FRANÇAIS

KORG

KROME

MUSIC WORKSTATION

Guide de prise en main

Contenu

Précautions 2
Remarques concernant l'écran LCD 2
Gestion des données 2
A propos de ce manuel 3
Caractéristiques principales 4
Panneau avant 5
Panneau arrière 6
Connexion et mise sous tension du clavierMise sous tension 7
Mise sous tension 7
Mise hors tension 8
Ecran et modes 9
Ecran 9
Sélection des modes 10
Jouer avec différents sons 11
Jouer avec des programmes et des combinaisons 11
Utilisation des contrôleurs pour modifier le son 12
Jouer avec l'arpégiateur 13
Fonction 'Drum Track' 13
Edition simple de programmes et de combinaisons 14
Utilisation du séquenceur 15
Enregistrement 15
Edition MIDI 16
Modèles de morceau 17
Utilisation des effets 18
Routage et paramètres d'effets 18
Sauvegarde et chargement de données 19
Sauvegarder vos modifications 19
Sauvegarde interne 19
Sauvegarde externe et chargement 19
Ecouter des morceaux de démonstration 21
Charger les données des morceaux de démo 21
Ecouter des morceaux de démonstration 21
Lecture de listes de morceaux 22
Jouer avec la fonction RPPR 22
Fiche technique (abrégée) 23

Nous vous remercions d'avoir choisi le KROME Music Workstation de Korg. Afin de pouvoir exploiter au mieux toutes les possibilités offertes par l'instrument, veuillez lire attentivement ce manuel.

Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet appareil dans les endroits suivants peut entraîner un mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à des vibrations excessives
- A proximité de champs magnétiques

Alimentation

Veuillez connecter l'adaptateur CA fourni à une prise secteur de tension appropriée. Ne branchez jamais l'adaptateur à une prise secteur de tension différente.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent souffrir d'interférences à la réception. Faites fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Maniement

Manipulez les commandes et les boutons de cet appareil avec soin pour éviter de les endommager.

Entretien

Nettoyez le boîtier de l'appareil avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, ni de nettoyants inflammables.

Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

Evitez toute intrusion d'objets ou de liquides

Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'appareil. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un incendie ou une électrocution.

Veillez à ne pas laisser tomber d'objets métalliques dans le boîtier. Si cela se produit, débranchez l'adaptateur CA de la prise de courant. Contactez ensuite le revendeur Korg le plus proche ou le magasin où vous avez acheté l'appareil.

Remarque concernant la mise au rebut (pour l'UE uniquement)



Quand ce pictogramme représentant une poubelle à roulettes barrée figure sur le produit, le mode d'emploi, la batterie ou son emballage, il signifie que la mise au rebut de ce produit, du mode d'emploi, de la batterie ou de son emballage doit être effectuée selon une procédure agréée.



Ne jetez pas ce produit, ce manuel, cet emballage ou cette batterie avec des déchets ménagers ordinaires. Une mise au rebut correcte évite tout préjudice à la santé humaine et à l'environnement. La procédure de mise au rebut varie en fonction des lois et des réglementations en vigueur dans chaque pays. Veuillez donc contacter les autorités locales pour en savoir davantage. Si la teneur en métaux lourds de la batterie excède la limite autorisée, un symbole chimique est ajouté sous le pictogramme représentant une poubelle à roulettes barrée figurant sur la batterie ou son emballage.

Remarques concernant l'écran LCD

L'écran LCD du KROME est un dispositif de précision qui a été fabriqué avec le plus grand soin pour en garantir la qualité. Bien que vous puissiez remarquer certaines des manifestations citées ci-dessous, sachez qu'elles sont dues aux caractéristiques des écrans LCD et ne sont pas symptomatiques d'un mauvais fonctionnement.

- Il peut y avoir des pixels de l'écran qui restent toujours sombres (éteints) ou brillants (allumés).
- Selon le contenu affiché, la luminosité de l'écran peut paraître inégale.
- Selon le contenu affiché, des bandes d'ombrage horizontales peuvent être visibles.
- Selon le contenu affiché, un scintillement ou des motifs de moiré peuvent être visibles.

Gestion des données

Une erreur de manipulation ou un dysfonctionnement peut provoquer la perte du contenu de la mémoire. Veuillez utiliser le logiciel "Editor" fourni pour archiver vos données importantes sur ordinateur ou sur un support de mémoire amovible. Korg décline toute responsabilité pour tout dommage résultant de la perte de données.

A propos de ce manuel

Description et utilisation des manuels

Le KROME est accompagné des manuels suivants:

- Manuel vidéo (environ 60 minutes)
- Guide de prise en main (version imprimée et PDF) (ce document)
- Manuel de l'utilisateur (PDF)
- Voice Name List (PDF)

Tous ces manuels sont inclus sur le disque fourni.

Une version imprimée du Guide de prise en main est également fournie.

Mode d'emploi vidéo

Cette vidéo montre les principales fonctions du KROME.

Guide de prise en main

Ce guide propose une introduction simple aux fonctions du KROME. Commencez donc par regarder la vidéo et par lire le Guide de prise en main.

Manuel de l'utilisateur

Pour le dire simplement, le Manuel de l'utilisateur est conçu pour répondre à la question "Comment faire ceci?".

Il explique les noms et fonctions de chaque partie du KROME, décrit le fonctionnement de base, présente les différents modes et, enfin, montre comment modifier les sons, enregistrer avec le séquenceur et échantillonner. Ce manuel donne également des explications de base concernant les effets, l'arpégiateur, la fonction "Drum Track" et les kits de batterie.

Il propose des informations concernant d'éventuels problèmes (dépannage) et une fiche technique.

Voice Name List

La liste de sons ("**Voice Name List**") indique tous les sons et configurations disponibles dans le KROME à la sortie d'usine (programmes, combinaisons, multi-échantillons, échantillons de batterie, kits de batterie, motifs d'arpège, patterns d'accompagnement (Drum Track), modèles de morceau (Template Songs) et effets préprogrammés).

Versions PDF

Les manuels KROME sous forme de PDF sont conçus pour faciliter la navigation et la recherche. Ils contiennent des informations complètes sur le contenu du PDF avec un sommaire exhaustif affiché sur le côté de la fenêtre du PDF vous permettant de sauter directement à une section spécifique. Toutes les références de pages sont des hyperliens sur lesquels il suffit de cliquer pour afficher automatiquement la source de la référence.

Conventions utilisées dans ce manuel

Références au KROME

Le KROME est disponible avec un clavier à 88, 73 ou 61 touches. Ces trois versions sont appelées "KROME" dans ce manuel. Les illustrations des faces avant et arrière figurant dans ce manuel proviennent du modèle à 61 touches mais elles sont aussi valables pour les autres modèles.

Abréviations désignant les manuels: GPM, MU, VNL

Dans la documentation, les différents manuels sont désignés par les abréviations suivantes:

GPM: Guide de prise en main

MU: Manuel de l'utilisateur

VNL: Voice Name List

Symboles , MIDI, *Remarque*, *Astuce*

Ces symboles signalent respectivement un avertissement, une explication relative au MIDI, une remarque supplémentaire ou une astuce.

Saisies d'écran données à titre d'exemple

Les réglages des paramètres représentés dans les saisies d'écran de ce manuel ne sont donnés qu'à titre d'exemple et ne correspondent pas nécessairement aux réglages qui apparaissent à l'écran de votre instrument.

Explications relatives au MIDI

"CC" est l'abréviation de commande de contrôle.

Dans les informations relatives au MIDI, les nombres entre crochets droits [ ] désignent toujours des nombres hexadécimaux.

* Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

Caractéristiques principales

Nouveaux domaines sonores pour claviériste et créateur de musique

- Le KROME dispose d'un nouveau générateur de sons, l'EDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded), qui propose la synthèse, la modulation, les effets et la qualité du fameux générateur de sons EDS, plébiscité par les professionnels, tout en permettant de piloter jusqu'à dix fois plus de données d'échantillons PCM.
- La technologie mise au point pour le KRONOS a été largement exploitée pour offrir jusqu'à 4Go de données PCM de qualité exceptionnelle comprenant de longs échantillons stéréo enregistrés pour chaque touche. De l'attaque à la chute d'un son, le moindre détail a été minutieusement restitué pour offrir une puissance d'expression aussi subtile que dynamique. L'émotion de votre jeu est fidèlement transmise à vos auditeurs à travers un large éventail de sons: pianos acoustiques, pianos électriques, orgues, instruments à vent, synthés et percussion.

  * Le KROME contient 640 programmes (sons de base) chargés en usine et 384 combinaisons d'usine exploitant plusieurs programmes.

Effets

- Le KROME propose 193 types d'effets tels que chorus, delay, reverb, overdrive ainsi que des simulations d'effets et d'amplis vintage d'une qualité et d'une flexibilité de niveau professionnel. Les mémoires d'effets Presets vous permettent de sauvegarder et de charger vos réglages d'effet.
- Vous pouvez utiliser jusqu'à 16 effets simultanément avec 6 effets d'insertion, 2 effets Master (pour la réverbération par exemple) et 1 effet "Total" (pour le traitement du bus stéréo). Chaque programme dispose d'un égaliseur à 3 bandes, ce qui vous permet de cumuler jusqu'à 16 égaliseurs par combinaison ou morceau. De plus, chacune des 16 pistes MIDI dispose aussi d'un égaliseur à 3 bandes.
- Les effets Master et Total peuvent être activés/désactivés en façade.

2 arpégiateurs polyphoniques

En plus des traditionnels motifs d'arpège, ces arpégiateurs peuvent aussi jouer des riffs de guitare ou de basse ainsi que des motifs de batterie. Ils peuvent être utilisés dans le cadre de la création de sons pour générer des nappes de sons, des sons de synthé et des effets spéciaux dégageant une sensation subtile de mouvement. En mode Combination et Sequencer, les deux arpégiateurs peuvent fonctionner simultanément.

Il existe 900 mémoires de motifs d'arpège utilisateur, offrant un incroyable potentiel pour d'impressionnantes interprétations.

Il est possible de créer vite et bien des motifs originaux en modifiant les motifs à la page d'affichage "Piano Roll".

Patterns de piste de batterie

La "Drum Track" est une boîte à rythme intégrée, exploitant les superbes sons de batterie du KROME. Elle propose 605 patterns.

Grande richesse d'expression à travers le clavier et les contrôleurs

- Le clavier semi-pondéré à 61 et 73 touches du KROME offre une réponse extrêmement naturelle, permettant de jouer aussi bien avec des sons de piano que des sons de synthétiseur.
  Le KROME 88 dispose d'un clavier offrant la pondération naturelle d'un mécanisme à marteaux NH ("Natural Weighted Hammer Action"). Idéal pour jouer avec des sons de piano et de piano électrique, il restitue les nuances de jeu et d'expression les plus subtiles.
- Vous pouvez modifier le son avec le joystick ou les commutateurs SW1, 2 auxquels vous avez assigné une fonction de transposition par octave ou de verrouillage du joystick ainsi qu'avec les commandes REALTIME CONTROLS qui permettent de changer la fréquence et la résonance du filtre. Vous pouvez aussi ajouter des effets qui rendent votre jeu encore plus expressif.
- Vous pouvez de plus brancher une pédale de maintien, une pédale commutateur et une pédale d'expression pour régler le volume, piloter les effets ou changer de son avec le pied.

Séquenceur pour la production musicale ou l'interprétation

Le séquenceur intégré propose 16 pistes MIDI et 1 piste master. Il dispose d'une palette complète de fonctions pour la production musicale et le jeu en direct comprenant la fonction "Auto Song Setup" qui permet de créer un morceau dès que l'inspiration frappe, des modèles de morceau, la fonction "RPPR", des "Cue Lists" etc.

Vous pouvez modifier les pistes et les motifs en utilisant l'affichage des pistes ou un affichage pianola.

Les données SMF peuvent être importées ou exportées, permettant une intégration simple avec une autre plateforme (ordinateur etc.).

