

PIANO NUMERIQUE A RYTHMES

MODE D'EMPLOI

KR-5500

KR-4500

KR-3500

KR-650

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications

Avant de commencer

Nous aimerions prendre un moment pour vous remercier d'avoir choisi un piano de la série KR. Nous avons essayé de faire une première partie de mode d'emploi courte pour une prise en main rapide de votre instrument avec une description aussi concise que possible des fonctions de base. Les instructions sont données une-à-une, aussi même si vous débutez dans le domaine des instruments de musique électroniques, ne vous souciez pas! Tout sera facile si vous suivez les instructions. Dès que vous vous serez familiarisé avec le KR, nous sommes sûrs que vos premières impressions seront positives. Et quand vous poursuivrez plus loin votre exploration, prenez le temps de lire la totalité du mode d'emploi après la première partie de prise en main rapide.

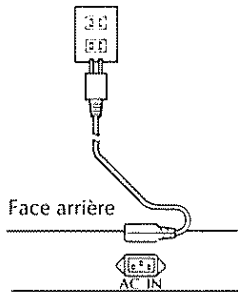
Ce manuel se compose d'une première partie dite "de prise en main" et d'une seconde partie, le mode d'emploi proprement dit. Tous les renvois à des pages du "mode d'emploi" concernent donc cette seconde partie. Tous les modèles KR étant décrits dans ce manuel, certaines fonctions ou pages d'affichage s'appliquent à certains et pas à d'autres. Les correspondances sont en général évidentes ou alors clairement identifiées. Le KR-3500 étant le seul à posséder une interface pour carte mémoire à la place du lecteur de disquette des autres modèles, il est évident que toutes les remarques et procédures concernant le lecteur de disquette ne le concerne pas, et inversement pour l'interface carte mémoire.

Sommaire de la première partie

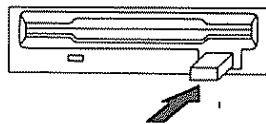
Avant de commencer	1
Sommaire de la première partie	2
1. Mise sous tension	3
a. L'afficheur – Ecran de base et écran de fonction	4
2. Quelques sons	5
a. Réglage du volume général – Curseur volume	5
b. Réglage du timbre – Curseur brillance	5
c. La façon dont vous jouez sur le clavier affectera le volume et le timbre – Sensibilité au toucher	6
d. Emploi des pédales – Sustain, Sourdine, Sostenuto	6
3. Reproduction des morceaux de démonstration	7
a. Ecoute de la totalité des morceaux de démonstration	7
b. Ecoute d'un morceau spécifique	8
4. Ecoute de quelques sons	9
a. Variation de la hauteur d'une note – Molette pitch bend	10
5. Jeu des sons de percussion au clavier – Manual drums	11
6. Effets spéciaux au clavier – Manual sound effects	12
7. Déclenchement de deux sons simultanément – Mode Layer	13
a. Sélection d'un nouveau son pour la partie Upper	13
b. Sélection d'un nouveau son pour la partie Lower	14
c. Réglage de la balance entre les deux parties	14
8. Deux claviers en un – Split	15
a. Changement du point de Split	16
9. Interprétation avec l'accompagnement rythmique automatique	17
10. Reproduction de style	21
a. Accompagnement automatique avec accord dans la partie Lower du clavier – Arrangeur en mode Split (One Touch Program)	21
b. Ajout d'harmonies à votre mélodie – Melody Intelligence	22
c. Accords à un ou deux doigts - Chord Intelligence	22
11. Reproduction perfectionnée du style	23
a. Accompagnement automatique avec accords sur tout le clavier - Piano Style Arranger (One Touch Program)	23
b. Faire de la note la plus basse d'un renversement d'accord la nouvelle note de basse - Leading Bass	24
12. Enregistrement des réglages de façade – User Programs	25
a. Appel des réglages	25
b. Stockage des réglages de façade	25
c. Retour aux réglages d'usine	26
13. Enregistrement et reproduction d'une interprétation – Composer	27
a. Enregistrement d'une interprétation	27
b. Reproduction	28
c. Un titre pour le morceau enregistré - Song Name	30
Comment supprimer un morceau indésirable de la mémoire interne	31
14. Créez vos propres disquettes – Save / Load	32
a. Sauvegarde de données de jeu sur une disquette – Save (initialisation d'une disquette - format)	32
b. Lecture des données de jeu – Load	34
15. Extinction de l'appareil	35
Index	36

1. Mise sous tension

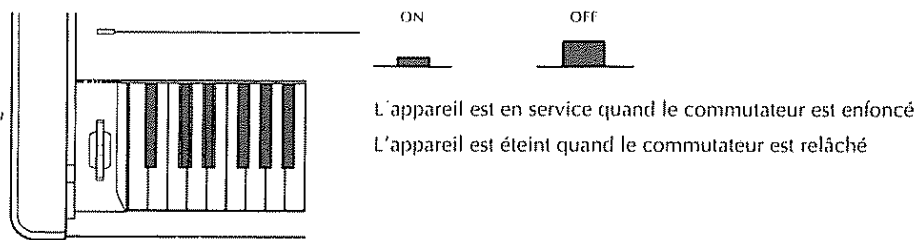
① Connectez le cordon d'alimentation à une prise secteur.



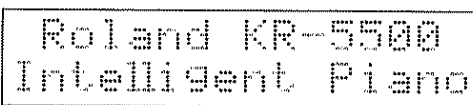
② Assurez-vous qu'il n'y a pas de disquette insérée dans le lecteur (sur le côté droit de la façade). S'il y en a une, pressez le bouton d'éjection et retirez-la.



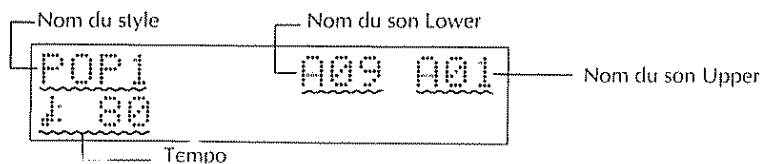
③ Cherchez le bouton POWER à gauche (droite pour le 3500) de la façade et pressez-le.



Vous verrez l'afficheur suivant :



Après un court instant, l'affichage changera pour devenir :



et le KR sera prêt à jouer ! Cet affichage est appelé écran de base, et il indique 4 éléments que vous désirerez probablement connaître pendant que vous jouerez : le nom du style, le numéro du son de gauche (Lower), le numéro du son de droite (Upper) et le Tempo (nous en saurons plus par la suite). Nous commencerons généralement les explications des fonctions du KR en partant de cet écran.

Remarque :

La tension adaptée à cet instrument est indiquée sur sa plaque d'identification. Vérifiez que la tension en vigueur dans votre pays correspond au besoin de l'appareil.

Remarque :

Vous devez retirer la disquette avant d'allumer l'appareil. Cela évitera de possibles dommages causés aux données stockées sur la disquette.

Remarque :

Si c'est la première fois que vous allumez le KR ou si vous ne l'avez pas employé depuis longtemps, vous verrez l'affichage suivant et le clavier sera désactivé. Ne vous inquiétez pas, c'est normal. Pressez simplement le bouton **WRITE** et procédez comme d'habitude.

a. L'afficheur – Ecran de base et écran de fonction

L'affichage du KR vous donnera la plupart du temps l'écran de base avec les réglages de nom de style, de numéro de son Upper, de numéro de son Lower et de Tempo. Toutefois, lorsque vous commencez à presser des boutons pour accéder à d'autres sons et à des fonctions particulières, l'écran se change en "écran de fonction" pour vous donner des informations sur la procédure engagée (l'écran de base revient lorsque vous avez terminé).

▼ Ecran de base



POPI A09 A01
1 00

L'écran de base est également celui dans lequel les numéros de programme utilisateur (voir page 25) et le nom des accords seront affichés.

▼ Ecran de fonction

(Celui représenté ci-dessous est juste un des différents écrans de fonction qui peuvent être obtenus).



UPPER Tone
B09 A.Guitar

Si vous pressez un bouton pour sélectionner une fonction mais si vous ne faites rien durant 4 ou 5 secondes, l'écran de fonction qui a été appelé disparaîtra pour laisser à nouveau la place à l'écran de base, et vous devrez reprendre la procédure.

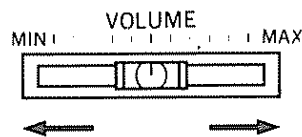
Dans certains cas, en fonction de l'emplacement ou des conditions d'éclairage, l'afficheur peut être difficile à lire. Dans de tels cas, il peut être nécessaire de régler le contraste de celui-ci (voir mode d'emploi, page 54).

2. Quelques sons

OK, l'appareil est sous tension. Jouons un peu! Lors de la première mise sous tension du KR, vous pouvez écouter un son de piano en jouant sur le clavier.

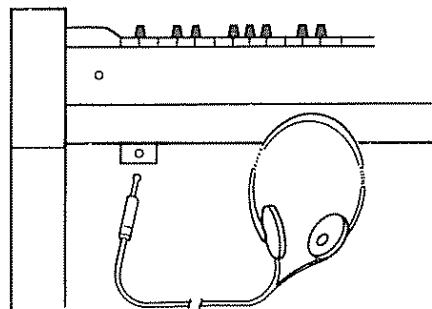
a. Réglage du volume général – Curseur volume

Tout à fait à gauche est le volume minimum (MIN), et tout à fait à droite le volume maximum (MAX).



Le son devient plus faible Le son devient plus fort

La prise pour écouteurs est située sur le côté gauche du clavier. Lorsque vous connectez des écouteurs, aucun son n'est plus entendu des haut-parleurs, ce qui vous permet de jouer de façon solitaire sans perturber personne.



Attention :

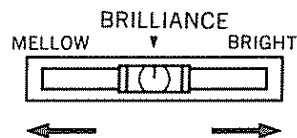
Pour ne pas endommager, ni votre audition, ni les écouteurs, n'appliquez pas de volume excessif à ces derniers.

Le volume obtenu aux écouteurs se règle avec le curseur Volume.

N'utilisez que des écouteurs stéréo (avec une impédance de 8 à 150 ohms).

b. Réglage du timbre – Curseur brillance

Vous pourrez rendre le son plus brillant et plus cristallin, ou plus chaud et plus feutré, en déplaçant le curseur BRILLIANCE.



Le son devient plus feutré Le son devient plus brillant

Faites glisser le curseur BRILLIANCE tout à fait à droite (BRIGHT) pour une brillance maximale et tout à fait à gauche (MELLOW) pour un timbre plus chaud, plus feutré.

c. La façon dont vous jouez sur le clavier affectera le volume et le timbre – Sensibilité au toucher

Si vous frappez fortement les touches, le son sera fort et brillant. Si vous jouez plus doucement, le son sera plus doux et plus chaud. Cette fonction s'appelle sensibilité au toucher et fait du KR un instrument capable d'exprimer toutes les subtilités de votre jeu.



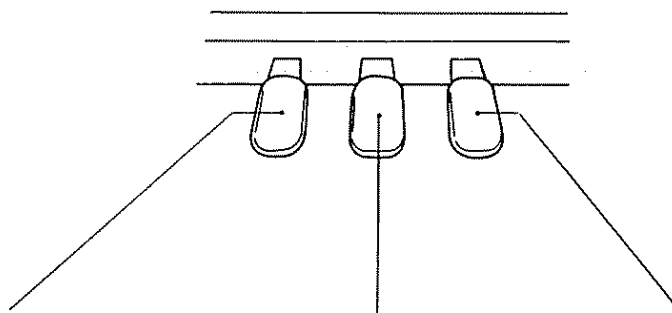
Jouez doucement pour obtenir un son doux et feutré

Jouez plus fort pour obtenir un son fort et brillant

d. Emploi des pédales – Sustain, Sourdine, Sostenuto

Le stand du KR est équipé de trois pédales (deux pour KR-650/3500) qui ont les mêmes fonctions que celles d'un piano acoustique.

Sur la droite se trouve la pédale de sustain, au milieu celle de sostenuto et sur la gauche celle de sourdine.



○ Pédale de sourdine (gauche)
Adoucit le son globalement,
comme la pédale de sourdine
d'un piano acoustique

○ Pédale de sostenuto (centrale)
(Uniquement KR-4500/5500)
Comme avec une pédale de
sustain sélective, seules les notes
enfoncées lorsque la pédale
sostenuto est pressée seront te-
nues. Les notes jouées après que
la pédale ait été enfoncée ne se-
ront pas affectées

○ Pédale de sustain (droite)
Ajoute du sustain à la totalité du
son

3. Reproduction des morceaux de démonstration

Les morceaux de démonstration sont :

- 1 Bop on the Rocks
- 2 Last Flower
- 3 Sailing
- 4 Etude N° 5 en sol b majeur
- 5 Mind Air n° 08

Pour vous donner une idée de ce que peut faire le KR, écoutez les morceaux de démonstration fournis avec l'instrument. Ces cinq morceaux démontrent la grande plage de possibilités du KR, et sont stockées en mémoire pour que vous puissiez les ré-écouter à tout instant.

a. Ecoute de la totalité des morceaux de démonstration

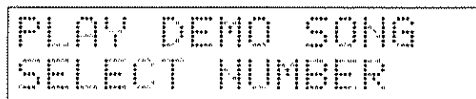
Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **SONG/DEMO**.



Vous verrez l'affichage de fonction suivant apparaître :



- ② Pressez **PLAY** pour lancer les morceaux.



Pour stopper la reproduction avant que les morceaux ne soient finis, pressez **STOP**.



Les morceaux de démonstration poursuivront leur reproduction l'un après l'autre, tant que vous n'aurez pas pressé **STOP**.

Ensuite, l'affichage de base reviendra.

Si vous voyez un affichage différent de celui-ci, il est possible que l'instrument n'ait pas enregistré les deux pressions de **SONG/DEMO**.

Essayez de presser ce bouton une nouvelle fois.

Si vous voyez un affichage différent, il est possible que l'instrument n'ait pas enregistré les deux pressions de **(SONG/DEMO)**. Essayez de presser ce bouton à nouveau.

Les morceaux de démonstration peuvent aussi être choisis avec **(INC)** et **(DEC)**.

Seules les commandes de brillance et volume général agissent en reproduction d'une démonstration.

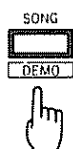
Cela ne concerne pas que les démonstrations. Vous pouvez enregistrer, stocker et reproduire vos propres morceaux de la même façon en utilisant la fonction Composer (voir page 27).

b. Ecoute d'un morceau spécifique

Que faire?

Depuis l'écran de base :

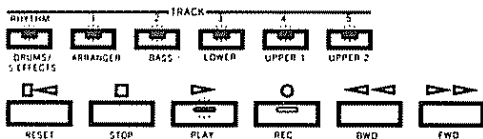
- 1 Pressez **(SONG/DEMO)**.



et vous verrez l'affichage de fonction suivant apparaître :

PLAY DEMO SONG
SELECT NUMBER

Vous verrez les diodes des boutons **(PLAY)**, **(RHYTHM)**, **(1)** - **(5)** de section TRACK clignoter.

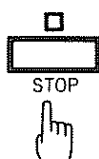


Rappelez-vous, si vous ne pressez aucun bouton dans les 4 à 5 secondes suivantes, l'affichage reviendra à l'écran de base.

- 2 Sélectionnez un morceau de démonstration. Pressez n'importe lequel des boutons de **(1)** à **(5)** dans la section TRACK pour choisir le morceau correspondant ou pressez **(RHYTHM)** pour sélectionner tous les morceaux à la fois.
- 3 Pressez **(PLAY)** pour lancer les morceaux.



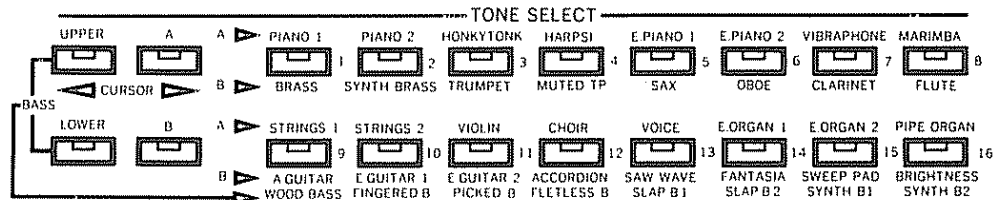
Lorsqu'un seul un morceau de démonstration a été sélectionné, l'affichage retournera automatiquement à l'écran de base lorsque ce morceau a terminé sa reproduction. Pour stopper la reproduction avant que le morceau ne soit fini, pressez **(STOP)**.



Si vous avez pressé **(RHYTHM)** et désirez écouter tous les morceaux, ces derniers se reproduiront à la suite tant que vous n'aurez pas pressé **(STOP)**, puis l'écran de base reviendra.

4. Ecoute de quelques sons

Le KR est équipé d'une palette de quarante sonorités (tones) différentes parmi lesquelles choisir. Essayez de jouer un morceau avec un premier son, puis sélectionnez-en un autre (en pressant le bouton correspondant) et jouez à nouveau le morceau.



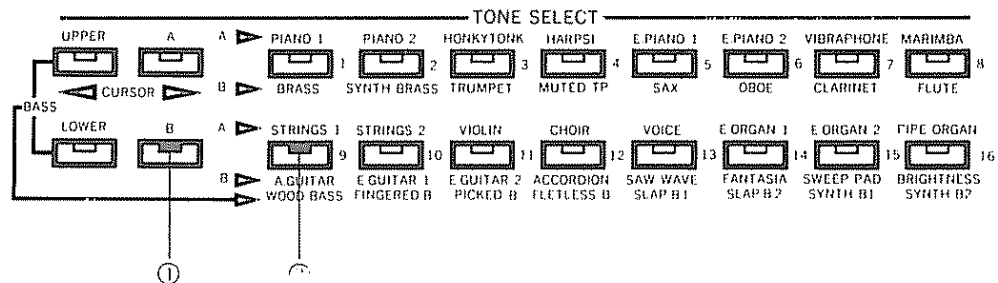
Lorsque la diode de sélection A est allumée, le son indiqué au-dessus du bouton pressé sera sélectionné. Pressez le bouton de sélection B (la diode B s'allumera) et c'est le son indiqué sous le bouton pressé qui sera sélectionné.

Essayez de sélectionner la guitare acoustique (A. GUITAR).

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

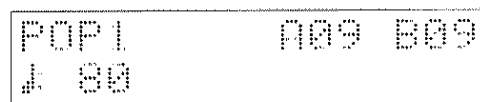
- ① Pressez le bouton de sélection (B) pour que la diode (B) clignote
- ② Pressez (A.GUITAR)



Le son sélectionné apparaît dans l'écran de fonction ...



... et après 4 ou 5 secondes, l'écran de base réapparaît



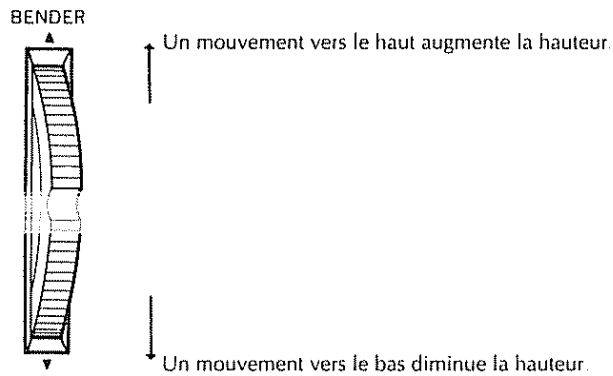
Maintenant, vous pouvez jouer à l'aide du son de guitare acoustique.

Il existe une façon d'augmenter le nombre de sons parmi lesquels choisir, jusqu'à un maximum de 128 (pour une explication détaillée, voir le mode d'emploi, page 65).

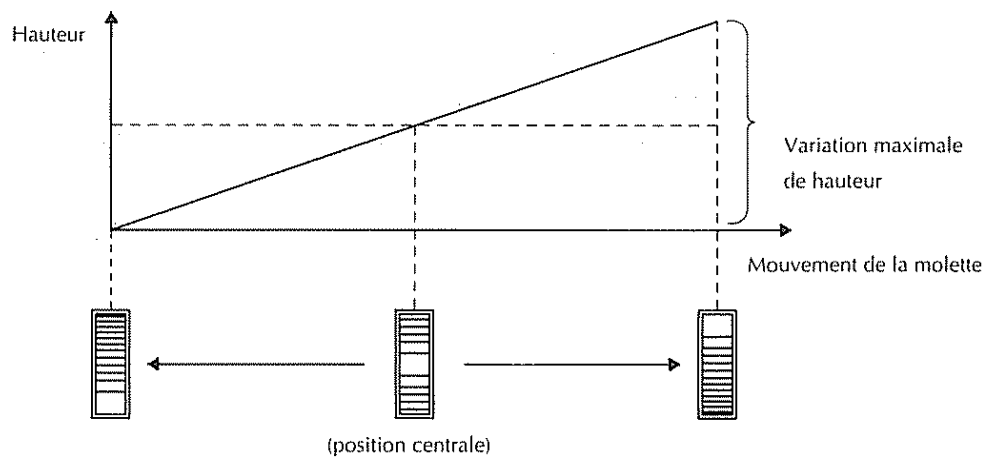
a. Variation de la hauteur d'une note – Molette pitch bend

Juste à la gauche du clavier se trouve une commande (représentée ci-dessous) appelée molette de pitch bend. Le fait de déplacer cette molette vous permet de faire varier progressivement la hauteur des notes en cours de reproduction.

Le réglage par défaut pour une variation maximale de la hauteur par la molette de pitch bend est deux demi-tons vers le haut ou vers le bas, mais cela peut être aisément changé si vous le désirez (voir le mode d'emploi, page 50).



Relation entre la hauteur et le mouvement de molette



La molette de pitch bend retourne toujours en position centrale (hauteur normale) dès qu'elle est relâchée.

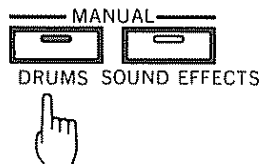
Huit ensembles rythmiques peuvent être choisis si vous pressez **MANUAL DRUMS** (la diode s'allume), avec **INC** ou **DEC** avant de revenir à l'écran de base (à la mise sous tension, l'ensemble standard est choisi). Pour des détails, voir le mode d'emploi, p. 169.

Un auto-collant (voir p. 8) posé sur le clavier pour avoir la correspondance touche/son de percussion en mode **MANUAL DRUMS**.

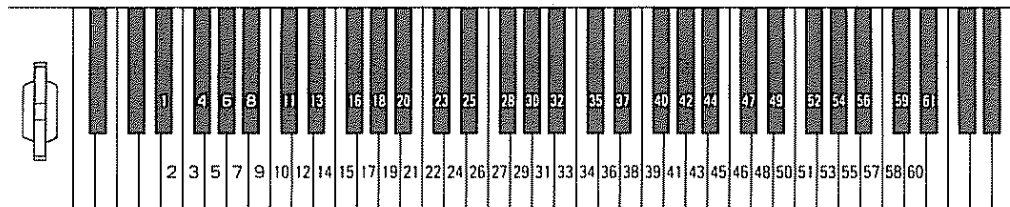
Avec la molette de pitch bend en mode **MANUAL DRUMS**, vous pouvez obtenir des solos originaux inaccessibles à une boîte à rythmes ordinaire! (La molette peut modifier la hauteur d'un maximum d'une octave vers le haut ou vers le bas).

5. Jeu des sons de percussion au clavier – Manual drums

Pressez **MANUAL DRUMS** et la diode s'allumera. Maintenant, vous pouvez déclencher jusqu'à 61 instruments de percussion directement depuis le clavier! Ou bien, utilisez la fonction **MANUAL DRUMS** alors qu'un style musical est déjà en cours de reproduction (voir p. 17).



Les instruments de percussion sont assignés aux différentes touches du clavier comme indiqué dans le tableau ci-dessous.



1	High Q	32	Vibra-slap
2	Slap	33	Cymbale ride 2
3	Scratch poussé	34	Bongo aigu
4	Scratch (tiré)	35	Bongo grave
5	Baguettes	36	Conga aiguë étouffée
6	Clic (signal carré)	37	Conga aiguë libre
7	Clic de métronome	38	Conga grave
8	Cloche de métronome	39	Timbale aiguë
9	Grosse caisse 2	40	Timbale grave
10	Grosse caisse 1	41	Agogo aigu
11	Bord de caisse	42	Agogo grave
12	Caisse claire 1	43	Cabasa
13	Claquement de mains	44	Maracas
14	Caisse claire 2	45	Sifflet court aigu
15	Tom basse 2	46	Sifflet aigu long
16	Charleston fermée	47	Guiro court
17	Tom basse 1	48	Guiro long
18	Pédale de Charleston	49	Claves
19	Tom medium 2	50	Wood Block aigu
20	Charleston ouverte	51	Wood Block grave
21	Tom medium 1	52	Cuica étouffée
22	High Tom 2	53	Cuica libre
23	Cymbale crash 1	54	Triangle étouffé
24	Tom aigu 1	55	Triangle libre
25	Cymbale ride 1	56	Shaker
26	Cymbale chinoise	57	Jingle Bell
27	Cloche de cymbale ride	58	Arbre à cloches
28	Tambourin	59	Castagnettes
29	Cymbale splash	60	Surdo étouffé
30	Cowbell	61	Surdo libre
31	Cymbale crash 2		

6. Effets spéciaux au clavier – Manual sound effects

Pressez **MANUAL SOUND EFFECTS** et la diode s'allumera.

Maintenant, vous pouvez déclencher 46 effets sonores différents (sons échantillonnés et effets spéciaux) directement depuis le clavier. Vous pouvez également utiliser le clavier sensible à la dynamique de l'instrument pour modifier la dynamique du son en fonction de la force avec laquelle vous frappez la touche.

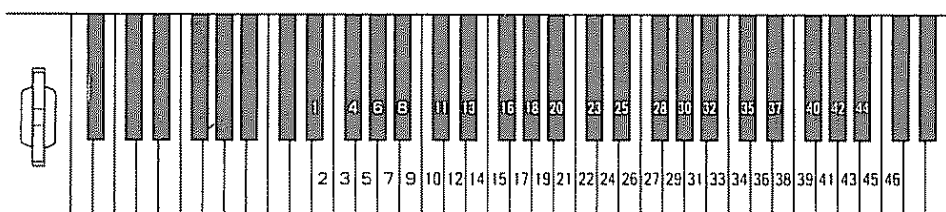


Il y a deux types d'effets spéciaux : ceux en boucle et ceux qui ne sont joués qu'une fois.

Les sons bouclés, tels que les applaudissements d'une salle ou les sons de vent, se poursuivent quand vous tenez enfoncée la touche. Ces sons se construisent progressivement, aussi tenez enfoncée la touche un moment et donnez-leur le temps d'apparaître.

Les sons à unique reproduction, tels que des pas, des coups de fusils, etc., qui sont entendus dès que vous pressez la touche. Vous pouvez les déclencher rythmiquement, comme des instruments de percussion, en leur ajoutant dynamique et peut être même pitch bend !

Les effets spéciaux sont assignés à chaque touche comme indiqué ci-dessous.

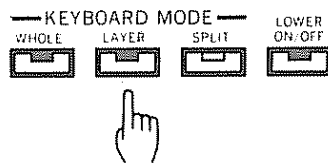


- | | |
|--|------------------------|
| 1 High Q | 24 Windchime |
| 2 Slap | 25 Moteur de voiture |
| 3 Scratch poussé | 26 Arrêt de voiture |
| 4 Scratch (tiré) | 27 Passage de voiture |
| 5 Baguettes | 28 Accident de voiture |
| 6 Clic (signal carré) | 29 Sirène |
| 7 Clic de métronome | 30 Train |
| 8 Cloche de métronome | 31 Avion à réaction |
| 9 Glissement de doigt sur corde de guitare | 32 Hélicoptère |
| 10 Coup de médiator (vers le bas) | 33 Vaisseau spatial |
| 11 Coup de médiator (vers le haut) | 34 Coup de fusil |
| 12 Slap de double basse | 35 Mitraillette |
| 13 Clic de touche | 36 Pistolet laser |
| 14 Rire | 37 Explosion |
| 15 Cri | 38 Chien |
| 16 Coup | 39 Galop de cheval |
| 17 Battement de cœur | 40 Oiseaux |
| 18 Pas 1 | 41 Pluie |
| 19 Pas 2 | 42 Tonnerre |
| 20 Applaudissements | 43 Vent |
| 21 Grincement de porte | 44 Bord de mer |
| 22 Porte | 45 Ruisseau |
| 23 Scratch | 46 Bulles |

7. Déclenchement de deux sons simultanément – Mode Layer

En sélectionnant le mode de clavier (Keyboard Mode) Layer, vous pouvez combiner deux sons qui joueront en parfaite synchronisation, créant ainsi un nouveau timbre qui sera bien plus que la somme de ses composantes.

Pressez **[LAYER]** et les diodes de **[LAYER]** et **[LOWER]** s'allumeront. Vous êtes maintenant en mode LAYER et vous pouvez combiner des sonorités des parties Upper et Lower pour créer un nouveau timbre qui pourra être joué sur la totalité du clavier.



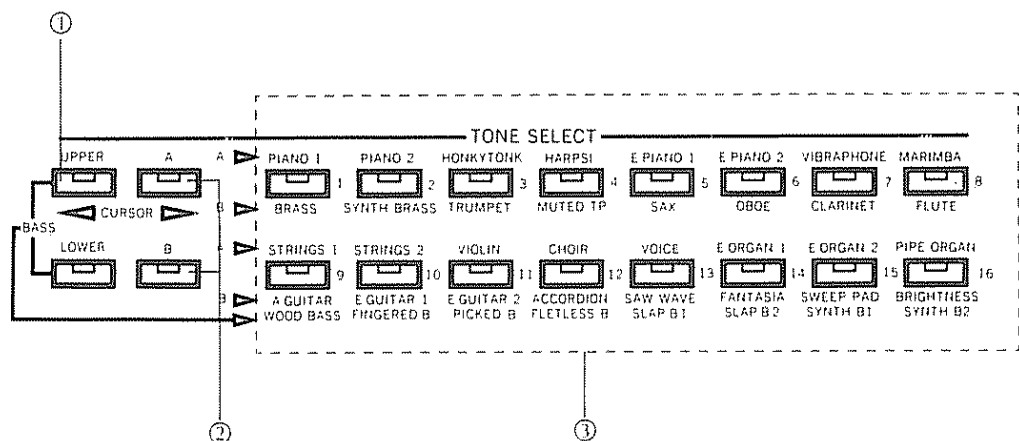
A la mise sous tension, le son Upper est automatiquement "A01 PIANO 1" et le son Lower "A09 STRINGS 1".

a. Sélection d'un nouveau son pour la partie Upper

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **[UPPER]**. La diode s'allumera.
- ② Pressez **[A]** ou **[B]**.
Presser **[A]** sélectionne la banque A (le son choisi est au-dessus du bouton pressé)
Presser **[B]** sélectionne la banque B (le son choisi est au-dessous du bouton pressé).
- ③ Maintenant, choisissez le bouton du son désiré.



b. Sélection d'un nouveau son pour la partie Lower

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

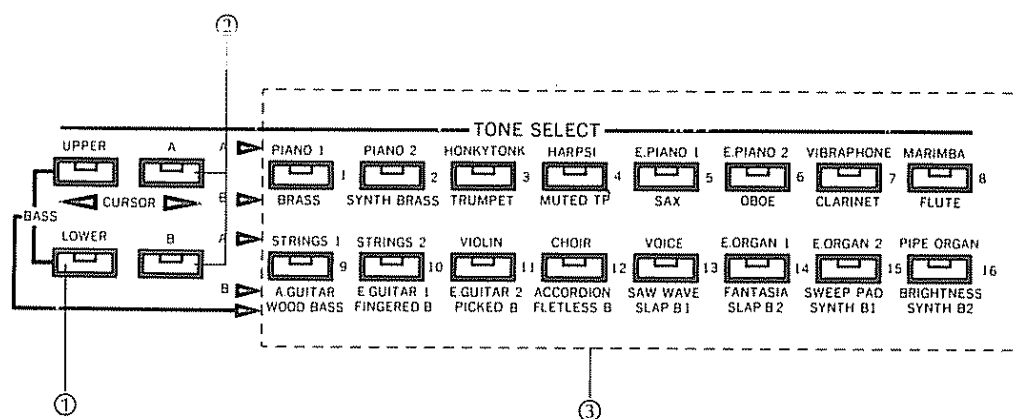
① Pressez **LOWER**. La diode s'allumera.

② Pressez **A** ou **B**.

Presser **A** sélectionne la banque A (le son choisi est au-dessus du bouton pressé).

Presser **B** sélectionne la banque B (le son choisi est au-dessous du bouton pressé).

③ Maintenant, pressez le bouton correspondant au son désiré.

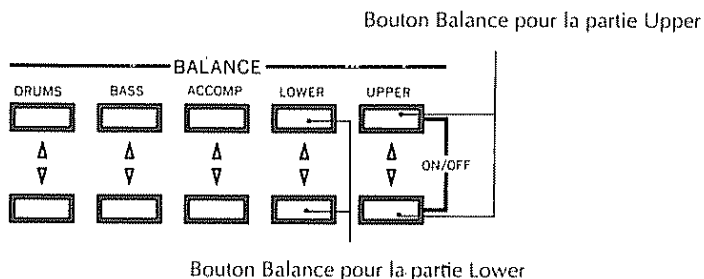


c. Réglage de la balance entre les deux parties

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

① Dans la section BALANCE, pressez **▲** ou **▼** pour UPPER ou LOWER afin de sélectionner quelle partie doit voir son volume changé. L'écran de fonction BALANCE pour la partie sélectionnée (Upper ou Lower) apparaîtra.

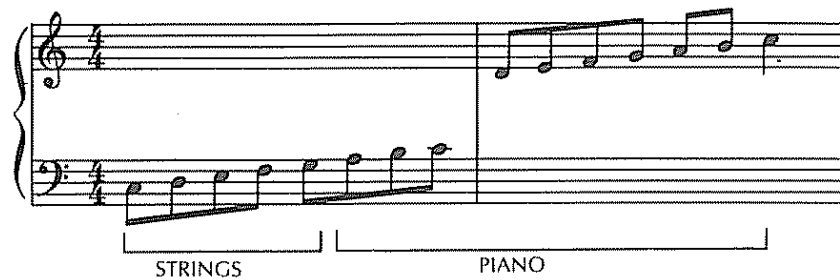


② Maintenant, pressez **▲** pour augmenter ou **▼** pour diminuer le volume

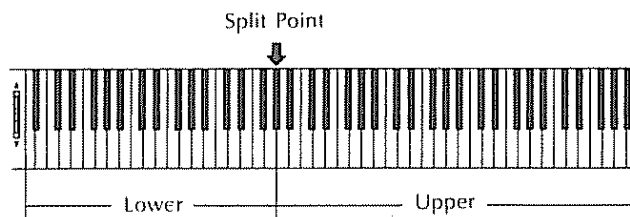
Presser le bouton une fois changera le volume d'une unité. Vous pouvez également changer le volume de façon continue en tenant enfoncé le bouton.

8. Deux claviers en un – Split

Imaginez que vous jouez d'un son de piano avec votre main droite et d'un son de cordes avec votre main gauche ! C'est le mode Split grâce auquel vous pouvez avoir deux claviers sous les doigts, chacun avec une sonorité totalement différente.



Pour diviser le clavier (Split), décidez d'abord de la touche à laquelle se fera la séparation. Les touches situées à gauche de la touche choisie appartiendront à la section Lower et celles situées à droite appartiendront à la section Upper (la touche de séparation ou "Split Point" appartient elle-même à la section Lower).



Lorsque vous pressez **LOWER** pour éteindre la diode alors que la diode **SPLIT** est allumée, la diode **LOWER** ne s'allumera pas même si **SPLIT** est pressé à nouveau. Dans ce cas, pressez **LOWER** à nouveau pour faire allumer sa diode.

La pédale fonctionne en mode Split comme réglée en usine, soit :
 Pédale de droite ... le sustain ne s'applique qu'à la partie Upper.
 Pédale du centre ... l'effet sostenuto s'applique à la fois aux sections Upper et Lower
 Pédale de gauche ... la sourdine s'applique à la fois aux sections Upper et Lower.

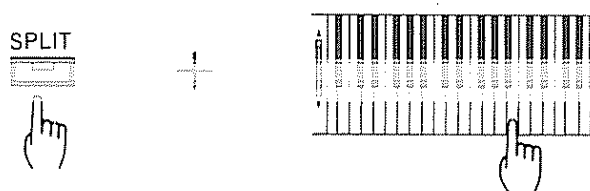
a. Changement du point de Split

Lorsque vous allumez le KR, le point de Split est réglé sur la bémol 3. Vous pouvez changer le point de Split en suivant les étapes ci-dessous

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- ① En tenant enfoncé **(SPLIT)**, pressez la touche que vous choisissez comme nouveau point de séparation (Split).



L'affichage indiquera le nouveau point de Split ainsi réglé :

SPLIT POINT
B 2

Le point de Split redeviendra la bémol 3 chaque fois que l'instrument sera mis sous tension.

Notez que l'afficheur utilise la notation anglaise pour les notes selon la correspondance ci-dessous :

A = la, B = si, C = do, D = ré, E = mi, F = fa, G = sol

9. Interprétation avec l'accompagnement rythmique automatique

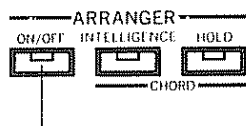
La fonction Arranger vous permet de jouer avec un accompagnement automatique dans un style musical. Si l'arrangeur est hors service, vous pouvez jouer un solo en n'étant accompagné que par le rythme.

Voici comment.

Que faire ?

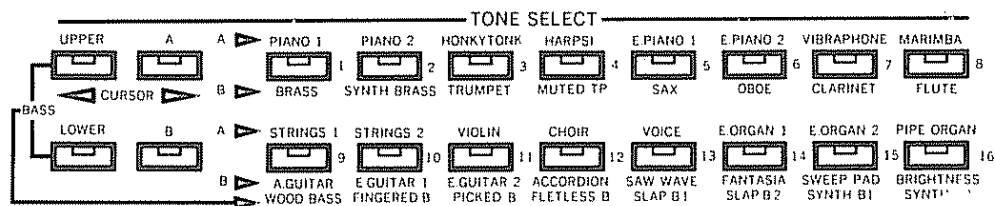
Depuis l'écran de base :

- Assurez-vous que la diode **ON/OFF** de la section Arranger est éteinte. Si elle est allumée, pressez **ON/OFF** pour l'éteindre

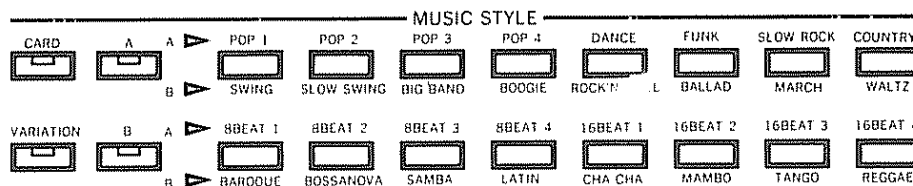


Assurez-vous que cette diode est éteinte

- Sélectionnez le son devant être joué.



- Sélectionnez un style musical.



Le tempo deviendra automatiquement celui pré-programmé pour le nouveau style choisi (à moins que vous ne sélectionniez un nouveau style alors qu'un style est déjà en cours de reproduction, auquel cas le tempo ne change pas).

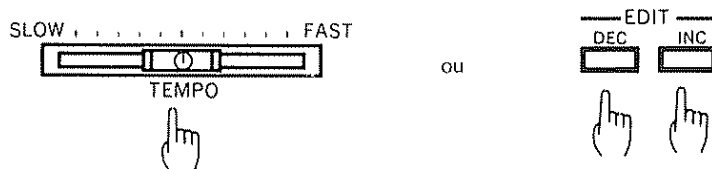
Remarque
Certains styles musicaux ne contiennent pas de motifs rythmiques. Si vous lancez un de ces styles alors que l'arrangeur est hors service, aucun son n'est entendu.

Si le tempo d'un style musical a été changé d'une façon ou d'une autre, vous pouvez rapidement retourner au tempo pré-programmé en pressant simultanément les boutons **INC** et **DEC**.

Interprétation avec l'accompagnement rythmique automatique

④ Si vous le désirez, réglez le tempo.

Le tempo peut être réglé avec le curseur Tempo ou **INC/DEC**. Le tempo devient plus rapide si vous déplacez le curseur sur la droite ou si vous pressez **INC**. Le tempo devient plus lent si vous déplacez le curseur sur la gauche ou si vous pressez **DEC**. Dans l'un ou l'autre cas, le nouveau tempo sera indiqué en noires par minute dans la partie inférieure gauche de l'afficheur (la plage de réglage du tempo est ♩ : 30-240 noires par minute).



⑤ Maintenant, vous êtes prêt à lancer le rythme (style musical). Il y a quatre façons de faire

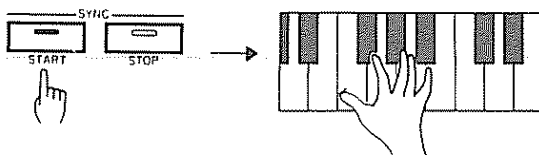
○ Pressez **START/STOP**.

Le rythme commencera immédiatement.



○ Pressez **SYNC START**.

Le rythme commencera quand vous enfoncerez une touche du clavier, indiquant ainsi que vous êtes prêt à jouer votre solo avec le rythme qui doit vous suivre. Si le clavier est en mode Split, le rythme commencera quand vous presserez une touche de la section Lower



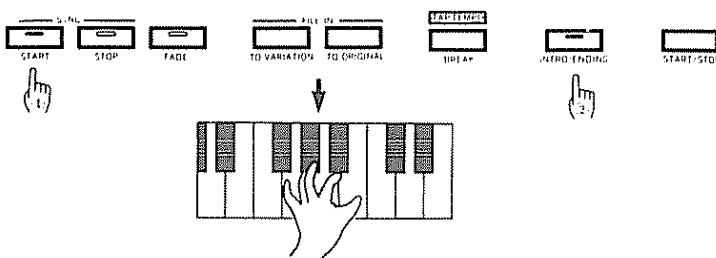
○ Pressez **INTRO/ENDING**.

