

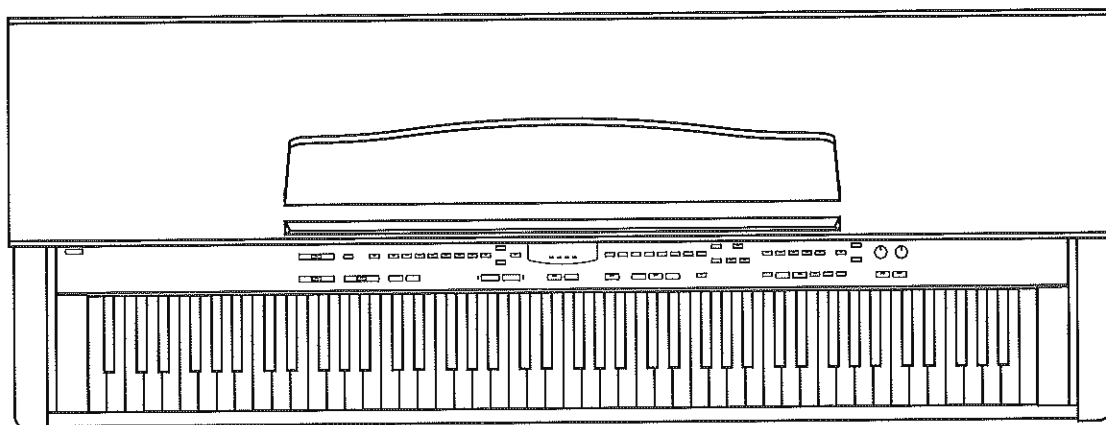
Roland®





DIGITAL INTELLIGENT PIANO

# KR-370

Mode d'emploi



Avant d'utiliser cet instrument, lisez attentivement les sections : "INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE" (p. 2), "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE" (p. 3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 7). Ces sections contiennent des informations importantes pour le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour être sûr d'avoir bien compris toutes les fonctions offertes par votre nouvel instrument, ce manuel doit être lu dans sa totalité, puis conservé à disposition pour référence ultérieure.

	<b>CAUTION</b> RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
<b>ATTENTION:</b> RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS QUVRIR		
<b>CAUTION:</b> TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.		



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

## INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ELECTRIQUE, OU BLESSURES.

# INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

**ATTENTION** - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

1. Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide, ou équivalent.
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capable d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée.
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures.
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
  - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé.
  - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil.
  - C. L'appareil a été exposé à la pluie.
  - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances.
  - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

**Pour le Canada**

Pour la fiche de branchement polarisée



**CAUTION:** TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

**ATTENTION:** POUR ÉVITER LES CHOCs ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.




# EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ

## INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURES

### A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution









 <b>AVERTISSEMENT</b>	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 <b>PRECAUTION</b>	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité.  * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

### A propos des symboles









	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⓧ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit pas spécifiquement être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

### OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veuillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne. 
- Assurez-vous de placer toujours l'unité de façon plane et stable. Ne la placez jamais sur des surfaces inclinées ou sur des pieds qui pourraient vaciller. 
- N'endommagez pas le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas, ne marchez pas dessus, ne le surchargez pas, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir un risque de choc ou d'incendie. N'utilisez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 
- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. 
- Protégez l'unité des chocs violents (ne la laissez pas tomber). 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. 
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 

#### ⚠ PRECAUTION

- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lorsque vous branchez ou débranchez celui-ci. 
- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. 
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. 
- Avant de déplacer l'unité, débranchez la fiche d'alimentation de la prise et retirez tous les cordons des appareils externes. 
- Si vous devez déplacer l'unité, notez les précautions suivantes. Il faut au moins deux personnes pour porter et déplacer sans danger l'appareil. Ce dernier doit être traité soigneusement, toujours à l'horizontale. Ayez toujours une prise ferme, pour ne pas vous blesser ni endommager l'instrument.
  - Vérifiez que les molettes fixant l'unité aux pieds ne sont pas déserrées. Sinon, reserrez-les.
  - Déconnectez le cordon d'alimentation.
  - Montez les ajusteurs du stand (voir KS-370).
  - Fermez le couvercle.
  - Pliez et baissez le pupitre.
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p.10). 
- Si un orage est annoncé dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 
- Prenez garde à ne pas vous coincer les doigts lors de l'ouverture/fermeture du couvercle (p.12). La surveillance d'un adulte est recommandée quand de jeunes enfants utilisent l'appareil. 

# INTRODUCTION

Nous aimerions prendre un instant pour vous remercier de votre choix du piano numérique KR-370 Roland. Avec le clavier et les accompagnements automatiques simples d'emploi du KR-370, vous prendrez réellement du plaisir à jouer. Pour des performances fiables durant de longues années, prenez le temps de lire de manuel dans sa totalité.

## Concept

### **Boutons de configuration instantanée**

En pressant le bouton One Touch Program [Arranger] vous pouvez instantanément sélectionner le son et le tempo adaptés à tout style musical, pour vos propres prestations.

Presser le bouton One Touch Program [Piano] permet de jouer sur la totalité du clavier.

### **L'instrument contient une centaine de sons et une centaine de styles, couvrant une grande variété de genres musicaux.**

Et avec la disquette de style fournie, vous bénéficiez de 20 styles supplémentaires.

### **Vous pouvez assembler vos propres styles en combinant les réglages individuels des styles préprogrammés.**

Chaque partie peut être ajustée et combinée. Poursuivez – combinez différents styles, et voyez comme il est simple de les assembler pour créer vos propres styles.

### **Vous pouvez aisément passer en mode Karaoke, et chanter avec la musique!**

L'instrument a une entrée microphone dont vous pouvez ajuster la tonalité et l'écho.

### **Son de piano à queue de concert de haute qualité et clavier avec mécaniques à marteau.**

Cela permet des interprétations réalistes au piano.

### **Ce clavier dispose également d'un Composer.**

Il fonctionne comme un magnétophone, aussi l'enregistrement est-il un jeu d'enfant. En utilisant des disquettes de données musicales disponibles dans le commerce, vous bénéficiez d'orchestrations quand que vous jouez l'une des parties—tout cela est pour vous!



#### **Système General MIDI**

Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui tendent à standardiser les caractéristiques MIDI des générateurs de sons. Les générateurs de sons et les données musicales (disquettes) portant le logo General MIDI se conforment aux caractéristiques General MIDI. Cela signifie que chaque fois que vous ferez jouer des données musicales portant le logo General MIDI, le résultat musical sera identique quel que soit l'appareil sur lequel vous les faites jouer si celui-ci porte également le logo General MIDI.



#### **Format GS**

Roland a développé le format GS pour standardiser la réponse des générateurs de sons quand le MIDI est utilisé en production musicale. Avec un générateur de sons au format GS, vous pouvez être assuré que vous obtiendrez toujours un rendu de haute qualité, fidèle, avec toutes données musicales du commerce portant le logo Format GS.

Le générateur de sons du KR-370 est totalement compatible avec le système General MIDI et le format GS – aussi pouvez-vous utiliser des données musicales conçues pour l'un ou l'autre des standards.



#### **Données musicales SMF**

Le KR-370 peut reproduire des fichiers SMF (Standard MIDI Files), tels que les "données musicales SMF" (disquettes 3,5" au format 720 Ko/1,44 Mo).

Copyright © 1995 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

# SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	4	
Remarques importantes.....	7	
Description externe.....	9	
Avant d'utiliser le KR-370 .....	12	
1.Ecoute des sons		
Choix d'un son .....	15	
2.Emploi d'un style		
Jouons quelque chose de simple.....	16	
Configuration pour le jeu de style		
— bouton One Touch Program [Arrangeur].....	18	
Choix d'un style.....	19	
Lancement et arrêt d'un style .....	20	
Ajustement du tempo d'un style.....	22	
Changement du motif d'accompagnement .....	23	
Jeu d'accords simplifiés — Chord Intelligence .....	24	
Maintien de l'accord joué en main gauche—Chord Hold.....	25	
Emploi d'une disquette de styles .....	25	
Création d'un style — création de styles utilisateur (User).....	26	
3.Emploi des fonctions de jeu		
Jeu de batterie — le bouton [Drums/SFX].....	30	
Emploi des pédales.....	30	
Jeu avec le métronome — le bouton [Metronome].....	31	
Préparation à une interprétation de piano — Bouton One Touch Program [Piano].....	31	
Jeu d'un son sur tout le clavier — Mode Whole .....	31	
Jeu de sons différents en main droite et main gauche — Mode Split .....	32	
Jeu de deux sons simultanément — Mode Layer .....	33	
4.Enregistrement et reproduction		
Enregistrement d'une interprétation .....	34	
Reproduction d'une interprétation enregistrée.....	36	
Sauvegarde sur disquette d'une interprétation enregistrée — Save.....	39	
Emploi d'une disquette neuve — Format.....	40	
Reproduction de données de jeu sur disquette — Ecoute de données musicales .....	40	
5.Edition d'interprétations enregistrées		
Effacement de toutes les données d'une piste — Track Clear (Edit 1) .....	42	
Arrangement de notes indépendantes — Quantize (Edit 2) .....	43	
Copie d'une mesure — Copy (Edit 3).....	44	
Suppression d'une mesure — Delete (Edit 4).....	45	
Insertion de mesures vierges — Insert (Edit 5) .....	46	
Réglage du volume individuel de parties.....	47	
Réglage du Tempo d'interprétations enregistrées.....	47	
6.Connexion d'un microphone .....		48

7. Autres fonctions utiles	
Réglage de la balance de volume pour l'accompagnement et la mélodie	
— curseur [Balance] .....	49
Ajout d'une harmonie à la mélodie — bouton [Melody Intelligence] .....	49
Changement du type d'harmonie .....	49
Pour grossir les sons—le bouton [Chorus] .....	50
Changement du type de Chorus .....	51
Changement de l'application du Chorus .....	52
Ajout de réverbération aux sons — curseur [Reverb] .....	52
Changement du type de Reverb .....	52
Sélection des sons supplémentaires .....	53
Emploi de la fonction d'accompagnement synchronisée .....	54
Changement de l'action de la pédale gauche .....	54
Changement de l'action de la pédale centrale .....	55
Changement du point de split .....	56
Qu'est-ce que la fonction Leading Bass? .....	56
Sauvegarde de styles originaux sur disquette .....	57
Fonctions MIDI	
Changement du canal de transmission MIDI .....	58
Coupure de canaux MIDI .....	58
Réglage de mode Local .....	59
Sélection de sons d'un appareil MIDI externe—Envoi de changements de programme .....	60
Autres fonctions	
Réglage du toucher .....	60
Changement de volume du métronome .....	61
Changement de battement du métronome .....	61
Transposition de la tonalité .....	62
Ajustement de la hauteur — Accord .....	63
Sauvegarde comme données musicales SMF .....	63
Sauvegarde des réglages de façade sur disquette .....	64
8. Connexion du KR-370 à un instrument MIDI ou ordinateur .....	66
Mauvais fonctionnement .....	68
Liste des sons/styles .....	70
Liste des sons supplémentaires .....	72
Tableau des messages d'erreur .....	74
Liste des accords simplifiés .....	76
Liste des ensembles rythmiques .....	78
Tableau d'équipement MIDI .....	79
Caractéristiques .....	80
Index .....	81

# Remarques importantes

En plus des éléments donnés dans les «Instructions importantes de sécurité» et dans «Emploi sans danger de l'unité» en pages 2 et 3, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

## Alimentation

- N'utilisez pas cette unité sur le même circuit d'alimentation que tout appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils.

## Emplacement

- Employer cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites. Pour éviter ce problème, changez l'orientation de cette unité ou éloignez-la de la source d'interférence.
- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- Observez les points suivants lorsque vous utilisez le lecteur de disquette de l'unité. Pour plus de détails, référez-vous à "Avant d'utiliser les disquettes" (p. 8).
  - Ne placez pas l'unité près d'appareils produisant un fort champ magnétique (tels que des haut-parleurs).
  - Installez l'unité sur une surface plane et stable.
  - Ne déplacez pas l'unité, ne la soumettez pas à des vibrations quand le lecteur fonctionne.
- N'exposez pas l'unité directement au soleil, ne la placez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, ne la laissez pas dans un véhicule fermé ou en aucune façon à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.

## Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

## Précautions additionnelles

- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées sur une disquette une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez un soin approprié lorsque vous employez les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, et lorsque vous maniez ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits ou d'endommager les éléments internes du câble.
- Un peu de chaleur émanera de l'unité durant son fonctionnement normal.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la dans la boîte (y compris les protections) dans laquelle elle est arrivée, si possible. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.
- Ne tirez pas trop loin le pupitre lorsque vous réglez/relâchez ses supports.

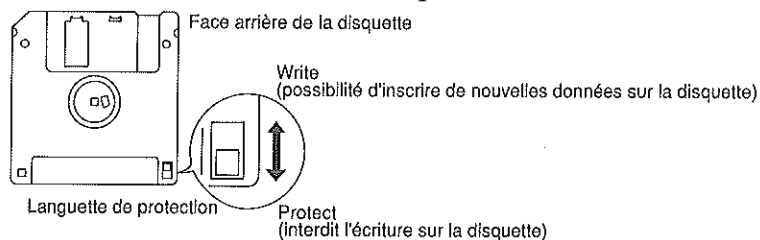
## Avant d'utiliser les disquettes

### Maniement du lecteur de disquette


- Installez l'unité sur une surface plane et stable dans une zone libre de toute vibration.
- Evitez d'utiliser l'unité immédiatement après l'avoir déplacée dans un lieu ayant un degré d'humidité très différent de son emplacement précédent. Des changements rapides d'environnement peuvent créer de la condensation dans le lecteur, ce qui peut gravement affecter son fonctionnement et/ou endommager les disquettes. Quand l'unité a été déplacée, laissez-la s'accoutumer au nouvel environnement (laissez-lui quelques heures) avant de la faire fonctionner.
- Pour insérer une disquette, poussez-la délicatement mais fermement dans le lecteur – elle cliquera une fois en place. Pour retirer une disquette, pressez fermement le bouton d'éjection. Utilisez pas de force excessive pour retirer une disquette logée dans le lecteur.
- N'essayez jamais de retirer une disquette du lecteur pendant que ce dernier fonctionne (son indicateur est allumé); des dommages pourraient en résulter pour le lecteur et pour la disquette.
- Retirez toute disquette du lecteur avant d'allumer ou d'éteindre l'instrument.
- Pour prévenir tout dommage causé aux têtes du lecteur, essayez de toujours tenir la disquette dans un plan horizontal (non incliné) lorsque vous l'insérez dans le lecteur. Poussez-la fermement mais délicatement. N'utilisez jamais de force excessive.

### Maniement de disquettes

- Les disquettes contiennent un disque plastique avec un fin revêtement de stockage magnétique. Une précision microscopique est nécessaire pour permettre le stockage de grandes quantités de données sur une aussi petite surface. Pour préserver leur intégrité, veuillez observer les conseils suivants lorsque vous maniez les disquettes :
  - Ne touchez jamais le support magnétique dans la disquette.
  - N'utilisez pas et ne stockez pas les disquettes dans des lieux poussiéreux ou sales.
  - Ne soumettez pas les disquettes à des températures extrêmes (comme à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Plage de températures recommandée : 10 à 50° C (50 à 122° F).
  - N'exposez pas les disquettes à de forts champs magnétiques tels que ceux générés par des haut-parleurs.
- Les disquettes ont une languette de protection contre l'écriture qui peut protéger la disquette d'un effacement accidentel. Il est recommandé de laisser la languette en position PROTECT et de ne la déplacer en position WRITE que lorsque vous désirez écrire de nouvelles données sur la disquette.



- L'étiquette d'identification doit être bien fixée sur la disquette. Si elle venait à se détacher alors que la disquette est dans le lecteur, il pourrait être difficile de retirer la disquette.
- Remplacez la disquette dans son boîtier pour le stockage.

\* GS (  ) est une marque déposée de Roland Corporation.

\* Apple est une marque déposée d'Apple Computer, Inc., U.S.A.

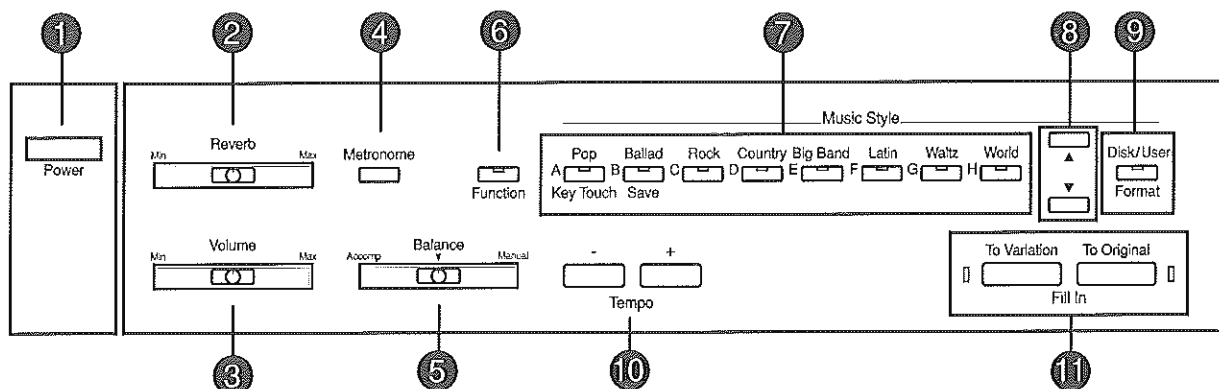
\* Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc., U.S.A.

\* IBM PC est une marque déposée d'International Business Machines Corporation, U.S.A.

\* PC-9800 Series est une marque déposée de NEC Corporation, Japan.



# Description externe



## 1. Commutateur [Power]

Allume et éteint l'instrument (p. 13).

## 2. Curseur [Reverb]

Ajuste le niveau de l'effet Reverb (p. 52).

## 3. Curseur [Volume]

Ajuste le volume général de l'instrument (p. 13).

## 4. Bouton [Metronome]

Quand il est pressé, il active le métronome, qui joue en mesure avec le style sélectionné (p. 31).

## 5. Curseur [Balance]

En mode de style musical, ajuste la balance de la mélodie et de l'accompagnement (p. 49).

En mode Layer, ajuste la balance de volume pour les deux sons.

## 6. Bouton [Function]

Sert à ajuster les réglages d'une variété de fonctions du clavier.

## 7. Boutons de groupes de styles

Sélectionnent le groupe de styles musicaux (p. 19).

## 8. Boutons de style [▲] et [▼]

Servent à sélectionner un style musical à l'intérieur d'un groupe (p. 19).

## 9. Bouton [Disk/User]

Sert à sélectionner et à charger les styles musicaux, qu'ils soient sur disquette ou que vous les ayez créés (p. 25).

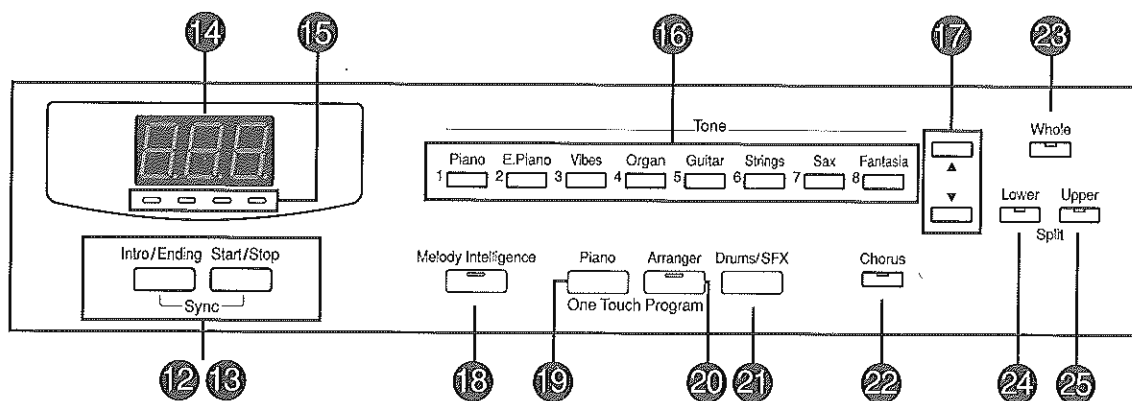
## 10. Bouton [Tempo]

Permet le réglage du tempo durant la reproduction ou l'enregistrement (p. 22).

## 11. Boutons Fill-In [To Variation] et [To Original]

- Servent à sélectionner le motif d'accompagnement pour un style musical (p. 23)
- Servent à passer d'un motif d'accompagnement à une transition (Fill-In) durant une interprétation (p. 23).

## Description externe



### 12. Bouton [Intro/Ending]

Permet l'insertion d'intros et de fins dans une interprétation (p. 20).

### 13. Bouton [Start/Stop]

Sert à lancer ou à arrêter le jeu d'un style (p. 20).

### 14. Afficheur

Donne des informations utiles au fonctionnement.

### 15. Indicateur de temps

Cet indicateur clignote pour indiquer le temps dans le style musical sélectionné (ou les données de jeu).

### 16. Boutons de groupes de sons (Tones)

Sert à sélectionner un groupe de sons (p. 15).

### 17. Boutons de sélection de son [▲] et [▼]

Servent à sélectionner un son à l'intérieur d'un groupe de sons (p. 15).

### 18. Bouton [Melody Intelligence]

Permet l'ajout d'une harmonie à la mélodie jouée (p. 49).

### 19. Bouton One Touch Program [Piano]

Permet d'instantanément jouer du piano, quel que soit le réglage de façade et de pédales (p. 31).

### 20. Bouton One Touch Program [Arranger]

Permet le jeu d'un style musical (p. 18).

### 21. Bouton [Drums/SFX]

Lorsqu'il est pressé, permet le jeu de sons de percussions et d'effets (p. 30).

### 22. Bouton [Chorus]

Crée un son plus ample, plus «gros» (p. 50).

### 23. Bouton [Whole]

Pressez-le pour jouer sur la totalité du clavier (p. 31). Peut servir en mode arrangeur de style piano (p. 19).

### 24. Bouton [Lower]

Pressé pour jouer du clavier en mode Split (p. 32). Sélectionne un son pour la partie main gauche (p. 32).

### 25. Bouton [Upper]

Sélectionne le son pour la partie main droite (p. 32).

### 26. Boutons de pistes

Servent à sélectionner les pistes à enregistrer (p. 34).

### 27. Bouton [All Song Play]

Pressez-le pour faire jouer tous les morceaux d'une disquette de données musicales (p. 41).

### 28. Boutons Song [▲] et [▼]

Servent à sélectionner les données d'une disquette de données musicales (p. 40).

### 29. Bouton [Reset]

Vous ramène immédiatement au début du morceau.

### 30. Bouton [Stop]

Arrête la reproduction et l'enregistrement de la musique jouée.

### 31. Bouton [Play]

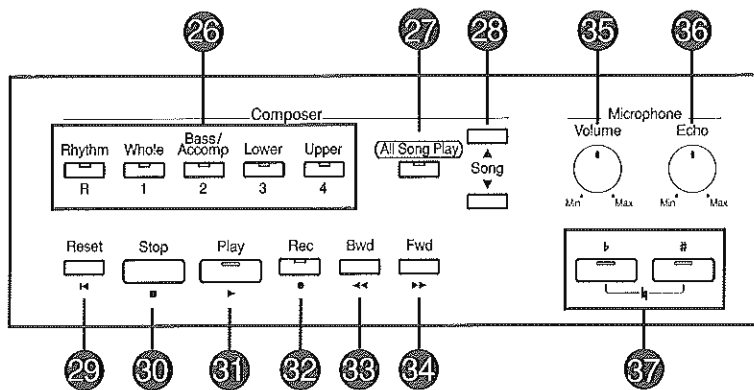
Sert à lancer la reproduction d'une interprétation.

### 32. Bouton [Rec]

Pressez-le pour commencer l'enregistrement d'une interprétation.

### 33. Bouton [Bwd]

Ramène en arrière dans les données/le morceau (comme le rembobinage d'un magnétophone).



#### 34. Bouton [Fwd]

Sert à faire une avance rapide dans les données musicales.

#### 35. Bouton Microphone [Volume]

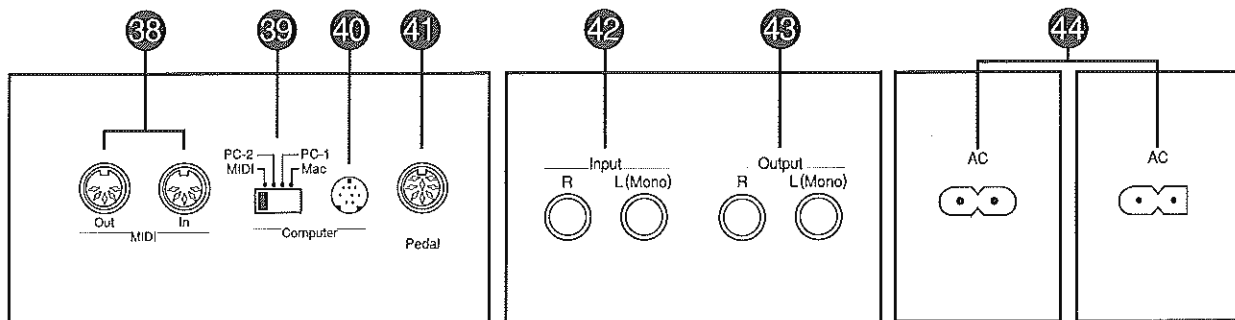
Commande le volume de tout microphone connecté au clavier (p. 48).

#### 36. Bouton Microphone [Echo]

Commande la quantité d'écho qui s'applique à l'entrée du microphone. (p. 48).

#### 37. Boutons [b] et [#]

Changent la tonalité des données de jeu (p. 48).



#### 38. Prises MIDI

Vous pouvez changer les informations de jeu en connectant des appareils MIDI externes à ces prises (p. 66).

#### 39. Commutateur Computer

Ce commutateur doit être en position correcte avant connexion du KR-370 à des appareils MIDI externes ou à des ordinateurs (p. 67).

#### 40. Connecteur Computer

Utilisez ce connecteur pour brancher un câble spécialisé et vous pourrez échanger des informations de jeu avec un ordinateur (p. 67)

#### 41. Prise Pedal

Avant de pouvoir utiliser des pédales pendant le jeu, vous devez brancher le cordon de pédale venant du stand de l'unité dans cette prise.

#### 42. Prises Input [R] et [L(Mono)]

Vous pouvez entendre les signaux produits par un magnétophone ou un lecteur de CD au travers des enceintes du KR-370 en connectant ces sources à ces prises (p. 14).

#### 43. Prises Output [R] et [L (Mono)]

Pour amplifier le KR-370 avec des enceintes externes ou enregistrer ce que vous jouez dans un magnétophone, connectez des câbles à ces prises et aux prises d'entrée de l'équipement visé (p. 14).

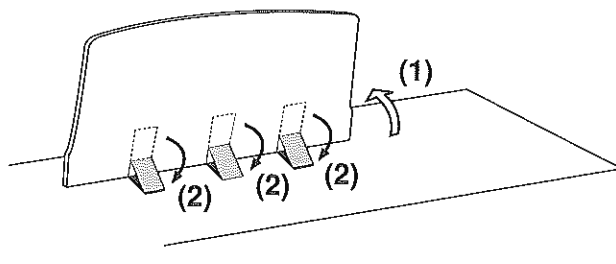
#### 44. Prise AC

Le câble d'alimentation se connecte ici (p. 12).

# Avant d'utiliser le KR-370

## Installation du pupitre

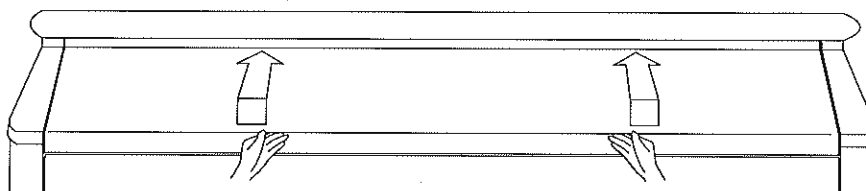
Relevez le pupitre, puis positionnez les 3 états comme dans le schéma ci-dessous.



## Ouverture et fermeture du couvercle

Pour ouvrir le couvercle, levez-le délicatement au centre avec les deux mains et faites-le glisser vers l'arrière.

Pour le refermer, tirez-le doucement vers l'avant jusqu'à la fin de sa course puis baissez-le délicatement.

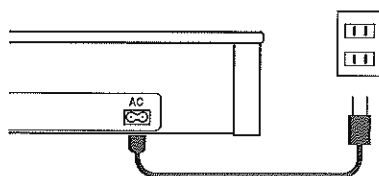


\* Le couvercle doit être saisi sur sa partie centrale pour l'ouverture et la fermeture. Les doigts peuvent être coincés si l'on saisit le couvercle par ses extrémités. Le couvercle doit également être déplacé doucement pour éviter de vous coincer les doigts.

\* Si vous devez déplacer le piano, veuillez d'abord à fermer le couvercle.

