Nr. 005 – 008 werden **zweimal** gespielt, dann die Takte Nr. 009 – 012 einmal, dann Takte Nr. 005 – 008 erneut zweimal usw.

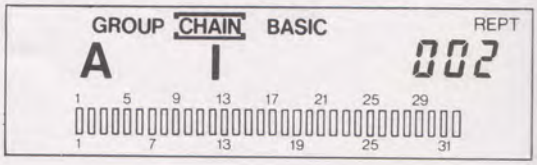
5.7 LESEN (VIEW) DER WIEDERHOL- UND FINE/D.S.-ZEICHEN

Die Anzahl der Wiederholungen und die Stellen des Start-Wiederhol/Segno-Zeichens, des Ende-Wiederhol-Zeichens und des Fine/D.S.-Zeichens sind leicht herauszufinden. Das Verfahren gilt sowohl für die Betriebsart „CHAIN PLAY" als auch für „CHAIN WRITE".

Zum Lesen (VIEW) muß zuerst die CHAIN BANK-Taste für die zu lesende CHAIN gedrückt werden. In den folgenden Beispielen nehmen wir an, daß wir CHAIN I sehen wollen (um stattdessen CHAIN II zu sehen, drücken Sie die CHAIN II- für die CHAIN I-Taste).

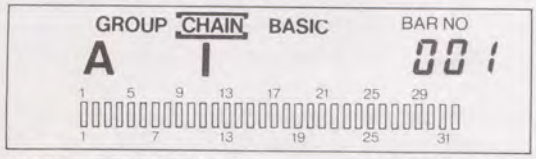
1) Zum Lesen der Anzahl der Wiederholungen einfach CHAIN I alleine drücken:
Durch Drücken der CHAIN BANK-Taste wird die Anzahl der Wiederholungen angezeigt.





Quand vous arrivez à la fin de la Chaîne (c.à.d. la Mesure #012 dans notre exemple), la Chaîne peut s'arrêter, ou bien être à nouveau jouée en entier. C'est le bouton CHAIN END qui en décide:
Pour ne jouer la Chaîne qu'une seule fois:

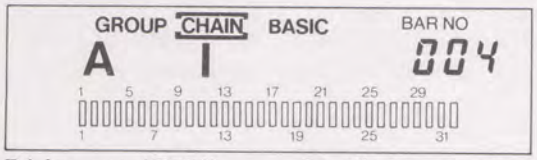




Réglez sur "Fine" (fin). Le jeu s'arrêtera avec cet Affichage.

Pour répéter la Chaîne indéfiniment:





Réglez sur "D.S." La Chaîne continuera à ouer, et l'Affichage se présentera comme ceci.

Les 4 premières Mesures **ne** seront **plus** jouées après le premier jeu de la Chaîne. Quand la Chaîne recommencera à partir de la marque "Fine/D.S.", elle reprendra directement à la Mesure #005. Les Mesures #005 à 008 seront jouées deux fois, puis les Mesures #009 à 012 ne seront jouées qu'une fois, puis les Mesures #005 à 008 seront à nouveau jouées deux fois, et ainsi de suite.

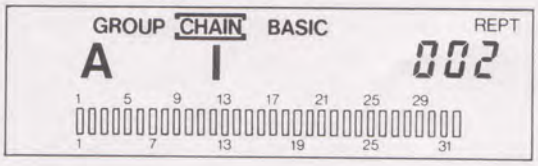
5.7 VISIONNAGE (VIEW) DES MARQUES DE REPETITION ET "FINE/D.S."

C'est très facile de trouver le nombre de répétitions et l'emplacement des marques "Start Repeat/Segno", "End Repeat" et "Fine/D.S.". La marche à suivre est la même que dans les modes Chain Play et Chain Write.

Pour visionner un de ces éléments, vous devez d'abord appuyer sur la touche CHAIN BANK de la Chaîne que vous désirez examiner. Dans les exemples suivants, nous supposons que vous désirez regarder la Chaîne I. (Si vous désirez examiner la Chaîne II, appuyez sur la touche CHAIN II chaque fois que l'on parle de CHAIN I).

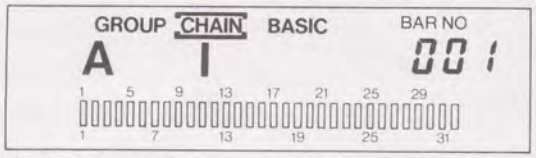
1) Il suffit d'appuyer sur CHAIN I pour obtenir le nombre de répétitions:
Appuyez sur la touche CHAIN BANK pour afficher le nombre de répétitions.





Al llegar al final de la CHAIN (barra # 012 en este ejemplo), la CHAIN dejará de reproducirse o pasará a otro ciclo. El selector CHAIN END determina lo que sucederá:
Para reproducir la CHAIN una vez solamente:

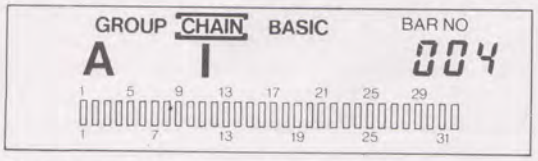




Póngalo en "Fine" La reproducción finalizará con esta visualización.

Para repetir indefinidamente la CHAIN:





Póngalo en "D.S." Aparecerá esta visualización y la CHAIN continuará reproduciéndose.

Las primeras 4 barras **no** se reproducirán después de la primera vez en toda la CHAIN. Cuando la CHAIN se repita desde la marca Fine/D.S., pasará directamente a la barra # 005. Las barras # 005 – 008 se reproducirán **dos veces,** y después las barras # 009 – 012 se reproducirán una vez, y después las barras # 005 – 008 se reproducirán de nuevo dos veces, etc.

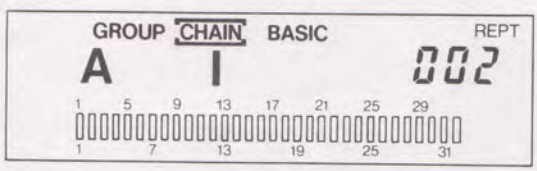
5.7 VIEW (VISUALIZACIÓN) DE LAS MARCAS DE REPETICIÓN Y FINE/D.S.

Es muy fácil buscar el número de repeticiones y la ubicación de las marcas de inicio de repetición/Segno (𝄇), fin de repetición (𝄇) y Fine/D.S. El procedimiento es el mismo para el modo de reproducción que para el de programación de cadenas.

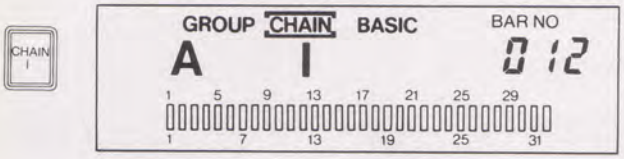
Para VIEW (ver) uno de estos items, debe presionar en primer lugar la tecla CHAIN BANK correspondiente al BANK que desee observar. En los ejemplos siguientes suponemos que desea observar la CHAIN I (para observar la CHAIN II en vez de la I, presione la tecla CHAIN II siempre que se mencione la CHAIN I).

1) Para observar el número de repeticiones, presione simplemente CHAIN I:
Presione la tecla CHAIN BANK para ver el número de repeticiones





4) To look at the Fine/D.S. Mark (𝄋), press CHAIN I and "16":
Press CHAIN BANK Key and "16" to show location of Fine/D.S. Mark.



5.8 EDITING A CHAIN

You will probably want to make changes fairly often in the CHAINs you construct, especially while you're developing a song. By now, you've already learned much of what's involved in editing – things like selecting a particular bar before making a change, changing the location of repeats and the end of the CHAIN, and altering the number of repeats.

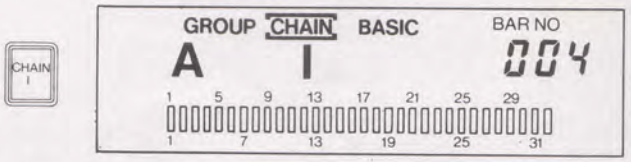
If you want to use one BASIC Pattern instead of another for a given Bar in the CHAIN, all you need to do is go to that Bar (using STEP UP, STEP DOWN or BAR SELECT) and write in the number of the desired Pattern. You can also change the contents of the BASIC BANK itself, **without** changing the CHAIN, but you'd better be sure that the old Pattern isn't still needed for the CHAIN.

If you want to change the length of the CHAIN, you simply change the FIne/D.S. Mark and write more Bars onto the end of the CHAIN if necessary.

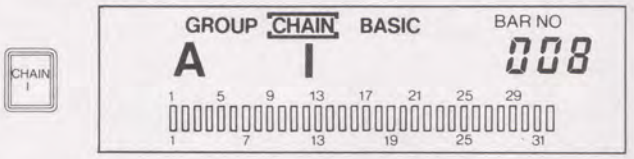
If you need to add Bars in the middle of the CHAIN or take some out, it gets a little more complicated. First, you should write down the contents of the CHAIN on paper, starting with the place that you want to change. Then, you'll have to rewrite the CHAIN from that point on, adding or taking out Bars as desired and using what you wrote down as a guide. The Fine/D.S. Mark will need to be changed, and you'll probably have to change the locations of the Repeat Marks too.

All of this may sound a little complicated, but with a little practice you should soon be writing and editing CHAINs that suit **your** musical needs better than the factory presets – and having a lot more fun with the KPR-77 too!

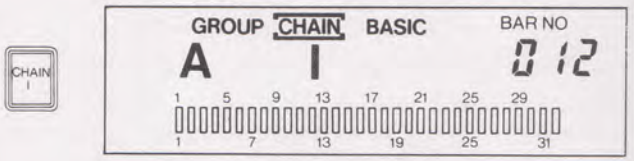
2) Zum Lesen des Start-Wiederhol/Segno-Zeichens CHAIN I und „14" drücken:
Durch Drücken der CHAIN BANK-Taste und „14" wird die Lage des Start-Wiederhol/Segno-Zeichens angezeigt.



3) Zum Lesen des Ende-Wiederhol-Zeichens CHAIN I und „15" drücken.
Durch Drücken der CHAIN BANK-Taste und „15" wird die Lage des Ende-Wiederhol-Zeichens angezeigt.



4) Zum Lesen des Fine/D.S.-Zeichens CHAIN I und „16" drücken.
Durch Drücken der CHAIN BANK-Taste und „16" wird die Lage des Fine/D.S.-Zeichens angezeigt.



5.8 EDITIÈREN EINER CHAIN

Wahrscheinlich werden Sie in den CHAINs, die sie aufbauen, häufig Änderungen vornehmen wollen, insbesondere, wenn Sie an einem Musikstück arbeiten. Bis jetzt haben Sie schon viel über Editieren gelernt – Dinge wie Wahl eines bestimmten Taktes vor einer Änderung, Ändern der Lage der Wiederholungen und des Endes einer CHAIN sowie Ändern der Anzahl von Wiederholungen.

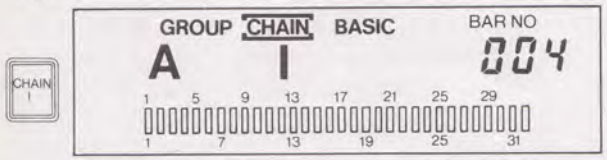
Falls Sie ein BASIC-Muster anstelle eines anderen für einen gegebenen Takt in einer CHAIN verwenden wollen, brauchen Sie nur (mit Hilfe von STEP UP, STEP DOWN oder BAR SELECT) zu diesem Takt zu gehen und die Nummer des gewünschten Musters einschreiben. Man kann auch den Inhalt der BASIC BANK selbst ändern, **ohne** die CHAIN zu ändern. Überzeugen Sie sich jedoch in diesem Fall, ob Sie das alte Muster nicht noch für die CHAIN brauchen.

Falls die Länge der CHAIN geändert werden soll, brauchen nur das Fine/D.S.-Zeichen geändert und mehr Takte an das Ende der CHAIN geschrieben werden, falls erforderlich.

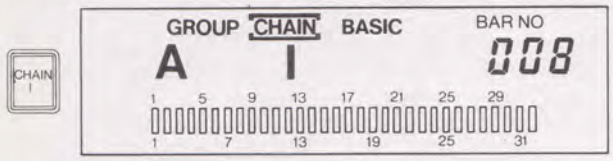
Falls Takte in der Mitte der CHAIN hinzugefügt oder herausgenommen werden sollen, muß man besser aufpassen. Zuerst sollte man den Inhalt der CHAIN auf Papier schreiben und dabei mit der Stelle beginnen, die geändert werden soll. Dann muß die CHAIN von diesem Punkt an neu geschrieben werden, wobei man Takte wunschgemäß hinzufügt oder herausnimmt, und das, was man niedergeschrieben hat, als Leitfaden verwendet. Das Fine/D.S.-Zeichen wird geändert werden müssen, und Sie müssen wahrscheinlich auch die Lagen der Wiederholzeichen neu festlegen.

Das klingt alles ein wenig kompliziert, mit etwa Übung schreiben und editieren Sie jedoch bald CHAINs, die **Ihren** musikalischen Bedürfnissen besser entsprechen werden, als die werkseitigen Voreinstellungen – und Sie werden auch viel mehr Spaß mit dem KPR-77 haben!