Connexion à un ordinateur via USB Fente pour carte SD

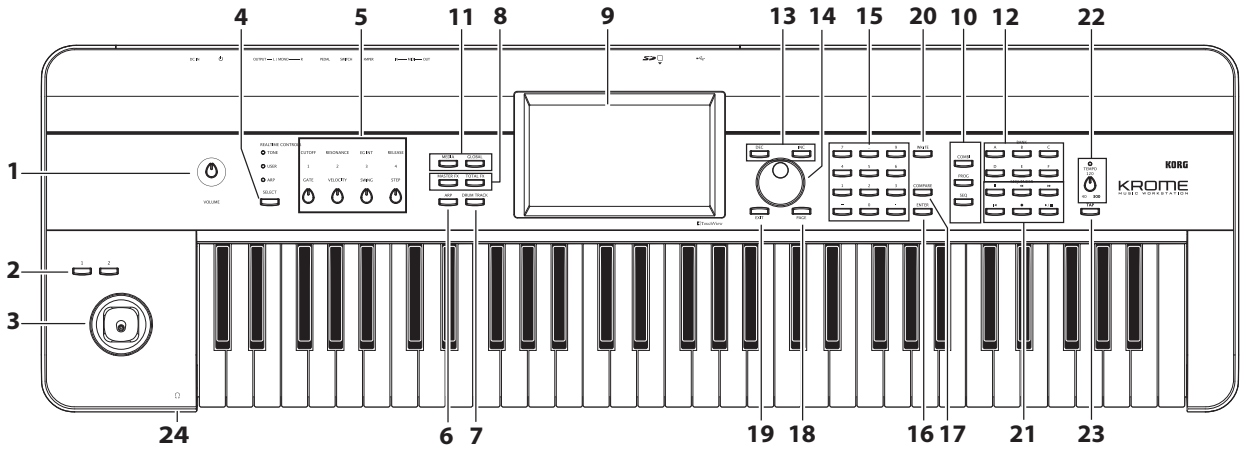
Vous pouvez brancher le KROME à un ordinateur et échanger des données MIDI via USB. Vous pouvez aussi utiliser une carte SD (disponible dans le commerce) pour gérer facilement les fichiers du KROME.

Editeur de sons du KROME

Les logiciels "KROME Editor" et "KROME Plug-In Editor" vous permettent d'éditer un grand nombre de paramètres sur grand écran ou d'intégrer le KROME au sein de votre logiciel DAW (station travail audio) comme un synthé plug-in.

* Veuillez télécharger la version la plus récente du logiciel d'édition de sons du KROME à partir du site web de Korg (http://www.korg.com/).

Panneau avant



* L'illustration représente le KROME-61

Volume

1. Commande VOLUME

Règle le volume des sorties audio AUDIO OUTPUT L/MONO, R et de la prise casque.

SW1, 2 et joystick

2. Boutons SW1, SW2

Vous pouvez assigner la fonction de votre choix à ces boutons (transposition du clavier par octave, activation/coupure du portamento, verrouillage du joystick etc.). Vous pouvez aussi les utiliser pour piloter le son ou les effets de façon avancée en leur assignant un paramètre "AMS" du générateur de sons ou un paramètre "Dmod" d'un effet.

3. Joystick

Vous pouvez piloter des paramètres de synthèse ou d'effets en déplaçant le joystick vers le haut, le bas, la droite et la gauche.

REALTIME CONTROLS

Cette série de contrôleurs en temps réel comprend quatre commandes et un bouton. Ils permettent d'effectuer les opérations suivantes:

4. Bouton SELECT
5. Commandes 1~4

Utilisez le bouton SELECT pour sélectionner les fonctions pilotées par les commandes 1~4. Les commandes 1~4 permettent de piloter le son, les effets et l'arpégiateur.
(Voyez "Contrôleurs REALTIME CONTROLS" à la page 12.)

Arpégiateur

6. Bouton ARP

Il active/coupe l'arpégiateur. Quand l'arpégiateur est activé, le bouton est allumé. (Voyez page 13.)

DRUM TRACK

7. Bouton DRUM TRACK

Ce bouton active/coupe la fonction "Drum Track". Ce bouton indique aussi le mode de fonctionnement de la "piste de batterie". (Eteint: coupée, Clignotant: en attente du déclencheur, Allumé: activée. Voyez page 13.)

Boutons d'effet

8. Boutons MASTER FX, TOTAL FX

Ces boutons activent/coupent les effets Master et Total. Quand le bouton est activé (témoin allumé), les réglages d'effets du programme, de la combinaison ou du morceau sont utilisés. Quand le bouton est désactivé (témoin éteint), l'effet correspondant est coupé.

L'état activé/coupé de ces boutons est mémorisé même quand vous changez de programme, de combinaison ou de morceau.

Ecran

9. Ecran

L'écran TouchView tactile permet de sélectionner et de régler facilement de nombreux paramètres. (Voyez page 9.)

Mode

10. Boutons COMBI, PROG, SEQ
11. Boutons GLOBAL, MEDIA

Le KROME a cinq modes de fonctionnement différents, chacun optimisé pour un jeu spécifique de fonctions.

Appuyez sur un de ces boutons pour activer le mode correspondant.

Pour en savoir davantage, voyez "Sélection des modes" à la page 10.

PROG/COMBI BANK

12. Boutons supérieurs A, B, C, D, E, F

Ces commutateurs sélectionnent des banques de programmes (A–F) et de combinaisons (A–D) (voyez page 11.). Ces commutateurs permettent aussi de sélectionner les banques de programmes pour Timbres au sein d'une combinaison ou les banques de programmes pour pistes au sein d'un morceau.

Si vous voulez sélectionner une banque GM, utilisez les boutons du pavé numérique (voyez “16” plus loin, page 11) ou le menu “Bank/Program Select” (voyez page 12.).

Contrôleurs d’entrée de valeur

Utilisez ces contrôleurs pour régler le paramètre sélectionné à l’écran.

13. Boutons INC et DEC
14. Molette VALUE
15. Boutons 0~9, –, . et ENTER
16. Bouton ENTER
Ces contrôleurs permettent de régler un paramètre et de confirmer ce réglage.

17. Bouton COMPARE
Permet de comparer le son avant et après édition.

Sélection de page, EXIT

18. Bouton PAGE
Quand vous appuyez sur ce bouton, la liste des pages du mode en cours apparaît à l’écran. Appuyez sur la page voulue. (Voyez page 9)

19. Bouton EXIT
Appuyez sur ce bouton pour retourner à la page principale du mode en vigueur.

Sauvegarde (Write)

20. Bouton WRITE
Ce bouton permet de sauvegarder des programmes, des combinaisons, des réglages globaux, des kits de batterie ou des motifs d’arpège en mémoire interne (voyez page voyez page 19.).
Ce bouton permet aussi de sauvegarder des morceaux sur support de mémoire externe (voyez page voyez page 20.).

Séquenceur

Les boutons de cette section sont utilisés en mode Sequencer, lors d’opérations comme l’enregistrement ou la reproduction (voyez page 54 du manuel de l’utilisateur). En plus de son rôle pour l’enregistrement, le bouton REC permet de sauvegarder un programme ou une combinaison et est aussi utilisé avec la fonction “Auto Song Setup” (voyez page 15.).

21. Boutons PAUSE (❚❚), REW (◀◀), FF (▶▶), LOCATE (▮◀), REC (●), START/STOP (▶ / ■)

Contrôleurs TEMPO

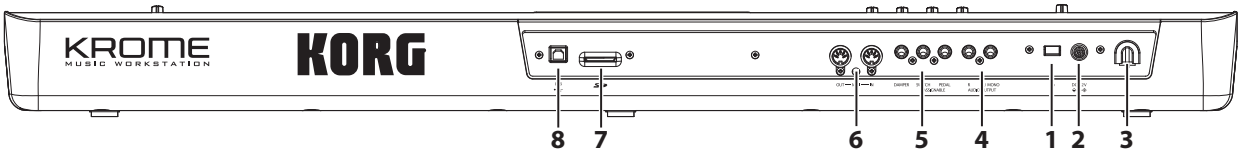
22. Commande TEMPO, témoin TEMPO
Cette commande règle le tempo de l’arpégiateur, de la piste de batterie ou du séquenceur interne.
Le témoin clignote à intervalles de noires selon le tempo choisi.

23. Bouton TAP
En appuyant (en tapant) sur ce bouton selon le rythme voulu, vous pouvez déterminer le tempo de l’arpégiateur, de la piste de batterie ou du séquenceur interne.

Casque

24. Prise casque
Vous pouvez y brancher un casque.
Vous obtenez le même signal audio qu’aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R.
La commande VOLUME règle le volume du casque.

Panneau arrière



Alimentation

Lisez la section “Connexion et mise sous tension du clavierMise sous tension” à la page 7 et suivez la procédure préconisée.
Remarque: Le KROME a une fonction de coupure automatique de l’alimentation après un certain temps d’inactivité. Par défaut, le réglage d’usine sélectionne 4 heures (voyez “Coupure automatique d’alimentation” à la page 8).

1. Interrupteur d’alimentation
Cet interrupteur met l’appareil sous/hors tension.

2. Prise pour adaptateur secteur
L’adaptateur secteur fourni se branche ici.

Coupez l’alimentation des appareils avant d’effectuer les connexions. Sachez qu’une mauvaise manipulation peut endommager votre système d’enceintes ou entraîner des dysfonctionnements.

3. Crochet pour câble
Utilisez-le pour bloquer le câble de l’adaptateur fourni.

Sorties audio

4. Prises AUDIO OUTPUT L/MONO, R

Ces prises constituent la sortie audio stéréo principale. Réglez le niveau avec la commande VOLUME.

Pédales

5. Prises ASSIGNABLE PEDAL, ASSIGNABLE SWITCH, DAMPER

Vous pouvez brancher une pédale de maintien (Damper), un commutateur au pied et une pédale d'expression à ces prises. Vous élargissez ainsi les possibilités de contrôle d'effets et de fonctions.

MIDI

6. Prises MIDI IN, MIDI OUT

MIDI vous permet de brancher le KROME à un ordinateur ou à des appareils MIDI afin d'échanger des messages de notes, d'actions de contrôleurs, de réglages de sons etc.

SD

7. Fente pour carte SD

Vous pouvez insérer une carte SD ici pour sauvegarder et charger des programmes, combinaisons et des morceaux du KROME. (Voyez page 19).

USB

8. Port USB (pour la connexion à un ordinateur)

Vous pouvez brancher cette prise à votre ordinateur. Avec un seul câble USB, votre KROME peut échanger des informations MIDI avec un ordinateur sans interface MIDI.

Remarque: La prise USB du KROME ne peut échanger que des données MIDI.

Connexion et mise sous tension du clavierMise sous tension

Mise sous tension

Remarque: Vérifiez les points suivants avant de mettre l'instrument sous tension.

- Vérifiez que vous branchez le produit à une prise secteur de tension adéquate.
- Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni.
- Tournez la commande VOLUME du KROME à bout de course vers la gauche pour régler le volume au minimum.
- Assurez-vous que le KROME est hors tension.
- Si vous avez branché du matériel comme une table de mixage ou des enceintes actives, réglez également leur commande de volume au minimum et coupez leur alimentation.

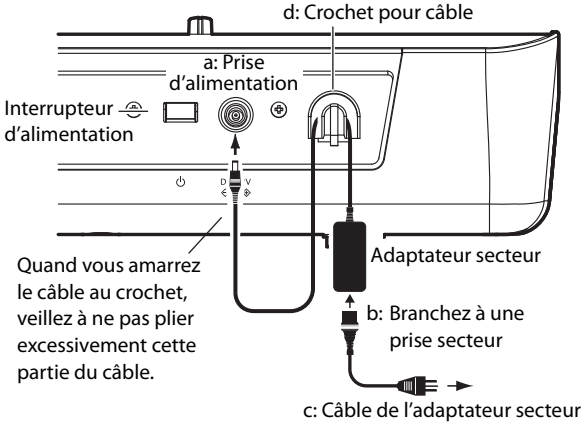
Connexion pour l'alimentation

1. **Branchez la fiche CC (DC) de l'adaptateur secteur fourni à la prise en face arrière du KROME.**

Branchez l'adaptateur secteur à une prise de courant.