## Connexion du cordon d'alimentation

1. Eteignez l'instrument avec le commutateur d'alimentation situé sur le côté gauche de la façade.
2. Après avoir connecté le cordon d'alimentation fourni avec le KR-370 dans la prise placée à l'arrière de l'unité, branchez ce cordon dans une prise d'alimentation murale.



\* Veillez à n'utiliser que le cordon d'alimentation fourni avec le KR-370.

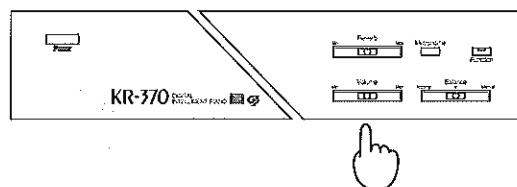
\* Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale lorsque vous ne devez pas utiliser le KR-370 durant une longue période.

## Mise sous tension

Baissez au minimum le volume avant de mettre sous tension, avec le curseur [Volume] sur la côté gauche de la façade.

Puis pressez le commutateur d'alimentation (Power) sur le côté gauche de la façade pour allumer l'instrument.

Après quelques secondes, l'unité est fonctionnelle et le fait de jouer sur le clavier produira un son.



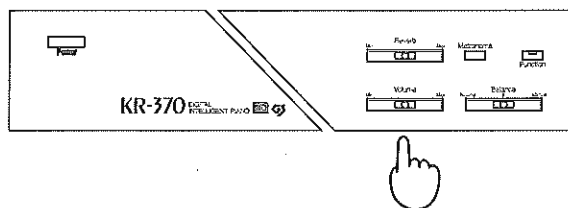
L'instrument est sous tension (ON) quand le bouton est enfoncé.

L'instrument est hors tension (OFF) quand le bouton est relevé.

\* Pour protéger le circuit de l'unité, le KR-370 nécessite quelques instants après la mise sous tension avant de pouvoir fonctionner.

## Réglage du volume

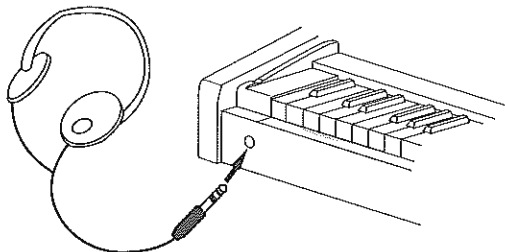
Utilisez le curseur [Volume] sur le côté gauche de la façade pour ajuster le volume général.



## Emploi d'écouteurs

La prise pour écouteurs est située sur la face avant du côté gauche. Les enceintes de l'unité sont déconnectées lorsque l'on branche les écouteurs, ce qui est parfait pour jouer la nuit sans gêner votre entourage.

Utilisez le curseur [Volume] du KR-370 pour ajuster le volume des écouteurs.

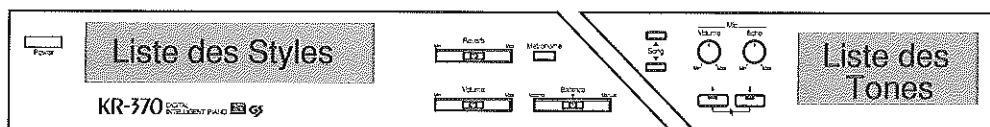


\* Des écouteurs stéréo peuvent être utilisés.

\* Pour prévenir toute perte d'audition, l'écoute au casque ne doit pas se faire à volume excessif ou durant des périodes prolongées.

## Fixation de la liste de styles musicaux et de la liste des Tones

La liste des styles musicaux et la liste des Tones (sons) fournies avec le KR-370 peuvent être fixées sur l'unité en retirant le couche de protection de l'adhésif double face à l'arrière de ces feuillets.



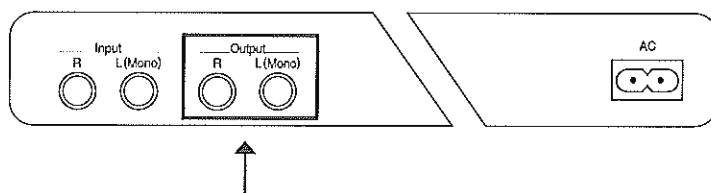
## Connexion d'équipement audio et d'autres instruments électroniques — les prises d'entrée et sortie

Vous pouvez produire les sons du KR-370 par des enceintes externes ou écouter sur le KR-370 le son produit par un lecteur de CD ou autre appareil.

Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou tous dommages causés aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez toutes les unités avant de faire une connexion, quelle qu'elle soit.

### Production du son du KR-370 par un appareil externe

Si vous désirez faire reproduire les sons du KR-370 par des enceintes externes ou les enregistrer sur un magnétophone, reliez les prises Output R/L à l'arrière de l'unité aux prises AUX IN ou LINE IN de l'ampli pour clavier ou du mixer externe.



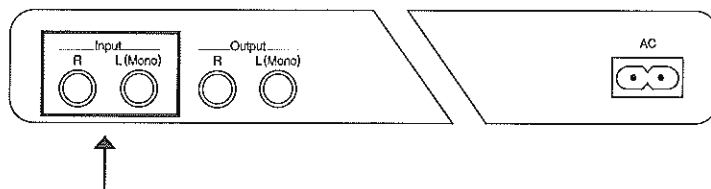
\* Si l'équipement externe est mono, n'utilisez que la prise Output L (mono) du KR-370.

Une fois les connexions terminées, allumez les différents instruments dans l'ordre spécifié. En allumant les appareils dans un mauvais ordre, vous risquez de créer des mauvais fonctionnements et/ou d'endommager les enceintes et autres appareils.

1. Mettez sous tension le KR-370.
2. Mettez sous tension l'appareil externe.  
Pour éteindre, suivez la procédure inverse.

### Production par les enceintes du KR-370 du son d'un appareil externe

Si vous désirez faire reproduire par les enceintes du KR-370 le son d'un lecteur de CD, d'un autre synthétiseur ou de tout autre appareil externe, reliez les prises d'entrée Input R/L à l'arrière de l'unité aux prises LINE OUT de l'appareil externe.



\* Si l'équipement externe est mono, n'utilisez que la prise Input L (mono) du KR-370.

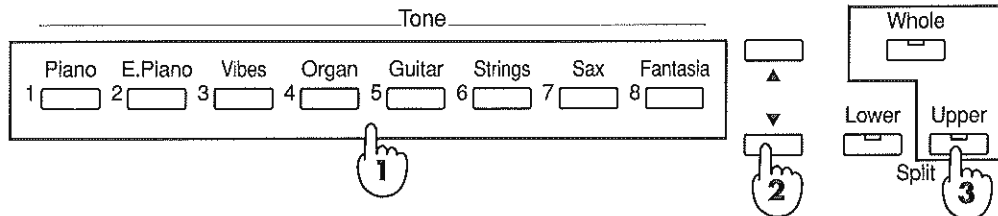
Une fois les connexions terminées, allumez les différents appareils dans l'ordre spécifié. En allumant ces appareils dans un mauvais ordre, vous risquez de causer des mauvais fonctionnements et/ou d'endommager les enceintes et autres appareils.

1. Allumez l'appareil externe.
2. Allumez le KR-370  
Pour éteindre, suivez la procédure inverse.

# 1. Ecoute des sons

## Choix d'un son

Le KR-370 a 100 sons (Tones) différents intégrés. Ces sons que nous appellerons dorénavant Tones sont organisés en 8 groupes (en fonction de leur type) et chaque groupe a son propre bouton, comme illustré ci-dessous.



## Choix d'un groupe de Tones

1. **Pressez un bouton de groupe de Tones.**

Le numéro du groupe et le numéro du Tone apparaissent dans l'afficheur. Poursuivez et jouez sur le clavier pour entendre le son de ce Tone.

## Choix d'un Tone

Chaque groupe contient de nombreux Tones, aussi êtes-vous sûr de pouvoir sélectionner les meilleurs Tones pour les morceaux que vous interprétez.

Après avoir choisi le groupe de Tones, utilisez la procédure suivante pour choisir un Tone.

\* A l'extinction, le numéro de Tone automatiquement appelé pour tous les groupes de Tone est ramené à "1".

2. **Utilisez les boutons [▲] et [▼] sur le côté droit des boutons de groupe de Tones pour choisir un Tone.**

L'indicateur du bouton de partie (le bouton [Whole] ou le bouton Split [Upper]) commence à clignoter et les numéros actuels de groupe et de Tone apparaissent dans l'afficheur.

Essayez de jouer sur le clavier pour vous assurer que le Tone a changé.



Groupe de Tones    Numéro de Tone

3. **Pressez le bouton de partie dont l'indicateur clignote pour mémoriser le Tone que vous avez choisi comme devant être rappelé avec le bouton de groupe.**

L'indicateur du bouton de partie cesse de clignoter et s'allume de façon constante.

Une fois le Tone sauvegardé, vous pouvez alors le rappeler en pressant simplement le bouton du groupe correspondant.

Un Tone n'est sélectionné que temporairement tant qu'il n'est pas sauvegardé avec le bouton de groupe. Si vous choisissez un autre groupe de Tones ou faites une autre procédure sans d'abord sauvegarder le Tone choisi, le groupe de Tones actuellement sélectionné reviendra au Tone qu'il appelait automatiquement préalablement.

\* Le nombre de Tones varie d'un groupe à un autre. Consultez la "Liste des Tones" (p. 70) pour connaître les numéros et noms des Tones.

\* Sélectionner les Tones supplémentaires vous donnera 241 Tones pour faire votre choix (Voir p. 53).

## 2. Emploi d'un style

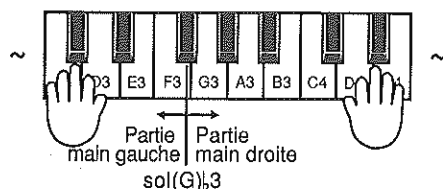
### Jouons quelque chose de simple

Le KR-370 dispose d'une fonction Arranger qui vous permet de jouer simplement des interprétations orchestrales – tout cela tout seul !

La fonction Arranger fournit automatiquement un accompagnement adapté à l'accord que vous jouez, selon le style musical sélectionné (une variété de styles est fournie, couvrant de nombreux genres musicaux). Jouer sur le clavier en utilisant la fonction Arranger est appelé "jeu de style".

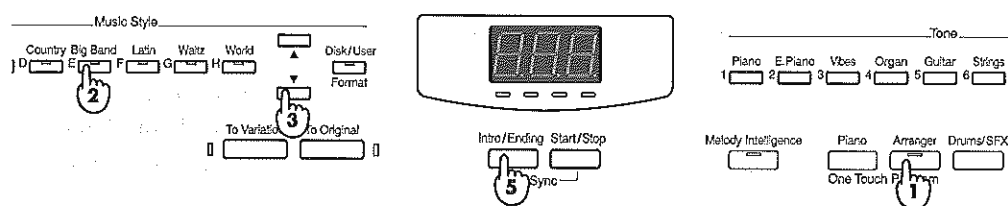
#### Procédure de base du jeu de style

1. **Pressez le bouton One Touch Program [Arranger].**
2. **Choisissez un style.**
3. **Jouez un accord sur le côté gauche du clavier et l'intro du style est produite.**  
Ensuite, l'accompagnement commence.



4. **Commencez à jouer ! Vous jouerez les accords sur la gauche et la mélodie sur la droite.**  
Si nécessaire, vous pouvez régler la vitesse d'accompagnement.
- \* Avec le KR-370, jouer des accords est bien plus simple que vous ne pouvez l'imaginer (pour des détails, voir la section "Jeu d'accords simplifiés—Chord Intelligence") (p. 24).
5. **Quand le jeu est fini, pressez le bouton [Intro/Ending].**  
L'accompagnement s'arrête une fois le motif final joué.

#### Essayons de jouer un style avec la musique ci-contre.



1. **Pressez le bouton One Touch Program [Arranger].**
2. **Pressez le bouton [Big Band].**
3. **Pressez le bouton Style [▲] plusieurs fois jusqu'à ce que "E.11" apparaisse dans l'afficheur.**

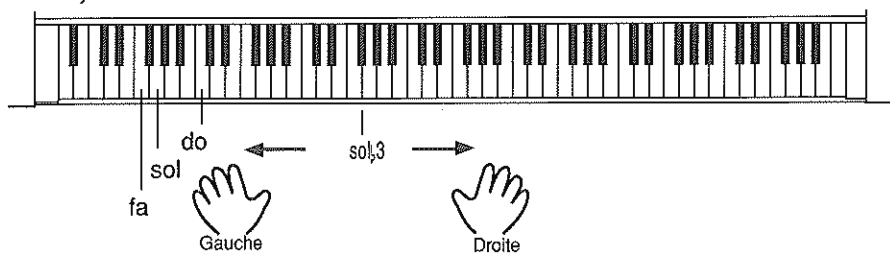


Vous avez maintenant choisi le style musical ("E.11" Dixie).



4. Quand la touche "do" (C en anglais) est jouée (comme représenté ci-dessous) l'accompagnement commence.

D'abord, l'introduction joue durant 4 mesures. Ensuite, vous pouvez commencer à jouer la mélodie.



### When The Saints Go Marching In

Traditionnel américain

**C** 4  
(4 mesures d'intro)

Droit do mi fa sol do mi fa  
Gauche do

Droit sol do mi fa sol mi do mi  
Gauche

**G** **C**  
Droit ré mi mi ré do do mi sol  
Gauche sol do

**F** **C** **G**  
Droit sol fa mi fa sol mi do ré  
Gauche fa do sol

1. **C** 2. **C**  
Droit do do mi fa do  
Gauche do do

Intro/Ending

Une fois que l'accord pour la partie main gauche a été joué, vous n'avez pas besoin de garder les touches enfoncées jusqu'au jeu du nouvel accord (Chord Hold ou maintien d'accord) (p. 25).

Après avoir joué l'accord et relâché le clavier, soyez prêt à jouer le prochain accord.

Si vous désirez ralentir l'accompagnement, pressez le bouton Tempo [-]. Si vous préférez l'accélérer, alors pressez le bouton Tempo [+].

## 2. Emploi d'un style

### 5. Quand votre prestation est terminée, pressez le bouton [Intro/Ending].

Si vous désirez reprendre l'interprétation, pressez les boutons [Intro/Ending] et [Start/Stop] en même temps. Ensuite, quand vous pressez le do (C) sur le côté gauche du clavier, l'accompagnement commence.

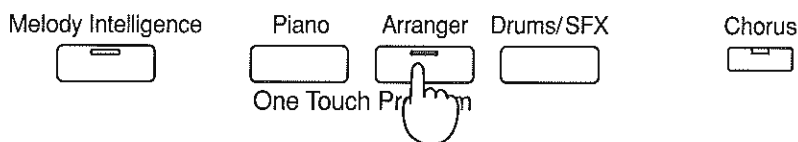
En sélectionnant un autre style, une ambiance totalement différente peut être créée.

Passez en revue les différents styles et trouvez celui le mieux adapté au morceau.

Exemple : H-5(Marche 4/4), H-4(Marche 6/8)

## Configuration pour le jeu de style — Bouton One Touch Program [Arranger]

Avec une seule pression du bouton One Touch Program [Arranger] du KR-370, tous les réglages nécessaires au jeu de style entrent en action.



### 1. Quand vous pressez le bouton One Touch Program [Arranger], l'indicateur du bouton s'allume. Cela permet le jeu de style en faisant les réglages ci-dessous :

- Le démarrage synchronisé (Sync Start) du jeu de style est placé en attente (p. 21).
- Le clavier est placé en mode Split avec le point de Split en sol<sub>3</sub>. Les touches situées à gauche sont pour l'accompagnement et celles à droite pour la mélodie.
- Un tempo et un Tone appropriés pour la partie main droite sont choisis.
- La fonction de basse mélodique de la pédale gauche est activée (p. 56).
- La fonction de Break de la pédale centrale est activée (p. 55).

Quand l'indicateur du bouton One Touch Program [Arranger] est allumé, le tempo et le Tone de la partie main droite sont réglés pour correspondre au mieux au style choisi.

\* *Durant le jeu de style, le Tone de la partie main gauche n'est pas produit.*

\* *Vous pouvez changer le point de Split pour le mode Split. Veuillez lire "Changement du point de Split" (p. 56).*

\* *Durant le jeu de style, il peut se produire que la hauteur de la partie main gauche change. Cela est dû au fait que la hauteur la plus appropriée pour le Tone sélectionné est réglée.*

\* *Le jeu de style, le jeu en superposition (p. 33), et le jeu avec Split (p. 32) ne peuvent pas être utilisés simultanément.*

\* *Si vous utilisez le jeu de style après la reproduction de données de jeu d'une disquette de données musicales, les réglages tels que ceux de Tones peuvent avoir changé.*

*Si cela se produit, pressez l'un ou l'autre des boutons Song [▲] et [▼] jusqu'à ce que "0" apparaisse dans l'afficheur, ou effacez simplement l'interprétation enregistrée ("Effacement de toutes les données" p. 36).*

## Autoriser la reconnaissance d'accords sur la totalité du clavier — jeu de l'arrangeur en style piano

Presser le bouton [Whole] alors que vous utilisez One Touch Arranger permet de faire reconnaître les accords n'importe où sur le clavier. Vous pouvez alors jouer du piano de façon plus normale (sans penser au point de Split) tout en conservant l'apport automatique de l'accompagnement. Ce type d'interprétation est nommé "Jeu de l'arrangeur en style piano".

\* *Quand vous utilisez l'arrangeur en style piano, si vous pressez 3 touches simultanément, ces touches sont reconnues comme un accord.*

### Quand vous désirez ne changer que le style, et pas le Tone ni le Tempo

Durant le jeu de style, quand vous changez de style, le Tone et le tempo changent automatiquement pour des nouveaux mieux adaptés au nouveau style. Si vous désirez ne changer que le style et pas le Tone ni le tempo, tenez enfoncé le bouton One Touch Program [Arranger] durant quelques secondes et l'indicateur du bouton s'éteindra. Après que l'indicateur du bouton One Touch Program [Arranger] se soit éteint, vous pouvez changer le style.

#### <<Qu'est qu'un style?>>

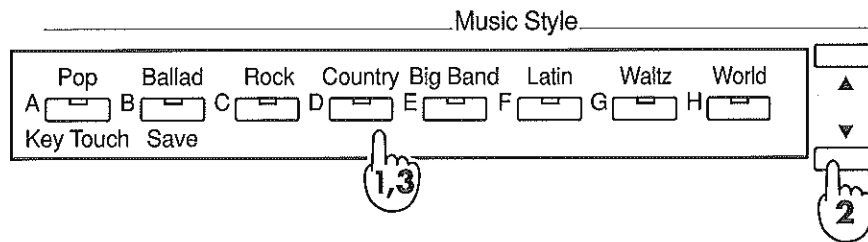
Il y a de nombreux styles de musique de par le monde, chacun avec ses propres caractéristiques. Le Jazz a une atmosphère «jazzy», la musique classique semble «classique». Vous pouvez dire que «l'ambiance» de tout style de musique est une combinaison de rythme, de tempo, d'instruments utilisés, de mélodie et de phrasé.

La somme de ces éléments constituant un genre musical est appelée un style musical.

Avec chaque style, vous pouvez manipuler la rythmique, la basse et les accords qui forment l'accompagnement, ou même juste le rythme.

## Choix d'un style

Le KR-370 a un grand nombre de styles intégrés, réunis en 8 groupes selon leur genre.



### Choix d'un groupe de styles

1. **Pressez le bouton de groupe de styles voulu pour allumer son indicateur.**  
Le numéro de ce groupe et celui du style apparaissent dans l'afficheur.

### Choix d'un style

Chaque groupe contient de nombreux styles, vous donnant un choix des meilleurs styles pour les morceaux à interpréter.

\* A l'extinction de l'instrument, le numéro de style automatiquement rappelé pour tous les groupes de style est ramené à "1".

2. **Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour choisir un style.**  
L'indicateur du bouton de groupe commence à clignoter et les numéros du groupe et du style actuellement sélectionnés apparaissent dans l'afficheur.
3. **Pressez le bouton de groupe avec indicateur clignotant pour mémoriser le style comme devant être automatiquement rappelé avec le bouton de groupe.**  
L'indicateur du bouton de groupe cesse de clignoter et s'allume de façon continue.

Une fois que le style a été ainsi sauvegardé, vous pourrez le rappeler en pressant simplement le bouton de groupe.

\* Le style choisi peut être mémorisé avec le bouton de groupe même après lancement du style.

## 2. Emploi d'un style

### 4. Jouez la partie main gauche sur le clavier.

Le style commence.

Quand One Touch Arranger est en fonction, le KR-370 passe en attente de démarrage synchronisé (Sync Start) avec une introduction, chaque fois que le style est changé (voir p. 21).

\* Un style n'est sélectionné que temporairement s'il n'a pas été associé au bouton de son groupe. Si vous choisissez un autre groupe de styles, ou accomplissez toute autre opération sans préalablement mémoriser le style choisi, le style sélectionné à l'appel de ce groupe redeviendra celui qui avait été préalablement sauvegardé.

\* Le nombre de styles varie d'un groupe à un autre. Vérifiez la "Liste des styles" (p. 71) pour connaître le nombre et le nom des styles.

## Lancement et arrêt d'un style

Avec un style, en plus du démarrage et de l'arrêt normaux, vous pouvez utiliser une introduction et arrêter le style avec un final. Avec la fonction Intro/Ending, la phrase la plus adaptée est jouée en fonction du style que vous avez sélectionné.

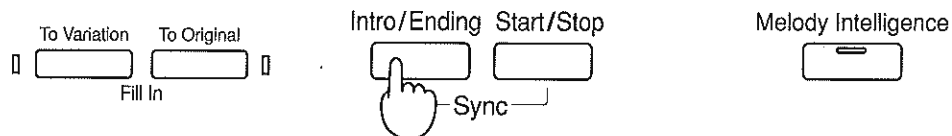
Vous pouvez également lancer un style en pressant des touches sur le côté gauche du clavier. Cela s'appelle démarrage synchronisé ou "Sync Start".

\* Quand vous lancez un style alors que vous n'avez pas activé la fonction Arranger, vous ne faites jouer que le rythme de ce style.

### Lancement

Pressez le bouton pour lancer le style

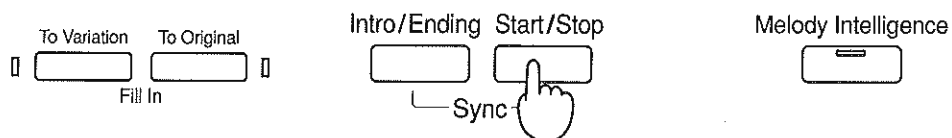
#### ● Quand vous désirez démarrer avec une introduction



#### 1. Presser le bouton [Intro/Ending] pour lancer le style avec une intro.

Durant l'introduction, l'indicateur [Intro/Ending] s'allume et s'éteint à la fin de l'intro.

#### ● Quand vous désirez commencer sans intro

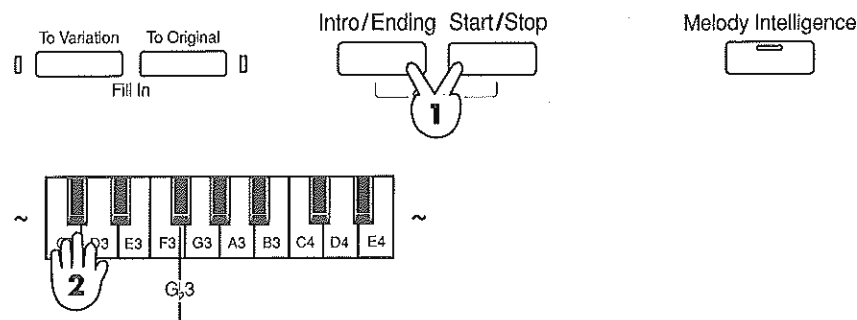


#### 1. Pressez le bouton [Start/Stop].

Cela lance le style.

### Lancement avec les touches de la main gauche (démarrage synchronisé ou Sync Start)

#### ● Quand vous désirez commencer avec une intro



#### 1. Pressez simultanément les boutons [Intro/Ending] et [Start/Stop].

Tous les indicateurs de temps sous l'afficheur ainsi que l'indicateur [Intro/Ending] clignoteront.

\* Si vous désirez annuler le démarrage synchronisé (Sync Start), pressez une fois encore simultanément les boutons [Intro/Ending] et [Start/Stop].

#### 2. Quand vous jouez sur les touches de la main gauche, le style commence à jouer avec une intro.

Durant cette introduction, l'indicateur [Intro/Ending] s'allume puis s'éteint à la fin de son exécution.

#### <Si vous désirez une introduction courte et simple>

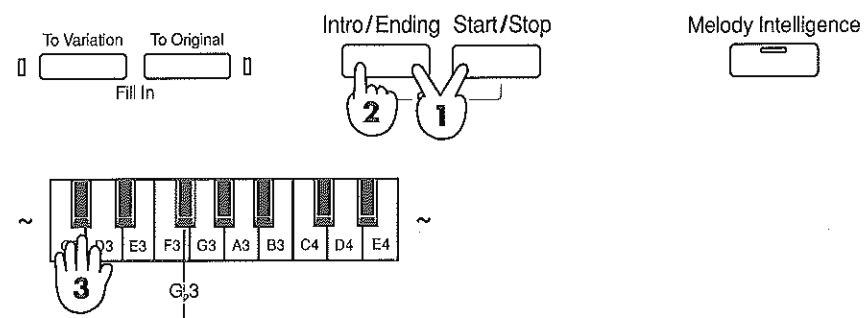
#### 1. Pressez simultanément les boutons [Intro/Ending] et [Start/Stop].

Tous les indicateurs de temps sous l'afficheur ainsi que l'indicateur [Intro/Ending] clignoteront.

#### 2. Pressez le bouton Fill In [To Original], (l'indicateur commence à clignoter).

#### 3. Quand vous pressez les touches de la main gauche, le style commence avec une intro courte.

#### ● Si vous désirez démarrer sans intro



#### 1. Pressez simultanément les boutons [Intro/Ending] et [Start/Stop].

Tous les indicateurs sous l'afficheur ainsi que l'indicateur [Intro/Ending] clignoteront.

#### 2. Pressez le bouton [Intro/Ending]; son indicateur s'éteindra.

#### 3. Quand vous pressez les touches de la main gauche, le style commence.

## 2. Emploi d'un style

### Arrêt

#### ● Si vous désirez arrêter avec un motif final

1. Pressez le bouton [Intro/Ending].

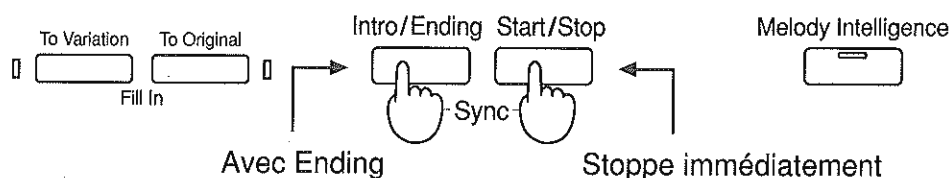
Le style s'arrête avec un final. Durant ce final, l'indicateur [Intro/Ending] s'allume puis s'éteint une fois le final terminé.

#### <Si vous désirez avoir un final court et simple>

1. Pressez le bouton Fill In [To Original] (l'indicateur commence à clignoter).
2. Pendant que l'indicateur [To Original] clignote, pressez le bouton [Start/Stop].

#### ● Si vous désirez stopper immédiatement

1. Pressez juste le bouton [Start/Stop]. Le style s'arrête directement.

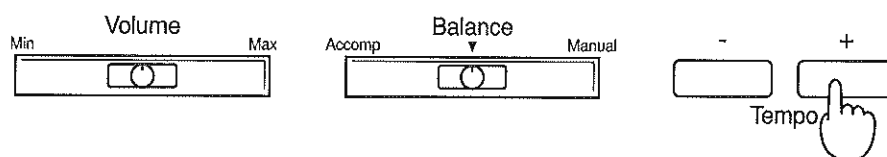


\* Le nombre de mesures de l'intro et du final varient selon le style sélectionné.

\* Vous pouvez presser la pédale pour qu'un style entre progressivement (devienne progressivement plus fort) au démarrage, ou fasse un fondu de fin (devienne progressivement plus faible) et s'arrête. Si vous désirez faire cela, vous avez à changer le fonctionnement de la pédale (voir "Changement de l'action de la pédale gauche" (p. 54) ou "Changement de l'action de la pédale centrale" (p. 55)).

## Ajustement du Tempo d'un style

La valeur de tempo apparaît dans l'afficheur quand on change le tempo. Vous pouvez également utiliser les indicateurs de temps sous l'afficheur pour contrôler la valeur du tempo.