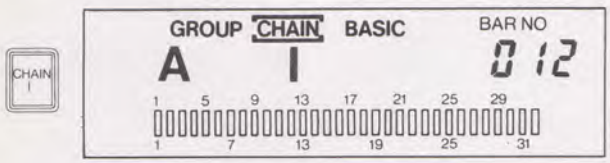
2) Pour voir la marque "Start Repeat/Sign", appuyez sur CHAIN I et "14":
Appuyez sur la touche CHAIN BANK et "14" pour afficher l'emplacement de la marque "Start repeat/Sign".



3) Pour voir la marque "End Repeat", appuyez sur la touche CHAIN BANK et "15":
Appuyez sur la touche CHAIN BANK et "15" pour afficher l'emplacement de la marque "End Repeat".



4) Pour voir la marque "Fine/D.S.", appuyez sur CHAIN I et "16":
Appuyez sur la touche CHAIN BANK et "16" pour afficher l'emplacement de la marque "Fine/D.S.".



5.8 MONTAGE D'UNE CHAINE

Vous aurez probablement envie de faire de nombreux changements dans les Chaînes que vous construisez, spécialement quand vous développez une mélodie. Maintenant, vous savez déjà de nombreuses choses sur les procédés de montage – comme, par exemple, la sélection d'une Mesure particulière avant de faire une modification, le changement de l'emplacement des répétitions et de la fin de la Chaîne, et le changement du nombre de répétitions.

Si vous voulez utiliser un Modèle BASIC à la place d'un autre dans une Mesure donnée de la Chaîne, vous n'aurez qu'à vous rendre à cette Mesure (en vous servant de STEP UP, STEP DOWN, ou BAR SELECT) et y programmer le numéro du Modèle désiré. Vous pouvez aussi changer le contenu du Modèle BASIC lui-même, **sans** modifier la Chaîne – mais il faut bien vous assurer que vous n'avez pas encore besoin du viaux Modèle pour la Chaîne.

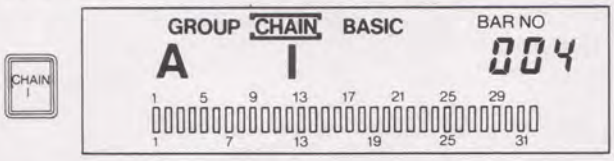
Si vous voulez changer la longueur de la Chaîne, vous n'avez qu'à déplacer la marque Fine/D.S. et programmer plus de Mesures à la fin de la Chaîne si c'est nécessaire.

Si vous voulez ajouter, ou retirer des Mesures au milieu de la Chaîne, le problème se complique un peu. Il faut d'abord écrire le contenu de la Chaîne sur un papier, en commençant par l'endroit que vous désirez modifier. Puis vous reprogrammerez la Chaîne à partir de ce point en ajoutant ou retranchant des Mesures comme vous le désirez, en vous référant à ce que vous avez écrit. Il faudra changer la marque Fine/D.S., et probablement dépacer les marques de répétition.

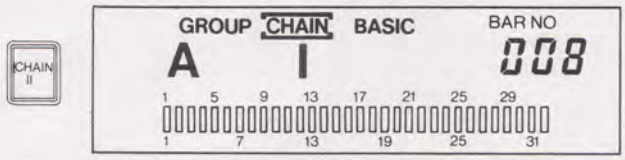
Tout cela doit vous paraître assez compliqué, mais avec un peu de pratique, vous serez bientôt capable de programmer et de monter des Chaînes qui correspondent à votre goût musical, plus que les pré-réglages de l'usine. Et amusez-vous bien avec votre KPR-77!

2) Para observar la marca de inicio de repetición/Segno (𝄋), presione CHAIN I y "14":

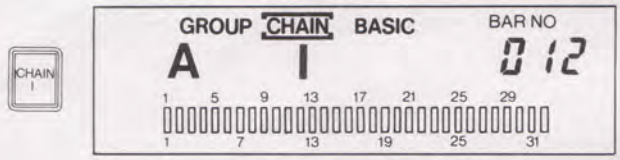
Presione la tecla CHAIN BANK y "14" para ver la ubicación de la marca de inicio de repetición/Segno.



3) Para observar la marca de fin de repetición (𝄇), presione CHAIN I y "15":
Presione la tecla CHAIN BANK y "15" para ver la ubicación de la marca de fin de repetición.



4) Para observar la marca Fine/D.S. (𝄇), presione CHAIN I y "16":
Presione la tecla CHAIN BANK y "16" para ver la marca Fine/D.S.



5.8 EDICIÓN DE UNA CHAIN

Seguramente usted deseará efectuar cambios bastante a menudo en las CHAINs que construya, especialmente minetras esté componiendo una canción. Hasta ahora ha aprendido mucho sobre edición – cosas como la selección de una barra particular antes de efectuar un cambio, cambio de la ubicación de las marcas de repetición y fin de la CHAIN, y alteración del número de repeticiones.

Si desea utilizar un patrón BASIC en lugar de otro para una barra dada de la CHAIN, todo lo que tendrá que hacer es ir hasta tal barra (utilizando las teclas STEP UP, STEP DOWN o BAR SELECT) y escribir (programar) el número del patrón deseado. También puede cambiar el contenido del propio BASIC BANK, **sin** cambiar la CHAIN, pero es mejor que se asegure de que el patrón antiguo ya no es necesario para la CHAIN.

Si desea cambiar la longitud de una CHAIN, simplemente cambie la marca Fine/D.S. y programe más barras al final de la CHAIN si es necesario.

Si necesita añadir barras en mitad de una CHAIN o eliminar algunas, esto resulta algo más complicado. Primeramente, deberá escribir el contenido de la CHAIN en un papel, comenzando por el lugar que desee cambiar. Después, tendrá que reescribir (reprogramar) la CHAIN desde tal punto, añadiendo o eliminando las barras deseadas utilizando lo que escribió como guía. La marca Fine/D.S. tendrá que cambiarse, y seguramente tendrá que cambiar también la ubicación de las marcas de repetición.

Todo esto puede sonar un poco complicado, pero con un poco de práctica llegará a programar y editar CHAINs que se adapten mejor a **sus** necesidades musicales que las programadas en fábrica – pudiendo disfrutar todavía más del KPR-77.

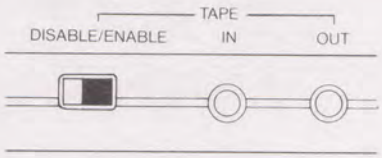
6) Using the Tape Interface

The Tape Interface is a major feature of the KPR-77. It allows you to store all of the BASIC Pattern and CHAIN programs in the KPR-77 onto a cassette tape, and reload those programs whenever you want to. This gives you essentially unlimited storage capacity.

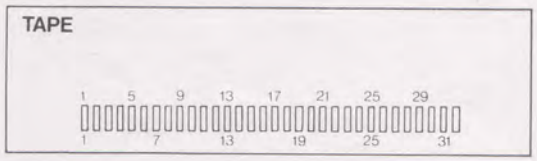
6.1 INITIAL SETUP

1) To enter Tape Interface Mode, set the rear panel TAPE Enable/Disable Switch to the "Enable" position.

Rear Panel



Set TAPE Switch to "Enable"
The Display will change as shown:



NOTE: The KPR-77 **cannot** play rhythm patterns in Tape Interface Mode.

2) Connect the TAPE IN and TAPE OUT jacks on the KPR-77 to your tape recorder. These 1/8" mini-jacks are the right size to be used with most cassette recorders. Other types of recorders can also be used, but adapters may be necessary. The diagram below shows the proper connections:

NOTE: The Tape Interface is designed to work with portable cassette recorders having an "Earphone" or "Monitor" output, and "Mic" input.

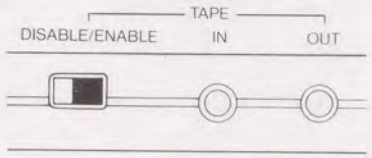
6) Gebrauch des Cassetten-Interface

Das Cassetten-Interface ist ein Haupt-Ausstattungsmerkmal des KPR-77. Es gestattet Ihnen, alle BASIC-Muster und CHAIN-Programme im KPR-77 auf Cassettenband zu speichern und diese Programme jederzeit neu zu laden. Dies bedeutet praktisch unbegrenzte Speicherkapazität.

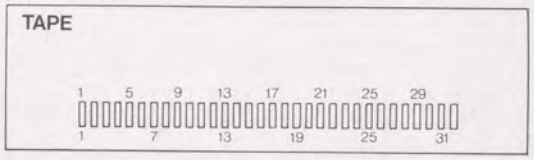
6.1 GRUNDSCHRITTE

1) Zur Eingabe des Tape-Interface-Betriebs, den TAPE ENABLE/DISABLE-Schalter an der Rückwand auf "ENABLE" stellen.

Rückwand



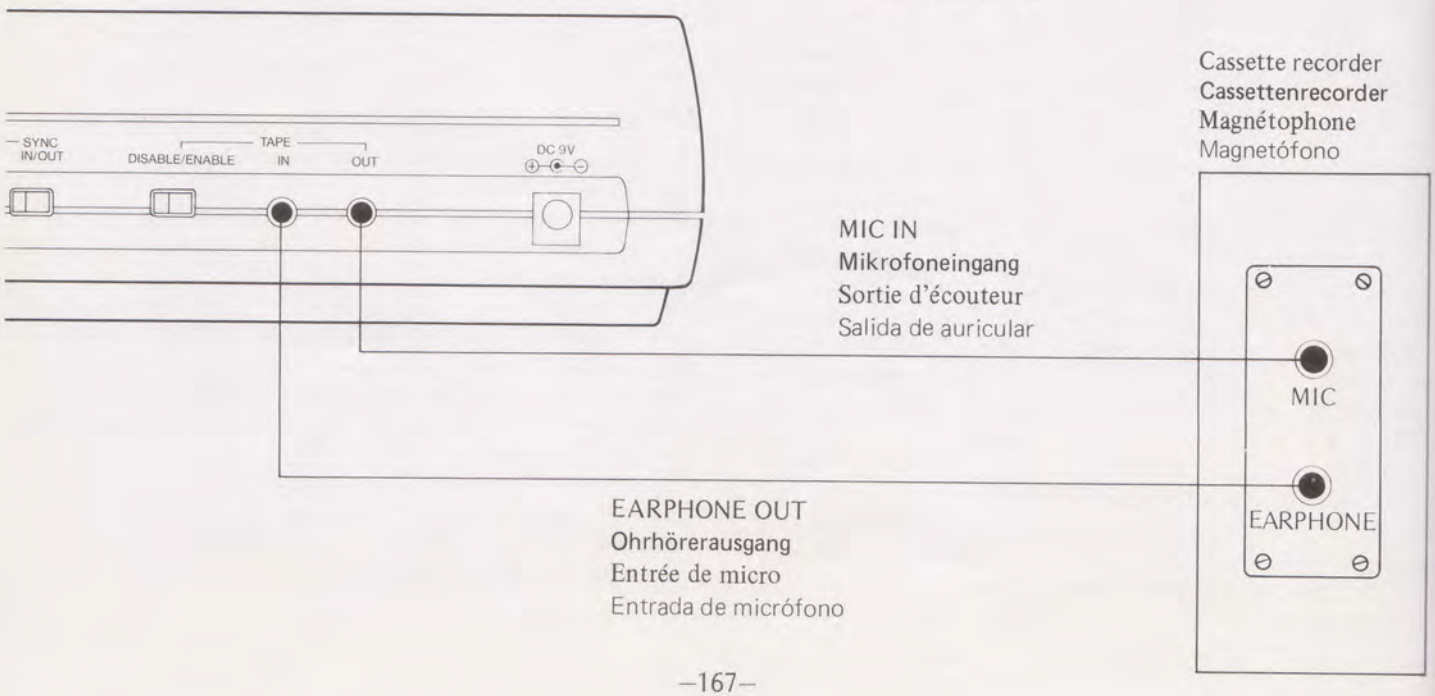
TAPE-Schalter auf "Enable" stellen
Das Display ändert sich wie gezeigt:



ZUR BEACHTUNG: In Tape-Interface-Betrieb kann das KPR-77 nicht Rhythmusmuster spielen.

2) Die TAPE IN- und TAPE OUT-Buchsen am KPR-77 mit Ihrem Cassettenrecorder verbinden. Diese 1/8-Zoll-Minibuchsen sind mit den meisten Cassettenrecordern kompatibel. Es können jedoch auch andere Recordertypen verwendet werden, wozu jedoch unter Umständen Adapter erforderlich sind. Das folgende Diagramm zeigt die richtigen Anschlüsse:

ZUR BEACHTUNG: Das Cassetten-Interface ist für tragbare Cassettenrecorder mit Ohrhörer-("Earphone"-) oder "Monitor"-Ausgang und Mikrofoneingang ("Mic") ausgelegt.



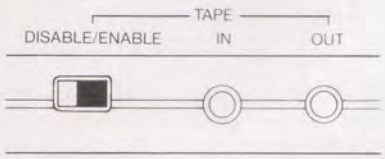
6) Utilisation de l'Interface pour bande

L'Interface pour bande est l'une des caractéristiques les plus importantes du KPR-77. Elle vous permet de conserver tous vos programmes de Chaînes et de Modèles BASIC sur une cassette dans le KPR-77, et des les recharger quand vous le voulez. Vous avez grâce à cela une capacité de stockage illimitée.