Le rythme commencera immédiatement avec le motif d'intro du style musical sélectionné.



Le motif d'intro et sa longueur dépendront du style musical sélectionné.

○ Pressez **SYNC START** puis **INTRO/ENDING** (la diode **SYNC START** clignotera). Cette méthode est comparable au fait de presser simplement **SYNC START**, excepté que, si vous pressez une touche du clavier, le motif d'intro est d'abord joué, suivi du rythme. S'il y a un point de Split, l'intro ne commencera que quand vous jouerez dans la section Lower.



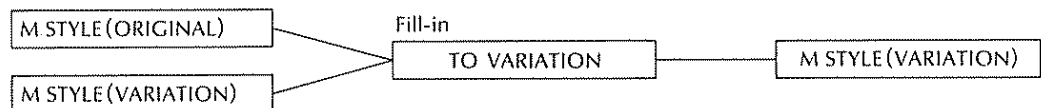
⑥ Ajout d'un motif de Fill-In (Break).

Un vrai batteur a tendance à changer les motifs rythmiques et à créer des enchaînements (breaks ou fill-ins) à certains moments pour redonner de la variété à son interprétation, ou bien encore il peut changer de motif rythmique entre couplet et refrain pour plus de variété. Et bien, vous pouvez aussi faire cela, en utilisant un des deux boutons prévus à cet effet prévu sur le KR



○ Fill-In To Variation

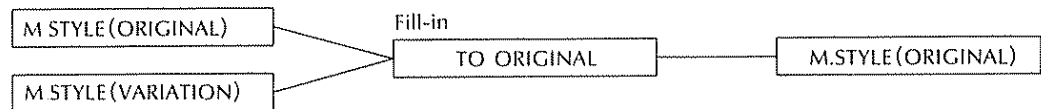
Déclenche un break (Fill-In), suivi du motif de variation pour ce style musical.



La diode **VARIATION** s'allumera, signifiant que le style musical va passer au motif de variation et poursuivra la reproduction de ce motif tant que vous n'aurez pas pressé le bouton FILL IN TO ORIGINAL décrit ci-dessous. (Si **VARIATION** est déjà allumé, le motif de variation continuera sa reproduction, de façon inchangée, après le break.

○ Fill-In To Original

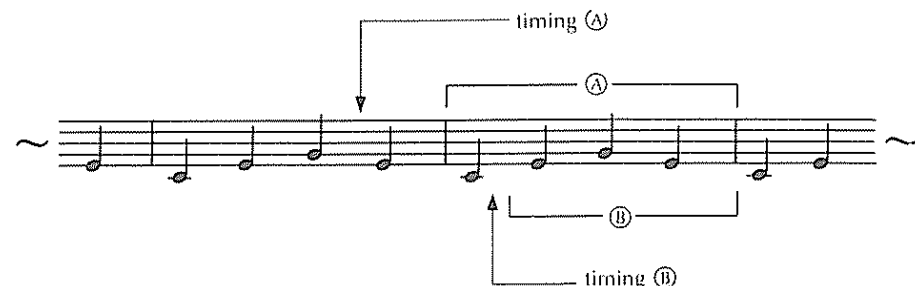
Déclenche un break (fill-in) suivi du motif d'origine pour ce style musical.



La diode **VARIATION** s'éteint et le style musical revient au motif d'origine après le break (si **VARIATION** était déjà éteinte, le motif d'origine poursuivra sa reproduction sans modification après le break).

Pour chaque style musical, il y a deux motifs rythmiques possibles : le motif d'origine (Original) et le motif de variation. En passant de l'un à l'autre à l'aide des boutons Fill-In, vous pouvez ajouter de la variété à vos morceaux.

La fonction fill-in déclenche un break d'une mesure. Toutefois, seule une portion de ce break peut être reproduite selon l'instant (timing) auquel vous avez pressé le bouton FILL IN dans la mesure en cours de reproduction



⑦ Stopper le rythme (Style musical)

Il y a deux façons de stopper le rythme durant le jeu :

○ Pressez **START/STOP**.

Le rythme stoppera dès que vous presserez ce bouton.



○ Pressez **INTRO/ENDING**.

Le rythme stoppera après avoir reproduit une fin appropriée au style musical sélectionné.



Le réel motif de fin obtenu différera selon le style musical sélectionné.

Métronome

Vous pouvez également rester en mesure en suivant le son d'un métronome au lieu de l'accompagnement rythmique automatique.

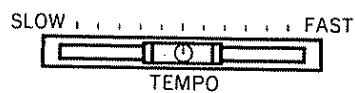
Que faire ?

① Pressez **METRONOME** pour lancer le métronome.

La diode du bouton s'allumera.



② Utilisez le curseur Tempo ou **INC/DEC** pour régler le tempo



ou



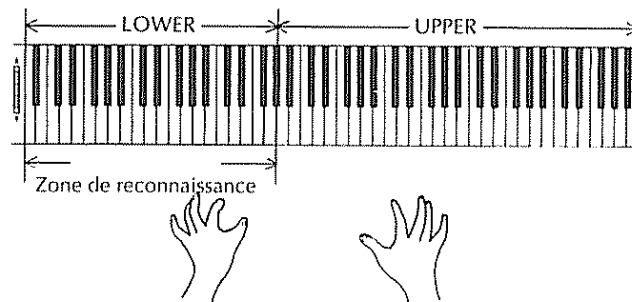
Les coups du métronome dépendent du style musical choisi. Pour une battue de mesure à trois temps, sélectionnez un style musical de type valse.

10. Reproduction de style

Cette section expliquera les reproductions de base possibles pour un style (accompagnement automatique par styles musicaux).

a. Accompagnement automatique avec accord dans la partie Lower du clavier – Arrangeur en mode Split (One Touch Program)

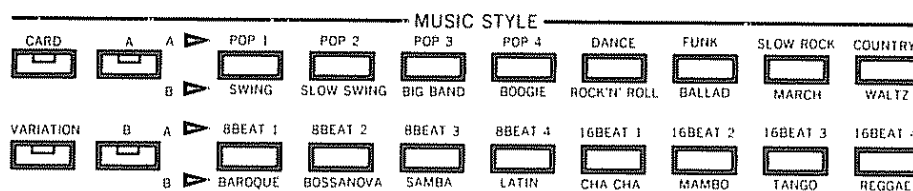
Le bouton **SPLIT ARRANGER** de la section One Touch Program simplifie la sélection des réglages d'emploi des styles. Avec lui (division du clavier et arrangeur en main gauche), les accords sont joués en section Lower (à gauche du point de split) et la mélodie en section Upper. Les sonorités appropriées, les balances des différentes parties etc. sont automatiquement réglées pour le style choisi.



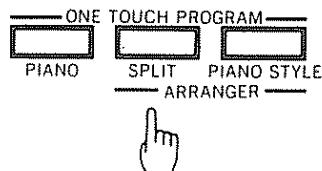
Que faire?

Depuis l'écran de base :

- 1 Sélectionnez un style musical.



- 2 Pressez **SPLIT ARRANGER** en section One Touch Program; la diode s'allume. C'est tout! Le point de Split est automatiquement réglé et tout ce dont vous avez besoin pour reproduire de façon standard le style est déjà fait.



Les réglages dépendent du temps de pression de **SPLIT ARRANGER**.

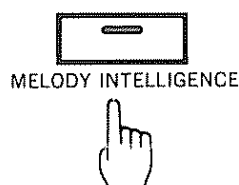
Pressez simplement le bouton et relâchez-le... Le point de Split est automatiquement fixé et tout est réglé. Toutefois, le réglage des sons, effets et balances de parties est toujours le même que celui indiqué en façade de l'instrument.

Pressez et tenez enfoncé le bouton plus d'une seconde... Tous les réglages pour l'arrangeur, y compris les sons, les effets et les balances de parties sont réglés en fonction du style choisi (ces réglages ne peuvent être ni édités ni sauvegardés).

- ③ Si vous le désirez, vous pouvez changer les réglages de l'arrangeur en mode Split.
- ④ Lancez la reproduction du style en pressant n'importe quelle touche de la section Lower du clavier.
En mode Split Arrangeur, le style musical commence toujours avec une intro dès que vous pressez une touche de la section Lower du clavier.
- ⑤ Ajoutez des motifs de break ou "Fill-In".
Référez-vous à l'explication de "Jeu avec un rythme automatique" (voir page 19).
- ⑥ Stoppez la reproduction du style.
Référez-vous à l'explication de "Jeu avec un rythme automatique" (voir page 20).

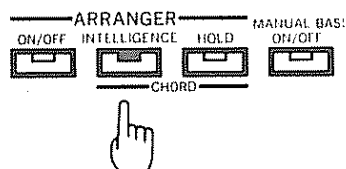
b. Ajout d'harmonies à votre mélodie – Melody Intelligence

Pressez **MELODY INTELLIGENCE** et la diode s'allumera. Cela ajoutera une ligne harmonique à la mélodie que vous jouez à la main droite, pendant que vous êtes accompagné par le style. Pour des détails, voir "Melody Intelligence" en page 41 du mode d'emploi.



c. Accords à un ou deux doigts - Chord Intelligence

Pressez **CHORD INTELLIGENCE** et la diode s'allumera. Cela vous permet de déclencher des accords avec seulement un doigt ou deux ! Pour des détails, voir "Chord Intelligence" en page 38 du mode d'emploi.

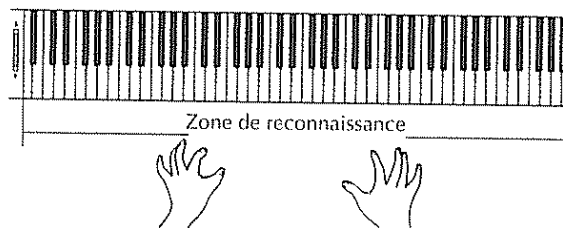


11. Reproduction perfectionnée du style

a. Accompagnement automatique avec accords sur tout le clavier - Piano Style Arranger (One Touch Program)

Si vous pressez **PIANO STYLE ARRANGER** dans la section One Touch Program, les réglages du mode Piano Style Arranger pour le style musical que vous avez sélectionné se feront automatiquement.

En mode Piano Style Arranger, il n'y a pas de point de Split, aussi pouvez-vous jouer des accords sur la totalité du clavier, y compris des accords complexes utilisant la main droite. Cela vous donne la liberté d'interpréter des accords plus complexes qu'avec le mode Split Arranger.

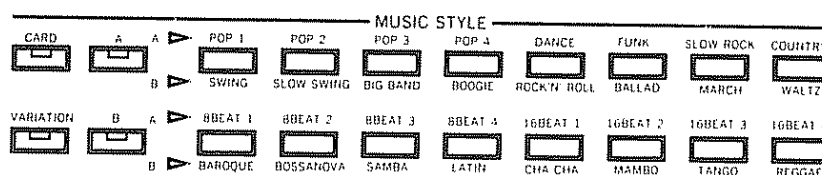


La fonction Chord Intelligence est désactivée en mode Piano Style Arranger.

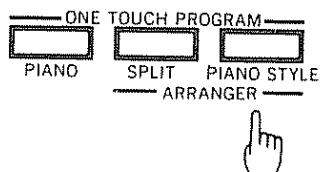
Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- 1 Sélectionnez un style musical.



- 2 Pressez **PIANO STYLE ARRANGER**.



Les réglages dépendent du temps de pression de **PIANO STYLE ARRANGER**.

Pressez simplement le bouton et relâchez-le... Le point de Split est automatiquement fixé et tout est réglé. Toutefois, le réglage des sons, effets et balances de parties est toujours le même que celui indiqué en façade de l'instrument.

Pressez et tenez enfoncé le bouton plus d'une seconde... Tous les réglages pour l'arrangeur, y compris les sons, les effets et les balances de parties sont réglés en fonction du style choisi (ces réglages ne peuvent être ni édités ni sauvegardés).

- ③ Si vous le désirez, vous pouvez changer les réglages du mode Piano Style Arranger, tels que le son de la partie Upper, le tempo du style, etc.
- ④ En mode Piano Style Arranger, le style musical commence toujours par une intro dès l'instant où vous enfoncez une touche.
- ⑤ Ajoutez des motifs de break ou "Fill-In".
Référez-vous à l'explication de "Jeu avec un rythme automatique" (voir page 19).
- ⑥ Stoppez la reproduction du style.
Référez-vous à l'explication de "Jeu avec un rythme automatique" (voir page 20).

h. Entre de la note la plus basse d'un renversement

o 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Nouvelle note de basse - LEADING BASS

Pressez **LEADING BASS**. La diode s'allumera, indiquera que l'arrangeur utilise maintenant la note la plus basse de tout renversement d'accord (accord partiel) que vous aurez joué en tant que note de basse.



LEADING BASS



Sur partition, un renversement d'accord est habituellement un accord partiel avec la note de basse clairement indiquée, ou un accord avec l'annotation "basse x". L'accord partiel s'affiche à l'écran du KR.

Avec le mode Piano Style Arranger, vous pouvez jouer des accords sur la totalité du clavier. Vous pouvez utiliser cette fonction, par exemple, en combinaison avec la fonction LEADING BASS pour jouer des accords à la main droite et une ligne de basse à la main gauche.

12. Enregistrement des réglages de façade – User Programs

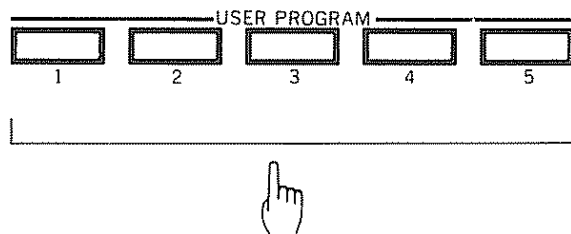
Le KR contient 5 programmes utilisateur (User Programs) réglés en usine. Si vous remplacez ces programmes par vos propres programmes, vous pouvez cependant toujours retrouver les programmes d'usine si vous suivez la procédure ci-dessous.

a. Appel des réglages

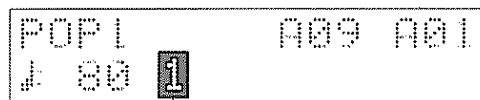
Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- 1 Pressez simplement le bouton USER PROGRAM correspondant au programme désiré (1 à 5)



Vous verrez un écran de ce type :



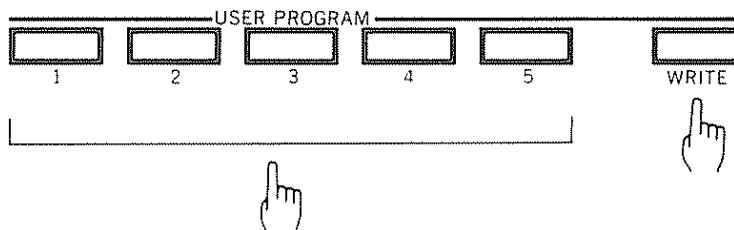
Numéro de User Program (programme utilisateur)

b. Stockage des réglages de façade

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- 1 Réglez la façade telle que vous désirez quelle soit enregistrée
- 2 Pressez et tenez enfoncé le bouton **WRITE** puis pressez le bouton USER PROGRAM correspondant à l'emplacement (1 à 5) dans lequel vous désirez stocker les réglages



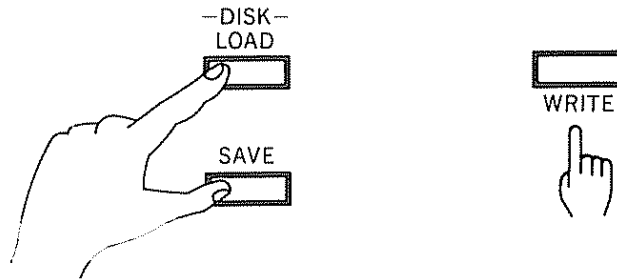
Pour annuler un programme utilisateur, pressez le même bouton à nouveau. Le programme utilisateur sera maintenant annulé et les réglages de la façade reviendront tels qu'ils étaient avant la sélection du programme utilisateur.

c. Retour aux réglages d'usine

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- ① En tenant enfoncé les boutons **LOAD** et **SAVE**, pressez **WRITE**.



Vous verrez un écran du type de celui ci-dessous, et les programmes utilisateur réglés en usine seront retrouvés.

```
FACTORY SET UP  
LOADED
```

13. Enregistrement et reproduction d'une interprétation – Composer

Le Composer vous permet d'enregistrer et de reproduire vos propres interprétations. En plus des notes que vous jouez, le Composer enregistre précisément tous les aspects de votre interprétation, y compris les changements de sonorité, de style musical, votre dynamique de jeu, etc.

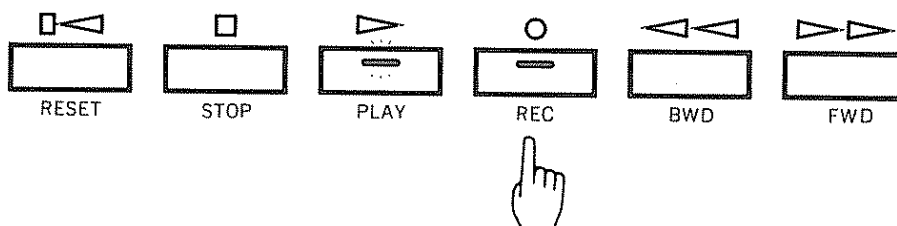
a. Enregistrement d'une interprétation

Lorsque vous commencez l'enregistrement, les données préalablement stockées sur la piste sélectionnée pour cet enregistrement seront remplacées. Les données que vous désirez conserver doivent donc être sauvegardées sur disquette (voir page 32 pour plus d'information).

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

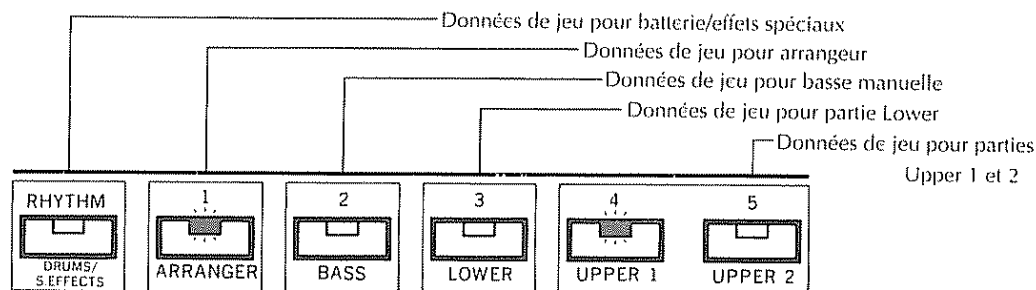
- ① Faites tous les réglages pour le style désiré.
- ② Pressez **REC**. La diode **REC** s'allumera et la diode **PLAY** clignotera. Vous êtes maintenant en mode d'attente d'enregistrement.



```
REPLACE REC
SI>KR-01
```

- ③ Sélectionnez la piste sur laquelle vous désirez enregistrer.

Cela étant, pressez **ARRANGER** et **UPPER 1** dans la section Track pour qu'ils commencent à clignoter.



Les diodes clignotantes indiquent que cette piste sera enregistrée (un bouton de piste non allumé signifie que la piste ne sera pas enregistrée).

Avec des réglages comme ci-dessus, les données d'accompagnement automatiques seront enregistrées dans la piste Arrangeur et les données de jeu sur la partie Upper du clavier seront enregistrées dans la piste Upper 1.

Pour enregistrer un morceau difficile, vous pouvez diminuer le tempo durant l'enregistrement et l'augmenter durant la reproduction (avec le curseur Tempo).

Pressez **PLAY** et l'enregistrement débutera après le décompte de deux mesures.

Les données de morceau enregistrées dans le Composer seront perdues à l'extinction de l'appareil. Pour conserver ces données en vue d'une utilisation ultérieure, sauvegardez sur une disquette (voir page 32) ou sur une carte mémoire (M-256E pour KR-3500).

En reproduction, l'écran peut afficher le nom du morceau, le tempo et le numéro de mesure actuellement jouée en tenant pressant **PLAY**.

④ Réglez le tempo.

Réglez le tempo avec le curseur Tempo ou les bouton **INC/DEC**.

Presser **METRONOME** à cet instant vous permettra de l'entendre.

⑤ Commencez l'enregistrement. Normalement vous avez juste à presser **PLAY** et commencer à jouer. Si vous jouez avec l'arrangeur, le Composer commencera l'enregistrement dès que vous lancerez l'arrangeur. Il n'est pas nécessaire de presser **PLAY**. L'enregistrement peut être commencé de cinq façons :

○ Pressez **PLAY**.

○ Pressez **START/STOP**.

○ Pressez **INTRO/ENDING**.

○ Pressez **SYNC START**, puis une touche dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

○ Pressez **INTRO/ENDING** + **SYNC START**, puis une touche dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

⑥ Quand l'interprétation est terminée, pressez **STOP** ou **RESET**.

Quand vous avez utilisé 90 % de la mémoire disponible pour l'enregistrement, vous verrez le message suivant apparaître dans l'afficheur :

```
INT. MEM. LIMIT!  
SI>KR-01
```

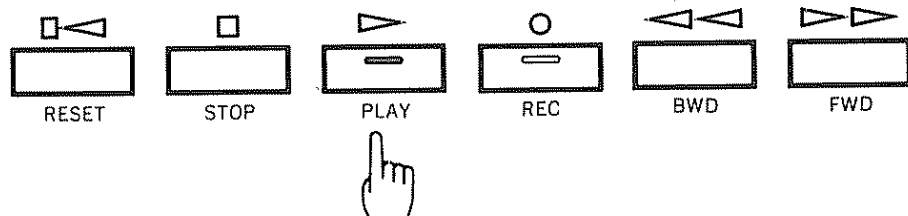
b. Reproduction

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

① Pressez **PLAY**

La reproduction commence dès l'enfoncement de ce bouton.



② Lorsque la reproduction du morceau est terminée, elle s'arrête automatiquement. Si vous désirez interrompre en cours cette reproduction, pressez **STOP** ou **RESET**.

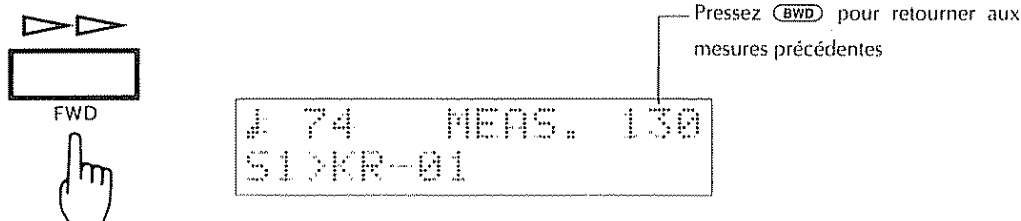
STOP et **RESET** interrompent tous deux la reproduction mais de façon différente :

STOP ... L'interruption se fait à l'instant (à la mesure) auquel le bouton est pressé.

RESET ... La reproduction s'interrompt et le Composer retourne à la première mesure.

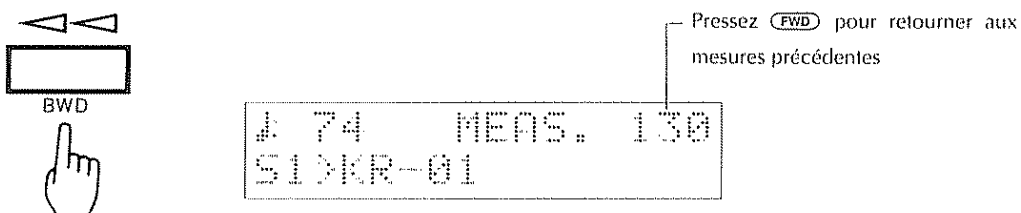


Pour revenir en arrière, pressez **BWD**. Chaque pression du bouton vous ramène en arrière d'une mesure. Tenez enfoncé ce bouton pour un retour plus important.



Si vous pressez **PLAY** après être revenu en arrière, la reproduction reprendra du numéro de mesure indiqué dans l'afficheur.

Pour une avance rapide, pressez **FWD**. Chaque pression de **FWD** fait avancer le Composer d'une mesure. Tenez enfoncé ce bouton pour une avance plus importante.



Si vous pressez **PLAY** après une avance rapide, la reproduction se fera depuis le numéro de mesure indiqué dans l'afficheur

Vous pouvez changer de son et de style ou régler le tempo durant la reproduction.

Si la piste Arranger a déjà été enregistrée, vous ne pouvez pas avancer (reculer) d'une mesure à chaque pression de **FWD** (**BWD**). Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi en page 82).

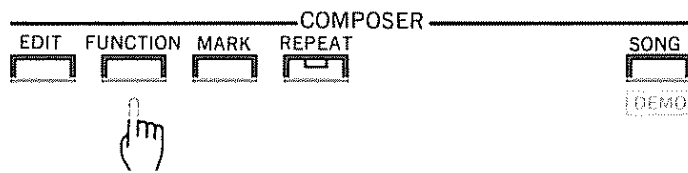
c. Un titre pour le morceau enregistré - Song Name

Lorsque vous enregistrez sur le KR, un nom de morceau tel que "KR-01" est automatiquement assigné à chaque nouveau morceau créé. Si vous décidez que cette appellation est suffisante, et si vous ne désirez pas la changer, vous n'avez pas besoin de lire cette section.

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

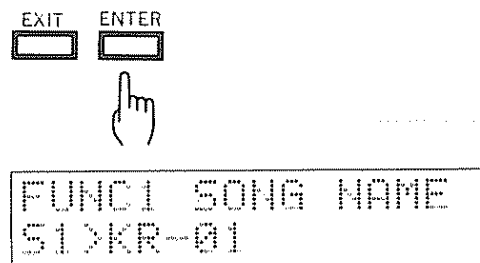
- 1) Pressez **FUNCTION** dans la section COMPOSER.



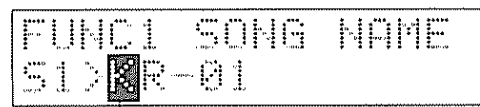
- 2) Avec **INC/DEC**, passez à l'écran suivant.



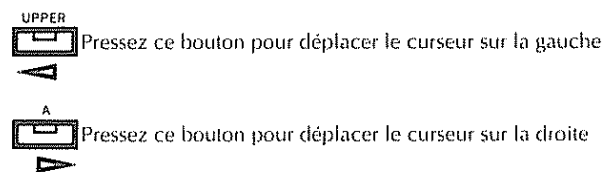
- 3) Pressez **ENTER** et l'écran de programmation de nom morceau apparaîtra.



- 4) Pressez les boutons curseurs **UPPER/←** et **A/→** pour amener le curseur à l'emplacement auquel vous désirez programmer un caractère.



Le caractère clignotant (curseur) indique la position à laquelle vous pouvez écrire une donnée



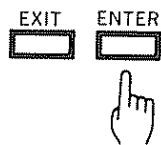
Si vous désirez stopper la programmation d'un nom en cours de procédure, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.

- ⑤ Pressez **INC** ou **DEC** pour sélectionner le caractère que vous désirez programmer. Les caractères s'afficheront dans l'ordre suivant :

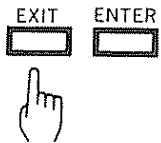
...xyz0123456789 !" #%%& ' () *+ , - . / : ; = ? ^ _
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz012...

Pressez **INC** pour passer à l'emplacement de caractère suivant et **DEC** pour retourner à l'emplacement précédent.

- ⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ jusqu'à ce que vous ayez terminé la totalité du nom de morceau.
⑦ Lorsque le nom de morceau est terminé, pressez **ENTER**.



- ⑧ Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Lorsque vous éteignez l'appareil, le morceau enregistré (et le nom que vous venez de lui donner) seront perdus. Pour préserver ces données, vous devez les sauvegarder sur disquette (voir page 32) ou sur carte mémoire (KR-3500).

Comment supprimer un morceau indésirable de la mémoire interne

Cette fonction permet la suppression d'un morceau enregistré en mémoire interne (si vous ne désirez supprimer des données que dans certaines mesures, référez-vous à "Suppression (delete)" (mode d'emploi, page 105)).

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① En tenant enfoncé **REC**, pressez **SONG/DEMO**.
② Pressez **ENTER** pour supprimer le morceau. Pour annuler la procédure à cet instant, pressez **EXIT**.

Le morceau sera supprimé quand vous presserez **ENTER**. Si vous désirez supprimer un autre morceau de la mémoire interne, voyez le mode d'emploi, page 91, 124.

14. Créez vos propres disquettes – Save / Load

a. Sauvegarde de données de jeu sur une disquette – Save (initialisation d'une disquette - format)

S'il n'y a pas de données dans la mémoire interne, la procédure de formatage durant la sauvegarde est désactivée.

Les données de jeu que vous avez enregistrées seront effacées lors de l'extinction de l'appareil. Par conséquent, vous devez les sauvegarder, c'est-à-dire les transférer sur une disquette avant d'éteindre l'appareil. La disquette sur laquelle vous sauvegardez les données doit être soit une 2HD (double face, haute densité) ou une 2DD (double face, double densité) et doit être spécialement formatée préalablement à son utilisation par le KR. Si vous oubliez de formater la disquette, il y a cependant une façon de le faire durant la procédure de sauvegarde.

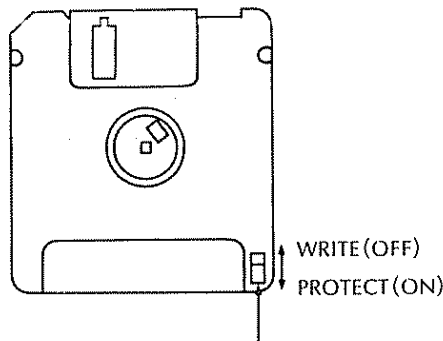
A ce point, essayons une procédure de sauvegarde avec une disquette non formatée (MF-2HD), celle qui est fournie avec votre KR.

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

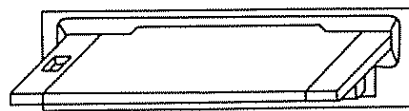
- ① Déplacez la languette de protection contre l'écriture de la disquette sur la position "Write" ou "Off". Insérez la disquette dans le lecteur.

Face arrière
de la disquette

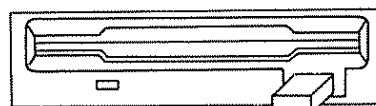


Languette de protection contre l'écriture

Quand la disquette a été insérée correctement, vous entendrez un clic de mise en place et le bouton d'éjection ressortira.



Insérez la disquette.



Le bouton d'éjection ressortira

Une disquette neuve ou déjà utilisée par un autre appareil ne peut être utilisée telle quelle. Elle doit d'abord être formatée pour pouvoir être utilisée par le KR. Vous pouvez la formater lors d'une procédure indépendante qui se trouve dans les fonctions "disquette" (voir le mode d'emploi, page 120).

Lorsque vous utilisez une disquette qui a déjà été formatée pour le KR, après que vous ayez pressé **(SAVE)** en étape ②, vous pouvez sauter les étapes ③ et ④ et l'écran représenté en étape ⑤ apparaît alors. Poursuivez à partir de l'étape ⑥.

Attention :
N'essayez jamais de retirer une disquette du lecteur alors que l'indicateur de ce dernier est allumé. (Il signifie que le lecteur est en fonctionnement. Lorsque l'indicateur est faiblement éclairé, le lecteur n'est pas en fonctionnement).

② Pressez **(SAVE)**. L'écran suivant apparaîtra :

```
UNFORMATTED DISK
PRESS>EXIT
```

③ Pressez **(EXIT)**

```
FORMAT DISK
PRESS>ENTER
```

④ Pressez **(ENTER)** pour lancer la procédure de formatage.

```
FORMAT DISK
EXECUTING. . .
```

Quand le formatage est terminé, vous verrez l'affichage suivant un instant avant de retourner à l'écran de base

```
FORMAT DISK
COMPLETED
```

⑤ Pressez **(SAVE)** une nouvelle fois

```
SAVE SONG
SI>KR-01
```

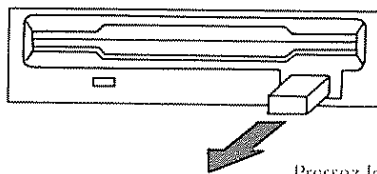
⑥ Pressez **(ENTER)**. La procédure de sauvegarde commencera dès que vous aurez pressé ce bouton.

```
SONG SAVING. . .
SI>KR-01
```

Lorsque la procédure de sauvegarde est terminée, vous verrez cet écran un instant avant de retourner à l'écran de base

```
SAVE COMPLETED
SI>KR-01
```

⑦ Pressez le bouton d'éjection et retirez la disquette du lecteur. Puis replacez la languette de protection contre l'écriture sur la position PROTECT (ON)



Pressez le bouton d'éjection

b. Lecture des données de jeu – Load

Le chargement (Load) est simplement la procédure de lecture des données de jeu stockées sur une disquette pour rechargement dans le Composer. Une fois la procédure terminée, vous pouvez accéder à toutes les données de morceau et les faire reproduire.

Que faire ?

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la disquette (contenant les données de jeu sauvegardées) dans le lecteur.
- ② Pressez **LOAD** et un affichage indiquera les numéros de morceaux (qui sont utilisés pour identifier les morceaux en mémoire) et les noms des morceaux sur la disquette.

```
LOAD SONG No 1  
SI>KR-01
```

- ③ Pressez **INC** ou **DEC** pour faire défiler la liste et vous pouvez sélectionner le morceau que vous désirez charger.
- ④ Lorsque vous avez décidé du morceau à charger, pressez **ENTER** et la procédure de chargement commence immédiatement.

```
SONG LOADING . . .  
SI>KR-01
```

Si vous pressez **ENTER**, vous verrez l'affichage suivant un instant une fois que le chargement est terminé. L'écran de base reviendra ensuite.

```
LOAD COMPLETED  
SI>KR-01
```

- ⑤ Pressez **PLAY** pour relancer la reproduction.

S'il y a toujours des données dans la mémoire interne du KR alors que vous passez à l'étape ④, vous verrez l'affichage suivant :

```
OVERWRITE SONG  
SURE?PRESS>ENTER
```

Si vous êtes sûr de vouloir remplacer les données présentes en mémoire interne par celles que vous allez charger, pressez **ENTER** une nouvelle fois pour commencer la procédure de chargement. Cela effacera les données de jeu stockées en mémoire (c'est le remplacement dit "overwrite"). Toutefois, si vous désirez conserver le morceau qui est en mémoire, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base et sauvegarder les données de ce morceau sur disquette. Chargez ensuite un nouveau morceau.

Si vous pressez **PLAY** au lieu de **ENTER** à l'étape ④, la reproduction commencera automatiquement dès que le morceau sera chargé.

15. Extinction de l'appareil

Suivez cette procédure pour l'extinction :

Que faire ?

- ① Vérifiez que vous avez bien sauvegardé toutes les données importantes sur disquette (voir page 32) ou sur carte mémoire (KR-3500), car lorsque vous éteignez le KR, vous perdez toutes les données du Composer.
- ② Assurez-vous qu'il n'y a pas de disquette insérée dans le lecteur. Si cela était, pressez le bouton d'éjection et retirez la disquette.
- ③ Eteignez l'appareil.

Bien joué !

Votre KR attend maintenant impatiemment votre prochaine séance d'utilisation !

Si vous n'avez pas utilisé la fonction Composer, vous n'avez pas à contrôler cela.

Index

Avance rapide	29
Balance	14
Brillance	5
Chord Intelligence	22
Démonstration (morceaux de)	7
Dynamique	6
Ecouteurs	5
Ecran de base	4
Ecran de fonction	4
Ejection (bouton d')	3
Enregistrement	27
Fill-in	19
Format	32
Langue de protection contre l'écriture	32
Layer (mode)	13
Leading Bass	24
Lecteur de disquette (indicateur de)	33
Load (chargement)	34
Lower (son de la partie)	14
Manual Drums	11
Manual Sound Effects	12
Melody Intelligence	22
Métronome	20
Morceau (nom de)	30
Pédales	6
Piano Style Arranger (One Touch Program)	23
Piste	27
Pitch Bend (molette de)	10
Rembobinage	29
Remplacement d'un morceau en mémoire	34
Reproduction	28
Save (sauvegarde)	32
Split	15
Split Arranger (One Touch Program)	21
Split Point	15, 16
Style	17
Tone	9
Upper (son de la partie)	13
User Programs	25
Volume	5

INTRODUCTION

Merci et félicitations pour votre choix du KR Roland.

Le KR est un clavier basé sur la technologie de piano numérique qui a rendu Roland célèbre depuis la création du premier piano électronique. Plus encore, grâce à sa fonction Arranger, qui peut créer des accompagnements automatiques impressionnants, il représente un concept totalement nouveau dans le domaine des instruments à clavier électroniques.

Le clavier est excellent en terme de confort et d'expressivité, fonctions appréciables en utilisation prolongée. Il représente l'aboutissement d'efforts fructueux pour reproduire les sensations obtenues avec un piano acoustique. Le clavier est également adapté à tout type d'interprétation solo, répondant à une grande variété de nuances et de dynamiques.

De plus, la fonction Arranger vous transforme en homme orchestre avec l'accompagnement automatique déployant une collection de styles musicaux du monde entier. Est également incluse la section Composer, qui dispose non seulement de 6 pistes (4 dans le KR-3500) pour l'enregistrement et la reproduction de la musique que vous jouez, mais aussi d'une édition complète pour encore plus de possibilités de créations. Le KR combine une grande variété de fonctions sophistiquées avec une simplicité d'emploi conçue pour le pianiste. Il enchantera tout utilisateur, du débutant au professionnel.

Pour vous assurer un emploi sans problème pour les nombreuses années à venir, veuillez prendre le temps de lire ce manuel dans sa totalité.

© 1992 par Roland Corporation

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission de Roland Corporation.

FONCTIONS

● Des sonorités instrumentales réalistes

Avec 40 types différents de sonorités authentiques de haute qualité, cet instrument s'adapte virtuellement à tout genre de musique. De plus, à l'aide du mode d'extension, les sons disponibles sous vos doigts peuvent atteindre 128. Plus encore, une sélection de sonorités autres qu'instrumentales peuvent aussi être jouées au clavier, avec 61 sonorités de percussion et 46 effets spéciaux (rires, applaudissements, sirène, etc.).

L'ordonnement et les réglages de toutes les sonorités instrumentales peuvent bien sûr être fait pour se conformer au format GS.

● Styles Musicaux : musiques du monde entier

L'instrument dispose de 32 styles musicaux, éléments essentiels d'une grande variété de styles du monde entier, avec aussi bien de la musique ethnique que les styles populaires les plus en vogue (pour assurer une parfaite authenticité à ces styles, ils ont été produits dans le pays ou la région d'origine du style, quand c'était possible). En employant le mode d'extension des styles, vous pouvez choisir parmi 64 styles (dont 8 extrêmement simples qui fonctionnent parfaitement comme accompagnement pour des morceaux de piano).

De plus, avec des cartes de styles musicaux optionnels ou la super carte de style, vous pouvez encore accroître votre potentiel pour jouer tous les types de musique imaginables.

● Un arrangeur pour obtenir ce qui se fait de mieux en accompagnement automatique

La fonction Arranger produit automatiquement l'accompagnement musical approprié selon le style musical choisi et la progression d'accords. Des motifs variés d'un même accompagnement peuvent être facilement obtenus en pressant les boutons Intro, Ending (final), Fill-in ou Break. Le résultat obtenu changera même selon la progression d'accord jouée, aussi avec un peu d'imagination, un unique style musical peut-il apporter beaucoup de variété.

INTRODUCTION

● L'arrangeur s'accommode des styles de jeu traditionnels au piano

L'accompagnement automatique jusqu'à présent offert par d'autres claviers divisait du clavier en section mélodique (partie droite ou "Upper") et section accompagnement (basse ou "Lower"). Tous les accords ne pouvaient alors être joués que dans la section accompagnement. Avec l'arrangeur du KR, les accords peuvent être déclenchés n'importe où sur le clavier. Cela permet des interprétations plus proches du jeu traditionnel de piano.

● Une fonction basse chantante qui s'accommode des renversements d'accords

A l'aide de la fonction basse chantante (Leading Bass), la note la plus basse d'un renversement d'accord peut être reconnue comme note de basse par l'arrangeur lors du déclenchement des accords en accompagnement automatique.

● Les programmes utilisateur (User Programs) rappellent instantanément les réglages de façade

Une fois que vous avez stocké une collection de réglages pour les sons, les styles musicaux ou la façon d'utiliser l'arrangeur, ces réglages peuvent être instantanément rappelés en pressant simplement un bouton. Cinq de ces programmes utilisateur peuvent être stockés.

● Le Composer permet l'enregistrement, l'édition et la reproduction (dans le KR-3500, certaines fonctions ne sont pas disponibles et le nombre de pistes est limité à 4)

Le Composer intégré est un séquenceur musical à 6 pistes, complet, équipé d'un lecteur de disquettes 3,5" pour le stockage. En plus des fonctions de base d'enregistrement et de reproduction de la musique jouée, il vous permet d'utiliser l'arrangeur pour enregistrer une partie d'accompagnement et la fait reproduire ensuite pendant que vous jouez la mélodie. Les résultats obtenus sont comparables à ceux tirés d'un enregistreur multi-pistes.

Plus encore, comme la quantification, la copie et d'autres fonctions d'édition sont incluses, vous pouvez créer des données multi-pistes intéressantes constituées de sections rythmiques, basses et de contrechants sans même utiliser l'arrangeur.

De plus, le lecteur de disquette permet un stockage pratique des données de jeu ainsi que du contenu des programmes utilisateur.

● Le KR est conforme à une foule de logiciels musicaux

Comme le composer du KR est compatible avec les fichiers MIDI standard (Standard MIDI Files en reproduction uniquement) et les données de la bibliothèque ISM, une grande variété de morceaux est disponible, pour amateur, l'étudiant ou le passionné.

En ce qui concerne la source sonore du KR



La source sonore du KR se conforme aux caractéristiques du General MIDI niveau 1. Cela signifie que des séquences destinées à des instruments GM peuvent être employées avec cet instrument.