Enroulez le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet du KROME pour éviter toute déconnexion accidentelle.

Prise pour adaptateur secteur



Branchez le câble d'alimentation à l'adaptateur secteur.

2. **Branchez les prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R du KROME à votre table de mixage ou vos enceintes actives.**

- Pour écouter le signal au casque, branchez le casque à la prise située à gauche sur la face avant du KROME. La prise casque produit le même signal que les prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R.

3. **Mettez le KROME sous tension en appuyant sur l'interrupteur en face arrière.**

Quand la fonction de coupure automatique de l'alimentation est activée, un message apparaît immédiatement après la mise sous tension et indique la durée d'inactivité précédant la coupure. Si cette fenêtre de dialogue n'apparaît pas, la fonction de coupure automatique ("Auto Power-Off") de l'alimentation est désactivée. (Voyez "Coupure automatique d'alimentation" à la page 8.)

4. **Mettez les périphériques sous tension et réglez leur volume.**
5. **Jouez sur le clavier et tournez progressivement la commande VOLUME vers la droite pour régler le volume.**

Mise hors tension

Quand vous avez fini d'utiliser le KROME, mettez-le hors tension en appuyant sur l'interrupteur situé en face arrière.

- Quand vous coupez l'alimentation, les modifications de programme, de combinaison ou de paramètres globaux sont perdues. Si vous voulez conserver vos modifications, sauvegardez les nouveaux réglages.
  De même, les données de morceau sont également perdues à la mise hors tension. Si vous souhaitez réutiliser ces données de morceau, sauvegardez-les avant de couper l'alimentation pour pouvoir les retrouver ultérieurement. (Voyez "Sauvegarder vos modifications" à la page 19.)
- Si la fonction de coupure automatique de l'alimentation du KROME est activée, il se met hors tension après un certain temps d'inactivité. Suite à cette coupure automatique de l'alimentation, toutes les données non sauvegardées sont perdues.
- Si l'alimentation est coupée durant la sauvegarde de données en mémoire interne, les données de la mémoire interne risquent d'être corrompues. Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il traite des données.
  Durant le traitement des données, le message suivant est affiché:
  "Now writing into internal memory"

Coupure automatique d'alimentation

Le KROME a une fonction de coupure automatique de l'alimentation après un certain temps d'inactivité du clavier ou des boutons en façade (*).

* L'utilisation de la commande VOLUME n'est pas prise en compte.

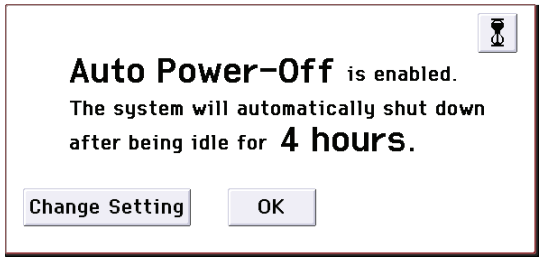
Remarque: Avec les réglages d'usine, l'alimentation est automatiquement coupée après environ 4 heures d'inactivité.

- Quand l'alimentation se coupe, les réglages non sauvegardés sont perdus. Si vous voulez conserver vos réglages, sauvegardez-les avant la mise hors tension.

Changer le réglage de coupure automatique de l'alimentation

Changer les réglages dans la fenêtre de démarrage

Quand la fonction de coupure automatique de l'alimentation est activée, une fenêtre de dialogue apparaît immédiatement après la mise sous tension et indique la durée d'inactivité précédant la coupure.



1. **Dans cette fenêtre, vous pouvez toucher le bouton [Change Setting] pour changer le réglage.**

La fenêtre de dialogue suivante apparaîtra.



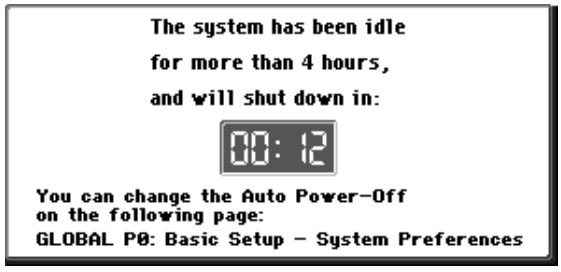
2. **Touchez le bouton de menu déroulant et choisissez le délai voulu avant la coupure automatique de l'alimentation. Pour désactiver la coupure automatique de l'alimentation, sélectionnez le réglage "Disabled".**

Remarque: Si cette fenêtre de dialogue n'apparaît pas lors du démarrage, la fonction de coupure automatique de l'alimentation est désactivée ("Disabled").

Remarque: Vous pouvez aussi changer le réglage de coupure automatique de l'alimentation ultérieurement (voyez page 16 du manuel de l'utilisateur).

Avertissement avant la coupure de l'alimentation

Quand la durée d'inactivité devant précéder la coupure s'est écoulée, un message vous prévient que l'alimentation est sur le point d'être coupée.



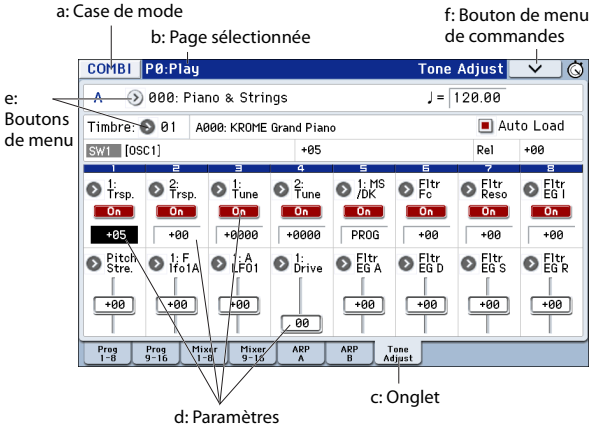
Si vous voulez continuer à utiliser le KROME, jouez sur le clavier, actionnez un bouton en façade ou touchez l'écran. La coupure automatique de l'alimentation est annulée et le compteur repart à zéro. Si vous laissez à nouveau l'instrument au repos pendant la durée spécifiée, le même message réapparaît.

Ecran et modes

Ecran

Le KROME utilise l'interface utilisateur graphique TouchView de Korg.

En touchant ou en faisant glisser des objets affichés à l'écran, vous pouvez sélectionner des programmes ou des combinaison et régler des paramètres. Cette section décrit les noms et fonctions de ces objets.



a: Case de mode

Cette case indique le mode en vigueur.

Quand vous appuyez sur cette case, le menu de modes apparaît. Dans ce menu, touchez le nom du mode souhaité. Si vous sélectionnez le mode en vigueur, le menu "Page Select" de ce mode apparaît. Quel que soit le mode sélectionné, vous pouvez toucher l'écran à droite du nom pour afficher le menu "Page Select" du mode en question.

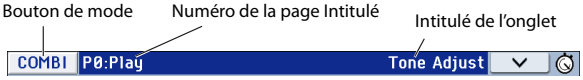
Pour fermer le menu, touchez le bouton [Close] ou appuyez sur le bouton EXIT en façade.

Vous pouvez aussi sélectionner des modes et des pages avec les boutons en façade. Appuyez sur un bouton de sélection de mode puis sur le bouton PAGE pour afficher le menu de sélection de page.

b: Page sélectionnée

Indique la page sélectionnée au sein du mode en vigueur.

Cette zone affiche de gauche à droite le numéro de la page, l'intitulé de la page et l'intitulé de l'onglet.



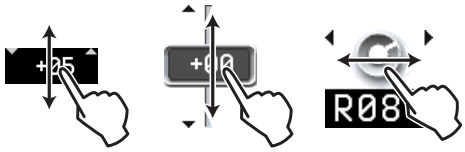
c: Onglet

La plupart des pages sont divisées en onglets.

d: Paramètres

Divers paramètres sont affichés à l'écran. Sélectionnez un paramètre et changez sa valeur.

Vous pouvez utiliser la molette VALUE et d'autres contrôleurs (voyez page 6.) pour modifier un réglage. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran ou activer/couper un paramètre en le touchant à l'écran.



Pour certains paramètres, vous pouvez toucher deux fois le paramètre ou exercer une pression prolongée puis le relâcher pour afficher un pad d'édition à l'écran permettant de changer le réglage. Voyez "Pad d'édition" à la page 6 du manuel de l'utilisateur.

e: Boutons de menu

Quand vous appuyez sur un bouton de menu, les options disponibles sont présentées dans un menu déroulant ou à onglets.

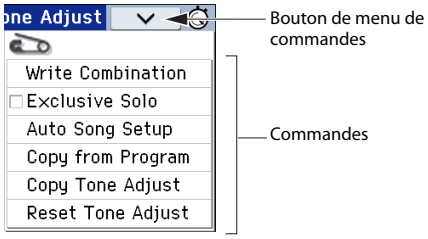
f: Bouton de menu de commandes

* Menu

Quand vous appuyez sur ce bouton, un menu de commandes apparaît.

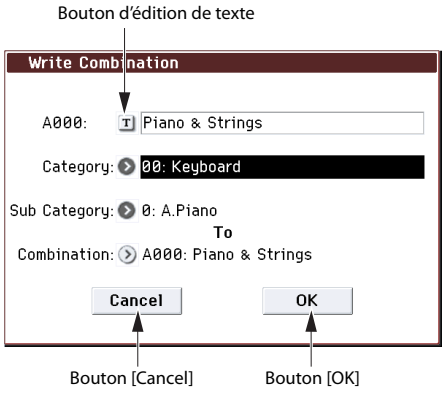
Les commandes affichées dans ce menu dépendent de la page d'écran activée.

Le menu se ferme quand vous touchez l'écran ailleurs que sur le menu de la page ou quand vous appuyez sur le bouton EXIT.



* Fenêtre de dialogue

Quand vous sélectionnez une commande dans le menu, une fenêtre contenant les paramètres nécessaires à l'exécution de la commande apparaît. Cette fenêtre est appelée "fenêtre de dialogue". La fenêtre de dialogue qui apparaît dépend de la commande de menu sélectionnée. Certaines commandes comme "**Exclusive Solo**" n'affichent pas de fenêtre de dialogue.



* Bouton d'édition de texte

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue d'édition de texte permettant de changer le nom d'un programme, d'une combinaison, d'un morceau etc.

*** Boutons [OK] et [Cancel]**
Après avoir effectué une opération ou une sélection dans une fenêtre de dialogue, vous pouvez la confirmer d'une pression sur le bouton [OK]. Pour annuler une commande sans l'exécuter, touchez le bouton [Cancel]. La fenêtre de dialogue se referme.

Le bouton EXIT en façade correspond aux boutons d'écran [Cancel] et [Done].

Sélection des modes

Le KROME vous propose un grand nombre de fonctions de reproduction et d'édition de programmes et de combinaisons, d'enregistrement et de reproduction de morceaux et de gestion des données sur support. Ces fonctions sont groupées en "modes". Le KROME propose 5 modes: Pour activer un mode, appuyez sur le bouton de mode correspondant (voyez page 5.).

Mode Program

Les programmes sont les sons de base du KROME.