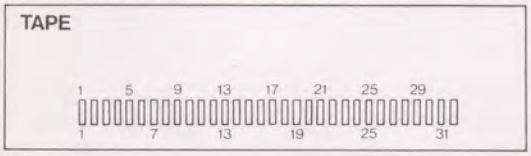
6.1 REGLAGE INITIAL

1) Pour vous mettre en Mode d'Interface pour bande, réglez l'interrupteur TAPE Enable/Desable (Bande Marche/Arrêt) du panneau arrière sur la position "Enable".

Panneau arrière



Réglez l'interrupteur TAPE sur "Enable".
L'Affichage se présentera comme cela:



REMARQUE: Le KPR-77 **ne peut pas** jouer de modèles de rythmes en Mode d'Interface pour bande.

2) Branchez votre magnétophone sur les prises TAPE IN et TAPE OUT de votre KPR-77. Ces mini-prises de 1/8 inches ont la taille adéquate pour la plupart des magnétophones à cassette. On peut aussi utiliser d'autres magnétophones, mais il faudra se servir d'un adaptateur. Le tableau ci-dessous donne les connexions correctes:

REMARQUE: L'Interface pour bande a été conçue pour fonctionner avec des magnétophones à cassette portatifs disposant d'une sortie "écouteur" ou "Moniteur" et d'une entrée "Micro""

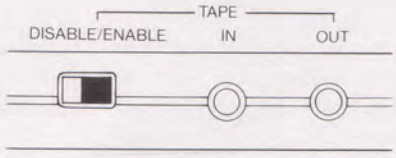
6) Utilización de la interfaz de cinta

La interfaz de cinta es la característica más notable del KPR-77. Le permitirá almacenar todos los programas de patrones BASIC y CHAINs del KPR-77 en una cinta de casete, y recargar tales programas cuando desee. Esta característica le ofrece una capacidad prácticamente ilimitada de almacenamiento.

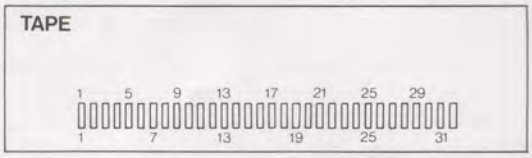
6.1 DISPOSICIÓN INICIAL

1) Para pasar al modo de interfaz de cinta, ponga el conmutador de permisión/prohibición de TAPE (cinta) del panel posterior en la posición de "permisión".

Panel posterior



Ponga el conmutador TAPE en "permisión",
El visualizador cambiará como se muestra:
Ponga el conmutador TAPE en "permisión".



NOTA: El KPR-77 **no puede** reproducir patrones rítmicos en el modo de interfaz de cinta.

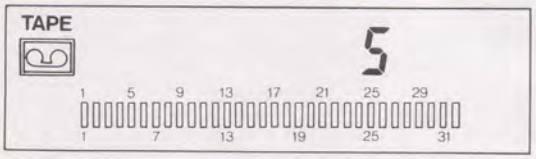
2) Conecte las tomas TAPE IN y TAPE OUT del KPR-77 a su magnetófono. Estas minitomas de 1/8" tienen el tamaño ideal para utilizarse con la mayoría de los magnetófonos a casetes. También pueden utilizarse otros tipos de magnetófonos, pero se necesitarán adaptadores. El diagrama siguiente muestra las conexiones apropiadas:

NOTA: El interfez de cinta está diseñado para funcionar con magnetófonos a casetes portátiles con salida "Earphone" o "Monitor" y entrada "Mic".

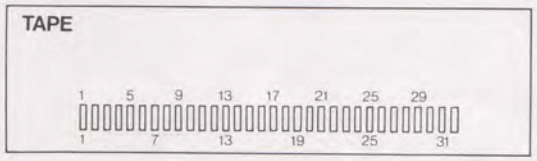
6.2 SAVING PROGRAM DATA

The SAVE Key (Group A) activates the procedure for storing rhythm program data on tape.

1) Make sure that the tape is advanced past the end of the leader (the differently-colored strip at the beginning of the tape).
2) Set the level (Volume) control to a normal (intermediate) position. (If your recorder has meters, refer to the **Setting Level** section below.)
3) Start your recorder recording. Wait a few seconds, then press the SAVE Key (Group A). The Display will change as shown:



After about a minute and a half, all of the program data will be recorded and the Display will change back to the normal Tape Mode display:



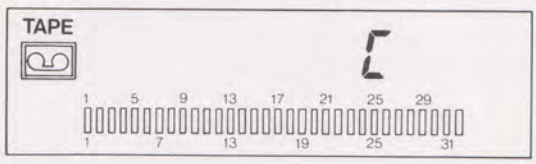
To guard against accidental erasure, tape dropout or other problems, you should record the same data two or three times, with at least a five second gap between each recording.

NOTE: If you press the SAVE Key again, while the program data is being recorded, the SAVE operation will be cancelled and the rest of the program data will not be stored on tape.

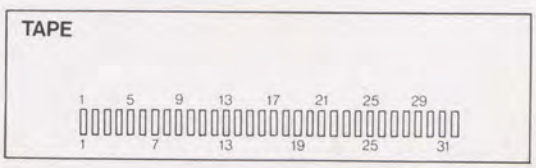
6.3 CHECKING THE RECORDED PROGRAM DATA

After using SAVE, you can use the CHECK procedure to find out if there are any errors in the recorded data. CHECK will also produce an "Err" display if the tape is good but the program data is different from the programs in the KPR-77.

1) Rewind the tape past the beginning of the recorded data.
2) Press the CHECK Key (Group C). The Display will change as shown:



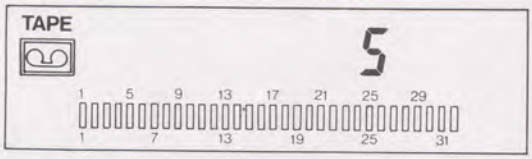
3) Play back the tape. Set playback Volume to a normal listening level, and set the Tone control (if present) to 10. If the data was recorded properly, the Display will return to the original display:



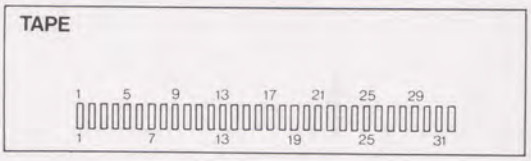
6.2 SICHERSTELLEN (SAVE) VON PROGRAMMDATEN

Die SAVE-Taste (Gruppe A) aktiviert das Verfahren zum Speichern von Rhythmusprogrammdaten auf Band.

1) Sicherstellen, daß der Vorspann den Tonkopf passiert hat. (Der Vorspann ist ein andersfarbiger Streifen vor dem eigentlichen Magnetband).
2) Den Lautstärkeregler auf normale Lautstärke einstellen. (Falls Ihr Recorder Anzeigeinstrumente besitzt, lesen Sie bitte den Abschnitt **„Einstellen des Pegels"** unten.)
3) Beginnen Sie mit der Aufnahme. Warten Sie einige Sekunden und drücken Sie dann die SAVE-Taste (Gruppe A). Das Display ändert sich wie gezeigt:



Nach etwa 1-1/2 Minuten sind alle Programmdaten aufgezeichnet und das Display schaltet auf die normale Tape-Betrieb-Anzeige zurück:



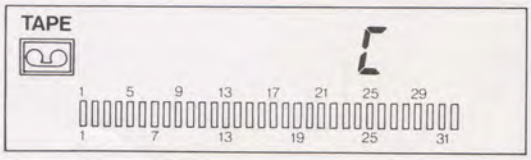
Als Vorsichtsmaßnahme gegen versehentliches Löschen, Aussetzer und sonstige Probleme, empfiehlt es sich, dieselben Daten zwei- bis dreimal aufzuzeichnen und dabei mindestens ein 5-Sekunden-Intervall zwischen den einzelnen Aufnahmen zu lassen.

ZUR BEACHTUNG: Wenn die SAVE-Taste erneut gedrückt wird, während die Programmdaten aufgezeichnet werden, wird der SAVE-Vorgang unterbrochen, und die restlichen Programmdaten werden nicht auf Band gespeichert.

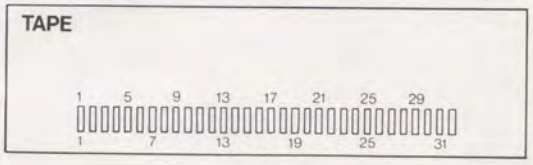
6.3 PRÜFEN (CHECK) DER AUFGEZEICHNETEN PROGRAMMADATEN

Nach dem SAVE-Vorgang kann man mit Hilfe des CHECK-Verfahrens feststellen, ob irgendwelche Fehler in den aufgezeichneten Daten sind. CHECK erzeugt auch eine „Err"-Meldung, wenn das Band in Ordnung ist, die Programmdaten sich jedoch von den Programmen im KPR-77 unterscheiden.

1) Das Band bis hinter den Anfang der aufgezeichneten Daten zurückspulen.
2) Die CHECK-Taste (Gruppe C) drücken. Das Display ändert sich wie gezeigt:



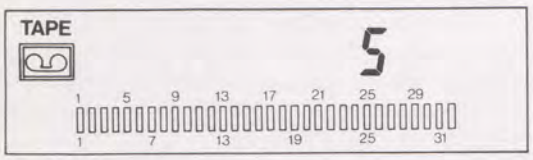
3) Das Band abspielen. Die Wiedergabe-Lautstärke auf normale Zimmerlautstärke und den Klangregler (falls vorhanden) auf 10 einstellen. Falls die Daten richtig aufgezeichnet worden sind, kehrt das Display zur ursprünglichen Anzeige zurück:



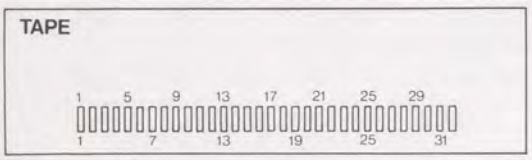
6.2 CONSERVATION D'UNE PROGRAMME

La touche SAVE (Groupe A) contrôle le procédé de stockage des programmes de rythmes sur bande.

1) Assurez-vous que la bande est avancée au de la de l'amorce (la partie de bande de couleur différente au début de la bande).
2) Réglez la commande de Volume à une position normale (intermédiaire). (Si votre magnétophone a des appareils de mesures, reférez-vous à la section **Réglage du Niveau** ci-dessous.)
3) Mettez en marche l'enregistrement de votre magnétophone. Attendez quelques secondes, puis appuyez sur la touche SAVE (Groupe A). L'Affichage se présentera alors comme ceci:



Le programme sera enregistré au bout d'environ une minute et demie, et l'Affichage reviendra à l'affichage normal de Mode Tape (bande):



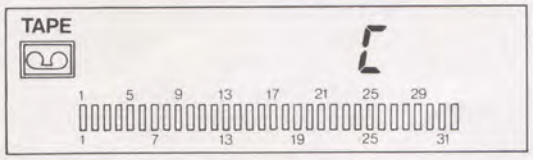
Afin de prévenir tout effacement et tout passage à vide de la bande, ou tout autre problème, nous vous conseillons d'enregistrer cette même information au moins trois fois, avec un vide d'au moins cinq secondes entre chaque enregistrement.

REMARQUE: Si vous appuyez à nouveau sur la touche SAVE en cours d'enregistrement du programme, l'opération de conservation sera annulée, et le reste du programme ne sera pas enregistré sur la bande.

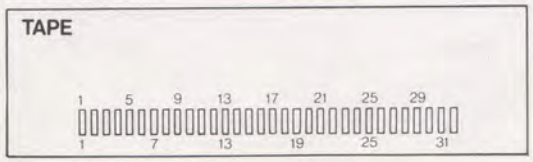
6.3 VERIFICATION D'UNE PROGRAMME ENREGISTRE

Aprés avoir utilisé SAVE, vous pouvez utiliser le procédé de vérification (CHECK) pour voir s'il n'y a pas d'erreurs dans l'information enregistrée. L'opération CHECK produira aussi un affichage "Err" si la bande est bonne mais que l'information enregistrée est différente de celle des programmes du KPR-77.

1) Rembobinez la bande jusqu'à un peu avant le début de l'enregistrement.
2) Appuyez sur la touche CHECK (Groupe C). L'Affichage se présentera alors comme ceci:



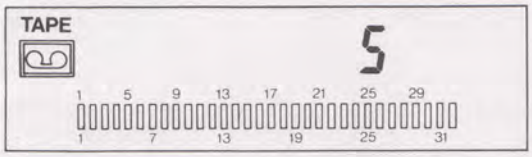
3) Faites jouer la bande. Réglez le volume de jeu à un niveau d'écoute ordinaire, et réglez le contrôle de tonalité (s'il existe) à 10. Si l'information a été correctement enregistrée, l'Affichage reviendra à l'affichage initial:



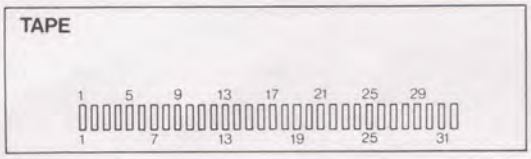
6.2 SAVE (CONSERVACIÓN) DE LOS DATOS DE LOS PROGRAMAS

La tecla SAVE (Grupo A) activa el procedimiento para almacenar en cinta los datos de los programas rítmicos.

1) Asegúrese de que la cinta haya avanzado más allá de la cinta-guía (cinta de color diferente que se encuentra al principio de la cinta magnética).
2) Ponga el control de nivel (volumen) en una posición normal (intermedia). (Si su magnetófono tiene medidores, consulte la sección de **Ajuste de nivel.**)
3) Ponga su magnetófono en grabación. Espere algunos segundos, y después presione la tecla SAVE (Grupo A). El visualizador cambiará como se muestra:



Después de un minuto y medio, todos los datos de los programas se grabarán y el visualizador volverá a indicar el modo de cinta normal.