La source sonore du KR se conforme au format GS Roland. Cela assure que toute séquence créée pour un instrument GS puisse être fidèlement reproduite par cette unité.

Concernant le séquenceur du KR (Composer, excepté pour le KR-3500)



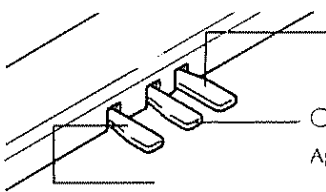
Le KR est capable de reproduire les disquettes 3,5" de la bibliothèque "ISM".



Le KR est capable de reproduire les fichiers MIDI standard (MIDI Files), connus sous le nom de SMF (Standard MIDI Files) (disquettes 3,5", 720Ko/1440Ko).

Les schémas suivants indiquent le nom des éléments et explique leur fonction.

PEDALES



- **Pédale de droite**
Agit en pédale Sustain
- **Pédale centrale**
Agit en pédale sostenuto
- **Pédale de gauche**
Agit comme pédale de sourdine

* La pédale centrale et la pédale de gauche peuvent également avoir d'autres fonctions, si vous les réglez pour cela (voir page 48)

FACE AVANT

1. COMMUTATEUR D'ALIMENTATION

Met l'instrument en et hors service

2. Molette PITCH BEND

Permet aux notes de voir leur hauteur varier progressivement.

3. Curseur BRILLIANCE

Donne un contrôle sur le timbre de l'instrument

4. Curseur VOLUME

Règle le volume général de l'instrument

5. Section FUNCTION (page 44)

Offre des réglages qui facilitent l'interprétation

6. Section BALANCE (page 57)

Règle individuellement le volume de chaque partie.

7. Section REVERB/CHORUS (page 60)

Donne accès aux effets qui apportent présence et amplitude au son

8. Section KEYBOARD MODE (page 12)

Permet au clavier d'être réglé selon différents modes, chacun destiné à un type particulier d'interprétation

9. Section ARRANGER (page 34, 37, 38)

Sert à produire un accompagnement automatique, tel que déterminé par le style musical sélectionné et l'accord joué en main gauche

10. Section MUSIC STYLE (page 26)

Permet la sélection d'un style musical

11. Bouton METRONOME

A presser pour mettre en service le métronome qui résonnera en mesure avec le style musical sélectionné

12. Section MANUAL

Permet à une variété de sonorités de percussions et d'effets spéciaux d'être déclenchés depuis le clavier

13. Bouton LEADING BASS (page 39)

Permet à la note la plus basse de l'accord actuellement joué de servir de note de base

14. Bouton ARRANGER (page 35)

Permet la sélection entre une interprétation relativement simple (BASIC) et une autre plus sophistiquée (ADVANCED)

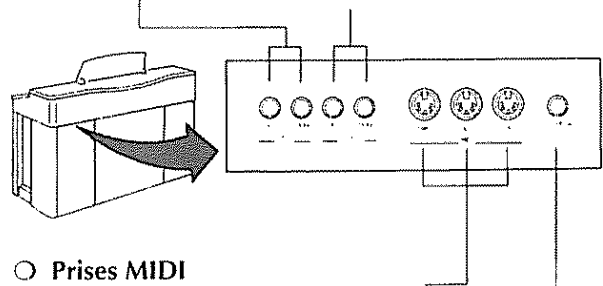
FACE ARRIERE

○ Prises de sortie (p. 132)

En cas de connexion avec un ampli pour clavier ou une chaîne stéréo, les sons de l'instrument peuvent être obtenus à plus fort volume. Ces prises peuvent également servir à connecter un magnétophone pour vous enregistrer.

○ Prises d'entrée (p. 134)

D'autres appareils tels que des synthétiseurs ou une boîte à rythmes peuvent être connectés ici si vous désirez les entendre au travers des haut-parleurs du KR



○ Prises MIDI (IN/OUT/THRU) (p. 135)

Permet l'échange d'informations de jeu avec un appareil MIDI externe (voir un ordinateur)

○ Prise de pédale d'expression (p. 134)

Permet la connexion d'une pédale d'expression optionnelle (EV-5). Une fois connectée, vous obtenez une commande de volume général de l'instrument.

15. Section SYNC START / STOP (page 29)

Permet aux styles musicaux d'être lancés/arrêtés depuis le clavier.

16. Bouton FADE (page 30)

Sert à produire des fondus de volume, montants et descendants.

17. Section FILL IN (page 36)

Permet l'ajout de fill-ins intéressants au cours d'une interprétation

18. Bouton BREAK (page 37)

Permet l'insertion d'un break dans une interprétation

19. Bouton INTRO / ENDING (page 29)

Permet l'insertion d'intros et de fins (endings) dans une interprétation

20. Bouton START / STOP (page 29)

Sert à lancer ou à interrompre une interprétation

21. Curseur TEMPO (page 32)

Permet le réglage du tempo de reproduction ou d'enregistrement

22. Afficheur

Permet l'affichage de nombreuses informations utiles

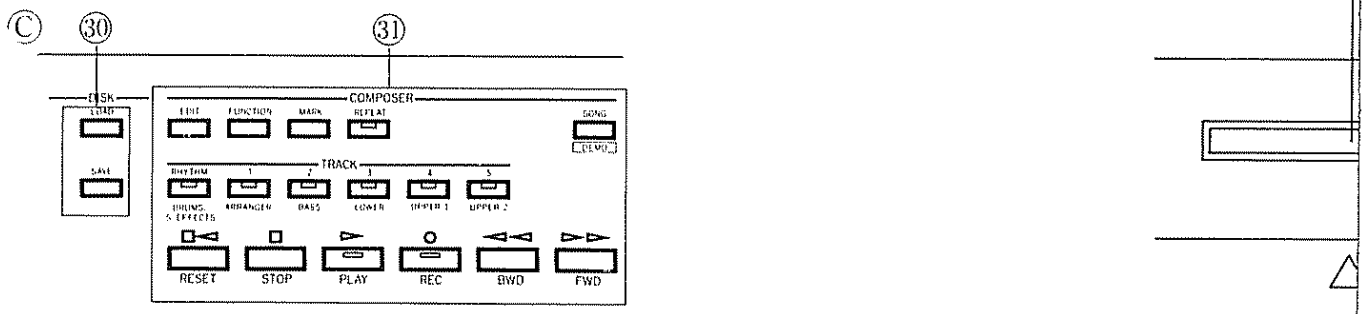
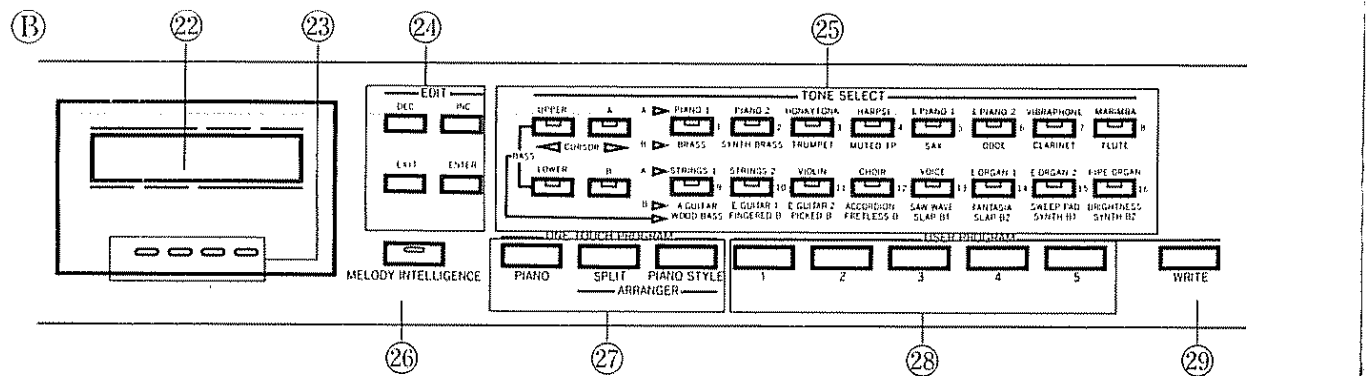
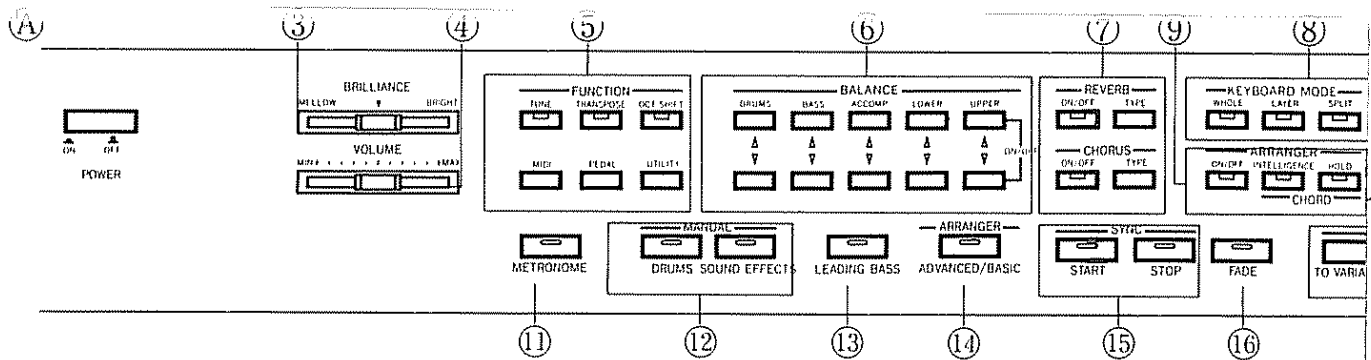
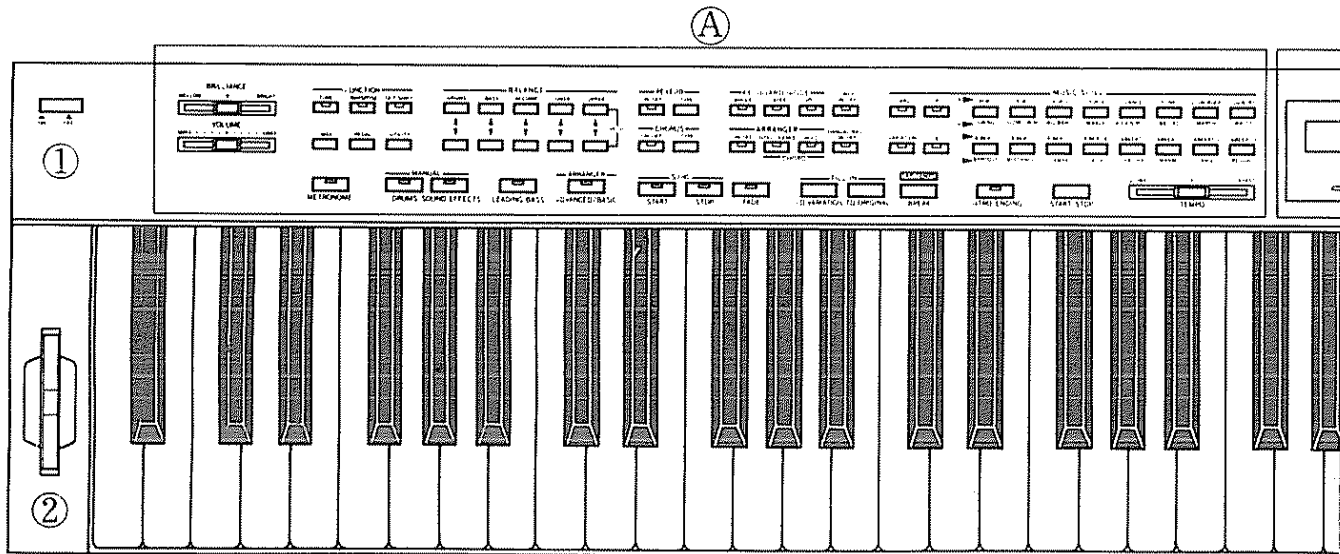
23. Indicateur de temps (page 34)

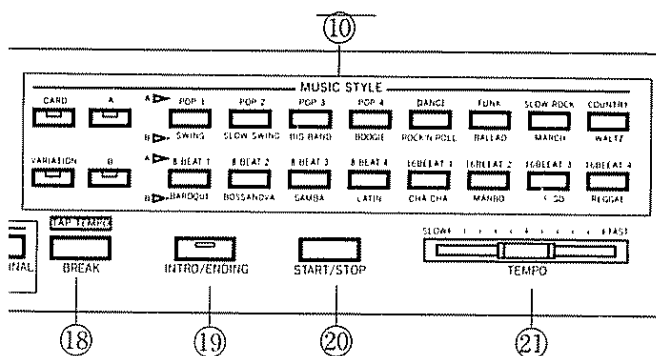
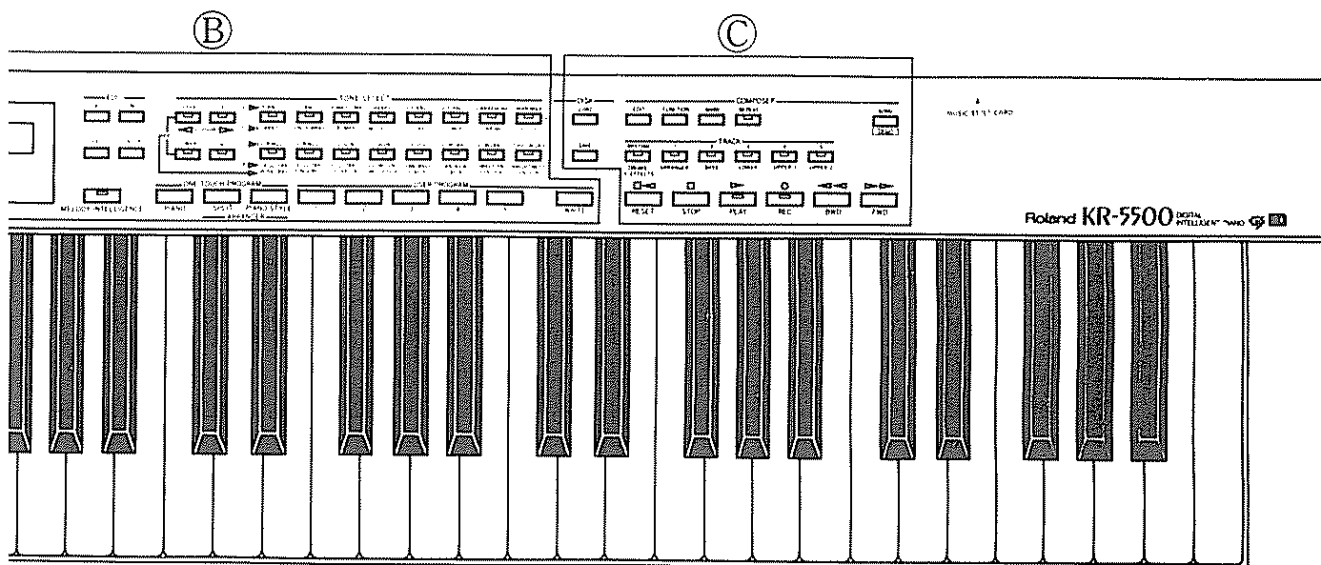
Les quatre indicateurs indiquent sur quel temps de la mesure se situe actuellement la reproduction

24. EDIT

Sert à faire les réglages d'un grand nombre de fonctions

DESCRIPTION EXTERNE





25. Section TONE SELECT (page 16)

Permet la sélection des sons (Tones) pour les parties Upper, Lower et basse manuelle (Manual Bass)

26. Bouton MELODY INTELLIGENCE (page 41)

Permet à une partie harmonique d'être ajoutée à la mélodie jouée

27. ONE TOUCH PROGRAM (page 21)

Permet une sélection instantanée d'une configuration souhaitée, quel que soit le mode dans lequel vous vous trouvez.

28. USER PROGRAM (page 68)

Ces programmes utilisateur stockent cinq ensembles de réglages de façade

29. Bouton WRITE

Sert à sauvegarder/charger les programmes utilisateur (User Programs)

30. Section DISK (page 83)

Stockage des données de jeu (ou des programmes utilisateur) sur disquette. Sert aussi à recharger en mémoire interne des données stockées sur disquette.

31. Section COMPOSER (page 72)

Permet l'enregistrement, l'édition et la reproduction des données de jeu.

32. Fente pour cartes de styles musicaux (page 28)

Accepte une carte de styles musicaux (optionnelle, série TN-5C) ou la super carte de styles musicaux (MSL-15 optionnelle). Dans le KR-3500, elle sert aussi aux cartes mémoire (M-256E)

33. Lecture de disquettes (page 76)

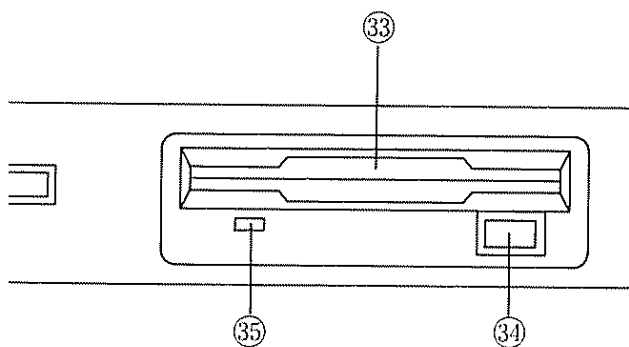
Permet le stockage/reproduction des données de jeu. Le lecteur accepte les disquettes 3.5 pouces aux formats 2HD et 2DD

34. Bouton d'EJECTION (page 76)

Pressez-le lorsque vous désirez éjecter la disquette

35. Indicateur du lecteur de disquette (page 76)

S'allume lorsque le lecteur est en fonctionnement



ATTENTION !

Ne retirez jamais une disquette du lecteur et n'éteignez jamais l'appareil alors que l'indicateur du lecteur est allumé. Faire cela risquerait d'entraîner des dommages pour la disquette (et les données) ou le lecteur

Remarques importantes

En plus des précautions à suivre qui vous sont indiquées en deuxième page de ce mode d'emploi, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

Alimentation

- Lors des connexions avec d'autres appareils, éteignez tous vos instruments ; cela évitera dommages et mauvais fonctionnements. N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant aussi à un appareil générant des parasites (moteur ou variateur de lumière).
- N'endommagez pas le cordon d'alimentation ; ne marchez pas dessus, ne le surchargez pas, etc.

Emplacement

- Assurez-vous que l'instrument demeure sur une surface plane. Le placer sur une surface inclinée ou irrégulière peut entraîner un mauvais fonctionnement des touches ou du couvercle. Cela peut également affecter le fonctionnement du lecteur de disquette.
- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez pas près de ces récepteurs.
- Observez les conseils suivants pour l'utilisation du lecteur de disquette. Pour plus de détails, référez-vous à "Avant d'utiliser des disquettes".
 - Ne placez pas l'unité près d'appareils générant de forts champs magnétiques (par exemple des haut-parleurs).
 - Installez l'unité sur une surface solide et plane.
 - Ne déplacez pas l'unité et ne la soumettez à aucune vibration pendant que le lecteur fonctionne.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec, doux (ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau). Pour ôter les tâches rebelles, utilisez un détergeant neutre et doux. Ensuite, veillez à essuyer l'unité soigneusement avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant pour éviter le risque de décoloration/déformation.

Précautions additionnelles

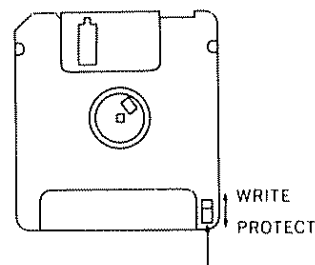
- Protégez l'unité des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.
- Si un mauvais fonctionnement se produit (ou si vous suspectez un problème) cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.

Avant d'utiliser les disquettes

- Évitez d'utiliser le lecteur dans des zones à haute humidité (par exemple en cas de condensation). De hauts niveaux de moisissure peuvent gravement affecter le fonctionnement du lecteur et/ou endommager les disquettes. Si l'unité a été transportée d'une pièce à l'autre,

laissez-la se mettre à la température ambiante avant de l'employer.

- Pour insérer une disquette, poussez-la fermement dans le lecteur. Pour ôter une disquette, pressez fermement le bouton d'éjection. N'utilisez pas de force excessive pour retirer une disquette logée dans le lecteur.
- Ne retirez jamais une disquette du lecteur si ce dernier fonctionne ; des dommages pourraient en résulter à la fois pour la disquette et le lecteur. Avant d'éteindre ou d'allumer l'appareil, retirez toute disquette du lecteur.
- Les disquettes contiennent un disque plastique revêtu de particules magnétiques. Observez les conseils suivants lors de leur manipulation.
 - Ne touchez pas la surface magnétique de la disquette.
 - Ne gardez pas les disquettes à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition au soleil dans un véhicule fermé). Température recommandée : 10 à 50°C.
 - N'exposez pas les disquettes à de forts champs magnétiques tels que ceux créés par des haut-parleurs.
- Les disquettes contiennent un commutateur de protection contre l'écriture qui permet de protéger une disquette contre une écriture accidentelle. Il est recommandé de le conserver en position de protection et de le déplacer uniquement lorsque vous désirez écrire de nouvelles données sur la disquette.



Languette de protection

- Toutes les données importantes doivent être copiées sur des disquettes de sauvegarde. Cela vous permet d'avoir un deuxième jeu de données au cas où la disquette originale serait perdue ou endommagée.
- Les étiquettes doivent être fermement fixées sur les disquettes. Si une étiquette venait à se décoller alors que la disquette est dans le lecteur, il pourrait être difficile de retirer la disquette.

Sauvegarde de la mémoire

- Soyez averti que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu lorsque l'unité est envoyée pour réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent être stockées sur une disquette. Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte de données. Toutefois, dans certains cas (comme lorsqu'un circuit en relation avec la mémoire elle-même est hors service) nous regrettons qu'il puisse être impossible de recouvrer les données.

INSTALLATION

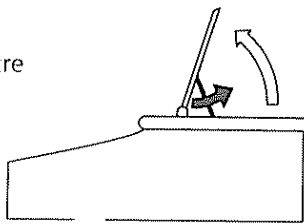
Assurez-vous que l'instrument est fixé de façon sûre sur le stand. Placez l'ensemble sur une surface solide et plane.

Pupitre

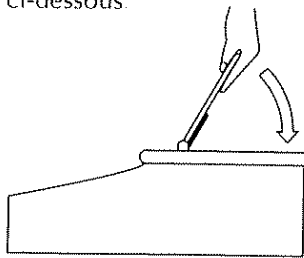
Un pupitre est fourni dans le carton d'emballage de votre instrument. Il doit être fixé comme expliqué dans l'illustration ci-dessous.

- ① En tenant horizontalement le pupitre, glissez-le dans les encoches de maintien.

- ② Relevez le pupitre

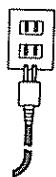


- ♪ Lorsque vous inclinez le pupitre vers l'arrière, saisissez fermement la partie A et le pupitre comme indiqué ci-dessous.



Connexion du cordon d'alimentation

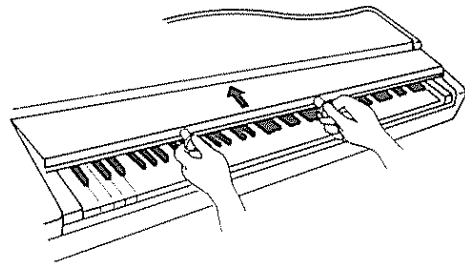
- ① Vérifiez que le commutateur d'alimentation (POWER) du côté gauche de la façade est sur OFF.
- ② Reliez au secteur le cordon d'alimentation fourni.



- ♪ N'utilisez que le cordon fourni avec l'unité. Si l'appareil ne doit pas être employé durant longtemps, retirez le cordon de la prise murale.

A propos du couvercle

Pour ouvrir le couvercle, prenez-le à deux mains et faites-le glisser vers l'arrière.



- ♪ Veillez à ne pas coincer vos doigts lors de l'ouverture ou de la fermeture du couvercle. Pour fermer le couvercle, tirez-le doucement vers l'avant jusqu'à ce qu'il s'arrête. Relevez-le un peu et descendez-le délicatement en place. La surveillance d'un adulte peut être nécessaire si de petits enfants doivent utiliser l'instrument.
- ♪ Ne fermez pas le couvercle si vous avez une partition ou tout autre objet sur le clavier.

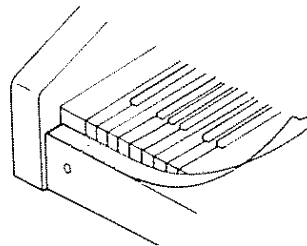
Transport de l'instrument

D'abord, retirez le pupitre et déconnectez le cordon d'alimentation. Puis, rétractez la molette de verrouillage.

Deux personnes peuvent alors déplacer l'instrument avec précaution.

Fixation des auto-collants sur le clavier

Cherchez les auto-collants fixés dans le carton de l'appareil. Retirez leur papier de protection et fixez ces derniers sur le clavier comme ci-dessous.

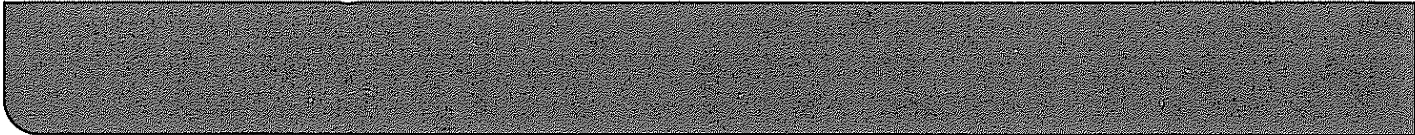


- ♪ Fixez les auto-collants pour qu'ils soient alignés par rapport au côté gauche du clavier. Veillez à les fixer correctement.

TABLE DES MATIERES

■ INTRODUCTION	1	a Bouton Arranger (Basic & Advanced)	35
■ FONCTIONS	1	b Bouton Variation (Original & Variation)	35
■ DESCRIPTION EXTERNE	3	10 Fill-ins	36
PEDALES	3	a Fill-in to Variation	36
FACE ARRIERE	3	b Fill-in to Original	36
FACE AVANT	3	11 Breaks	37
■ REMARQUES IMPORTANTES	6	12 Chord Hold	37
■ INSTALLATION	7	13 Chord Intelligence	38
Pupitre	7	14 Leading Bass	39
A propos du couvercle	7	15 Melody Intelligence	41
Transport de l'instrument	7	3. Améliorer votre technique de jeu	
Connexion du cordon d'alimentation	7	1 Réglages de fonction	44
Fixation des auto-collants sur le clavier	7	a Accord général	44
1. Les différents façons de jouer		b Transposition	45
1 Changement du mode de clavier	12	c Décalage d'octave	47
a Whole	12	d MIDI	48
b Layer	12	e Pédale	48
c Split	13	f Plage de pitch bend	50
d Split + Layer	15	g Répétition de note (arpège)	52
2 Sélection des sons	16	h Sensibilité du clavier	53
a Son Upper	16	i Contraste	54
b Son Lower	17	j Niveau du métronome	55
c Son Manual Bass	17	k Mode GS	56
3 A propos des accords	19	2 Réglage du niveau de chaque partie	57
a La tonique et les autres éléments	19	a Partie Upper	58
b Lecture des noms de note	20	b Partie Lower	58
c Renversements d'accords	21	c Partie accompagnement	59
4 One-Touch Program	21	d Partie basse	59
a Mode Piano	22	e Partie batterie	60
b Mode Split Arranger	22	3 Apporter de l'espace aux sons	60
c Mode Piano Style Arranger	22	a Appliquer de de la réverbération	60
2. S'amuser avec différents styles de musique		b Ajouter une sensation d'espace au son ~ Chorus	63
1 Qu'est-ce qu'un style musical?	24	4 Mode de sonorités étendues ~ Augmenter le nombre de sons	65
2 Qu'est-ce que l'arrangeur?	25	5 Mode de styles étendus ~ Augmenter le nombre de styles	67
3 Qu'est-ce que le jeu d'un style?	25	6 Stockage d'un groupe de réglages de façade	68
4 Sélection d'un style musical	26	a Qu'est-ce qu'un User Program?	68
a Sélection d'un style de l'instrument	26	b Rappel de User program	69
b Sélection d'un style sur carte	28	c Stockage des réglages de façade	69
5 Lancement et arrêt des styles	29	d Configuration d'usine	70
a Lancement	29	4. Composer	
b Arrêt	30	1 Survol	72
6 Fade-in/Fade-out des styles	30	a Qu'est-ce que le Composer?	72
a Fade-in	30	b Mémoire interne et disquettes	72
b Fade-out	32	Mémoire interne et cartes mémoire	72
7 Réglage du tempo	32	c Lecteur de disquette	73
a Curseur de tempo	32	Fente pour carte	73
b IND/DEC	33	d Pistes	73
c Donner le tempo	33	e Morceau (song) et capacité mémoire	74
d Indicateur de temps	34	f Enregistrement multi-piste ~ Composer & magnétophones	75
8 Arrangeur ON/OFF	34	2 Disquettes	76
9 Types d'arrangements	35	a Formater une disquette (initialisation)	76

b	Capacité d'une disquette formatée	77	12	User Program (programme utilisateur)	123
c	Languette de protection d'une disquette contre l'écriture	77	a	Sauvegarde de vos User Programs sur disquette	123
3	Enregistrement	78	b	Chargement des réglages d'un User Program	124
a	Enregistrement de votre jeu	78	13	Quelques astuces d'utilisation du Composer	124
4	Reproduction	81	14	Stockage de User Program (KR-3500)	126
a	Reproduction de données de morceau	81	a	Sauvegarde de User Programs	126
b	«Rembobinage» (retour en arrière ou BWD)	81	b	Chargement de User Program	128
c	Avance rapide (FWD)	82	5: Connexions avec d'autres appareils		
d	Changement du tempo de jeu avec le curseur de tempo	82	1.	Utilisation des prises	132
e	Couper des pistes en reproduction	82	a	Prises de sortie (OUTPUT)	132
f	Reproduction répétitive	83	b	Prises d'entrée (INPUT)	134
5.	Sauvegarde/Chargement (Save/Load)	83	c	Prise de pédale d'expression	134
a	Nommer un morceau	83	d	Prise de microphone	134
b	Stocker des données sur carte mémoire (KR-3500)	85	2.	Utilisation du MIDI	135
c	Stocker des données sur disquette (sauvegarde/initiaisation)	88	a	Qu'est-ce que le MIDI?	135
c	Lecture des données de jeu (Load)	89	b	Unités connectables en MIDI	135
d	Lecture des données d'une carte mémoire (Load)	90	c	Câbles et prises MIDI	135
e	Suppression du morceau de la mémoire interne (KR-3500)	91	d	Faire les connexions	136
6	Travail avec la mémoire interne	92	e	Canaux MIDI	137
a	Morceau et numéro de morceau	92	f	Types de données traitées par MIDI	138
b	Sélection d'un morceau et enregistrement	93	g	A propos des tableaux d'équipement MIDI	139
c	Sélection d'un morceau et sauvegarde	94	3.	Réglages des fonctions MIDI	140
d	Sélection d'un morceau et chargement	96	a	Réglages MIDI pour le KR	140
7	Techniques d'enregistrement avancées	98	b	Canal MIDI	140
a	Enregistrement avec remplacement	99	c	Mode de synchronisation MIDI	143
b	Enregistrement avec mixage	100	d	Réception de start/stop par MIDI	144
c	Enregistrement par insertion avec pédale	101	e	Commande MIDI "Local"	145
d	Enregistrement par insertion automatique	102	f	Commutateur de sortie MIDI de l'arrangeur	145
8	Edition d'un morceau	103	g	Commutateur de sortie MIDI du Composer	146
a	Quantification (Quantize)	103	6: Appendice		
b	Effacement (Erase)	105	■	A propos de la compatibilité General MIDI et GS	148
c	Insertion de mesure (Insert Measure)	107	a	Qu'est-ce que le «General MIDI» et le «GS»?	148
d	Copie (Copy)	108	b	Fonctions principales du mode GS	149
e	Suppression (Delete)	110	c	Fonctionnement de la façade en mode GS	149
9	Accès à certains points d'un morceau	111	■	Reproduction de fichiers MIDI standard (MIDI Files)	150
a	Point de marquage	111	a	Qu'est-ce que les «MIDI Files»?	150
b	Choix de mesures avec les points de marquage	112	b	A propos de la collection SMF Roland	150
c	Position dans le morceau (FWD et BWD)	113	c	Reproduction des données musicales SMF Roland	151
d	Saut à une position dans le morceau	114	d	Coupure d'un canal de SMF	152
e	Contrôle de tempo/position dans le morceau/n° et nom de morceau	114	e	Volume d'un canal de SMF	153
10	Fonctions	115	f	Changement des canaux MIDI	153
a	Nommer un morceau	115	g	Données SMF créées sur d'autres instruments	154
b	Régler le tempo de base d'un morceau	116	■	Mauvais fonctionnement	156
c	Mettre en/hors service le décompte	117	a	Avant de croire à un mauvais fonctionnement	156
d	Régler une zone à répéter ~ Block Repeat	118	b	Liste des messages d'erreur	158
e	Régler le point d'enregistrement automatique ~ punch-in	118	■	Liste des sonorités supplémentaires (mode étendu)	164
f	Mise à jour MIDI (MIDI Update) On/Off	119	■	Liste des sons GS	165
11	Fonctions de disquette	120	■	Liste des ensembles rythmiques et des styles musicaux	168
a	Initialisation d'une disquette ~ formatage	120	■	Tableaux d'équipement MIDI	171
b	Suppression de morceaux	121	■	Caractéristiques	178
c	Suppression de User Program	122	■	Index	179



1

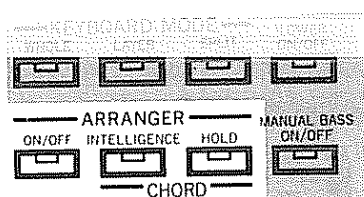
Les différentes façons de jouer

1. Changement du mode de clavier

Même si le KR n'a qu'un seul clavier, il est capable de reproduire plusieurs parties qui seront jouées indépendamment. Le mode de clavier (Keyboard Mode) est une fonction qui vous permet de déterminer quel son est assigné à quelle partie, et la façon dont chaque partie est jouée depuis le clavier.

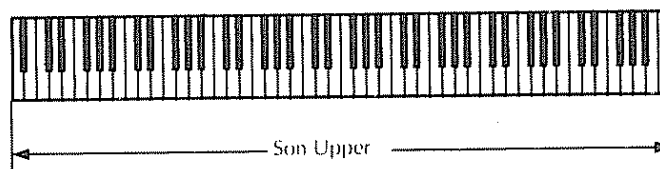
Le mode de clavier se sélectionne à l'aide des 5 boutons de la section Keyboard Mode. A chaque pression d'un bouton, la fonction associée à ce dernier est mise en ou hors service et l'indicateur s'allume ou s'éteint en correspondance.

Concernant la méthode utilisée pour le changement de son, référez-vous à «2. sélection des sons» (voir page 16).



a. Whole

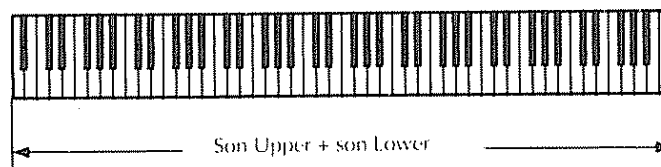
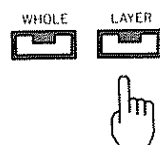
Après avoir pressé **WHOLE** et vérifié que l'indicateur est allumé, vous pouvez utiliser la totalité du clavier pour déclencher le son (Upper) qui a été choisi pour la partie Upper. Le mode Whole est le mode qui est automatiquement sélectionné à la mise sous tension.



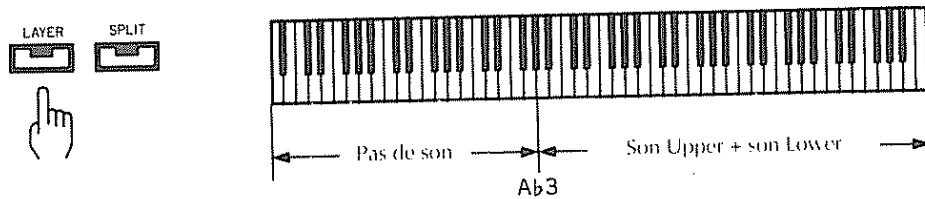
b. Layer

Lorsque vous pressez **LAYER** (l'indicateur s'allume), l'indicateur de **LOWER** s'éclaire automatiquement. Ainsi, le clavier vous donnera accès à la superposition du son choisi pour la partie Upper (son Upper) et de celui qui a été spécifié pour la partie Lower (son Lower)

Quand l'indicateur **WHOLE** est allumé

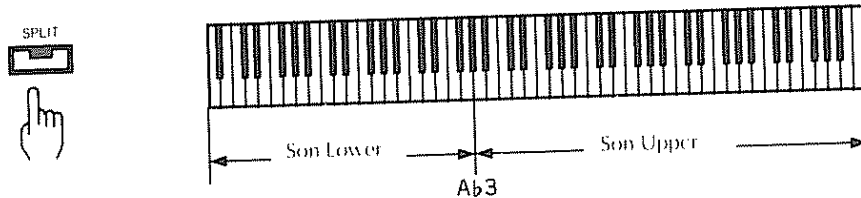


Quand l'indicateur de **SPLIT** est allumé.

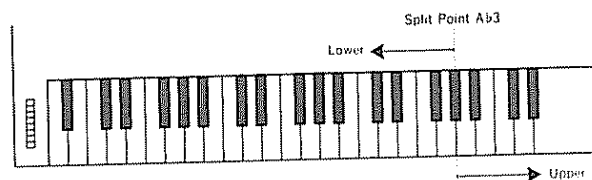


c. Split

Quand vous pressez **SPLIT** (l'indicateur s'allume), l'indicateur de **LOWER** s'éclaire également automatiquement. Ensuite, vous pouvez jouer deux sonorités selon que vous utilisez la partie haute (Upper) ou basse (Lower) du clavier



«Lower» se réfère à la zone basse du clavier, alors que «Upper» se réfère à la zone haute. La touche à laquelle se produit la division entre ces deux zones est nommée point de split ou «Split Point» (la touche servant de point de split appartient à la zone Lower).

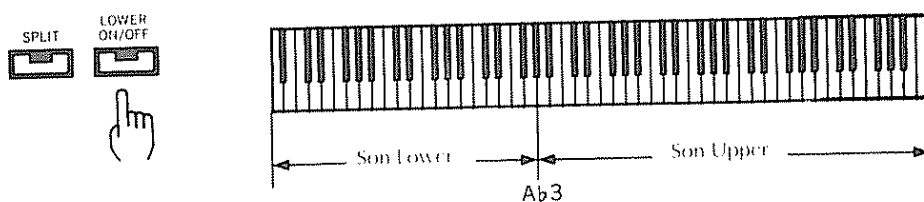


La section Upper déclenchera le son Upper. La section Lower déclenchera le son Lower, le son utilisé en basse manuelle, ou les deux.

Les quatre choix suivants sont possibles :

○ Production du son Lower

Avec l'indicateur **SPLIT** toujours allumé, pressez **LOWER** et vérifiez que cet indicateur est allumé



Quand vous pressez **LOWER** pour éteindre la diode alors que l'indicateur **SPLIT** est allumé, l'indicateur **LOWER** ne s'allumera même si **SPLIT** est pressé à nouveau. Dans ce cas, pressez **LOWER** à nouveau pour allumer la diode.

A ce stade, si vous mettez l'arrangeur en service et lancez un style musical, le son Lower sera entendu excepté durant l'intro et le final (Ending).

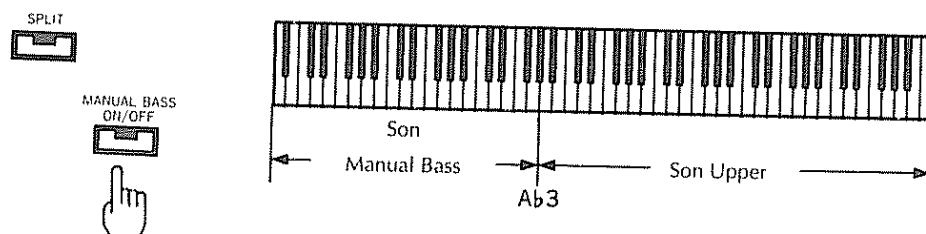
1. Les différentes façons de jouer

A ce stade, si vous mettez l'arrangeur en service et lancez un style musical, l'indicateur de **MANUAL BASS** s'éteint automatiquement et le son de basse manuelle n'est plus entendu pendant que le style joue (il peut être redéclenché à nouveau quand le style est terminé).

Le son de basse manuelle ne peut être entendu que quand l'arrangeur est hors service. Lorsque vous lancez un rythme avec l'arrangeur, la diode **MANUAL BASS** s'éteint automatiquement et le son de basse manuelle n'est plus entendu (voir page 17).

○ Production du son de basse manuelle

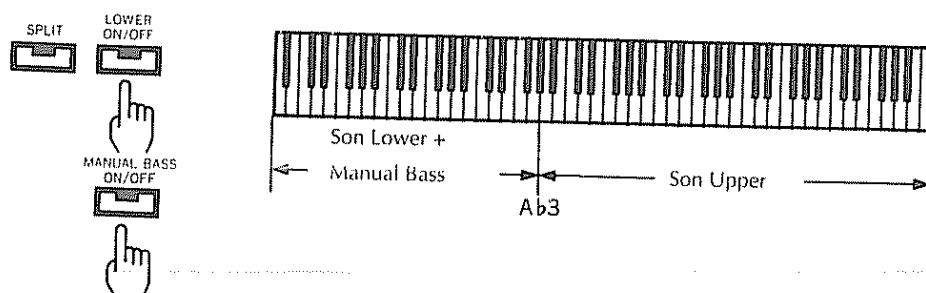
Avec l'indicateur **SPLIT** toujours allumé, pressez **MANUAL BASS** et vérifiez que son indicateur est allumé.