En mode Program, vous pouvez:

- Sélectionner et jouer avec des programmes.
- Utiliser un arpégiateur.
- Reproduire des motifs (patterns) de batterie ("Drum Track") tout en jouant avec un programme.
- Editer des programmes
  Vous pouvez utiliser les commandes en temps réel ("Realtime Controls") et la fonction "Tone Adjust" pour modifier facilement un programme.
  Vous pouvez régler les oscillateurs, les filtres, les amplificateurs, les générateurs d'enveloppe (EG), les LFO, les effets, l'arpégiateur, la piste de batterie etc. Vous pouvez utiliser jusqu'à 5 effets d'insertion, 2 effets master et 1 effet total.
- Créer des programmes de batterie en utilisant des kits de batterie (créés en mode Global)

Mode Combination

Une combinaison est un ensemble de plusieurs programmes (16 maximum) qui vous permet de produire des sons complexes, impossibles à créer avec un seul programme. En mode Combination, vous pouvez:

- Sélectionner et jouer avec des combinaisons.
- Utiliser plusieurs Timbres pour produire des motifs d'arpège générés par deux arpégiateurs.
- Utiliser un ou plusieurs Timbres pour reproduire les patterns de la piste de batterie.
- Utiliser le KROME comme générateur de sons multitimbral à 16 voies.
- Modifier des combinaisons
  Vous pouvez éditer facilement le programme de chaque Timbre avec la fonction "Tone Adjust".
  Vous pouvez assigner des programmes à chacun des 16 Timbres. Vous pouvez ensuite effectuer des réglages séparés de volume, de panoramique, d'égalisation, de zones de clavier et de plages de toucher. A ceux-ci s'ajoutent les réglages d'effets, d'arpégiateur et de piste de batterie ("Drum Track").
- Vous pouvez utiliser jusqu'à 5 effets d'insertion, 2 effets master et 1 effet total.

Mode Sequencer

Le mode Sequencer vous permet d'enregistrer, de reproduire et d'éditer des pistes MIDI. Vous pouvez ainsi:

- Enregistrer et reproduire des morceaux avec le séquenceur 16 pistes MIDI.
- Enregistrer une seule piste MIDI à la fois ou jusqu'à 16 pistes MIDI simultanément. Enregistrer des messages SysEx.
- Utiliser plusieurs pistes pour enregistrer et reproduire les données générées par deux arpégiateurs.
- Utiliser une ou plusieurs pistes pour reproduire les patterns "Drum Track".
- Editer des morceaux ("Songs").
- Utiliser le KROME comme générateur de sons multitimbral à 16 voies.
- Reproduire des données GM/GM2.
- Editer facilement le programme de chaque piste avec la fonction "Tone Adjust".
- Utiliser jusqu'à 5 effets d'insertion, 2 effets master et 1 effet total.
- Enregistrer des patterns et les assigner à des touches individuelles à l'aide de la fonction RPPR ("Realtime Pattern Play/Recording": lecture/enregistrement de pattern en temps réel).
- Créer une "Cue List" qui vous permet de reproduire vos morceaux dans l'ordre souhaité. Vous pouvez aussi combiner ces morceaux pour n'en faire qu'un seul.
- Créer des patterns "Drum Track" utilisateur.

Mode Global

Le mode Global vous permet d'effectuer des réglages globaux concernant le KROME entier et d'éditer les kits de batterie et les motifs d'arpèges. En mode Global, vous pouvez:

- Effectuer des réglages déterminant le fonctionnement général du KROME, comme le réglage du diapason et du canal MIDI Global.
- Créer des gammes utilisateur.
- Créer des kits de batterie avec des échantillons de batterie.
- Créer des motifs d'arpège utilisateur.
- Renommer les catégories de programmes et de combinaisons.
- Définir la fonction des pédales et commutateurs assignables.
- Transférer des blocs ("Dump") de données exclusives MIDI (SysEx).

Mode Media

Vous pouvez sauvegarder et charger les données sur carte SD. En mode Media, vous pouvez:

- Sauvegarder et charger des programmes, combinaisons, morceaux et réglages globaux.
- Formater une carte SD, copier et renommer des fichiers etc.
- Effectuer des opérations avec des fichiers (copie sur/d'une mémoire externe)
- Exporter des séquences sous forme de fichiers SMF (fichier standard MIDI) et importer des séquences à partir de tels fichiers.
- Utiliser la fonction "Data Filer" pour sauvegarder ou charger des données MIDI SysEx (exclusives au système).

Jouer avec différents sons

Jouer avec des programmes et des combinaisons

Sélection de programmes par banque et numéro (A)

Voici comment sélectionner un programme.

Pour en savoir plus sur les fonctions du mode Program, voyez “Mode Program” à la page 10.

1. **Appuyez sur le bouton PROG en façade (son témoin s’allume) pour passer en mode Program.**

La partie supérieure gauche de l’écran affiche l’intitulé de la page actuelle, “PROG P0: Play”. C’est une page idéale pour jouer avec des programmes.

Notez les grands caractères contrastés dans la partie supérieure de l’écran: il s’agit du nom et du numéro du programme sélectionné. Quand ils sont contrastés, vous pouvez appuyer sur les boutons INC/DEC pour sélectionner le programme suivant ou précédent.

Vous pouvez aussi actionner la molette VALUE pour naviguer plus rapidement parmi les programmes ou entrer directement un numéro de programme avec le pavé numérique.

2. **Utilisez les boutons BANK A–F pour sélectionner des programmes dans d’autres banques.**

Pour sélectionner une banque GM, maintenez le bouton 0 enfoncé et appuyez sur un des boutons -, 1–9 ou (.) du pavé numérique. Vous sélectionnez ainsi respectivement la banque GM, les variations GM g(1)–g(9) ou les programmes de batterie GM g(d).

Sélection de programmes par catégorie (B)

Il y a d’autres façons de sélectionner les programmes mais ici nous expliquerons comment sélectionner les programmes par catégories, comme “keyboard” (clavier), “organ” (orgue), “bass” (basse) ou “drum” (batterie).

1. **Appuyez sur le bouton de menu de catégories/programmes à l’écran.**

Le menu “Category/Program Select” s’affiche.

Dans notre exemple, la catégorie “Keyboard” est choisie. Le menu affiche les programmes de cette catégorie.

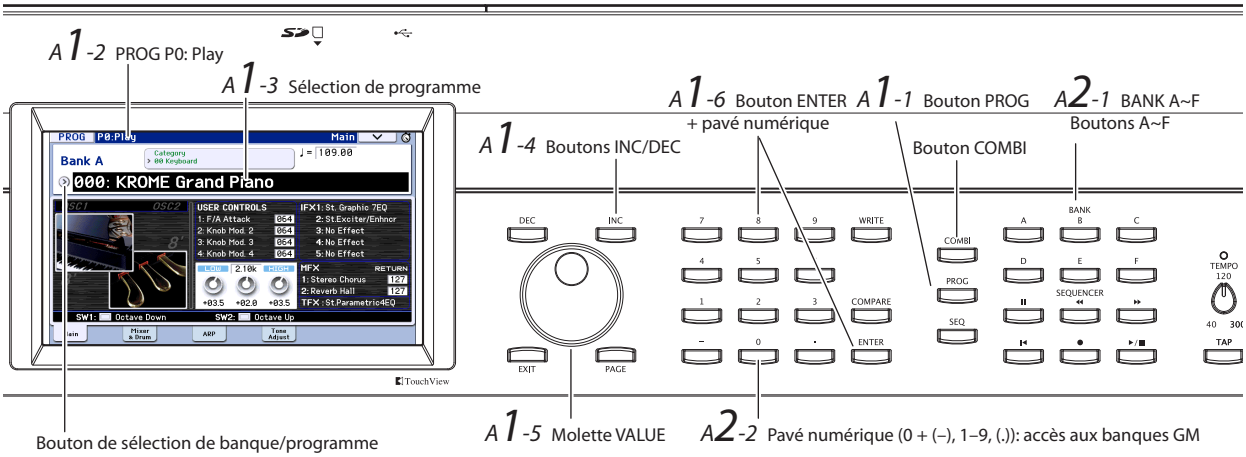
2. **Pour changer de catégorie, appuyez sur un des onglets latéraux gauche ou droit à l’écran.**
3. **Pour sélectionner un programme, touchez-le dans le menu.**

Le programme choisi est contrasté et devient audible. Vous pouvez aussi changer de programme avec les commutateurs INC/DEC ou la molette VALUE.

Le menu peut afficher 16 programmes simultanément. Pour accéder aux autres programmes, utilisez la barre de défilement.

Jouez sur le clavier pour écouter le programme choisi.

Sélection de programmes par banque et numéro



Sélection de programmes par catégorie



4. Pour accéder aux sous-catégories, touchez le bouton [Jump to Sub] pour afficher le menu "Sub Category/Prog Select".

Appuyez sur un des onglets gauches pour choisir une sous-catégorie.

Sélectionnez un programme comme décrit à l'étape 3.

Touchez le bouton d'écran [OK] pour confirmer votre choix. Pour annuler l'opération, touchez le bouton [Cancel]. La catégorie principale réapparaît.

5. Si vous êtes satisfait du programme sélectionné, touchez le bouton [OK] pour fermer le menu.

Si vous touchez le bouton [Cancel], la sélection que vous avez faite est annulée et vous retournez au programme sélectionné avant que vous n'ouvriez le menu.

Remarque: Si vous appuyez sur le bouton de menu à gauche de "Program Select", le menu "Bank/Program Select" structuré par banques apparaît. La procédure est identique à celle décrite sous "Sélection de programmes par catégorie (B)".

Pour découvrir d'autres façons de sélectionner des programmes, voyez "Sélectionner des Programs" à la page 21 du manuel de l'utilisateur.

Contenu des banques de programmes

Le KROME dispose de 1033 programmes. A la sortie d'usine, la mémoire interne contient 640 programmes préchargés plus 265 programmes GM. Les 128 mémoires de programmes restantes sont initialisées et peuvent accueillir vos propres programmes. Vous pouvez aussi modifier et remplacer les programmes des banques A–F mais pas les programmes des banques GM–g(d).

Contenu des banques de programmes

Banque	No.	Contenu
A…E	000…127	Programmes chargés à l'usine (Preload)
F	000…127	Programmes initialisés
GM	001…128	Programmes Capital GM2
g(1)…g(9)		Variations des programmes GM2
g(d)		Programmes de batterie GM2

Sélection des combinaisons

Voici comment sélectionner une combinaison.

Pour en savoir plus sur les combinaisons, voyez "Mode Combination" à la page 10.

1. Appuyez sur le bouton COMBI pour passer en mode Combination.

Le témoin COMBI s'allume.

Une fois que vous êtes en mode Combi, vous pouvez sélectionner des combinaisons par banque/numéro ou par catégorie, comme pour les programmes.

Contenu des banques de combinaisons

Banque	No.	Contenu
A…C	000…127	Combinaisons chargées à l'usine (Preload)
D	000…127	Combinaisons initialisées

Utilisation des contrôleurs pour modifier le son

Joystick, SW1 et SW2

Le joystick (voyez page 5.) et les boutons SW1/SW2 (voyez page 5.) situés en façade, du côté gauche du KROME sont des contrôleurs que vous pouvez actionner en jouant. Ils vous permettent de modifier le son.

L'effet produit par chaque contrôleur varie selon le programme ou la combinaison. En plus des fonctions typiques, les contrôleurs peuvent servir à accentuer des sons individuels ou à appliquer un ensemble d'effets. Actionnez donc ces contrôleurs et écoutez leur effet sur le son sélectionné.

Fonctions standard du joystick

Mouvement du joystick…	Paramètre normalement piloté
Gauche	Pitch bend vers le bas
Droite	Pitch bend vers le haut
Avant (loin de vous)	Vibrato
Arrière (vers vous)	LFO du filtre (wah)

Contrôleurs REALTIME CONTROLS

Les contrôleurs en temps réel (voyez page 5.) situés à gauche en façade permettent de piloter le son durant le jeu avec un programme ou une combinaison ou d'éditer (modifier) simplement un son. Ils permettent aussi de piloter l'arpégiateur.

1. Appuyez sur le bouton SELECT pour choisir le mode d'utilisation des commandes 1~4 (le témoin correspondant s'allume).

Les commandes pilotent le son si vous avez sélectionné TONE ou USER. Elles pilotent l'arpégiateur si ARP est sélectionné.

2. Tournez les commandes 1~4 et écoutez les modifications apportées au son, aux effets ou au motif d'arpège.

Quand vous actionnez une commande, un popup apparaît à l'écran et affiche le nom du contrôleur et sa valeur.