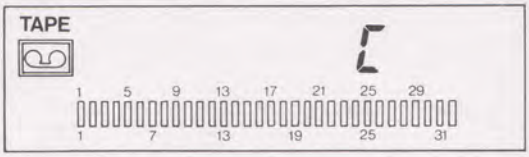
Para proteger estos datos contra el borrado accidental, las pérdidas de señal y otros problemas, grabe los mismos datos dos o tres veces, con un intervalo de por lo menos cinco segundos entre cada grabación.

NOTA: Si presiona de nuivo la tecla SAVE mientras los datos de los programas se están grabando, se cancelará la operación SAVE se cancelará y el resto de los datos no se almacenará en la cinta.

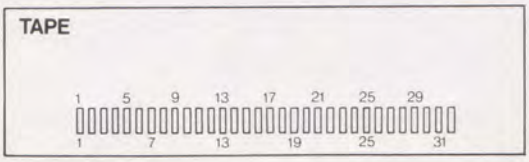
6.3 CHECK (COMPROBACIÓN) DE LOS DATOS DE LOS PROGRAMAS GRABADOS

Después de utilizar el procedimiento de SAVE puede utilizar el de CHECK para ver si hay algún error en los daxos grabados. CHECK producirá también una undicación de "Err" (error) si la cinta es buena pero los datos de los programas son diferentes de los programas del KPR-77.

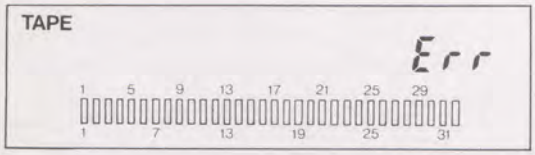
1) Rebobine la cinta hasta después del comienzo de los datos grabados.
2) Presione la tecla CHECK (Grupo C). El visualizador cambiará como se muestra:



3) Ponga la cinta en reproducción. Ajuste el volumen de reproducción al nivel normal de escucha, y el control de tono (si lo hay) a 10. Si los datos se grabaron adecuadamente, el visualizador volverá a la indicación normal:



If there is something wrong with the tape, the following display will appear:



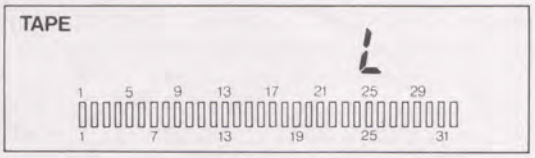
This display appears as soon as an error is detected. Errors may be caused by poor quality tape, dirty heads, improper recording or playback level, and other causes (see **Common Problems**, below). If you recorded the program data two or three times, CHECK those other recordings as well. If you get an error indication with them as well, you should try Saveing the data again at a different level or with a different tape or recorder. Always be sure to CHECK programs after you record them.

NOTE: If you press the CHECK Key again, while a tape is being Checked, the CHECK operation will be cancelled.

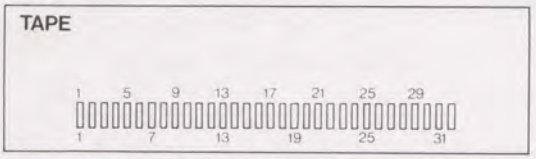
6.4 LOADING THE RECORDED PROGRAM DATA

The LOAD Key activates the procedure that puts program data recorded on a tape into the KPR-77 memory.

1) Rewind the tape past the beginning of the recorded data.
2) Press the LOAD Key (Group B). The Display will change as shown:

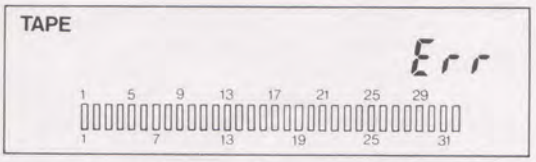


3) Set playback Volume to a normal listening level and Tone (if present) to 10. Play back the tape. If the program data has been properly Loaded into the KPR-77 memory and there were no errors, the Display will return to the original display:



Program data has Loaded properly.

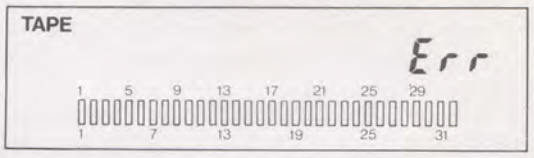
If any errors were detected, the Display will change to the following:



Program data did **not** LOAD properly.

See **Common Problems** below to find out what might have gone wrong and what to do about it.

Falls mit dem Band etwas nicht stimmt, erscheint die folgende Anzeige:



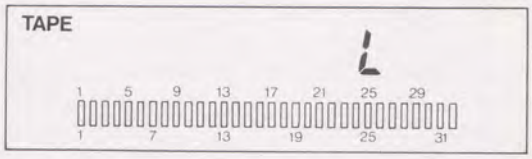
Diese Anzeige erscheint, sobald ein Fehler ermittelt worden ist. Fehler können durch schlechte Bandqualität, verschmutzte Tonköpfe, falschen Aufnahme- oder Wiedergabepegel und aus anderen Grüunden (siehe unten **„Häufig auftretende Probleme"**) verursacht werden. Falls Sie die Programmdaten 2- oder 3mal aufgezeichnet haben, sollten Sie diese Aufnahmen ebenfalls überprüfen (CHECK). Falls Sie auch bei diesen Aufnahmen Fehler erhalten, sollten sie versuchen, die Daten erneut mit einem anderen Pegel oder mit einem anderen Band bzw. Recorder sicherzustellen. Nach dem Aufzeichnen die Programme stets prüfen (CHECK).

ZUR BEACHTUNG: Falls die CHECK-Taste erneut gedrückt wird, während ein Band gecheckt wird, wird der CHECK-Vorgang unterbrochen.

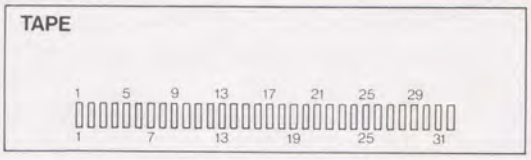
6.4 LADEN (LOAD) DER AUFGEZEICHNETEN PROGRAMMADATEN

Mit der LOAD-Taste wird das Verfahren aktiviert, das die auf einem Band aufgezeichneten Programmdaten in den Speicher des KPR-77 setzt.

1) Das Band hinter den Anfang der aufgezeichneten Daten zurückspulen.
2) Die LOAD-Taste (Gruppe B) drücken. Das Display ändert sich wie gezeigt:

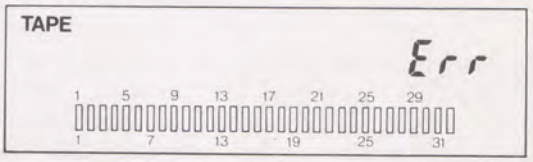


3) Die Wiedergabe-Lautstärke auf normale Zimmerlautstärke und den Klangregler (falls vorhanden) auf 10 einstellen. Das Band abspielen. Falls die Programmdaten richtig in den Speicher des KPR-77 geladen (LOAD) worden sind und keine Fehler aufgetreten sind, kehrt das Display zur ursprünglichen Anzeige zurück:



Programmdaten sind richtig geladen (LOAD).

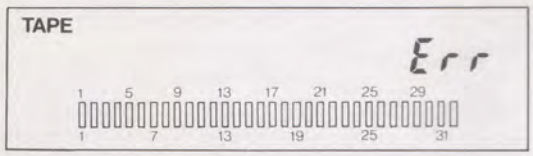
Falls irgendwelche Fehler aufgetreten sind, ändert sich das Display folgendermaßen:



Programmdaten sind **nicht** richtig geladen (LOAD).

Lesen Sie unten in Abschnitt **"Häufig auftretende Probleme"** nach, um herauszufinden, was die Fehlerursache ist und wie sie behoben werden kann.

S'il se passe quelque chose d'anormal avec la bande, l'affichage suivant apparaîtra:



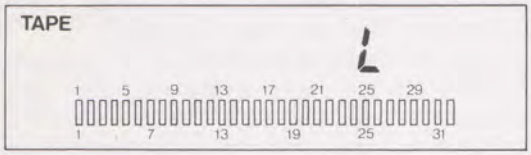
Cet affichage apparaît aussitôt qu'une erreur a été détectée. Les erreurs peuvent provenir d'une mauvaise qualité de la bande, d'une tête d'enregistrement sale, d'un mauvais niveau d'enregistrement ou de jeu, et d'autres causes (Voir **Problèmes Ordinaires** ci-dessous). Si vous avez enregistré le programme deux ou plusieurs fois, vérifiez (CHECK) aussi ces utres enregistrements. S'il y a encore des erreurs avec eux, essayez d'enregistrer (SAVE) à nouveau l'information à un niveau (volume) différent, ou avec un autre magnétophone. Vérifiez toujours vos programmes après les avoir enregistrés.

REMARQUE: Si vous appuyez à nouveau sur la touche CHECK en cours de vérification d'une bande, l'opération CHECK sera annulée.

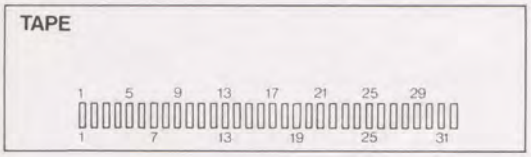
6.4 CHARGEMENT D'UNE PROGRAMME ENREGISTRE

La touche LOAD (chargement) perment de mettre en marche le procédé qui fait passer l'information enregistrée d'une programme dans la mémoire du KPR-77.

1) Rembobinez d'abord la bande au delà du commencement de l'enregistrement.
2) Appuyez sur la touche LOAD (Groupe B). L'Affichage se présentera comme ceci:

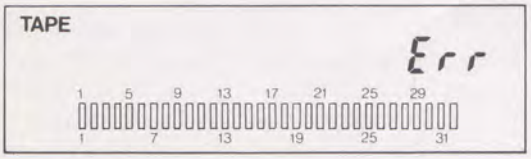


3) Réglez le volume de jeu à un niveau d'écoute normal, et la tonalité (si c'est possible) à 10. Faites jouer la bande. Si le programme a été correctement chargé dans la mémoire du KPR-77 et qu'il n'y a eu aucune erreur, l'Affichage reprendra son aspect initial:



Le programme a été correctement chargé.

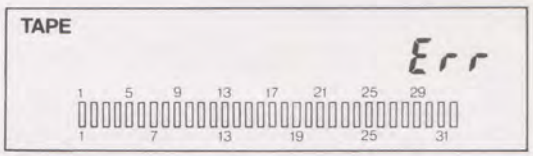
S'il y a eu des erreurs, l'Affichage se présentera comme ceci:



Le programme n'a **pas** été chargé correctement.

Veuillez voir **Problèmes Ordinaires** ci-dessous pour trouver quel est le problème qui se présente.

Si hay algo erróneo en la cinta, aparecerá la visualización siguiente:



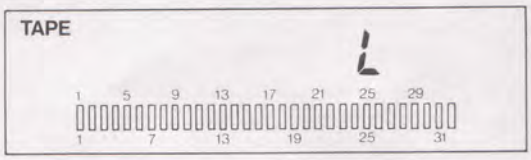
Esta visualización aparecerá tan pronto como se detecte el error. Los errores pueden deberse a la mala calidad de la cinta, cabezas sucias, nivel de grabación o reproducción inadecuado, u otras causas (consulte **Problemas comunes**). Si ha grabado dos o tres veces los datos de los programas, CHECK (compruebe) también estas otras grabaciones. Si en estas grabaciones aparece también una indicación de error, debe tratar de SAVE (conservar) de nuevo los datos a un nivel diferente o con otro magnetófono. CHECK siempre los programas después de haberlos grabado.

NOTA: Si presiona de nuevo la tecla CHECK, mientras la cinta esté en CHECK, la operación CHECK se cancelará.

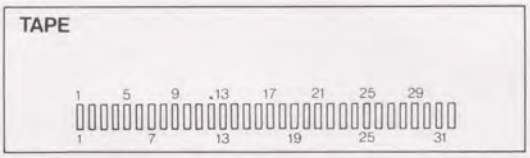
6.4 LOAD (CARGA) DE LOS DATOS DE LOS PROGRAMAS GRABADOS

La tecla LOAD activa el procedimiento que pone (carga) los datos de los programas grabados en la cinta en la memoria del KPR-77.

1) Rebobine la cinta hasta después del comienzo de los datos grabados.
2) Presione la tecla LOAD (Grupo B). El visualizador cambiará como se muestra:

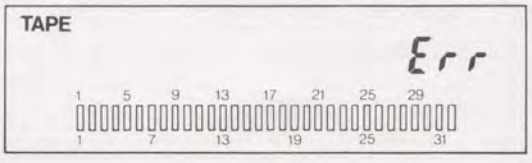


3) Ajuste el volumen de reproducción al nivel normal de escucha y el tono (si lo hay) a 10. Ponga la cinta en reproducción. Si los datos se han LOADed (cargado) adecuadamente en la memoria del KPR-77 y no hay errores, el visualizador volverá a la indicación normal:



Los datos de los programas se loaded adecuadamente.

Si se detecta algún error, el visualizador cambiará como se muestra:



Los datos de los programas **no** se LOADed adecuadamente.