1. Presser le bouton Tempo [+] accélère le tempo, et presser le bouton [-] le ralentit.

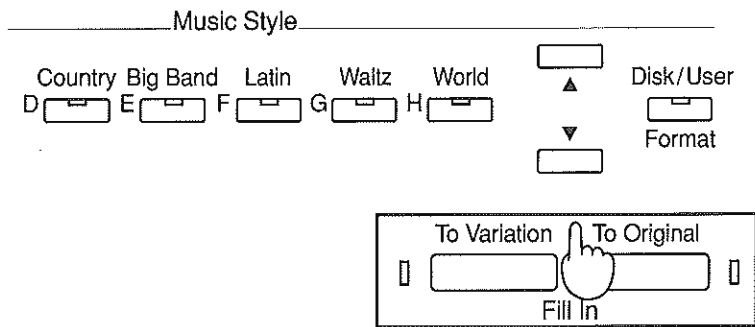
Presser simultanément les boutons Tempo [+] et [-] ramène le style sélectionné à son tempo d'origine.

### Changement du motif d'accompagnement

Avec le KR-370, deux motifs d'accompagnement—Original et Variation—sont fournis pour chaque style. Vous pouvez sélectionner l'un ou l'autre avant de lancer le style.

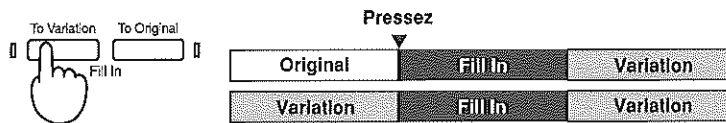
Par défaut, le motif d'accompagnement Original sera utilisé.

Vous pouvez également presser un bouton en cours de mélodie ou au moment du pont dans un morceau pour faire varier l'interprétation et apporter un changement qui relancera l'intérêt. Ce type de transition est appelé "fill-in". Une transition de ce type joue une phrase appropriée pour le style sélectionné.



**Bouton [To Variation]:** Quand ce bouton est pressé, l'indicateur situé à gauche du bouton s'allume et un motif d'accompagnement est ajouté.

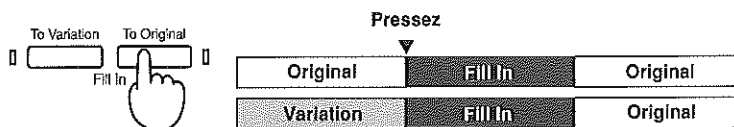
Presser ce bouton durant une interprétation ajoute une transition (Fill-in) suivie de la reprise de l'accompagnement par le motif Variation. Quand le motif d'accompagnement Original a été choisi, il s'agit donc d'une transition vers un changement d'arrangement.



\* Quand vous utilisez One Touch Arranger, le KR-370 retourne au motif d'accompagnement Original quand le style est arrêté.

**Bouton [To Original] :** Quand ce bouton est pressé, l'indicateur situé sur la droite du bouton s'allume et un motif d'accompagnement Original est obtenu.

Presser ce bouton durant une interprétation ajoute une transition suivie par la reprise de l'accompagnement avec le motif Original. Quand c'est le motif d'accompagnement Variation qui a été choisi, il s'agit donc d'un changement d'arrangement avec transition.

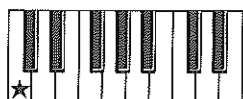


### Jeu d'accords simplifiés—Chord Intelligence

Durant le jeu de style, les accords sont joués de la main gauche. Le KR-370 rend possible l'emploi d'un doigté simplifié pour jouer sept types d'accords caractéristiques. Par exemple, un accord de do nécessite ordinairement que vous jouiez do, mi et sol. Mais avec le KR-370, tout ce que vous avez à faire est de jouer la tonique de l'accord (do) – il n'est pas nécessaire de jouer les deux autres notes. Cette fonction est appelée "Chord Intelligence". La façon dont les touches doivent être enfoncées est décrite ci-dessous. Toutes les illustrations de doigté ci-dessous représentent des accords ayant do comme tonique. Pour les autres accords, référez-vous à "Liste des accord simplifié" (p. 76).

● Majeur (■): Jouez la tonique de l'accord.

■: Tonique



Mode accords simplifiés

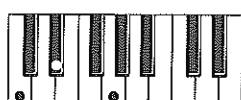


Mode normal

● Mineur (■m): Jouez la tonique et la note située 3 demi-tons (une tierce mineure) au-dessus.



Mode accords simplifiés

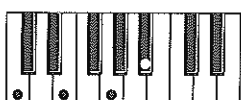


Mode normal

● Septième (■7): Jouez la tonique et la note située 2 demi-tons (une seconde majeure) plus bas.



Mode accords simplifiés

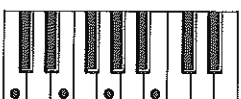


Mode normal

● Septième majeure (■M7): Jouez la tonique et la note située un demi-ton (une seconde mineure) plus bas.



Mode accords simplifiés

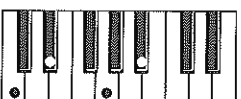


Mode normal

● Mineur septième (■m7): Jouez la tonique, la note située 3 demi-tons (une tierce mineure) au-dessus puis la note située deux demi-tons (une seconde majeure) au-dessous.



Mode accords simplifiés

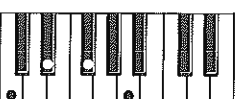


Mode normal

● Diminué (■dim): Jouez la tonique et la note située 6 demi-tons (une quinte diminuée) au-dessus.



Chord Intelligence Mode

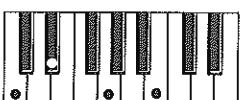


Normal Mode

● Mineur septième majeure (■mM7): Jouez la tonique, la note située un demi-ton (une seconde mineure) au-dessous et la note située trois demi-tons (une tierce majeure) au dessus.



Chord Intelligence Mode



Normal Mode



## Maintien de l'accord joué en main gauche —Chord Hold

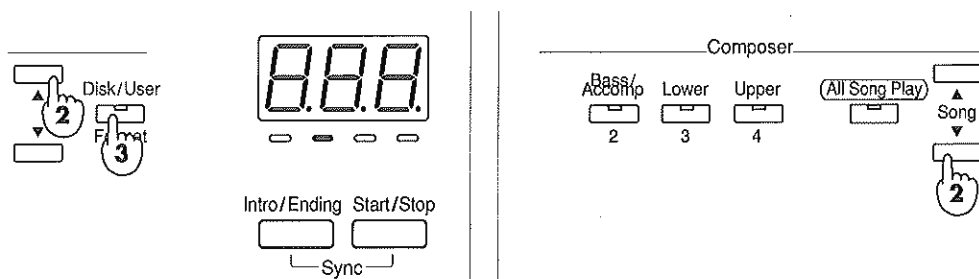
Chord Hold est une fonction qui maintient le jeu du style musical et les sons joués en section inférieure du clavier. L'accord joué en section gauche ou inférieure est maintenu jusqu'à ce que vous jouiez l'accord suivant. Cela vous permet de jouer un accord, de relâcher les touches et de vous préparer tranquillement à jouer l'accord suivant.

## Emploi d'une disquette de styles

En plus des styles intégrés au clavier, il existe 20 styles supplémentaires sur la disquette de styles fournie avec votre KR-370. En appelant les styles de la disquette à l'aide du bouton [Disk/User], vous pouvez les utiliser comme s'il s'agissait de styles internes.

Pour trouver ces noms et numéros de styles, consultez la "Liste des styles musicaux" (p. 71).

\* Veuillez noter que si vous sélectionnez un style de la disquette après avoir appelé un de vos propres styles (Styles User) depuis la banque des styles internes du clavier, ce style User sera effacé ! Si vous désirez sauvegarder vos styles User, veuillez lire "Sauvegarde de styles originaux sur disquette" (p. 57).



1. Insérez la disquette de styles dans le lecteur. L'indicateur [Disk/User] commencera à clignoter.

2. Pressez les boutons [▲] et [▼] ou Style [▲] et [▼] jusqu'à ce que le numéro du style recherché apparaisse dans la fenêtre d'affichage.

3. Pressez le bouton [Disk/User] clignotant et les styles seront appelés à l'aide du bouton [Disk/User].

Quand le style est chargé, l'indicateur [Disk/User] passe du clignotement à l'allumage fixe. Après chargement du style en mémoire, pressez juste le bouton [Disk/User] pour appeler les styles enregistrés sur la disquette.

\* Même si vous commencez à jouer d'un style, vous pouvez enregistrer le style que vous avez sélectionné en pressant le bouton [Disk/User].

\* Si l'alimentation est coupée, les styles enregistrés en utilisant le bouton [Disk/User] sont effacés.

4. Essayons les touches de la main gauche.

Commencez à jouer d'un style.

Quand vous utilisez Arranger, le "démarrage synchronisé (Sync Start) avec Intro" (p. 21) vous fait passer en mode d'attente.

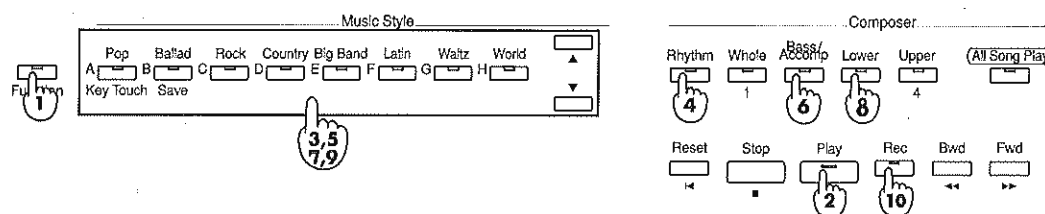
\* Si vous travaillez avec un style sur disquette, vous ne pourrez pas sélectionner le Tone de la partie main droite.

\* A la mise sous tension, le bouton [Disk/User] est préprogrammé pour rappeler le style n°7 sur disquette (Dance 7).

### Création d'un style—Création de styles utilisateur

Les styles fournis avec le KR-370 (styles internes) sont composés de 4 parties: "Rythme", "Basse", "Accompagnement 1" et "Accompagnement 2".

Avec le KR-370, vous pouvez combiner les parties de différents styles, créant ainsi vos propres styles originaux. Un style que vous créez est appelé "Style utilisateur". Le tempo d'un style utilisateur est établi par le tempo de la partie rythmique du style. Quand vous désirez changer de tempo, pressez le bouton [Tempo] pour l'ajuster.



1. Pressez le bouton [Fonction] (l'indicateur commencera à clignoter).

2. Pressez le bouton [Play].

Alors que les indicateurs [Rhythm] et [Rec] commencent à clignoter, le rythme du style que vous avez sélectionné commence à jouer.

3. Trouvez et choisissez un rythme que vous aimez en pressant un bouton de groupe de styles et les boutons [▲] et [▼].

Chaque fois que vous changez de style, le rythme joué change également.

Dans l'afficheur, le numéro du style et du groupe de styles sélectionné apparaît.



4. Pour choisir le rythme, pressez le bouton [Rhythm] clignotant.

Le bouton [Rhythm] cesse de clignoter (il s'allume de façon fixe) et le nouveau rythme sélectionné continue à jouer. L'indicateur du bouton [Bass/Comp] commence à clignoter et le son de basse du style est ajouté au rythme et reproduit.

5. Choisissez un son de basse en pressant un bouton de groupe de styles et les boutons [▲] et [▼].

Chaque fois que vous changez de style, le son de basse joué change. Le groupe de styles et le numéro de style sélectionnés apparaissent dans l'afficheur.

6. Confirmez votre choix pour la basse en pressant le bouton [Bass/Comp] qui clignote.

Le bouton [Bass/Comp] cesse de clignoter et s'allume de façon fixe. L'indicateur du bouton [Lower] commence à clignoter. L'accompagnement 1 du style sélectionné est ajouté au rythme et à la basse, et reproduit.

7. Choisissez un accompagnement 1 en pressant un bouton de groupe de styles et les boutons [▲] et [▼].

8. Confirmez votre choix pour l'accompagnement 1 en pressant le bouton [Lower].

Le bouton [Lower] s'allume maintenant de façon fixe et l'indicateur du bouton [Upper] commence à clignoter. L'accompagnement 2 du style est ajouté au rythme, à la basse, à l'accompagnement 1, et reproduit.

9. Choisissez un accompagnement 2 en pressant un bouton de groupe de styles et les boutons [▲] et [▼].

Si vous désirez annuler la procédure de réglage de style, vous pouvez presser le bouton [Function] et l'indicateur du bouton s'éteindra.

Vous pouvez également utiliser le curseur [Balance] pour ajuster le niveau de volume de toute partie dont l'indicateur du bouton clignote.

10. Quand votre configuration est déterminée, pressez le bouton [Rec].

Des styles utilisateur sont envoyés en mémoire à l'aide du bouton [Disk/User] et le numéro de Tone actuellement sélectionné est affiché.

*\* Si vous désirez changer les réglages de toute partie après que vous ayez réglé et enregistré votre style utilisateur, veuillez lire l'article ci-dessous "Pour éditer votre style" (p.28).*

11. Essayons de faire jouer un style utilisateur.

Quand Arranger est sur ON:

L'indicateur de temps sous l'afficheur clignote. Si vous jouez sur la partie gauche (basse) du clavier, vous pourrez jouer avec le style utilisateur.

Quand Arranger est sur OFF:

Si vous pressez le bouton One Touch Program [Arranger], l'indicateur de temps sous l'afficheur clignote. Si vous jouez dans la partie gauche (basse) du clavier, vous pourrez faire jouer le style utilisateur.

Pour appeler un style utilisateur, pressez le bouton [Disk/User].

*\* Quand un style utilisateur est stocké en mémoire interne du KR-370, si vous sélectionnez un style sur la disquette de styles, ou si vous éteignez l'appareil, le style utilisateur est effacé. Pour sauvegarder votre style, veuillez consulter "Sauvegarde de styles originaux sur disquette" en page 57.*

*\* Combiner des parties ne peut se faire qu'avec les styles internes. Vous ne pourrez pas combiner des parties de styles sur disquette ou d'interprétations que vous avez enregistrées (telles qu'une interprétation de batterie).*

*\* Vous ne pouvez pas sélectionner la même partie dans le même style à la fois pour l'accompagnement 1 et l'accompagnement 2.*

## 2. Emploi d'un style

### Si vous désirez éditer votre style

Vous pouvez faire des changements dans un style utilisateur s'il est stocké dans la mémoire interne du clavier. Les styles qui ont été sauvegardés sur disquette ne peuvent pas être édités tels quels.

1. **Pressez le bouton [Function] (l'indicateur commencera à clignoter).**
2. **Pressez le bouton [Play].**  
Tous les indicateurs des boutons de piste pour le style User sélectionné s'allument (excepté celui du bouton [Bass/Accomp]), et le style utilisateur peut être reproduit.
3. **Pressez deux fois le bouton de piste de la partie que vous désirez éditer, causant ainsi le début du clignotement de l'indicateur du bouton.**

Les boutons de piste correspondent à chaque partie comme suit :

Bouton de piste	Partie
[Rhythm]	Rythme
[Whole]	(aucune)
[Bass/Accomp]	Basse
[Lower]	Accompagnement 1
[Upper]	Accompagnement 2

4. **Trouvez et choisissez la partie voulue en pressant un bouton de groupe de styles et les boutons [▲] et [▼].**
5. **Pressez un bouton de piste ayant un indicateur qui clignote et la partie est choisie.**  
Le bouton de piste clignotant s'allume maintenant de façon fixe. Ensuite, même si vous pressez le bouton de piste correspondant à la partie suivante que vous désirez éditer, vous pouvez régler la partie actuellement choisie.
6. **Quand votre style est réglé comme vous le voulez, pressez le bouton [Rec].**  
Le style utilisateur est enregistré avec le bouton [Disk/User] et le numéro du Tone que vous utilisez à ce moment apparaît en fenêtre d'affichage.

### Coupage de certaines parties dans chaque division

Le mot "division" est utilisé pour décrire un niveau particulier d'interprétation. Lorsque vous jouez avec un style, il y a 6 divisions, données ci-dessous :

- Quand l'introduction est jouée
- Quand un motif d'accompagnement Original est joué
- Quand un motif d'accompagnement Variation est joué
- Quand une transition vers la variation est jouée
- Quand une transition vers l'original est jouée
- Quand le final (ending) est joué

Avec le KR-370, quand vous sélectionnez une division d'un style utilisateur, vous pouvez empêcher une partie spécifique de cette division de jouer (vous pouvez couper cette partie).

*\* Vous ne pouvez couper des parties dans chaque division que si les styles ont été stockés en mémoire interne. Cela n'est pas possible pour des styles sur disquette.*

Ex.: Coupure de l'accompagnement 1 et 2 durant un motif de variation

1. **Pressez le bouton [Function] (l'indicateur commencera à clignoter).**
2. **Pressez le bouton [Play].**  
Le style utilisateur sera reproduit.
3. **Pressez le bouton [To Variation], appelant ainsi l'accompagnement de variation (appelez la division que vous désirez couper)**  
Dans le cas où la division voulue se situe quelques secondes après le début (Intro, Ending, Fill-in), passez à la procédure suivante durant la division (par exemple, pendant que l'intro joue).
4. **En tenant enfoncé le bouton [Fwd], pressez les boutons de piste [Lower] et [Upper].**  
(En d'autres termes, en tenant enfoncé le bouton [Fwd], pressez les boutons des pistes correspondant aux parties que vous désirez couper).  
Accompagnement 1 et Accompagnement 2 seront les parties coupées et les indicateurs des boutons [Lower] et [Upper] s'éteindront.

Si vous désirez faire reproduire des parties que vous avez coupées, alors durant la division que vous désirez faire rejouer : tenez enfoncé le bouton [Fwd] pendant que vous pressez les boutons de piste (dont les indicateurs sont éteints) pour les parties que vous désirez entendre. Les indicateurs de ces boutons de piste s'allumeront et le son de ces parties pourra être entendue.

5. **Quand votre style est réglé, pressez le bouton [Rec].**  
Le style utilisateur est enregistré avec le bouton [Disk/User] et le numéro du Tone que vous utilisez à l'instant apparaît dans la fenêtre d'affichage.
6. **Essayez de jouer le style utilisateur.**

**Quand l'arrangeur est activé (ON) :**

L'indicateur de temps sous l'afficheur clignote. Si vous jouez en partie gauche (inférieure) du clavier, vous pourrez jouer avec un style utilisateur.

**Quand l'arrangeur est désactivé (OFF) :**

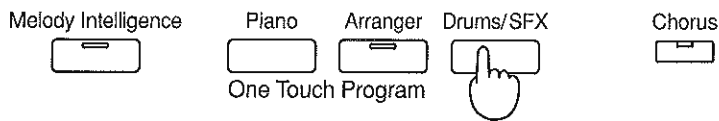
Si vous pressez le bouton One Touch Program [Arranger], l'indicateur de temps sous l'afficheur clignote. Si vous jouez en partie gauche (inférieure) du clavier, vous pourrez jouer avec un style utilisateur.

Pour appeler un style utilisateur, pressez le bouton [Disk/User].

## 3. Emploi des fonctions de jeu

### Jeu de batterie — le bouton [Drums/SFX]

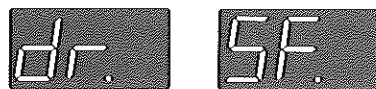
Vous pouvez utiliser le clavier pour produire une grande variété de sons de percussion et d'effets sonores. Chaque touche offrira un son de percussion ou d'effet sonore différent.



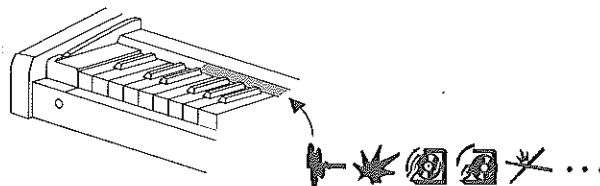
**1. Pressez le bouton [Drums/SFX] pour activer les sons de percussion.**

Chaque pression du bouton [Drums/SFX] vous fait alterner entre sons de percussion et effets sonores.

Les abréviations "dr." (drums ou batterie) et "SF." (sound effects ou effets sonores) sont utilisées dans l'affichage.



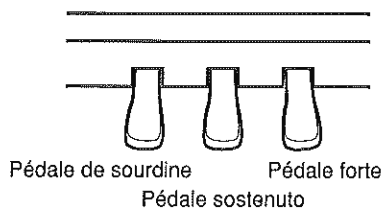
\* Les sons de percussion qui sont joués par les touches sont illustrés sur la façade.



\* Consultez la "Liste des ensembles rythmiques" (p. 78) pour savoir quels sons de percussion et quels effets sonores sont déclenchés par les différentes touches.

### Utilisation des pédales

Les trois pédales du stand fonctionnent comme suit quand vous mettez l'appareil sous tension ou pressez le bouton One Touch Program [Piano].



- Pédale de sourdine Presser cette pédale donne un son plus doux.
- Pédale de sostenuto Les notes correspondant à des touches encore enfoncées quand cette pédale est pressée sont prolongées.  
Aucun effet ne s'applique aux touches enfoncées ensuite.
- Pédale forte Presser cette pédale fait durer tous les sons.

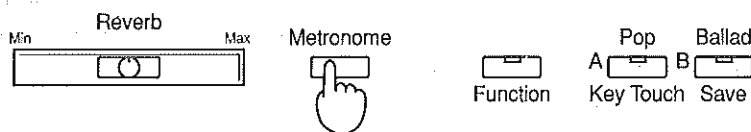
Durant le jeu de style ou le jeu en Split, les trois pédales fonctionnent comme ci-dessous.

	Pédale de gauche	Pédale du centre	Pédale de droite
Mode Whole	Sourdine	Sostenuto	Forte
Mode Split	Forte pour main gauche	Sostenuto pour main droite	Forte pour main droite
Jeu de style	* Basse mélodique	* Break	Forte pour main droite

\* Durant le jeu de style, la pédale de gauche et la pédale du milieu peuvent changer d'affectation. Pour des détails, voir pages 54 et 55.

## Jeu avec un métronome — le bouton [Metronome]

Le KR-370 a un métronome intégré que vous pouvez utiliser pour pratiquer à un tempo stable.



1. **Pressez le bouton [Metronome] pour lancer le son du métronome. Presser le bouton à nouveau l'éteint.**

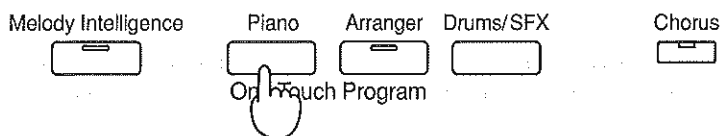
Vous pouvez ajuster le tempo avec les boutons Tempo [+] et [-].

\* La cadence et le tempo utilisent les réglages du style actuellement sélectionné. S'il n'y a pas de style disponible pour le tempo que vous voulez, lisez "Changement de battement du métronome" (p. 61).

\* Si vous désirez ajuster le volume du métronome, lisez "Changement de volume du métronome" (p. 61).

## Préparation à une interprétation de piano — bouton One Touch Program [Piano]

Ce bouton prépare le KR-370 au jeu de type piano, quels que soient les réglages faits depuis la façade. Le son de piano à cet instant est "1-1" (Grand Piano 1).



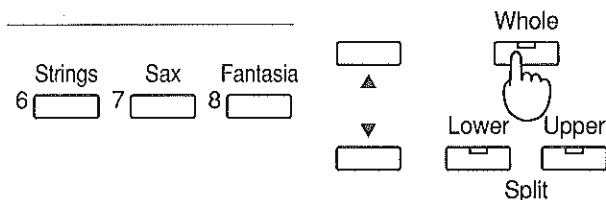
1. **Pressez le bouton One Touch Program [Piano].**

## Jeu d'un son sur tout le clavier — Mode Whole

Jouer d'un Tone sur la totalité du clavier est appelé jeu en mode "Whole".

Le Tone actuellement sélectionné pour la partie main droite est celui qui est entendu.

Le KR-370 est automatiquement configuré pour ce mode à la mise sous tension.



1. **Pressez le bouton [Whole].**

\* Presser un bouton de Tone pour changer le Tone alors que vous êtes en mode Whole fait également changer le Tone pour la partie main droite.

\* Presser le bouton [Whole] durant le jeu de style active l'arrangeur en style piano (voir p. 19).

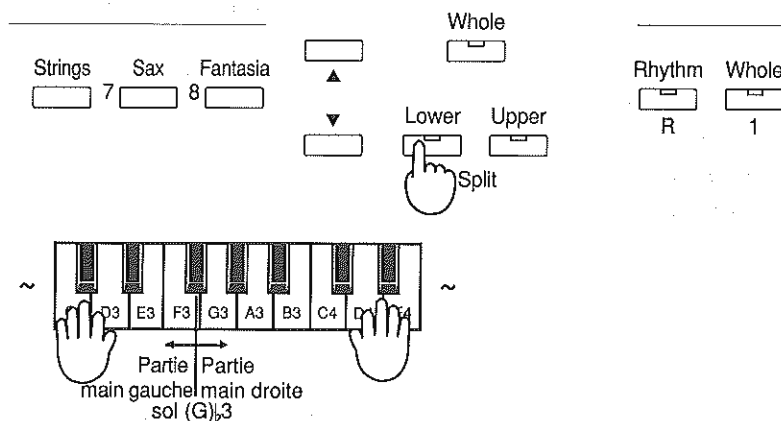
### 3. Emploi des fonctions de jeu

## Jeu de sons différents en main gauche et main droite

### —Mode Split

Vous pouvez choisir une touche particulière comme point de division du clavier en zone pour la main gauche et zone pour la main droite, et obtenir un Tone différent dans chaque zone. Cette division du clavier en deux sections est appelée un "split", et la touche qui marque cette division est appelée «point de Split». Le point de Split du KR-370 est réglé sur sol<sub>3</sub> (G<sub>3</sub>) à la sortie d'usine.

### Faire un Split



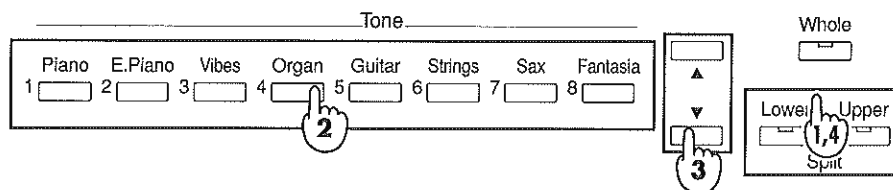
#### 1. Pressez le bouton Split [Lower].

Les indicateurs des boutons Split [Upper] et [Lower] s'allument tous les deux et le clavier est divisé en deux zones. Essayez de jouer sur le clavier — vous entendrez des Tones différents pour la partie main droite et la partie main gauche.

\* Les deux parties utilisent les Tones qui leur ont été préalablement assignés.

\* Vous pouvez changer la touche qui sert de point de Split — voir "Changement du point de Split" (p. 56).

### Changement de Tone



#### 1. Pressez le bouton de la partie dont vous désirez changer le Tone.

##### ● Choix du groupe de Tones

#### 2. Pressez le bouton du groupe de Tones voulu.

Le numéro de groupe et le numéro de Tone apparaissent dans l'afficheur.

Si l'indicateur de partie clignotait, le clignotement s'arrête et l'indicateur s'allume de façon continue.

##### ● Choix d'un Tone

#### 3. Utilisez les boutons [▲] et [▼] à côté des boutons de Tone pour choisir un Tone.

L'indicateur du bouton de partie commence à clignoter et le numéro de Tone actuel apparaît dans l'afficheur.



### 3. Emploi des fonctions de jeu

4. **Pressez le bouton de partie dont l'indicateur clignote pour associer le Tone que vous avez choisi avec le bouton de groupe.**

L'indicateur du bouton de partie cesse de clignoter et s'allume de façon fixe.

Une fois le Tone ainsi mémorisé, vous n'aurez plus qu'à presser le bouton de groupe pour le rappeler.

Un Tone n'est sélectionné que temporairement à moins de l'associer au bouton de groupe. Si vous choisissez un autre groupe de Tones ou effectuez une autre procédure sans préalablement mémoriser le Tone choisi, le groupe de Tones actuellement sélectionné reviendra au choix de base qu'il avait précédemment.

\* Le nombre de Tones varie d'un groupe à l'autre. Consultez la "Liste des Tones" (p. 70) pour les numéros et les noms des Tones.

\* Lorsque l'appareil est éteint puis rallumé, le Tone de la partie main gauche devient le Tone numéro 8.35, "Acoustic Bass".

\* Les numéros de Tone associés aux groupes de Tone à la mise sous tension sont les suivants.

Partie main gauche	Groupes de Tones 1 à 7:	Tone numéro 1
	Groupe de Tones 8:	Tone numéro 35 (Acoustic Bass)
Partie main droite	Groupes de Tones 1 à 8:	Tone numéro 1

\* Si vous changez de groupe de Tones pour la partie main droite, le groupe de Tones sélectionné en mode Whole change aussi.

\* Les réglages de Tone pour les boutons de Tone sont sauvegardés séparément pour la main gauche et la main droite. Cela signifie que presser le même bouton de groupe pour la partie main gauche et pour la partie main droite peut donner des Tones différents.

\* La hauteur du son peut être modifiée quand le clavier est ainsi divisé, car l'unité règle la hauteur pour avoir une tessiture optimale en fonction du Tone sélectionné.