▷ Production simultanée du son Lower et du son de basse manuelle

Avec l'indicateur **SPLIT** toujours allumé, pressez à la fois **LOWER** et **MANUAL BASS** et vérifiez que leurs indicateurs sont allumés.

Ensuite, tous les accords joués dans la section Lower se feront entendre avec le son Lower tandis que la note tonique de l'accord emploiera le son de basse manuelle.



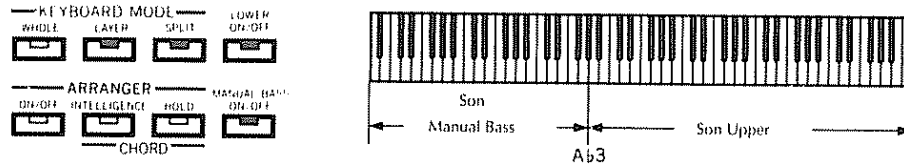
Si vous le désirez, vous pouvez presser **LEADING BASS**, (son indicateur s'allumera). La note la plus basse de l'accord jouée en section Lower sera alors systématiquement entendue avec le son de basse manuelle (page 39).

Si les indicateurs de **LOWER** et **MANUAL BASS** sont tous les deux éteints alors que vous êtes en mode Split, aucun son n'est produit quand vous jouez dans la section Lower.

d. Split + Layer

Vous pourrez obtenir des ensembles impressionnants utilisant 3 sons simultanément si vous pressez ces quatre boutons :

LAYER, **SPLIT**, **LOWER** et **MANUAL BASS** (Notez que les quatre indicateurs seront allumés).



Quand vous jouez dans la section Upper, les sons Upper et Lower sont superposés et entendus simultanément. Ce que vous jouez dans la section Lower sera produit avec le son de basse manuelle.

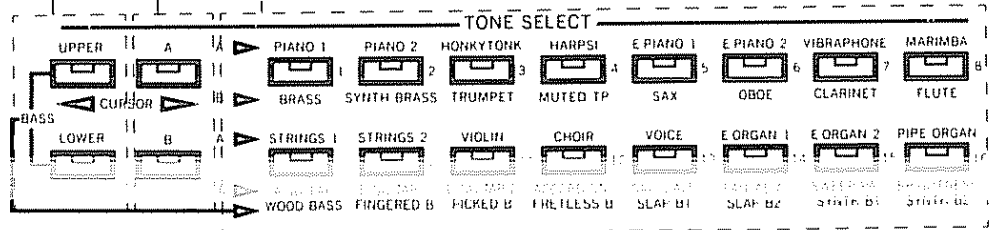
1. Les différentes façons de jouer

2. Sélection des sons

Les sons pour les parties Upper / Lower / Manual Bass se sélectionnent à l'aide des boutons de la section Tone Select.

Les changements de son peuvent également être effectués pendant qu'un style est en cours de reproduction ou pendant que vous déclenchez des sonorités de batteries ou des effets sonores manuellement.

- ① Changement de partie
- ② Changement de groupe (A/B)
- ③ Changement de son



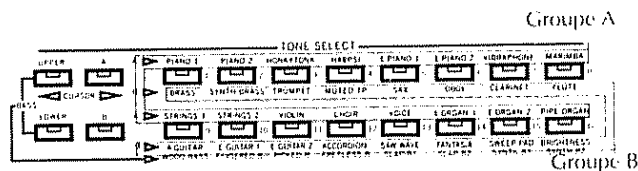
a. Son Upper

N'importe quel son parmi les 32 sonorités disponibles pour la partie Upper (16 boutons x 2 groupes) peut être sélectionné.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **UPPER** et vérifiez que son indicateur est allumé.
- ② Sélectionnez le groupe de sons.
Avec **A** pressé, et son indicateur allumé, vous pouvez sélectionner les sons du groupe A ; ce qui correspond aux sons répertoriés au dessus des boutons. Avec **B** pressé et son indicateur allumé, vous pouvez choisir parmi les sons du groupe B qui sont inscrits au dessous des boutons de sélection.



- ③ Pressez le bouton de sélection correspondant au son que vous désirez utiliser. L'indicateur de ce bouton s'allumera et le nom du son sélectionné apparaîtra dans l'afficheur.

UPPER Tone
A05 E. Piano 1

- ▲ Le bouton de sélection de son qui est le quatrième en partant de la droite sur la rangée supérieure a été pressé et le son de piano électrique 1 (E. Piano 1) a été sélectionné comme son Upper.

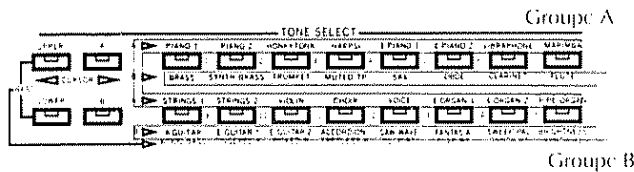
b. Son Lower

Un des 32 sons possibles pour le son Lower (16 boutons x 2 groupes) peut être choisi.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **LOWER** et vérifiez que son indicateur est allumé.
- ② Sélectionnez le groupe de sons.
Avec **A** pressé (indicateur allumé), vous pouvez choisir un son du groupe A, c'est-à-dire inscrit au dessus des boutons de sélection. Avec **B** pressé (indicateur allumé), vous pouvez choisir un son du groupe B, c'est-à-dire inscrit au dessous des boutons.



- ③ Pressez le bouton correspondant au son que vous désirez utiliser. L'indicateur du bouton pressé s'allumera et le nom du son sélectionné s'affichera.

```
LOWER Tone
A14 E.Organ 1
```

- ▲ Le bouton de sélection en troisième position à partir de la droite dans la rangée inférieure a été pressé, et l'orgue électrique 1 (E. Organ 1) a été sélectionné comme son Lower.

c. Son de basse manuelle

Tout son parmi les 8 sonorités possibles pour la basse manuelle peut être sélectionné.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **UPPER** et **LOWER** simultanément et vérifiez que leurs indicateurs sont allumés.
- ② Pressez le bouton de sélection correspondant au son que vous désirez utiliser. L'indicateur du bouton pressé s'allumera et le nom du son choisi apparaîtra dans l'afficheur.

```
M. BASS Tone
B13 Slap Bass 1
```

- ▲ Le bouton de sélection situé en quatrième position à partir de la droite sur la rangée inférieure a été pressé et la Slap Bass 1 est donc sélectionnée comme son de basse manuelle.

Bien que les boutons de sélection de sons soient répartis en deux rangées, chacune ayant 8 boutons, seuls les boutons de la rangée inférieure peuvent être employés pour choisir un son de basse manuelle. Les noms des sons de basse (groupe des basses) apparaissent sous les noms des instruments du groupe B.

Lorsque l'appareil est mis sous tension, les sélections par défaut suivantes sont effectuées :

- Upper... A01
- P i a n o 1
- Lower... A09
- Strings 1
- Manual Bass...
- B09 Wood Bass

Liste des sons

<Groupe A>

A01 Piano 1
A02 Piano 2
A03 Honky-tonk piano
A04 Harpsichord
A05 E. Piano 1
A06 E. Piano 2
A07 Vibraphone
A08 Marimba
A09 Strings 1
A10 Strings
A11 Violin
A12 Choir
A13 Voice
A14 E. Organ 1
A15 E. Organ 2
A16 Pipe Organ

<Groupe B>

B01 Brass
B02 Synth Brass
B03 Trumpet
B04 Muted TP.
B05 Sax
B06 Oboe
B07 Clarinet
B08 Flute
B09 A. Guitar
B10 E. Guitar 1
B11 E. Guitar 2
B12 Accordion
B13 Saw Wave
B14 Fantasia
B15 Sweep Pad
B16 Brightness

<Groupe des basses>

B09 Wood Bass
B10 Fingered Bass
B11 Picked Bass
B12 Fretless Bass
B13 Slap Bass 1
B14 Slap Bass 2
B15 Synth Bass 1
B16 Synth Bass 2

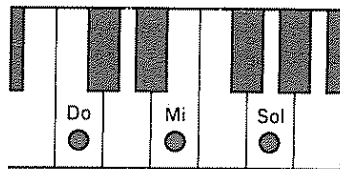
3. A propos des accords

L'arrangeur du KR utilise les accords que vous jouez pour créer un accompagnement souhaitable pour le style musical que vous avez préalablement sélectionné. Ce qui suit explique quelques bases de l'utilisation des accords.

a. La tonique et les autres éléments de l'accord

Après avoir mis en service l'arrangeur, si vous jouez «do», «mi», «sol» dans la section inférieure du clavier, l'affichage vous donnera l'information ci-dessous (pour mettre On/Off l'arrangeur, voir page 34).

Do Majeur (C Maj)

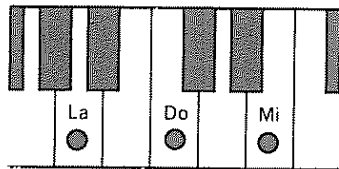


```
POPI      A09 A01
└ 80      C Maj
```

Cela vous indique que les touches «do», «mi», et «sol» forment un accord de do majeur

Ensuite, essayez de jouer «la», «do» et «mi». L'afficheur vous indiquera alors :

La mineur (A min)



```
POPI      A09 A01
└ 80      A min
```

Vous saurez donc que vous avez joué un accord de la mineur (A min).

CMaj **A**min

└──────────┬──────────┘
Tonique

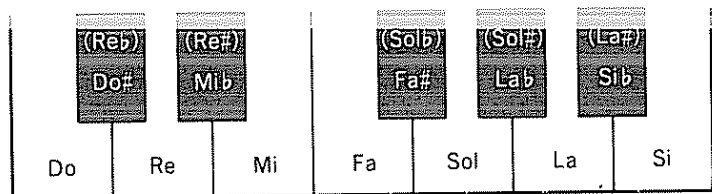
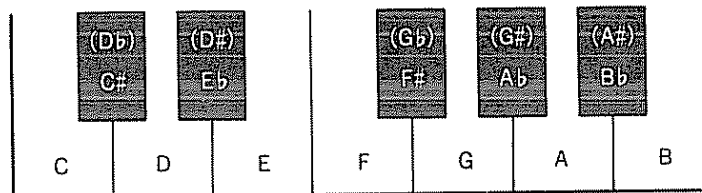
- Tonique. . . La tonique est le nom et la note principale de l'accord; c'est une majuscule entre C et B (do et si, certaines avec dièse ou bémol). Par exemple, dans un accord de do majeur (C Maj), la tonique est do (C); dans un accord de la mineur (A min), c'est la (A).
- Notes constitutives. . . Ce sont les notes qui composent l'accord. Dans un accord de do Majeur, il y a les notes do, mi, sol , et dans un accord de la mineur, la, do, mi.

Avec l'arrangeur en fonction, le nom de tout accord joué dans la section Lower s'affichera. Les accords peuvent ainsi être vérifiés auditivement et visuellement.

1. Les différentes façons de jouer

b. Lecture des noms de notes

Il y a 12 toniques possibles (en comptant les touches blanches et les noires) pour les accords, qui vont de do à si. Toutes ces notes sont identifiées par une lettre, avec parfois un symbole # ou *b*. Les toniques sont les suivantes :

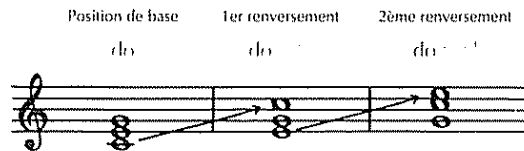


Certains des accords les plus communs pouvant être reconnus par le KR sont représentés ci-dessous (le KR est bien entendu capable de reconnaître bien plus d'accords que ceux-ci).

Nom de l'accord (avec do comme tonique)	Indication du KR
Do majeur	C Maj
Do mineur	C min
Do septième	C 7
Do majeur septième	C Maj7
Do mineur septième	C min7
Do mineur septième quinte diminuée	C m7 5
Do quarte suspendue	C sus4
Do septième suspendue (do septième quarte suspendue)	C 7sus
Do augmenté	C Aug
Do diminué	C dim
Do septième augmentée	C Aug7
Do sixième	C 6

c. Renversements d'accords

Les notes d'un accord peuvent également être ordonnées d'une façon différente. Un accord qui est joué avec sa tonique comme note la plus grave est considéré en position fondamentale (de base). Lorsque toute note constitutive autre que la tonique est la plus grave, l'accord est alors dit renversé.



Les renversements d'accords sont indiqués comme suit :



sera alors identifié comme ré mineur basse fa (Dm/F) ou ré mineur/fa (Dm/F)

En changeant la position d'un accord, vous obtenez une sonorité différente. En fonction de l'instant auquel est joué un accord dans un morceau, vous pouvez vouloir employer des renversements spécifiques pour donner plus d'intérêt à votre musique.

En employant la fonction Leading Bass (basse chantante, page 39), la note la plus basse d'un renversement d'accord est alors considérée comme la note de basse.

4. One-Touch Program

En pressant simplement un bouton de la section One-Touch Program, vous pouvez immédiatement changer les réglages de la façade de l'instrument selon le mode de jeu correspondant quel que soit le statut préalable de l'instrument. Les trois modes de jeu suivants sont pré-programmés.



En cas de changement dans un réglage One-Touch Program, les fonctions assignées aux pédales changent (commutation par pédale, voir page 48).

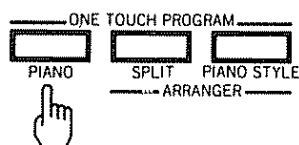
1. Les différentes façons de jouer

Lorsque vous trouvez énervante ou perturbante l'indication clignotante des temps, notamment lorsque vous faites un solo, vous pouvez la désactiver en faisant glisser le curseur Tempo en position extrême gauche (Indicateur de temps, voir page 34).

La fonction Métronome (voir première partie, page 20) s'avère pratique pour les leçons et l'entraînement.

a. Mode Piano

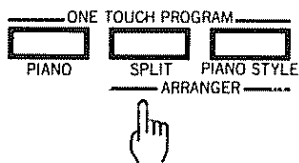
Pressez **PIANO** pour utiliser l'instrument comme un piano acoustique à 88 touches. Vous pouvez aussi changer le son du piano acoustique pour tout autre et cependant conserver l'utilisation de toutes les touches. Notez que l'arrangeur ne peut servir en mode Piano.



Continuez votre pression sur **PIANO** plus d'une seconde et vous pourrez jouer sur la totalité du clavier avec le son de piano acoustique et obtenir un ensemble de réglages (balance partie Upper, réglages d'effets, etc.) adaptés à l'interprétation.

b. Mode Split Arranger

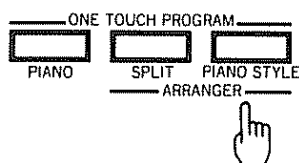
Pour préparer l'accompagnement automatique, pressez simplement **SPLIT ARRANGER**. Quand vous déclenchez des styles dans ce mode, le clavier est divisé en deux zones. Les accords doivent être joués en section Lower et la mélodie en section Upper.



Tenez enfoncé **SPLIT ARRANGER** plus d'une seconde pour rappeler un ensemble de réglages adaptés au style choisi (paramètres concernés par la reproduction des styles, la division du clavier, la sélection d'accords dans la zone Lower, mais aussi paramètres déterminant le son joué à la main droite, la balance entre parties et les réglages d'effets. En mode d'extension de styles (page 67), ces réglages ne sont pas appelés.

c. Mode Piano Style Arranger

Pour préparer l'instrument à l'emploi de styles avec jeu d'accords n'importe où sur le clavier, pressez **PIANO STYLE ARRANGER**. Dans ce mode, les accords sont détectés quelles que soient les touches employées. Ainsi, vous pouvez obtenir un motif d'accompagnement qui correspond à votre jeu même si vous jouez dans un style de piano purement traditionnel.



Tenez **PIANO STYLE ARRANGER** plus d'une seconde pour rappeler un ensemble de réglages adaptés au style choisi (déclenchement des styles avec la détection d'accords depuis n'importe quel emplacement du clavier, mais aussi les paramètres fixant la balance entre les parties et les réglages d'effets. En mode d'extension de styles musicaux (voir page 67), ces réglages ne seront pas sélectionnés.

2

**S'amuser avec
différents styles de
musique**

1. Qu'est-ce qu'un style musical ?

La musique peut être jouée selon différents styles. Lorsque vous assistez à un concert ou écoutez un disque, vous avez sûrement pensé par moment "on dirait une bossa-nova" ou "c'est un son de type reggae".

La base d'un tel raisonnement est le rythme, le tempo, les instruments joués, la mélodie et le phrasé, tous ces éléments étant combinés pour que vous puissiez identifier un style.

Un style musical est ce qui est obtenu quand tous ces éléments sont associés de façon typique dans un certain genre musical. Le KR dispose de 32 styles de musique différents (ou de 64 en mode étendu).

Style musical

Rythme

Tempo qui correspond au rythme

Sélection des instruments qui correspondent au rythme

Arrangement adapté au rythme

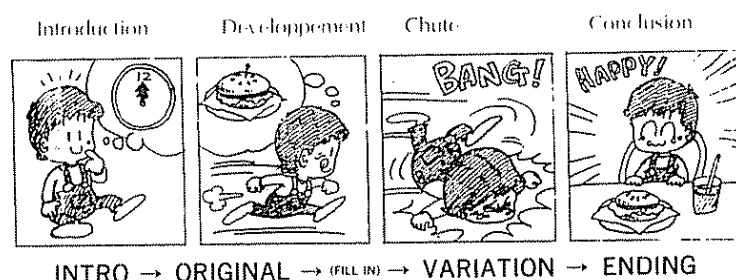
Le nombre de styles musicaux disponibles peut être augmenté grâce aux cartes de styles musicaux (série TN-SC : optionnelle) ou à la super carte de styles (MSL-15 : optionnelle)

Un style musical est constitué de quatre motifs : le motif d'origine (Original), une variation (Variation), une introduction (Intro) et un final (Ending). Pour chaque style, il y a un choix entre un arrangement simple (Basic) et un autre plus sophistiqué (Advanced). Cela signifie qu'un total de huit motifs d'accompagnement est disponible pour chaque style musical. De plus, selon que l'accord demandé est majeur, mineur, septième ou autre, le motif d'accompagnement change, ce qui donne des variations subtiles d'expression pour une parfaite adaptation à votre interprétation. Et lorsque les deux types d'enchaînements (Fill-in) de mesures dans le motif d'accompagnement, les breaks et autres fonctions spéciales sont ajoutés à votre interprétation, le nombre de façons dont peut être produit l'accompagnement pour chaque style musical est énorme.

Sélectionnez un motif d'accompagnement pour un style musical à l'aide du bouton correspondant sur la façade durant le jeu.

A noter

Les motifs nommés "Original", "Variation", "Intro" et "Ending" pour chaque style musical peuvent être mieux compris par l'analogie avec une histoire en quatre phases : son début, son développement, sa chute et sa conclusion. La composition la plus simple est produite quand la musique est jouée selon la séquence ci-dessous (bien que la composition d'un morceau réel soit plus complexe, cette division en combinaisons de 4 x 2 motifs d'accompagnement peut traiter virtuellement tout type de musique). Quand un type de musique particulier doit être joué dans son propre style, il sera mieux rendu si l'interprète le considère de l'introduction à la conclusion.

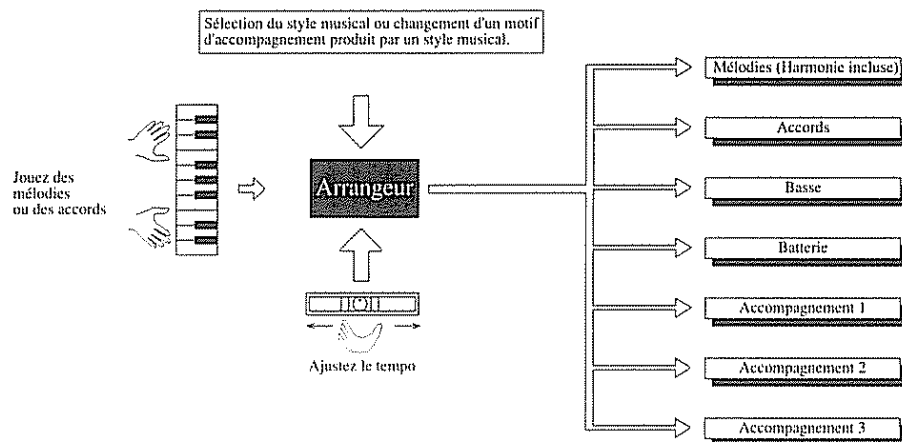


2. Qu'est-ce que l'arrangeur ?

Si vous désirez utiliser le KR pour vous amuser à jouer dans un style de musique particulier, mettez en service la fonction Arrangeur pour sélectionner le style musical.

L'arrangeur transforme instantanément la musique jouée en un accompagnement totalement typique du type de musique voulu. Il fait cela en ajoutant de la batterie, de la basse, des parties d'accompagnement (et d'autres éléments en fonction des informations de base du motif d'accompagnement de ce style musical) et les accords joués au clavier, en arrangeant tous les éléments ensemble. Changer le motif d'accompagnement ou l'accord donne un changement du jeu en temps réel. Il est également possible de totalement changer l'arrangement en sélectionnant un autre style musical.

Le nombre de styles musicaux disponibles peut être augmenté grâce aux cartes de styles musicaux (série TN-SC : optionnelle) ou à la super carte de styles (MSL-15 : optionnelle)



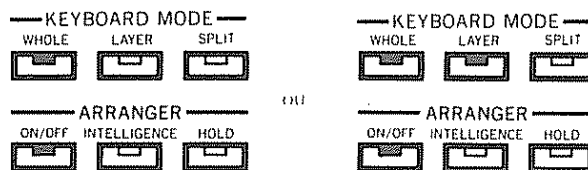
3. Qu'est-ce que le jeu d'un style ?

La reproduction d'un style se réfère à l'accompagnement automatique de la fonction Arrangeur. L'accompagnement changera également en fonction du style musical sélectionné ou de l'accord joué. Cela signifie que vous pouvez obtenir différents types de variation.

Il y a deux types de reproduction de style. Elles dépendent de la plage de clavier allouée à la détection d'accord par l'arrangeur.

○ Détection d'accord dans la zone Lower (mode Split)

Cela peut être utilisé en mettant en service l'arrangeur (voir page 34) et en choisissant "Split" ou "Split + Layer" comme mode de clavier (keyboard mode, voir page 12)



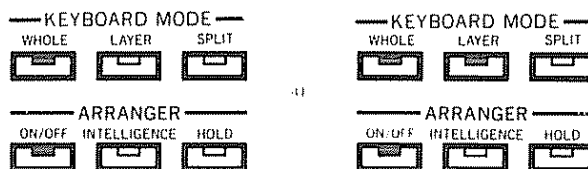
Le clavier est divisé en deux zones, Upper et Lower. Les accords sont reconnus lorsqu'ils sont joués dans la zone Lower (inférieure) du clavier.

Le mode Split Arrangeur est activé en pressant le bouton **SPLIT ARRANGER** (voir page 22).

2. S'amuser avec différents styles de musique

○ Détection des accords en tout point du clavier (mode Piano Style Arranger)

Vous pouvez employer cette méthode en mettant l'arrangeur en service et en sélectionnant "Whole" ou "Layer" comme mode de clavier (keyboard mode, voir page 12).



Les accords sont reconnus quel que soit leur emplacement de jeu sur le clavier.

Le statut Piano Style Arranger est obtenu instantanément en pressant le bouton de programmation PIANO STYLE ARRANGER (voir page 22).

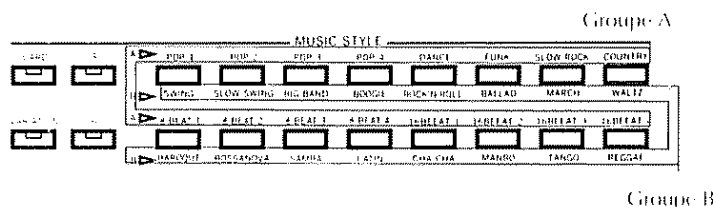
Dans les deux cas, l'arrangeur donne le nom de l'accord dans l'afficheur.

4. Sélection d'un style musical

En plus des 32 styles musicaux inclus dans l'appareil, vous pouvez ajouter ceux de cartes de styles musicaux optionnelles (cartes mémoire pour la lecture uniquement) pour diversifier encore vos interprétations.

a. Sélection d'un style de l'instrument

Lorsque l'indicateur "A" de style musical est allumé, les boutons servent à sélectionner les styles inscrits au-dessus de ces derniers. Pressez **(B)** (son indicateur s'allume) pour sélectionner les styles musicaux inscrits sous les boutons.



LISTE DES STYLES MUSICAUX

GROUPE A

A01 POP 1
A02 POP 2
A03 POP 3
A04 POP 4
A05 DANCE
A06 FUNK2
A07 SL ROCK2 (Slow Rock 2)
A08 COUNTRY
A09 8BEAT1
A10 8BEAT2
A11 8BEAT3
A12 8BEAT4
A13 16BEAT1
A14 16BEAT2
A15 16BEAT3
A16 16BEAT4

GROUPE B

B01 SWING2
B02 SLSWING1 (Slow Swing 1)
B03 BIG BAND
B04 BOOGIE
B05 ROCK'N'
B06 BALLAD2
B07 MARCH
B08 WALTZ
B09 BAROQUE
B10 BOSSA (Bossanova)
B11 SAMBA
B12 LATIN
B13 CHACHA
B14 MAMBO
B15 TANGO
B16 REGGAE

Exemple : Sélection du style "Samba".

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Si l'indicateur "A" est allumé, pressez **B** (son indicateur clignotera).
- ② Pressez **SAMBA** (qui est le troisième bouton de sélection de style depuis la gauche dans la rangée du bas).

```
SAMBA  A09 A01
#110
```

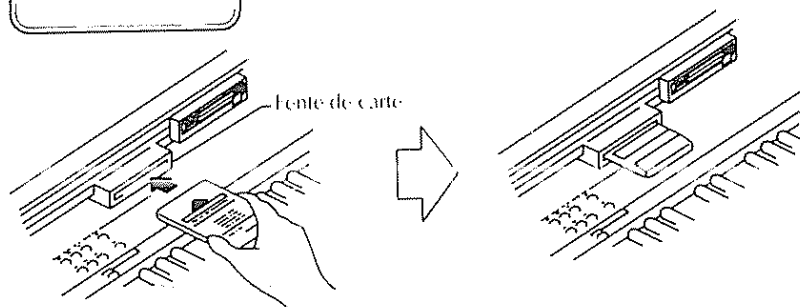
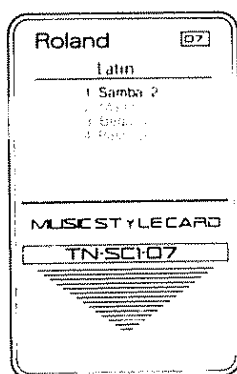
2. S'amuser avec différents styles de musique

b. Sélection d'un style sur carte

Votre morceau peut être interprété avec un des styles contenus sur la carte en suivant la même procédure de sélection que pour un style interne.

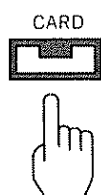
Procédure

- ① Insérez la carte de styles musicaux dans la fente prévue à cet effet.



Insérez la carte selon la direction de la flèche sérigraphiée avec le logo Roland vers le haut.

- ② Pressez **CARD**



- ③ Sélectionnez un des styles musicaux stockés sur la carte.

Lorsqu'un des boutons est pressé, le nom du style musical correspondant (et son tempo pré-programmé) apparaissent dans l'écran.

Si le bouton de style ① est pressé, le premier style musical est sélectionné. De façon similaire, si le bouton de style ② est pressé, c'est le second style musical qui est sélectionné et ainsi de suite.

Pour passer des styles internes aux styles de la carte, pressez d'abord le bouton de sélection de style **A** ou **B** puis pressez le bouton du style désiré.

5. Démarrage et arrêt des styles

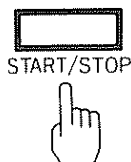
Une fois que l'arrangeur a été mis en service, vous pouvez obtenir des accompagnements automatiques (selon le style voulu) produits par l'arrangeur. Avec l'arrangeur hors service, seul le rythme est reproduit, vous permettant d'utiliser l'unité comme une boîte à rythmes (référez-vous à la page 34 pour plus de détails sur l'arrangeur).

a. Lancement

Les styles musicaux peuvent être lancés de quatre façons. Sélectionnez la méthode qui s'adapte le mieux à votre interprétation.

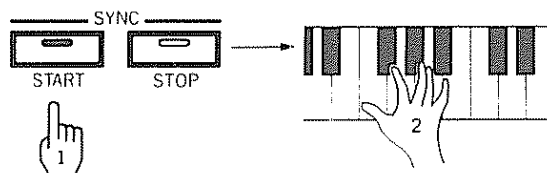
- Pressez **START/STOP**.

Le style musical sélectionné démarre dès que ce bouton est pressé.



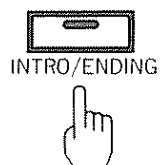
- Pressez **SYNC START**.

En mode Split, le style démarre dès qu'une touche de la section Lower est enfoncée. Quand Split n'est pas utilisé, le style démarre dès qu'une touche quelconque est pressée.



- Pressez **INTRO/ENDING**.

Le style musical démarre avec une introduction suivie de la reprise du style



- Pressez **SYNC START** puis **INTRO/ENDING** (l'indicateur **SYNC START** clignotera).

En mode Split, le style sélectionné commencera lorsqu'une des touches de la zone Lower aura été enfoncée. Sinon, le style démarre dès qu'une touche quelconque est enfoncée



Certains styles musicaux ne contiennent pas de motifs rythmiques. Si vous sélectionnez un de ces styles et le lancez, aucune sonorité rythmique ne sera entendue.

La longueur de l'intro diffère en fonction du style musical sélectionné (voir page 170).

2. S'amuser avec différents styles de musique

La longueur du final diffère en fonction du style musical sélectionné (voir page 170).

b. Arrêt

Il y a trois façons d'interrompre un style musical en cours de reproduction.

○ Pressez **START/STOP**.

Le style musical stoppe dès que ce bouton est pressé.

○ Pressez **INTRO/ENDING**.

Quand ce bouton est pressé, une phrase de conclusion (final) est d'abord jouée à la suite du style musical puis s'arrête.

○ Pressez **SYNC/STOP**.

Le style s'arrêtera lorsque vous relâchez les touches du clavier.

6. Fade-in/Fade-out du style

La fonction Fade-in correspond à une augmentation progressive du volume de 0 jusqu'au niveau réglé.

Inversement, Fade-out permet la réduction progressive du volume du niveau réglé jusqu'à 0.

Durant un fade-in, l'indicateur de **FADE** s'allumera. Il s'éteindra lorsque le niveau de volume réglé est obtenu. De façon similaire, durant un Fade-out, l'indicateur de **FADE** est allumé et clignote quand le niveau 0 est obtenu.

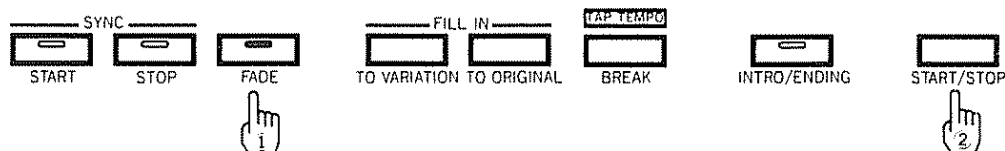
a. Fade-in

Un effet Fade-in peut être appliqué à un style musical de quatre façons différentes.

○ Pressez **FADE** puis **START/STOP**.

Une fois que vous avez pressé **FADE**, l'indicateur de **FADE** commence à clignoter et quand vous pressez **START/STOP**, il s'allume de façon constante.

Au moment où vous pressez **START/STOP**, le style musical commence sa montée en volume.

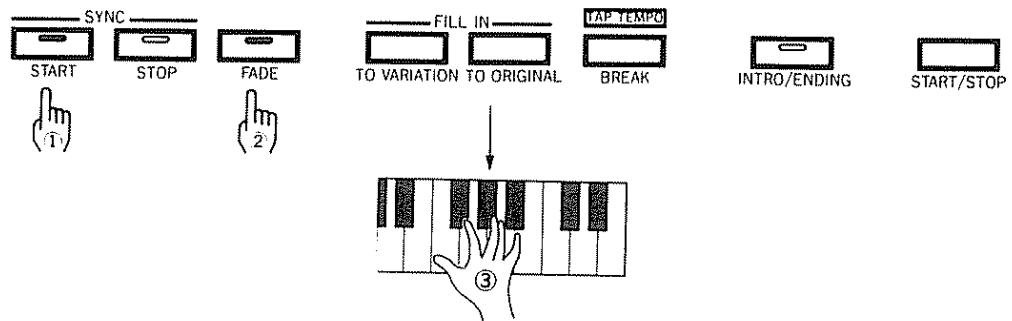


2. S'amuser avec différents styles de musique

○ Pressez **SYNC START** puis **FADE**.

Une fois que vous avez pressé **FADE**, l'indicateur de **FADE** commence à clignoter et lorsque vous pressez une touche du clavier, il s'allume de façon constante.

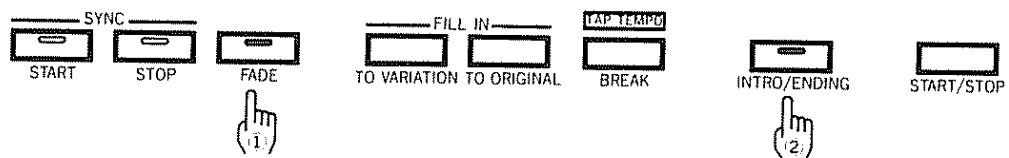
En mode Split, le style musical commence à monter dès le moment où vous pressez une touche dans la zone Lower. En mode Whole, c'est le cas quelle que soit la note jouée sur le clavier.



○ Pressez **FADE** puis **INTRO/ENDING**.

(Une fois que vous avez pressé **FADE**, son indicateur commence à clignoter et lorsque vous pressez **INTRO/ENDING**, il s'allume de façon constante).

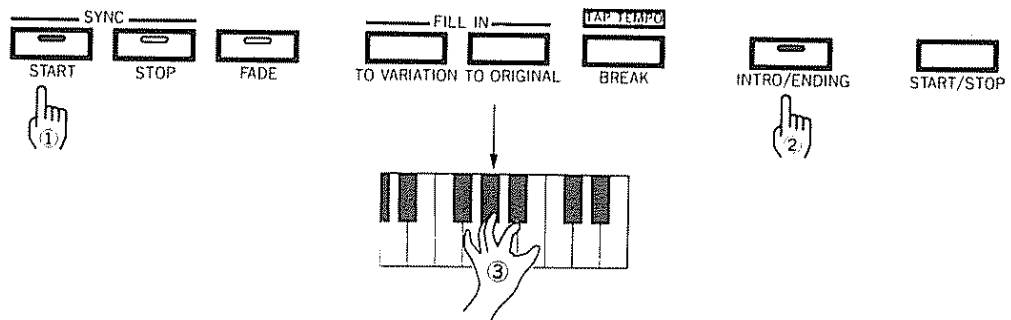
Au moment où vous pressez **INTRO/ENDING**, une introduction correspondant au style musical sélectionné commence une montée progressive.



○ Pressez **SYNC START**, puis **INTRO/ENDING** puis **FADE**.

(Une fois que vous avez pressé **FADE**, son indicateur commence à clignoter et lorsque vous pressez une touche du clavier, il s'allume de façon constante).

En mode Split, une introduction correspondant au style musical sélectionné commencera sa montée dès l'instant où vous presserez une touche de la zone Lower. En mode Whole, c'est le cas quelle que soit la touche jouée sur le clavier.



2. S'amuser avec différents styles de musique

b. Fade-out

De la même façon qu'un style musical peut commencer avec une montée progressive (Fade-in), il peut également se terminer avec une baisse de volume progressive (Fade-out).

Procédure

① Pressez **FADE**.

Dès l'instant où vous pressez le bouton, le son commence à disparaître. Lorsque l'indicateur de **FADE** commence à clignoter, pressez **START/STOP**.



Une fois qu'un effet Fade-out a été terminé, et que le volume est à 0, le style musical poursuit cependant sa reproduction tant que l'indicateur de **FADE** clignote. Vous devez donc l'arrêter en pressant **START/STOP**.

Le tempo est indiqué en bas à gauche de l'afficheur sous forme de nombre de noires par minute (exemple : ♩ : 120). Le numéro affiché indique le nombre de noires jouées par minute. Tout tempo peut être sélectionné dans une plage allant de 30 à 240 noires par minute. Si le morceau doit être joué à un tempo spécifique, le tempo peut être réglé sur l'afficheur avant la reproduction. Vous verrez que c'est une fonction très utile.

7. Réglage du Tempo

Sur le KR, chaque style musical a été associé à un réglage de tempo choisi comme étant le plus souhaitable (c'est ce que l'on nomme le tempo pré-programmé). Toutefois, si vous le désirez, vous pouvez régler le tempo du style musical. Il y a trois façons de faire cela.

a. Curseur de Tempo

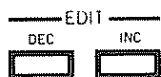
Faites glisser le curseur de tempo sur la droite pour augmenter le tempo.



2. S'amuser avec différents styles de musique

b. INC / DEC

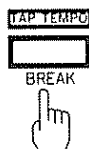
Chaque fois que **INC** est pressé, le tempo est augmenté d'un palier (une noire par minute); à l'opposé, chaque fois que **DEC** est pressé, le tempo est diminué d'une unité. Si l'un ou l'autre des boutons est tenu enfoncé, le tempo change de façon continue.



Si **INC** et **DEC** sont enfoncés simultanément, le tempo retourne à sa valeur pré-programmée.

c. Frappe du Tempo

Si le bouton **TAP TEMPO** est frappé en mesure au tempo désiré après arrêt du style musical, l'indicateur de temps clignotera à la vitesse à laquelle vous avez frappé la touche. L'affichage du tempo changera automatiquement pour indiquer le tempo programmé ainsi.



Le tempo programmé manuellement peut être réglé uniquement lorsque le style musical est stoppé. Si **TAP TEMPO** est pressé alors qu'un style est joué, il fonctionne comme le bouton break, servant à interrompre temporairement la reproduction dans le style musical (voir page 37).

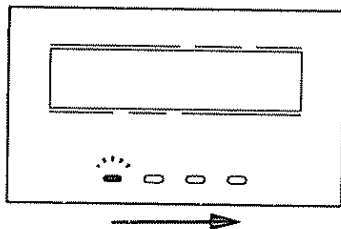
Même si le style musical a été changé durant le jeu, ce dernier se poursuit au tempo d'origine. Cette fonction permet la création d'arrangements intéressants avec la possibilité de changer brutalement de sonorité en passant par exemple du rock au baroque.

2. S'amuser avec différents styles de musique

Lorsque le style musical est stoppé, seul l'indicateur rouge clignote pour indiquer le tempo réglé.

d. Indicateur de temps

Une fois qu'un style musical a été lancé, l'indicateur de temps défile de gauche à droite pour marquer les temps au tempo réglé.



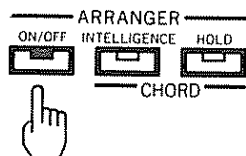
Dans le cas d'un format de mesure de 4/4, l'indicateur rouge clignote sur le premier temps (temps fort) et les indicateurs verts clignotent sur les autres temps (deuxième, troisième et quatrième). Ce motif se répète tant que le rythme n'est pas stoppé. Avec une mesure à 3/4 (trois temps), l'indicateur du quatrième temps ne clignote pas. L'interprète peut facilement déterminer le début de chaque mesure en visualisant la diode rouge qui clignote : cela facilite par exemple le déclenchement en place d'un fill-in (voir page 36 pour plus de détails sur les fill-ins).

8. Arranger ON/OFF

L'arrangeur doit être en service (ON) pour que les musiques puissent être jouées dans différents styles. Lorsqu'un style musical est lancé alors que l'arrangeur est en service, un accompagnement automatique se crée en temps réel en fonction du style musical sélectionné et des accords joués.

Procédure

- ① Sélectionnez un style musical (voir page 26)
- ② Réglez le mode de clavier (Keyboard Mode, voir page 12) et le son utilisé (voir page 16).
- ③ Pressez **ON/OFF** sur l'arranger (l'indicateur s'allumera).



- ④ Lancez le style musical.
Référez-vous à la page 29 pour savoir comment lancer un style musical.
- ⑤ Jouez des accords dans la zone de clavier appropriée
- ⑥ Stoppez le style musical.
Référez-vous à la page 30 pour connaître la façon pour stopper un style musical.

Si un style musical est lancé alors que l'arrangeur est hors service, seul le rythme est joué.

9. Types d'arrangements

Le type d'arrangement devant être produit par l'arranger est sélectionné à l'aide du bouton Arranger (**ADVANCED/BASIC**) et du bouton (**VARIATION**). Ces deux boutons offrent 4 combinaisons possibles.

- **Quand les indicateurs de ces deux boutons sont éteints :**
arrangement de base (Basic), motif d'origine (Original).
- **Quand l'indicateur **ADVANCED/BASIC** est éteint et l'indicateur **VARIATION** allumé :**
arrangement de base (basic), motif de variation.
- **Quand l'indicateur **ADVANCED/BASIC** est allumé et l'indicateur **VARIATION** éteint :**
arrangement plus sophistiqué (Advanced), motif d'origine (original).
- **Quand les deux indicateurs sont allumés :**
arrangement plus sophistiqué (Advanced), motif de variation.

a. Bouton Arranger (Basic & Advanced)

Ce bouton sélectionne le niveau d'arrangement entre l'arrangement de base (basic), et une version plus sophistiquée (advanced).

Basic (diode éteinte) Arrangement simple
Advanced (diode allumée) Arrangement plus sophistiqué.

Lorsque l'indicateur **ADVANCED/BASIC** est allumé, l'arrangement le plus sophistiqué est sélectionné; quand il est éteint, l'arrangement de base est sélectionné. Chaque fois que ce bouton est pressé, l'arrangement alterne.

b. Bouton variation (Original & Variation)

Chaque style musical offre le choix entre le motif d'origine (original) et une variation. Un exemple d'utilisation des variations est toute section intermédiaire, telle qu'un pont, dans un morceau (lors de la construction du morceau).