Para ver qué es lo que ha ido mal y cómo remediarlo, consulte **Problemas comunes**.

6.5 COMMON PROBLEMS

Virtually all Tape Interface problems are caused by the tape recorder, tape, or improper level settings. The most common problems are listed below:

- Recording level or playback level is too high or too low (see below).
- Tape recorder has excessive "wow" or "flutter". Try cleaning capstan or pinch roller according to the manufacturer's directions.
- The recorder speed is too fast or too slow. With this problem, you can SAVE and LOAD tapes yourself, but won't be able to LOAD the factory preset tapes.
- Dropouts in the tape itself (places where the oxide flakes off and the signal "drops out"). Use another, better quality tape.
- Tape travel instability (wow & flutter) caused by a warped cassette shell. Try another tape.

6.5 HÄUFIG AUFTRETENDE PROBLEME

In der Regel werden alle Cassetten-Interface-Probleme vom Cassettenrecorder, dem Band oder falschen Pegeleinstellungen verursacht. Im folgenden werden die am häufigsten auftretenden Probleme aufgeführt:

- Aufnahmepegel oder Wiedergabepegel ist zu hoch bzw. zu niedrig (siehe unten).
- Cassettenrecorder weist übermäßige Gleichlaufschwankungen auf. Tonwelle und Andruckrolle gemäß Anleitung des Herstellers reinigen.
- Die Bandgeschwindigkeit ist zu hoch oder zu niedrig. Bei diesem Problem können Sie eigene Bänder sicherstellen (SAVE) und laden (LOAD), LOAD der vom Werk im voraus hergestellten Bänder wäre jedoch nicht möglich.
- Aussetzer im Bandmaterial selbst (Stellen ungleichmäßiger Beschichtung, Signalausfall). Bandmaterial höherer Qualität verwenden.
- Ungleichmäßiger Bandtransport durch verzogenes Cassettengehäuse. Eine andere Cassette verwenden.

LEVEL SETTING PROCEDURE

This procedure only needs to be done **once**, unless you change tape recorders. It's designed to make it easy to find the best level setting. After you've found the proper level for your cassette recorder, write it down for future reference.
Cassette Recorder: The KPR-77 Tape Interface is designed to work with a **good quality portable cassette recorder**. It will probably **not** work well with "HiFi" type cassette decks, reel to reel decks, or very inexpensive cassette recorders. A **good quality** blank (unused) cassette tape (TDK 'D' series or better) is also required.

Best results are obtained with a unit that has good frequency response, an output level of 1.0 volts before clipping, and microphone input and earphone/monitor output jacks. Units with only 0.5 volts or less output clipping may not be usable.

Recommended Decks: Panasonic RP-337
Superscope/Marantz C-205
and deck of comparable quality

1. Select Tape Interface Mode

Move the Tape "Enable/Disable" switch to the "Enable" position. The Display should go blank except for the word "TAPE" which should appear in the upper left corner. When the KPR-77 is in Tape Interface Mode, it will **not** produce any percussion sounds.

2. Record a Test Signal

2.1 Connect "TAPE OUT" jack to Microphone input of cassette recorder. Do **not** connect to Line or Aux input, or data will not be recorded properly.
2.2 Turn off all noise reduction; set bias, EQ to normal position for tape used.

PEGELE INSTELLVERFAHREN

Solange der Cassettenrecorder nicht gewechselt wird, braucht dieses Verfahren nur **einmal** durchgeführt zu werden. Anhand dieses Verfahrens läßt sich die optimale Pegeleinstellung leicht ermittelm. Nachdem Sie den optimalen Pegel für Ihren Cassettenrecorde ausfinding gemacht haben, sollten Sie ihn zur Sicherheit notieren.

Cassettenrecorder: Das Cassetteninterface des KPR-77 ist auf **qualitativ hochwertige tragbare Cassettenrecorder** ausgelegt. Es funktioniert wahrcheinlich **nicht** gut mit "HiFI"-Cassettendecks, Spulentonbandgeräten und billigen Cassettenrecordern. Ferner ist eine **gute** Leercassette (TDK "D"-Serie oder besser) erforderlich.

Beste Resultate erzielt man mit einem Gerät, daß einen guten Frequenzgang, einen Ausgangspegel von 1,0 Volt vor Clipping sowie Mikrofoneignangs- und Ohrhörer/Monitor-Ausgangs-Buchsen besitzt. Geräfe mit einem Ausgangspegel von nur 0,5 Volt vor Clipping können nicht verwendet werden.

Empfohlene Geräte: Panasonic RP-337
Superscope/Marantz C-205
jedes Deck vergleichbarer Qualität

1. Cassetteninterfacebetrieb wählen

Den Casseettenband "Enable/Disable"-Schalter auf "Enable" stellen. Das Display sollte leer werden außer dem Wort "TAPE", das in der oberen linken Ecke erscheinen sollte.

Bei Cassetteninterfacebetrieb produziert das KPR-77 keine Schlaginstrumententöne.

2. Ein Testsignal aufzeichen

2.1 Die "TAPE OUT"-Buchse mit dem Mikrofoneingang des Cassettenrecorders verbinden. **Nicht** an den Direktoder Reserveeingang anschließen, da die Daten sonst nicht richting aufgezeichnet werden.
2.2 Rauschverminderung ausschalten; Vormagentisierung und Entzerrung entsprechen der verwendeten Bandsorte einstellen.

6.5 PROBLEMES ORDINAIRES

Les problèmes de l'Interface pour bande proviennent pratiquement tous du magnétophone, de la bande, ou d'un mouvais réglage de niveau. Voici les problèmes les plus ordinaires:

- Le niveau d'enregistrement ou le niveau de jeu est trop bas, ou trop haut (voir ci-dessous).
- Le magnétophone a trop de pleurage ou de fluctuation. Essayez de nettoyer le cabestan ou les rouleaux selon les conseils du fabricant.
- La vitesse du magnétophone est trop lente ou trop rapide. Avec ce problème, vous pouvez enregistrer (SAVE) en charger (LOAD) vous même des bandes, mais vous ne pourrez pas utiliser les bandes pré-enregistrées à l'usine.
- Passages à vide dans la bande elle-même (endroits où l'oxyde s'écaille et où le signal ne "prend" pas). Utilisez une autre bande, de meilleure qualité.
- Instabilité du transport de bande (pleurage et fluctuation), dûe à un boîtier de cassette voilé. Essayez une autre cassette.

6.5 PROBLEMAS COMUNES

Prácticamente todos los problemas de interfaz de cinta se deben al magnetófono, la cinta, o al ajuste inadecuado del nivel. A continuación se enumeran los problemas más comunes:

- El nivel de grabación o de reproducción es demasiado alto o demasiado bajo (consultar **Ajuste del nivel**).
- El magnetófono tiene fluctuación y efecto de trémolo excesivos. Intente limpiar el eje de arrastre o el rodillo de presión de acuerdo con las directrices del fabricante.
- La velocidad del magnetófono es demasiado rápida o demasiado lenta. Con este problema, podrá SAVE y LOAD sus propias contas, pero no podrá LOAD las programadas en fábrica.
- Pérdidas de señal en la cinta (lugares donde el óxido se ha desprendido y la señal se "pierde"). Utilice otra cinta de mejor calidad.
- Inestabilidad del recorrido de la cinta (fluctuación y efecto de trémolo) causada por un casete deformado. Utilice otro casete.

PROCEDE DE REGLAGE DU NIVEAU

Il suffit de suivre ce procédé une seule fois, à moins que vous changiez de magnétophone. Il sert à faciliter la recherche du meilleur réglage de niveau. Une fois que vous avez trouvé le niveau voulu pour votre magnétophone à cassette, notez le pour vous le rappeler.

Magnétophone à cassette: Le KPR-77 est prévu pour fonctionner avec un magnétophone à cassette portatif de bonne qualité. Il ne fonctionnera probablemene pas avec une unité à cassette de type "HiFi", un appareil à bobines, ou un magnétophone à cassette très bon marché. Il faut aussi une cassette vierge (inutilisée) de bonne qualité (série TDK "D" ou mieux).

Les meilleurs résultats sont obtenus avec un appareil qui a une bonne courbe de fréquence, un niveau de sortie de 1,0 Volts avant écrêtage, et des prises de sortie d'entrée de micro et de sortie écouteur/moniteur. On ne peut pas utiliser d'appareils qui ont une sortie de 0,5 Volts ou moins avant écrêtage.

· Appareils recommandés: Panasonic RP-337
Superscope/Marantz C-205
Tout appareil de qualité comparable

1. Sélectionner le Mode d'Interface pour bande

Mettre l'interrupteur de bande "Enable/Disable" sur "Enable". L'Affichage s'effacera, et le mot "TAPE" apparaîtra dans son coin supérieur gauche.
Quand le KPR-77 est en Mode d'Interface pour bande, il ne produit plus aucun son de percussion.

2. Enregistrer un signal de test

2.1 Connecter la prise "TAPE OUT" sur l'entrée Micro du magnétophone à cassette. Ne pas connecter à l'entrée Ligne ou Aux, car l'information ne serait pas enregistrée correctement.
2.2 Couper toute la réduction de bruit; et régler la polarisation et le EQ. sur la position normale pour les bandes usées.

PROCEDIMIENTO PARA DISPONER EL NIVEL

Sólo es necesario realizar este procedimiento una vez, a no ser que Ud. cambie de grabadora de cinta. Está diseñado para facilitar la mejor disposición del nivel. Después de que haya encontrado el nivel apropiado para su grabadora de cintas, anótelo para futuras referencias.

Grabadora de cassetes: El Interfaz de Cinta del KPR-77 está diseñada para funcionar con una grabadora de casetes portátil de buena calidad. Probablemente no funcionará bien con decks de casetes de tipo "Hi-Fi", con decks de cinta abierta o con grabadoras de casetes demasiado baratas. También se requiere una cinta de casete virgen de buena calidad (TDK serie 'D' o mejor).

Los mejores resultados se obtienen con una unidad que tenga una buena respuesta de frecuencias, un nivel de salida de 1,0 voltios antes del truncamiento, y clavijas de entrada de micrófono y de salida de auricular/monitor. Las unidades con salida de 0,5 voltios o menos antes del truncamiento no deben utilizarse.

Decks recomendadas: Panasonic RP-337
Superscope/Marantz C-205
Cualquier deck de calidad similar

1. Seleccione la modalidad de interfaz de cinta

Coloque el interruptor "Enable/Disable" en la posición "Enable". La visualización deberá borrarse y sólo la palabra "TAPE" deberá aparecer en la esquina superior izquierda. Cuando el KPR-77 est en la modalidad de interfaz de cinta, no producirá ningún sonido de percusión.

2. Grabe una señal de prueba

2.1 Conecte la clavija "TAPE OUT" a la entrada de micrófono de la grabadora de casetes. No lo conecte a las entradas Line o Aux, ya que la información no se grabará adecuadamente.
2.2 Quite todos los reductores de ruido; coloque el bias y EQ en la posición normal para la cinta en uso.

2.3 Does your deck have a switch for Automatic Volume Control (AVC) or Automatic Level Control (ALC)?
YES . . . Turn it ON and go to Step 2.5.
NO . . . Go to Step 2.4.

2.4 Does your deck have Meters and a Record Volume control?
YES . . . Go to "Setting Record Level" below.
NO . . . Go to Step 2.5.

* Setting Record Level

1) Put your deck into "Pause" and "Record" modes so that you can read the KPR-77 tape signal on your meters.
2) Press the "Save" (GROUP A) button on the KPR-77. The KPR-77 will produce a 4-second "leader tone", followed by the actual tape data signal.
Adjust the Record Volume control so that the 4-second "leader tone" reads about 0 V.U. (Just touching the red zone). You can restart the leader tone by pressing "Save" **twice** – once abort the data dump and a 2nd time to start a new data dump.
The rest of the signal (after the leader tone) should read between –3 and –4 V.U.

2.5 Rewind the cassette tape to the beginning, and position the equipment so that you can see the bare hub of the cassette through the window of the cassette deck.

2.6 Put the cassette deck into Record Mode and start it rolling. The first part of the tape (the "leader", which is usually white or clear) and cannot be recorded on. As soon as you see the **actual** recording tape (brown or grey) appear on the bare hub of the cassette, press the "Save" (GROUP A) button on the KPR-77.
When you press the "Save" button, a large 'S' will appear on the Display, along with a symbol of a cassette. The cassette symbol means that the Tape Interface is actively doing something.
It will take about 90 seconds for all of the rhythm data to be saved to cassette.

2.7 When the 'S' and cassette symbol disappear, all of the rhythm data has been saved. Let the cassette run a few more seconds, then press 'Stop'.

3. Setting Playback Level

The KPR-77 Tape Interface will accept a somewhat narrow range of levels. For best results, you need to set the tape deck Playback level as close to the middle of that range as is reasonably possible.

To make things easier, the Tape Interface has an "Error Detector" circuit. If the playback level is either higher or lower than the acceptable range, the word 'Err' (for Error) will appear on the Display. However, this Error Detect circuit won't work if the playback level is either too low to be detected at all, or so high that the tape deck output is heavily distorted.

The procedure below has been designed to help you find the best level setting for your particular tape deck as easily as possible. Please follow it carefully.