- Avec SELECT TONE, les commandes pilotent respectivement la fréquence du filtre ("Cutoff"), la résonance du filtre, l'intensité de l'enveloppe du filtre ("EG Int") et sa durée de relâchement ("Release").
- Avec SELECT USER, les commandes 1~4 pilotent divers paramètres assignés par chaque programme ou combinaison. Souvent (mais pas toujours), les commandes 1 et 2 modulent les paramètres de synthèse, la commande 3 pilote l'intensité d'un chorus ou d'un autre effet de modulation et la commande 4 l'intensité de la réverbération.
- Pour en savoir plus sur SELECT ARP, voyez la section suivante.

Jouer avec l'arpégiateur

Un programme permet d'utiliser un arpégiateur polyphonique. Si vous utilisez une combinaison ou le séquenceur, vous pouvez utiliser deux arpégiateurs polyphoniques.

Activer/couper l'arpégiateur

1. **Sélectionnez le programme ou la combinaison que vous souhaitez utiliser.**
2. **Appuyez sur le bouton ARP pour allumer son témoin.**

L'arpégiateur est activé.

3. **Jouez sur le clavier.**

Vous entendez l'arpégiateur. (Notez que, pour certains sons, l'arpégiateur peut être réglé pour ne réagir qu'à des notes jouées sur une plage spécifique du clavier.)

Piloter le motif d'arpège

1. **Appuyez sur le bouton SELECT pour allumer le témoin ARP.**
2. **Tournez les commandes 1~4 (GATE, VELOCITY, SWING, STEP) pour modifier l'arpège.**

Vous pouvez aussi régler les commandes en mode TONE ou USER et les utiliser pour modifier le son pendant que l'arpégiateur joue.

Des motifs d'arpège adéquats pour chaque son ont été assignés aux programmes et combinaisons d'usine. Jouez avec des programmes et des combinaisons de différentes catégories en utilisant l'arpégiateur.

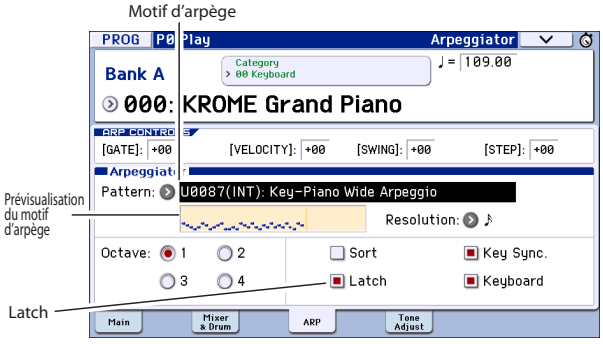
3. **Réglez le tempo avec la commande TEMPO ou le bouton TAP (voyez page 6.).**

Mode Program

Vous pouvez changer le motif d'arpège d'un programme avec le paramètre "Pattern" de la page "P0: Play– Arpeggiator".

1. **Appuyez sur le bouton PROG puis touchez l'onglet "ARP".**
2. **Appuyez sur le bouton de menu "Pattern" et choisissez un motif.**

Si l'option "Latch" est cochée, l'arpège continue à jouer quand vous relâchez les touches du clavier. Si cette option n'est pas cochée, l'arpège s'arrête dès que vous relâchez les touches du clavier.



Modes Combination et Sequencer

En mode Combination et Sequencer, les paramètres d'arpégiateurs se trouvent aux pages "P0 Arpeggiator A" et "B".

Fonction 'Drum Track'

Activer/couper la fonction 'Drum Track'

1. **Appuyez sur le bouton DRUM TRACK.**

Selon les réglages effectués, la fonction "Drum Track" peut démarrer immédiatement ou attendre que vous jouiez sur le clavier. Quand le témoin du bouton clignote, la fonction vous attend pour commencer à jouer.

2. **Réglez le tempo avec la commande TEMPO ou le bouton TAP (voyez page 6.).**

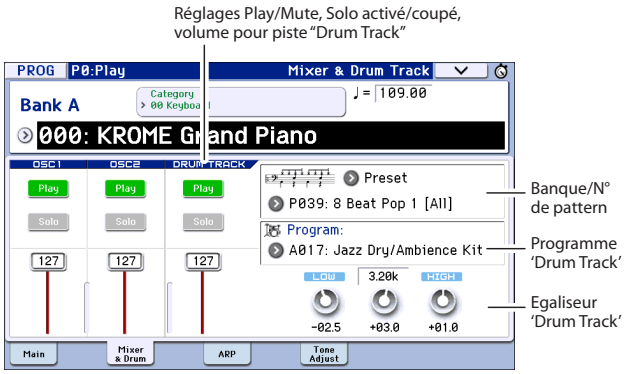
Sélectionner le pattern et le son 'Drum Track'

Mode Program

En mode Program, la fonction "Drum Track" dispose d'un canal Mixer spécial et d'un paramètre distinct de sélection de programme. Pour configurer la fonction "Drum Track" en mode Program:

1. **Appuyez sur le bouton PROG puis touchez l'onglet "Mixer & Drum".**

La page "Mixer & Drum TRACK" apparaît.



2. **Dans la partie droite du l'écran, utilisez les deux boutons de menu de banque et de numéro de motif pour choisir un pattern "Drum Track".**

Remarque: Notez que le bouton DRUM TRACK ne s'active pas pour un pattern qui ne contient pas de données comme le pattern "InitDrumPattern" ou le pattern "P000: Off" de la banque Preset.

3. **Dans la partie droite du l'écran, utilisez le bouton de menu "Program" pour choisir le programme "Drum Track" qui jouera le pattern.**
4. **Utilisez les boutons de la partie gauche de l'écran pour accéder aux fonctions "Mute" et "Solo" et servez-vous du fader pour régler le volume. Vous pouvez utiliser l'égaliseur de la piste "Drum Track" pour ajuster le son du programme de la piste rythmique.**

Mode Combination, mode Sequencer

Au sein d'une combinaison (et d'un morceau), la fonction "Drum Track" transmet simplement des données MIDI pour piloter un/une (ou plusieurs) des 16 Timbres/pistes.

Pour en savoir davantage, voyez "Réglages 'Drum Track' en mode Combination" à la page 101 du manuel de l'utilisateur.

Edition simple de programmes et de combinaisons

Réglage de l'égalisation et de la balance

Pour un programme, vous pouvez régler l'égalisation et le niveau de retour de l'effet master à la page "P0: Play– Main".

A la page "P0: Play– Mixer & Drum Track", vous pouvez régler le volume des oscillateurs 1 et 2, et de la piste de batterie. Vous pouvez aussi régler l'égaliseur du programme de la piste "Drum Track".

Fonction 'Tone Adjust'

La fonction "Tone Adjust" du KROME assigne des paramètres de programme aux boutons et faders d'écran. Cela vous permet de modifier le son plus facilement.

1. **Affichez la page "P0: Play– Tone Adjust" du mode Program. Appuyez sur le bouton PROG puis touchez l'onglet "Tone Adjust".**
2. **Utilisez les faders et les boutons d'écran pour effectuer les réglages. Vous pouvez aussi utiliser les contrôleurs VALUE pour effectuer vos réglages.**

Les paramètres assignés aux faders et aux commandes dépendent du programme ou de la combinaison. (Avec certains sons, le résultat peut être difficile à percevoir.)

Ainsi, le fader "Pitch Stre.", par exemple, produit de riches variations de timbre sans nuire au caractère du son original. "1: F lfo IA" pilote le wah, "1: lfo IA" le vibrato et "1: Drive" peut épaissir légèrement le son ou ajouter une disto infernale.

"F/A EG A", "F/A EG D", "F/A EG S" et "F/A EG R"pilotent respectivement la durée de l'attaque, la durée de la chute ("decay"), le niveau de maintien ("sustain") et la durée du relâchement ("release") des enveloppes de filtre et d'ampli.

Si vous activez le bouton [1: Trsp], la transposition de l'oscillateur 1 est modifiée par la valeur affichée sous le bouton et augmente ou diminue la hauteur.

Changer le programme ou la balance des Timbres

Vous pouvez assigner jusqu'à 16 programmes à une combinaison pour créer des textures sonores denses et riches.

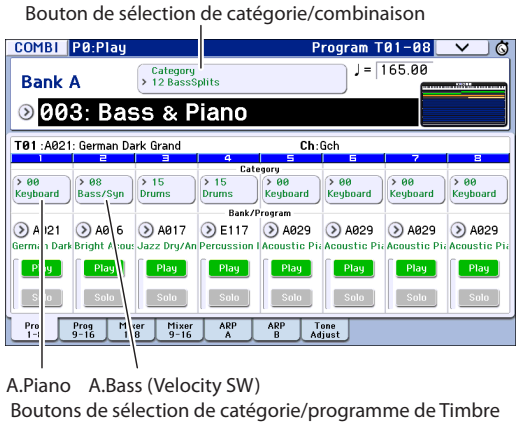
1. **En mode Combination, appuyez sur le bouton de menu de catégorie puis, sous l'onglet 1 "2 Bass Splits", sélectionnez "A098: Bass & Piano". La catégorie "Bass Splits" contient des combinaisons reposant sur un partage du clavier ("Split") où la partie gauche du clavier produit un son de basse et la partie droite un autre son.**

"Bass & Piano" assigne un piano acoustique au Timbre 1 et une basse acoustique aux Timbres 2 et 3.

2. **A titre d'exemple, remplaçons le programme de piano par un son d'orgue.**

Appuyez sur le bouton de menu de programmes de catégorie/Timbre du Timbre 1 pour afficher la liste.

A gauche de la liste, sélectionnez l'onglet "01 Organ" puis choisissez un programme dans la liste. Touchez le bouton d'écran [OK] pour confirmer votre choix.



3. **Jouez sur le clavier. Les notes à partir du do central (C4) et plus hautes produisent un son d'orgue tandis que les notes plus basses produisent un son de basse.**
4. **Réglons ensuite le pan (position stéréo) et le volume des sons d'orgue et de basse.**

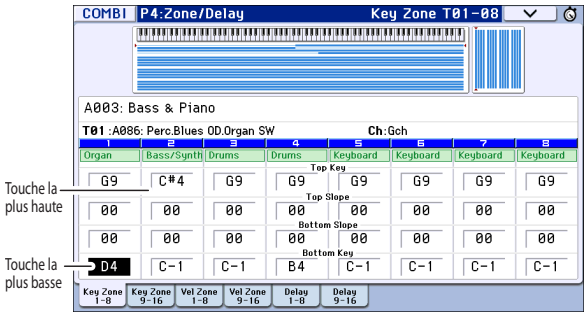
Dans le bas de l'écran, touchez l'onglet "Mixer 1–8". Ajustez la commande Pan et le fader Volume de chaque Timbre.

5. **Changeons maintenant le point de partage ("Split Point") séparant les sons d'orgue et de basse.**

Appuyez sur le bouton PAGE. Sous "Page Select", choisissez "P4 Zone/Delay". Appuyez sur l'onglet "Key Z 1–8" pour afficher la page "P4: Zone/Delay– Key Zone T01–T08".

En touchant le paramètre "Bottom Key" pour le Timbre 1, jouez une note sur le clavier. Vous choisissez ainsi la touche la plus basse produisant le son d'orgue.

En touchant le paramètre "Top Key" du Timbre produisant le son de basse, appuyez sur la touche située un demi-ton plus bas que la touche la plus grave produisant le son d'orgue (choisie ci-dessus). Vous choisissez ainsi la touche la plus haute produisant le son de basse.



Utilisation du séquenceur

Enregistrement

Auto Song Setup

La fonction “Auto Song Setup” copie le programme ou la combinaison sélectionnée dans un morceau (Song) puis passe en attente d’enregistrement. Dès que vous avez une idée, cette fonction vous permet de lancer l’enregistrement immédiatement. Pour le faire à partir du mode Program:

Sélectionnez le programme ou la combinaison que vous souhaitez utiliser pour l’enregistrement. Si vous le souhaitez, vous pouvez activer le bouton ARP ou DRUM TRACK pour ajouter des arpèges ou un accompagnement rythmique.