Original (OFF)... Motif de base
Variation (ON)... Motif de variation

Lorsque l'indicateur **VARIATION** est allumé (ON), la variation est sélectionnée ; à l'inverse, lorsqu'il est éteint, le motif d'origine (Original) est sélectionné. Chaque fois que le bouton est pressé, les motifs d'origine et de variation alternent.

Quand un bouton est pressé, qu'il s'agisse d'Arranger ou de Variation, son indicateur alterne entre ON et OFF (allumé/éteint).

Lorsque l'appareil est mis sous tension, le mode Advanced est automatiquement choisi.

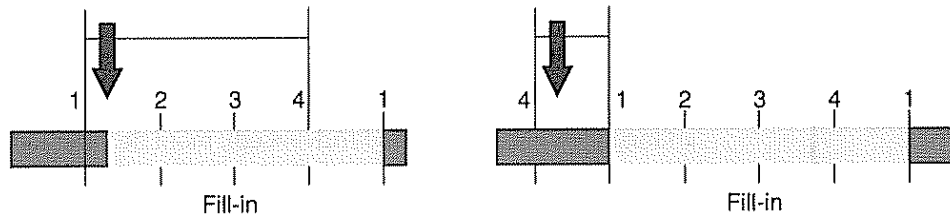
La sélection des motifs d'origine ou de variation peut également se faire à l'aide des fill-ins décrits au paragraphe suivant.

10. Fill-ins

Un fill-in est une phrase irrégulière, telle qu'un roulement de batterie, qui peut s'insérer entre deux mesures.

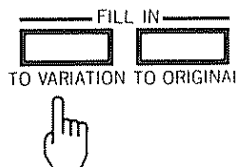
Les boutons **TO VARIATION** et **TO ORIGINAL** servent aux fill-ins, et la composition enchaîne alors soit vers un motif de variation soit vers un motif d'origine (Original), selon le bouton qui est pressé.

Si un des boutons fill-ins est pressé entre le premier et le troisième temps (entre le premier et le deuxième temps si le format est 3/4), le fill-in se produit durant la section de mesure restante. S'il est pressé durant le quatrième temps (troisième temps en cas de format 3/4), le fill-in commence sur le premier temps de la mesure suivante.



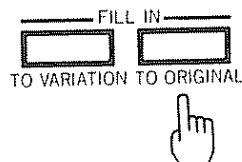
a. Fill-in to Variation

Si le bouton Fill-In **TO VARIATION** est pressé, le jeu se poursuit avec la variation et l'arrangement de base plus sophistiqué après le fill-in ait été reproduit.



b. Fill-in to Original

Si le bouton Fill-in **TO ORIGINAL** est pressé, le morceau se poursuit avec le motif d'origine (original), et l'arrangement de base ou plus sophistiqué, après que le fill-in se soit reproduit.



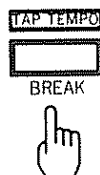
A ce point, l'indicateur **VARIATION** s'allume et le mode Variation est en service (ON). S'il était sur ON dès le début, l'interprétation se poursuit avec la variation après le fill-in.

A ce point, l'indicateur de **VARIATION** s'éteint et le mode Variation est hors service (OFF). S'il était déjà sur OFF dès le départ, l'interprétation continue avec le motif Original après le fill-in.

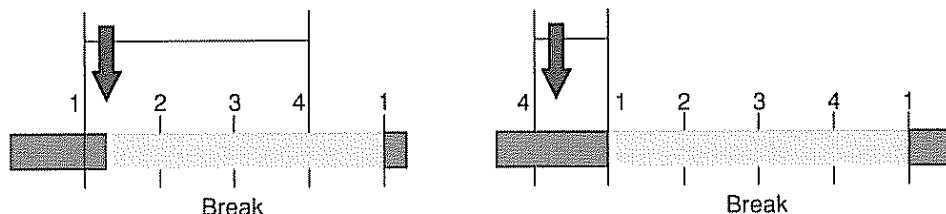
11. Breaks

Presser **BREAK** pendant le jeu d'un style musical particulier entraîne une mesure de silence (l'accompagnement est interrompu).

Alors que le style musical est stoppé, le bouton **BREAK** fonctionne comme bouton de choix de tempo manuel (Tap Tempo, page 33).



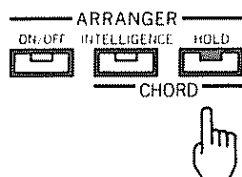
Si le bouton Break est pressé entre le premier et le troisième temps (entre le premier et le deuxième temps dans le cas d'une mesure à 3/4, le break se produit durant la section restante de la mesure. Si il est pressé durant le quatrième temps (troisième temps en cas de 3/4), le break commence sur le premier temps de la mesure suivante.



12. Chord Hold

Si Chord Hold est en service (ON) pendant la reproduction d'un style musical, le dernier accord joué sera tenu même si vous relâchez les touches, jusqu'à ce que de nouvelles notes soient jouées. Cette fonction est pratique pour par exemple changer de style musical durant le jeu.

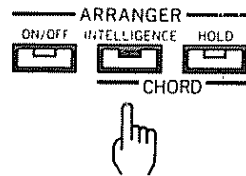
Si les touches sont relâchées alors que la fonction Chord Hold est sur OFF et qu'un style musical est en cours de reproduction, seul le rythme est alors entendu.



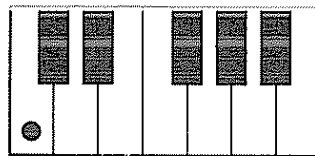
Alors que le style est arrêté, divisez le clavier (split) et mettez en service la fonction Chord Hold (tenue d'accords). Ensuite, tout ce que vous jouerez dans la zone Lower sera maintenu jusqu'à ce que quelque chose de nouveau soit joué. Notez que si le son de basse manuelle est entendu au même moment, il sera également tenu. (Toutefois, le son de basse manuelle ne peut pas être tenu seul).

13. Chord Intelligence

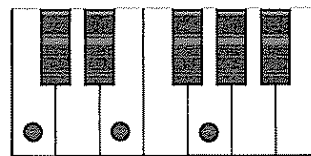
Différents accords se déclenchent avec quelques doigts par la fonction Chord Intelligence.



○ Majeur (x Maj) ... Pressez la touche correspondant à la tonique de l'accord.
Exemple) Do Maj (C Maj)

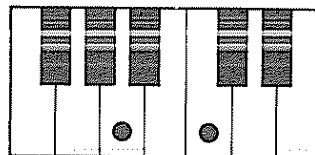


Chord Intelligence:ON

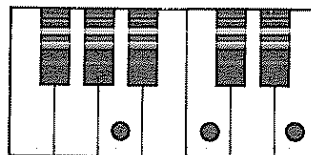


Chord Intelligence:OFF

○ Mineur (x min) ... Pressez les touches correspondant à la tonique et à la tierce mineure.
Exemple) La min (A min)

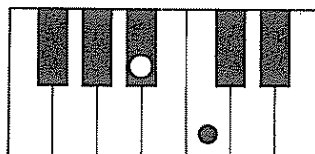


Chord Intelligence:ON

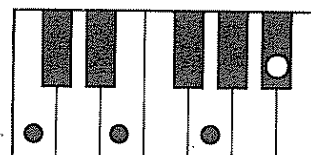


Chord Intelligence:OFF

○ Septième (x 7) ... Pressez la touche correspondant à la tonique, et celle située deux demi-tons au dessous.
Exemple) Do 7 (C 7)

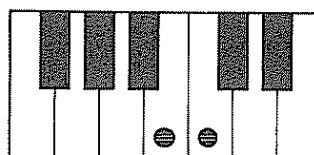


Chord Intelligence:ON

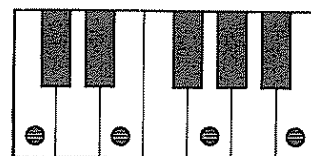


Chord Intelligence:OFF

○ Septième majeur (x Maj7) ... Pressez la tonique et la touche située un demi-ton au dessous.
Exemple) Do Maj7 (C Maj7).



Chord Intelligence:ON

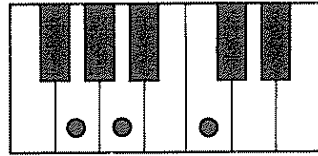


Chord Intelligence:OFF

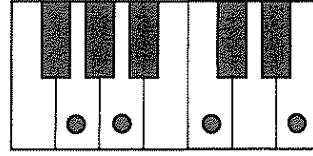
2. S'amuser avec différents styles de musique

○ Septième min (x min7)... Pressez la tonique, la tierce mineure et la note située deux demi-tons au dessous de la tonique.

Exemple) La min7 (A min7)



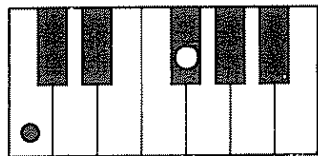
Chord Intelligence:ON



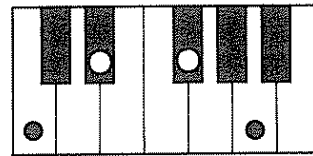
Chord Intelligence:OFF

○ Diminué (x dim)... Pressez la tonique et la note située 6 demi-tons au dessus de celle-ci (la quinte diminuée au dessus de la tonique).

Exemple) Do dim (C dim)



Chord Intelligence:ON



Chord Intelligence:OFF

La fonction Chord Intelligence ne peut être réglée sur ON si l'indicateur **WHOLE** du mode de clavier (Keyboard Mode) est également sur ON ou si le mode Piano Style Arrangeur est en service.

14. Leading Bass

Quand **LEADING BASS** est pressé (et donc son indicateur allumé), la note la plus basse d'un renversement d'accord (joué alors qu'un style musical est en cours de reproduction) est reconnue par l'arrangeur comme étant la note de basse (en d'autres termes, la note la plus basse de l'accord joué est reproduite avec le son de basse, quelle que soit la tonique de cet accord).



Pour mettre la fonction Leading Bass hors service, pressez à nouveau **LEADING BASS**.

La fonction Leading Bass fonctionne pour la basse manuelle même si l'arranger est hors service.

2. S'amuser avec différents styles de musique

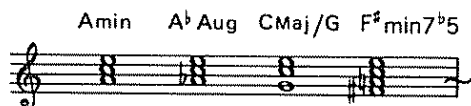
Renversement d'accords :

La majuscule précédant en anglais le nom de l'accord est appelée la tonique et elle indique la note la plus basse de l'accord (Ex. : la mineur (A mineur), le la (A) est la tonique).

Un accord qui a cette tonique comme note la plus basse (et donc les autres composantes plus aiguës) est appelé un accord en position de base alors qu'un accord ayant une autre note que sa tonique comme note la plus basse est un renversement (Ex. : dans un la mineur, la/do/mi est la position de base alors que do/mi/la et mi/la/do sont des renversements).

Si, durant le jeu en accords, l'interprète utilise un accord qui est en fait un renversement de l'accord déjà joué, le son de l'accord change et la façon dont les accords sont liés peut alors être parfois plus agréable.

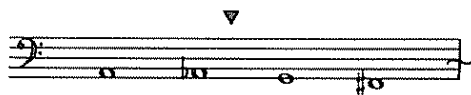
Si la fonction Leading Bass est utilisée, le KR peut employer la note la plus basse du renversement d'accord comme son de basse. Cela signifie que le son peut varier même avec le même accord.



Lorsque Leading Bass est sur OFF :



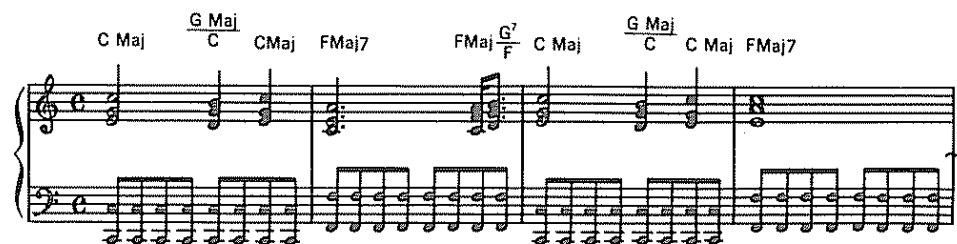
Lorsque Leading Bass est sur ON :



Lorsque la fonction Leading Bass est en service, le motif de basse variera lorsque la position de basse de l'accord sera sélectionnée. Lorsque un renversement du même accord est demandé, toutefois, seul le son le plus bas (et les notes situées une ou plusieurs octaves au-dessus ou plus bas) seront jouées avec la même distribution de notes. Cela est fait pour éviter la production d'une sonorité de basse non désirée.

Un accord peut être joué n'importe où sur le clavier lorsque vous utilisez le mode Piano Style Arranger. A l'aide de cette fonction, et en la combinant avec la fonction Leading Bass, vous pouvez jouer des accords avec votre main droite et faire la ligne de basse avec la gauche, obtenant ainsi un degré supérieur de sophistication pour votre interprétation.

Style musical : POP 1

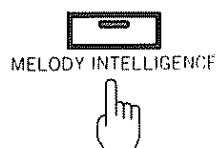


15. Melody Intelligence

Lorsque la fonction Melody Intelligence est employée, vous pouvez utiliser votre main droite pour ajouter une ligne harmonique automatiquement calculée pour s'adapter à la mélodie jouée.

Procédure

- 1 Pressez **MELODY INTELLIGENCE** et vérifiez que son indicateur est allumé.



Pour mettre la fonction Melody Intelligence hors service (OFF), pressez à nouveau **MELODY INTELLIGENCE**.

2. S'amuser avec différents styles de musique

3

**Améliorer
votre technique de
jeu**

1. Réglages de fonction (Function)

Certaines fonctions peuvent être réglées de façon préalable pour faciliter votre jeu. Ces fonctions sont indiquées ci-dessous.

Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base après avoir réglé la fonction. Même si **EXIT** n'est pas pressé, l'écran de base revient automatiquement après un cours instant (4 ou 5 secondes). Si l'affichage revient à l'écran de base durant le fonctionnement, reprenez la procédure depuis le début.

- Master Tune : Accord général de l'instrument
- Transpose : Transposition de tonalité pour accommodation à différents interprètes ou chanteurs.
- Oct Shift : Transposition par octave (une ou deux) du son Upper, Lower ou de basse manuelle.
- MIDI : Pour plus de créativité lors de l'emploi d'autres instruments connectés par MIDI. Cette fonction n'a pas à être employée lorsque cette unité est employée seule.
- Pedal : Pour employer vos pieds afin de piloter une des treize fonctions assignables aux pédales.
- Utility : Pour régler une des six fonctions ci-dessous :
 - Pitch bend range : Pour régler le changement de hauteur maximal possible pour chaque partie.
 - Repeat Note : Pour ajouter une répétition rythmique du son déclenché par la touche pressée.
 - Keyboard Sensitivity : Pour régler la force de réponse des touches du clavier.
 - LCD Contrast : Pour régler le contraste de l'afficheur.
 - Metronome Level : Pour régler le volume du métronome.
 - GS Mode : Pour conformer la source sonore du KR au format GS.

a. Accord général (MASTER TUNE)

Cela permet de changer l'accord général de l'instrument. Vous pouvez par conséquent accorder votre KR pour qu'il corresponde à la hauteur de tout autre instrument. La plage de réglage de cette fonction va de 415,3 Hz à 466,2 Hz, par paliers de 0,1 Hz.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **TUNE** pour afficher l'écran de changement d'accord général (Master Tune).

MASTER TUNE
440.0 Hz

En usine, le réglage de la4 (A4) est effectué à 440,0 Hz.

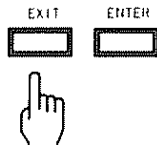
3. Améliorer votre technique de jeu

Quand **INC** et **DEC** sont pressés ensemble alors que l'écran Master Tune est affiché, la hauteur revient instantanément au réglage par défaut d'usine, soit 440,0 Hz.

- ② Réglez la hauteur. Pour augmenter la hauteur, pressez **INC** ; pour la baisser, pressez **DEC**.



- ③ Une fois que la hauteur a été réglée, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



L'indicateur **TUNE** s'allume lorsque le réglage Master Tune n'est pas à 440,0 Hz.

Le réglage Master Tune est retenu dans la mémoire de l'unité même après extinction.

b. Transposition (Transpose)

Cette fonction peut être utilisée lorsque vous devez accompagner un chanteur.

A l'aide de cette fonction, la musique peut être jouée avec un doigté plus simple sur le clavier, tout en respectant la bonne hauteur musicale. Par exemple, lorsque la fonction est réglée sur sol (G) ...



Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **TRANSPOSE** pour afficher l'écran de transposition (Transpose).



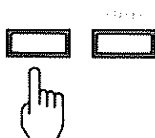
3. Améliorer votre technique de jeu

- ② Décidez de la tonalité dans laquelle doit être transposée la musique. Chaque fois que **INC** est pressé, la tonalité augmente d'un demi-ton; chaque fois que **DEC** est pressé, la tonalité diminue d'un demi-ton et une variation maximale d'une octave est possible.



Lorsqu'une touche particulière du clavier est pressée pendant que **TRANPOSE** est maintenu enfoncé, la tonalité peut être instantanément transposée dans la tonalité correspondant à la touche pressée.

- ③ Une fois que la tonalité a été réglée, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



L'indicateur **TRANPOSE** s'allume lorsqu'une transposition pour une autre tonalité que celle de do est demandée.

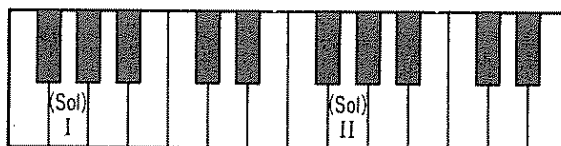
Lorsque l'appareil est mis sous tension, C (do) est automatiquement sélectionné.

Quand **DEC** et **INC** sont pressés simultanément alors que l'écran **TRANPOSE** est affiché, la tonalité revient au réglage d'usine, c'est-à-dire C (do).

c. Décalage d'octave (Oct Shift)

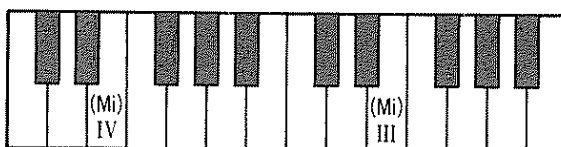
La fonction Oct Shift (transposition par octave) correspond au décalage vers le haut ou le bas des notes et cela d'un intervalle de une ou deux octaves. Cela sert à maintenir les sons Upper, Lower ou Manual Bass dans une tessiture en accord avec la partie.

Lorsque les notes sont augmentées d'une octave :



Lorsque la touche I est jouée, le résultat est un son correspondant à la hauteur de II.

Lorsque les notes sont diminuées d'une octave :



Lorsque la touche III est jouée, le résultat est un son correspondant à la hauteur de IV.

Procédure

Depuis l'écran de base :

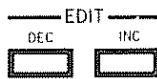
- 1 Pressez **(OCT SHIFT)** pour faire afficher l'écran de décalage d'octave (Octave Shift).



- 2 Utilisez les boutons curseur **(UPPER/←)** et **(A/→)** pour amener le curseur sur la partie (Manual Bass, Lower ou Upper) dont la valeur de décalage d'octave doit être changée.

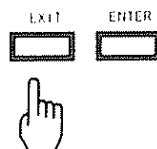


- 3 Réglez la valeur de décalage. Chaque fois que **(INC)** est pressé, les notes sont augmentées d'une octave, chaque fois que **(DEC)** est pressé, elles sont diminuées d'une octave. Les notes peuvent être diminuées ou augmentées d'un maximum de 2 octaves.



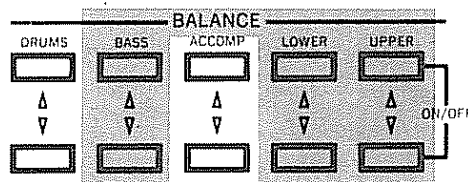
Répétez les étapes 2 et 3 pour régler le décalage des autres parties si nécessaire.

- 4 Une fois que le décalage d'octave a été réglé, pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base.



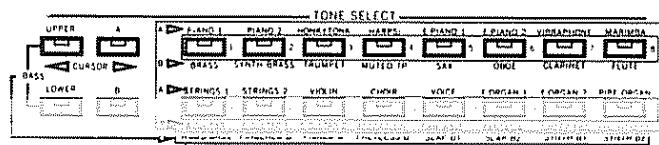
Le curseur qui clignote sur l'écran peut être déplacé en pressant les boutons curseur. Amenez le curseur sur la position plus à gauche en pressant **(UPPER/←)** et sur la position plus à droite en pressant **(A/→)** et réglez les nouvelles données en sélectionnant la valeur indiquée par le curseur sur le KR.

Le réglage de décalage d'octave pour une partie en particulier peut également être changé en pressant le bouton Balance **(△)** ou **(▽)** pour cette partie alors que l'écran Octave Shift est visualisé. Quand les boutons **(△)** et **(▽)** sont pressés simultanément, le réglage de cette partie revient instantanément au réglage d'usine par défaut.



3. Améliorer votre technique de jeu

Le décalage d'octave peut être réglé indépendamment pour les sonorités Upper, Lower et de basse manuelle. En fonction de la sonorité concernée, toutefois, le décalage d'octave peut entraîner une demande dépassant la tessiture recommandée pour l'instrument. Cela peut entraîner la duplication d'une octave, l'absence de production de son ou la duplication d'un intervalle (la plage recommandée pour chaque sonorité et légèrement plus importante que la plage pouvant réellement être jouée par l'instrument acoustique correspondant).



Comme ces sons peuvent être réglés aussi bien pour les parties Upper que Lower, les réglages de décalage d'octave peuvent être fait pour chacune des parties

Comme ces sonorités ne peuvent être réglées que pour la partie de basse manuelle, un réglage de décalage d'octave peut être fait uniquement pour la partie Manual Bass

Lorsque l'indicateur **LAYER** de mode de clavier (Keyboard Mode) est allumé, le son de la partie Lower est produit en accord avec tout réglage d'octave fait pour la partie Upper. Si, par exemple, la partie Upper est augmentée de 2 octaves, le son de la partie Lower sera également produit 2 octaves au-dessus de sa hauteur naturelle, quel que soit son propre réglage de décalage d'octave.

L'indicateur **OCT SHIFT** s'allume quand un décalage d'octave a été programmé (et est donc sur une valeur autre que 0) pour une quelconque des parties qui peuvent être jouées. Toutefois, il ne s'allume pas quand un décalage d'octave a été programmé pour la partie Lower alors que l'indicateur **LAYER** est allumé et que le décalage d'octave de la partie Upper est lui à 0.

Cela est dû au fait que le décalage d'octave de la partie Lower devient automatiquement celui de la partie Upper dans le cas où la fonction **LAYER** est en service (ON).

Le réglage de décalage d'octave pour chaque son est retenu dans la mémoire de l'unité même après extinction de celle-ci.

d. MIDI

Il n'est pas nécessaire de faire les réglages MIDI si vous n'utilisez que cet instrument pour faire de la musique. Référez-vous à la page 125 pour plus de détails sur le MIDI.

e. Pédale (Pedal)

Une des 13 fonctions référencées ci-dessous peut être assignée à la pédale centrale. La pédale de droite fonctionne toujours comme pédale de sustain et sa fonction ne peut être changée.

L'effet de ces neuf fonctions (à l'exclusion de sostenuto, sourdine, sustain du son Lower, Repeat Note et Punch IN/Out) qui peuvent être produits par les deux pédales, est le même que lorsque le bouton indiqué entre parenthèses est pressé.

Pédale centrale

- Sostenuto
- Repeat Note
Quand cette fonction est choisie, la répétition de note (voir page 52) est activée quand la pédale est enfoncée.
- LEADING BASS (**LEADING BASS**)
Quand cette fonction est choisie, elle est activée lorsque vous pressez la pédale.
- Punch In/Out
Chaque enfoncement de la pédale peut faire alterner le statut du Composer entre enregistrement et reproduction.
- Arrange start/stop (**START/STOP**)
- Composer start/stop (**PLAY**, **STOP**)
- Intro/Ending (**INTRO/ENDING**)
- Fade-in/Fade-out (**FADE**)
- Fill-in to Variation (**TO VARIATION**)
- Fill-in to Original (**TO ORIGINAL**)
- Split ON/OFF (**SPLIT**)
- Sélection d'arrangement de base/sophistiqué (**ADVANCED/BASIC**)
- Sustain du son Lower
Quand cette fonction est en service, le son Lower peut être tenu.

Pédale de gauche

- Sourdine
- Une des 12 fonctions (c'est-à-dire toutes les fonctions (excepté Sostenuto) qui peuvent être assignées à la pédale centrale). Toutes les fonctions pour le KR-3500/650.

Quand le mode Layer a été choisi comme mode de clavier, la pédale de droite (sustain) affecte à la fois le son Upper et le son Lower, quelles que soient les fonctions assignées aux autres pédales.

Le Sostenuto est pré-programmé pour être piloté depuis la pédale centrale (KR-4500/5500), la sourdine par la pédale de gauche et le sustain par la pédale de droite. Les réglages par défaut reviennent automatiquement à la mise sous tension.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **PEDAL** pour sélectionner l'écran de réglage des pédales.

Chaque fois que **PEDAL** est pressé, vous alternez entre le réglage de la pédale centrale et celui de la pédale de gauche (center pedal/left pedal).

```
CENTER PEDAL to:
SOSTENUTO
```

```
LEFT PEDAL to:
SOFT
```

3. Améliorer votre technique de jeu

La même fonction ne peut être affectée aux deux pédales.

Quand **INC** et **DEC** sont pressés simultanément alors que l'écran de réglage de pédale centrale ou de pédale de gauche est visible, la pédale est instantanément ramenée à la fonction pré-programmée en usine. La fonction Sostenuato est rappelée si l'écran de réglage de pédale centrale est affiché; la fonction de sourdine est rappelée si l'écran de réglage de pédale de gauche est affiché.

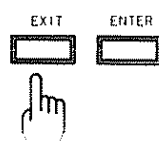
La plage est réglée sur 12 (1 octave) pour la batterie manuelle (Manual Drum) et les effets sonores manuels (Manual Sound Effects) et ne peut être changée.

② Sélectionnez la fonction à régler avec **INC** et **DEC**.



③ Répétez les étapes ① et ② pour régler une fonction pour chaque pédale.

④ Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Lorsque le mode de jeu est changé en mode One Touch Program (voir page 21), les fonctions des pédales seront également changées simultanément pour s'adapter aux réglages associés au type de musique jouée.

Quand **PIANO** est sélectionné :

Pédale centrale : Sostenuato

Pédale de gauche : Sourdine

Quand **SPLIT ARRANGER** ou **PIANO STYLE ARRANGER** est sélectionné :

Pédale centrale : fonction actuellement assignée

Pédale de gauche : fonction actuellement assignée

Le sustain fourni par la pédale de droite n'affecte que la partie Upper quand le mode de clavier est réglé sur Split; dans tous les autres cas, cet effet affecte toutes les touches (voir page 12 pour les modes de clavier).

f. Plage de Pitch bend (Pitch Bend Range)

La valeur maximale de changement de hauteur par action de l'effet pitch bend peut être réglée pour les parties Upper, Lower et Manual Bass.

Procédure

Depuis l'écran de base :

① Pressez **UTILITY** plusieurs fois jusqu'à ce que l'écran de réglage de pitch bend apparaisse



PITCH BEND
B: 0 L: 0 U: 2

- ② Utilisez les boutons curseurs **UPPER/◀** et **A/▶** pour amener le curseur sur la partie (Manual Bass, Lower ou Upper) dont le réglage de Pitch Bend doit être changé.



- ③ Réglez la valeur de changement. La plage augmente d'un demi-ton à chaque fois que **INC** est pressé et diminue d'un demi-ton à chaque fois que **DEC** est pressé.

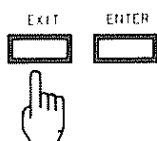


Le changement correspond aux réglages suivants :

0 = Pas de changement	
1 = Seconde mineure	(un demi-ton)
2 = Seconde majeure	(un ton)
3 = Tierce mineure	(un ton et demi)
4 = Tierce majeure	(2 tons)
5 = Quarte juste	(2 tons et demi)
6 = Quarte augmentée	(3 tons)
7 = Quinte juste	(3 tons et demi)
8 = Quinte augmentée	(4 tons)
9 = Sixte majeure	(4 tons et demi)
10 = Septième mineure	(5 tons)
11 = Septième majeure	(5 tons et demi)
12 = Une octave	(6 tons)

Répétez les étapes ② et ③ pour régler la plage de variation de chacune des parties.

- ④ Une fois les réglages terminés, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



La plage de Pitch Bend d'une partie en particulier peut également être réglée en pressant les boutons **balance** **▲** et **▼** pour cette partie alors que l'écran permet de visualiser le paramètre Pitch Bend. Quand les boutons **▲** et **▼** sont pressés simultanément (ou quand **INC** et **DEC** sont pressés simultanément), la plage de Pitch Bend de la partie revient instantanément aux réglages pré-programmés en usine.

Une large plage de changement de Pitch Bend peut également être choisie pour obtenir un effet dynamique, mais la commande des variations de Pitch Bend est bien plus précise en jeu normal si ce paramètre est réglé sur une valeur comprise entre 1 et 3.

La plage réglée en usine est de deux demi-tons (seconde majeure) pour la partie Upper, et de 0 pour les parties Lower et Manual Bass. La plage de réglage revient à la valeur choisie par défaut en usine chaque fois que l'appareil est mis sous tension.

3. Améliorer votre technique de jeu

La fonction de répétition peut ne déclencher le jeu des notes d'un accord (à la suite) que lorsqu'une pédale ayant cette fonction assignée est enfoncée (voir page 48 pour plus de détails sur la pédale).

En faisant jouer deux sons, vous pouvez obtenir un effet de doubles mailloches, ou de mandoline. Les accords peuvent être joués en arpèges. De tels motifs peuvent se prolonger indéfiniment, particulièrement si vous fixez une vitesse minimale. Avec la batterie manuelle (Manual Drums), vous pouvez produire des roulements de batterie en ne pressant qu'une fois la touche.

* Un arpège est le jeu d'un accord note après note, et non pas simultanément (parfois appelé accord brisé).

g. Répétition de note (Repeat note)

La fonction de répétition de note (repeat note) peut servir à créer des arpèges ou à faire jouer en succession rapide une même note, selon les réglages.

La fonction arpège est utilisable avec la partie Upper et la fonction de répétition de notes avec la partie de batterie manuelle (Manual Drums) et la partie d'effets spéciaux manuels (Manual Sound Effects).

○ RATE (Vitesse)

Cela règle la vitesse de répétition et le rythme. Il y a 9 réglages possibles : 1/8, 1/8 TRIPLET (ternaire), 1/8 SWING, 1/16, 1/16 TRIPLET (ternaire), 1/16 SWING, 1/32, 1/32 TRIPLET (ternaire) et 1/32 SWING. Quand par exemple, 1/8 est choisi, 8 notes sont produites automatiquement dans une seule mesure et selon un mode de répétition déterminé dans le paramètre MODE.

Le mode pré-programmé en usine est 1/32. La vitesse revient aux réglages d'usine chaque fois que l'appareil est mis sous tension.

```
REPEAT NOTE
RATE: 1/32
```

○ MODE

Cela règle la séquence de reproduction des notes de l'accord. Il y a trois possibilités : UP (vers le haut), DOWN (vers le bas) et UPDOWN (vers le haut/vers le bas).

Le réglage par défaut est UP. Le mode revient au réglage par défaut chaque fois que l'appareil est mis sous tension.

```
REPEAT NOTE
MODE: UP
```

Exemple)

Les effets d'arpège suivants sont produits quand un accord de do (contenant donc do, mi et sol) est joué :

UP : L'accord est joué selon la séquence do → mi → sol → do → mi → sol.

DOWN : L'accord est joué selon la séquence sol → mi → do → sol → mi → do.

UPDOWN : L'accord est joué selon la séquence do → mi → sol → mi → do → mi → sol.

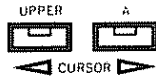
Procédure

Depuis l'écran de base :

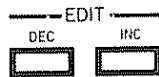
- 1) Pressez **UTILITY** jusqu'à ce que l'écran de réglage de répétition de note (Repeat Note) apparaisse.

REPEAT NOTE
RATE: 1/32

- 2) Utilisez les boutons curseurs **UPPER/←** et **A/→** pour amener le curseur sur le réglage RATE ou MODE.

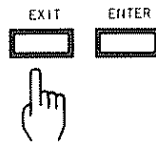


- 3) Changez le réglage avec **INC** et **DEC**.



Répétez les étapes 2) et 3) pour adopter le réglage correspondant à votre style de musique.

- 4) Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.

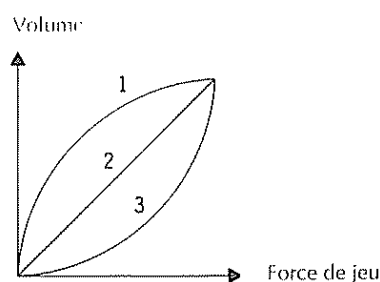


Quand **INC** et **DEC** sont pressés simultanément alors qu'est affiché l'écran du paramètre Repeat Note, le réglage revient instantanément à la valeur programmée en usine.

h. Sensibilité du clavier (Keyboard Sens.)

Le changement de volume et de timbre obtenu en fonction de la dynamique de jeu est sélectionné sous forme d'un des trois niveaux suivants.

- 1 (Léger) : Le fortissimo s'obtient avec une frappe plus légère que d'habitude.
- 2 (Standard) : C'est le réglage habituel et le plus proche de la réponse d'un piano acoustique.
- 3 (Dur) : L'obtention du fortissimo nécessite une dynamique plus grande que la normale.



3. Améliorer votre technique de jeu

Quand **INC** et **DEC** sont pressés simultanément alors que le paramètre Keyboard Sens est affiché, le niveau revient instantanément sur le réglage d'usine par défaut («2»).

Quand **INC** et **DEC** sont pressés simultanément alors que le paramètre contraste est affiché, le niveau revient instantanément sur le réglage d'usine par défaut («6»).

Procédure

Depuis l'écran de base :

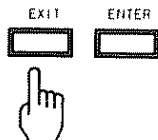
- 1 Pressez **UTILITY** jusqu'à ce que la sensibilité du clavier (Keyboard Sens) apparaisse.

KEYBOARD SENS.
2

- 2 Utilisez les touches **INC** et **DEC**.



- 3 Une fois que les changements ont été faits, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



«2» est le réglage d'usine par défaut. Ce réglage revient à chaque mise sous tension.

I. Contraste (Contrast)

Règle sur 10 niveaux le contraste de l'afficheur qui s'assombrit si on augmente cette valeur.

Procédure

Depuis l'écran de base :

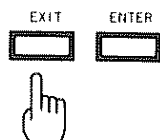
- 1 Pressez **UTILITY** jusqu'à ce que l'écran de réglage de contraste apparaisse.

LCD CONTRAST
6

- 2 En observant l'afficheur, réglez le contraste avec **INC** et **DEC**.



- 3 Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Le réglage de contraste reste en mémoire même après extinction de l'appareil.

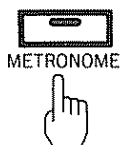
j. Niveau du métronome (Metronome level)

Cela permet le réglage du volume du métronome, de 0 à 100. Le volume augmente avec la valeur.

Procédure

Depuis l'écran de base :

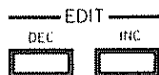
- 1 Pressez **METRONOME** pour lancer le métronome.



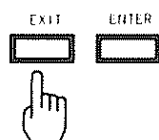
- 2 Pressez **UTILITY** jusqu'à ce que l'affichage de réglage de niveau du métronome apparaisse.



- 3 En écoutant le son, réglez le volume au niveau approprié avec **INC** et **DEC**.



- 4 Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Le réglage de niveau de métronome restera conservé dans la mémoire de l'unité même si l'appareil est éteint.

Quand **INC** et **DEC** sont pressés simultanément alors que le paramètre Metronome Level est affiché, le niveau de volume retourne instantanément à son réglage d'usine par défaut.

3. Améliorer votre technique de jeu

k. Mode GS

Quand le paramètre GS Mode est réglé sur ON, le générateur de son du KR peut fonctionner en conformité avec le format GS. En plus de la possibilité de réglage de ce paramètre sur On à l'aide des commandes de la façade, il est également possible de faire ce réglage par émission vers le KR d'un message exclusif de réinitialisation GS.

Toutes les données de morceau (données au standard MIDI etc., voir page 150) stockées sur disquettes et portant le symbole GS ont un message exclusif "réinitialisation GS" enregistré au début de chaque morceau. Par conséquent, lorsqu'un morceau est reproduit par le Composer, le mode GS est automatiquement réglé sur ON. Cela signifie qu'il n'est pas nécessaire de régler ce paramètre sur On avant la reproduction. Pour ramener l'unité en mode normal (GS mode OFF) après que les données de morceaux aient été reproduites, utilisez les commandes de la façade pour régler le paramètre sur OFF.

Si le mode GS est ramené sur OFF, l'unité retrouvera le mode de reproduction qui a été le sien lors de la mise sous tension. Le mode peut également être réglé sur OFF en éteignant l'appareil et en le rallumant ensuite.

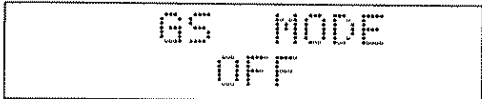
Régler le mode GS sur ON change les réglages des paramètres ci-dessous.

Paramètre	Réglage de Mode GS
Accord général	440 Hz
Transposition	C (do)
Décalage d'octave	Toutes les parties à 0
Plage d'action du pitch bend	Toutes les parties à +2
Balance des parties	Toutes les parties à 80
Type de réverbération	5 (Hall 2)
Réverbération sur les parties	Toutes les parties sur ON
Type de chorus	3 (Chorus 3)
Chorus sur les parties	Toutes les parties sur OFF

Procédure

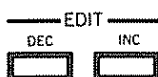
Depuis l'écran de base

- 1 Pressez **UTILITY** jusqu'à ce que l'affichage GS Mode apparaisse.



GS MODE
OFF

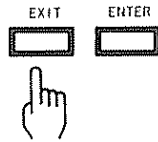
- 2 Réglez le mode sur ON ou OFF à l'aide de **INC** et **DEC**. Quand le mode est sur ON, les réglages de base du GS (ou en d'autres termes le mode GS) sont obtenus; quand le paramètre est sur OFF, la reproduction normale est en action.



Le réglage de mode GS ne peut pas être changé durant la reproduction d'un morceau par le Composer.

Le mode est réglé instantanément sur OFF quand **INC** et **DEC** sont pressés simultanément.

③ Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Quand le mode GS est réglé sur ON à l'étape ②, l'écran de base change comme suit.

La reproduction de style est désactivée durant la reproduction de données au standard MIDI file. Si vous essayez de lancer une reproduction, vous verrez le message suivant

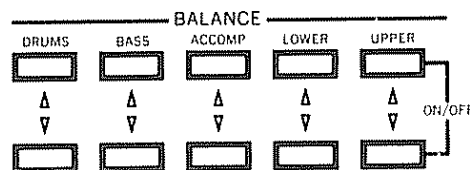
ARRANGER inactive
during playback

Dans ce cas, pressez **STOP** ou **RESET** et après que la reproduction par le Composer se soit arrêté, vous pouvez à nouveau lancer la reproduction de style. Le fait de lancer la reproduction d'un style alors que la reproduction par le Composer est stoppée entraîne la mise hors service du mode GS et autorise le lancement du style.

2. Réglage du niveau de chaque partie

A l'aide des boutons Balance (Δ et ∇) dans la section Balance, le volume de chaque partie peut être réglé. Les réglages de volume se font dans une plage de 0 à 100.

De plus, en pressant simultanément Δ et ∇ pour une partie spécifique, cette partie sera coupée (aucun son ne sera produit par elle).



Ces deux réglages (Balance de volume et coupure) pour chaque partie reviennent aux valeurs par défaut programmées en usine chaque fois que l'appareil est mis sous tension.

3. Améliorer votre technique de jeu

Les boutons vous permettent de faire des changements pas à pas à chaque pression; ou si vous les tenez enfoncés, une augmentation (ou diminution) continue est obtenue.

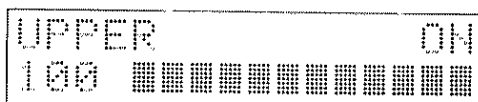
a. Partie Upper

○ Réglage de la balance de la partie Upper

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton Upper approprié (▲ ou ▼) dans la section Balance pour obtenir l'affichage de réglage de la balance du son Upper.



- ② Pour augmenter le volume, pressez ▲. Pour le diminuer, pressez ▼.

○ Coupure de la partie Upper

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez les boutons Upper ▲ et ▼ simultanément. Cela coupe instantanément la partie Upper sans affecter le réglage de balance.



- ② Pressez ▲ et ▼ simultanément et la partie Upper n'est plus coupée.

b. Partie Lower

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton Lower approprié (▲ ou ▼) dans la section Balance pour obtenir l'affichage de réglage de la balance de la partie Lower.



A l'aide des boutons Lower (▲ et ▼), la balance et la coupure peuvent être réglées de la même façon que pour la partie Upper.

Lorsque l'indicateur LOWER est allumé, la partie Lower n'est entendue que si le clavier est en mode Split ou Layer. Toutefois, durant la reproduction de l'intro ou du final (Ending) du style, la partie Lower n'est pas entendue.

c. Partie accompagnement

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton d'accompagnement approprié (Δ ou ∇) dans la section Balance pour obtenir l'écran servant à régler la balance d'accompagnement.



A l'aide des boutons d'accompagnement (Δ et ∇), la balance et la coupure peuvent être réglées de la même façon que pour la partie Upper.

La partie d'accompagnement ne produira du son que lorsqu'un style sera reproduit.

d. Partie basse

Le bouton Bass peut servir à faire indépendamment les réglages pour la basse d'accompagnement et la basse manuelle (Manual Bass).