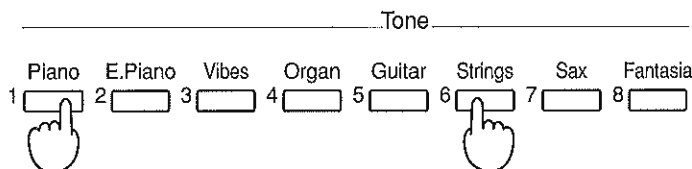
\* Le jeu en mode Split, le mode Layer (p. 33), et le jeu de style (p. 18) ne peuvent pas être obtenus simultanément.

## Jeu de deux sons simultanément — Mode Layer

Vous pouvez utiliser le clavier pour faire jouer deux Tones simultanément. Par exemple, il est possible de faire une interprétation utilisant à la fois piano et cordes (Strings). Cette méthode de jeu est appelée "Mode Layer".

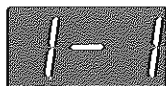
Le curseur [Balance] peut servir à ajuster la balance de volume des deux Tones.

A titre d'exemple, essayons cela avec les Tones Piano et Strings.



1. **Tenez enfoncé le bouton du groupe de Tones [Piano] et pressez le bouton [Strings].**

L'afficheur donne le numéro de groupe de Tones et de Tone correspondant au Tone dont le bouton est le plus à gauche des deux. Quand vous jouez sur le clavier, les deux Tones sont entendus simultanément.



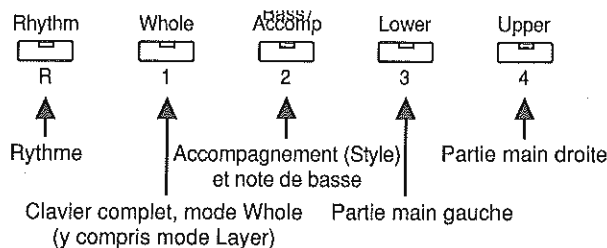
\* Le jeu en mode Split, le mode Layer (p. 33), et le jeu de style (p. 18) ne peuvent pas être obtenus simultanément.

# 4. Enregistrement et reproduction

## Enregistrement d'une interprétation

Le KR-370 a une fonction d'enregistrement intégrée appelée "Composer", qui fonctionne un peu comme un magnétophone. Le Composer rend possible l'enregistrement de votre jeu et également l'emploi de données musicales disponibles dans le commerce.

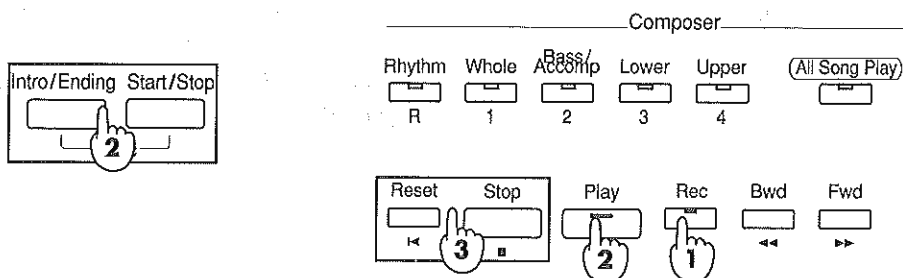
Le KR-370 vous permet d'enregistrer et de sauvegarder un morceau. Chaque fois que vous faites un enregistrement, les données de jeu sont automatiquement divisées en 5 pistes et sauvegardées. Ces 5 pistes et leurs boutons sont représentés ci-dessous :



Qu'est-ce qu'une piste ?

Les magnétophones (et de nombreux autres appareils d'enregistrement audio) sont conçus pour utiliser des emplacements indépendants dans lesquels ils placent le son pour le haut-parleur gauche et le son pour le haut-parleur droit. Ces emplacements sont appelés "pistes".

## Enregistrement d'une interprétation



### 1. Pressez le bouton [Rec] pour faire passer le KR-370 en attente d'enregistrement.

Quand vous faites cela, l'indicateur [Rec] s'allume de façon fixe tandis que celui du bouton [Play] commence à clignoter.

Les pistes servant à l'enregistrement sont automatiquement sélectionnées et les indicateurs des boutons de piste clignotent.

Ce n'est que quand vous jouez en mode Whole que vous pouvez enregistrer dans la piste de votre choix (exceptée la piste rythmique). Dans ce cas, la piste dont le bouton a été pressé en dernier devient la piste utilisée pour l'enregistrement.

\* S'il y a une disquette dans le lecteur ou si vous enregistrez votre interprétation après avoir fait jouer des données sur disquette, utilisez les boutons Song [▲] et [▼] pour choisir "0".

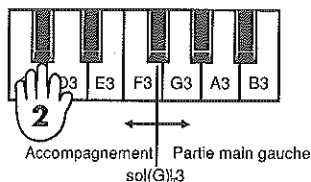
Le numéro "0" est assigné à votre interprétation.

Ensuite, pressez le bouton [Rec] et poursuivez avec les étapes suivantes.

### 2. Commencez l'enregistrement.

Si vous enregistrez avec un style :

Faites démarrer le style et l'enregistrement commence.



Pour les autres enregistrements:

Pressez le bouton [Play]. Vous entendrez un décompte de deux mesures puis l'enregistrement commencera.

Une fois que l'enregistrement est commencé, l'indicateur du bouton [Play] s'allume de façon constante et cesse de clignoter.

### 3. Quand l'interprétation est terminée, pressez le bouton [Stop] ou [Reset].

Si vous pressez le bouton [Reset], l'enregistrement s'arrête et vous revenez au début de la première mesure.

Les indicateurs des boutons de piste où des données ont été enregistrées s'allument maintenant de façon fixe et ne clignotent plus.

#### \* Quelques précautions quant à l'enregistrement

Si vous faites l'une des procédures suivantes après avoir enregistré, les données de jeu que vous avez enregistrées seront perdues :

- Extinction de l'instrument
- Pression du bouton [All Song Play] pour faire jouer les morceaux sur disquette

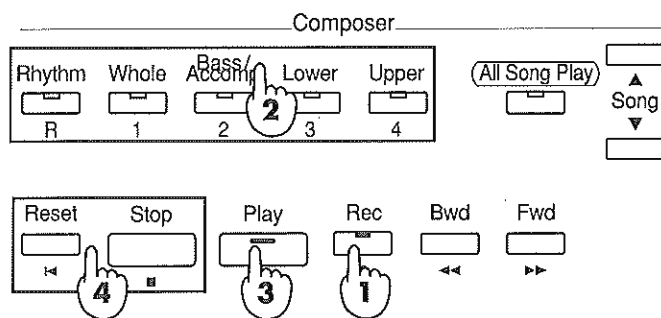
Si vous désirez sauvegarder les données de jeu que vous avez enregistrées, voir "Sauvegarde sur disquette d'une interprétation enregistrée — Save" (p. 39).

\* Une fois que vous avez un morceau enregistré dans le KR-370, vous ne pouvez plus sélectionner de morceau contenu sur disquette. Si vous désirez faire jouer des données d'une disquette, commencez d'abord par effacer toutes les données (p. 36).

\* En jeu de style ou dans des interprétations qui utilisent l'effet Chorus, si vous utilisez l'orgue avec l'effet rotatif, vous pouvez rencontrer des problèmes, notamment parce que les Tones autres que l'orgue peuvent être affectés par l'effet rotatif ou bien au contraire l'effet rotatif sur l'orgue sera perdu.

### Si vous faites une erreur dans l'interprétation

Si vous faites une erreur, voici comment refaire l'enregistrement.



#### 1. Pressez le bouton [Rec] pour allumer l'indicateur du bouton.

#### 2. Pressez le bouton de la piste que vous désirez réenregistrer.

L'indicateur du bouton de la piste commence à clignoter.

#### 3. Commencez à enregistrer.

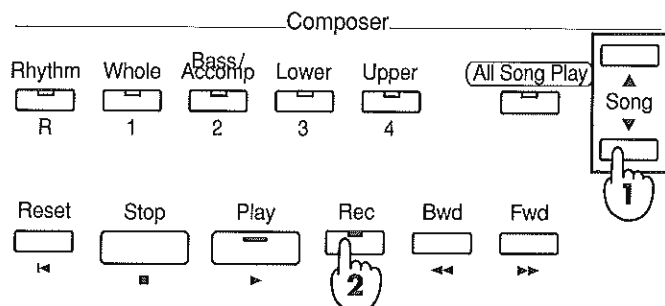
Si l'interprétation que vous enregistrez à nouveau est plus courte que celle que vous avez enregistrée préalablement, une partie de l'interprétation précédente restera sur la piste. Si vous désirez effacer totalement l'interprétation précédente, vous devez supprimer toute les données de jeu et ensuite seulement faire l'enregistrement. (La section suivante explique comment faire cela).

#### 4. Quand vous avez fini de jouer, pressez le bouton [Stop] ou [Reset].

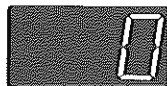
### Effacement de toutes les données (avec un morceau sélectionné sur disquette)

La procédure décrite dans cette section sert à effacer les données qui ont été enregistrées.

\* Si une disquette de style est dans le lecteur, veillez à l'enlever du lecteur avant d'accomplir les étapes ci-dessous.



1. Pressez Song [▲] ou [▼] pour faire apparaître le morceau "0" dans l'afficheur.



Une fois cela fait, presser le bouton Song [▲] ou [▼] à nouveau vous donnera un message demandant si vous êtes sûr de vouloir effacer les données.

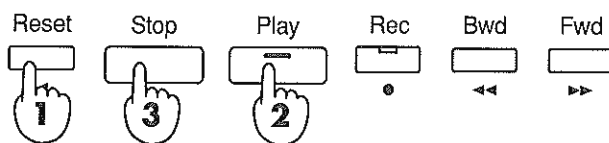


L'abréviation "CLr" ("Clear", effacement) s'affiche.

2. Si vous désirez effacer les données, pressez le bouton [Rec] (clignotant).  
Si vous ne désirez pas effacer les données, pressez le bouton [Stop].  
Une fois les données effacées, vous pouvez utiliser les boutons Song [▲] et [▼] pour choisir un morceau sur disquette.

\* Vous pouvez également effacer les données en pressant le bouton [All Song Play] tout en tenant enfoncé le bouton [Rec].

### Reproduction d'une interprétation enregistrée



1. Pressez [Reset] pour ramener l'interprétation au début de la première mesure.
2. Pressez le bouton [Play] pour lancer la reproduction de l'interprétation enregistrée.  
Le numéro de mesure actuel s'affichera dans l'écran.  
Vous pouvez utiliser les boutons [Fwd] et [Bwd] pour vous déplacer en avant et en arrière dans les mesures des données de morceau.
3. La reproduction s'arrête automatiquement à la fin de l'interprétation.  
Si vous désirez stopper l'interprétation avant qu'elle ne se termine d'elle-même, pressez le bouton [Stop] ou le bouton [Reset].

\* Si vous tenez enfoncé le bouton [Stop] et pressez le bouton [Play], le métronome effectue un décompte de deux mesures avant que la reproduction ne commence.

### Effacement temporaire de son sur une piste spécifique (Coupure de piste)

Lorsque vous travaillez sur une piste spécifique, vous pouvez temporairement empêcher le son d'être reproduit (piste coupée) juste sur cette piste.

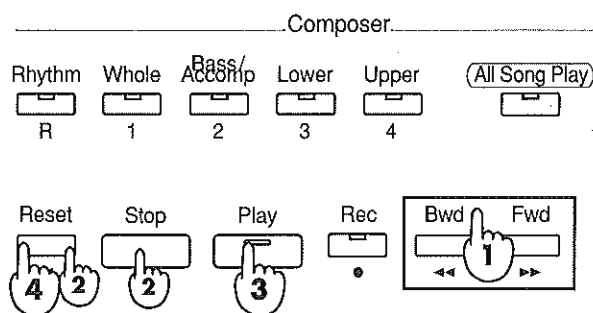
Lorsque par exemple vous désirez travailler votre virtuosité au clavier avec une seule partie d'un morceau sur une disquette musicale du commerce, coupez juste la piste correspondant à la partie que vous désirez jouer vous-même. Vous jouerez donc à la place de ce qui est enregistré, une fonction que l'on appelle "Minus One". Vous pouvez également enregistrer votre jeu dans ce cas (p. 38) (Référez-vous à "Enregistrement d'une partie avec accompagnement").

1. **Presser un bouton de piste allumé éteindra l'indicateur de ce bouton.**

Tant que l'indicateur est éteint, la piste ne jouera pas. Quand vous pressez à nouveau le bouton de piste, son indicateur se rallume et le son revient.

### Retour en arrière et lecture du même passage

Le KR-370 vous permet de placer un marqueur dans un morceau. Une fois que vous avez placé ce marqueur, vous pouvez faire reproduire le morceau depuis le début de la mesure marquée.



1. **Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour accéder au début de la mesure où vous désirez placer un marqueur.**

Par exemple, accédez à la huitième mesure.

Le numéro de la mesure actuelle apparaît dans l'afficheur chaque fois que vous pressez le bouton [Fwd] ou [Bwd], aussi utilisez cela comme un guide pour accéder à la mesure désirée.

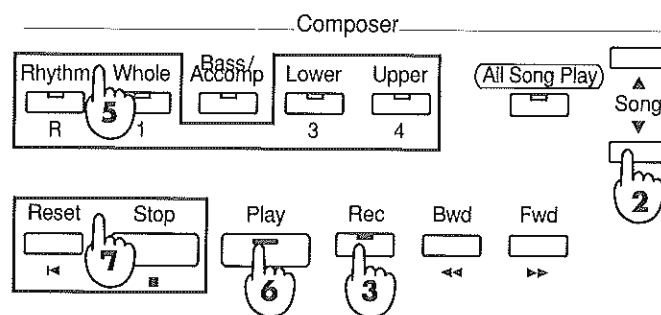


2. **Tenez enfoncé le bouton [Stop] et pressez le bouton [Reset].**  
Cela place le marqueur à la huitième mesure.
3. **Quand vous pressez le bouton [Play], l'indicateur du bouton s'allume et l'interprétation commence à partir de la huitième mesure.**
4. **Quand vous avez fini, pressez le bouton [Reset] pour stopper le morceau et revenir au début de la huitième mesure.**

Si vous pressez une nouvelle fois le bouton [Reset] après l'étape 4, vous retournez au début du morceau. Si vous pressez le bouton [Reset] alors que vous êtes ailleurs que sur la huitième mesure, vous retournez à la huitième mesure.

- \* Presser le bouton [Reset] quand vous êtes dans une mesure située entre la première et celle marquée vous ramène à la première mesure. Si vous vous trouvez au delà de la mesure marquée quand vous pressez le bouton, vous retournez à la mesure marquée.

## Enregistrement d'une partie avec accompagnement



1. Insérez la disquette de données musicales dans le lecteur.
2. Utilisez les boutons Song [▲] et [▼] pour choisir un morceau.
3. Pressez le bouton [Rec] pour allumer l'indicateur du bouton.
4. Les pistes qui peuvent être enregistrées sont déterminées par le statut actuel de jeu, aussi utilisez les étapes suivantes pour configurer le statut de jeu en fonction de la piste que vous désirez enregistrer.

Piste à enregistrer		Opération
[Whole]	<input type="checkbox"/> Piano	Pressez le bouton One Touch Program [Piano] pour activer le mode Whole
[Lower] et [Upper]	<input type="checkbox"/> Lower	Pressez the bouton Split [Lower] pour activer le mode Split
[Rhythm]	<input type="checkbox"/> Drums/SFX	Pressez [Drums/SFX] pour activer le mode rythmique

- \* Il n'est pas possible d'enregistrer la piste [Bass/Accomp].
  - \* Si vous choisissez quelque chose d'autre que l'une des pistes prédéterminées, rien ne sera enregistré dans la piste, mais les données présentes sur cette piste seront effacées.
5. Pressez le bouton de la piste que vous désirez enregistrer pour faire clignoter son indicateur.
  6. Pressez le bouton [Play].  
Deux mesures sont décomptées et l'enregistrement commence.
  7. Quand l'interprétation est terminée, pressez le bouton [Stop] ou [Reset].  
Si vous pressez le bouton [Reset], l'interprétation s'arrête et revient au début de la première mesure.  
Quand l'interprétation est arrêtée, l'indicateur du bouton de la piste enregistrée cesse de clignoter et s'allume de façon continue.
- \* Si vous désirez sauvegarder les données de l'interprétation enregistrée sur disquette, consultez la page 39.
  - \* Les données d'interprétations enregistrées ainsi avec l'accompagnement venant de la disquette ne peuvent être converties en données musicales SMF et sauvegardées sur disquette.
  - \* Quelquefois, après avoir enregistré en mode [Whole] certains types de données d'interprétation, le Tone déjà mémorisé change pour celui que vous avez réglé.

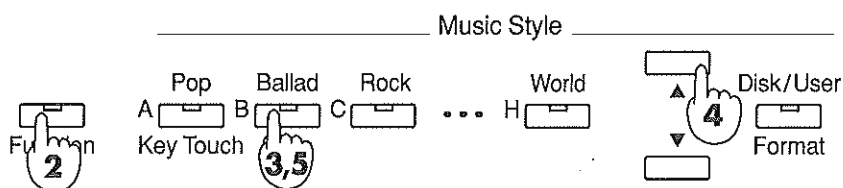
## Sauvegarde sur disquette d'une interprétation enregistrée

Normalement, toute musique que vous enregistrez sera effacée lorsque vous éteindrez l'appareil ou presserez le bouton [All Song Play] pour faire reproduire les morceaux d'une disquette.

Si vous désirez conserver ces données d'interprétation, vous devez suivre les étapes ci-dessous pour les stocker sur disquette. Ce type de stockage est appelé "sauvegarde".

Le réel nombre de morceaux qui peuvent être sauvegardés sur une seule disquette varie en fonction de la quantité de données de chacun des morceaux, mais le nombre maximal de morceaux pouvant être sauvegardés est de 99.

\* Une disquette neuve ou préalablement utilisée par un autre appareil ne peut pas être utilisée telle quelle. Référez-vous à la page suivante "Emploi d'une disquette neuve—Formatage".



1. Assurez-vous que la languette de protection contre l'écriture de la disquette est positionnée sur "WRITE" (voir page 8), et insérez la disquette dans le lecteur.

\* Vous pouvez sauvegarder sur les types de disquettes suivants :

- Disquettes nouvellement formatées par le KR-370
- Disquettes sur lesquelles vous avez déjà sauvegardé au moins un jeu de données pour KR-370.

2. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).
3. Pressez le bouton [Ballad] (son indicateur commence à clignoter).
4. Avec les boutons [▲] et [▼], choisissez le numéro du morceau à sauvegarder.

Le numéro de morceau apparaît dans l'afficheur.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel numéro de morceau de 1 à 99. Un "U" apparaît en face des numéros de morceau qui ont déjà été sauvegardés sur disquette. Si vous sélectionnez un de ces numéros, le morceau qui est déjà présent sur la disquette est remplacé.



Le morceau n° 22 sur la disquette a déjà été utilisé.

Si vous désirez quitter sans sauvegarder, pressez le bouton [Function] pour éteindre l'indicateur.

5. Si vous désirez poursuivre et sauvegarder le morceau, pressez à nouveau le bouton [Ballad] pour allumer de façon constante l'indicateur du bouton.

Si vous désirez entendre le morceau que vous avez sauvegardé sur disquette, voir "Lecture de données de jeu sur disquette—Ecoute de données musicales" (p. 40).

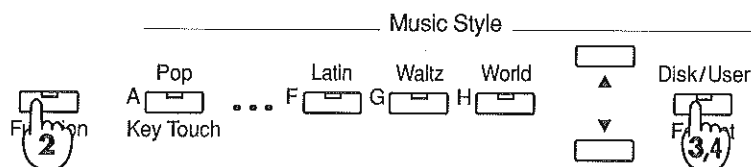
\* Si un message d'erreur s'affiche durant la procédure, consultez le "Tableau des messages d'erreurs" (p. 74) pour trouver quel est le problème.

\* Les données de jeu enregistrées peuvent aussi être converties en données musicales SMF et sauvegardées sur disquette, voir "Sauvegarde comme données musicales SMF", p. 63.

### Emploi d'une disquette neuve—Formatage

Une disquette neuve ou préalablement utilisée par un autre appareil que le KR-370 doit être formatée avant de pouvoir être employée avec le KR-370.

Formater une disquette détruit toutes les données préalablement stockées sur celle-ci. Veillez à n'utiliser qu'une disquette qui peut donc être formatée sans que vous le regrettiez.



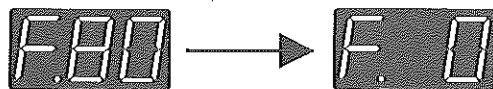
1. Assurez-vous que la languette de protection de la disquette contre l'écriture est positionnée sur "WRITE" (voir page 8), et insérez la disquette dans le lecteur.
2. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).
3. Pressez le bouton [Disk/User].  
Quand vous faites cela, "For" apparaît dans l'afficheur comme ci-dessous.



Si vous désirez quitter sans formater la disquette, pressez le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

4. Si vous désirez poursuivre et formater, pressez à nouveau le bouton [Disk/User] pour allumer de façon fixe l'indicateur du bouton.

Le formatage commence et un décompte apparaît dans l'afficheur.



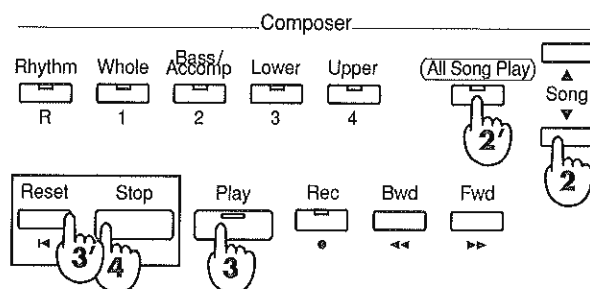
Le formatage est terminé quand "F.0" apparaît dans l'afficheur.

\* Si un message d'erreur apparaît durant la procédure, consultez le "Tableau des messages d'erreurs" (p. 74) pour identifier le problème.

### Lecture de données de jeu sur disquette—Ecoule de données musicales

Le KR-370 a un lecteur de disquette intégré. Cela rend possible l'écoute de données de jeu que vous avez vous-même sauvegardées sur disquette, mais aussi d'une grande variété de données musicales du commerce. Quelle que soit la source des données sur disquette, la procédure utilisée pour la reproduction est la même.

\* Avant de commencer à travailler avec des données sur disquette, lisez "Avant d'utiliser des disquettes" (p. 8).



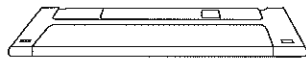


### 1. Insérez une disquette de données musicales dans le lecteur.

Le lecteur de disquette du KR-370 est situé à l'extrémité droite de la façade.



Bouton d'éjection



Insérez la disquette avec l'étiquette vers le haut

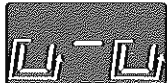
### Lecture d'un seul morceau

#### 2. Utilisez les boutons Song [▲] et [▼] pour afficher le numéro du morceau que vous désirez entendre.



#### 3. Pressez le bouton [Play] pour lancer le morceau.

\* Si le morceau utilise des données SMF de Format 1, il y aura un léger retard avant que la reproduction ne commence. L'afficheur sera comme ci-dessous jusqu'à ce que la reproduction commence:



La figure tourne dans le sens de la flèche.

\* Si le morceau commence en cours de mesure, le message "PU" (pickup pour les anglophiles) s'affiche au début du morceau, puis vient ensuite le numéro de mesure.



#### 4. La reproduction s'arrête automatiquement à la fin des données.

Pour stopper le jeu avant sa fin, pressez le bouton [Stop] ou le bouton [Reset]. Avec [Reset], l'interprétation stoppe et vous revenez au début de la première mesure.

\* Après la reproduction de certaines données de morceau, le clavier peut ne pas produire de son. Si cela se produit, utilisez les boutons Song [▲] et [▼] pour appeler le morceau "0", ou supprimez l'interprétation enregistrée ("Effacement de toutes les données" p. 36).

### Lecture de tous les morceaux

#### 2'. Pressez le bouton [All Song Play].

L'indicateur du bouton s'allume et tous les morceaux de la disquette sont joués à la suite. Les données de morceau sont jouées sans fin jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture.

#### 3'. Pressez le bouton [Stop] ou le bouton [Reset] pour stopper la lecture.

Avec le bouton [Reset], la lecture stoppe et vous revenez en début de première mesure.

\* Si vous avez déjà enregistré des données de jeu dans le KR-370, elles sont effacées lorsque le bouton [All Song Play] est pressé. Si vous désirez sauvegarder les données d'interprétation, consultez "Sauvegarde sur disquette d'une interprétation enregistrée-Save" p. 39.

### Avance et retour rapide

Vous pouvez utiliser les boutons [Fwd] et [Bwd] pour avancer ou reculer rapidement dans les mesures du morceau pour reproduction.

Chaque pression du bouton correspondant vous amène en avant ou en arrière d'une mesure et vous pouvez tenir enfoncé un bouton pour obtenir un défilement continu des données.

\* Parfois, après avoir enregistré avec [Whole] certains types de données de jeu, le Tone déjà mémorisé change pour celui que vous avez réglé.

## 5. Edition d'interprétations enregistrées

Vous pouvez éditer les interprétations enregistrées par le KR-370 à l'aide des 7 fonctions ci-dessous.

1. Effacement de toutes les données d'une piste — Edit.1
2. Traitement indépendant des notes ou quantification — Edit.2
3. Copie d'une mesure — Edit.3
4. Suppression d'une mesure — Edit.4
5. Insertion de mesures vierges — Edit.5
6. Réglage du volume individuel des parties
7. Réglage du tempo d'interprétations enregistrées

### \* Précautions quant à l'édition

Parfois, vous ne pouvez pas revenir à la version d'origine, non éditée. Il peut se produire que les résultats ne soient pas ceux escomptés. Particulièrement lorsque vous éditez des données de jeu qui utilisent la fonction Arrange, l'accompagnement peut s'en trouver décalé ou même changé. Pour vous prévenir contre ce risque, nous vous recommandons de d'abord sauvegarder sur disquette vos données d'interprétation.

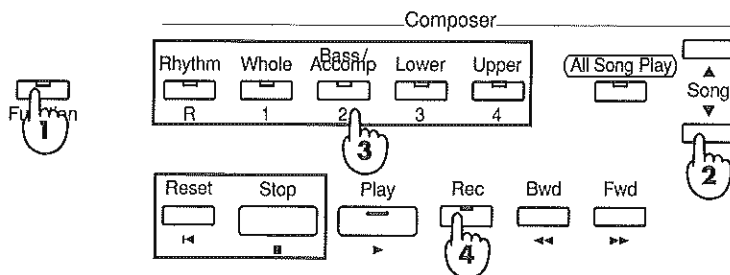
### Lorsque vous désirez éditer une interprétation qui a été sauvegardée sur disquette.

Insérez cette disquette dans le lecteur.

Sélectionnez l'interprétation que vous vous désirez éditer en utilisant les boutons Song [▲] et [▼], et lancez la reproduction en pressant le bouton [Play]. Alors là, vous pourrez commencer l'édition.

## Effacement de toutes les données d'une piste — (Edit 1)

Accomplir cette procédure efface toutes les données de jeu de la piste spécifiée. Soyez prudents : une fois que vous avez effacé les données, vous ne pouvez plus les recouvrer.



1. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur commence à clignoter).
2. Pressez les boutons Song [▲] et [▼], et "Ed.1" s'affichera.



3. Pressez le bouton correspondant à la piste que vous désirez effacer et l'indicateur de ce bouton de piste commencera à clignoter.

Si vous désirez annuler la procédure à tout instant, pressez le bouton [Function] et l'indicateur cessera de clignoter.

4. Pressez le bouton [Rec], et la piste sera effacée.  
Les indicateurs du bouton de piste et du bouton [Function] cesseront de clignoter.

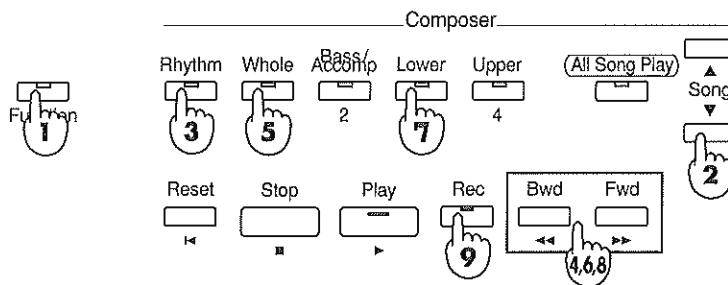
## Remplacement des notes—Quantification (Edit 2)

Vous pouvez repositionner les notes dans une interprétation enregistrée. Cela s'appelle la "Quantification". Par exemple, quelquefois, l'instant de jeu des noires peut être un peu précoce ou tardif par rapport au moment où ces notes auraient du être jouées. Dans ce cas, en quantifiant les noires, vous pouvez retrouver une mise en place correcte.

Avec cette procédure, vous pouvez arranger la mise en place de toutes les pistes.