1. **Maintenez le bouton ENTER enfoncé et actionnez le bouton SEQUENCER REC (●).**

Le message “Do you continue?” apparaît dans la fenêtre de dialogue “Setup to Record”.

2. **Appuyez une fois de plus sur le bouton REC (●). (Vous pouvez aussi utiliser le bouton d’écran [OK] ou le bouton ENTER.)**

Le KROME passe automatiquement en mode Sequencer et en attente d’enregistrement. Le métronome bat la mesure en fonction du tempo (♩). Réglez le tempo (♩) à votre convenance (voyez “Contrôleurs TEMPO” à la page 6.).

3. **Appuyez sur le bouton START/STOP (▶ / ■) pour lancer le séquenceur et commencer l’enregistrement.**

Avec les réglages par défaut, l’enregistrement démarre après un décompte de deux mesures.

4. **Jouez la partie à enregistrer puis appuyez sur START/STOP (▶ / ■) pour arrêter l’enregistrement.**

Le séquenceur retourne automatiquement au début du morceau.

5. **Appuyez sur START/STOP (▶ / ■) pour écouter l’enregistrement.**

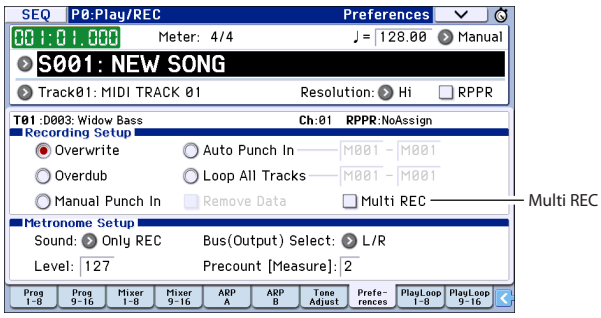
Comme vous êtes parti du mode Program, votre interprétation a été enregistrée sur la piste 1. Si vous avez utilisé la fonction “Drum Track”, cette dernière a été enregistrée sur la piste 10. Pour les combinaisons, les pistes utilisées sont plus nombreuses.

Ajouter une nouvelle piste

Ajoutons une piste supplémentaire à l’enregistrement effectué avec “Auto Song Setup”.

1. **Appuyez sur l’onglet “Preference” pour afficher la page “P0–1: Play/REC– Preference”. A droite, désélectionnez l’option “Multi REC”.**

Remarque: La fonction “Auto Song Setup” active cette option pour enregistrer la piste de batterie (“Drum Track”) du programme ou plusieurs canaux dans le cas d’une combinaison.



2. **Appuyez sur l’onglet “Prog 1–8” pour afficher la page “P0–1: Play/REC– Program T01–08”.**
3. **Sous le nom du morceau, ouvrez le menu de sélection de piste et sélectionnez la piste 02.**

Vous sélectionnez ainsi la piste assignée au clavier et (quand l’option “Multi REC” est désélectionnée) la piste enregistrée.



4. **Utilisez les menus de sélection de catégorie ou de banque/programme pour sélectionner un programme pour la piste 02.**
5. **Si vous aviez activé les boutons ARP et DRUM TRACK, désactivez-les.**
6. **Appuyez sur le bouton LOCATE (|◀) pour retourner au début du morceau.**
7. **Appuyez ensuite sur REC (●) pour activer l’enregistrement puis sur START/STOP (▶ / ■) pour le lancer.**
8. **Jouez la partie à enregistrer puis appuyez sur START/STOP (▶ / ■) quand vous avez terminé.**

Edition MIDI

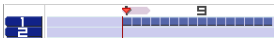
Vous pouvez modifier votre enregistrement si vous le souhaitez. Cela vous permet, par exemple, de supprimer des notes mal jouées ou de corriger leur hauteur ou leur timing.

Corriger le timing

La correction du timing est effectuée par quantification (“Quantize”). Cette fonction décale les notes jouées et les aligne selon une grille dont vous avez déterminé la résolution (temps ou fraction de temps). Elle permet également d’ajouter une sensation de “swing”. Quantifiez la piste MIDI que vous venez d’enregistrer.

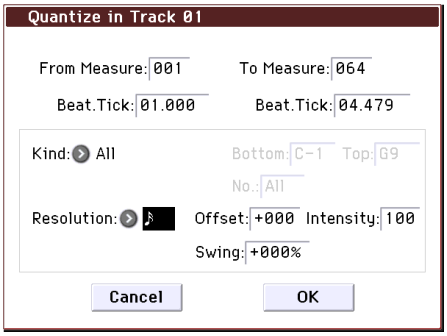
1. **Appuyez sur le bouton PAGE. Sous “Page Select”, choisissez “P6 Track Edit”. Appuyez sur l’onglet “Track Edit” pour afficher la page “P6: Track Edit– Track Edit”.**

Cette page affiche une représentation graphique comprenant chaque piste de la séquence. Les petits rectangles représentent des mesures contenant des données de jeu.



2. **Sélectionnez la piste MIDI 01 dans le menu déroulant au-dessus de la représentation graphique.**
3. **Délimitez la plage de mesures à modifier avec les paramètres “From Measure” et “To End of Measure” situés dans le bas de l’écran. Réglez “From” sur “001” et “To End” sur “064”.**
4. **Ouvrez le menu de commandes et sélectionnez la commande “Quantize”.**

La fenêtre “Quantize” apparaît.



5. **Réglez “Resolution” sur la valeur rythmique de votre choix.**

En règle générale, sélectionnez la valeur de note la plus brève utilisée dans l’enregistrement.

6. **Touchez le bouton [OK] pour quantifier les données sélectionnées.**

Si le résultat ne vous convient pas, appuyez sur le bouton COMPARE pour retrouver l’enregistrement tel qu’il était avant la quantification. Faites des essais en utilisant différents réglages pour “**Resolution**”, réglez “**Intensity**” sur moins de 100% afin de préserver en partie le rythme naturel original ou augmentez la valeur “**Swing**” pour créer un shuffle ou un swing.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction de quantification durant l’enregistrement en réglant le paramètre “REC Resolution” dans le haut de la page “P0”. Sélectionnez la résolution pour quantifier votre interprétation durant l’enregistrement même.

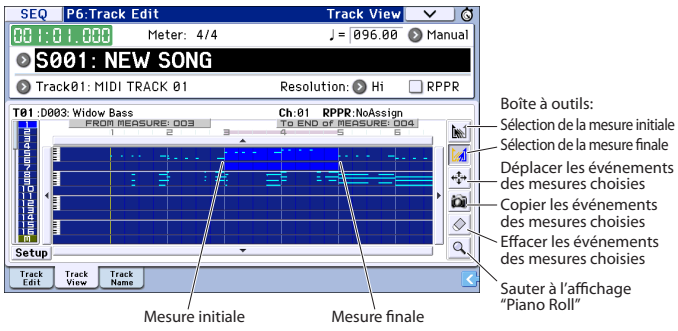
Corriger ou ajouter des notes

Vous pouvez modifier votre enregistrement en déplaçant ou en supprimant des notes, en changeant leur durée ou leur dynamique ou en ajoutant des notes.

L’affichage “Track View” est pratique pour effacer, déplacer ou copier des données par mesures ou pistes entières.

1. **Appuyez sur le bouton PAGE. Sous “Page Select”, choisissez “P6: Track Edit”. Appuyez sur l’onglet “Track View” pour afficher la page “P6: Track Edit– Track View”.**
2. **Utilisez les outils pour définir la plage d’édition en choisissant les mesures initiale et finale.**
3. **Toujours avec les outils, déplacez, copiez ou effacez des données.**

Pour en savoir plus, voyez page 69 du manuel de l’utilisateur.

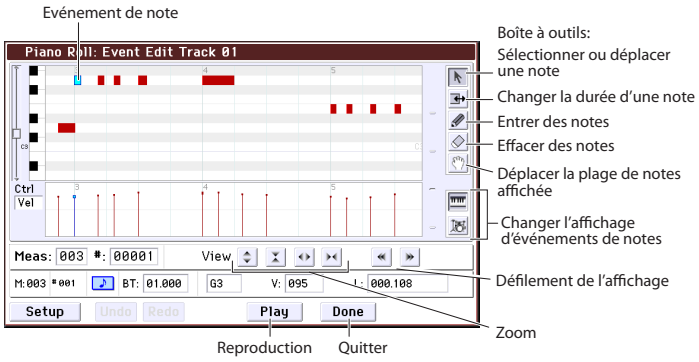


Si vous voulez modifier des notes individuelles, l’affichage “Piano Roll” (pianola) est plus pratique.

1. **Utilisez les outils pour définir la plage d’édition en choisissant les mesures initiale et finale.**
2. **Touchez le bouton du menu de page et sélectionnez “Piano Roll”.**

Vous pouvez aussi toucher l’outil du bas à la page “P6: Track– Track View”.

La fenêtre de dialogue “Piano Roll” apparaît.



3. **Utilisez les boutons Zoom pour choisir l’agrandissement qui vous convient.**
4. **Modifiez les notes avec les outils.**

Pour en savoir plus, voyez page 71 du manuel de l’utilisateur.

Modèles de morceau

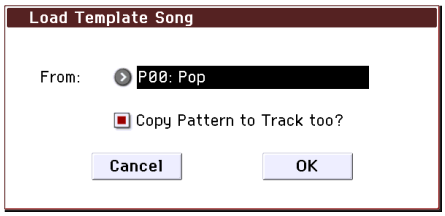
Les modèles de morceau contiennent des sons et des effets pour différents styles de musique et vous permettent de créer rapidement un morceau en sélectionnant un modèle de base approprié. En plus des modèles d'usine, vous pouvez créer vos propres modèles de morceau de base avec des sons que vous utilisez fréquemment.

Les 16 modèles de morceau d'usine (P00–P15) contiennent des réglages de paramètres de pistes comme le programme, le volume et la position stéréo (pan) ainsi que des réglages d'effets, d'arpégiateur et de tempo.

Notez que les modèles de morceaux ne contiennent pas les données MIDI des pistes du morceau, des patterns etc.

1. **A la page "Sequencer P0: Play/REC", appuyez sur le bouton de menu de page et sélectionnez la commande "Load Template Song".**

Une fenêtre de dialogue apparaît.



2. **Dans le champ "From", choisissez le modèle de morceau à charger.**
3. **Cochez la case "Copy Pattern to MIDI Track too?".**

Si vous cochez cette case, une fenêtre de dialogue apparaît automatiquement pour copier un pattern après l'exécution de "**Load Template Song**".

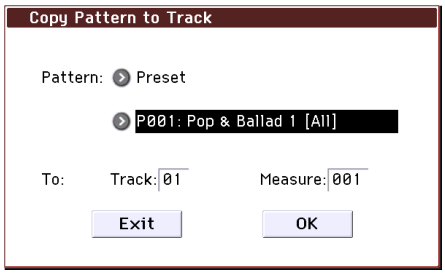
Si elle n'est pas cochée, seul le modèle de morceau est chargé.

4. **Touchez le bouton [OK] pour charger le modèle ou [Cancel] pour annuler l'opération.**

Si vous touchez [OK], les réglages du modèle de morceau sont copiés dans le morceau actuel.

Si l'option "**Copy Pattern to MIDI Track too?**" a été cochée à l'étape 3, la fenêtre "**Copy Pattern To MIDI Track**" s'ouvre.

5. **Utilisez les menus déroulants "Bank" ("User" ou "Preset") et "Pattern" pour sélectionner le pattern à copier.**



6. **Sous "To Track", sélectionnez la piste à utiliser pour le pattern.**

Remarque: Pour chacun des 16 modèles preset ("Template Songs"), la piste 1 est assignée à un programme de batterie ("Drum"). (Dans certains, d'autres pistes sont également assignées à des programmes de batterie.)

7. **Sous "Measure", entrez la mesure où le pattern doit démarrer.**

Après le nom de chacun des 605 patterns presets, le style musical et le nom du programme de catégorie "Drum" le plus adapté sont partiellement affichés.

En chargeant un programme de batterie et le pattern preset correspondant, vous pouvez configurer instantanément une piste de batterie adaptée à chaque modèle de morceau préprogrammé.