2.3 Ist das Gerät mit einem Schalter für automatische Lautstärkeregelund (AVC) oder automatische Pegelregelung (ALC) ausgesttatte?
JA - Einschalten (ON) und zu Schritt 2.5 übergehen
NEIN - Zu Schritt 2.4 übergehen

2.4 Ist ihr Deck mit Instrumenten und einem Aussteuerungsregler ausgestattet?
JA - Zu "Einstellen des Aufnagmepegels" unten übergehen
NEIN - Zu Schritt 2.5 übergehen

Einstellen des Aufnahmepegels

1) Stellen sie Ihr Deck auf "Aufnagmepause", so daß Sie das KPR-77-Bandsignal an den Instrumenten ablessen können.
2) Die Taste "Save" (Gruppe A) am KPR-77 drücken. Das KPR-77 liefert einen 4-Sekunden-Startton. Dann kommt das echte Banddatensignal.
Den Aussteuerungsregler so einstellen, daß beim 4-Sekunden-Startton etwa 0 VU angezeigt wird (gerade der Anfang der roten Zone). Durch **zweimaliges** Drücken von "Save" kann der Startton erneut abgerufen werden. Mit dem ersten Druck auf "Save" wird der Datenabzug abgebrochen, mit dem zweiten Druck ein neuer Datenabzung gestartet.
Nach dem Startton sollte ein Pegel zwischen -3 und -4 VU angezeight werden.

2.5 Das Band zum Anfang zurückspulen und das Gerät so anordnen, daß die leere Cassettenspule durch das Fenster am Tongandgerät zu sehen ist.

2.6 Das Gerät auf Aufnahme schalten und den Bandlauf starten. Auf das Vorspannband (in der Regel weiß oder durchschtig) kann nicht aufgenommen werden. Soblad das Magnetband (braun oder grau) an der Aufwickelspule der Cassette zu sehen ist, die Taste "Save" (Gruppe A) am KPR-77 drücken.
Wenn die "Save"-Taste gedrückt wird, erscheint ein großes "S" zusammen mit dem Cassettensymbol am Display. Dieses Cassettensymbol bedeutet, daß das cassetteninterface in Betrieb ist.
Zum Sicherstellen aller Rhythmusdaten auf Cassette werden etwa 90 Sekunden benötigt.

2.7 Wenn das "S" und das Cassettensymbol verschwinden, sind alle Rhythmusdaten gesichert. Lassen Sie das Band noch ein paar Sekunden weiterlaufen, und drücken Sie dann "Stop".

3. Einstellen des Weidergabepegels

Das KPR-77-Cassetteninterface hestattet nur einen begrenzten Pegelbereich. Um beste Resultate erzielen zu können, muß der Wiedergabepegel des Tonbandgerätes möglichst genau auf die Mitte dieses Bereiches eingestellt werden.

Um das Einstellverfahren zu erleichtern, ist das Cassetteninterface mit einer Fehlererkennungsschaltung ausgestattet. Wenn der Wiedergabepegel die untere oder obere Grenze des zulässigen Bereiches überschreitet, erscheint die Nachricht "Err" (Error = Fehler) im Display. Diese Fehlererkennungsschaltung funktioniert jedoch nicht, wenn der Wiedergabepegel so gering ist, Daß er überhaupt nicht erfaßt werden kann, oder so hoch ist, daß die Ausgangssignale stark verzerrt sind.

Das unten beschriebene Verfahren soll Ihnen helfen, die optimale Pegeleinstellung für Ihr Tonbandgerät so leicht wie möglich ermitteln zu können. Folgen Sie den angegebenen Schritten bitte genau.

2.3 Votre appareil a-t-il un interrupteur pour le Contrôle de Volume Automatique (AVC) ou le Contrôle de niveau Automatique (ALC)?
OUI . . . . Mettez-le sur ON et passez au stade 2.5
NON . . . Passez au stade 2.4

2.4 Votre appareil a-t-il des instruments de mesure ou un contrôle de Volume d'Enregistrement?
OUI . . . . Passez à "Réglage du niveau d'enregistrement" ci-dessous.
NON . . . Passez au stade 2.5

* Réglage du niveau d'enregistrement

1) Mettez votre appareil sur les modes "Pause" et "Enregistrement" de façon à pouvoir lire le signal de bande du KPR-77 sur vos instruments de mesure.
2) Appuyez sur le bouton "Save" (Groupe A) du KPR-77. Le KPR-77 fera alors entendre une sonorité d'amorce de 4 secondes, suivie par le signal de l'enregistrement de la bande.
Réglez le contrôle de Volume d'enregistrement de façon à ce que la "sonorité d'amorce" soit d'à peu près 0 V.U. (juste au bord de la zone rouge). Vous pouvez faire reprendre la sonorité d'amorce en appuyant **deux fois** sur "Save" – une fois pour arrêter le signal d'information, et une autre fois pour envoyer un nouveau signal d'information.
Le reste du signal (après la sonorité d'amorce) doit être entre –3 et –4 V.U.

2.5 Rembobinez la cassette au début, et placez-la de façon à en voir le moyeu nu par la fenêtre de l'appareil.

2.6 Mettez l'appareil sur le mode d'enregistrement, et faîtes-le marcher. Vous verrez d'abord la première partie de la bande (l'amorce, généralement blanche ou claire) et sur laquelle on ne peut pas enregistrer. Dès que vous verrez la **véritable** bande magnétique apparaître autour du moyeu nu de la cassette, appuyez sur le bouton "Save" (Groupe A) du KPR-77.
Quand vous aurez appuyé sur le bouton "Save", un grand "S" apparaîtra à l'Affichage, ainsi que le symbole de la cassette. Ce symbole de cassette signifie que l'interface pour bande est en train de faire quelque chose.
Il faudra environ 90 secondes pour que l'information sur les rythmes soit enregistrée sur la cassette.

2.7 Quand le "S" et le symbole de la cassette disparaissent, toute l'information sur les rythmes a été enregistrée. Laissez encore la cassette tourner quelques secondes de plus, puis appuyez sur "Stop".

3. Réglage du niveau de lecture

L'Interface pour bande du KPR-77 accepte une gamme de niveaux assez restreinte. Pour obtenir les résultats les meilleurs, il est conseillé de régler le niveau de lecture de l'appareil à cassette aussi proche du milieu de cette gamme que possible.

Pour faciliter les choses, l'interface pour bande a un circuit de "Detection d'Erreur". Si le niveau de lecture est trop haut ou trop bas, le mot "Err" (erreur) apparaîtra à l'Affichage. Cependant, le circuit de Detection d'erreur ne fonctionnera pas si le niveau est trop bas pour être même détecté, ou trop haut à tel point que la sortie de l'appareil est puissamment déformée.

Nous vous donnons ci-dessous la marche à suivre pour vous aider à trouver le meilleur réglage pour votre appareil aussi facilement que possible. Veuillez la suivre avec attention.

2.3 ¿Tiene su deck un interruptor para Control Automático del Volumen (AVC) o Control Automático del Nivel (ALC)?
SI = Colóquelo en ON y pase al punto 2.5
NO = Pase al punto 2.4

2.4 ¿Tiene su deck medidores y un control de volumen de grabación?
SI = Pase a "Disposición del nivel de grabación" que sigue a continuación.
NO = Pase al punto 2.5

* Disposición del nivel de grabación

1) Ponga su deck en las modalidades "Pause" y "Record" de manera que pueda leer la señal de cinta del KPR-77 en sus medidores.
2) Pulse el botón "Save" (groupo A) del KPR-77. El KPR-77 producirá un "tono directivo" de 4 segundos y luego la señal de información de cinta.
Ajuste el control de volumen de grabación de manera que el "tono directivo" de 4 segundos lea aproximadamente 0 V.U. (Justo tocando la zona roja). Puede recomenzar el tono presionando dos veces "Save" – una para anular el almacenamiento de información y la segunda para comenzarlo de nuevo. El resto de la señal (después del tono directivo) deberá leer entré –3 y –4 V.U.

2.5 Rebobine la cinta de casete hasta el principio y posicione el equipo de manera que pueda ver el carrete vacío del casete por la ventanilla del deck.

2.6 Coloque el deck en la modalidad Record y comience a girarlo. La primera parte de la cinta (el "director", que es generalmente blanco o claro) no puede grabarse. En cuanto vea la cinta grabadora en sí (marrón o gris) aparecer sobre el carrete vacío del casete, pulse el botón "Save" (grupo A) del KPR-77.
Al pulsar el botón "Save", aparecerá una 'S' grande en la visualización, junto con el símbolo de un casete. El símbolo del casete significa que el interfaz de cinta está funcionando activamente.
Se tardarán unos 90 segundos para que toda la información de ritmo pase al casete.

2.7 Cuando desaparece la 'S' y el símbolo del casete, se ha alamcenado toda la información de ritmo. Deje que el casete gire unos segundos más y luego pulse 'Stop'.

3. Disposición del nivel de reproducción

El interfaz de cinta del KPR-77 aceptar una gama de niveles ligeramente estrecha. Para óptimos resultados tendrá que disponer el nivel de reproducción del deck lo más cercanamente posible a la mitad de la gama.

Para facilitar las cosas, el interfaz de cinta tiene un circuito "Detector de errores". Si el nivel de reproducción es mayor o menor que la gama admisible, la palabra "Err" (de error) aparecerá en la visualización. Sin embargo, este circuito de detección de errores no funcionará si el nivel de reproducción es demasiado bajo como para ser detectado, o tan alto como para que se distorsione mucho la salida del deck.

El procedimiento que hay a continuación ha sido diseñado para ayudarle a encontrar la mejor disposición del nivel para su deck particular de la manera más fácil posible. Siga las indicaciones cuidadosamente.

3.1 Preparations

After recording a test signal as described in Part 2 above, rewind the tape to the beginning.

1) Connect the "Tape IN" mini jack on the KPR-77 to the Earphone or External Speaker jack on your tape deck. Don't connect it to a Line or Aux Output jack unless this jack can provide at least 0.75 volts before clipping.
2) Look at the bare hub of the rewound cassette through the window of the cassette deck. Press "Play" to start the tape rolling.
   The point where the actual brown or grey recording tape appears is an important **reference point**, because it tells you when the test signal you recorded earlier is about to begin. **Watch for this point every time you rewind and restart the tape** during the level setting procedure below. Whenever it says "Start tape – play for 8 seconds", you should count off 8 seconds form this **reference point**, not from the time you press the 'Play' button.

3.2 Procedure

3.2.1 Find lower limit

Set Playback level to "2".

1) a. Rewind tape to beginning.
   b. Press the Check (GROUP C) button on the KPR-77. The letter 'C' will appear on the Display.
   c. Start tape – play for 8 seconds.
   d. If the word "Err" appears on the Display, go to Step 3. Otherwise, go to Step 2.
2) a. Rewind tape and press "Check" twice to reset tape check circuit and get 'C' back in Display.
   b. Increase level setting by 1 number.
   c. Go to Step 1.
3) a. Rewind tape. (Level too low – 'Err' Display)
   b. Press 'Check' button 1 or 2 times (as needed to get 'C' in Display).
   c. Increase level by 1 more number.
   d. Start tape – play for 8 seconds.
   e. If "Err" appears, repeat Step 3. If "Err" does **not** appear, go to Step 4.
4) a. Rewind tape. (Level is good – find lower limit)
   b. **Reduce** level by 1/2 number.
   c. Press 'Check' once or twice to get C in display.
   d. Start tape – play for 8 seconds.
   e. If "Err" appear – Increase level by 1/2 number (to previous value). This is the **Lower Limit. Write It Down.**

3.2.2 Find Upper Limit

5) a. Rewind tape and press "Check" once or twice to get 'C' in Display.
   b. Increase level by 1 number.
   c. Start tape – play for 8 seconds.
   d. If "Err" appears – go to Step 6.
   e. If "Err" doesn't appear – repeat Step 5.
   f. If level is at "10" (maximum setting) without "Err" – go to Step 2.e.
6) a. Rewind tape and press "Check" once or twice to get "C" in Display. (Level too high – "Err" Display)
   b. Reduce level by 1/2 number.
   c. Start tape – play for 8 seconds.
   d. If "Err" appears, **reduce** level setting by 1/2 number more. This is the **Upper Limit. Write It Down.**
   e. If "Err" **doesn't** appear – current level setting is the **Upper Limit. Write It Down.**

3.1 Vorbereitungen

Nach Aufnagme des Testsignals wie in Teil 2 oben beschrieben das Band zum Anfang zurückspulen.

1) Die "Tape In"-Minibuchse am KPR-77 mit der Ohrhörer buchse bzw. der externen Lautsprecherbuchse am Tonbandgerät verbinden. Den Anschluß nicht an eine Direkt- oder Reserveausgangsbuchse vornehmer, sofern diese Buchse nicht wenigsten, 0,75 Volt vor Clipping liefert.
2) Die leere Spule der zurückgespulten Cassette durch das Fenster des Tonbandgerätes beobachten. "Play" drücken, um das Band anlaufen zu lassen.
   Der Zeitpunkt, zu dem das Magnetband an der Aufwickelspule erscheint, ist ein wichtiger **Bezugspunkt,** weil man daran erkennt, wann das zuvor aufgezeichnete Testsignal etwa beginnt. **Achten Sie auf diesen Punkt bei jedem Rückspulen und Neustarten des Bandes** während des unten beschriebenen Pegaleinstellverfahrens.
   Immer wenn Sie auf die Aufforderung "Den Bandlauf starten. Das Band scht Sekuden lang spielen laseen" treffen, sollten Sie von diesem **Bezugspunkt** an acht Sekuden zählen, nicht von dem Zeitpunkt an, zu dem Sie die "Play"-Taste gedrückt haben.