Procédure :

Depuis l'écran de base :

- ① Sélectionnez la partie basse dont le réglage doit être changé. Avec l'indicateur **MANUAL BASS** éteint, la balance de la partie de basse d'accompagnement peut être réglée. Avec l'indicateur **MANUAL BASS** allumé, c'est la balance de la partie de basse manuelle qui peut être réglée.
- ② Pressez le bouton de basse approprié (Δ ou ∇) dans la section balance pour obtenir l'affichage servant à régler la balance de basse



- ③ A l'aide des boutons de basse (Δ et ∇), la balance et la coupure peuvent être réglées de la même façon que pour la partie Upper

3. Améliorer votre technique de jeu

a. Partie batterie (Drums)

Les boutons de batterie peuvent servir à régler indépendamment la balance pour la batterie de l'accompagnement automatique et les parties manuelles de batterie et effets sonores.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Sélectionnez la partie de batterie dont le réglage doit être changé.
Avec les indicateurs de **MANUAL DRUMS** et **MANUAL SOUND EFFECTS** éteints, c'est la balance de la batterie d'accompagnement qui peut être réglée. Avec l'un des indicateurs allumé, c'est la balance de la partie dont l'indicateur est allumé qui peut être réglée.
- ② Pressez le bouton approprié Drums (\triangle ou ∇) dans la section Balance pour obtenir l'écran de réglage pour la balance de batterie.



- ③ Avec les boutons Drums (\triangle et ∇), la balance et la coupure de partie peuvent s'effectuer de la même façon que pour la partie Upper.

3. Apporter de l'espace aux sons

Les appareils qui ajoutent profondeur ou modulation à un son s'appellent des "unités d'effet". Le KR contient deux unités d'effet : le Chorus et la Reverb.

a. Appliquer de la réverbération

Pour ajouter de la réverbération au son, mettez l'effet Reverb en service. Cet effet s'appliquera à toutes les parties.



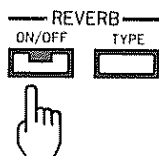
Le réglage de Reverb retourne à sa valeur par défaut à chaque mise sous tension.

La réverbération est une combinaison de nombreux sons de réflexions qui s'étendent après la sonorité d'origine. Le KR possède une sélection de types de Reverb parmi lesquels choisir pour obtenir l'ambiance adaptée à votre musique.

○ Régler la reverb On/Off

Procédure

- ① En pressant **ON/OFF** dans la section Reverb, vous pouvez mettre la reverb On/Off.



Quand l'indicateur est allumé, l'effet est en service.

○ Sélection du type de Reverb

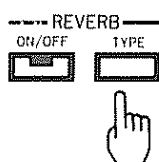
Un choix de 8 types de Reverb est possible, pour choisir exactement l'ambiance désirée.

- 1 = Room 1 : Donne la réverbération d'une petite pièce.
- 2 = Room 2 : Donne la réverbération d'un petit club.
- 3 = Room 3 : Donne la réverbération d'une très grande pièce.
- 4 = Hall 1 : Donne la réverbération d'une petite salle de concert.
- 5 = Hall 2 : Donne la réverbération d'une grande salle de concert.
- 6 = Plate : Donne une réverbération brillante et métallique.
- 7 = Delay : Donne un écho.
- 8 = Pan Delay : Donne un effet d'écho panoramique. Les notes jouées se répètent et se déplacent entre les haut-parleurs gauche et droite.

Procédure

Depuis l'écran de base :

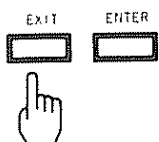
- ① Pressez **TYPE** en section reverb pour obtenir l'affichage de sélection du type de reverb.



- ② Utilisez **INC** et **DEC** pour sélectionner le type de Reverb désiré.



- ③ Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Hall 2 est le réglage d'usine par défaut.

Pour rapidement revenir au réglage d'usine par défaut (Hall 2), pressez à la fois **INC** et **DEC** quand est affiché le type de Reverb.

3. Améliorer votre technique de jeu

Les boutons vous permettent de faire des changements par unité à chaque pression; si vous les tenez enfoncés, une augmentation (ou diminution) continue est obtenue.

Si la Reverb est sur OFF pour toutes les parties, l'indicateur **ON/OFF** ne s'allumera pas même si vous pressez son bouton, et vous ne pourrez pas obtenir de reverb. Notez aussi que même si la Reverb est ON pour certaines parties alors que l'indicateur **ON/OFF** est éteint, aucune réverbération ne sera obtenue pour ces parties.

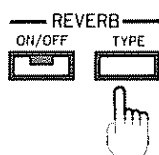
○ Réglage du niveau de Reverb de chaque partie

Suivez la procédure ci-dessous pour gérer l'intensité avec laquelle s'applique la reverb à chaque partie. Par exemple, vous pouvez demander une réverbération intense pour la partie Upper et un effet plus modéré pour la partie Lower.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- 1 Pressez **TYPE** dans la section Reverb.



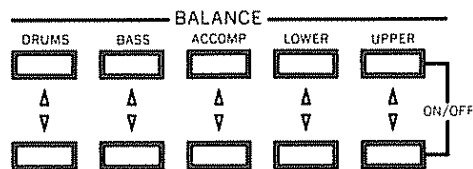
- 2 Pressez le bouton Balance (**▲** ou **▼**) pour la partie dont vous désirez changer le niveau de réverbération et vous obtiendrez l'affichage de niveau de reverb.

Le bouton Drums peut être employé pour régler indépendamment le niveau d'effet pour la batterie d'accompagnement, la batterie manuelle et les effets sonores.

Avec les indicateurs de **MANUAL DRUMS** et **MANUAL SOUND EFFECTS** éteints, c'est le niveau de Reverb de la batterie d'accompagnement qui peut être réglé. Avec l'un des indicateurs allumé, c'est le niveau d'effet de la partie dont l'indicateur est allumé qui peut être réglé.



Le bouton Bass peut être employé pour régler indépendamment le niveau d'effet pour la basse d'accompagnement et la basse manuelle.



Avec l'indicateur de **MANUAL BASS** éteint, c'est le niveau de Reverb de la basse d'accompagnement qui peut être réglé. Avec l'indicateur allumé, c'est le niveau d'effet de la basse manuelle qui peut être réglé.



UPPER : REU. ON
63 ██████████


La partie qui correspond au bouton Balance que vous avez pressé s'affiche à l'écran.

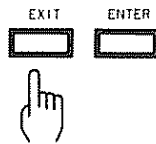
③ Pressez  pour obtenir une Reverb plus intense et  pour une reverb plus modérée.

Si vous ne désirez pas d'effet du tout, pressez simultanément  et . L'affichage suivant apparaîtra et la Reverb ne s'appliquera plus à cette partie.

```
UPPER : REU. OFF
63 ██████████
```

Pressez encore ces deux boutons simultanément et la Reverb s'appliquera à nouveau avec le niveau affiché.

④ Pressez  pour retourner à l'écran de base.



La Reverb qui s'applique à toutes les parties sera du même type (type de reverb, voir page 61).

b. Ajouter une sensation d'espace au son – Chorus

L'effet Chorus donne un son perçu comme plus ample et plus "gros". Il peut s'appliquer à trois parties : Upper/Lower/Basse manuelle (Manual Bass).





Le réglage de Chorus revient à sa valeur par défaut à chaque mise sous tension.


○ Chorus On/Off



L'effet Chorus peut être séparément contrôlé par partie (Upper/Lower/Manual Bass).


Procédure

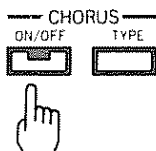
① Avec  et  dans la section de sélection de son, choisissez le son pour la partie à laquelle vous désirez appliquer le Chorus.

Partie Upper : Pressez  et vérifiez que son indicateur est allumé.

Partie Lower : Pressez  et vérifiez que son indicateur est allumé.

Partie Manual bass : Pressez  et  simultanément, et vérifiez que leurs indicateurs sont allumés.

② Pressez  dans la section Chorus pour mettre le Chorus On/Off.



La sélection des sons se fait toujours de la même façon (sélection de son, voir page 16).

3. Améliorer votre technique de jeu

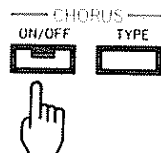
Exemple) Appliquer du Chorus au son Upper.

Procédure

- 1) Pressez **UPPER/◀** en section de sélection de son et vérifiez que son indicateur est allumé.



- 2) Pressez **ON/OFF** dans la section Chorus et vérifiez que son indicateur est allumé.



○ Sélection du type de Chorus

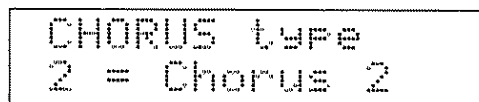
Les quatre types de Chorus suivants sont disponibles :

- 1 = Chorus 1 : Chorus modéré, fluctuant lentement
- 2 = Chorus 2 : Chorus profond, fluctuant lentement
- 3 = Chorus 3 : Chorus modéré, fluctuant rapidement
- 4 = Chorus 4 : Chorus profond, fluctuant rapidement

Procédure

Depuis l'écran de base :

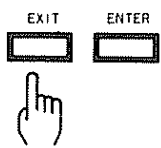
- 1) Pressez **TYPE** en section Chorus pour obtenir l'affichage de sélection du type de Chorus.



- 2) Utilisez **INC** et **DEC** pour sélectionner le type de Chorus désiré.



- 3) Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Chorus 2 est le réglage d'usine par défaut.

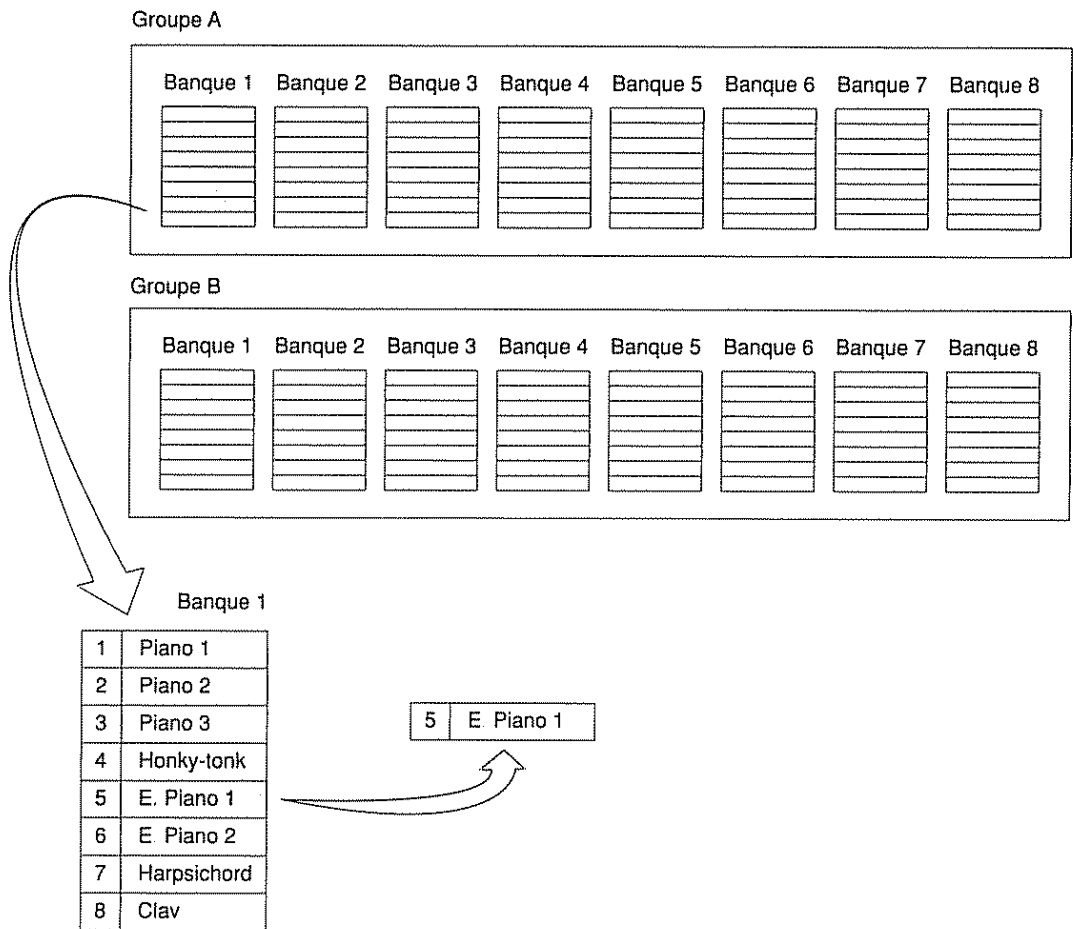
Pour rapidement revenir au réglage d'usine par défaut (Chorus 2), pressez à la fois **INC** et **DEC** quand est affiché le type de Chorus.

Le même effet Chorus est obtenu pour toutes les parties dont le Chorus est sur On.

4. Mode de sonorités étendues – Augmenter le nombre de sons

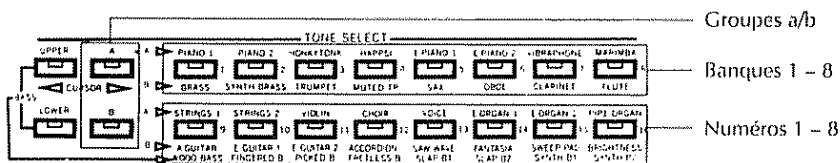
Normalement, vous avez un choix de 40 sonorités (y compris les sons de basse). Toutefois, une fois le mode de sonorités étendues sélectionné, 128 sonorités sont disponibles.

Les 128 sons du mode d'extension sont arrangés en 2 groupes : 8 banques et 8 numéros. Exemple) A15 E.Piano 1



Le numéro de son se choisit avec les boutons de banque pour le premier chiffre et avec les boutons de numéro pour le second.

En mode d'extension, les boutons de groupe servent à choisir entre groupe A et groupe B, la rangée de sélection de sons du haut à choisir entre les banques 1 à 8 et la rangée du bas entre les numéros 1 à 8.



La liste des sonorités supplémentaires en mode étendu (P. 164) vous aidera à choisir vos sons lorsque vous serez en mode étendu.

3. Améliorer votre technique de jeu

Si le son que vous désirez sélectionner appartient au même groupe et à la même banque que celui actuellement sélectionné, vous pouvez vous contenter de sélectionner le nouveau numéro voulu. Par exemple, pour passer de "A44 Clean Gt." à "A45 Mute Gt", pressez simplement le bouton de numéro ⑤.

Quand vous passez d'un mode à l'autre (standard à étendu ou l'inverse), l'instrument continue de produire le son sélectionné dans le mode précédent tant que vous n'effectuez pas de nouvelle sélection dans le nouveau mode.

Exemple) Sélection de "B44 Space Voice" comme son Upper.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① En section de choix de son, pressez simultanément (A) et (B) pour appeler le mode d'extension.

Une fois ces boutons pressés, l'affichage ci-dessous apparaît momentanément, et vous retournez à l'écran de base.

```
TONE SELECT MODE
Expansion
```

- ② Pressez (UPPER) et vérifiez que son indicateur est allumé.
- ③ Pressez (B), et vérifiez que son indicateur est allumé.
- ④ Pressez le bouton de banque (4).
- ⑤ Pressez le bouton de numéro (4).

L'affichage suivant apparaîtra.

```
UPPER Tone
b44 Space Voice
```

Si vous pressez encore (A) et (B) simultanément, l'affichage ci-dessous apparaîtra momentanément. L'unité quittera le mode d'extension et retournera en mode standard

```
TONE SELECT MODE
Normal
```


5. Mode de styles étendus – Augmenter le nombre de styles

En mode standard vous avez le choix parmi 32 styles musicaux. Toutefois, si vous réglez l'instrument en mode d'extension de styles, vous pouvez en obtenir 32 supplémentaires pour un total de 64 styles.

Les 64 styles musicaux sont organisés en 8 banques de 8 numéros.

Banque 1		Banque 2		Banque 3		Banque 4	
1	ROCK 1	1	8 BEAT 1	1	BOOGIE	1	SLSWING 1
2	ROCK 2	2	8 BEAT 2	2	ROCK'N	2	SLSWING 2
3	RAP	3	8 BEAT 3	3	TWIST	3	SWING
4	HOUSE	4	8 BEAT 4	4	CHARLEST	4	FOXTROT
5	DANCE	5	16 BEAT 1	5	SL ROCK 1	5	BIG BAND
6	FUNK 1	6	16 BEAT 2	6	SL ROCK 2	6	SHUFFLE
7	FUNK 2	7	16 BEAT 3	7	BALLAD 1	7	SW WALTZ
8	FUSION	8	16 BEAT 4	8	BALLAD 2	8	DIXIE

Banque 5		Banque 6		Banque 7		Banque 8	
1	BOSSA	1	SL WALTZ	1	PDOBLE	1	POP 1
2	SAMBA	2	WALTZ	2	KARS	2	POP 2
3	LATIN	3	MARCH	3	ANADOLU	3	POP 3
4	SALSA	4	POLKA	4	ARAB	4	POP 4
5	CHACHA	5	BAROQUE	5	MALFOUF	5	POP 5
6	RHUMBA	6	COUNTRY	6	KERONCNG	6	POP 6
7	MAMBO	7	BEGUINE	7	TROT	7	ROCK'N ROLL
8	TANGO	8	REGGAE	8	ENKA	8	SWING 2

En mode d'extension de styles, la rangée supérieure des boutons de sélection de style sert à choisir entre les banques 1 à 8 et la rangée inférieure entre les numéros 1 à 8.



Procédure

- ① En section de styles musicaux, pressez simultanément (A) et (B) (les deux indicateurs clignotent). Le mode d'extension de styles est alors obtenu.
- ② Choisissez la banque en pressant un bouton de style de la ligne supérieure.
- ③ Choisissez le numéro en pressant un bouton de style de la ligne inférieure.

Pour retourner en mode standard, pressez simultanément (A) et (B).

6. Stockage d'un groupe de réglages de façade

a. Qu'est-ce qu'un User program ?

Un groupe de réglages de façade (que vous avez déterminés comme étant les plus souhaitables à votre utilisation) peuvent être stockés ensemble sous forme d'un programme utilisateur (User program) et ainsi rappelés lorsque qu'ils seront nécessaires. Jusqu'à cinq de ces programmes peuvent être stockés dans la mémoire de l'instrument.

Les réglages de toutes les fonctions données ci-dessous peuvent être stockés dans un programme utilisateur.

- Sélection de son (pour les parties Upper, Lower et Manual Bass)
- Balance (volume des parties Upper, Lower, accompagnement, basse, batterie et coupure)
- Style musical
- Tempo
- Variation (On/Off)
- Arrangeur (On/Off)
- Sélection d'arrangement (BASIC/ADVANCED)
- Mode de clavier (Keyboard Mode)
- Lower (On/Off)
- Manual Bass (On/Off)
- Point de split
- Chord Hold (On/off)
- Chord Intelligence (On/Off)
- Melody Intelligence (On/Off)
- Reverb (On/Off général, type, niveau pour chaque partie, On/Off pour chaque partie)
- Chorus (On/Off pour chaque partie, Type)
- Décalage d'octave (Upper, Lower, Manual Bass)
- Transposition
- Pédale commutateur (réglages pour les pédales centrale et de gauche)
- Percussions manuelles (Manual Drums, On/Off, réglage)
- Effets sonores (Manual Sound Effects, On/Off)
- Sync Start (On/Off)
- Sync Stop (On/Off)
- Leading Bass (On/Off)
- Intro (On/Off)
- Plage d'action du pitch bend (partie Upper, Lower, et basse manuelle)
- Repeat note (mode, vitesse)
- Sensibilité du clavier

Les programmes utilisateur de l'unité peuvent également être stockés séparément sur disquette (voir page 123) ou sur carte mémoire pour le KR-3500 (voir page 126).

Toute donnée conservée dans la mémoire de l'unité le restera environ un mois (si l'appareil est débranché). Pour cette raison, vous devrez périodiquement remettre l'unité sous tension ou faire une sauvegarde de ces données sur disquette afin d'être sûr de ne pas les perdre (disquette, voir page 76).

b. Rappel de User Program

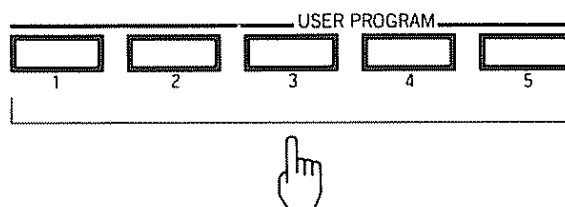
Il vous suffit de presser un des boutons User program (① à ⑤) pour appeler le programme correspondant.



Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton du programme désiré (① à ⑤).



```
POP1      A09 A01
↓ 60 1
```

Numéro de programme utilisateur

Pour annuler un programme utilisateur, pressez à nouveau le même bouton. Le programme utilisateur sera alors annulé et les réglages préalables opérés en façade reviendront.

c. Stockage des réglages de façade

Cinq programmes utilisateur sont disponibles pour le stockage des réglages de façade.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Faites tous les réglages voulus en façade.
 - ② Tenez enfoncé **WRITE**.
- L'affichage suivant apparaîtra.

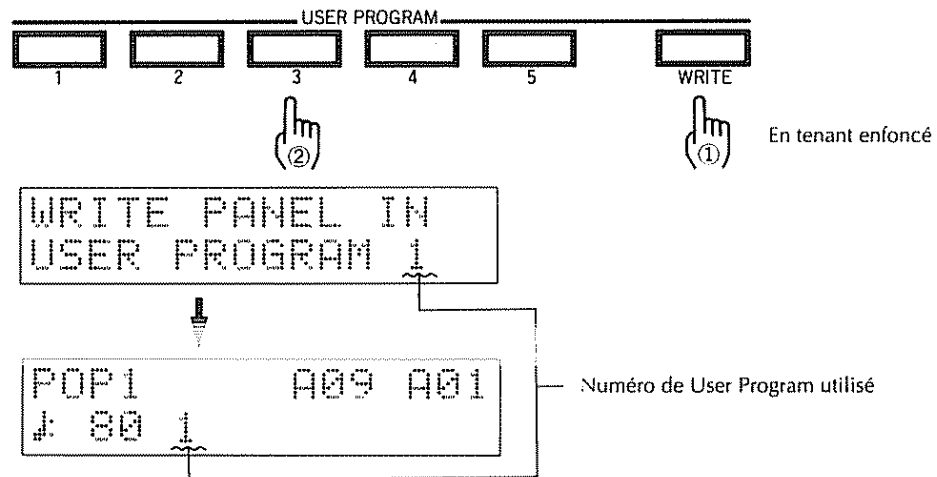
```
WRITE PANEL IN
USER PROGRAM ?
```

3. Améliorer votre technique de jeu

Chaque fois que vous stockez des nouveaux réglages dans un User program, tout ce qui était avant contenu par ce programme sera effacé. Les programmes utilisateur qui ont été modifiés ou remplacés peuvent être retrouvés tels qu'à la sortie d'usine avec la procédure de recouvrement expliquée en section suivante. S'il y a des User Programs que vous désirez conserver, vous pouvez les écrire sur disquette (voir P.123), ou sur carte mémoire (KR-3500, voir P.126) avant tout nouveau stockage, ou retour aux réglages d'usine.

Si une disquette est dans le lecteur pendant la procédure de retour aux données d'usine, vous risquez d'endommager ses données.

- ③ En tenant toujours enfoncé **WRITE**, pressez le bouton de programme utilisateur servant de destination à l'écriture. Une fois pressé, l'affichage ci-dessous apparaîtra brièvement.



Le stockage d'un programme utilisateur sera terminé lorsque l'écran de base réapparaîtra. Le numéro de programme utilisateur sélectionné s'affichera.

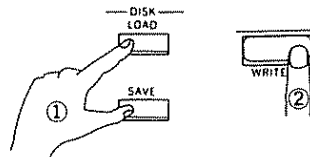
d. Configuration d'usine

Le KR est équipé d'une fonction qui vous permet de retrouver tous les réglages tels qu'ils étaient à la sortie d'usine.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Vérifiez qu'il n'y a pas de disquette insérée dans le lecteur.
- ② En tenant enfoncés à la fois **LOAD** et **SAVE**, pressez **WRITE**.



L'écran suivant apparaîtra :

FACTORY SET UP
LOADED

Durant l'étape ② ci-dessus, l'écran suivant apparaîtra momentanément. C'est normal.

DISK NOT READY
PRESS>EXIT

4

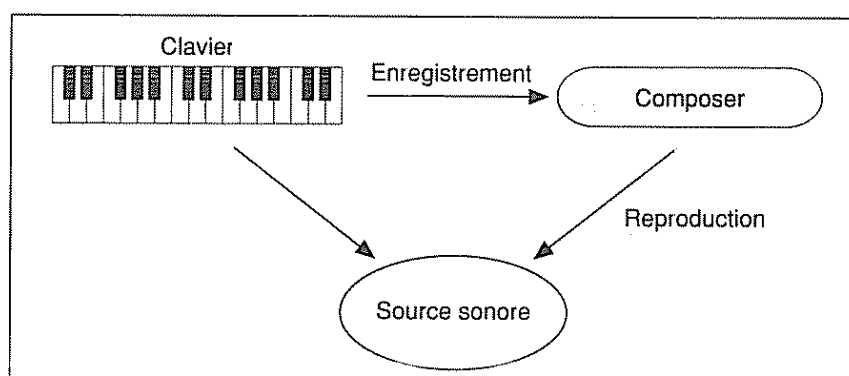
Composer

1. Survol

a. Qu'est-ce que le Composer ?

Le Composer est comparable à un magnétophone, puisqu'il permet d'enregistrer et de reproduire ce qui a été interprété sur le KR. En fait, il fonctionne plutôt comme un magnétophone multi-pistes puisque vous avez plusieurs pistes disponibles (page 75).

Le Composer est aussi ce qu'on appelle un "séquenceur", puisqu'il permet le déclenchement de la source sonore du KR en accord avec les données de jeu enregistrées (séquences). Notez que ce ne sont pas les sons eux-mêmes qui sont enregistrés mais plutôt les données décrivant ce qui s'est produit durant l'interprétation (sous forme numérique). Ces données sont utilisées après coup pour recréer l'interprétation, comme lors du jeu initial.



b. Mémoire interne et disquettes

Un magnétophone nécessite une bande magnétique pour enregistrer ou reproduire une interprétation. Avec le Composer, toutefois, les données enregistrées sont stockées dans la mémoire interne du KR, aussi enregistrement et reproduction peuvent-ils se produire sans un support telle qu'une bande. Cela peut être suffisant tant que vous n'éteignez pas l'appareil, puisque toutes les données de la mémoire interne seraient à cet instant perdues. Toutefois, si vous désirez conserver vos enregistrements, vous devez les transférer vers un support comparable à la bande d'un magnétophone, un support de stockage "physique". Le KR utilise des disquettes 3,5" pour cela (nommées par la suite simplement "disquettes"). Veuillez vous référer à la page 76 pour des informations importantes concernant le manie-ment des disquettes.

Mémoire interne et cartes mémoire (KR-3500)

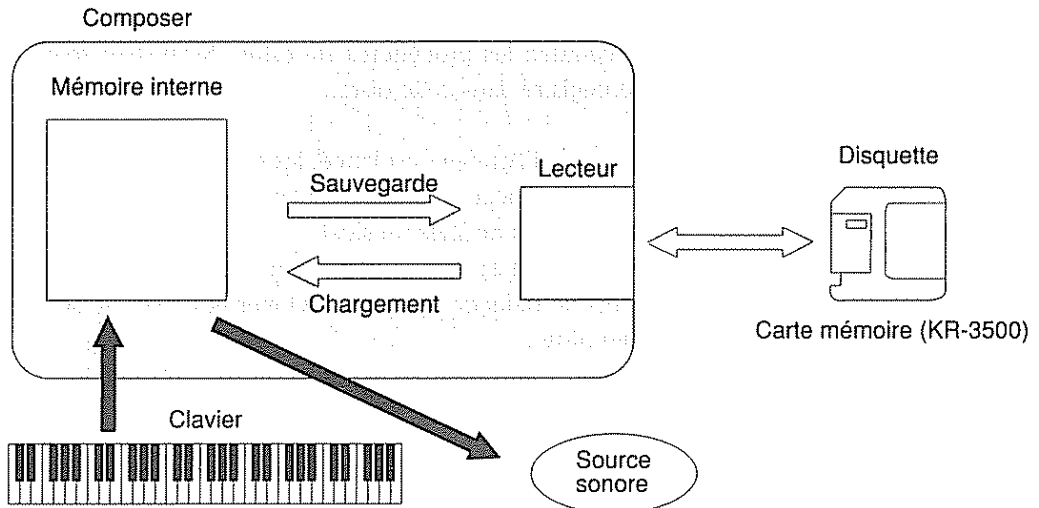
Le paragraphe précédent s'applique au KR-3500, la seule différence étant que la sauve- garde proposée se fait sur carte mémoire M-256E. Un morceau (créé par le Composer) et un User Program peuvent être stockés sur une carte mémoire. Si cette dernière n'a pas de pile ou si elle est usée, le message suivant apparaît :

```
CHECK
CARD BATTERY
```



c. Lecteur de disquette

Le KR est équipé d'un lecteur de disquette, une unité servant au transfert de données de la mémoire vers la disquette (une procédure de sauvegarde) et de la disquette vers la mémoire (une procédure de chargement).



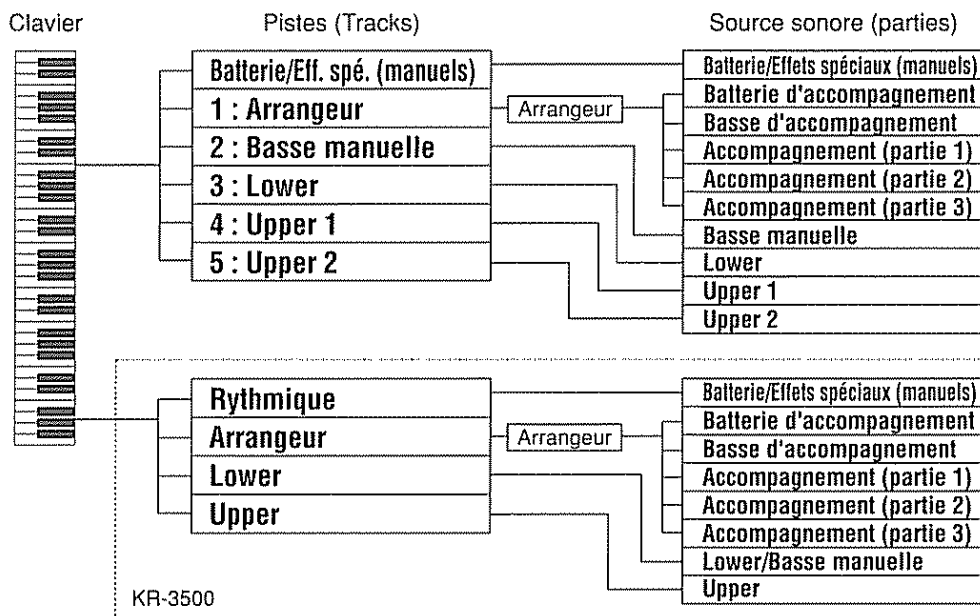
Le lecteur de disquette du KR accepte les disquettes 2HD (double face, haute densité) comme les disquettes 2DD (double face, double densité), de format 3,5". Le KR détecte automatiquement le type de disquette que vous avez insérée et la traite en conséquence.

Transférer des données de la mémoire interne dans la carte ou la disquette n'affecte pas la mémoire; il s'agit d'une copie.

Les disquettes et cartes mémoire ont une languette de protection contre l'écriture accidentelle. Laissez-la sur ON (PROTECT) et ne changez sa position que pour écrire de nouvelles données.

d. Pistes

Le Composer dispose de cinq pistes dans lesquelles les données de jeu sont enregistrées, ainsi que d'une piste pour l'Arrangeur. Rappelez-vous que ces pistes servent à l'enregistrement numérique des informations de jeu sur le KR et n'enregistrent pas le son lui-même.



4. Composer

Une disquette 2HD a une capacité de stockage environ deux fois supérieure à celle d'une disquette 2DD, aussi si nous considérons que vos morceaux contiennent environ la même quantité de données, vous pouvez en sauvegarder plus sur une disquette 2HD (voir page 77 "Capacité des disquettes" pour plus de détails).

Les données rythmiques produites en sélectionnant les styles musicaux seront aussi enregistrées dans la piste Arranger.

○ R : Piste pour batterie manuelle (Manual Drums et effets sonores)

Cette piste enregistre les données créées par votre jeu avec les sons de batterie ou les effets sonores. Les changements de tempo effectués durant l'enregistrement sont aussi enregistrés.

○ 1 : Piste Arranger

Cette piste enregistre les données qui décrivent ce qui se produit pendant que vous faites fonctionner l'Arranger, comme par exemple la détection d'accord ou le moment auquel vous effectuez les procédures start/stop. Si le style musical n'est pas commencé, rien n'est enregistré dans cette piste.

Une fois que l'Arranger est lancé, les données suivantes seront enregistrées :

- Sélection d'accord (uniquement quand l'Arranger est en service)
- Changement de style musical
- Changement apporté à la balance d'une partie (les données concernant les changements de balance des parties Upper et Lower ne sont toutefois pas enregistrés dans cette piste).
- Les choix faits pour les styles musicaux, tels que Intro/Ending, Fade, Sync Start/Stop, Break et Fill-in.

○ 2 : Piste de basse manuelle

Cette piste enregistre les données créées lorsque vous jouez de la partie de basse manuelle, c'est-à-dire qu'elle enregistre les données de jeu produite lorsque **MANUAL BASS** est en service.

○ 3 : Piste Lower

Cette piste enregistre les données que vous créez en jouant avec la partie Lower (et la partie basse manuelle pour le KR-3500).

Les données produites en partie Lower sont enregistrées quand Split ou Layer est en service et **LOWER** est allumé.

○ 4 : Piste Upper 1

Cette piste enregistre les données créées lorsque vous jouez avec la partie Upper.

○ 5 : Piste Upper 2

Cette piste enregistre également les données créées lorsque vous jouez avec la partie Upper.

e. Song (morceau) et capacité mémoire

Toutes les données enregistrées sur ces pistes constituent un morceau (Song). Le KR peut stocker jusqu'à 5 (1 pour le 3500) morceaux (ou environ 40000 notes (18000 dans le 3500) dans sa mémoire interne. Toutefois, si un morceau contient beaucoup de notes, c'est-à-dire qu'il est particulièrement long ou si vous avez employé de façon intensive l'enregistrement multi-pistes ainsi que de nombreuses autres fonctions, il n'y aura pas suffisamment de place pour cinq morceaux.

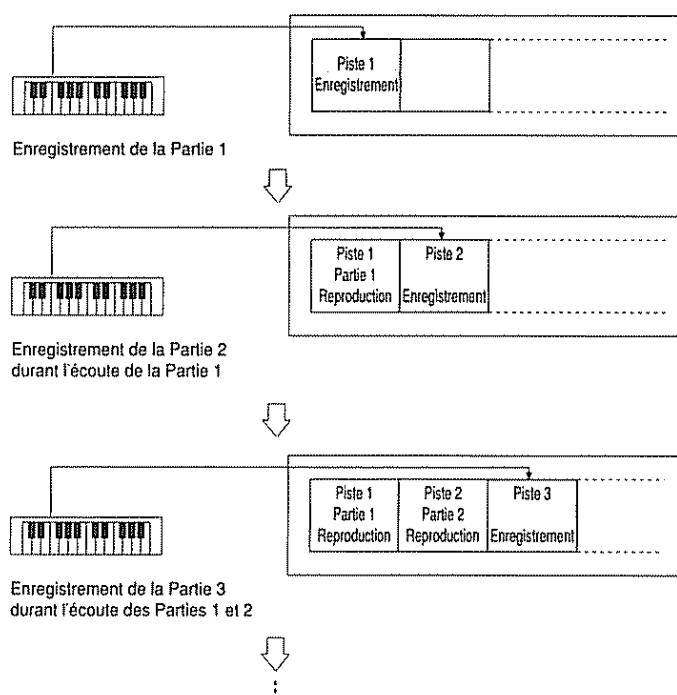
La mémoire interne du KR-3500 étant plus grande que celle d'une carte mémoire (5000 notes), le message "APPROACHING MEM. CARD LIMIT !" apparaît lorsque les données de morceau enregistrées approchent les 5000 notes.

Chaque morceau doit avoir un nom pour la sauvegarde sur disquette, et vous pouvez sauvegarder un maximum de 99 morceaux sur une disquette (toutefois, il se peut qu'il soit possible de ne sauvegarder qu'un nombre inférieur à 99 pour les mêmes raisons que celles mentionnées ci-dessus).

Un morceau peut comprendre un maximum de 999 mesures.

f. Enregistrement multi-pistes – Composer ou magnétophone multi-pistes

Dans tout enregistrement multi-pistes, vous pouvez écouter ce qui a été déjà enregistré sur certaines pistes tout en jouant et en enregistrant votre jeu sur les autres pistes.



Bien que cela soit plus long, l'enregistrement multi-pistes pour recréer un morceau piste par piste vous permet de créer des compositions impossibles à obtenir en une seule prise. Ceux qui ont l'expérience des magnétophones multi-pistes ont déjà tiré partie de telles possibilités avec une bande. Le Composer, toutefois, apporte les avantages suivants :

○ **Puisque l'enregistrement est en fait celui de données de jeu numériques :**

- Quel que soit le nombre d'enregistrements, il n'y aura aucune perte de qualité sonore.
- Aucune diaphonie ne se produit (la diaphonie est le phénomène par lequel des sons enregistrés sur une piste peuvent être entendus sur les pistes adjacentes).
- Le retour en début de morceau, et l'avance/retour rapide sont quasi instantanés.
- Les données peuvent être facilement stockées sur de petites disquettes.

○ **Comme ce n'est pas le son lui-même mais les données de jeu qui sont enregistrées :**

- Vous pouvez facilement changer le tempo de reproduction sans changer la hauteur.
- Vous pouvez changer les sons ou styles musicaux durant la reproduction à tout moment.
- Vous pouvez "corriger" (quantifier) la mise en place de votre jeu après enregistrement.
- Vous pouvez copier ou supprimer une partie ou la totalité des données.

La seule limite que l'on peut trouver à cet instrument est de ne pouvoir enregistrer que des données numériques. Il est impossible d'enregistrer des instruments acoustiques ou des voix.

Si l'indicateur du lecteur est allumé, cela signifie qu'il est en fonctionnement et que vous devez attendre qu'il ait terminé sa lecture ou son enregistrement avant d'ôter la disquette.

Le KR peut procéder au formatage lors de la manoeuvre de sauvegarde de données (il n'est pas nécessaire de formater les disquettes avant de pouvoir sauvegarder les données !). Pour plus de détails, référez-vous aux explications de "Stockage des données sur disquette" (voir page 88).

2. Disquettes

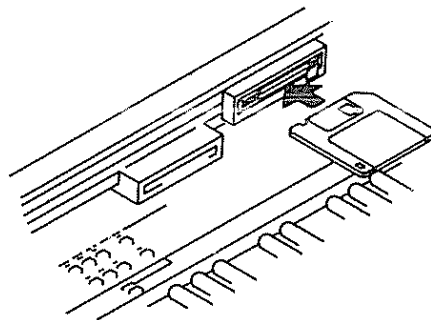
Le KR peut utiliser des disquettes 3,5" MF2-DD ou MF2-HD (vendues séparément) pour le stockage de vos morceaux ou de vos réglages de programmes utilisateur.

a. Formatage des disquettes (Initialisation)

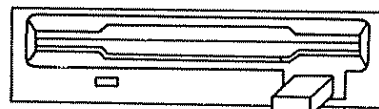
Comme mentionné ci-dessus, lorsque l'appareil est éteint, toutes les données stockées dans la mémoire interne sont perdues. C'est à cet instant qu'entrent en jeu les disquettes. Mais avant de pouvoir utiliser des disquettes neuves, ou des disquettes préalablement utilisées sur un autre instrument, vous devez les formater pour le KR.

IMPORTANT !

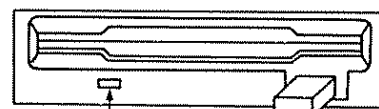
- Toutes les nouvelles disquettes doivent être formatées avant utilisation.
- Toute donnée préalablement contenue sur une disquette est effacée lors du formatage de cette dernière.
- Une disquette utilisée préalablement par un autre appareil doit également être formatée avant de pouvoir être employée par le KR.



Insérez la disquette



Le bouton d'éjection ressort



Pressez le bouton d'éjection

Indicateur de lecteur

Le KR distingue automatiquement quel type de disquette est inséré (2DD ou 2HD) et formate la disquette de façon appropriée.

b. Capacité d'une disquette formatée

Comme mentionné précédemment, le KR peut utiliser deux types de disquettes, 2HD et 2DD. Le KR peut automatiquement identifier le modèle mis dans son lecteur et le formater correctement. Les 2HD peuvent stocker environ deux fois plus de données que les 2DD. En termes de kilo octets (Ko), la correspondance est donc :

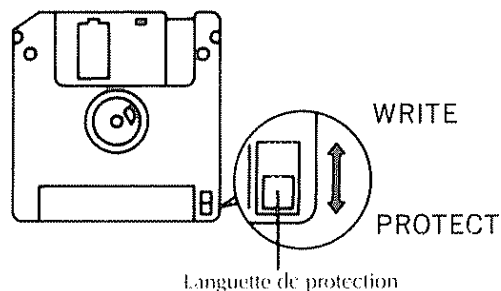
2DD...720 Ko
2HD...1440 Ko

La quantité de données qui peut être stockée sur chacune de ces disquettes est la suivante.