\* Une fois que vous avez quantifié, vous ne pouvez pas retrouver la version originale – aussi avant de lancer une quantification, nous vous recommandons de d'abord sauvegarder vos données de jeu sur disquette.

Ex.: Quantification des noires (1/4) dans les mesures 6 à 10



1. Pressez le bouton [Function]—l'indicateur commence à clignoter.
2. Pressez les boutons Song [▲] et [▼] jusqu'à ce que "Ed.2" apparaisse dans l'afficheur.



3. Pressez le bouton [Rhythm].
4. Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour trouver le numéro de la mesure à partir de laquelle vous désirez appliquer la quantification.  
A cet instant, l'afficheur indique "End" lorsque la fin du morceau est atteinte.  
\* Sélectionner "End" comme première mesure à quantifier désactive la quantification.

Choisissez "6".

5. Pressez le bouton Composer [Whole].
6. Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour choisir le nombre de mesures à quantifier, y compris la mesure où commence la quantification.  
"ALL" apparaît dans l'afficheur et tout, de la mesure où la quantification commence à la mesure finale, est automatiquement sélectionné.  
\* Choisissez "ALL" lorsque vous désirez quantifier tout jusqu'à la dernière mesure du morceau.

Comme nous quantifierons 5 mesures, de 6 à 10, choisissons "5".

7. Pressez le bouton Composer [Lower].
8. Avec les boutons [Fwd] et [Bwd], indiquez la référence de quantification.  
Spécifiez une valeur de note équivalente à la plus courte note (ou à une note plus courte encore) utilisée dans les données de jeu à quantifier.

## 5. Edition des interprétations enregistrées

L'indication de la fenêtre d'affichage correspond aux valeurs de note ci-dessous:

Affichage	Division des temps	
1.2	Blanche (1/2)	♩
1.4	Noire (1/4)	♪
1.6	Noire de triolet (1/6)	♪♪♪
1.8	Croche (1/8)	♫
1.12	Croche de triolet (1/12)	♫♪♪
1.16	Double croche (1/16)	♫♫
1.24	Double croche de triolet (1/24)	♫♫♪
1.32	Triple croche (1/32)	♫♫♫

Sélectionnez "1.4" (noire).



Si vous désirez annuler la procédure à cet instant, pressez le bouton [Function], et l'indicateur du bouton cessera de clignoter.

9. Presser le bouton [Rec] terminera la procédure de quantification.

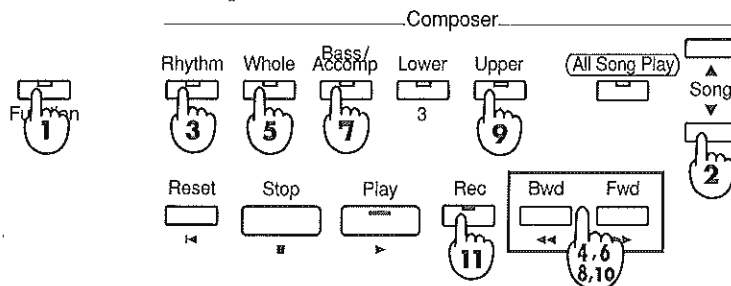
L'indicateur [Function] s'éteindra.

### Copie d'une mesure — (Edit 3)

Vous pouvez copier et déplacer des données de jeu contenues dans une mesure désignée pour une autre mesure de la même piste. C'est très utile lorsque vous désirez répéter la même phrase une ou plusieurs fois.

Quand vous utilisez cette fonction, toutes les pistes sont copiées.

Ex.: Faites deux copies des mesures 6 à 10 à la fin du morceau



1. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).
2. Pressez les boutons Song [▲] et [▼] jusqu'à ce que "Ed.3" apparaisse dans l'afficheur.



3. Pressez le bouton [Rhythm].
4. Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour trouver le numéro de la mesure à partir de laquelle vous désirez commencer à copier.

A cet instant, l'afficheur indiquera "End" si vous atteignez la fin du morceau.

\* Sélectionner "End" comme première mesure à copier désactive la fonction.

Choisissez "6".

5. Pressez le bouton [Whole].
6. Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour choisir le nombre de mesures à copier, en comptant la mesure à partir de laquelle la copie commence. Comme nous allons copier 5 mesures, de 6 à 10, choisissez "5".

## 5. Edition des interprétations enregistrées

"ALL" apparaît dans l'afficheur et tout, de la mesure où la copie commence jusqu'à la mesure finale, est automatiquement sélectionné.

\* Choisissez "ALL" lorsque vous désirez tout copier jusqu'à la dernière mesure du morceau.

7. **Pressez le bouton [Accomp/Bass].**
8. **Avec les boutons [Fwd] et [Bwd], désignez la première des mesures dans laquelle vous désirez copier, dans ce cas, il s'agit de la fin du morceau ou "End".**

A cet instant, l'afficheur indique "End" lorsque la fin du morceau est atteinte.

\* Choisissez "End" lorsque vous désirez faire la copie à la fin du morceau.

9. **Pressez le bouton Composer [Upper].**
10. **Si vous désirez faire une copie à un emplacement quelconque entre le début et la fin du morceau, utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour choisir le nombre de copies à faire.**

Ici, nous sélectionnerons "2".

\* Si des données de jeu existent à l'emplacement de destination de la copie, elles sont remplacées par la procédure de copie.

Si vous désirez annuler à cet instant la procédure, pressez les boutons [Function], et l'indicateur du bouton cessera de clignoter.

11. **Presser le bouton [Rec] terminera la copie.**  
L'indicateur [Function] s'éteindra alors.

## Suppression d'une mesure (Edit 4)

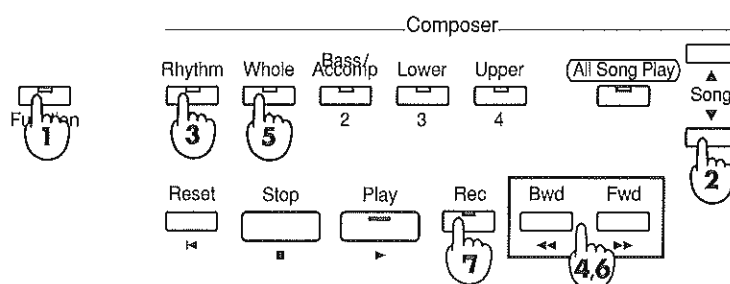
Cette procédure coupe les mesures spécifiées dans les données de jeu.

Quand vous supprimez ainsi des mesures, les données de jeu qui les suivaient sont décalées vers l'avant d'autant.

Dans cette procédure, toutes les pistes des mesures sélectionnées sont supprimées.

\* Une fois que vous avez utilisé la suppression, vous ne pouvez pas retrouver la version originale.

Ex.: Suppression des mesures 6 à 10



1. **Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).**
2. **Pressez Song [▲] et [▼] jusqu'à ce que "Ed.4" apparaisse dans l'afficheur.**

Ed.4

3. **Pressez le bouton [Rhythm].**
4. **Avec les boutons [Fwd] et [Bwd], choisissez le numéro de la mesure à partir de laquelle vous désirez commencer la suppression; dans ce cas, choisissez "6"**  
A cet instant, l'afficheur indiquera "End" si vous atteignez la fin du morceau.  
\* Sélectionner "End" comme première mesure à supprimer désactive la fonction.
5. **Pressez le bouton Composer [Whole].**

## 5. Edition des interprétations enregistrées

- Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour choisir le nombre de mesures à supprimer, en commençant par la mesure où commence la suppression.  
Nous supprimerons 5 mesures, de 6 à 10, aussi choisissez "5".  
\* Choisissez "ALL" lorsque vous désirez tout supprimer jusqu'à la dernière mesure du morceau.

Si vous désirez annuler à cet instant la procédure, pressez le bouton [Function] et l'indicateur du bouton cessera de clignoter.

- Pressez le bouton [Rec] et l'indicateur du bouton [Function] s'éteindra.

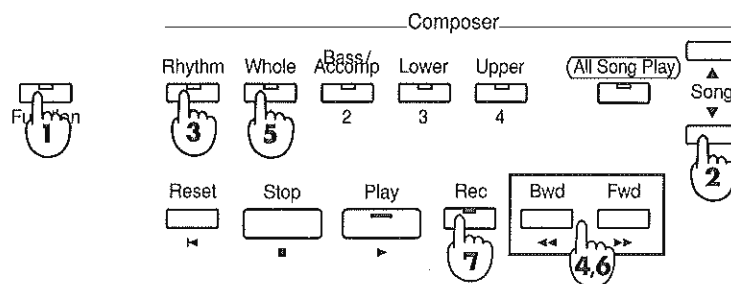
Les mesures 6-10 ont été supprimées, aussi après que la mesure 5 ait été jouée, l'interprétation enchaînera avec ce qui était la mesure 11.

### Insertion de mesures vierges—Insertion (Edit 5)

Avec cette fonction d'édition, vous pouvez insérer des mesures vierges où vous le voulez dans les données de jeu.

Quand vous utilisez l'insertion, des mesures vierges sont insérées sur toutes les pistes.

Ex.: Insertion de mesures vierges de la mesure 6 à la mesure 10



- Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).
- Pressez Song [▲] et [▼] jusqu'à ce que "Ed.5" apparaisse dans l'afficheur.

Ed.5

- Pressez le bouton [Rhythm].
- Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour trouver le numéro de la mesure à partir de laquelle vous désirez insérer les mesures vides. Choisissez "6".  
A cet instant, l'afficheur indiquera "End" si la fin du morceau est atteinte.  
\* Sélectionner "End" comme première mesure où doit être insérée une mesure vierge désactive la fonction.
- Pressez le bouton Composer [Whole].
- Utilisez les boutons [Fwd] et [Bwd] pour choisir le nombre de mesures à insérer, en commençant par la mesure à laquelle l'insertion commence.  
Comme nous insérerons 5 mesures, de 6 à 10, choisissez "5".  
\* Choisissez "ALL" lorsque vous désirez insérer des mesures vierges jusqu'à la dernière mesure du morceau.

Si vous désirez annuler la procédure à cet instant, pressez le bouton [Function], et l'indicateur du bouton cessera de clignoter.

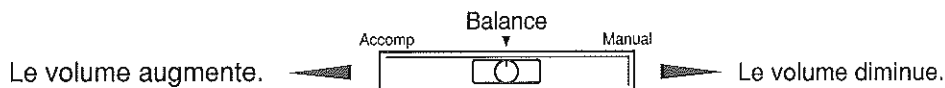
- Pressez le bouton [Rec], et l'indicateur du bouton [Function] s'éteindra.

Des mesures vierges ont été insérées dans les mesures 6 à 10, aussi après les mesures vierges, l'interprétation reprend-elle en mesure 11.

### Réglage individuel du volume des parties

Vous pouvez faire varier le volume d'une partie ou section de données de jeu enregistrées. Et comme les réglages de volume sont enregistrés, vous n'aurez plus à ajuster le volume pour la reproduction.

1. En pressant le bouton de la piste dont vous désirez changer le volume, ajustez le curseur [Balance] pour obtenir le volume voulu.



\* Assurez-vous que l'indicateur du bouton de piste est allumé quand vous ajustez le volume de la piste. Si l'indicateur n'est pas allumé, alors la piste est coupée et vous ne pourrez pas ajuster le volume.

2. Pressez le bouton [Reset] en tenant enfoncé le bouton [Rec] pour enregistrer le nouveau réglage de volume.

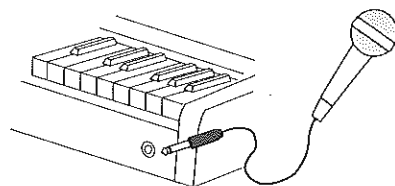
### Réglage du tempo d'interprétations enregistrées

Lorsque vous désirez enregistrer une composition avec un tempo rapide, vous pouvez le faire à un tempo plus bas puis accélérer la reproduction. Bien sûr, vous pouvez utiliser les boutons Tempo [+] [-] pour ajuster le tempo, mais avec la procédure ci-dessous, les réglages de tempo peuvent être enregistrés aussi n'est-il pas nécessaire d'avoir à toujours ajuster le tempo à la reproduction du morceau.

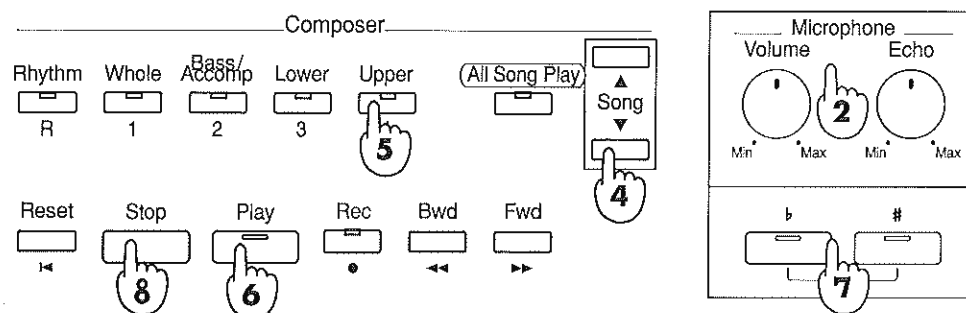
1. Trouvez le tempo voulu en utilisant les boutons Tempo [+] [-].
2. Pressez le bouton [Reset] en tenant enfoncé le bouton [Rec] pour enregistrer le nouveau réglage de tempo.

## 6. Connexion d'un microphone

Vous pouvez brancher un microphone dans le KR-370 et l'utiliser comme un lecteur de "karaoqué". Il est même possible d'ajuster la tonalité et la quantité d'écho. Vous trouverez ci-dessous la façon de chanter en étant accompagné par des disquettes musicales du commerce.



1. Connectez un microphone en prise Mic de la façade de l'unité.



2. Utilisez les boutons Microphone [Volume] et [Echo] pour ajuster le volume et la quantité d'écho pour le micro.
3. Insérez une disquette de données musicales dans le lecteur.
4. Utilisez les boutons Song [▲] et [▼] pour choisir le numéro de morceau.
5. Pressez Composer [Upper] pour éteindre l'indicateur du bouton. Cela empêche la reproduction de la mélodie.
6. Pressez le bouton [Play] pour lancer l'interprétation avec la ligne mélodique coupée. A présent, vous pouvez chanter, accompagné par l'interprétation orchestrale.
7. Si la hauteur n'est pas correcte, utilisez [#] et [b] pour ajuster la tonalité. Chaque pression du bouton [#] monte la tonalité d'un demi-ton et chaque pression du bouton [b] baisse la tonalité d'un demi-ton.

Vous pouvez ramener le morceau à sa tonalité d'origine en pressant simultanément les deux boutons.

8. La reproduction s'arrête automatiquement lorsque le morceau est terminé. Si vous désirez interrompre la reproduction avant sa fin, pressez le bouton [Stop].

### \* Précautions quant à l'emploi d'un micro

Du bruit peut se faire entendre par les enceintes si le volume du micro est trop élevé quand le micro est connecté au KR-370. Baissez le volume du micro sur l'unité avant de brancher le micro.

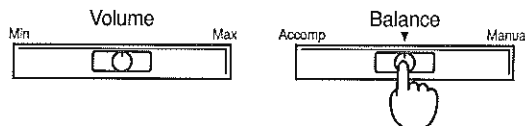
La position du micro par rapport au KR-370 peut entraîner un effet de réinjection (un son strident, dit «effet Larsen»). Si cela se produit, changez l'orientation du micro ou baissez le volume du micro.



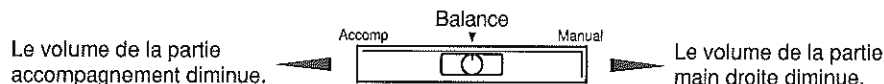
## 7. Autres fonctions pratiques

### Réglage de la balance de volume pour l'accompagnement et la mélodie — le curseur [Balance]

Vous pouvez ajuster le volume de l'accompagnement automatique par rapport à celui de ligne mélodique (la partie main droite) pour obtenir la balance correcte.



1. Utilisez le curseur [Balance] pour ajuster la balance de volume.

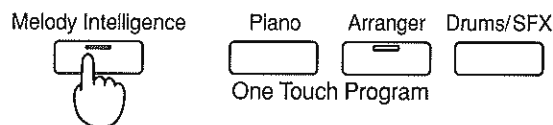


\* En mode Layer (superposition de sons) ou Split, ce curseur peut servir à ajuster la balance de volume entre les deux Tones.

### Ajout d'une harmonie à la mélodie — bouton [Melody Intelligence]

La fonction Melody Intelligence ajoute une ligne harmonique (un contre-chant) à la mélodie jouée avec la main droite.

Cette harmonie est décidée par les accords joués en main gauche.

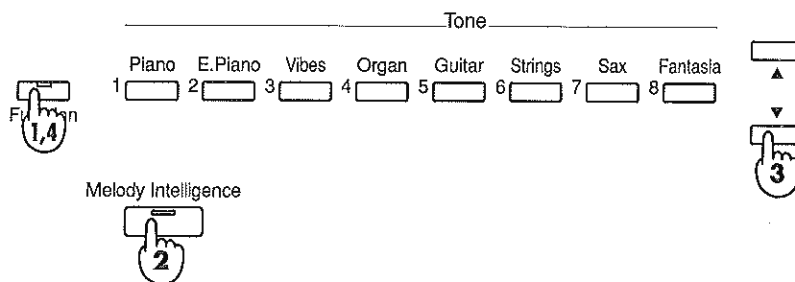


1. L'harmonie est activée/désactivée par pression du bouton [Melody Intelligence].  
Quand vous pressez le bouton pour allumer l'indicateur, l'harmonie s'ajoute à la mélodie.

\* Différents types d'harmonie sont disponibles. Voir "Changement du type d'harmonie" ci-dessous.

### Changement du type d'harmonie

Vous pouvez choisir parmi 10 types d'harmonie.



1. Pressez le bouton [Fonction] (l'indicateur doit commencer à clignoter).

2. Pressez le bouton [Melody Intelligence].

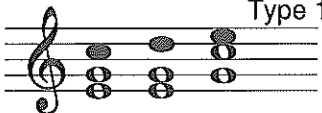
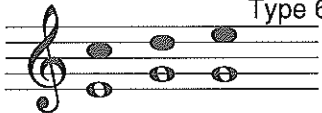
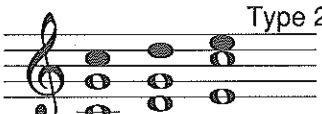
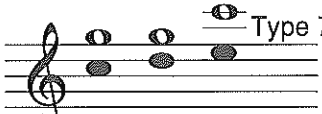

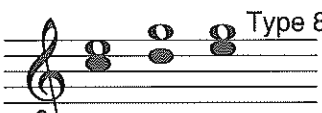
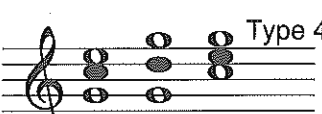
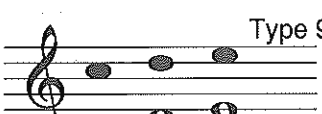
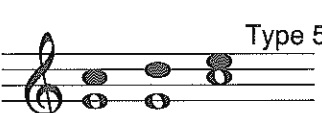
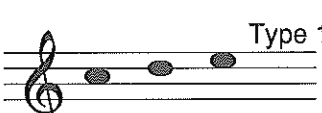
Si vous désirez annuler à cet instant la procédure, pressez le bouton [Fonction], et l'indicateur du bouton cessera de clignoter.

3. Choisissez le type d'harmonie désiré avec les boutons [▲] et [▼].

## 7. Autres fonctions pratiques

A présent, voyons les types d'harmonie par rapport à ce que nous voyons dans l'afficheur.

\* Le tableau donne la façon dont est structurée l'harmonie quand un accord de do est joué. Un "●" représente ce qui est joué sur le clavier tandis que "○" représente la note jouée en correspondance.

Affichage	Type	Display	Type
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

● Note jouée  
○ Notes jouées automatiquement

- Une fois encore, si vous pressez à présent le bouton [Fonction], l'indicateur du bouton s'éteint.

Chaque fois que vous mettez l'appareil sous tension, la fonction Melody Intelligence se règle par défaut sur (1).

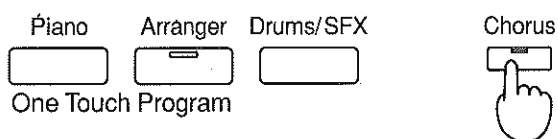
## Pour grossir les sons — le bouton [Chorus]

Le Chorus peut apporter un effet d'ampleur supplémentaire au son.

\* Cet effet peut s'appliquer aux Tones suivants.

Tones pour jeu en mode Whole (tout le clavier avec un son)

Tones pour la partie main droite



- L'effet est activé/désactivé par pression du bouton [Chorus].

Quand vous pressez le bouton pour allumer son indicateur, un effet Chorus s'ajoute au Tone.

## 7. Autres fonctions pratiques

En mode de jeu Whole, si vous sélectionnez les sons d'orgues suivants (qui offrent un effet rotatif), le bouton [Chorus] sert à changer l'intensité de l'effet rotatif. Cet effet simule le son d'un haut-parleur rotatif.

Tones offrant l'effet rotatif:

4-2 E.Organ 1, 4-3 E.Organ 2, 4-4 E.Organ 3, 4-5 E.Organ 4, 4-7 60's Organ

Faites votre choix pour l'effet rotatif en pressant le bouton [Chorus] (son indicateur s'allume ou s'éteint selon la sélection).

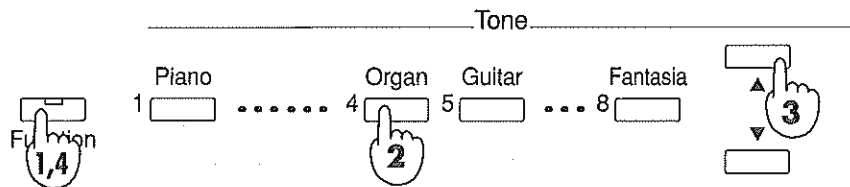
Indicateur allumé : un effet de rotation rapide est sélectionné.

Indicateur éteint : un effet de rotation lent est sélectionné.

\* Différents types de Chorus sont disponibles. Vous pouvez également changer la façon dont le Chorus s'applique. Voir ci-dessous "Changement du type de Chorus" et "Changement de l'application du Chorus" (p. 52).

### Changement du type de Chorus

Huit types d'effets Chorus sont disponibles.



1. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).

2. Pressez le bouton [Organ].

Si vous désirez quitter sans faire de changement, pressez juste à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

3. Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour choisir le type d'effet Chorus.

Le numéro qui apparaît dans l'afficheur correspond aux types d'effets Chorus suivants.

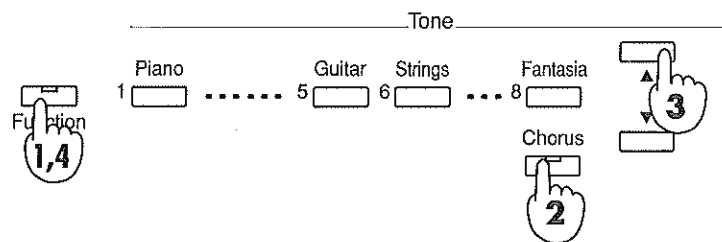
- 1 Un Chorus léger avec des ondulations lentes
- 2 Un Chorus léger avec des ondulations rapides
- 3 Un Chorus intense avec des ondulations lentes
- 4 Un Chorus intense avec des ondulations rapides
- 5 Un son doux avec un effet Flanger
- 6 Un effet similaire au décollage/atterrissage d'un avion à réaction
- 7 Un Delay avec un court temps de retard
- 8 Un Delay court avec de nombreuses répétitions

4. Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

Le réglage est à "3" quand le KR-370 est mis sous tension.

### Changement de l'application du Chorus

Vous pouvez faire varier la façon dont l'effet Chorus s'applique dans une plage de 1 à 10.



1. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).

2. Pressez le bouton [Chorus].

Si vous désirez quitter sans faire aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

3. Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour changer la façon dont l'effet Chorus s'applique.

L'afficheur donne l'intensité de l'effet Chorus. Ecoutez le son et fixez le niveau désiré.

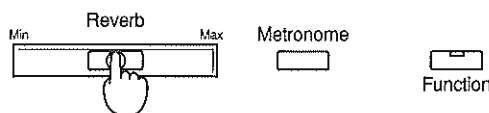
Le réglage est à "5" quand le KR-370 est mis sous tension.

4. Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

\* L'effet qui a été réglé s'applique en commun à tous les Tones.

### Ajout de réverbération aux sons—le curseur [Reverb]

La Reverb est un effet qui fait durer (résonner) les Tones comme s'ils étaient joués dans une salle de concert.



1. Utilisez le curseur [Reverb] pour ajuster l'effet Reverb.

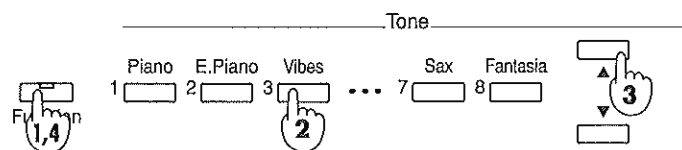
La quantité de réverbération est au maximum quand le curseur est à fond vers la droite, et aucune réverbération ne s'applique quand le curseur est à fond vers la gauche.

\* Différents types de Reverb sont disponibles. Voir "Changement du type de Reverb" ci-dessous.

\* L'effet Reverb ne peut être ajusté que pour les sons joués au clavier. Aucun réglage ne peut se faire pour l'accompagnement ou la reproduction avec le Composer.

### Changement du type de Reverb

Huit types d'effets Reverb sont disponibles.



1. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commencera à clignoter).

2. Pressez le bouton [Vibes].

Si vous désirez quitter sans faire aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

### 3. Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour choisir le type d'effet Reverb.

Les chiffres qui apparaissent dans l'afficheur correspondent aux types d'effets Reverb suivants.

- 1 Simule la Reverb d'une salle de conférence
- 2 Simule la Reverb d'un petit club
- 3 Simule la Reverb d'une grande pièce, ouverte
- 4 Simule la Reverb d'une grande salle de concert
- 5 Simule la Reverb d'une petite salle de concert
- 6 Applique une Reverb brillante et métallique
- 7 Répète le son de nombreuses fois comme un écho
- 8 Ajoute un Delay et fait rebondir le son entre les enceintes gauche et droite

### 4. Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

Le réglage est à "5" quand le KR-370 est mis sous tension.

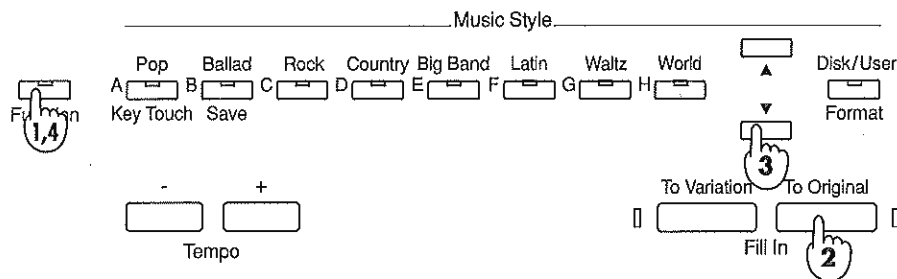
## Sélection des sons supplémentaires

En plus des Tones principaux de l'instrument, le KR-370 dispose de 241 Tones supplémentaires. Pour les connaître, consultez la "Liste des Tones supplémentaires" (p. 72). Plus encore, vous pouvez même enregistrer les interprétations créées à l'aide de ces Tones.

Les Tones supplémentaires peuvent être utilisés dans les modes suivants:

Mode Whole

Partie main droite



1. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).
2. Pressez le bouton Fill In [To Original].  
Les numéros de Tone apparaîtront dans l'afficheur.
3. Trouvez et choisissez le numéro du Tone voulu avec les boutons [▲] et [▼].
4. Pressez une fois encore le bouton [Function].

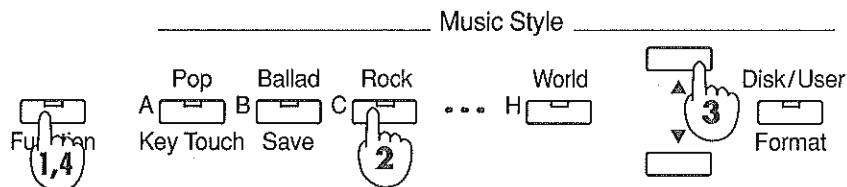
Chaque numéro de Tone supplémentaire n'apparaît pas dans l'afficheur. Par conséquent, si vous sélectionnez un Tone supplémentaire, l'afficheur vous donnera le numéro du Tone préalablement sélectionné.

\* Les Tones supplémentaires ne peuvent être utilisés que de façon temporaire. Si vous changez le mode de jeu (par exemple, si vous passez du mode Whole au mode Split), le clavier retournera au Tone standard préalablement mémorisé.

\* Quand vous sauvegardez sur disquette les réglages de façade tandis que vous utilisez des Tones supplémentaires, les Tones les plus récemment mémorisés – pas les Tones supplémentaires – seront sauvegardés sur la disquette.