8. **Pour charger le pattern, touchez le bouton [OK].**

Après le chargement du pattern, la valeur du paramètre "**Measure**" augmente automatiquement. Vous pouvez alors copier un autre pattern si vous le voulez. Vous pouvez élaborer tout un morceau en alignant différents patterns pour les couplets, les refrains et les transitions.

Quand vous avez fini d'ajouter des patterns, touchez le bouton [Exit] et vous avez terminé!

Pour en savoir plus, voyez "Ajouter une nouvelle piste" à la page 15.

Utilisation des effets

Vous avez le choix parmi 193 effets numériques différents.

Le KROME dispose de 5 effets d'insertion, 2 effets master et 1 effet total auxquels s'ajoute une section Mixer qui détermine le routage entre ces processeurs. Ils disposent chacun d'une entrée et d'une sortie stéréo.

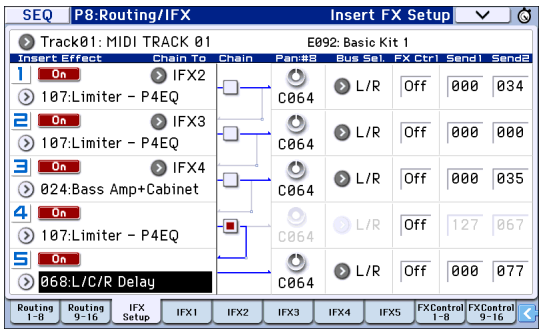
Vous pouvez piloter les effets par modulation dynamique (Dmod), ce qui vous permet d'utiliser les contrôleurs du KROME pour piloter les effets en temps réel tout en jouant. Vous pouvez aussi synchroniser différents types d'effets de modulation avec le LFO commun ou utiliser la fonction "MIDI/Tempo Sync" pour aligner les effets sur le tempo.

Routage et paramètres d'effets

Le routage permet de choisir les effets traitant le signal.

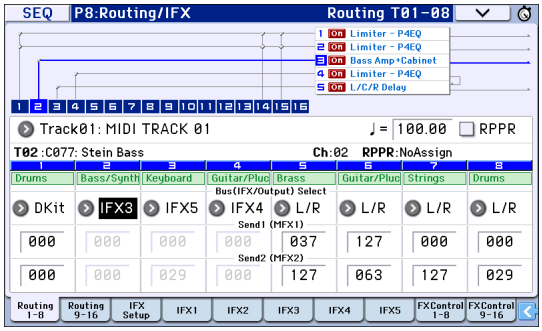
Vous trouverez ci-dessous un exemple de réglages pour un morceau.

1. **Sélectionnez les effets d'insertion que vous voulez utiliser. Effectuez ces réglages à la page "Seq P8: Routing/IFX– Insert FX Setup".**



2. **Choisissez l'effet auquel les signaux des différentes pistes sont envoyés. A la page "Seq P8: Routing/IFX– Routing 1 T01–08", utilisez "Bus (IFX/Output) Select" pour effectuer ces réglages. Par exemple, si vous désirez que le signal de la piste 2 soit envoyé à l'effet d'insertion 3, réglez le paramètre "Bus (IFX/Output) Select" de la piste 2 sur "IFX3".**

Le routage, les effets d'insertion et les réglages de chaîne sont affichés dans la partie supérieure de l'écran. Dans cet exemple, T01 (piste 1) est assignée à "DKit" et utilise IFX1 et 2. Il s'agit des réglages du kit de batterie. T02 est connecté à IFX3 et T04 est connecté en chaîne à IFX4 et IFX5.

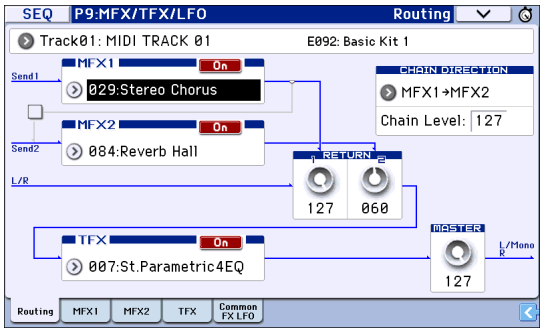


3. **Utilisez "Send1" et "Send2" pour régler le niveau de départ de chaque piste vers les effets master. "Send1" correspond à MFX1 et "Send2" à MFX2.**

A cette page, "Send1" et "Send2" ne peuvent être sélectionnés que si "Bus (IFX/Output) Select" est réglé sur "L/R" ou "Off".

Si vous réglez "Bus (IFX/Output) Select" sur "IFX1~5", le niveau d'envoi aux effets master doit être spécifié avec "Send1" et "Send2" (page "P8: Routing/IFX– Insert FX Setup"). Il s'agit alors du signal traité par les effets d'insertion.

4. **Page "Seq P9: MFX/TFX/LFO– Routing". Cette page permet de sélectionner les effets master et total utilisés. Elle indique également le flux du signal.**



Sauvegarde et chargement de données

Sauvegarder vos modifications

Distinction entre 'Write' et 'Save'

Sur le KROME, il y a deux fonctions permettant de sauvegarder votre travail: **Write** et **Save**.

Remarque: Si vous mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder les données modifiées, vous perdrez vos réglages. Sauvegardez donc vos données importantes en mémoire interne ou sur carte SD.

"Write" sauvegarde les données dans la mémoire interne du KROME. Vous pouvez utiliser la fonction "Write" pour sauvegarder des programmes, des combinaisons, des motifs d'arpège, des kits de batterie et des réglages globaux.

Remarque: Il est impossible de sauvegarder des morceaux dans la mémoire interne (voyez "Sauvegarde de données sur le KROME" à la page 113 du manuel de l'utilisateur).

"Save" sauvegarde des données sur carte SD. Vous pouvez utiliser la fonction "Save" pour sauvegarder des données de morceau qui ne peuvent pas être sauvegardées en mémoire interne ainsi que les données pouvant être sauvegardées en mémoire interne.

Remarque: La fonction "Save" vous permet de sauvegarder des données individuelles ou l'ensemble des données du KROME. En sauvegardant l'ensemble des données du KROME comprenant les données de sons (programmes et combinaisons), les réglages globaux et les données de morceau du séquenceur, vous pouvez mémoriser l'état intégral de l'instrument avec une seule série de données. Cela facilite la gestion de vos réglages pour différents projets ou concerts.

Sauvegarde interne

Sauvegarde de programmes

Voici comment sauvegarder un programme en mémoire interne:

1. Appuyez sur le bouton WRITE.

Une fenêtre de dialogue apparaît. Vous pouvez soit sauvegarder les données dans une mémoire portant un numéro différent, soit changer le nom ou la catégorie du programme. Si vous voulez simplement remplacer les anciennes données par les nouvelles sans effectuer ces changements, passez à l'étape 2.

- Changer le nom du programme:

  Touchez le bouton [T] pour afficher la fenêtre d'édition de texte.

  Utilisez le clavier à l'écran pour entrer un nom puis touchez le bouton [OK] pour retourner à la fenêtre de dialogue précédente.
- Changer la catégorie et la sous-catégorie:

  Vous pouvez toucher le bouton de menu "Category" ou "Sub Category" et choisir la catégorie dans le menu déroulant. L'écran retourne alors à la fenêtre de dialogue précédente.
- Spécifier la banque et le numéro de la mémoire de destination:

  Touchez le bouton de menu de programmes, utilisez les onglets pour sélectionner une banque puis choisissez un numéro dans la liste.

  Touchez le bouton [OK] pour retourner à la fenêtre de dialogue précédente.

2. Touchez de nouveau le bouton WRITE pour effectuer la sauvegarde. (Vous pouvez aussi toucher le bouton [OK] à l'écran ou appuyer sur le bouton ENTER.)

Sauvegarder d'autres données

Pour sauvegarder une combinaison, sélectionnez-la puis sauvegardez-la de la même façon qu'un programme. Pour sauvegarder d'autres données comme des motifs d'arpège, affichez la page correspondante. Pour en savoir plus, voyez page 113 du manuel de l'utilisateur.

Remarque: Au lieu d'utiliser le bouton WRITE, vous pouvez aussi utiliser la commande de menu de page "Write". Les préréglages (presets) d'effets ne peuvent être sauvegardés qu'avec la commande "Write".

Sauvegarde externe et chargement

Sauvegarde de données sur carte SD

Les données que vous avez créées ou modifiées sur le KROME peuvent être sauvegardées sur carte SD. Le KROME peut gérer différents types de fichiers et de données mais nous allons en décrire deux ici: les fichiers .PCG et .SNG.

"PCG" signifie "Program, Combination et Global". Ces fichiers peuvent aussi comprendre des données de motifs d'arpège, de kits de batterie et de patterns "Drum Track" utilisateur.

SNG signifie "Song". Ces fichiers contiennent les morceaux du mode Sequencer.

Sauvegarder des programmes et des morceaux ensemble

Quand vous sauvegardez un morceau créé avec des programmes modifiés, vous pouvez sauvegarder les données des programmes en même temps que les données du morceau.

1. Insérez la carte SD dans la fente pour carte SD.

Orientez l'étiquette de la carte vers le haut et insérez l'extrémité dotée du connecteur dans la fente pour carte SD. Enfoncez la carte jusqu'au déclic.

2. Appuyez sur le bouton MEDIA pour sélectionner le mode Media (le témoin s'allume).

3. Appuyez sur l'onglet "Save" pour afficher la page "Media– Save".

4. Sélectionnez le dossier de destination des données.

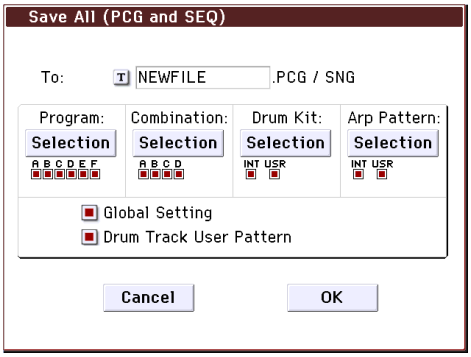
Touchez le bouton **[Open]** pour descendre dans la hiérarchie et le bouton **[Up]** pour monter.

Pour créer un nouveau dossier, accédez au niveau désiré pour créer ce dossier et utilisez la commande "**Create Directory**" du menu de la page "Disk–Utility".

5. **A la page "Disk–Save", appuyez sur le bouton du menu de page pour ouvrir le menu et sélectionnez la commande "Save All".**

Cette commande sauvegarde un ensemble de fichiers .PCG et .SNG en une seule opération.

Une fenêtre de dialogue apparaît.



6. **Touchez le bouton d'édition de texte [T] et attribuez un nom aux fichiers.**

Tous les fichiers partagent le même nom mais sont pourvus d'extensions différentes désignant le type de données (.PCG, .SNG).

7. **Touchez le bouton [OK] pour sauvegarder les données sur carte SD.**

Quand la sauvegarde est terminée, la page "Save" réapparaît et l'écran affiche le ou les fichiers créés. La durée nécessaire pour la sauvegarde dépend du volume des données.

Remarque: Vous pouvez utiliser les différents boutons d'écran [Selection] pour choisir la banque de destination. Notez, cependant, que si vous sauvegardez un morceau, vous devriez aussi sauvegarder les programmes et les kits de batterie qu'il utilise.

De même, quand vous sauvegardez une combinaison, vous devriez sauvegarder en même temps les programmes et les kits de batterie qu'elle utilise.

Sauvegarder un morceau

En mode Sequencer, vous pouvez appuyer sur le bouton WRITE pour sauvegarder le fichier SNG sur carte SD.

Quand la fenêtre de dialogue apparaît, appuyez à nouveau sur le bouton WRITE pour effectuer la sauvegarde.

Chargement de données

Vous pouvez charger tout le contenu de la mémoire en une fois, incluant les données de sons (programmes, combinaisons etc.) et les données de morceaux. Pour cela:

1. **Insérez la carte SD contenant le fichier à charger dans la fente pour carte SD.**

Orientez l'étiquette de la carte vers le haut et insérez l'extrémité dotée du connecteur dans la fente pour carte SD. Enfoncez la carte jusqu'au déclic.