Type de disquette	Morceaux	Stockage de notes
2DD	56	Environ 80 000 notes
2HD	99	Environ 160 000 notes

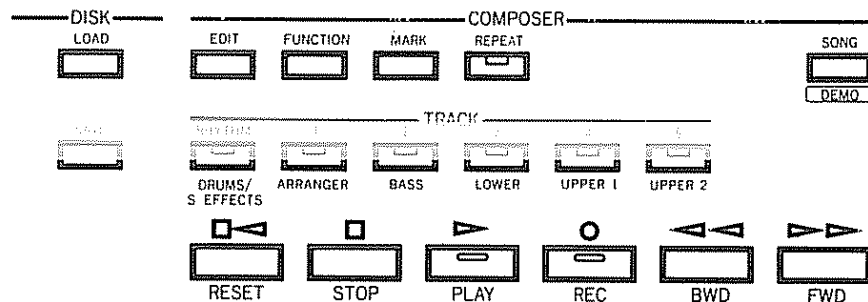
c. Languette de protection contre l'écriture

Il y a une languette de protection contre l'écriture sur chaque disquette, qui, lorsqu'elle est en position PROTECT, ne vous permet pas d'effectuer une procédure de sauvegarde ou de formatage. Cela sert à protéger les données stockées sur disquette. Vous devez laisser cette languette dans cette position la plupart du temps, et ne la faire glisser en position WRITE que si vous désirez insérer la disquette dans le lecteur pour une procédure de sauvegarde ou de formatage. Une fois que c'est fait, ramenez la languette en position PROTECT.



3. Enregistrement

Vous devez maintenant être prêt à enregistrer quelque chose. Lorsque vous utilisez le Composer, les données de jeu sont stockées directement dans la mémoire interne du KR, aussi ne nécessitez vous pas de disquette pour faire un simple enregistrement suivi d'une reproduction. Toutefois, tout ce qui se trouve en mémoire est perdu lorsque vous éteignez l'appareil, aussi devrez-vous faire une sauvegarde sur disquette si vous désirez conserver le résultat de vos efforts (voir page 88).



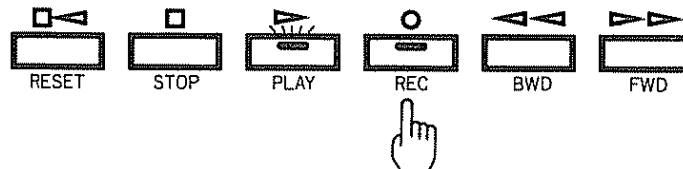
a. Enregistrement de votre jeu

Le format de mesure utilisé correspondra au style musical sélectionné (s'il s'agit d'un enregistrement dans lequel vous n'utilisez pas de style, vous devez d'abord régler votre format de mesure à l'aide de la fonction Composer).

Procédure

Depuis l'écran de base :

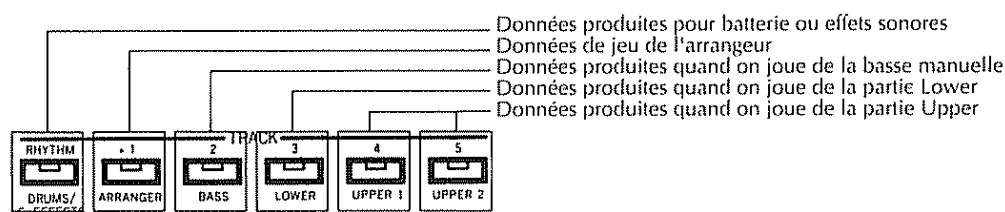
- ① Faites tous les réglages nécessaires au déclenchement d'un style musical.
- ② Pressez **REC**.



Les données de jeu n'ayant rien à voir avec les pistes (parties) sélectionnées, elles ne seront pas enregistrées. Par exemple, quand seul l'indicateur **UPPER 1** clignote ce n'est que ce qui est joué sur la partie Upper qui sera enregistré. Même si l'arrangeur est en service et si vous jouez avec lui, l'accompagnement automatique ne sera pas enregistré; seul la partie Upper le sera.

- ③ Dans la section Track, pressez les boutons de sélection de piste (la rangée de **RHYTHM** à **UPPER**) correspondant aux pistes sur lesquelles vous désirez enregistrer.

Le Composer vous offre six pistes (quatre sur le 3500), chacune ayant sa propre partie (voir page 73). Sélectionnez les pistes correspondant aux parties que vous désirez enregistrer.



Immédiatement après avoir pressé **REC**, toute piste peut être choisie comme cible de l'enregistrement en pressant le bouton de sélection de piste lui correspondant (un qui n'est pas encore allumé) et en faisant donc clignoter son indicateur.

Le fait de presser le même bouton une seconde fois éteint l'indicateur, ce qui signifie que l'enregistrement ne s'effectuera pas sur cette piste.

A chaque pression du bouton, l'indicateur est au choix éteint ou clignotant.

Si immédiatement après avoir pressé **REC**, certains boutons de sélection de piste sont allumés, cela signifie qu'il y a déjà des données sur ces pistes. Le fait de presser un de ces boutons fera clignoter son indicateur, indiquant que vous pouvez poursuivre et ré-enregistrer sur cette piste (avec un enregistrement remplaçant ou "Replace" ou un enregistrement mixé ("Mix")). Si vous pressez le bouton une nouvelle fois, l'indicateur s'éteint, signifiant que la piste sera coupée (ne sera pas entendue) durant l'enregistrement multi-pistes.

A chaque pression du bouton, l'indicateur devient, dans l'ordre :

- Clignotant : La piste est sélectionnée pour l'enregistrement.
- Eteint : La piste ne sera pas enregistrée.
- Allumé : La piste a déjà été enregistrée.

Si vous désirez enregistrer les changements de tempo durant le jeu, veillez à bien presser le bouton de piste "R : Manual Drums/Manual Sound Effects" pour que son indicateur clignote.

Si la partie Upper 2 a été sélectionnée pour l'enregistrement, chaque procédure effectuée pour "Upper" n'affectera que la partie Upper 2 (aucun changement ne se produira sur Upper 1).

Si Upper 1 et Upper 2 sont tous deux sélectionnés pour l'enregistrement, la partie Upper 1 peut être jouée et enregistrée avec le clavier de l'unité et la partie Upper 2 depuis l'appareil MIDI connecté (voir page 125). Dans ces conditions, les changements effectués en façade n'affectent pas la partie Upper 2.

Les trois derniers cadres ne concernent pas le KR-3500.

4. Composer

Lorsque vous lancez l'enregistrement en suivant les étapes ③ et ④, il se fait au format de mesure du style musical sélectionné. Si vous enregistrez sans jouer avec un style musical, vous devez utiliser le bouton **FUNCTION** du Composer pour fixer le format de mesure.

Si vous changez de son ou de style musical, l'écran de base revient. Dans ce cas, pressez **PLAY** pour à nouveau contrôler le tempo actuel, le numéro et le nom de morceau (voir page 114).

L'enregistrement ne peut être lancé si un style l'est déjà. Aussi, si vous pressez **STOP** durant un enregistrement au cours duquel un style joue, le style stoppe en même temps.

- ④ Il y a quatre façons de lancer la reproduction d'un style musical (voir page 29) et l'enregistrement simultanément.

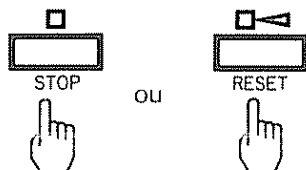
Chaque nouveau morceau que vous enregistrez se voit doté initialement d'un nom temporaire (tel que "KR-01"), que vous pouvez modifier à posteriori (voir page 115).

Pendant l'enregistrement, si vous essayez de choisir un style musical ayant un format de mesure différent de celui du style musical sélectionné à l'étape ④, le message suivant apparaîtra et le style musical ne changera pas.

BEAT MISMATCH
PRESS>EXIT

Ce message s'affiche également si, pendant l'enregistrement, vous sélectionnez un style musical ayant un format de mesure différent de celui choisi avec le bouton **FUNCTION** de la section Composer.

- ⑤ Lorsque vous avez fini de jouer, pressez **STOP** ou **RESET** pour stopper l'enregistrement.



Pour stopper l'enregistrement, vous pouvez presser soit **STOP**, soit **RESET**. Toutefois, il y a une différence entre ces deux méthodes :
STOP vous laisse à la mesure en cours lors de la pression sur le bouton.
RESET vous ramène à la mesure 1.

Quand l'enregistrement est fini, les boutons de chaque piste enregistrée sont allumés.

Le tempo de base sera automatiquement réglé lorsque l'enregistrement s'effectue pour la première fois dans un morceau.

Par conséquent, si vous sélectionnez le même morceau et essayez de le ré-enregistrer, le tempo reviendra automatiquement à sa valeur de base lors de la reproduction. Dans ce cas, vous pouvez obtenir le tempo désiré en changeant le réglage du tempo de base (voir page 116).

Une fois que vous avez enregistré quelque chose, le tempo de base et le format de mesure sont automatiquement réglés même si vous utilisez l'enregistrement remplaçant (Replace) après cela. Lorsque vous désirez enregistrer le morceau depuis le début, vous devez d'abord supprimer les données de jeu de toutes les pistes à l'aide de la fonction de suppression (Delete).

4. Reproduction

Vous ne pouvez pas utiliser un style musical ayant un format de mesure différente de celui du morceau enregistré actuellement reproduit. Si vous essayez cependant, le message ci-dessous apparaîtra dans l'afficheur. Vous devrez toujours sélectionner un style musical qui correspond au format de mesure enregistré.

Maintenant, essayons de faire reproduire les données que vous venez d'enregistrer. Si vous n'êtes pas totalement satisfait de votre première interprétation, vous pourrez toujours la reprendre par la suite et ré-enregistrer la piste. Vous pouvez écouter tout ce que vous avez joué sur le KR à l'aide d'une des méthodes de reproduction décrite ci-dessous.

a. Reproduction de données de morceau

Pendant que les données de morceau sont reproduites par la piste Arrangeur, vous pouvez librement changer de style musical ou changer le tempo.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **PLAY**.

La reproduction commence dès que vous pressez le bouton

En tenant enfoncé **STOP** pendant que vous pressez **PLAY**, deux mesures de décompte sont entendues au début du morceau.

- ② La reproduction s'arrête automatiquement quand le morceau est terminé. Si vous désirez l'interrompre en cours, pressez **STOP** ou **RESET**. La reproduction stoppe dans l'un et l'autre cas, la seule différence étant que **STOP** vous laisse à l'emplacement auquel s'est produit l'interruption alors que **RESET** vous ramène à la mesure 1.

Si vous changez les sons ou le style musical, l'affichage retourne à l'écran de base. Dans ce cas, pressez **PLAY** lorsque vous désirez à nouveau contrôler le tempo, le numéro et le nom du morceau (voir page 114).

b. «Rembobinage» (retour en arrière ou BWD)

Le bouton **BWD** opère comme le bouton de rebobinage d'un magnétophone. Ici, toutefois, l'écran suivant apparaîtra lorsque le bouton sera pressé. Vous reviendrez en arrière d'une mesure pour chaque pression de **BWD** ou bien vous pouvez «rebobiner» de façon continue en tenant enfoncé le bouton.



♩ 60 MEAS. 130
S1> Song Name1

Pressez **BWD** pour revenir aux mesures précédentes

Après ce retour en arrière, pressez **PLAY** et la reproduction commencera depuis le numéro de mesure affiché à l'écran.

c. Avance rapide (FWD)

Le bouton **(FWD)** agit comme le bouton d'avance rapide d'un magnétophone. Ici, toutefois, l'affichage suivant apparaîtra lorsque le bouton sera pressé. Vous avancerez d'une mesure pour chaque pression du bouton **(FWD)**, ou vous avancerez rapidement en tenant enfoncé le bouton.



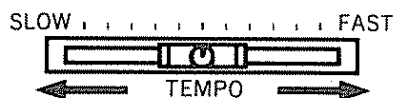
♩ 60 MEAS. 130
S1 > Song Name1

Pressez **(FWD)** pour avancer aux mesures suivantes

Après l'avance rapide, pressez **(PLAY)** et la reproduction commencera depuis le numéro de mesure affiché à l'écran.

d. Changement du tempo de jeu avec le curseur de tempo

Vous pouvez changer le tempo de reproduction du morceau en déplaçant simplement le curseur Tempo.



Le tempo de base sera automatiquement réglé lorsque vous déciderez d'enregistrer un morceau pour la première fois. Donc, si vous sélectionnez le même morceau et essayez de le ré-enregistrer, le tempo reviendra automatiquement au tempo de base lors de la reproduction. Dans ce cas, vous pouvez obtenir le tempo désiré en changeant le réglage du tempo de base (voir page 116).

Les changements de tempo peuvent être très utiles quand vous enregistrez un morceau difficile - vous pouvez baisser le tempo pour rendre le morceau jouable en enregistrement et le remonter avec le curseur pour la reproduction.

Vous pouvez également changer le tempo avant la reproduction à l'aide du bouton Tap Tempo; voir page 33 pour plus d'information.

e. Couper des pistes en reproduction

Un bouton de piste allumé signifie que quelque chose a été enregistré sur cette piste. Vous pouvez «couper» cette piste (l'empêcher de jouer) même en reproduction (ou avant de presser **(PLAY)**) en appuyant sur son bouton **(RHYTHM) - (S)** pour que sa diode s'éteigne.

Les données de jeu sont stockées dans les pistes dont l'indicateur est allumé.

Pressez-le à nouveau (pour rallumer la diode correspondante) et la piste jouera à nouveau.

f. Reproduction répétitive

A l'aide de la fonction de répétition de bloc, vous pouvez faire reproduire répétitivement une section particulière d'un morceau.

Avant de presser **(PLAY)**, pressez le bouton **(REPEAT)** pour que l'indicateur s'allume (pour plus d'information sur la répétition de bloc, voir page 118).

Maintenant, lorsque vous presserez le bouton **(PLAY)**, le KR lancera sa reproduction depuis la première mesure indiquée dans la zone à répéter. Lorsque la dernière mesure est atteinte, la reproduction reprend depuis la première mesure de la zone à répéter et ainsi de suite.

5. Sauvegarde/Chargement (Save/Load)

Stocker les données d'un morceau sur une disquette est appelé sauvegarde (SAVE). Vous pourrez toujours nommer le morceau avant de sauvegarder sur disquette.

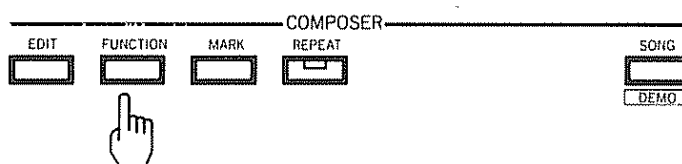
a. Nommer un morceau

Une disquette peut contenir de nombreux morceaux, aussi voudrez-vous leur donner à chacun un nom pour les identifier. Un nom de morceau peut être composé de douze numéros et lettres.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **(FUNCTION)** dans la section Composer



- ② Pressez **(INC)** ou **(DEC)** pour sélectionner cet écran :

```
FUNCTION
[ ] SONG NAME
```

- ③ Pressez **(ENTER)** pour accéder à l'écran servant à programmer le nom du morceau.

```
FUNCI SONG NAME
S1>KR-01
```

Presser **(RESET)** désactive la répétition. Toutefois, vous ne pouvez pas mettre en et hors service la répétition en pressant **(REPEAT)** durant la reproduction.

Le KR assigne automatiquement un nom de morceau tel que «KR-01» à un morceau enregistré. Vous pouvez changer ce nom lorsque vous le désirez.

4. Composer

- ④ Pressez les boutons **UPPER/◀** et **A/▶** pour amener le curseur sur la position à laquelle vous désirez programmer des caractères.

```
FUNC1 SONG NAME  
S1>KR-01
```



Pressez ce bouton pour amener le curseur vers la gauche



Pressez ce bouton pour amener le curseur vers le droite.

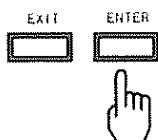
- ⑤ Pressez les boutons **INC** ou **DEC** pour sélectionner les caractères. Les caractères disponibles apparaîtront dans l'ordre suivant :

```
... xyz0123456789!»#%&'()*+.,/:;=?^_ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz012 ...
```

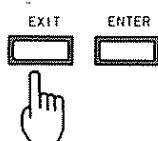
INC vous fait avancer au travers des caractères dans l'ordre indiqué, **DEC** dans l'ordre inverse.

- ⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ jusqu'à ce que le nom du morceau soit terminé

- ⑦ Pressez **ENTER** pour enregistrer le nom.



- ⑧ Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.



Si vous désirez annuler la procédure d'appelation de morceau, pressez le bouton **EXIT** pour retourner à l'écran Function.

Stocker des données sur une carte mémoire (KR-3500)

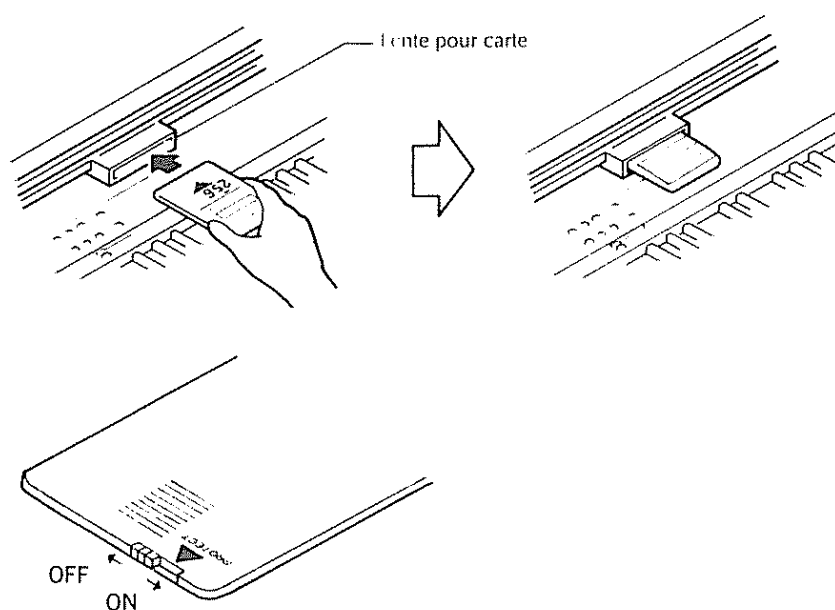
Comme nous l'avons mentionné, toutes les données de jeux stockées en mémoire interne seront perdues lorsque l'appareil sera éteint. Si vous désirez stocker les données de façon permanente, vous devrez les sauvegarder sur une carte mémoire. Avec une carte mémoire (M-256E: vendue séparément), vous pouvez stocker les données de morceaux et de User Program exactement telles qu'elles ont été créées.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la carte mémoire dans la fente CARD. Déplacez le commutateur de protection sur la position WRITE (OFF).

Assurez-vous d'insérer la carte correctement; la face sérigraphiée vers le haut.



4. Composer

Si vous désirez annuler la procédure de sauvegarde, pressez **EXIT**.

S'il n'y a pas de données de morceaux en mémoire interne, l'écran suivant apparaîtra lorsque vous presserez **SAVE** :



② Pressez **SAVE**



L'écran suivant apparaîtra dans l'afficheur:



Si vous avez inséré une carte neuve, ou préalablement employée par un autre instrument, vous verrez un des messages suivants s'afficher après avoir pressé **SAVE** :

- ❖ Carte mémoire uniquement pour la lecture (telle qu'une carte de styles musicaux).



Pressez **EXIT**. Insérez la carte mémoire correcte et pressez **SAVE** à nouveau.

- ❖ Carte neuve (ou carte utilisée préalablement par un autre appareil).



Toute donnée contenue par la carte sera perdue si vous pressez **ENTER**. Si vous décidez d'annuler la procédure de sauvegarde à cet instant, pressez **EXIT**.

Le KR-3500 assigne automatiquement un nom de morceau (tel que «KR-01») à un morceau enregistré. Toutefois, vous pouvez changer ce nom à l'aide des boutons **UPPER/◀**, **A/▶** et **INC/DEC**. Si vous ne désirez pas changer le nom, vous pouvez sauter les étapes ③, ④ et ⑤.

③ Pressez **UPPER/◀** ou **A/▶** pour déplacer le curseur (le point clignotant dans l'afficheur) jusqu'à l'emplacement auquel vous désirez programmer un caractère.



Pressez **UPPER/◀** pour déplacer le curseur vers la gauche.

Pressez **A/▶** pour déplacer le curseur vers la droite.

Vous pouvez programmer un nom de morceau allant jusqu'à 12 caractères.

- ④ Pressez **INC** ou **DEC** pour sélectionner le caractère que vous désirez programmer. Les caractères s'afficheront dans l'ordre suivant:

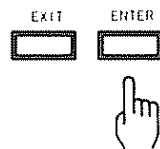
...xyz0123456789!»#%&'()*+,-/;=?^_ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZabcdefg
hijklmnopqrstuvwxyz012...



- INC** vous amène d'un caractère à l'autre suivant l'ordre ci-dessus, **DEC** fait de même en ordre inverse.

- ⑤ Répétez les étapes ③ et ④ jusqu'à ce que le nom du morceau soit terminé.

- ⑥ Pressez **ENTER** et la procédure de sauvegarde commencera immédiatement.



Lorsque la procédure de sauvegarde est terminée, vous verrez l'affichage suivant un instant avant de retourner à l'écran de base:

```
SAVE COMPLETED
5 >KR-01
```

Si, en étape ⑥, vous essayez de sauvegarder les données de morceaux sur la carte qui a déjà servi à la sauvegarde, vous verrez le message suivant:

```
OVERWRITE DATA
SURE?PRESS>ENTER
```

Pressez **ENTER** si vous désirez transférer les nouvelles données (toutefois, les anciennes données seront alors perdues). Il s'agit alors d'un remplacement des données (overwrite). Au contraire, vous pouvez presser **EXIT** et sauvegarder les données de morceaux sur une autre carte.

- ⑦ Déplacez le commutateur Protect sur la position On (Protect). Puis retirez la carte de la fente CARD.

Vous devrez laisser le commutateur sur la position On (Protect) la plupart du temps pour protéger vos données d'un effacement accidentel.

Si il n'y a pas de données dans le compositeur, la procédure de format sera désactivée durant la procédure de sauvegarde.

Si il n'y a pas de données de morceau pouvant être sauveé lorsque vous pressez **SAVE**, l'écran suivant apparaîtra:

Même après avoir programmé la procédure de sauvegarde, des disquettes totalement neuves ou déjà formatées pour d'autres instruments peuvent alors être formatées.

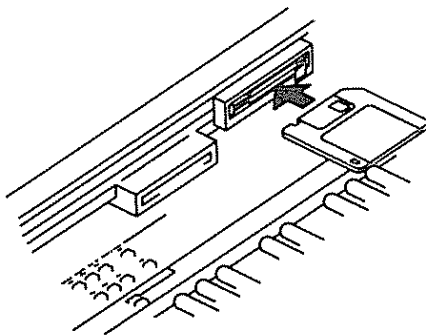
b. Stocker les données sur disquette (sauvegarde)

Comme nous l'avons mentionné, les données de jeux stockées dans le KR sont perdues lorsque l'appareil est éteint; aussi, si vous désirez stocker ces données pour les réutiliser ultérieurement, vous devrez les sauvegarder préalablement sur disquette. Les disquettes servant au stockage des données peuvent être du type 2HD ou 2DD. Vous pouvez formater les disquettes lors d'une procédure indépendante avec la fonction Format (voir p. 120).

Procédure

Depuis l'écran de base:

- ① Placez la languette de protection contre l'écriture en position WRITE (Off) et insérez la disquette dans le lecteur



- ② Pressez le bouton **SAVE**.

Si c'est une disquette qui a déjà été formatée pour le KR, un nom de morceau apparaîtra dans l'afficheur.

```
SAVE SONG  
S1>KR-01
```

Si vous avez inséré une disquette totalement neuve, ou déjà employée par une autre machine, vous verrez l'écran suivant apparaître après avoir pressé le bouton **SAVE**:

❖ Disquette totalement neuve

❖ Disquette utilisée par un autre appareil

```
UNFORMATTED DISK  
PRESS>EXIT
```

```
IMPROPER DISK  
PRESS>EXIT
```

Pressez **EXIT**

```
FORMAT DISK  
PRESS>ENTER
```

Pressez **ENTER** à cet instant pour lancer le formatage.

```
FORMAT DISK
EXECUTING...
```

Lorsque le formatage est terminé, l'écran suivant s'affichera momentanément avant de retourner à l'écran de base.

```
FORMAT DISK
COMPLETED
```

- ③ Maintenant, pressez **(ENTER)**, et cette fois la procédure de sauvegarde commencera immédiatement.

```
SONG SAVING...
SI>KR-01
```

Une fois que les données ont été sauvegardées, vous verrez l'écran suivant durant un moment, puis vous retournerez à l'écran de base.

```
SAVE COMPLETED
SI>KR-01
```

- ④ Retirez la disquette et ramenez la languette de protection en position Protect (On).

c. Lecture des données de jeux (Load)

Vous devez accomplir la procédure de chargement (Load) lorsque vous désirez lire des données de jeux sauvegardées sur une disquette et les ramener dans la mémoire du compositeur. Une fois que les données ont été chargées en mémoire, vous êtes prêt à les faire reproduire avec le Composer, comme pour tout autre morceau.

Procédure

Depuis l'écran de base:

- ① Insérez dans le lecteur la disquette qui contient les données de morceau sauvegardées.
- ② Le nom du premier morceau (Fichier numéro 1) sauvegardé sur la disquette s'affichera en pressant **(LOAD)**.
 Numéro de fichier... Le numéro donné à chaque morceau sur une disquette.
 Numéro de morceau... Le numéro donné à chaque morceau (Song) en mémoire interne.

```
LOAD SONG  No 1
SI> Song Name 1
```

Numéro de morceau →

← Numéro de fichier

← Nom de morceau

- ③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, faites défiler les noms de morceaux jusqu'à ce que vous obteniez celui que vous désirez charger.

S'il n'y a pas de fichier de morceau dans la disquette, un des écrans suivants apparaît:

ou

ici, vous devriez remplacer la disquette avec une disquette contenant des données de morceau et répéter la procédure de chargement.

4. Composer

- ④ Pressez **ENTER**, et les données seront chargées depuis la disquette.

```
SONG LOADING...  
S1> Song Name 1
```

Lorsque la procédure de chargement est terminée, vous verrez l'affichage suivant durant un instant avant de revenir à l'écran de base.

```
LOAD COMPLETED  
S1> Song Name 1
```

S'il y a déjà des données dans la mémoire du KR alors que vous essayez de lancer la procédure de chargement à l'étape ④, vous verrez l'écran suivant :

```
OVERWRITE SONG  
SURE?PRESS>ENTER
```

Pressez **ENTER** si vous désirez poursuivre et charger les nouvelles données, supprimant par la-même les données déjà présentes (qui sont remplacées). Si au lieu de cela, vous décidez de vouloir conserver les données déjà contenues en mémoire, pressez **EXIT** à cet instant pour retourner à l'écran de base. Sauvegardez les données contenues en mémoire sur disquette. Puis reprenez la procédure de chargement.

Vous pouvez annuler la procédure de chargement en pressant

EXIT.

d. Lecture des données d'une carte mémoire (KR-3500)

La lecture ou chargement est la procédure qui consiste à lire les données de morceau ou de User Program stockées sur une carte mémoire et les copier en mémoire interne du KR. Après avoir chargé les données, vous pouvez les faire reproduire ou les réenregistrer avec le Composer.

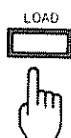
Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la carte mémoire appropriée dans la fente CARD.

Assurez-vous d'insérer la carte correctement : face vers le haut.

- ② Pressez **LOAD** et l'écran suivant apparaîtra:



```
LOAD SONG  
S >KR-01
```


Si vous pressez **LOAD** alors que la carte ne contient aucune donnée de morceau, vous verrez un des écrans suivants:

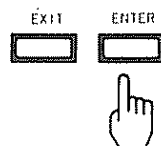
```
NO SONG DATA
PRESS>EXIT
```

OU

```
LOAD USR PROGRAM
PRESS>WRITE
```

Dans ces cas, pressez **EXIT**. Insérez la carte mémoire correcte et reprenez la procédure de chargement.

③ Pressez **ENTER** et le chargement du morceau commencera immédiatement.



Quand le chargement du morceau est terminé, vous voyez apparaître un instant l'écran suivant avant retour à l'écran de base:

```
LOAD COMPLETED
S >KR-01
```

S'il y a déjà des données de morceau en mémoire interne alors que vous essayez de lancer la procédure de chargement à l'étape ②, vous verrez l'écran suivant :

```
OVERWRITE SONG
SURE?PRESS>ENTER
```

Pressez **ENTER** à nouveau si vous voulez vraiment poursuivre et charger les nouvelles données, effaçant (remplaçant) ainsi les données déjà présentes dans la mémoire. Si vous décidez par contre de conserver les données déjà présentes dans la mémoire, pressez **EXIT** à cet instant et sauvegarder les données de morceau sur une autre carte mémoire. Puis reprenez la procédure de chargement. Si vous n'avez fait aucun changement ni aucun ajout au morceau chargé, le message ci-dessus n'apparaîtra pas.

Si vous pressez **PLAY** au lieu de **ENTER** à l'étape ③, le morceau commencera automatiquement sa reproduction dès que les données auront été chargées.

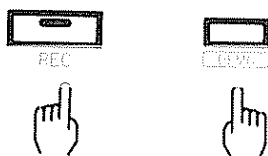
e. Suppression du morceau en mémoire interne (Delete)

Le KR-3500 ne peut contenir qu'un morceau à la fois dans sa mémoire interne. Par conséquent, vous devez effacer ce morceau avant de réenregistrer, ou avant de commencer à travailler sur un nouveau morceau.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- 1 Pressez **REC** en tenant enfoncé DEMO.



```
DELETE SONG
SURE?PRESS>ENTER
```

- 2 Pressez **ENTER** et le chargement du morceau commencera immédiatement.

Si vous désirez annuler la procédure de suppression, pressez **EXIT** pour revenir à l'écran de base.

6. Travail avec la mémoire interne

Ce qui suit donne des détails sur le fonctionnement de la mémoire interne du KR et sur son meilleur emploi lorsque vous travaillez avec les morceaux.

a. Morceau et numéro de morceau

Vous pouvez avoir jusqu'à cinq morceaux à la fois dans la mémoire interne du Composer (pas sur le KR-3500). En fait, la limite est d'environ 40 000 notes enregistrées (au total). Donc si vous créez un morceau comprenant déjà 40 000 notes, vous ne pourrez pas en enregistrer d'autres. Le Composer est conçu pour diviser la mémoire interne en cinq zones, de 1 à 5. Ces numéros de morceau servent en enregistrement et au chargement de morceau depuis une disquette pour identifier les emplacements de stockage des données.

40 000 notes (total) au maximum
pour la mémoire interne.

Morceau 1 (Song)	Morceau 2 (Song)	Morceau 3 (Song)	Morceau 4 (Song)	
5000 notes	18 000 notes	9 000 notes	3 000 notes	

Cela signifie qu'il est possible de stocker jusqu'à 5 000 notes dans le morceau numéro 5

b. Sélection d'un morceau et enregistrement

Jusqu'à cinq morceaux peuvent être stockés en mémoire interne (dans les emplacements de stockage 1 à 5).

S'il y a déjà des données stockées en mémoire interne dans le numéro de morceau que vous avez sélectionné pour l'enregistrement d'un nouveau morceau, ces données plus anciennes seront supprimées lorsque vous enregistrerez les nouvelles données. Pour cette raison, veillez à sélectionner un numéro de morceau vierge (ou contenant des données auxquelles vous ne tenez pas) avant de lancer l'enregistrement.

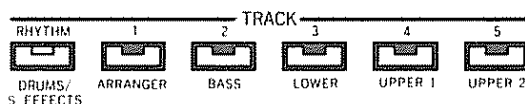
Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Assurez-vous que tous les réglages nécessaires sont faits pour l'enregistrement.
- ② Presser le bouton **SONG/DEMO** fait s'allumer maintenant les boutons de piste (①-⑤) correspondant aux numéros de morceaux qui contiennent des données de morceau. L'écran de sélection de morceau apparaîtra

```
SELECT SONG No.
S1> Song Name 1
```

Si un autre écran apparaît, pressez Song/Demo à nouveau.



- ① ... S1 : morceau numéro 1
 - ② ... S2 : morceau numéro 2
 - ③ ... S3 : morceau numéro 3
 - ④ ... S4 : morceau numéro 4
 - ⑤ ... S5 : morceau numéro 5
- ③ Lorsque vous enregistrez quelque chose de nouveau, presser **INC** et **DEC** vous permet de choisir entre les numéros de morceau qui ne contiennent pas déjà de données. Ou bien, si vous désirez combiner (fusionner) des données avec ce qui est déjà enregistré en mémoire interne, veuillez sélectionner le numéro de morceau approprié.
 - ④ Pressez **ENTER** et décidez dans quel numéro de morceau vous allez enregistrer.
 - ⑤ Pressez **REC**.

Si vous avez directement sélectionné le numéro de morceau approprié et le nom de morceau en étape ②, il n'est pas nécessaire de passer par les étapes ③ et ④.

Si aucune piste de destination n'est allumée, c'est qu'il n'y a aucune place pour enregistrer et donc rien ne pourra être enregistré.

4. Composer

Lorsque la piste Arranger est la piste cible d'enregistrement, vous pouvez lancer l'enregistrement avec Sync Start, Intro ou Sync Start et Intro.

- ⑥ Pressez le bouton correspondant à la piste sur laquelle vous désirez enregistrer (la piste cible) parmi les six boutons de sélection de piste : **(RHYTHM)** – **(5)**

Lorsque vous pressez un bouton de sélection de piste, l'indicateur du bouton change comme suit :

Clignotant : cette piste est devenue la cible de l'enregistrement. Lorsque l'enregistrement commence, les données de jeux sont enregistrées sur cette piste.

Allumé : vous pouvez faire reproduire toutes les données enregistrées jusqu'à ce point dans la piste.

Eteint : Aucune reproduction ou enregistrement ne peut s'effectuer.

- ⑦ Pressez le bouton **(PLAY)** pour obtenir deux mesures de décompte avant le début de l'enregistrement.

- ⑧ Pressez **(STOP)** pour stopper l'enregistrement.

Vous pouvez avoir jusqu'à cinq morceaux en mémoire interne avec un total de 40 000 notes. Lorsque vous êtes à 10% de cette limite, à tout instant durant l'enregistrement, vous voyez apparaître le message suivant :

```
INT.MEM.LIMIT!  
S1> Song Name 1
```

Si vous poursuivez l'enregistrement, vous pouvez éventuellement tomber à court d'espace mémoire ce qui vous interdirait d'enregistrer des données supplémentaires; à cet instant, le message suivant apparaîtrait alors à l'écran :

```
INT.MEM.FULL!!  
S1> Song Name 1
```

c. Sélection d'un morceau et sauvegarde

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Déplacez la languette de protection d'une disquette formatée sur la position WRITE (OFF) et insérez-la dans le lecteur.

- ② Pressez le bouton **(SAVE)**.

```
SAVE SONG  
S1> Song Name 1
```

Après ③, vous pouvez directement choisir le numéro/nom de morceau en pressant le bouton approprié (① à ⑤). Il n'est alors pas nécessaire de suivre ④ et ⑤.

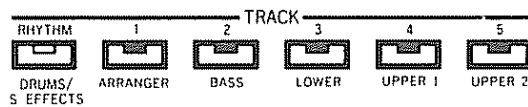
S'il n'y a pas de données contenues dans le morceau choisi quand vous pressez **(SAVE)**, ceci apparaît.

Fixez alors un autre numéro de morceau et répétez la sauvegarde.

Si la disquette est pleine, vous obtenez un message «Disk Mem. Limit» (mémoire saturée) signifiant qu'il faut insérer une autre disquette (formatée ou non, voir p. 88) et y sauvegarder ces données ou supprimer un morceau pour faire de la place (p. 121).

- ③ Presser le bouton **(SONG/DEMO)** fait maintenant s'allumer les boutons de piste ① - ⑤ correspondant aux numéros de morceau qui contiennent des données de morceau. L'écran de sélection de numéro de morceau apparaîtra.

Si un autre écran est affiché, pressez **(SONG/DEMO)** à nouveau.



- ① ... S1 : morceau numéro 1
- ② ... S2 : morceau numéro 2
- ③ ... S3 : morceau numéro 3
- ④ ... S4 : morceau numéro 4
- ⑤ ... S5 : morceau numéro 5

```
SELECT SONG No.
S1> Song Name 1
```

- ④ Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez le numéro de morceau correspondant aux données que vous désirez sauvegarder. Le numéro et le nom du morceau s'afficheront.
- ⑤ Pressez **(ENTER)** pour confirmer votre choix.

- ⑥ Pressez **(ENTER)** et les données seront sauvegardées. Une fois cela fait, vous verrez l'écran suivant durant un instant avant de retourner à l'écran de base.

```
SAVE COMPLETED
S1> Song Name 1
```

Après l'étape ⑥, vous pouvez renommer le morceau. Voyez la fonction Composer [1] Nom du morceau (Song Name, page 115) pour plus d'informations.

Si en étape ⑥ vous essayez de sauvegarder un fichier dont le nom est déjà employé, vous verrez l'écran suivant :

```
OVERWRITE FILE
SURE?PRESS>ENTER
```

Si vous pressez **(ENTER)** à nouveau à ce point, cela signifie que vous désirez remplacer les anciennes données par les nouvelles et les données de morceau qui existaient déjà sur la disquette à cet instant seront effacées.

Si vous décidez de ne pas remplacer les données préexistantes, pressez le bouton **(EXIT)**, modifiez le nom de morceau et répétez la procédure de sauvegarde.

- ⑦ Retirez la disquette et placez sa languette de protection contre l'écriture sur Protect (On).

4. Composer

S'il n'y a pas de morceau contenu par la disquette depuis laquelle vous cherchez à faire le chargement, l'écran suivant apparaîtra :

ou

Ici, vous devrez remplacer la disquette par une disquette contenant des données de morceaux et reprendre la procédure de chargement.

Après l'étape ③, vous pouvez également directement sélectionner le numéro/nom de morceau en pressant simplement le bouton approprié (① à ⑤). Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de passer par les étapes ④ et ⑤.

d. Sélection d'un morceau et chargement

Vous pouvez charger des données de morceaux (jusqu'à cinq morceaux) en mémoire interne dans les numéros de morceaux que vous aurez choisis.

Procédure

Depuis l'écran de base :

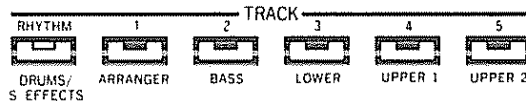
① Insérez la disquette (contenant les données de morceaux sauvegardées) dans le lecteur.

② Pressez le bouton **LOAD**

```
LOAD SONG No 1
S1> Song Name 1
```

③ Presser le bouton **SONG/DEMO** allume les indicateurs des boutons (① – ⑤) correspondant aux numéros de morceaux qui contiennent des données. L'écran de sélection de numéro de morceau apparaîtra.

Si un autre écran est affiché, pressez **SONG/DEMO** à nouveau.



- ①... S1 : morceau numéro 1
- ②... S2 : morceau numéro 2
- ③... S3 : morceau numéro 3
- ④... S4 : morceau numéro 4
- ⑤... S5 : morceau numéro 5

```
SELECT SONG No.
S1> Song Name 1
```

④ Avec **INC** et **DEC**, sélectionnez le numéro du morceau dans lequel vous désirez faire le chargement.

⑤ Pressez **ENTER**.

⑥ Le numéro de morceau en mémoire interne (dans lequel le morceau sera chargé) et le nom du morceau sur disquette s'afficheront.

```
LOAD SONG No 1
S1> Song Name 1
```

- ⑦ Avec **(INC)** et **(DEC)**, faites défiler les noms de morceaux et sélectionnez celui à charger.
- ⑧ Une fois le nom du morceau voulu affiché, pressez **(ENTER)** et le morceau sera chargé.

Vous pouvez lire jusqu'à cinq morceaux en fixant un numéro de morceau différent à chaque procédure de chargement. Si vous essayez de charger un morceau entraînant un dépassement de la limite de 40 000 notes, vous verrez le message suivant :

```
INT.MEM.LIMIT!
S1> Song Name 1
```

Après le chargement, l'écran suivant apparaît un court instant avant retour à l'écran de base :

```
LOAD COMPLETED
S1> Song Name 1
```

Lorsqu'il y a déjà un morceau en mémoire interne au même emplacement que celui choisi pour le chargement, les données préexistantes sont remplacées par les nouvelles données. Toutefois, si le morceau vient d'être enregistré ou édité, quand vous fixez le numéro de morceau en ④ puis passez à ⑧, vous verrez l'écran suivant : Toutefois, vous ne verrez cet écran que pour les morceaux récemment enregistrés ou édités. Sinon, vous remplacerez le morceau précédent lorsque vous passerez à ⑧.

```
OVERWRITE FILE
SURE?PRESS>ENTER
```

Une fois que vous avez pressé **(ENTER)** à nouveau, et décidé par là-même de remplacer le morceau, les données stockées à cet emplacement seront effacées. Si ce n'est pas ce que vous désirez, pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base, changez le numéro de morceau et lancez la procédure de chargement depuis le début.

Sélection d'un numéro de morceau et reproduction

Vous pouvez faire reproduire les données du numéro de morceau choisi.

Procédure

Depuis l'écran de base:

- ① Pressez **(SONG/DEMO)** pour sélectionner cet écran (si un autre écran s'affiche, pressez **(SONG/DEMO)** à nouveau).

```
SELECT SONG NO.
S1> Song Name 1
```

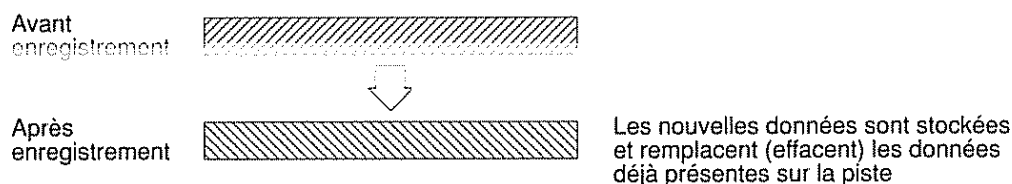
- ② Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez le morceau (numéro de morceau) que vous désirez écouter.
- ③ Pressez **(ENTER)**.
- ④ Pressez **(PLAY)** et la reproduction commence dès que vous pressez le bouton.