### Emploi de la fonction d'accompagnement synchronisé

Quand cette fonction a été activée, durant le jeu de style, le style joue quand on presse des touches dans la partie accompagnement du clavier et s'arrête quand les touches sont relâchées. Quand on joue sur le côté du clavier prévu pour l'accompagnement, le style redémarre de l'endroit où il s'est arrêté. Cela s'appelle «Accompagnement synchronisé». Si vous l'utilisez durant l'enregistrement, l'enregistrement s'arrête également quand on relâche les touches du clavier, aussi cette fonction peut-elle être pratique quand vous enregistrez un morceau avec des progressions d'accords difficiles. Avec l'accompagnement synchronisé, vous pouvez faire reproduire le morceau enregistré sans cassure.



1. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).
2. Pressez le bouton [Rock].

Si vous désirez quitter sans apporter aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

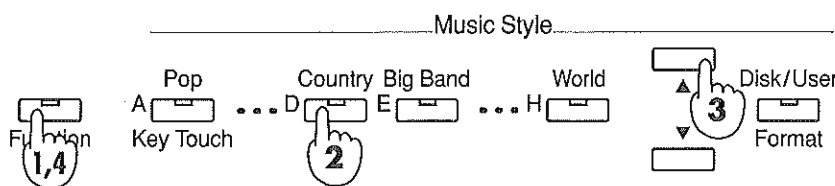
3. Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour alterner entre On et Off pour l'accompagnement synchronisé.



4. Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre l'indicateur du bouton.

### Changement de l'action de la pédale de gauche

En jeu de style, vous pouvez changer la fonction de la pédale de gauche.



1. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).
2. Pressez le bouton [Country].

Si vous désirez à présent annuler la procédure, vous pouvez pressez le bouton [Function] et l'indicateur du bouton s'éteindra.

3. Pressez les boutons de style musical [▲] et [▼] pour changer de fonction de pédale.

Le nom de la pédale et son numéro de fonction apparaissent dans la fenêtre d'affichage.



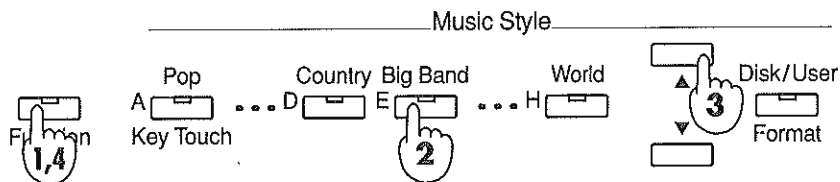
Pédale Numéro de fonction  
(gauche)

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1) Basse mélodique      | La basse mélodique ne joue que lorsque la pédale est enfoncée. (voir p. 56)   |
| 2) Break                | En jeu de Break, quand vous appuyez sur la pédale, vous pouvez interrompre l'accompagnement pour une mesure.  |
| 3) Fill-In to Variation | Agit comme le bouton Fill-In Variation. (Voir p. 23)  |
| 4) Fill-In to Original  | Agit comme le bouton Fill-In Original. (Voir p. 23)   |
| 5) Melody Intelligence  | Agit comme le bouton Melody Intelligence. (Voir p. 49)  |
| 6) Sourdine             | N'affecte que la partie main droite.  |
| 7) Sostenuato           | N'affecte que la partie main droite.  |
| 8) Glissendo (Glide)    | Quand cette pédale est pressée, la hauteur diminue temporairement puis revient progressivement à la normale. C'est particulièrement efficace quand on utilise des instruments tels que la guitare hawaïenne.  |
| 9) Fade-In/-Out         | Un style peut voir son volume monter progressivement (Fade In) au début, ou bien disparaître progressivement (Fade Out) à sa fin.<br>Pour lancer un style avec Fade-In, pressez simultanément les boutons [Start/Stop] et [Intro/Ending]. Ensuite, quand vous pressez la pédale de gauche, le style commence avec un Fade-In, c'est-à-dire une montée progressive.<br>Pour terminer le style avec un Fade-Out, pressez simplement la pédale de gauche à tout moment durant l'interprétation d'un style. |

4. Si vous pressez maintenant le bouton [Function], l'indicateur du bouton s'éteint. Quand vous mettez sous tension, le numéro de fonction choisi est automatiquement le (1).

## Changement de l'action de la pédale centrale

En jeu de style, vous pouvez changer également la fonction de la pédale centrale.



- Pressez le bouton [Function] (l'indicateur commencera à clignoter).
- Pressez le bouton [Big Band].  
Si vous désirez à présent annuler la procédure, vous pouvez presser le bouton [Function], et l'indicateur du bouton s'éteindra.
- Pressez les boutons de style musical [▲] et [▼] pour changer la fonction de la pédale.  
Le nom de la pédale et le numéro de la fonction apparaîtront dans l'écran.  
Les fonctions disponibles et leur numéro sont les mêmes que pour la pédale de gauche.



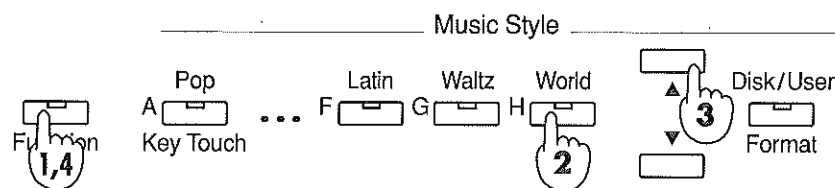
Pédale Numéro de fonction  
(Centrale)

- Si vous pressez maintenant le bouton [Function], l'indicateur du bouton s'éteindra.  
Quand vous allumez l'appareil, le numéro de fonction choisi est automatiquement le (2).

### Changement du point de Split

Le point de Split peut être réglé entre si1 et si6.

La touche choisie comme point de Split appartient à la partie main gauche.



1. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur commencera à clignoter).

2. Pressez le bouton [World].

Si vous désirez annuler à présent la procédure, vous pouvez presser le bouton [Function] et l'indicateur du bouton s'éteindra.

3. Pressez les boutons de style musical [▲] et [▼] jusqu'à ce que vous obteniez le point de Split voulu, puis sélectionnez-le.

Chaque fois que vous pressez le bouton, le point de Split change d'une touche.



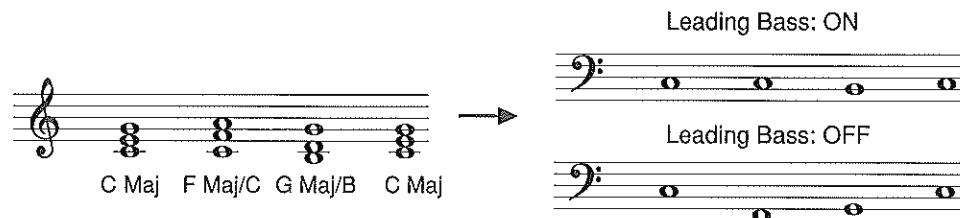
\* Vous pouvez également changer le point de Split en jouant la touche que vous désirez comme point de Split tout en tenant enfoncé le bouton [World]. Vous devrez cependant toujours accomplir en premier l'étape (1).

4. Si vous pressez maintenant le bouton [Function], l'indicateur du bouton s'éteint.

### Qu'est-ce que la fonction Leading Bass (basse mélodique ?)

Durant le jeu de style, la tonique d'un accord joué est habituellement choisie comme note de basse. Quand la fonction de basse mélodique est utilisée, c'est la note la plus grave de l'accord plaqué qui est choisie comme note de basse. Cela signifie que la note de basse change lorsque vous faites un renversement d'accord. La fonction de basse mélodique ne s'applique que lorsque la pédale de gauche est enfoncée durant le jeu de style.

Exemple d'interprétation :



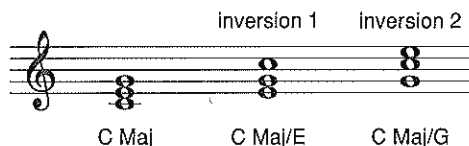
### Qu'est-ce qu'un renversement ?

La note (lettre majuscule) du nom d'un accord majeur représente la tonique, c'est-à-dire le son servant de base à l'accord. Un accord qui est composé d'autres notes venant s'ajouter au-dessus de cette tonique, qui est la note la plus basse, est dit en position normale.

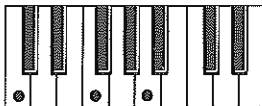
Par opposition, un accord dont l'une des autres notes constituantes est située plus bas, est "un renversement". Pour distinguer la position normale des renversements, des notations particulières sont utilisées, indiquant sous forme d'une fraction la note la plus basse, qui sert dès lors à la basse ("C" ou "/G").



## 7. Autres fonctions pratiques



Exemple: Quand l'accord F/C (fa/do) est joué

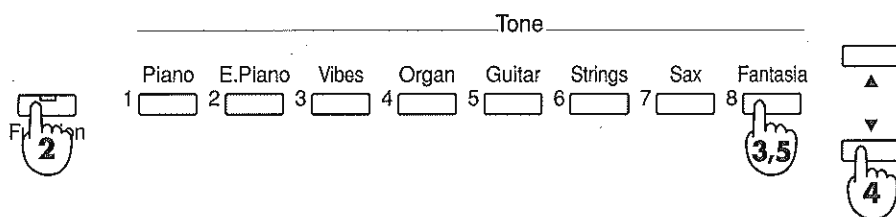


## Sauvegarde de styles originaux sur disquette

Vous pouvez sauvegarder sur disquette un style que vous avez créé. Les styles ainsi sauvegardés peuvent être rappelés comme les autres styles sur disquette. (voir p. 25).

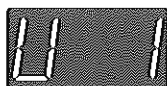
\* Vous pouvez sauvegarder sur les types de disquettes suivants:

- Disquettes nouvellement formatées pour le KR-370
- Disquettes où vous avez déjà sauvegardé au moins un style que vous avez créé



1. Insérez dans le lecteur la disquette sur laquelle vous désirez sauvegarder votre style.
2. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).
3. Pressez le bouton [Fantasia].
4. Avec les boutons Tone [▲] et [▼], sélectionnez le numéro que vous désirez assigner au style.  
Le numéro apparaîtra dans l'écran.

Vous pouvez assigner n'importe quel numéro de 1 à 99. Les numéros qui ont déjà été assignés à des éléments sauvegardés sur disquette sont précédés d'un "U". Si vous sélectionnez un de ces numéros, le style préalablement sauvegardé sous ce numéro sera remplacé.



Quand vous remplacez le morceau No.1 sur une disquette

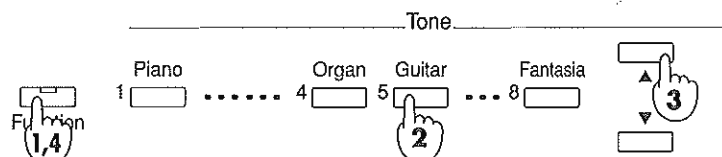
Si vous désirez alors annuler la procédure, vous pouvez presser le bouton [Function], et l'indicateur du bouton s'éteindra.

5. Presser une fois encore le bouton [Fantasia] entraîne la sauvegarde du style sur disquette.

### Changement du canal MIDI de transmission

Le MIDI permet l'emploi de 16 canaux indépendants.

Une fois que le canal employé par le KR-370 pour émettre a été réglé pour correspondre avec le canal employé par un appareil MIDI externe pour recevoir, le KR-370 peut servir à sélectionner et à faire jouer les sons contenus par l'appareil MIDI externe. Pour faire correspondre les canaux, vous pouvez avoir à changer le canal MIDI de transmission du KR-370.



1. **Pressez le bouton [Fonction]** (l'indicateur doit commencer à clignoter).

2. **Pressez le bouton [Guitar].**

Si vous désirez annuler à présent la procédure, vous pouvez presser le bouton [Fonction] et l'indicateur du bouton s'éteindra.

3. **Avec les boutons Tone [▲] et [▼], choisissez un canal MIDI d'émission.**

Les canaux MIDI 1 à 16 apparaîtront dans l'écran.

4. **Si vous pressez maintenant le bouton [Fonction], l'indicateur du bouton s'éteindra.**

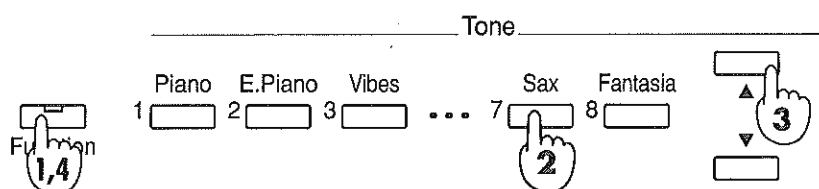
\* Le canal MIDI de transmission est réglé sur (1) à la mise sous tension.

\* En ce qui concerne les informations MIDI envoyées au KR-370 depuis des appareils MIDI externes, le KR-370 recevra toutes les informations MIDI sur tous les canaux.

### Coupure de canaux MIDI

Les données de jeu peuvent employer un maximum de 16 canaux, chacun pilotant le jeu d'une partie spécifique ou un son instrumental. Vous pouvez empêcher un ou plusieurs de ces canaux de jouer (le couper) quand vous le voulez. Par exemple, si vous désirez couper une partie pour la jouer en étant accompagné par des données musicales SMF, coupez simplement le canal MIDI qui jouerait normalement la partie que vous désirez interpréter par vous-même.

\* Consultez le livret d'accompagnement des données SMF pour trouver quels canaux sont assignés aux différentes parties quand vous voulez utiliser les données pour ce jeu d'accompagnement moins une partie.



1. **Pressez le bouton [Fonction]** (l'indicateur devra commencer à clignoter).

2. **Pressez le bouton [Sax].**

Si vous désirez annuler à présent la procédure, vous pouvez presser le bouton [Fonction] et l'indicateur du bouton s'éteindra.

3. **Avec les boutons Tone [▲] et [▼], sélectionnez le canal à couper.**

L'écran indiquera soit "oFF" soit un numéro de 1 à 16. Si "oFF" est affiché, alors aucun canal n'est coupé.

### <Si vous désirez couper plusieurs canaux>

Choisissez les numéros des canaux à couper et pressez le bouton [Sax].  
Un signe (-) apparaîtra devant le numéro de canal affiché.



\* Si à ce point vous accomplissez l'étape 4, tout canal dont le numéro apparaîtra dans l'écran sera coupé, même si ce canal a un signe moins devant lui.

#### 4. Pressez le bouton [Function], et l'indicateur du bouton s'éteint.

\* La coupure de canal MIDI est réglée sur [oFF] à la mise sous tension du KR-370.

## Réglage de mode Local

Le réglage du mode Local se fait quand vous désirez échanger des informations de jeu avec un instrument MIDI externe. Les informations du jeu au clavier sont envoyées au module de sons interne quand le mode Local est activé (On), mais ce n'est pas le cas si ce mode est sur Off (dans les deux cas, les informations de jeu sont toujours émises par la prise MIDI OUT).

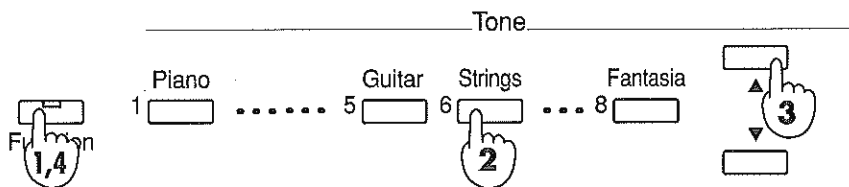
### Quand l'instrument MIDI externe est un séquenceur

Réglez le mode Local sur "off" et la fonction SOFT THRU du séquenceur sur "on". Si ces réglages ne sont pas faits, les notes demandées au KR-370 seront jouées deux fois.

\* Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur pour plus d'informations sur le réglage SOFT THRU.

### Quand l'instrument MIDI externe est un synthétiseur ou un module de sons

Aucun son n'est produit par le KR-370 tant que le mode Local n'est pas sur On.



#### 1. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).

#### 2. Pressez le bouton [Strings].

Si vous désirez quitter sans apporter aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

#### 3. Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour alterner entre On et Off pour le mode Local.

L'afficheur indiquera "on" ou "oFF".

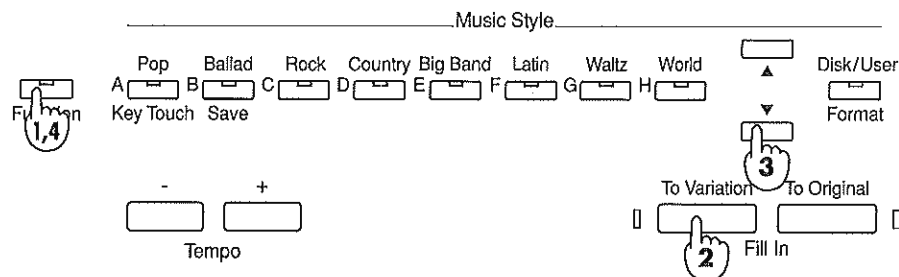
#### 4. Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

\* Le mode Local est réglé sur "on" quand le KR-370 sort de l'usine.

### Sélection de sons d'un appareil MIDI externe — Envoi de changements de programme

“Changement de programme” est le nom donné à un type de message servant à changer de son.

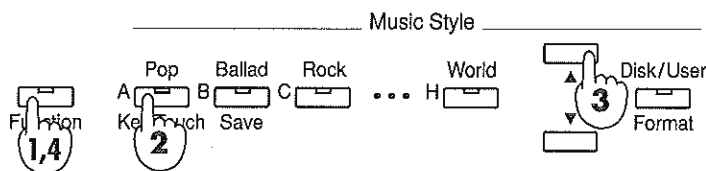
Quand un équipement MIDI externe est connecté au KR-370, vous pouvez passer en revue les sons de cet appareil MIDI en lui envoyant les messages de changement de programme appropriés.



1. **Pressez le bouton [Function]** (l'indicateur doit commencer à clignoter).
2. **Pressez le bouton Fill In [Variation].**  
Un numéro de changement de programme apparaîtra dans l'écran.
3. **Pressez les boutons [▲] et [▼] pour sélectionner le numéro de changement de programme que vous désirez envoyer.**
4. **Pressez le bouton [Function] et l'indicateur s'éteindra.**

### Réglage du toucher

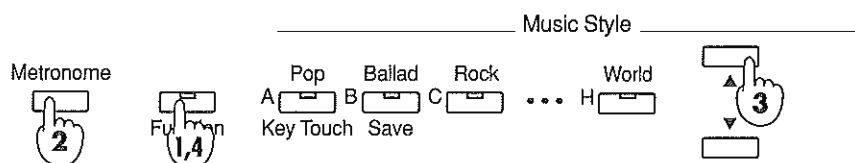
Avec le KR-370, vous pouvez changer le “toucher” du clavier (c'est-à-dire la force nécessaire à appliquer aux touches pour obtenir un certain volume) parmi 5 niveaux.



1. **Pressez le bouton [Function]** (l'indicateur doit commencer à clignoter).
2. **Pressez le bouton [Pop].**  
Si vous désirez annuler à présent la procédure, vous pouvez presser le bouton [Function], et l'indicateur du bouton s'éteindra.
3. **Avec les boutons Tone [▲] et [▼], ajustez le toucher du clavier.**  
Le niveau du toucher du clavier apparaîtra dans l'écran.
 

1 Extrêmement léger	donnera un fortissimo avec très peu de force
2 Léger	donnera un fortissimo avec une force inférieure à la normale, pour que le clavier semble plus léger. Avec ce réglage, même les jeunes enfants trouveront le clavier simple à jouer.
3 Standard	le réglage normal, le toucher le plus proche d'un piano acoustique.
4 Lourd	le fortissimo ne s'obtiendra qu'avec une force supérieure à la normale, pour que le clavier semble plus lourd.
5 Extrêmement lourd	Vous n'obtiendrez le fortissimo qu'avec une force maximale. Cela permet de mieux interpréter avec un jeu dynamique. Un réglage utile pour ceux qui ont une grande force de jeu ou qui désirent renforcer leur doigts.
4. **Pressez le bouton [Function], l'indicateur du bouton s'éteindra.**

## Changement du volume du métronome

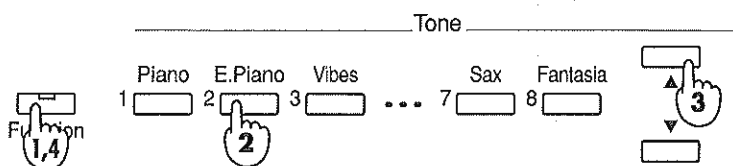


1. **Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).**
2. **Pressez le bouton [Metronome] pour lancer le son du métronome.**  
Si vous désirez quitter sans apporter aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre l'indicateur.
3. **Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour ajuster le volume.**  
L'afficheur donnera le réglage de volume. Vous pouvez ajuster le volume dans une plage de 10 niveaux.
4. **Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.**

\* Le réglage est à "5" quand le KR-370 est mis sous tension.

\* Si vous désirez couper le son du métronome, pressez le bouton [Metronome] quand l'indicateur du bouton [Function] est éteint.

## Changement de battement du métronome



1. **Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).**
2. **Pressez le bouton [E.Piano].**  
Si vous désirez quitter sans apporter aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre l'indicateur.
3. **Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour choisir la mesure désirée.**  
Les numéros apparaissant dans l'écran correspondent aux mesures suivantes.



Affichage écran	Mesure
0.4	Le temps fort est muet—seuls les temps faibles sont entendus
2.4	2/4
3.4	3/4
4.4	4/4
5.4	5/4
6.4	6/4
7.4	7/4
3.8	3/8
6.8	6/8
9.8	9/8
12.8	12/8

## 7. Autres fonctions pratiques

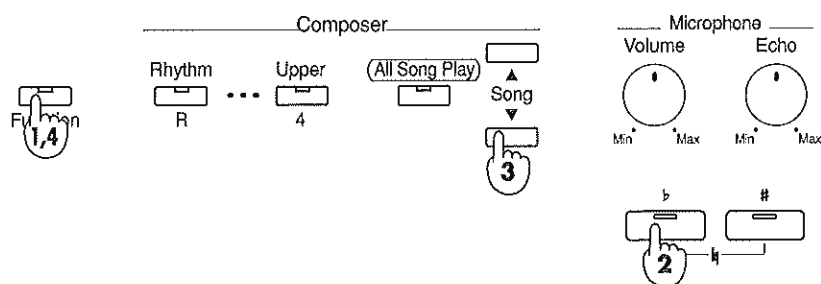
### 4. Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

- \* Vous ne pourrez pas changer de battement durant le jeu de style ou lorsque vous utilisez le Composer.
- \* Quand un style est lancé, le battement préalablement choisi est remplacé par le battement propre au style.

## Transposition de la tonalité

Vous pouvez transposer la tonalité d'une interprétation sans avoir à changer votre doigté sur le clavier.

Durant le jeu d'une partie avec accompagnement par des données musicales SMF dans une tonalité difficile avec de nombreuses altérations (dièses ou bémols) par exemple, vous pouvez laisser l'accompagnement dans sa tonalité d'origine et ne transposer que les parties que vous jouez pour interpréter avec un doigté plus facile.



### 1. Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).

### 2. Pressez le bouton [b].

Si vous désirez quitter sans apporter aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre l'indicateur.

### 3. Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour sélectionner la valeur de transposition.

L'afficheur donne la valeur du réglage actuel (-6 à 0 à 5).

Vous pouvez transposer la tonalité par demi-tons.



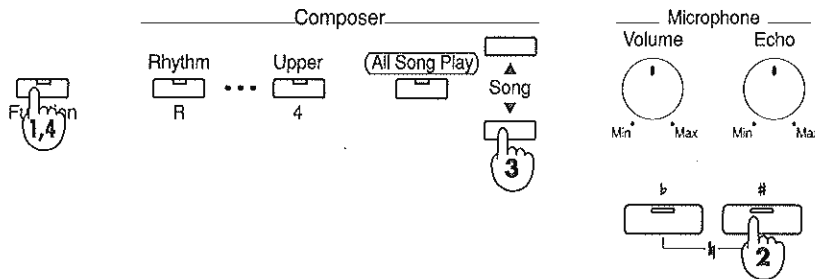
Quand on presse deux fois ▲...et qu'on joue cela,... on entend ces notes.

### 4. Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.

- \* Le réglage est à "0" à la mise sous tension du KR-370.
- \* Durant le jeu de style, l'accompagnement est également transposé dans la même tonalité que la partie main droite.

### Réglage de la hauteur—Accord

Quand vous utilisez le KR-370 pour jouer avec un autre instrument, le son peut ne pas être correct tant que vous n'avez pas réglé la bonne hauteur sur le KR-370. Ordinairement, le son du la médian sert de référence pour ajuster la hauteur de l'unité, en Herz (Hz), comme sur l'autre instrument. Ce réglage de la hauteur standard est appelé "accord".

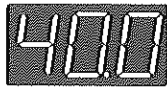


1. **Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).**
2. **Pressez le bouton [#].**

Si vous désirez quitter sans apporter aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre l'indicateur.

3. **Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour ajuster la hauteur du son.**

La hauteur standard peut être ajustée dans une plage de 415.3 à 466.2 Hz. L'afficheur indiquera quelque chose ressemblant à ce qui est représenté ci-dessous.



Quand la hauteur standard est 440.0 Hz, par exemple, seul "40.0" est affiché.

La hauteur standard est réglée sur 440.0 Hz à la mise sous tension du KR-370.

4. **Pressez à nouveau le bouton [Function] pour éteindre son indicateur.**

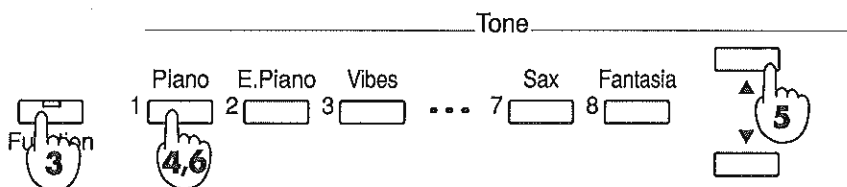
\* L'accord affecte la hauteur de tous les sons, y compris dans les interprétations venant d'une disquette.

### Sauvegarde comme données musicales SMF

Quelquefois, les données de jeu enregistrées avec le KR-370 ne peuvent pas être reproduites telles quelles sur un autre instrument.

Dans de tels cas, vous pouvez souvent faire jouer les données d'interprétation du KR-370 sur l'autre instrument si vous les convertissez en données musicales SMF.

Le nombre réel de morceaux pouvant être sauvegardés sur disquette varie en fonction de la quantité de données contenues par chaque morceau.



## 7. Autres fonctions pratiques

1. **Si les données de jeu du KR-370 doivent être converties sur disquette, insérez la disquette dans le lecteur.**  
Utilisez les boutons Song [▲] et [▼] pour choisir les données de jeu, puis pressez le bouton [Play] pour les faire reproduire une fois.
2. **Sortez la disquette et insérez celle servant à la sauvegarde des données musicales SMF.**  
*\* Vous pouvez sauvegarder les données musicales SMF sur les types de disquettes suivants.*
  - Disquettes nouvellement formatées par le KR-370.
  - Disquettes sur lesquelles vous avez déjà sauvegardé au moins un jeu de données converties en données musicales SMF sur le KR-370.
3. **Pressez le bouton [Function] (son indicateur commence à clignoter).**
4. **Pressez le bouton de groupe de Tones [Piano].**
5. **Utilisez les boutons [▲] et [▼] pour choisir le numéro du morceau que vous désirez sauvegarder.**  
Le numéro de morceau apparaît dans l'afficheur.  
Vous pouvez choisir n'importe quel numéro de morceau de 1 à 99. Un "U" apparaît au début des numéros de morceau qui ont déjà été sauvegardés sur la disquette.



Le numéro de morceau 12 sur la disquette a déjà été utilisé.

Si vous désirez quitter sans apporter aucun changement, pressez simplement à nouveau le bouton [Function] pour éteindre l'indicateur.

6. **Si vous désirez poursuivre et sauvegarder le morceau, pressez le bouton de groupe de Tones [Piano] à nouveau pour que l'indicateur du bouton reste allumé.**

- \* Si vous utilisez un ordinateur pour supprimer des données de la disquette, les numéros de morceau restant sur la disquette peuvent changer lorsqu'ils sont reproduits sur le KR-370.*
- \* Seules les données jouées sur le KR-370 peuvent être converties en données musicales SMF.*
- \* Les données d'interprétation peuvent être reproduites sur d'autres instruments à source sonore GS. Selon l'instrument à source sonore GS que vous utilisez, toutefois, certains sons peuvent disparaître ou être modifiés.*
- \* Si un message d'erreur s'affiche durant la procédure, consultez la "Liste des messages d'erreur" (p. 74) pour trouver le problème.*

## Sauvegarde sur disquette des réglages de façade

Vous pouvez sauvegarder sur disquette les réglages de façade du KR-370. Comme il est simple de rappeler les réglages sauvegardés sur disquette, vous trouverez très pratique de rappeler les réglages que vous utilisez fréquemment si vous les avez sauvegardés sur une disquette.