3.2 Verfahren

3.2.1 Ermitteln der unteren Grenze

Den Wiedergabepegel auf "2" einstellen.

1) a. Das Band zum Anfang zurückspulen.
   b. Die "Check"-Taste (Gruppe C) am KPR-77 drücken. Der Buchstabe "C" erscheint im Display.
   c. Den Bandlauf starten. Das Band acht Sekunden lang spielen lassen.
   d. Wenn die Nachricht "Err" im Display erscheint, zu Schritt 3 übergehen. Ansonsten mit Schritt 2 weitermachen.
2) a. Das Band zurückspulen und "Check" zweimal drücken, um die Bandprüfschaltung zurückzustellen und "C" wieder im Display erscheinen zu lassen.
   b. Die Pegeleinstellung um 1 erhöhen.
   c. Zu Schritt 1 übergehen.
3) a. Das Band zurückspulen. (Pegel zu niedrig - "Err" - Anzeige)
   b. Did "Check"-Taste ein- oder zweimal drücken, (bis "C" im Display erscheint).
   c. Den Pegel nocheinmal um 1 erhöhen.
   d. Den Bandlauf starten. Das Band acht Sekunden lang spielen lassen.
   e. Wenn "Err" ersheint, Schritt 3 wiederholen. Wenn "Err" **nicht** erscheint, zu Schritt 4 übergehen.
4) a. Das Ban zurückspulen. (Pegel in Ordnung-untere Grenze ausfinding machen)
   b. Den Pegel um 1/2 **vermindern.**
   c. "Check" ein- oder zweimal drücken, bis "C" im Desplay erscheint.
   d. Den Bandlauf starten. Das Band acht Sekunden lang spielen lassen.
   e. Wenn Anführung "Err" erscheit, den Pegel um 1/2 erhöhen (auf den vorigen Wert). Dies ist die **untere Grenze. Notieren Sie sie.**
   f. Wenn "Err" **nicht** erscheint, dann ist die gegenwärtige Pegeleinstellung die **untere Grenze. Notieren Sie sie.**

3.2.2 Ermitteln der oberen Grenze

5) a. Das Ban zurückspulen und "Check" ein- oder zweimal drücken, bis "C" im Display erscheint.

3.1 Préparations

Après avoir enregistrer un signal de test comme nous l'avons vu dans la section 2 plus haut, rembobinez la bande au début.

1) Reliez la mini-prise "Tape In" du KPR-77 à la prise Ecouteur ou Haut-Parleur Externe de votre appareil. Ne la branchez pas sur une prise Ligne ou Sortie Aux, à moins qu'elle ne puisse donner au moins 0,75 Volts avant écrêtage.
2) Regardez le moyeu nu de la cassette rembobinée au travers de la fenêtre de votre appareil. Appuyez sur "Lecture" pour que la bande commence à tourner.
   Le point à partir duquel la bande magnétique brune ou grise apparaît est un point de référence important, car il vous indique que le signal de test que vous aviez enregistré auparavant va bientôt commencer. Faîtes bien attention à ce apoint chaque fois que vous rembobinez et faîtes redemarrer la bande au cours de la marche à suivre suivante pour régler le niveau.
   Chaque fois qu'il est indiqué "Faîtes commencer la bande – Faîtes jouer pendant 8 secondes", vous devez faire vos comptes de 8 secondes à partir de ce point de réference, et non à partir du moment où vous avez appuyé sur le bouton "Lecture".

3.2 Marche à suivre

3.2.1. Trouver la limite inférieure

Réglez le niveau de lecture sur "2".

1) a. Rembobinez la bande au début.
   b. Appuyez sur le bouton "Check" (Groupe C) du KPR-77. La lettre "C" apparaîtra à l'Affichage.
   c. Faîtes commencer la bande – Faîtes jouer pendant 8 secondes.
   d. Si le mot "Err" apparaît à l'Affichage, passez au stade 3. Sinon passez au stade 2.
2) a. Rembobinez la bande et appuyez sur "Check" deux fois pour remettre en marche le circuit Check de la bande et obtenir à nouveau "C" à l'Affichage.
   b. Augmentez le niveau d'enregistrement de 1 chiffre.
   c. Passez au stade 1.
3) a. Rembobinez la bande (Niveau trop bas – Affichage "Err").
   b. Appuyez sur le bouton "Check" une ou deux fois (de façon à obtenir "C" à l'Affichage).
   c. Augmentez le niveau d'enregistrement de 1 chiffre.
   d. Faîtes commencer la bande – Faîtes jouer pendant 8 secondes.
   e. Si "Err" apparaît, répétez le stade 3.
   Si "Err" n'apparaît pas, passez au stade 4.
4) a. Rembobinez la bande. (Le niveau est bon – Trouvez la limite inférieure)
   b. Réduisez le niveau de 1/2 chiffre.
   c. Appuyez sur "Check" une ou deux fois pour obtenir "C" à l'affichage.
   d. Faîtes commencer la bande – Faîtes jouer pendant 8 secondes.
   e. Si "Err" apparaît – Augmentez le niveau de 1/2 chiffre (à la valeur précédente). C'est la **Limite Inférieure**. Notez-la soigneusement.

3.2.2 Trouver la limite supérieure

5) a. Rembobinez la bande et appuyez une ou deux fois sur "Check" pour obtenir "C" à l'Affichage.
   b. Augmentez le niveau de 1 chiffre.

3.1 Preparativos

Después de grabar una señal de prueba como se ha descrito en el punto 2, rebobine la cinta hasta el principio.

1) Conecte la mini-clavija "Tape In" del KPR-77 a la clavija de auricular o altavoz externo de su deck. No la conecte a las clavijas Line o Aux, si estas no pueden proporcionar al menos 0,75 voltios antes del truncamiento.
2) Mire el carrete vacío o desnudo del casete rebobinado por la ventanilla de deck. Pulse "Play" para iniciar el giro de la cinta.
   El punto en el que aparece la cinta de color marrón o gris es un importante punto de referencia, porque le indica cuando está a punto de comenzar la señal de prueba que grabó anteriormente. Busque este punto cada vez que rebobine y recomience la cinta durante el procedimiento de disposición del nivel que sigue.
   Cuando se diga "Comience la cinta – reproduzca durante 8 segundos", deberá descontar 8 segundos desde este punto de referencia, no desde el momento que pulse el botón "Play".

3.2 Procedimiento

3.2.1 Encuentre el límite inferior

Coloque el nivel de reproducción en "2".

1) a. Rebobine la cinta hasta el principio.
   b. Pulse el botón Check (grupo C) del KPR-77. La letra 'c' aparecerá en la visualización.
   c. Comience la cinta – reproduzca durante 8 segundos.
   d. Si aparece la palabra "Err" en la visualización, pase al punto 3. Si no, pase al punto 2.
2) a. Rebobine la cinta y pulse "Check" dos veces para redisponer el circuito de comprobación de cinta y volver a sacar 'C' en la visualización.
   b. Aumente el nivel en 1 número.
   c. Pase al punto 1.
3) a. Rebobine la cinta. (Nivel demasiado bajo – visualiza 'Err')
   b. Pulse el botón 'Check' 1 ó 2 veces (las necesarias para que aparezca 'C' en la visualización).
   c. Aumente el nivel en 1 número.
   d. Comience la cinta – reproduzca durante 8 segundos.
   e. Si aparece 'Err', repita el punto 3.
   Si no aparece 'Err', pase al punto 4.
4) a. Rebobine la cinta. (Nivel bueno – busque límite inferior)
   b. Disminuya el nivel en 1/2 número.
   c. Pulse 'Check' 1 ó 2 veces para que aparezca C en la visualización.
   d. Comience la cinta – reproduzca durante 8 segundos.
   e. Si aparece 'Err' – aumente el nivel en 1 número (al valor anterior). Este es el límite inferior. Anótelo.
   f. Si no aparece 'Err' – la disposición del nivel actual es el límite inferior. Anótelo.

3.2.2 Encuentre el límite superior

5) a. Rebobine la cinta y pulse "Check" 1 ó 2 veces para que aparezca 'C' en la visualización.
   b. Aumente el nivel en 1 número.
   c. Comience la cinta – reproduzca durante 8 segundos.
   d. Si aparece "Err" – pase al punto 6.
   e. Si no aparece "Err" – repita el punto 5.
   f. Si el nivel está en "10" (disposición máxima) sin "Err" – pase al punto 2.e.

3.2.3 Find Best Level Setting

7) a. Add the Lower Limit to the Upper Limit.
   b. Divide by two.
   c. The number you get is the **Best Level Setting.**

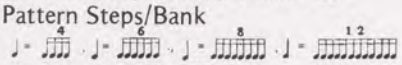
   For example, if the Lower Limit was 5-1/3 and the Upper Limit was 8:
   a) 5-1/2 + 8 = 13-1/2
   b) 13-1/3 ÷ 2 = 6-3/4

   The best Level Setting to use (in this example) would be between 6-1/2 and 7.

8) a. Set the Level Control to the number you just determined.
   b. Rewind the tape and press the 'Check' button once or twice to get 'C' in Display.
   c. Start the tape playing. Let it play all the way through this time (about 90 seconds).

9) a. After about 90 seconds, both the 'C' and the cassette tape symbol should disappear from the Display. This indicates that the tape is OK — all data was recorded properly and the playback level is correct.
   b. If you get an "Err" reading sometime after the first 8 seconds or so, there is probably a small 'dropout' or other problem with the **recording** of the tape data. Try Saving the data to tape 2 or 3 times on a different part of the tape, with a 5 second gap between recordings. Then Check each data recording in turn using the same playback level setting.
   c. If you still have problems Checking the full 90 seconds of a data recording, try 1) doing the level setting procedure again; 2) a better quality blank cassette tape; or 3) a different tape recorder.

SPECIFICATIONS

TONE GENERATORS:	Bass Drum, Snare Drum, High-Hat Open, High-Hat Close, Cymbal/ Handclaps, Tom Low, Tom High, Metronome
ACCENT:	All Instruments
FLAM:	Tom Low and Tom High
MODE:	Write, Play, Training
BASIC BANK:	Basic 3 Groups x 16 Banks = 48 Banks
CHAIN BANK:	Chain 3 Group x 2 Banks = 6 Banks
STEP NUMBER:	Basic 32 Steps/Bank, Chain 128 Pattern Steps/Bank
RESOLUTION:	
MUSIC FUNCTION:	Fine/D.S., Repeat Times (1 ~ 8), D.C., D.S., One Time/Repeat, Start/Stop
EDIT FUNCTIONS:	All Clear, Basic Erase, Step Up, Step Down, Bar Set, Basic View, Chain View
TEMPO:	♩ = 35/min ~ ♩ = 208/min
DISPLAY:	Liquid Cristal Display (Group, Basic Bank, Chain Bank, Bar No, Step Indicator, Repeat Times and Other Information
TAPE INTERFACE:	Save, Load, Check, Disable/Enable Switch
MIXER:	Metronome, Accent, B.D., S.D., H.H., Cym/Clps, Tom
SYNCHRO:	Din Jack, In/Out Switch
INPUT JACK:	Start/Stop, Tape In, 9V Power In

   b. Den Pegel um 1 erhöhen.
   c. Den Bandlauf starten. Das Band acht Sekunden lang spielen lassen.
   d. Wenn "Err" erscheint, zu Schritt 6 übergehen.
   e. Wenn "Err" nicht erscheint, Schritt 5 wiederholen.
   f. Wenn bei Pegeleinstellung "10" (Maximalwert) kein "Err" auftritt, zu Schritt 2.e. übergehen.

6) a. Das Band zurückspulen und "Check" ein- oder zweimal drücken, bis "C" im Display erscheint.
   (Pegel zu hoch - "Err"-Anzige)
   b. Den Pegel um 1/2 vermindern.
   c. Den Bandlauf starten. Das Band acht Sekunden lang spielen lassen.
   d. Wenn "Err" erscheint, die Pegeleinstellung noch einmal um 1/2 **vermindern.** Dies ist die **obere Grenze. Notieren Sie sie.**
   e. Wenn "Err" **nicht** erscheint, dann ist die gegenwärtige Pegeleinstellung die **obere Grenze. Notieren Sie sin.**

3.2.3 Ermitteln der optimalen Pegeleinstellung

7) a. Unteren und oberen Grenzwert addieren.
   b. Die Summe durch zwei teilen.
   c. Der erhaltene Wert ist die **optimale Pegeleinstellung.**

   Wenn z.B. die untere Grenze 5-1/3 und die obere Grenze 8 betragen hat:
   a) 5-1/2 + 8 = 13-1/2
   b) 13-1/3 ÷ 2 = 6-3/4

   Die optimale Pegeleinstellung läge (in diesem Beispiel) zwischen 6-1/2 und 7.

8) a. Den Pegelregler auf den soeben ermittelten Wert einstellen.
   b. Das Band zurückspulen und die "Check"-Taste einoder zweimal drücken, bis "C" im Display erscheint.
   c. Mit dem Abspielen des Bands beginnen. Lassen Sie es dieses Mal ganz durchspielen (etwa 90 Sekunden).