2. **Appuyez sur le bouton MEDIA pour sélectionner le mode Media (le témoin s'allume).**
3. **Appuyez sur l'onglet "Load" pour afficher la page "Media– Load".**
4. **Choisissez le dossier contenant le fichier voulu et sélectionnez le fichier .SNG.**

Sélectionnez un dossier et touchez le bouton [Open] pour descendre d'un niveau dans la hiérarchie ou le bouton [Up] pour remonter au niveau supérieur.

Le fichier .SNG choisi est contrasté.

5. **Touchez le bouton [Load] rouge dans le bas de l'écran.**

(Vous pouvez aussi utiliser la commande de menu "Load Selected".)

Une fenêtre de dialogue proposant diverses options apparaît.

6. **Cochez la case "Load [filename].PCG too".**

Quand cette case est cochée, le système recherche les fichiers .PCG portant le même nom que le fichier .SNG.

7. **Utilisez "Select .SNG Allocation" pour préciser comment les morceaux sont chargés et si les morceaux existants sont effacés ou non.**

"**Append**" charge les morceaux sous les numéros de mémoire disponibles suivant immédiatement les morceaux déjà mémorisés.

"**Clear**" efface tous les morceaux de la mémoire interne puis charge les morceaux dans la mémoire qu'ils occupaient lors de leur sauvegarde.

8. **Touchez le bouton [OK] pour charger les données.**

Ne coupez jamais l'alimentation et n'extrayez jamais la carte SD durant la sauvegarde ou le chargement de données.

Quand vous chargez des programmes, des combinaisons, des morceaux, des kits de batterie ou des motifs d'arpège utilisateur, vérifiez que les réglages "Memory Protect" de la page "Global Basic Setup" sont désactivés (non cochés). S'ils sont activés, il est impossible de charger des données.

Ecouter des morceaux de démonstration

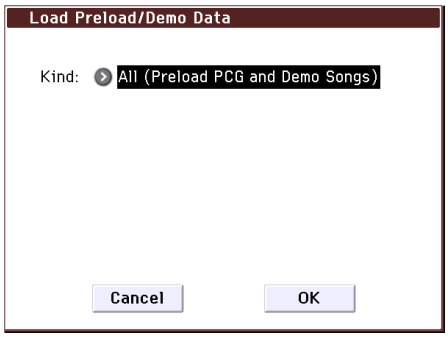
Charger les données des morceaux de démo

Quand vous effectuez l'opération suivante, les données sauvegardées dans le KROME sont remplacées par les données de programmes et de combinaisons d'usine ainsi que par les données de morceaux de démonstration. Si vous ne voulez pas perdre vos données, sauvegardez-les sur carte SD (disponible dans le commerce) avant de poursuivre.

1. **Appuyez sur le bouton GLOBAL pour sélectionner le mode Global (le témoin s'allume).**
2. **Accédez à la page "Global P0: Basic Setup".**

Si une autre page est affichée, appuyez sur le bouton EXIT.

3. **Touchez le bouton de menu dans le coin supérieur droit de l'écran et choisissez "Load Preload/Demo Data".**



4. **Sous "Kind", choisissez "All (Preload PCG and Demo Songs)".**

Quand vous exécutez l'opération, les données "Preload" (préchargées en usine) sont chargées.

5. **Touchez le bouton d'écran [OK] ou appuyez sur ENTER.**

Une fenêtre de dialogue vous demande confirmation.

A nouveau, touchez le bouton d'écran [OK] ou appuyez sur ENTER pour charger les données.

Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il charge des données.

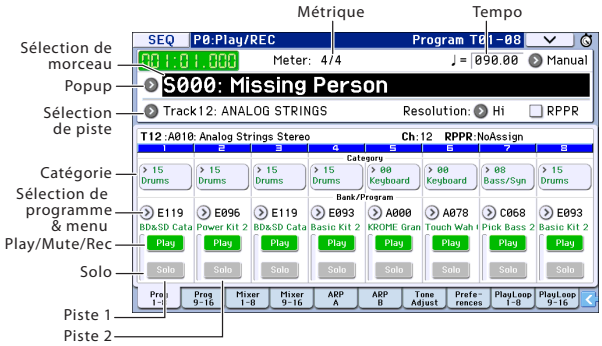
Si la fenêtre de dialogue "Memory Protected" s'affiche, appuyez sur l'onglet "System Pref." et désélectionnez l'option "Memory Protect **Song**". Recommencez ensuite le chargement des données.

Ecouter des morceaux de démonstration

Voici comment écouter les morceaux de démonstration en mode Sequencer:

1. **Appuyez sur le bouton SEQ pour sélectionner le mode Sequencer (le témoin s'allume).**
2. **Accédez à la page "P0: Play/REC– Program T01–08".**

Si une autre page est affichée, actionnez quelques fois le bouton EXIT.



3. **Commençons par écouter le morceau S000.**

Vérifiez que le morceau S000 est sélectionné. Si un autre morceau est sélectionné, touchez le champ du nom de morceau (**Song Select**) pour le contraster. Appuyez ensuite sur "0" dans le pavé numérique puis sur le bouton ENTER.

4. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER START/STOP (▶ / ■).**

Le témoin clignote et la reproduction du morceau démarre.

5. **Si vous voulez arrêter la reproduction en cours, appuyez à nouveau le commutateur START/STOP (▶ / ■).**
6. **Ecoutons le morceau suivant.**

Appuyez sur le champ de sélection de morceau (**Song Select**). Appuyez ensuite sur "1" dans le pavé numérique puis sur le bouton ENTER (le morceau "S001" est sélectionné).

Vous pouvez aussi toucher le bouton de menu rond (menu "Song Select") situé à gauche du nom de morceau pour afficher une liste de morceaux. Appuyez sur le nom d'un des morceaux pour le sélectionner.

7. **Appuyez sur le bouton START/STOP (▶ / ■) pour lancer la reproduction. Appuyez de nouveau sur le bouton START/STOP (▶ / ■) pour arrêter la reproduction.**

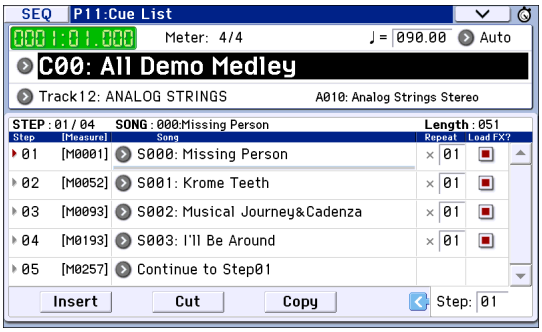
Le morceau de démonstration n'est pas conservé en mémoire à la mise hors tension. Pour l'écouter à nouveau, il suffit toutefois de le recharger.

Lecture de listes de morceaux

Vous pouvez assigner des morceaux à une liste de lecture (“Cue List”) pour les reproduire dans l’ordre défini. Vous pouvez aussi définir le nombre de fois que chaque morceau est reproduit. Voici comment reproduire les morceaux de démonstration assignés à une liste.

1. Accédez à la page “P11: Cue List”.

Appuyez sur le bouton PAGE pour afficher la page “Seq Page Select”. Sélectionnez “P11 Cue List” à l’écran.



2. Appuyez sur le bouton SEQUENCER START/STOP (▶ / ■).

Les morceaux de la liste sont reproduits dans l’ordre défini. Pour arrêter la reproduction avant la fin de la liste, appuyez à nouveau sur le bouton START/STOP (▶ / ■).

Jouer avec la fonction RPPR

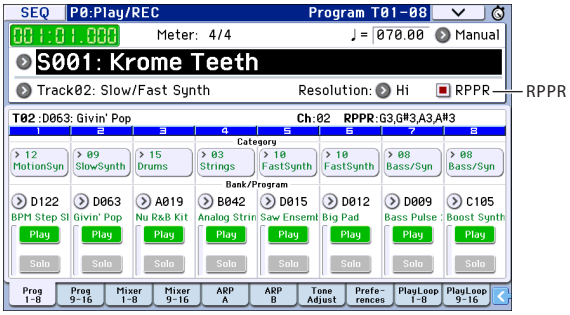
En mode Sequencer, la fonction RPPR (“Realtime Pattern Play/Record”) permet d’assigner un motif préprogrammé ou utilisateur (ainsi qu’une piste pour le reproduire) à chaque touche.

Cela permet de déclencher un motif en appuyant simplement sur la touche à laquelle il est affecté. Vous pouvez enregistrer le motif reproduit.

Les morceaux de démonstration que vous chargez contiennent des données exploitant la fonction RPPR. Voici comment utiliser cette fonction:

1. Passez à la page “P0: Play/REC– Program T01–08” et choisissez “S001”.

Pour en savoir plus, voyez les étapes 6 et 7 à la page précédente.



2. Vérifiez que la case “RPPR” est cochée.

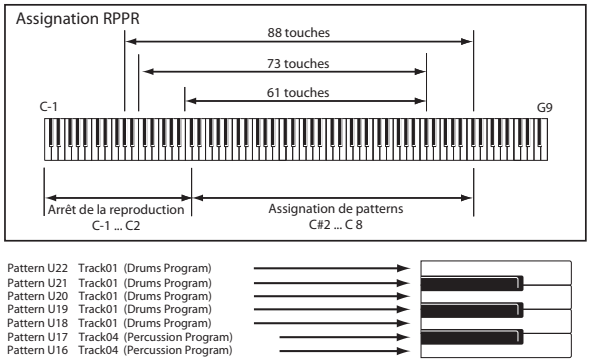
Si cette case est cochée, la fonction RPPR est active.

Si cette case n’est pas cochée, la fonction RPPR est coupée.

3. Actionnez la touche C#2 ou une touche plus haute.

L’instrument joue le motif assigné à la touche en question. Vous pouvez assigner un motif (pattern de batterie, une phrase de basse, etc.) à chacune des 72 touches comprises entre C#2–C8 (correspondant à la plage d’assignation de motifs sur l’illustration). Les touches auxquelles aucun motif n’est assigné fonctionnent normalement.

Selon la touche enfoncée, la reproduction du motif peut continuer après le relâchement de la touche. Dans ce cas, vous pouvez arrêter la reproduction en enfonçant à nouveau cette touche ou en actionnant la touche C2 ou une touche plus basse (faisant partie de la “Plage d’arrêt de reproduction” sur l’illustration).



La prise en main est terminée.

Parmi le vaste éventail de fonctionnalités du KROME, ce manuel explique comment effectuer quelques opérations parmi les plus fréquemment utilisées. Nous vous recommandons vivement de le lire intégralement.

Fiche technique (abrégée)

Température de fonctionnement:
0 ~ +40°C (sans condensation)

Clavier:
Clavier à 61 ou 73 touches semi-pondérées d'une réponse naturelle (sensible au toucher; sans aftertouch)

Clavier NH à 88 touches offrant la pondération naturelle d'un mécanisme à marteaux (sensible au toucher; sans aftertouch)

Alimentation:
Prise pour adaptateur secteur (DC 12V, ⟐⊖⟐), Interrupteur d'alimentation

Dimensions (largeur x profondeur x hauteur):
61 touches 1.027 x 313 x 93mm
73 touches 1.191 x 313 x 93mm
88 touches 1.448 x 383 x 131mm

Poids:
61 touches 7,2kg
73 touches 8,2kg
88 touches 14,7kg

Consommation:
13W

Accessoires fournis:
Adaptateur secteur
Guide de prise en main du KROME (ce document)
Disque fourni (PDF: Manuel de l'utilisateur du KROME, Guide des paramètres, Voice Name List, Film: Mode d'emploi vidéo)

Options:
XVP-10: Pédale d'expression/volume
EXP-2: Pédale de contrôle
DS-1H: Pédale de sustain (Damper)
PS-1, PS-3: Pédale commutateur

REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.
ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

KORG INC.
4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan

© 2012 KORG INC.