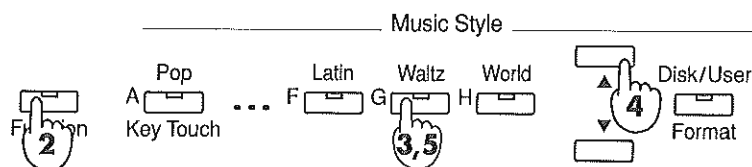
- \* Veuillez formater toutes les disquettes sur le KR-370 avant de sauvegarder des réglages dessus.*

Vous pouvez utiliser les disquettes suivantes pour sauvegarder les réglages :

- Disquettes avec déjà des données de jeu de KR-370 sauvegardées
- Disquettes avec des données musicales SMF sauvegardées depuis le KR-370



## Sauvegarde des réglages de façade



1. Insérez dans le lecteur la disquette où sauvegarder vos réglages de façade.
2. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).
3. Pressez le bouton [Waltz].
4. Avec les boutons de styles musicaux [▲] et [▼], assignez un numéro au réglage.

Le numéro apparaîtra dans l'afficheur.

Vous pouvez assigner n'importe quel numéro de 1 à 99. Les numéros qui ont déjà été assignés à des éléments sauvegardés sont précédés d'un "U". Si vous sélectionnez un de ces numéros, les données sauvegardées sous cette enseigne seront remplacées.

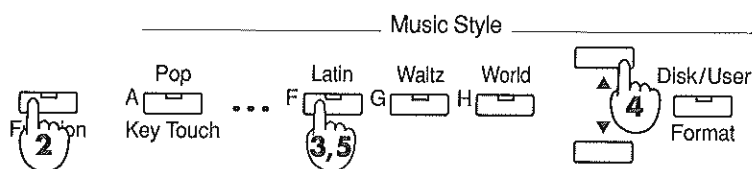


Pour annuler la procédure, pressez le bouton [Function] et son indicateur s'éteint.

5. Presser le bouton [Waltz] entraînera alors la sauvegarde des réglages de la façade sur la disquette.

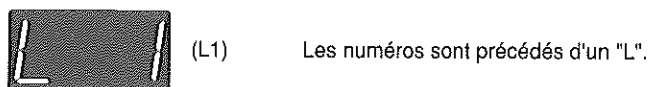
L'indicateur [Function] cessera de clignoter et l'afficheur retournera à l'écran préalablement affiché.

## Rappel des réglages de façade (Rechargement)



1. Insérez dans le lecteur la disquette contenant les réglages de façade que vous avez sauvegardés.
2. Pressez le bouton [Function] (l'indicateur doit commencer à clignoter).
3. Pressez le bouton [Latin].
4. Sélectionnez un numéro avec les boutons de styles musicaux [▲] et [▼].

Le numéro apparaîtra dans l'écran.



Pour annuler la procédure, pressez le bouton [Function] et son indicateur s'éteint.

5. Quand vous poussez à nouveau le bouton [Latin], les réglages de façade sont chargés.

\* Si vous obtenez un message d'erreur dans l'écran, alors que vous accomplissez cette procédure, veuillez consulter le "Tableau des messages d'erreur" (p. 74).

## 8. Connexion à un instrument MIDI ou ordinateur

Le KR-370 est doté de prises MIDI et d'une prise Computer pour échanger des informations de jeu avec des unités externes. Ces prises peuvent servir à relier le KR-370 à un appareil externe pour encore plus de polyvalence.

Pour prévenir tout mauvais fonctionnement et/ou dommage causé aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez toutes les unités avant de faire les connexions.

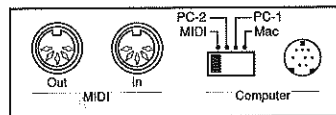
### Connexion du KR-370 à un instrument MIDI

Le KR-370 a deux prises MIDI, nommées MIDI IN et MIDI OUT. Connecter ces prises à un instrument MIDI rend possible le contrôle des deux instruments l'un par l'autre. Par exemple, vous pouvez produire du son depuis l'autre instrument ou changer de Tone sur l'autre instrument.

#### Comment faire la connexion avec un instrument MIDI

Réglez le commutateur Computer à l'arrière du KR-370 sur "MIDI". Utilisez des câbles MIDI pour relier les prises MIDI de l'instrument MIDI et du KR-370.

\* Veillez à ce que le KR-370 soit éteint avant de changer le réglage du commutateur Computer.



#### A propos des prises MIDI

Les prises MIDI ont les fonctions décrites ci-dessous.

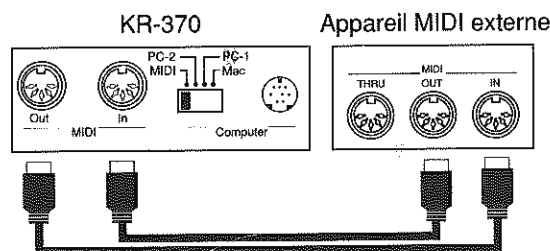
##### Prise MIDI Out

Des messages de jeu, tels que des informations quant aux notes jouées sont envoyés à un appareil MIDI externe depuis cette prise.

##### Prise MIDI In

Les messages de jeu d'un appareil MIDI externe sont reçus par cette prise. Ces messages reçus informent l'instrument MIDI récepteur des sons ou des notes qu'il doit jouer.

Si vous désirez utiliser le MIDI pour échanger des informations de jeu, utilisez le schéma ci-dessous comme guide de connexion des prises MIDI par les câbles MIDI.



\* Il peut ne pas être nécessaire d'utiliser deux câbles MIDI. Faites des connexions par câbles MIDI en fonction de la façon dont vous désirez utiliser les instruments.

### Connexion du KR-370 à un ordinateur

Le KR-370 est doté d'une prise Computer. Vous pouvez connecter cette prise au port série d'un ordinateur pour échanger des informations de jeu entre les deux appareils.

\* Le câble informatique reliant le KR-370 à un ordinateur doit être inférieur à 3 mètres. Le KR-370 et l'ordinateur peuvent ne pas fonctionner correctement avec un câble plus long.

## 8. Connexion à un instrument MIDI ou ordinateur

### Comment faire les connexions avec un ordinateur

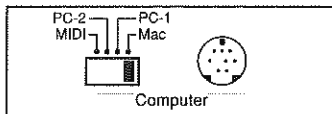
Faites les réglages décrits ci-dessous pour fixer le taux de transfert de l'ordinateur et du logiciel (c'est-à-dire la vitesse de transfert des données entre l'ordinateur et le KR-370) pour qu'il corresponde au KR-370.

\* *Veillez à bien éteindre le KR-370 avant de changer le réglage du commutateur Computer.*

#### Connexion avec un ordinateur Macintosh Apple

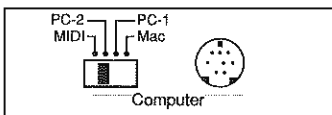
Utilisez un câble informatique RSC-15APL (vendu séparément) pour connecter le KR-370 au port modem (ou imprimante) du Macintosh. Réglez le commutateur Computer à l'arrière du KR-370 sur "Mac".

Utilisez "PatchBay" sur le Macintosh pour régler le type d'interface (la vitesse d'horloge de l'interface MIDI) sur "1 MHz".



#### Connexion avec un PC IBM

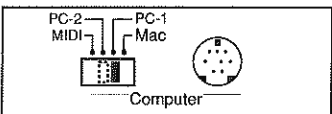
Utilisez un câble informatique RSC-15AT (vendu séparément) pour connecter le KR-370 au port série COM1 ou COM2 du PC. Réglez le commutateur Computer à l'arrière du KR-370 sur "PC-2".



#### Connexion avec un ordinateur de la série PC-9800 NEC

Utilisez un câble informatique RSC-15N (vendu séparément) pour connecter le KR-370 au port RS-232C du PC-98.

Le réglage du commutateur Computer à l'arrière du KR-370 dépend du taux de transfert du logiciel que vous utilisez. Réglez le commutateur sur "PC-1" pour une fréquence de 31,25 kHz, et sur "PC-2" pour une fréquence de 38,4 kHz.



\* *Référez-vous au manuel du logiciel pour des instructions sur la façon de fixer le taux et de faire les autres réglages.*

Avec ces réglages, vous devez également fixer le canal de transmission MIDI et commuter on ou off le mode Local si nécessaire (voir p. 58 et 59).

#### Important !

Les données produites par la prise MIDI Out ou la prise Computer ne contiennent des informations que pour les touches réellement jouées. Les données du Composer et celles du jeu de style ne sont pas émises.

Il n'est pas possible de recevoir par la prise MIDI In ni par la prise Computer des messages exclusifs (SysEx) alors que le Composer est en fonctionnement.

# Mauvais fonctionnement

## Vérifiez ces points en cas de mauvais fonctionnement

**Il n'y a pas de son.**

- Le curseur [Volume] est complètement abaissé.
- Des écouteurs sont branchés au clavier.
- Le curseur [Balance] est à fond du côté [Accomp]. Ramenez-le vers le côté [Manual].

**Même quand vous jouez sur le clavier, il n'y a pas de son.**

- Quelquefois, après avoir reproduit certains types de données de jeu, aucun son n'est entendu quand vous jouez au clavier. Si cela se produit, pressez les boutons Song [▲] et [▼] jusqu'à ce que "0" apparaisse dans l'afficheur, ou essayez d'effacer les données d'interprétation enregistrées (voir "Effacement de toutes les données" p. 36)
- Le mode Local est réglé sur "Off". Dans ce cas, le KR-370 ne produit pas de son quand vous jouez au clavier. Réglez Local sur "On" ("Réglage de mode Local" p. 59)

**Toutes les notes ne sont pas jouées.**

- Vous pouvez jouer un maximum de 28 notes simultanément sur le KR-370. Si le nombre total de notes jouées à la fois excède 28, certaines ne seront pas jouées. Cela peut se produire quand vous jouez au clavier en écoutant un morceau joué depuis une disquette, ou si vous jouez des morceaux avec usage intensif de la pédale de Sustain.

**Les données de jeu sur disquette ne jouent pas immédiatement**

- Il y a deux types de données musicales SMF, le Format 0 et le Format 1. La reproduction du format 1 nécessite un court instant avant le démarrage. Jusqu'à ce que la reproduction commence, le message suivant apparaît dans la fenêtre :



Le schéma tourne dans la direction de la flèche.

Pour le type de format, consultez le livret d'accompagnement des données musicales SMF que vous utilisez.

**L'afficheur indique "PU" quand vous lancez des données musicales SMF.**

- Pour les morceaux qui ne commencent pas sur le premier temps de la première mesure, "PU" (Pickup) apparaît dans l'afficheur au début du morceau. Ensuite, le numéro de mesure apparaît dans l'afficheur.

**Vous pressez les boutons [Fwd] ou [Bwd], mais il n'y a ni avance ni retour rapide**

- Selon les données de jeu, il se peut qu'il faille un certain temps avant de lancer l'avance ou le retour rapide. Attendez donc cela.

**Le Tone change**

- Quand vous êtes en Jeu de Style et que vous changez de style, le Tone et le tempo changent automatiquement pour s'adapter au nouveau style. Si vous désirez changer de style sans changer de Tone ni de tempo, tenez enfoncé le bouton One Touch Program [Arranger] durant au moins une seconde et l'indicateur du bouton s'éteindra. Ensuite, vous pouvez ne changer que le style.
- Le Tone en mode de jeu Whole est le même que celui de la partie main droite en jeu de Style (ainsi qu'en jeu Split).

Si vous changez le Tone d'un de ces modes, il fera de même dans les 2 autres modes.

- Parfois, après avoir enregistré des pistes [Whole] avec certains types de données de jeu, le Tone déjà mémorisé change pour celui que vous avez réglé.

- Vous ne pouvez temporairement que choisir des sons supplémentaires. Lorsque vous changez les conditions de jeu (par exemple, quand vous passez du mode Whole au mode Split), vous retournez aux réglages de sons précédents.

### Le Style joue étrangement

- Quand vous jouez un style après avoir reproduit une interprétation depuis une disquette, quelquefois, le Tone change pour la totalité du clavier.  
Dans ce cas, utilisez les boutons Song [▲] et [▼] pour appeler "0," ou effacer l'interprétation enregistrée "Effacement de toutes les données" (p. 36).
- En Jeu de Style ou en interprétation utilisant l'effet Chorus, si vous employez un orgue avec effet rotatif, vous pouvez rencontrer des problèmes, notamment des Tones autres que l'orgue peuvent être affectés par l'effet rotatif, ou au contraire l'effet rotatif du son d'orgue peut être perdu.

### Impossible d'utiliser le mode Whole

- Quand vous utilisez l'arrangeur (quand l'indicateur du bouton One Touch Program [Arranger] est allumé), vous ne pouvez pas passer en mode Whole, même en pressant le bouton [Whole]. L'unité est en mode Arrangeur de style Piano, dans lequel les accords sont reconnus et produits sur la totalité du clavier. Dans ce mode, le clavier joue comme un piano, mais avec accompagnement automatique - vous n'avez plus à vous soucier d'accords ou de point de split.

Pour passer en mode Whole, pressez le bouton One Touch Program [Piano].

### Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Chord Intelligence

- Quand vous utilisez l'arrangeur de style Piano, si vous pressez trois touches simultanément, elles sont reconnues comme un accord.

### La pédale n'a pas d'effet

- La pédale n'est pas correctement connectée. Assurez-vous que le cordon de pédale reliant le stand à la prise pédale de la face arrière est bien connecté.
- L'action de la pédale a changé durant le jeu de Style ("Emploi des Pédales" p. 30)

### Pour enregistrer, vous pressez le bouton [Rec], mais l'indicateur [Play] ne clignote pas

- Quand il y a une disquette dans le lecteur, ou après avoir reproduit des données de jeu d'une disquette, si vous désirez enregistrer votre propre interprétation, sélectionnez "0" avec les boutons Song [▲] et [▼]. Après cela, quand vous pressez le bouton [Rec], l'indicateur du bouton [Play] clignote et vous pouvez enregistrer.
- Lorsque vous réenregistrez une interprétation qui a déjà été enregistrée une fois, vous ne pouvez pas sélectionner la piste que vous désirez enregistrer. Quand vous réenregistrez des données préalablement enregistrées, après avoir pressé le bouton [Rec], pressez le bouton de la piste sur laquelle vous désirez travailler. L'indicateur du bouton de piste que vous avez poussé, ainsi que l'indicateur du bouton [Play] commenceront à clignoter et vous pourrez éditer les sons de cette piste. (voir "Si vous avez fait une erreur d'interprétation" p.35)

### Un partie manque dans les données d'interprétation d'une disquette

- L'indicateur du bouton Composer [Track] est éteint. Pressez le bouton pour allumer l'indicateur.
- Un canal MIDI est coupé. Réglez la coupure de canal MIDI sur "Off".

### La hauteur n'est pas correcte

- Les notes sont transposées. Changez le réglage de Transposition pour "0". (voir p. 62)
- L'accord a bougé. Réajustez l'accord (voir p. 63).

# Liste des styles

## 1. Piano

- 1-1 Grand Piano 1
- 1-2 Grand Piano 2
- 1-3 Rock Piano
- 1-4 Honky-Tonk 1
- 1-5 Honky-Tonk 2

## 2. E.Piano

- 2-1 E.Piano 1
- 2-2 E.Piano 2
- 2-3 60's E.Piano
- 2-4 Detuned EP.
- 2-5 Harpsichord 1
- 2-6 Harpsichord 2
- 2-7 Clav

## 3. Vibes

- 3-1 Vibes
- 3-2 Celesta
- 3-3 Marimba
- 3-4 Xylophone
- 3-5 Glocken
- 3-6 Music Box
- 3-7 Tubular Bell
- 3-8 Santur
- 3-9 Steel Drums

## 4. Organ

- 4-1 Church Organ
- \*4-2 E.Organ 1
- \*4-3 E.Organ 2
- \*4-4 E.Organ 3
- \*4-5 E.Organ 4
- 4-6 Rock Organ
- \*4-7 60's Organ
- 4-8 Accordion
- 4-9 Harmonica

\*Tones offering the rotary effect.

## 5. Guitar

- 5-1 Nylon Guitar
- 5-2 Gut Guitar
- 5-3 Steel Guitar
- 5-4 Jazz Guitar
- 5-5 Overdrive Gt.
- 5-6 Muted Guitar

- 5-7 Clean Guitar
- 5-8 Hawaiian Gt.
- 5-9 Banjo

## 6. Strings

- 6-1 Strings 1
- 6-2 Strings 2
- 6-3 Violin
- 6-4 Choir
- 6-5 Voice Oohs
- 6-6 Syn.Vox
- 6-7 Orchestra
- 6-8 Syn.Strings
- 6-9 Warm Pad

## 7. Sax

- 7-1 Tenor Sax
- 7-2 Alt Sax
- 7-3 Oboe
- 7-4 Bassoon
- 7-5 Clarinet
- 7-6 Flute
- 7-7 Trumpet
- 7-8 Muted Tp.
- 7-9 Trombone

## 8. Fantasia

- 8-1 Fantasia
- 8-2 Brightness
- 8-3 Square Wave
- 8-4 Saw Wave
- 8-5 Saw
- 8-6 Syn.Calliope
- 8-7 Chiffer Lead
- 8-8 Charang
- 8-9 Solo Vox
- 8.10 5th Saw Wave
- 8.11 Bass & Lead
- 8.12 Polysynth
- 8.13 Atmosphere
- 8.14 French Horn
- 8.15 Brass
- 8.16 Synth Brass 1
- 8.17 Synth Brass 2
- 8.18 Pan Flute
- 8.19 Shakuhachi

- 8.20 Whistle
- 8.21 Ocarina
- 8.22 Crystal
- 8.23 Kalimba
- 8.24 Twinkle Bell
- 8.25 Orchestra Hit
- 8.26 Bowed Glass
- 8.27 Metal Pad
- 8.28 Sweep Pad
- 8.29 Soundtrack
- 8.30 Sitar
- 8.31 Koto
- 8.32 Shamisen
- 8.33 Pizzicato
- 8.34 Harp
- 8.35 Acoustic Bass
- 8.36 Fingered Bass
- 8.37 Picked Bass
- 8.38 Fretless Bass
- 8.39 Slap Bass 1
- 8.40 Slap Bass 2
- 8.41 Synth Bass1
- 8.42 Synth Bass2
- 8.43 Rubber Bass

# Liste des styles

## Internes

### A. P.OP

- A-1 Pop 1
- A-2 Pop 2
- A-3 Pop 3
- A-4 Pop 4
- A-5 16 Beat Pop
- A-6 16 Beat Shuffle
- A-7 Fusion
- A-8 Slow Dance
- A-9 50's
- A.10 70's
- A.11 Lovers

### B. BALLAD

- B-1 Ballad 1
- B-2 Ballad 2
- B-3 Ballad 3
- B-4 Love Songs
- B-5 Classical
- B-6 50's Ballad
- B-7 Piano Ballad 1
- B-8 Piano Ballad 2
- B-9 16 Beat Ballad 1
- B-10 16 Beat Ballad 2

### C. ROCK

- C-1 Rock 1
- C-2 Rock 2
- C-3 Rock 3
- C-4 Rock 4
- C-5 Rock 5
- C-6 Rock Ballad
- C-7 Rock'n'roll 1
- C-8 Rock'n'roll 2
- C-9 Rock'n'roll 3
- C.10 Rock'n'shuffle

### D. Country

- D-1 Country Swing
- D-2 Bluegrass
- D-3 Two Step
- D-4 Country Ballad
- D-5 New Country
- D-6 Classic Country
- D-7 Hoedown
- D-8 Train Beat
- D-9 Outflow
- D.10 Country Rock
- D.11 Country Waltz 1
- D.12 Country Waltz 2

### E. BigBand

- E-1 Jazz Band
- E-2 Big Band 1
- E-3 Big Band 2
- E-4 Big Band Ballad
- E-5 Shuffle
- E-6 Boogie
- E-7 Med Swing
- E-8 Slow Swing
- E-9 Combo
- E.10 Standard
- E.11 Dixie
- E.12 Charleston

### F. LATIN

- F-1 Bossa Nova 1
- F-2 Bossa Nova 2
- F-3 Bossa Nova 3
- F-4 Fast Bossa
- F-5 Samba
- F-6 Rio
- F-7 Beguine 1
- F-8 Beguine 2
- F-9 Rhumba
- F.10 Mambo
- F.11 Cha Cha
- F.12 Tango
- F.13 Salsa
- F.14 Merengue
- F.15 Calypso
- F.16 Lambada

### G. WALTZ

- G-1 Slow Waltz 1
- G-2 Slow Waltz 2
- G-3 Waltz
- G-4 Vienna Waltz
- G-5 Musette
- G-6 Swing Waltz
- G-7 Jazz Waltz
- G-8 Pop Waltz

### H. WORLD

- H-1 Kids 1
- H-2 Kids 2
- H-3 Polka
- H-4 March 6/8
- H-5 March 4/4
- H-6 March 2/4
- H-7 Foxtrot

- H-8 Hawaiian
- H-9 Gospel
- H.10 Broadway
- H.11 Twist
- H.12 R&B
- H.13 New Jack Swing
- H.14 Triplet Enka
- H.15 Enka
- H.16 Kayou
- H.17 Ondo
- H.18 Easy 8 Beat
- H.19 Easy 16 Beat
- H.20 Easy 2 Beat
- H.21 Easy Waltz

## Disquette de styles

- 1 Dance 1
- 2 Dance 2
- 3 Dance 3
- 4 Dance 4
- 5 Dance 5
- 6 Dance 6
- 7 Dance 7
- 8 Funk 1
- 9 Funk 2
- 10 Funk 3
- 11 Jazz Funk
- 12 Swing
- 13 Afro/Swing
- 14 Ragtime
- 15 Blues 1
- 16 Blues 2
- 17 Blues 3
- 18 Gospel Ballad
- 19 New Gospel
- 20 Anthem

# Liste des sons supplémentaires

	N°	Nom du son	G-T	CC0	Pg
Pianos	1	Piano 1		0	1
	2	Piano 1w	1-1	8	
	3	Piano 1d		16	
	4	Piano 2		0	2
	5	Piano 2w	1-2	8	
	6	Piano 3		0	3
	7	Piano 3w	1-3	8	
	8	Honky-tonk	1-5	0	4
	9	Honky-tonk w	1-4	8	
	10	E.Piano 1		0	5
	11	Detuned EP 1		8	
	12	E.Piano 1v	2-1	16	
	13	60's E.Piano	2-3	24	6
	14	E.Piano 2		0	
	15	Detuned EP 2	2-4	8	
	16	E.Piano 2v	2-2	16	7
	17	Harpsichord		0	
	18	Coupled Hps.	2-6	8	
	19	Harpsi.w	2-5	16	
	20	Harpsi.o		24	
	21	Clav.	2-7	0	8
Percussions chromatiques	22	Celesta	3-2	0	9
	23	Glockenspiel	3-5	0	10
	24	Music Box	3-6	0	11
	25	Vibraphone	3-1	0	12
	26	Vib.w		8	
	27	Marimba		0	13
	28	Marimba w	3-3	8	
	29	Xylophone	3-4	0	14
	30	Tubular-bell	3-7	0	15
	31	Church Bell		8	
	32	Carillon		9	
	33	Santur	3-8	0	16

	N°	Nom du son	G-T	CC0	Pg
Orgues	34	Organ 1	4-3	0	17
	35	Organ 101		1	
	36	Detuned Or.1		8	
	37	Organ 109		9	
	38	60's Organ 1	4-7	16	
	39	60's Organ 2		11	
	40	60's Organ 3		12	18
	41	Organ 4	4-2	32	
	42	Even Bars		33	
	43	Organ 2	4-4	0	
	44	Organ 201		1	
	45	Detuned Or.2	4-5	8	
	46	Organ 5		32	19
	47	Organ 3	4-6	0	
	48	Church Org.1		0	
	49	Church Org.2	4-1	8	20
	50	Church Org.3		16	21
	51	Reed Organ		0	
	52	Accordion Fr	4-8	0	22
	53	Accordion It		8	
	54	Harmonica	4-9	0	23
	55	Harmonica 2		1	
	56	Bandoneon		0	24
	Guitares	57	Nylon-str.Gt	5-2	0
58		Ukulele		8	
59		Nylon Gt.o		16	
60		Velo Harmnix		24	26
61		Nylon.Gt.2	5-1	32	
62		Steel-str.Gt	5-3	0	
63		12-str.Gt		8	27
64		Nylon+Steel		9	
65		Mandolin		16	28
66		Steel-str.Gt2		32	
67		Jazz Gt.	5-4	0	29
68		Hawaiian Gt.	5-8	8	
69		Clean Gt.	5-7	0	30
70	Chorus Gt.		8		
71	Muted Gt.	5-6	0	31	
72	Funk Gt.		8		
73	Funk Gt.2		16	32	
74	Overdrive Gt	5-5	0		
75	DistortionGt		0	32	
76	Feedback Gt.		8		
77	Gt.Harmonics		0	32	
78	Gt. Feedback		8		
79	Ac.Gt.Harmnix		16		

	N°	Nom du son	G-T	CC0	Pg
Basses	80	Acoustic Bs.	8.35	0	33
	81	Fingered Bs.	8.36	0	34
	82	Picked Bs.	8.37	0	35
	83	Fretless Bs.	8.38	0	36
	84	Slap Bass 1	8.39	0	37
	85	Slap Bass 2	8.40	0	38
	86	Synth Bass 1	8.41	0	39
	87	SynthBass101		1	
	88	Synth Bass 3		8	40
	89	Synth Bass 2	8.42	0	
	90	SynthBass 201		1	
	91	Synth Bass 4		8	
92	Rubber Bass	8.43	16	41	
93	Violin		0		
94	Slow Violin	6-3	8		
95	Viola		0	42	
96	Cello		0	43	
97	Contrabass		0	44	
98	Tremolo Str		0	45	
99	PizzicatoStr	8.33	0	46	
100	Harp	8.34	0	47	
101	Timpani		0	48	
Cordes/Orchestre	102	Strings	6-2	0	49
	103	Orchestra	6-7	8	
	104	Slow Strings	6-1	0	50
	105	Syn.Strings1	6-8	0	51
	106	Syn.Strings3		8	
	107	Syn.Strings2		0	52
	108	Choir Aahs		0	53
	109	Choir Aahs 2	6-4	32	
	110	Voice Oohs	6-5	0	54
	111	SynVox	6-6	0	55
	112	OrchestraHit	8.25	0	56

N°: Le numéro affiché

G-T: Numéro normal de groupe et de Tone  
(se superpose au Tone usuel)

Pg: Numéro de changement de programme

CC0: Valeur de la commande n°0  
(Numéro de variation)



# Liste des sons supplémentaires

	N°	Nom du son	G-T	CC0	Pg
Cuivres	113	Trumpet	7-7	0	57
	114	Trumpet 2		1	
	115	Trombone	7-9	0	58
	116	Trombone 2		1	
	117	Tuba		0	59
	118	Muted Trumpet	7-8	0	60
	119	French Horn	8.14	0	61
	120	Fr.Horn 2		1	
	121	Brass 1		0	62
	122	Brass 2	8.15	8	
	123	Synth Brass1	8.16	0	63
	124	Synth Brass3		8	
	125	Analog Brass1		16	64
	126	Synth Brass2	8.17	0	
	127	Synth Brass4		8	
	128	Analog Brass2		16	
Anches	129	Soprano Sax		0	65
	130	Alto Sax	7-2	0	66
	131	Sax 1		8	
	132	Tenor Sax		0	67
	133	Sax 2	7-1	8	68
	134	Baritone Sax		0	
	135	Oboe	7-3	0	69
	136	English Horn		0	70
	137	Bassoon	7-4	0	71
	138	Clarinet	7-5	0	72
Tuyaux	139	Piccolo		0	73
	140	Flute	7-6	0	74
	141	Recorder		0	75
	142	Pan Flute	8.18	0	76
	143	Bottle Blow		0	77
	144	Shakuhachi	8.19	0	78
	145	Whistle	8.20	0	79
	146	Ocarina	8.21	0	80
Synthés solo	147	Square Wave	8-3	0	81
	148	Square		1	
	149	Sine Wave		8	82
	150	Saw Wave	8-4	0	
	151	Saw	8-5	1	83
	152	Doctor Solo		8	
	153	Syn.Calliope	8-6	0	84
	154	Chiffer Lead	8-7	0	85
	155	Charang	8-8	0	86
	156	Solo Vox	8-9	0	87
	157	5th Saw Wave	8.10	0	88
	158	Bass & Lead	8.11	0	

	N°	Nom du son	G-T	CC0	Pg
Nappes de synthés	159	Fantasia	8-1	0	89
	160	Warm Pad	6-9	0	90
	161	Polysynth	8.12	0	91
	162	Space Voice		0	92
	163	Bowed Glass	8.26	0	93
	164	Metal Pad	8.27	0	94
	165	Halo Pad		0	95
	166	Sweep Pad	8.28	0	96
	167	Ice Rain		0	97
	168	Soundtrack	8.29	0	98
Effets spéciaux de synthé	169	Crystal	8.22	0	99
	170	Syn Mallet		1	
	171	Atmosphere	8.13	0	100
	172	Brightness	8-2	0	101
	173	Goblin		0	102
	174	Echo Drops		0	103
	175	Echo Bell		1	
	176	Echo Pan		2	
	177	Star Theme		0	104
	Ethniques	178	Sitar	8.30	0
179		Sitar 2		1	
180		Banjo	5-9	0	106
181		Shamisen	8.32	0	107
182		Koto	8.31	0	108
183		Taisho Koto		8	
184		Kalimba	8.23	0	109
185		Bag Pipe		0	110
186		Fiddle		0	111
187		Shanai		0	112
Percussions	188	Tinkle Bell	8.24	0	113
	189	Agogo		0	114
	190	Steel Drums	3-9	0	115
	191	Woodblock		0	116
	192	Castanets		8	
	193	Taiko		0	117
	194	Concert BD		8	118
	195	Melo. Tom 1		0	
	196	Melo. Tom 2		8	
	197	Synth Drum		0	119
	198	808 Tom		8	
	199	Elec Perc 1		9	
	200	Reverse Cym.		0	120

	N°	Nom du son	G-T	CC0	Pg
Effets spéciaux	201	Gt.FretNoise		0	121
	202	Gt.Cut Noise		1	
	203	String Slap		2	
	204	Breath Noise		0	122
	205	Fl.Key Click		1	
	206	Seashore		0	
	207	Rain		1	123
	208	Thunder		2	
	209	Wind		3	
	210	Stream		4	
	211	Bubble		5	124
	212	Bird		0	
	213	Dog		1	
	214	Horse-Gallop		2	
	215	Bird 2		3	125
	216	Telephone 1		0	
	217	Telephone 2		1	
	218	DoorCreaking		2	
	219	Door		3	
	220	Scratch		4	126
	221	Windchime		5	
	222	Helicopter		0	
	223	Car-Engine		1	
	224	Car-Stop		2	
	225	Car-Pass		3	
	226	Car-Crash		4	
	227	Siren		5	127
	228	Train		6	
	229	Jetplane		7	
	230	Starship		8	
	231	Burst Noise		9	128
	232	Applause		0	
	233	Laughing		1	
	234	Screaming		2	
	235	Punch		3	
	236	Heart Beat		4	127
	237	Footsteps		5	
	238	Gun Shot		0	
	239	Machine Gun		1	
	240	Lasergun		2	128
	241	Explosion		3	

# Tableau des messages d'erreur

Après affichage d'un message d'erreur, le KR-370 revient rapidement à son statut précédent. Le message d'erreur reste toutefois affiché. Quand cela se produit, pressez un bouton de façade (n'importe lequel) et le message s'effacera.