9) a. Nach etwa 90 Sekunden sollte sowohl das "C" als auch das Cassettensymbol vom Display werschwinden. Dies bedeutet, daß das Band in Ordnung ist, alle Daten richting aufgezeichnet wurden und der Wiedergabepegel stimmt.
   b. Wenn etwa nach den ersten acht Sekunden eine "Err"-Anzeige auftritt, enthält die Bandaufnahme einen kleinen "Aussetzer" oder ist sonstwie in geringerem Ausmaße gestört. Versuchen Sie Die Daten zwei- bis dreimal jeweils auf einen verschiedened Teil des Bandes mit einem Abstand von 5 Sekunden dazwischen aufzunehmen. Überprüfen Sie dann die einzelnen Aufnahmen nacheinander mit derselben Wiedergabepegeleinstellung.
   c. Falls Sie immer noch Probleme haben, die ganzen 90 Sekunden der Datenaufzeichnung überprufen, versuchen Sie 1) das Pegeleinstellverfahren nocheinmal durchzuführen, 2) ein besseres Cassettenband zu verwenden, oder 3) einen anderen Cassettenrecorder zu benutzen.

TECHNISCHE DATEN

TONGENERATOREN:	Große Trommel, Wirbeltrommel, offenes Hihat, Geschlossenes hihat, Becken/Händeklatschen, Tiefes Tom, Hohes Tom, Metronom
AKZENT:	Alle Instrumente
FLAM:	Tiefes Tom und hohes Tom
BETRIEBSART:	Schreiben, Spielen, Training

c. Faîtes commencer la bande – Faîtes jouer pendant 8 secondes.
d. Si "Err" apparaît, passez au stade 6.
e. Si "Err" n'apparaît pas, répétez le stade 5.
f. Si le niveau est à 10 (réglage maximum) sans "Err", passez au stade 2.e.

6) a. Rembobinez la bande et appuyez sur "Check" une ou deux fois pour obtenir "C" à l'Affichage. (Niveau trop haut – "Err" affiche)
b. Réduisez le niveau de 1/2 chiffre.
c. Faîtes commencer la bande – Faîtes jouer pendant 8 secondes.
d. Si "Err" apparaît, réduisez le réglage du niveau de 1/2 chiffre. Ce sera la limite supérieure. NOTEZ-LA.
e. Si "Err" n'apparaît pas – le niveau actuel est la Limite Supérieure. NOTEZ-LA.

3.2.3 Trouver le meilleur réglage

7) a. Ajouter la limite inférieure à la limite supérieure.
b. Divisez par deux.
c. Le chiffre que vous avez obtenu représente le réglage au meilleur niveau.

Par exemple, si la limite inférieure était 5-1/3 et la limite supérieure 8:

a) 5-1/2 + 8 = 13-1/2
b) 13-1/2 ÷ 2 = 6-3/4

Le meilleur réglage de niveau à utiliser (dans cet exemple) se situera donc entre 6-1/2 et 7.

8) a. Réglez le niveau au chiffre que vous venez de déterminer.
b. Rembobinez la bande et appuyez sur le bouton "Check" une ou deux fois afin d'obtenir "C" à l'Affichage.
c. Faîtes jouer la bande jusqu'au bout (environ 90 secondes).

9) a. Au bout de 90 secondes, le "C" et le symbole de la cassette devraient disparaître de l'Affichage. Cela veut dire que tout s'est bien passé – toute l'information avait bien été enregistrée, et le niveau de lecture était correct.
b. Si "Err" apparaît à l'affichage après environ 8 secondes, c'est qu'il y a probablement un petit trou magnétique, ou quelque autre problème au niveau de l'enregistrement de la bande. Essayez de conserver votre information sur bande deux ou trois fois sur une partie différente de la bande, avec un espace de 5 secondes entre les enregistrements. Puis verifiez tous les enregistrements à la suite avec le même réglage de niveau de lecture.
c. Si vous avez encore des problèmes lors de la verification des 90 secondes enregistrées, essayez 1) de reprendre le procédé de réglage du niveau; 2) d'utiliser une cassette vierge de meilleure qualité; ou 3) changez de magnétophone.

FICHE TECHNIQUE

GENERATEURS DE TONALITE:	Grosse Caisse, Caisse Hi-Hat Ouvert, Hi-Hat Fermé, Cymbale/Frappements de Mains, Tom Bas, Tom Haut, Métronome
ACCENT:	Tous les instruments
ATTAQUE:	Tom Haut et Tom Bas

6) a. Rebobine la cinta y pulse "Check" 1 ó 2 veces para que aparezca "C" en la visualización. (Nivel demasiado alto – visualiza "Err")
b. Disminuya el nivel en 1/2 número.
c. Comience la cinta – reproduzca durante 8 segundos.
d. Si aparece "Err", disminuya el nivel en 1/2 número más. Este es el nivel superior. Anótelo.
e. Si no aparece "Err" – la disposición del nivel actual es el límite superior. Anótelo.

3.2.3 Encuentre la mejor disposición del nivel

7) a. Añada el nivel inferior al nivel superior.
b. Divida por dos.
c. El numero obtenido es la mejor disposición del nivel.

Por ejemplo, si el nivel inferior era 5-1/3 y el nivel superior era 8:

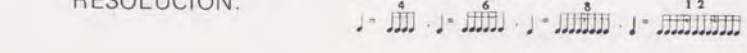
a) 5-1/3 + 8 = 13-1/3
b) 13-1/3 ÷ 2 = 6-3/4

La mejor disposición de nivel para utilizar (en este ejemplo) será entre 6-1/2 y 7.

8) a. Disponga el control del nivel al número que acaba de determinar.
b. Rebobine la cinta y pulse el botón "Check" 1 ó 2 veces para que aparezca 'C' en la visualización.
c. Comience la reproducción de la cinta. Deje que gire durante todo el tiempo completo esta vez (unos 90 seg.)

9) a. Después de unos 90 segundos, 'C' y el símbolo del casete deberán desaparecer de la visualización. Esto indica que la cinta está bien – toda la información se grabó correctamente y el nivel de reproducción es correcto.
b. Si aparece una lectura "Err" después de los 8 segundos o así, existe probablemente un pequeño problema con la grabación de la información de la cinta. Intente grabar la información 2 ó 3 veces en partes diferentes de la cinta, con una separación de 5 segundos entre las grabaciones. Luego compruebe cada grabación de información utilizando la misma disposición del nivel de reproducción.
c. Si todavía existen problemas al comprobar los 90 segundos completos de una grabación de información, purebe 1) Realizando de nuevo el procedimiento de disposición del nivel; 2) Una cinta de casete virgen de mejor calidad; o 3) Una grabadora de cinta diferente.

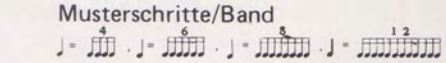
ESPECIFICACIONES

GENERADORES DE TONO:	Bass Drum, Snare Drum, High-Hat Open, High-Hat Close, Cymbal/ Handclaps, Tom Low, Tom High, Metrónomo
ACENTO:	Todos los instrumentos
FLAM:	Tom Low y Tom High
MODALIDAD:	Programación, reproducción, entrenamiento
BASIC BANK:	3 grupos Basic x 16 Bank = 48 Banks
CHAIN BANK:	3 grupos Chain x 2 Bank= 6 Bank
NUMERO DE PASOS:	32 pasos Basic/Bank, 128 pasos de patrón de Chain/Bank
RESOLUCION:	

OUTPUT JACK:	Stereo Out (Mix/Right, Left), S.D./Clps, Phones, Trig Out (Tom-Low, Tom-High), Tape Out
POWER:	UM2 x 4 or DC9V
DIMENSION:	362 mm(W) x 199.6 mm(D) x 72 mm(H)
WEIGHT:	1.6 kg (with battery)
ACCESSORIES:	AC Adapter, Case, Memory Cassette, Connection Cord

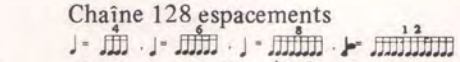
OPTIONS

PEDAL SWITCH PS-1
STEREO HEADPHONE KH-1
SOFT CASE

BASIC BANK:	Basic 3 Gruppen x 16 Banken = 48 Banken
CHAIN BANK:	Chain 3 Gruppen x 2 Banken = 6 Banken
SCHRITTZAHL:	Basic 32 Schritte/Bank, Chain 128 Musterschritte/Band
AUFLÖSUNG:	
MUSIKFUNKTION:	Fine/D.S. Wiederholungen (1-8), D.D., D.S., Einmal/Wiederholung, Start/Stop
EDITIERFUNKTIONEN:	Gesamtlöschung, Basic Löschen, schritt nach oben, Schritt nach unten, Takteinstellung, Basic Lesen, Kette Lesen
TEMPO:	♩= 35/min – ♩ = 208/min
DISPLAY:	Flüssigkristallanzeige (Gruppe, Grundbank, Kettenbank, Taktnr., Schrittanzeige, Weiderholungen und andere Informationen
CASSETTEN-INTERFACE:	Sicheratellen, Laden, Prüfen, Diaable /Enable-Schalter
MISCHER:	Metronom, Adzent, Große Wirbeltrommel, Hihat, Bechen/Händeklatschen, Tom
SYNCHRONISATION:	DIN-Buchse, Ein/Aus-Schalter
EINGANGSBUCHSE:	Start/Stop, Bandeingang, 9V Spannungseingang
AUSGANGSBUCHSE:	Stereo-Ausgang (Mischen/Rechts, Links), Wirbeitrommel/Klatschen, Kopfhörer,Trigger-Ausgang (Tiefes Tom, Hohes Tom), Bandausgang
SPANNUNGS-VERSORGEUNG:	UM2 x 4 oder 9 V Gleichspannung
ABMESSUNGEN (B x T x H):	362 x 199,6 x 72 mm
GEWICHT:	1,6 kg (mit Batterie)
ZUBEHÖR:	Netzadapter, Koffer, Speichercassette, Anschlußdabel

SONDERZUBEHÖR

FUSSCHALTER PS-1
STEREO-KOPFHÖRER KH-1
TASCHE

MODE:	"Write", "Play", et "Training"
BASIC BANK:	3 Groupes Basic x 16 Bank = 48 Bank
CHAIN BANK:	3 Groupes de Chaîne x 2 Bank = 6 Bank
NOMBRE D'ESPACEMENTS:	Basic – 32 espacements, Chaîne 128 espacements
RESOLUTION:	
FONCTIONS MUSICALES:	Fine/D.S., Temps de répétition (1 – 8), D.C., D.S., Répétition/Une fois, Start/Stop
FONCTIONS D'EDITION:	Annulation, Effaçage basic, Avant, Arrière, Réglage de mesure, Visionnage Basic, Visionnage de Chaîne
TEMPO:	♩= 35/min – ♩ = 208/min
AFFICHAGE:	Par cristaux liquides (Groupe, Basic Bank, Chain Bank, No de mesure, Indicateur d'espacement, Temps de répétition et autres informations
INTERFACE POUR BANDE:	Conservation, Chargement, Vérification, bouton Marche/Arrêt
MELANGEUR:	Métronome, Accent, G.C., C.C., H.H., Cym/Frapp., Toms
SYNCHRO:	Connecteur DIN, Interrupteur In/Out
PRISE D'ENTREE:	Start/Stop, Entrée de la bande, Branchement 9V
PRISE SORTIE:	Stéréo Out (Mix/Droite, Gauche), C.C./Frapp., écouteurs, Déclenchement (tom haut, tom bas), sortie de la bande
ALIMENTATION:	UM 2 x 4 ou 9V secteur
DIMENSIONS:	362 mm(L) x 199,6 mm(P) x 72 mm(H)
POIDS:	1,6 kg (avec piles)
ACCESSOREIS:	Adaptateur secteur, Etui, Cassette Mémoire, Cordon de connection

OPTIONS

INTERRUPTEUR AU PIED PS-1
ECOUTEURS STEREO KH-1
ETUI SOUPLE

FUNCION MUSICAL:	Fino/D.S., Tiempos de repetición (1 – 8), D.C., D.S., Un tiempo/Repetición, Start/Stop
FUNCIONES DE EDICION:	Borrado completo, Borrado básico, Aumento, Disminución, Disposición de barra, Basic View, Chain View
TEMPO:	♩ = 35/min – ♩ = 208/min
VISUALIZACION:	Visualización por cristal líquido (Grupo, Basic Bank, Chain Bank, N° de barra, Indicador de pasos, Tiempos de repetición y otra información
INTERFAZ DE CINTA:	Save, Load, Check, Interruptor Disable/Enable
MEZCLADOR:	Metrónomo, Acento, B.D., S.D., H.H., Cym/Clps, Tom
SINCRO:	Din Jack, Interruptor In/Out
CLAVIJAS DE ENTRADA:	Start/Stop, Tape In, Power In 9V
CLAVIJAS DE SALIDA:	Stereo Out (Mix/Derecha, izquierda), S.D./Clps, Auriculares, Trig Out (Tom-Low, Tom-High), Tape Out
ALIMENTACION:	UM2 x 4 o CC9V
DIMENSIONES:	362 mm(An) x 199,6 mm(fondo) x 72 mm(Al)
PESO:	1,6 kg (con batería)
ACCESORIOS:	Adaptador de CA, Caja, Casete de memoria, Cable de conexión

OPCIONES

INTERRUPTOR DE PEDAL PS-1
AURICULARES ESTEREOFONICOS KH-1
CAJA BLANDA

KORG®

KEIO ELECTRONIC LABORATORY CORP.
15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

©KEIO ELECTRONIC LABORATORY CORP.

5803DTH PRINTED IN JAPAN