E.00

Cause: En raison d'une protection contre la copie, vous ne pouvez pas sauvegarder ce type de données musicales sur une autre disquette que celle d'origine.

Remède: Ne sauvegardez que sur la même disquette.

E.01

Cause: Vous ne pouvez pas sauvegarder ce type de données musicales sur disquette.

Remède: Vous pouvez utiliser ces données pour la reproduction.

E.02

Cause: La languette de protection de la disquette est en position "PROTECT".

Remède: Glissez la languette en position "WRITE". (p. 8)

E.03

Cause: Vous ne pouvez pas formater, ni sauvegarder de données sur une disquette mère.

Remède: Sauvegardez sur de nouvelles disquettes formatées par le KR-370. (p. 40)

E.04

Cause: Vous ne pouvez pas sauvegarder sur ce type de disquette.

Remède: Chacun des types de données suivantes doit être sauvegardé indépendamment, sur des disquettes dédiées à leur type :

- Données de jeu créées par le KR-370

- Données converties en données musicales SMF sur le KR-370

- Styles créés sur le KR-370

Notez aussi que les données doivent être sauvegardées sur des disquettes nouvellement formatées.

E.05

Cause: Vous ne pouvez pas écrire sur ce fichier.

Remède: Essayez de sélectionner un autre numéro, puis sauvegardez. Sinon, sauvegardez sur une autre disquette formatée par le KR-370.

E.10

Cause: Aucune disquette n'est insérée dans le lecteur.

Remède: Insérez une disquette dans le lecteur et redémarrez.

E.11

Cause: Il n'y a plus assez d'espace sur la disquette pour sauvegarder ces données.

Remède: Sauvegardez sur une autre disquette formatée par le KR-370.

E.12

Cause: Impossible de sauvegarder sur la disquette, car elle n'est pas formatée.

Remède: Formatez la disquette pour emploi avec le KR-370. (p. 40)

E.13

Cause: La disquette a été éjectée durant le formatage ou une sauvegarde.

Remède: Reprenez la procédure. Après lancement du formatage ou de la sauvegarde, n'éjectez pas la disquette avant que la procédure ne soit terminée.

E.14

Cause: La disquette est endommagée.

Remède: Sauvegardez sur une nouvelle disquette formatée par le KR-370.

E.15

Cause: Impossible de sauvegarder sur cette disquette.

Remède: Sauvegardez sur une nouvelle disquette formatée par le KR-370. (p. 40)

E.20

Cause: La disquette est illisible.

Remède: Utilisez des données musicales SMF Roland. Si vous employez une disquette non formatée, utilisez-la après l'avoir formaté avec le KR-370.

E.21

Cause: Ces données musicales sont illisibles.

Remède: Utilisez des données musicales SMF Roland. Notez aussi que si vous employez des disquettes avec des réglages de façade sauvegardés, vous ne pouvez employer que celles ayant des réglages de KR-370.

## Tableau des messages d'erreur

E.22

Cause: La disquette a été éjectée pendant que des données étaient lues.

Remède: Ré-insérez la disquette et reprenez la procédure, depuis le début. Veillez à ne pas éjecter durant la reproduction ou l'enregistrement. Dans tous les cas, n'éjectez jamais la disquette quand l'indicateur du lecteur est allumé.

E.23

Cause: Des secteurs endommagés ont été trouvés sur la disquette.

Remède: Vous ne pouvez pas employer ces données.

E.24

Cause: Les données de la disquette n'ont pas été chargées assez vite pour la reproduction.

Remède: Annulez la procédure avec le bouton [Stop]. Puis, après avoir pressé [Reset], pressez [Play] une fois encore.

E.25

Cause: Ces données musicales ne peuvent pas être reproduites.

Remède: Les données utilisent des informations de jeu non compatibles avec le KR-370. Vous ne pouvez pas employer ces données.

E.30

Cause: Le fichier de données musicales est trop gros, vous ne pouvez que le reproduire.

Remède: Vous ne pouvez pas enregistrer, faire des avances/retours rapides ni sauvegarder.

E.31

Cause: Le fichier de données musicales est trop gros pour enregistrer.

Remède: Vous ne pouvez pas enregistrer, faire des avances/retours rapides ni sauvegarder. Vous ne pouvez que reproduire ce fichier.

E.32

Cause: L'enregistrement a été annulé.

Remède: La capacité mémoire est dépassée, impossible d'enregistrer d'autres données.

E.34

Cause: Le fichier de données musicales est trop gros pour être enregistré ou reproduit.

Remède: Vous ne pouvez pas employer ces données avec le KR-370.

E.35

Cause: Impossible de charger d'autres données dans le KR-370.

Remède: Supprimez des données de jeu de la mémoire ("Effacement des données" p. 36), ou sauvegardez votre travail sur disquette. ("Sauvegarde d'une interprétation" p. 39)

E.36

Cause: Le volume total des données de style ainsi regroupées serait trop grand, et l'unité ne pourrait pas les sauvegarder. Ou bien, les données de style sur disquette que vous tentez de lire sont trop grandes et ne peuvent pas être chargées.

Remède: Assemblez différemment le style, ou choisissez un autre style.

E.40

Cause: Le KR-370 ne peut pas gérer autant de données MIDI à la fois.

Remède: Pressez le bouton [stop], et le message d'erreur s'effacera.

E.41

Cause: Un problème de communication a été rencontré (par exemple, un câble, MIDI ou informatique, a été déconnecté).

Remède: Pressez le bouton [stop], et le message d'erreur s'effacera.

E.42

Cause: Les données de jeu ont été envoyées trop rapidement pour être enregistrées.

Remède: Pressez le bouton [stop], et le message d'erreur s'effacera.

CLF

Message: Ce message de confirmation apparaît quand vous supprimez des données de jeu. Il apparaît quand, ayant enregistré des données dans le KR-370, vous désirez faire reproduire de la musique d'une disquette de données musicales.

Remède: Vous ne pouvez pas reproduire de données musicales quand des données de jeu sont enregistrées dans le KR-370.

Toutefois, si les données enregistrées vous sont indifférentes, press [Rec].

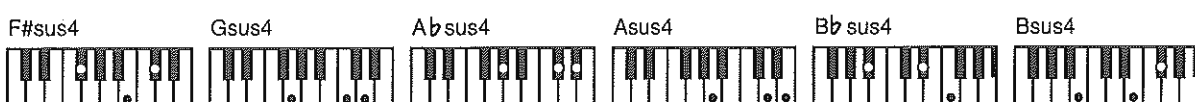
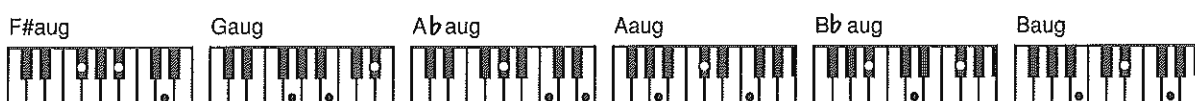
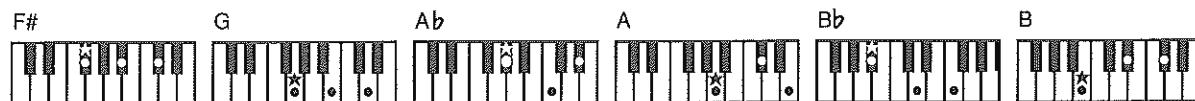
Vous pouvez aussi sauvegarder les données sur disquette. (p. 39)

# Liste des accords simplifiés

Symbole ● : Indique les notes constituant l'accord.

Symbole ★ : Les accords marqués d'un "★" peuvent être joués avec seulement les touches marquées "★" (voir "Jeu d'accords simplifiés – Chord Intelligence" p. 24).

C	C#	D	E $\flat$	E	F
CM7	C#M7	DM7	E $\flat$ M7	EM7	FM7
C7	C#7	D7	E $\flat$ 7	E7	F7
Cm	C#m	Dm	E $\flat$ m	Em	Fm
Cm7	C#m7	Dm7	E $\flat$ m7	Em7	Fm7
Cdim	C#dim	Ddim	E $\flat$ dim	Edim	Fdim
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	E $\flat$ m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
Caug	C#aug	Daug	E $\flat$ aug	Eaug	Faug
Csus4	C#sus4	Dsus4	E $\flat$ sus4	Esus4	Fsus4
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	E $\flat$ 7sus4	E7sus4	F7sus4



# Liste des ensembles rythmiques

	63R : Ensemble rythmique (standard)	64R : Ensemble SFX (différents effets sonores)
	27 High Q	
28	Slap	
	Scratch Push	
29	30 Scratch Pull	
31	Sticks	
	32 Square Click	
33	Metronome Click	
	34 Metronome Bell	
35	Kick Drum 2	
36	Kick Drum 1	
	37 Side Stick	
38	Snare Drum 1	
	39 Hand Clap	High Q
40	Snare Drum 2	Slap
	Low Tom 2	Scratch Push
41	42 Closed Hi-Hat [EXC1]	Scratch Pull
43	Low Tom 1	Sticks
	44 Pedal Hi-Hat [EXC1]	Square Click
45	Mid Tom 2	Metronome Click
	46 Open Hi-Hat [EXC1]	Metronome Bell
47	Mid Tom 1	Guitar sliding finger
	48 High Tom 2	Guitar cutting noise (down)
49	Crash Cymbal 1	Guitar cutting noise (up)
50	High Tom 1	String slap of double bass
	51 Ride Cymbal 1	Fl. Key Click
52	Chinese Cymbal	Laughing
	Ride Bell	Screaming
53	54 Tambourine	Punch
55	Splash Cymbal	Heart Beat
	56 Cowbell	Footsteps 1
57	Crash Cymbal 2	Footsteps 2
	58 Vibra-slap	Applause
59	Ride Cymbal 2	Door Creaking
	High Bongo	Door
60	61 Low Bongo	Scratch
62	Mute High Conga	Windchime
	63 Open High Conga	Car-Engine
64	Low Conga	Car-Stop
	High Timbale	Car-Pass
65	66 Low Timbale	Car-Crash
67	High Agogo	Siren
	68 Low Agogo	Train
69	Cabasa	Jetplane
	70 Maracas	Helicopter
71	Short Hi Whistle [EXC2]	Starship
	Long Low Whistle [EXC2]	Gun Shot
72	73 Short Guiro [EXC3]	Machine Gun
74	Long Guiro [EXC3]	Lasergun
	75 Claves	Explosion
76	High Wood Block	Dog
	Low Wood Block	Horse-Gallop
77	78 Mute Cuica [EXC4]	Birds
79	Open Cuica [EXC4]	Rain
	80 Mute Triangle [EXC5]	Thunder
81	Open Triangle [EXC5]	Wind
	82 Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Stream
	Belltree	Bubble
84	85 Castanets	
86	Mute Surdo [EXC6]	
87	Open Surdo [EXC6]	

[EXC]: Les instruments ayant le même numéro EXC ne peuvent pas jouer simultanément.  
 Virge: Aucun son n'est produit.

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques	
Canal de base	Par défaut Modifié	1 1 — 16	1 — 16 1 — 16		
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 OMNI OFF, POLY *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2	
Numéro de note :	Vraiment jouées	15—113 *****	0 — 127 0 — 127		
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O X 8n d = 64	O O		
Aftertouch (pression)	Polyphonique Par canal	X X	O O	* 1 * 1	
Pitch Bend		O	O	* 1	
Changement de commande	0, 32	O	O	* 1	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1(sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Commande de legato Effet 1 (amplitude) Effe 3( amplitude) NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB Interruption de tous les sons
	1	X	O	* 1	
	5	X	O	* 1	
	6, 38	X	O	* 1	
	7	O	O	* 1	
	10	X	O	* 1	
	11	X	O	* 1	
	64	O	O	* 1	
	65	X	O	* 1	
	66	O	O	* 1	
	67	O	O	* 1	
	84	O	O	* 1	
	91	O	O (Reverb)	* 1	
	93	O	O (Chorus)	* 1	
98, 99	X	O	* 1		
100, 101	X	O	* 1		
120	X	O			
Changement de programme	: N° réels	0—127 *****	O 0 — 127	* 1	N° de programme 1 — 128
Messages exclusifs		X	O		
Messages communs	: Song Pos : Sélect. morceau : Accord	X X X	X X X		
Messages en temps réel	: Horloge : Commandes	X X	X X		
Messages auxiliaires	: Local ON/OFF : Init. commandes : All Notes OFF : Active Sensing : Ré-initialisation	X X X O X	O O O (123 — 125) O X		
Notes		* 1 O X est sélectionnable * 2 Reconnu comme M = 1 même si M ≠ 1			

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : Non

# Caractéristiques

## Piano numérique arrangeur KR-370

### Clavier

88 touches (mécaniques à marteau)

### Parties

Rhythm, Whole, Accomp/Bass, Lower, Upper

### Polyphonie maximale

28 voix

### Tones

8 Groupes, 100 Variations

241 Variations (depuis le MIDI)

### Styles musicaux

Internes : 100

Disquette : 20 (dans le package)

(des MSD (Music Style Disk) peuvent apporter d'autres styles musicaux)

### Batterie manuelle / Ens. d'effets spéciaux (SFX)

Ensemble rythmique: 1 / Ensemble SFX: 1

Ensemble rythmique: 8 / Ensemble SFX: 1 (par MIDI)

### Effets

Reverb (8 types), Chorus (8 types)

### Composer:

Pistes: 5

Morceaux: 1

Stockage de notes: environ 30 000 notes

Tempo : noire = 20 à 250

Résolution: 120 clics par noire

Enregistrement: en temps réel

### Lecteur de disquette / Support de stockage

Lecteur de disquette 3.5 "

Format de disquette : 720Ko (2DD), 1,44Mo (2HD)

Morceaux: max. 99

Notes: approx. 120 000 notes (2DD)

approx. 240 000 notes (2HD)

### Afficheur

7 segments, 3 caractères (LED)

### Pédales

Sustain, Sourdine, Sostenuto

### Connecteurs

Prises de sortie Output (mono/stéréo)

Prises d'entrée Input (mono/stéréo)

Prise d'entrée microphone (mono)

Prise pour écouteurs Phones (stéréo)

Connecteur pour pédales (type DIN 8 broches)

Prise MIDI (in, out)

Interface ordinateur

### Puissance de sortie nominale

30W x 2

### Haut-parleurs

20cm x 2

### Alimentation

CA117V/CA230V/CA240V

### Consommation électrique

87W (117V)/68W (230V)/68W (240V)

### Finition

Imitation palissandre brésilien

### Dimensions

KR-370: 1430 (L) x 531 (P) x 213 (H) mm

KS-370: 1421 (L) x 455 (P) x 627 (H) mm

Total: 1430 (L) x 531 (P) x 840 (H) mm

### Poids

KR-370: 43,8 kg

KS-370: 15,5 kg

Total: 59,3 kg

### Accessoires

Mode d'emploi

Feuilles de liste des styles et de liste des Tones

Disquette de styles musicaux (MF-2HD)

Disquette vierge (MF-2HD)

Cordon d'alimentation

*\* Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modification sans préavis.*



# Index

<b>A</b>	
Accord.....	63
All Song Play.....	41
Arrangeur.....	16
Arrêt	
Style musical.....	22
Données musicales.....	41
<b>B</b>	
Balance.....	49
Bwd.....	10, 41
<b>C</b>	
Chord Hold.....	25
Chord Intelligence.....	24
Chorus	
Application.....	52
Chorus.....	50
Type.....	51
Composer.....	34
<b>D</b>	
Disquette (Lecteur de).....	8
Division.....	28
Drums/SFX.....	30
<b>E</b>	
Edition	
Copie.....	44
Effacement de piste.....	42
Insertion.....	46
Quantification.....	43
Suppression.....	45
Ending.....	22
Enregistrement.....	34
<b>F</b>	
Fwd.....	41
Fill In.....	23
Format.....	40
<b>I</b>	
Intro.....	20
<b>K</b>	
Key Touch.....	60
<b>L</b>	
Lancement	
Style musical.....	20
Données musicales.....	40
Layer.....	33
<b>M</b>	
Melody Intelligence	
Melody Intelligence.....	49
Type.....	49
Métronome	
Battement.....	61
Metronome.....	31
Volume.....	61
Microphone	
Echo.....	48
Volume.....	48
Minus One (Jeu avec accompagnement).....	37
<b>O</b>	
One Touch Arranger.....	18
One Touch Piano.....	31
Original.....	23
<b>P</b>	
Pédale	
Basse mélodique.....	54
Break.....	54
Fade In/Out.....	54
Fill In.....	54
Glide.....	54
Melody Intelligence.....	54
Sourdine, Sostenuato, Sustain.....	30
Piano (Arrangeur en style).....	19
Piste.....	34
Programme (Changement de).....	60
<b>R</b>	
Reset.....	35
Reverb	
Reverb.....	52
Type.....	52
Rotatif (Effet).....	51
<b>S</b>	
Sauvegarde.....	39
Split	
Jeu en mode Split.....	32
Point de Split.....	32, 56
Style (jeu de).....	16
Styles (Disquette de).....	25
Synchronisé (Accompagnement).....	54
Synchronisé (Démarrage).....	20
<b>T</b>	
Tempo.....	22
Tonalité (réglage de la).....	48
Tones supplémentaires.....	53
Transposition.....	62
<b>U</b>	
User (Style).....	26
<b>V</b>	
Variation.....	23
Volume	
Général.....	13
Microphone.....	48
<b>W</b>	
Whole (Jeu en mode).....	31

# Information

Pour toute réparation, appelez votre centre de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays (dans la liste donnée ci-dessous).

## ARGENTINE

Instrumentos Musicales  
S.A.  
Florida 638  
(1005) Buenos Aires  
ARGENTINA  
TEL: (01) 394 4029

## BRESIL

Roland Brasil Ltda.  
R. Coronel Octaviano da Silveira  
203 05522-010  
Sao Paulo BRAZIL  
TEL: (011) 843 9377

## CANADA

Roland Canada Music Ltd.  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C., V6V 2M4 CANADA  
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.  
(Toronto Office)  
Unit 2, 109 Woodbine Downs  
Blvd, Etobicoke, ON  
M9W 6Y1 CANADA  
TEL: (0416) 213 9707

## MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.  
Mesones No. 21 Col. Centro  
Mexico D.F. 06080 MEXICO  
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de  
Guadalajara s.a. de c.v.  
Av. Corona No. 202 S.J.  
Guadalajara, Jalisco Mexico  
C.P.44100 MEXICO  
TEL: (03) 613 1414

## PANAMA

Productos Superiores, S.A.  
Apartado 655 - Panama 1  
REP. DE PANAMA  
TEL: 26 3322

## U. S. A.

Roland Corporation U.S.  
7200 Dominion Circle  
Los Angeles, CA. 90040-3696,  
U. S. A.  
TEL: (0213) 685 5141

## VENEZUELA

Musicland Digital C.A.  
Av. Francisco de Miranda,  
Centro Parque de Cristal, Nivel  
C2 Local 20 Caracas  
VENEZUELA  
TEL: (02) 285 9218

## AUSTRALIE

Roland Corporation  
Australia Pty. Ltd.  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA  
TEL: (02) 982 8266

## NOUVELLE-ZELANDE

Roland Corporation (NZ)  
Ltd.  
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,  
Auckland 3, NEW ZEALAND  
TEL: (09) 3098 715

## HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.  
Service Division  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories, HONG  
KONG  
TEL: 2415 0911

## INDONESIE

PT CITRARAMA  
BELANTIKA  
Kompleks Perkantoran Duta  
Merlin Blok E No.6—7  
Jl. Gajah Mada No.3—5, Jakarta  
10130,  
INDONESIA  
TEL: (021) 3850073

## COREE

Cosmos Corporation  
Service Station  
261 2nd Floor Nak-Won Arcade  
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA  
TEL: (02) 742 8844

## MALAISIE

Bentley Music SDN BHD  
No.142, Jalan Bukit Bintang 55100  
Kuala Lumpur, MALAYSIA  
TEL: (03) 2443333

## PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

## SINGAPOUR

Swee Lee Company  
BLOCK 231,  
Bain Street #03-23  
Bras Basah Complex,  
SINGAPORE 0718  
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE  
LTD  
335, Joo Chiat Road SINGAPORE  
1542  
TEL: 3450435

## TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan)  
Co., LTD.  
Room. 5, 9th. No. 112 Chung Shan  
N.Road Sec.2 Taipei, TAIWAN,  
R.O.C.  
TEL: (02) 561 3339

## THAILANDE

Theera Music Co., Lt d.  
330 Vengr Nakorn Kasem, Soi 2,  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 2248921

## BAHREIN

Moon Stores  
Bad Al Bahrain Road,  
P.O.Box 20077  
State of BAHRAIN  
TEL: 211 005

## IRAN

TARADIS  
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street  
P. O. Box 15875/4171 Teheran,  
IRAN  
TEL: (021) 875 6524

## ISRAEL

Halilit P. Greenspoon &  
Sons Ltd.  
8 Retzif 1 Ha'aliya Hashnya St.  
Tel-Aviv-Yafa ISRAEL  
TEL: (03) 6823666

## JORDANIE

AMMAN Trading Agency  
Prince Mohammed St. P. O. Box  
825 Amman 11118 JORDAN  
TEL: (06) 641200

## KOWAÏT

Easa Husain Al-Yousifi  
P.O. Box 126 Safat 13002  
KUWAIT  
TEL: 5719499

## LIBAN

A. Chahine & Fils  
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.  
Chahine Building, Achrafieh  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 335799

## OMAN

OHI Electronics &  
Trading Co. LLC  
P. O. Box 889 Muscat  
Sultanate of OMAN  
TEL: 706 010

## QATAR

Badie Studio & Stores  
P.O.Box 62,  
DOHA QATAR  
TEL: 423554

## ARABIE SAOUDITE

SAF Music Center  
Al-Khobar 31952, P. O. Box 1366  
SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 3311

Abdul Latif S. Al-Ghamdi  
Trading Establishment  
Al-Tamini Commercial And  
Residential Center Al-Khobar  
Dharan Highway W/Hamood St.  
P. O. Box 3631 Al-Khobar  
31952 SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2332

## SYRIE

Technical Light & Sound  
Center  
Khaled Ebn Al Walid St.  
P.O.Box 13520  
Damascus - SYRIA  
TEL: (011) 2235 384

## TURQUIE

Barkat Sanayi ve Ticaret  
Siraselvler Cad. Guney Ishani No.  
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY  
TEL: (0212) 2499324

## E.A.U

Zak Electronics & Musical  
Instruments Co.  
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,  
No. 14, Grand Floor DUBAI  
U.A.E.  
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E  
TEL: (04) 360715

## EGYPTE

Al Fanny Trading Office  
9, Ebn Hagar Al Askalany Street,  
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,  
11341 EGYPT  
TEL: (02) 4171828  
(02) 4185531

## ILE MAURICE

Philanne Music Center  
4th, Floor Noll, Happy World  
House Sir William Newton Street  
Port Luis MAURITIOUS  
TEL: 242 2986

## REUNION

FO - YAM Marcel  
25 Rue Jules MermanZL  
Chaudron - BP79 97491  
Ste Clothilde REUNION  
TEL: 28 29 16

## AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop  
(PTY) Ltd.  
11 Melle Street (Cnr Melle and  
Juta Street)  
Braamfontein 2001  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.  
17 Werdmuller Centre Claremont  
7700  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 64 4030

## AUTRICHE

E. Dematte & Co.  
Neu-Kum Siemens-Strasse 4  
A-6040 Innsbruck P.O.Box 83  
AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

## BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.  
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-  
Westerlo BELGIUM  
TEL: (014) 575811

## CHYPRE

Radex Sound Equipment  
Ltd.  
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,  
Nicosia CYPRUS  
TEL: (02) 453 426  
(02) 466 423

## DANEMARK

Roland Scandinavia A/S  
Langebrogade 6 Post Box 1937  
DK-1023 Copenhagen K.  
DENMARK  
TEL: 32 95 3111

## FRANCE

Guillard Musiques Roland  
ZAC de Rosarge 01700  
Les Echets FRANCE  
TEL: 72 26 5060

Guillard Musiques Roland  
(Paris Office)  
19/23 rue Léon Geoffroy 94400  
VITRY-SUR-SEINE FRANCE  
TEL: (1) 46 80 86 62

## FINLANDE

Roland Scandinavia As,  
Filial Finland  
Lautasaarentie 54 B  
Fin-00201 Helsinki, FINLAND  
P. O. Box No. 109  
TEL: (0) 682 4020

## ALLEMAGNE

Roland Elektronische  
Musikinstrumente  
Handelsgesellschaft mbH.  
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,  
GERMANY  
TEL: (040) 52 60090

## GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.  
20, Alexandras St. & Bouboulinas  
54 St. 106 82 Athens, GREECE  
TEL: (01) 8232415

## HONGRIE

Intermusica Ltd.  
Warehouse Area 'DEPO' Pl.83  
H-2046 Torokbalint, HUNGARY  
TEL: (01) 1868905

## IRLANDE

The Dublin Service Centre  
Audio Maintenance  
Limited  
11 Brunswick Place Dublin 2  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 677322

## ITALIE

Roland Italy S. p. A.  
Viale delle Industrie, 8  
20020 Arese Milano, ITALY  
TEL: (02) 93581311

## NORVEGE

Roland Scandinavia Avd.  
Kontor Norge  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 273 0074

## POLOGNE

P. P. H. Brzostowicz Marian  
61-502 Poznan, ul. Filarecka 11,  
TEL: (061) 332 665  
03-624 Warszawa, ul. Blokowa32,  
TEL: (02) 679 44 19

## PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e  
Musica, L.da.  
Rue de Catarina 131  
4000 Porto, PORTUGAL,  
TEL: (02) 38 4456

## RUSSIE

PETROSHOP  
Vershavskoe, Shosse, 27-1  
Moscow, RUSSIA  
TEL: 095 901 0892

## INVASK Limited

Lenina Str. 13-342  
Krasnogorsk 143000  
Moscow Region, RUSSIA  
TEL: 095 564 61 44

## ESPAGNE

Roland Electronics  
de España, S. A.  
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,  
SPAIN  
TEL: (93) 308 1000

## SUEDE

Roland Scandinavia A/S  
Danvik Center 28 A, 2 tr.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (08) 702 0020

## SUISSE

Roland (Switzerland) AG  
Musitronic AG  
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,  
SWITZERLAND  
TEL: (061) 921 1615

## ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd., Swansea  
Office  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park SWANSEA  
West Glamorgan SA7 9FJ,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 702701