7. Techniques d'enregistrement avancées

Le KR dispose de quatre types d'enregistrements différents qui vous permettent de créer des données de morceaux particulièrement sophistiquées.

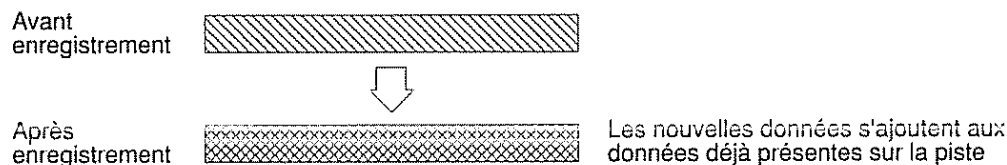
○ Enregistrement avec remplacement (Replace)

Avec cette technique, vous pouvez enregistrer (et réenregistrer) une piste dont vous n'aimez pas la première prise, en faisant simplement des réenregistrements jusqu'à ce que vous obteniez le résultat voulu.



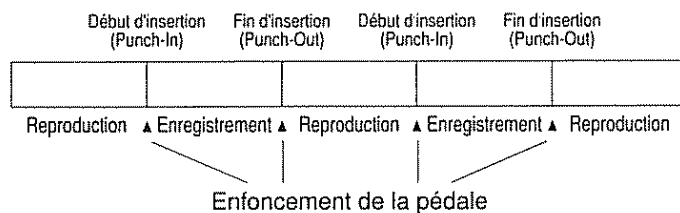
○ Enregistrement avec mixage (Mix)

Cette technique superpose le nouvel enregistrement aux données déjà enregistrées sur la piste.



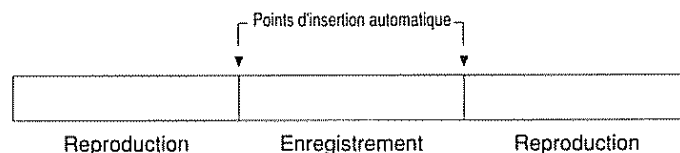
○ Enregistrement par insertion avec la pédale (Pedal Punch-In)

C'est une technique utilisée si seule une section de votre morceau doit être enregistrée. Une fois la pédale assignée à la fonction d'enregistrement Punch-In/Punch-Out, vous pouvez l'enfoncer pour passer de reproduction en enregistrement (début d'insertion ou Punch-In), puis à nouveau pour revenir en reproduction (fin d'insertion ou Punch-Out).



○ Enregistrement par insertion automatique ou «Auto Punch-In» (pas sur le KR-3500)

Avec cette technique, vous déterminez deux points entre lesquels les données de jeux sont remplacées par enregistrement de nouvelles données. Vous faites reproduire le morceau et quand la partie nécessitant un changement est atteinte, le KR passe automatiquement en enregistrement (début d'insertion ou «Punch-In»); quand la zone fixée est terminée, il revient automatiquement en reproduction (fin d'insertion ou «Punch-Out»).



a. Enregistrement remplaçant (Replace)

Toutes les données préalablement enregistrées sont effacées et les nouvelles données sont enregistrées à leur place.

Procédure

Depuis l'écran de base :

① Pressez **(REC)**.

② Sélectionnez la piste d'enregistrement en pressant un des boutons de sélection de piste (**(RHYTHM)** – **(5)**) pour qu'il commence à clignoter.

Chaque pression d'un bouton de sélection de piste fait changer son statut comme suit:

Clignotant : cette piste a été choisie pour l'enregistrement. Quand l'enregistrement commence, les données de jeux sont enregistrées sur cette piste.

Eteint : pas de reproduction ni d'enregistrement.

Allumé : vous pouvez faire reproduire toutes les données préalablement enregistrées sur cette piste.

③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez l'écran suivant:

```
REPLACE REC
S1> Song Name 1
```

④ Ensuite, pressez **(PLAY)** et l'enregistrement commencera.

⑤ Pressez **(STOP)** pour arrêter l'enregistrement remplaçant.

L'enregistrement remplaçant sera automatiquement sélectionné lorsque vous enregistrez dans un numéro de morceau pour la première fois.

Si aucune piste d'enregistrement n'a été sélectionnée, c'est-à-dire que si après l'étape ② aucun bouton de sélection de piste ne clignote, vous ne pourrez pas lancer l'enregistrement.

b. Enregistrement avec mixage (Mix)

Ici, vous pouvez superposer un nouvel enregistrement à des données de jeux préalablement enregistrées (cela vous permet de faire des enregistrements multiples sur la même piste).

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **REC**.
- ② Sélectionnez la piste d'enregistrement en pressant un des boutons de sélection de piste (**RHYTHM** – ⑤) pour qu'il commence à clignoter.

Chaque pression d'un bouton de sélection de piste fait changer son statut comme suit :
Clignotant : cette piste a été choisie pour l'enregistrement. Quand l'enregistrement commence, les données de jeux sont enregistrées sur cette piste.

Eteint : pas de reproduction ni d'enregistrement.

Allumé : vous pouvez faire reproduire toutes les données préalablement enregistrées sur cette piste

- ③ Avec **INC** et **DEC**, sélectionnez l'écran suivant :

```
MIX REC  
S1> Song Name 1
```

- ④ Ensuite, pressez **PLAY** et l'enregistrement commencera.

- ⑤ Pressez **STOP** pour stopper l'enregistrement.

Si aucune piste d'enregistrement n'a été sélectionnée, c'est-à-dire que si après l'étape ② aucun bouton de sélection de piste ne clignote, vous ne pourrez pas lancer l'enregistrement.

c. Enregistrement par insertion avec pédale

Lorsque seule une certaine section de votre morceau doit être réenregistrée, vous pouvez commander le début d'enregistrement par une pression sur une pédale après avoir assigné à cette dernière la fonction d'insertion (Punch-In/Punch-Out). La reproduction se fera normalement tant que vous n'aurez pas pressé la pédale, instant auquel l'enregistrement remplaçant commencera. Pressez à nouveau la pédale et vous retournerez en reproduction des données de morceau préalablement enregistrées. De cette façon, vous pouvez alterner entre enregistrement et reproduction par une simple pression de la pédale, cela rend incroyablement facile le réenregistrement de plusieurs zones dans votre morceau.

Cela ne fonctionne que si une pédale a été programmée à l'avance pour gérer l'insertion (Punch-In/Out). Voir p.48 pour plus d'information sur la procédure.

Si aucune piste d'enregistrement n'a été sélectionnée, c'est-à-dire si après l'étape ② aucun bouton de sélection de piste ne clignote, vous ne pourrez pas poursuivre l'enregistrement.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **(REC)**.
- ② Sélectionnez la piste d'enregistrement en pressant un des boutons de sélection de piste **(RHYTHM)** – **(5)** pour qu'il commence à clignoter.

Chaque pression d'un bouton de sélection de piste fait changer son statut comme suit :

Clignotant : cette piste a été choisie pour enregistrement. Quand l'enregistrement commence, les données de jeux sont enregistrées sur cette piste.

Eteint : pas de reproduction ni d'enregistrement.

Allumé : vous pouvez faire reproduire toutes les données préalablement enregistrées sur cette piste.

- ③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez l'écran suivant :

```
P. PUNCH IN REC
S1> Song Name 1
```

- ④ La reproduction commence dès que vous pressez le bouton **(PLAY)** et le bouton de sélection de piste d'enregistrement s'allume alors de façon continue.
- ⑤ Lorsque vous arrivez à l'emplacement où doit commencer l'enregistrement, pressez la pédale. La piste d'enregistrement passera de la reproduction à l'enregistrement (enregistrement remplaçant) et son bouton commencera à clignoter.
- ⑥ Lorsque vous arrivez à la fin de la section que vous désirez réenregistrer, pressez à nouveau la pédale. La piste d'enregistrement reviendra en reproduction et son bouton s'allumera de façon continue.
- ⑦ Pressez **(STOP)** pour terminer l'enregistrement avec insertion par pédale.

Pour ré-enregistrer dans différents emplacements de la même piste, répétez simplement les étapes ⑤ et ⑥.

Si aucune piste d'enregistrement n'est indiquée, c'est-à-dire que si après l'étape ② aucun bouton de piste ne clignote, vous ne pouvez alors poursuivre l'enregistrement.

d. Enregistrement par insertion automatique

Vous pouvez régler les points de début (Punch-In) et de fin (Punch-Out) d'insertion à l'avance pour réenregistrer. L'enregistrement remplaçant entrera alors automatiquement en vigueur dès la reproduction atteindra le premier point ainsi défini. L'enregistrement cessera dès le second point atteint laissant les données suivantes intactes pour la reproduction.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **(REC)**.
- ② Sélectionnez la piste d'enregistrement en pressant un des boutons de sélection de piste **(RHYTHM) – (5)** pour qu'il commence à clignoter.

Chaque pression d'un bouton de sélection de piste fait changer son statut comme suit :

- Clignotant : cette piste a été choisie pour l'enregistrement. Quand l'enregistrement commence, les données de jeux sont enregistrées sur cette piste.
- Eteint : pas de reproduction ni d'enregistrement.
- Allumé : vous pouvez faire reproduire toutes les données préalablement enregistrées sur cette piste.

- ③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez l'écran suivant :

```
A. PUNCH IN REC  
51> Song Name 1
```

- ④ La reproduction commencera dès que vous presserez le bouton **(PLAY)**. Lorsque vous atteignez la première mesure de la zone d'insertion (celle où est mémorisé le point d'insertion «Punch-In»), la piste d'enregistrement passe automatiquement en enregistrement (enregistrement remplaçant), et son bouton commence à clignoter.
- ⑤ Lorsque vous arrivez à la fin de la section que vous avez prévu d'enregistrer (c'est-à-dire que vous atteignez le point de fin d'insertion ou «Punch-Out»), la piste d'enregistrement revient automatiquement en reproduction et le bouton sélection de piste s'allume de façon continue. A l'emplacement approprié, vous pourrez ensuite presser le bouton **(STOP)** pour quitter l'enregistrement par insertion automatique.

Vous pouvez annuler toutes les fonctions d'édition durant l'exécution en pressant **EXIT**.

Cette fonction corrige la mise en place des notes enregistrées. Elle n'affecte que les données (messages) de notes et pas l'instant de déclenchement des autres données telles que Pitch Bend et changement de programme. Vous devez donc l'utiliser sur des pistes qui ne contiennent que des données de jeu. Après, vous pourrez simplement refaire l'amalgame avec les autres types de données à l'aide de l'enregistrement Mix.

La quantification de la piste Arranger peut changer la place des accords et donc l'esprit de l'enregistrement d'origine.

8. Edition d'un morceau

Le KR (excepté KR-3500) dispose de nombreuses fonctions d'édition que vous pouvez utiliser pour finaliser les morceaux que vous avez enregistrés.

- Quantification (Quantize) corrige l'emplacement des notes enregistrées.
- Effacement (Erase) supprime toutes les données de jeu dans une plage de mesures spécifiées et les remplace par des mesures vierges.
- Insertion (Insert) insère des mesures vierges.
- Copie (Copy) duplique les données de jeu d'un nombre de mesures spécifiées et les déplace dans une autre zone du morceau.
- Suppression (Delete) supprime toutes les données de jeu d'une plage de mesures spécifiées sans les remplacer par des mesures vierges.

Ces fonctions d'édition ne seront pas accessibles s'il n'y a aucune donnée de jeu.

Pour éditer la piste Arranger, veuillez lire les remarques situées à la fin de ce manuel.

a. Quantification (Quantize)

Corrige des éventuelles imprécisions de mise en place lors de l'enregistrement des notes

Exemple: résolution à la noire

Résolution	
Données de notes réelles	
Quantification à la noire	
Les données de note après quantification	

Après la quantification, vous ne pouvez pas revenir en arrière. Faites donc une copie des données sur disquette au cas où la quantification ne vous plairait pas.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **EDIT** pour afficher le menu d'édition et appelez |1| Quantize avec **INC** et **DEC**.
- ② Pressez **ENTER** pour passer à l'écran de quantification.

4. Composer

Vous pouvez aussi sélectionner les pistes voulues en pressant leur bouton.

Le paramètre «FOR» ne correspond pas à la dernière mesure de la zone à quantifier, mais au nombre de mesures quantifiées depuis la première mesure choisie. Ainsi, le réglage «FROM 2 FOR 4» fait que la quantification agira à partir de la deuxième mesure pour quatre mesures (c'est-à-dire jusqu'à la cinquième).

Avec une résolution trop haute, vous obtiendrez une interprétation mécanique, et si elle est trop basse, vous aurez du mal à percevoir l'action de la quantification. Ordinairement, vous la fixerez sur la valeur correspondant à la plus courte note jouée dans ce passage.

- ③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, indiquez quelle piste que vous voulez quantifier. Chaque fois que vous pressez le bouton, le nom de la piste suivante est affichée.

Sélectionnez «All» pour agir sur toutes les pistes.

- ④ Pressez le bouton **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT1 QUANTIZE
FROM 1 FOR ALL
```









- ⑤ Avec **(INC)** et **(DEC)**, indiquez la première mesure de la zone à quantifier. Puis utilisez le bouton **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant («FOR»), pour lequel avec **(INC)** et **(DEC)** vous spécifierez le nombre de mesures devant être affectées.

- ⑥ Pressez le bouton **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT1 QUANTIZE
RESOLUTION 1/32
```

- ⑦ Fixez la résolution de quantification (durée de la note de référence) avec **(INC)** et **(DEC)**.

Vous avez le choix entre huit résolutions différentes.

[1/2]...		blanche	[1/16]...		double croche
[1/4]...		noire	[1/24]...		double croche de triolet
[1/6]...		noire de triolet	[1/32]...		triple croche
[1/8]...		croche			
[1/12]...		croche de triolet			

- ⑧ Après avoir réglé la résolution, pressez le bouton **(A/▶)** et vous verrez l'écran suivant:

- ⑨ Si tout est réglé comme vous le voulez, pressez **(ENTER)**. Si vous décidez à cet instant d'annuler la quantification, pressez au contraire **(EXIT)**.

Vous pouvez changer les réglages faits de ④ à ⑧ en revenant sur les paramètres concernés avec le bouton **(UPPER/◀)**. Cela peut aussi être utile pour vérifier vos réglages.

Les données suivantes ne seront pas effacées même en étant dans la plage d'effacement choisie: points de marquage, sélection de répétition de bloc, et points d'insertion (Punch-In) automatique.

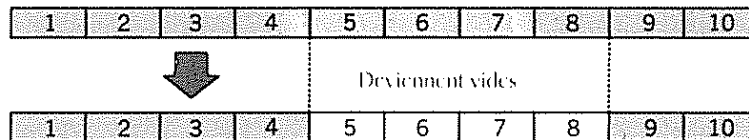
Vous pouvez également choisir la piste à effacer en pressant le bouton de piste approprié.

Aucune mesure vierge ne sera conservée si vous accomplissez une procédure d'effacement qui s'applique à toutes les mesures.

b. Effacement (Erase)

Cela efface toutes les données de jeux dans la zone de mesure spécifiée et les remplace par des mesures vierges. Cela agit comme une gomme, puisque cela efface les notes et symboles comme sur une partition, laissant la portée vide.

Exemple : quand les mesures 5-8 ont été effacées.



Une fois que vous avez effacé les données de jeux, vous ne pouvez plus les retrouver, aussi au cas où vous changeriez d'avis, il est prudent de faire préalablement une copie sur disquette.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton Edit pour afficher le menu d'édition et utilisez **(INC)** et **(DEC)** pour sélectionner [2] Erase

```
EDIT
[2] ERASE
```

- ② Pressez **(ENTER)** pour passer à l'écran d'effacement (Erase).

```
EDIT2 ERASE
TRACK = ALL
```

- ③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, indiquez quelle piste vous désirez effacer. Chaque fois que vous pressez le bouton, le nom de la piste suivante est affiché.

Sélectionnez «All» pour agir sur toutes les pistes.

- ④ Pressez le bouton **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT2 ERASE
FROM 1 FOR ALL
```

- ⑤ Avec **(INC)** et **(DEC)**, indiquez la première mesure où s'applique l'effacement. Puis utilisez le bouton **(A/▶)** pour amener le curseur au paramètre suivant («FOR»), dans lequel vous déterminerez avec **(INC)** et **(DEC)** le nombre de mesures qui doivent être affectées.

4. Composer

Le paramètre «FOR» ne correspond pas à la dernière mesure de la zone à effacer, mais au nombre de mesures effacées depuis la première mesure choisie. Ainsi, le réglage «FROM 2 FOR 4» fait que l'effacement agira à partir de la deuxième mesure pour quatre mesures (c'est-à-dire jusqu'à la cinquième).

- ⑥ Amenez le curseur sur le paramètre suivant avec le bouton **(A/▶)** (l'écran change).

```
EDIT2 ERASE  
EVENT = ALL
```

- ⑦ Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez le type de données (événements) que vous désirez effacer. Les quatre sélections suivantes sont possibles :

All : tous les types d'événements.

Exc. Note : événements autres que les messages de notes.

Damper : messages de pédale de sustain; événements enregistrés lorsque que vous utilisez la grande pédale.

Bender : messages de Pitch Bend, événements enregistrés lorsque vous utilisez la molette de Pitch Bend

- ⑧ Une fois le type d'événement choisi, pressez le bouton **(A/▶)** pour passer à l'écran suivant.

```
EDIT2 ERASE  
SURE?PRESS>ENTER
```

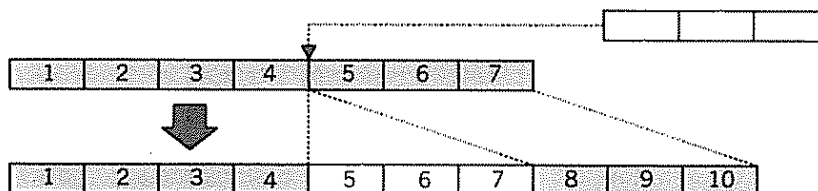
- ⑨ Si tout est réglé comme vous le désirez, pressez **(ENTER)**. Si vous décidez d'annuler à ce point l'effacement, pressez **(EXIT)**.

Vous pouvez changer n'importe lequel des réglages fait dans les étapes ④ à ⑧ en revenant en arrière avec le bouton **(UPPER/◀)**. Cette méthode peut également servir à contrôler vos réglages.

c. Insertion de mesures

Cette fonction permet d'insérer des mesures vides après la mesure choisie.

Exemple : quand trois mesures vides ont été insérées à la cinquième mesure.



La fonction d'insertion place une ou des mesures vides dans la piste de votre choix. La seule exception est la piste Arrange, dans laquelle les données de style situées juste avant une mesure insérée se poursuivent là où les mesures sont insérées; de cette façon, le jeu d'un style musical n'est point interrompu.

La raison de cette exception est que les données réellement enregistrées dans la piste Arrange ne correspondent pas au son lui-même tel qu'il est joué par l'Arrange, mais essentiellement aux informations d'accords et réglages qui ont été accomplis pour faire fonctionner l'Arrange. Le résultat est qu'après avoir inséré des mesures vides, le jeu doit être poursuivi en accord avec ce qu'accomplissait l'Arrange avant cette insertion, tant que l'Arrange ne reçoit pas de nouvelles données concernant le changement d'accords.

Si les données de style sont interrompues en cours de morceau, la façon de corriger cela est d'insérer un Break (voir page 37) avec l'enregistrement mixage (Mix).

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **EDIT** pour afficher le menu Edit et utilisez **INC** et **DEC** pour choisir le [3] Insert.

```
EDIT
[3] INSERT
```

- ② Pressez **ENTER** pour passer à l'écran d'insertion de mesure (INSERT).

```
EDIT3 INSERT
TRACK = ALL
```

- ③ Avec **INC** et **DEC**, indiquez dans quelle piste vous désirez insérer des mesures vides. Chaque fois que vous pressez le bouton, le nom de la piste suivante s'affiche.

Sélectionnez «All» pour choisir toutes les pistes.

- ④ Pressez le bouton **A/▷** pour amener le curseur sur le paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT3 INSERT
FROM 1 FOR 1
```

Vous pouvez aussi sélectionner les pistes voulues en pressant leur bouton.

Le paramètre «FOR» ne correspond pas à la dernière mesure de la zone à insérer, mais au nombre de mesures insérées depuis la première mesure choisie. Ainsi, le réglage «FROM 2 FOR 4» fait que l'insertion agira à partir de la deuxième mesure pour quatre mesures (c'est-à-dire jusqu'à la cinquième).

4. Composer

Sur le KR, un morceau peut avoir jusqu'à 999 mesures, aussi ne pouvez-vous pas insérer de mesures si cela entraîne un dépassement de 999.

Si vous accomplissez une procédure d'insertion de mesures qui s'applique à toutes les pistes, tous les réglages de point de marquage deviendront inactifs.

Les événements suivants ne seront pas copiés même s'ils sont situés dans la plage à copier: point de marquage, sélection aux répétitions de bloc, et point d'insertion (Punch-In) automatique.

⑤ Indiquez la mesure de début de l'insertion avec **INC** et **DEC**. Puis, utilisez le bouton **A/▷** pour amener le curseur sur le paramètre suivant («FOR»), pour lequel vous utiliserez également **INC** et **DEC** afin de spécifier le nombre de mesures à insérer.

⑥ Une fois le nombre de mesures choisi, pressez **A/▷** pour passer à l'écran suivant.

```
EDIT3 INSERT
SURE?PRESS>ENTER
```

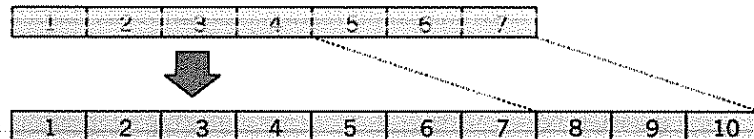
⑦ Si tout est réglé comme vous le désirez, pressez **ENTER**. Si vous décidez au contraire d'annuler l'insertion de mesures à cet instant, pressez **EXIT**.

Pendant que vous faites les réglages de «A» vous pouvez revenir au paramètre précédent avec le bouton **UPPER/◀**. Cette méthode peut également être utilisée pour contrôler vos réglages.

d. Copie (Copy)

Cette fonction vous permet de dupliquer des données de jeux d'une plage de mesure spécifiée et de les placer dans un autre emplacement de la même piste.

Exemple : les mesures 5-7 sont copiées une fois à partir de la mesure 8.



Procédure

Depuis l'écran de base :

① Pressez le bouton **EDIT** pour afficher le menu d'édition et utilisez **INC** et **DEC** pour sélectionner [4] Copy

```
EDIT
[4] COPY
```

② Pressez **ENTER** pour passer à l'écran de copie.

```
EDIT4 COPY
TRACK = ALL
```

Vous pouvez aussi sélectionner les pistes voulues en pressant leur bouton.

Le paramètre «FOR» ne correspond pas à la dernière mesure de la zone à copier, mais au nombre de mesures copiées depuis la première mesure choisie. Ainsi, le réglage «FROM 2 FOR 4» fait que la copie agira à partir de la deuxième mesure pour quatre mesures (c'est-à-dire jusqu'à la cinquième).

Sur le KR, un morceau peut avoir jusqu'à 999 mesures, aussi ne pouvez-vous pas insérer de mesures si cela entraîne un dépassement de 999.

- ③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, indiquez dans quelle piste doit s'effectuer la copie.

Vous pouvez sélectionner «All» pour sélectionner toutes les pistes.

- ④ Pressez le bouton **(A/▶)** pour passer au paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT4 COPY
FROM 1 FOR ALL
```

- ⑤ Avec **(INC)** et **(DEC)**, indiquez la mesure source, c'est-à-dire celle où commence la copie. Puis, utilisez **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant («FOR»), pour lequel vous utiliserez également **(INC)** et **(DEC)** afin de choisir le nombre de mesures copiées.

- ⑥ Pressez le bouton **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT4 COPY
TO END TIME 1
```

- ⑦ Indiquez la première mesure destination de la copie avec **(INC)** et **(DEC)**. Puis, utilisez **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre «Time», pour lequel vous utiliserez **(INC)** et **(DEC)** pour déterminer le nombre de fois où la ou les mesures spécifiées seront copiées. Ainsi, par exemple, lorsque vous désirez insérer la ou les mesures copiées trois fois à partir de la mesure 12, vous réglerez les paramètres sur «To 12 Time 3».

- ⑧ Pressez le bouton **(A/▶)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT4 COPY
MODE REPLACE
```

- ⑨ Utilisez **(INC)** et **(DEC)** pour choisir le mode de copie parmi les trois options suivantes :
- Replace... Les mesures copiées remplacent celles qui étaient avant dans le morceau.

Puisque vous ne pouvez pas annuler la copie et retrouver les données d'origine, pensez à faire une copie de votre morceau sur disquette avant toute opération.

- Merge... Les mesures copiées se superposent (se fusionnent) aux données déjà présentes.

Une fois que ces données fusionnées, vous ne pouvez plus faire de séparation pour revenir en arrière aussi peut-il être utile de d'abord copier le morceau sur disquette.

- Insert... Copie tout à partir de la mesure choisie à l'étape ⑦

Si vous choisissez le mode «Insert» et accomplissez une procédure de copie s'appliquant à toutes les pistes, tous les réglages de point de marquage seront inactifs.

- ⑩ Une fois le mode de copie choisi, pressez **(A/▶)** pour amener le curseur à l'écran suivant.

```
EDIT4 COPY
SURE?PRESS>ENTER
```

4. Composer

Les événements suivants seront tous supprimés s'ils sont situés dans la zone choisie pour la suppression : points de marquage, sélection de répétition de bloc, et points d'insertion (Punch-In) automatique.

Vous pouvez aussi sélectionner les pistes voulues en pressant leur bouton.

11 Si tout est réglé comme vous le voulez, pressez **(ENTER)**. Si vous décidez d'annuler la copie à cet instant, pressez **(EXIT)**.

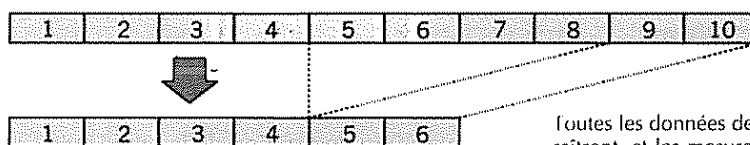
Vous pouvez changer n'importe lequel des réglages faits dans les étapes ④ à ⑩ en revenant en arrière avec le bouton **(UPPER/◀)**. Cette méthode peut également être utilisée pour contrôler vos réglages.

e. Suppression (Delete)

Cette fonction permet aux mesures de la zone spécifiée d'être supprimées.

Si vous accomplissez une procédure de suppression s'appliquant à toutes les pistes, tous les réglages de point de marquage seront inactifs.

Exemple : suppression des mesures 5-8.



Toutes les données de jeu des mesures 5 et 8 disparaîtront, et les mesures 9 et 10 deviendront les mesures 5 et 6.

Une fois les données supprimées, vous ne pouvez revenir en arrière, aussi est-il souhaitable de sauvegarder le morceau sur disquette.

Procédure

Depuis l'écran de base :

① Pressez le bouton **(EDIT)** pour afficher le menu d'édition et utilisez **(INC)** et **(DEC)** pour sélectionner [5] Delete.

```
EDIT
[5] DELETE
```

② Pressez **(ENTER)** pour passer à l'écran de suppression (DELETE).

```
EDIT5 DELETE
TRACK = ALL
```

③ Avec **(INC)** et **(DEC)**, indiquez la piste sur laquelle se fera la suppression. Chaque fois que vous pressez le bouton, le numéro de piste suivant apparaît.

Sélectionnez «All» pour accomplir une suppression sur toutes les pistes.

④ Pressez **(▶/A)** pour amener le curseur sur le paramètre suivant (l'écran change).

```
EDIT5 DELETE
FROM 1 FOR ALL
```

Le paramètre «FOR» ne correspond pas à la dernière mesure de la zone à supprimer, mais au nombre de mesures supprimées depuis la première mesure choisie. Ainsi, le réglage «FROM 2 FOR 4» fait que la suppression agira à partir de la deuxième mesure pour quatre mesures (c'est-à-dire jusqu'à la cinquième).

- ⑤ Réglez la mesure de départ pour la suppression avec **INC** et **DEC**. Puis, utilisez le bouton **A/▶** pour amener le curseur sur le paramètre suivant («FOR») pour lequel vous utiliserez encore **INC** et **DEC** afin de choisir le nombre de mesures.
- ⑥ Pressez le bouton **A/▶** pour amener le curseur sur l'écran suivant.
- ⑦ Une fois le nombre de mesures choisi, pressez **A/▶** pour passer à l'écran suivant.

```
EDITS DELETE
SURE?PRESS>ENTER
```

- ⑧ Si tout est réglé comme vous le voulez, pressez **ENTER**. Si vous décidez au contraire d'annuler la procédure à ce point, pressez **EXIT**.

Vous pouvez changer n'importe lequel des réglages faits dans les étapes ④ à ⑧ en revenant en arrière avec le bouton **UPPER/◀**. Cette méthode peut également être utile pour contrôler vos réglages.

Une fois les données de jeu supprimées, elles ne peuvent être retrouvées. Nous vous recommandons donc de faire préalablement une copie sur disquette.

9. Accès à des points spécifiques dans un morceau

Il y a différentes façons de vous déplacer rapidement dans un morceau, chacune étant disponible durant l'enregistrement, la reproduction ou l'édition. Cette section explique comment faire bon usage de ces fonctions.

a. Point de marquage

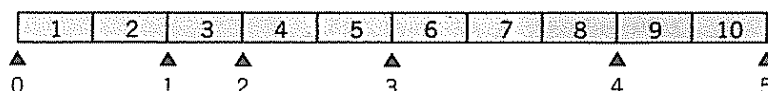
Le point de marquage vous permet de placer des «marques» à certains emplacements dans un morceau afin de les utiliser plus tard pour localiser une certaine mesure ou spécifier des passages que vous désirez voir répéter un certain nombre de fois. Au total, six points de marquage sont possibles, et chacun a un numéro de 0 à 5. Parmi ceux-ci, la marque 0 et la marque 5 sont automatiquement réglées durant l'enregistrement (à la première et dernière mesure du morceau) et ne peuvent être changées.

Marque 0 toujours assignée au début de la première mesure du morceau

Marque 5 toujours assignée à la fin de la dernière mesure du morceau

Marques 1 à 4 elles peuvent être placées au début de la mesure de votre choix

Exemple : quand les marques 1-4 ont été placées au début des mesures 3, 4, 6 et 9.



Les points de marquage doivent être fixés durant la reproduction de morceau.

Procédure

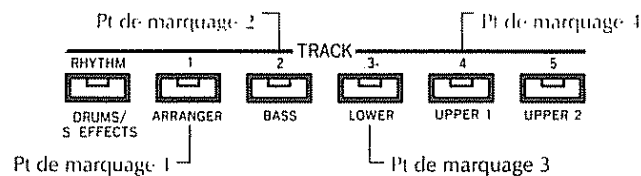
Depuis l'écran de base :

- ① Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez placer des points de marquage et pressez **PLAY** pour lancer la reproduction.
- ② Pressez le bouton **MARK**.

```
SET MARK POINT
PRESS> TRACK 1-4
```

A cet instant, les indicateurs correspondant aux points de marquage qui ont déjà été assignés s'allumeront.

- ③ Lorsque vous obtenez le point dans le morceau auquel vous désirez fixer un point de marquage, pressez le bouton de sélection de piste (① - ④) correspondant au numéro de point de marquage que vous désirez fixer.



Lorsque vous réglez un point de marquage avec un bouton de sélection de piste, ce bouton s'allume.

Si vous pressez un bouton allumé à nouveau, le point de marquage est changé pour cette nouvelle localisation et le précédent point de marquage est supprimé (l'indicateur du bouton reste allumé). Une fois qu'un indicateur est allumé, vous ne pouvez pas l'éteindre.

b. Choix de mesures avec les points de marquage

Lorsque vous avez fixé des points de marquages dans un morceau, vous pouvez les utiliser pour déterminer une plage de mesures durant l'édition (voir «point de marquage» p. 111).

Exemple) Quantification

Procédure

Depuis l'écran de base :

```
EDIT1 QUANTIZE
FROM 1 FOR ALL
```

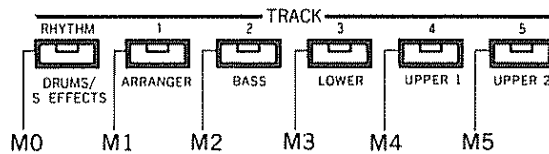
- ① Pressez le bouton **MARK**. Vous verrez un écran de ce type (dans lequel vous réglez la zone entre points de marquage).

```
EDIT1 QUANTIZE
FROM M0 TO M5
```

Lorsque vous pressez le bouton de sélection de piste, le point de marquage approprié s'affichera dans l'écran.

- ② Avec le bouton de sélection de piste, vous déterminez la mesure de départ pour la quantification. Ensuite, amenez le curseur sur le paramètre «TO» avec le bouton **(A/▶)** et indiquez la dernière mesure devant être quantifiée avec le bouton de sélection de piste.

Le point de marquage est toujours réglé au début d'une mesure, aussi la quantification prend-elle effet jusqu'à la fin de la mesure située juste avant celle choisie pour le paramètre «TO».



Choisir une mesure (ou une plage de mesures) avec des points de marquage se fait de la même façon pour les autres fonctions d'édition.

c. Position dans le morceau – FWD et BWD

Par position dans le morceau, nous entendons l'affichage du nombre de mesures qui séparent l'emplacement actuel du début du morceau.

Si vous désirez entendre un morceau depuis un emplacement quelconque au milieu de celui-ci, vous pressez les boutons **(FWD)** ou **(BWD)** (avec la reproduction/enregistrement stoppé) et vous trouvez l'emplacement (position du morceau) que vous désirez.

Lorsque vous pressez le bouton, le tempo, la mesure, le numéro et le nom du morceau actuels s'affichent.

```
♩:120    MEAS. 120
S1> Song Name 1
```

(BWD) ramène en arrière le point de départ de l'enregistrement/reproduction.

(FWD) fait au contraire avancer dans le morceau le point de départ d'enregistrement/reproduction.

d. Accès à une position du morceau

Lorsque vous avez fixé un point de marquage, vous pouvez en faire votre nouvelle position dans le morceau.

Avec l'enregistrement/reproduction stoppé, depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **(MARK)** pour obtenir l'écran dans lequel vous fixez le point auquel accéder

```
JUMP MARK POINT  
PRESS> TRACK 0-5
```

- ② Maintenant, pressez un des boutons de sélection de piste allumés (**(RHYTHM)** – **(5)**) pour régler le saut à la mesure ainsi déterminée. Si aucun point de marquage n'est actuellement actif, aucune des diodes ne sera allumée sur ces boutons.

```
JUMP MARK POINT  
MARK 1 MEAS. 100
```

L'écran indiquera le numéro de point de marquage et le numéro de mesure. Lorsque vous pressez **(PLAY)**, la reproduction ou l'enregistrement commence depuis cette mesure.

e. Contrôle de tempo/position dans le morceau/ numéro de morceau/nom de morceau

Quand vous pressez le bouton **(PLAY)** durant la reproduction ou l'enregistrement, vous voyez les valeurs actuelles de tempo, position, numéro de morceau et nom de morceau.

```
♩120 MEAS. 120  
S1> Song Name 1
```


10. Fonctions

La touche **FUNCTION** de la section Composer vous fera entrer et sortir du mode fonction, dans lequel vous pouvez faire cinq types de réglages différents dont nous allons parler. Ces réglages de fonction sont enregistrés avec les morceaux et sont traités comme s'ils faisaient partie des données de morceau elles-mêmes, c'est-à-dire sauvegardés et stockés de la même façon.

Vous pouvez annuler une procédure à tout instant en pressant le bouton **EXIT**.

a. Nommer un morceau

La procédure suivante sert à assigner un nom au morceau que vous allez enregistrer.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **FUNCTION** dans la section Composer.
- ② Avec **INC** et **DEC**, sélectionnez l'écran de nom de morceau (Song Name).

```
FUNCTION
[1] SONG NAME
```

- ③ Pressez **ENTER**.

```
FUNCL SONG NAME
S1>KR-01
```

- ④ Utilisez les boutons curseur (**UPPER/◀** et **A/▶**) pour accéder à la position à laquelle vous désirez programmer un caractère, puis utilisez **INC** et **DEC** pour sélectionner les caractères.

Pressez **UPPER/◀** pour amener le curseur vers la gauche.

Pressez **A/▶** pour amener le curseur vers la droite.

Les caractères disponibles apparaîtront dans l'ordre suivant:

```
...yxz0123456789!»#%&'()*+,-./:;=?^_ABCDEFGHIJKLMNQPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy012...
```

INC fait défiler les caractères dans l'ordre indiqué et **DEC** dans l'ordre inverse).

Normalement, vous ne pouvez pas sauvegarder deux morceaux ayant exactement le même nom sur la même disquette (si vous essayez quand même, vous remplacerez le morceau le plus ancien par le nouveau que vous sauvegardez avec le même nom). Vous pouvez cependant utiliser le même nom de morceau si l'un est écrit en majuscules et l'autre est écrit en minuscules.

Votre nom de morceau peut contenir jusqu'à 12 caractères.

4. Composer

Le tempo de base s'affichera en pressant **RESET**.

Bien que le tempo puisse être librement changé durant la reproduction, de tels changements sont seulement temporaires. Lorsque vous désirez retourner au tempo de base originellement assigné au morceau, pressez simplement **INC** et **DEC** simultanément.

Vous pouvez utiliser les boutons de sélection de pistes (① – ⑤) ainsi que les boutons **INC** et **DEC** pour accélérer la programmation des caractères comme suit:

- ① presser ce bouton vous amène au «0»
- ② presser ce bouton vous amène au «A»
- ③ presser ce bouton vous amène au «M»
- ④ presser ce bouton vous amène au «a»
- ⑤ presser ce bouton vous amène au «m»

④ Pressez **ENTER** lorsque le nom est terminé.

Une fois que la programmation du nom a été faite, vous retournez à l'écran de fonction. A cet instant, si vous ne faites plus rien durant quelques instants, vous retournez automatiquement à l'écran de base.

b. Régler le tempo de base pour un morceau

Ici, vous réglez le tempo de base et le format des mesures d'un morceau. Le tempo de base s'affiche immédiatement après chargement des données de morceau. Le tempo et le format de mesure réglés ici seront utilisés initialement pour la reproduction et l'enregistrement – bien que vous puissiez toujours en changer. Le tempo peut être changé (lorsque vous le voulez) en bougeant le curseur du tempo.

Vous ne pouvez modifier le format de mesure d'un morceau que si aucune donnée de jeu n'est déjà enregistrée. Par conséquent, une fois que vous avez fixé et enregistré un format de mesure, il n'est pas possible de revenir en arrière et de changer ultérieurement. Aussi, avant d'enregistrer, vérifiez quel format de mesure est choisi.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **FUNCTION** dans la section Composer.
- ② Sélectionnez l'écran de tempo de base (Basic Tempo) avec les boutons **INC** et **DEC**.

```
FUNCTION
[2] BASIC TEMPO
```

- ③ Pressez **ENTER**.
L'affichage indiquera le format de mesure et le tempo du style musical sélectionné.

```
FUNC2 BAS TEMPO
↓:120      4/4
```

- ④ Déplacez le curseur avec **UPPER/←** et **A/→** jusqu'au paramètre tempo/format de mesure.

Pressez **UPPER/←** pour amener le curseur vers la gauche.

Pressez **A/→** pour amener le curseur vers la droite.

Le format de mesure est indiqué par deux chiffres, l'un au dessus de l'autre (par ex. 4/4). Le chiffre du bas indique l'unité de mesure choisie (blanche, noire, etc), alors que le chiffre du haut indique le nombre de ces unités par mesure. Les formats de mesure les plus communs sont: 2/4, 3/4 et 4/4.

Le réglage Count In est le réglage par défaut (sélectionné quand l'appareil est mis sous tension).

- ⑤ Réglez les paramètres de tempo/format de mesure avec **(INC)** et **(DEC)**.

Le tempo peut être réglé entre 30 et 240 coups par minute. Les formats de mesure possibles sur le KR sont les suivants:

1/2, 2/2, 3/2

1/4, 2/4, 3/4, 4/4~7/4

1/8, 2/8, 3/8~15/8

1/16, 2/16, 3/16~31/16

(Remarque: 2/4, 3/4 et 4/4 sont de loin les formats de mesure les plus communs).

- ⑥ Pressez **(ENTER)** pour valider votre sélection.

Une fois les réglages stockés, vous retournez à l'écran de fonction. Si vous n'avez rien fait au bout de quelques secondes, vous retournez automatiquement à l'écran de base.

Une fois que vous avez enregistré un morceau, vous ne pouvez plus changer son format de mesure.

c. Réglage On/Off du décompte

Vous pouvez utiliser cette fonction pour régler la présence ou non de deux mesures de décompte avant le début de reproduction ou d'enregistrement.

Si le décompte (Count-In) est sur Off, la reproduction ou l'enregistrement débutera dès l'instant où vous presserez le bouton **(PLAY)**.

Avec Count-In On, reproduction/enregistrement commence après deux mesures de décompte.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **(FUNCTION)** dans la section Composer.
- ② Sélectionnez l'écran de menu Fonction avec les boutons **(INC)** et **(DEC)**.

```
FUNCTION
[3] COUNT IN
```

- ③ Pressez **(ENTER)**.
- ④ Utilisez les boutons **(INC)** et **(DEC)** pour alterner entre Count-In On et Count-In Off.
- On ... la reproduction et l'enregistrement débutent après deux mesures de décompte.
Off ... la reproduction et l'enregistrement débutent dès que vous pressez **(PLAY)**.
- ⑤ Pressez **(ENTER)** pour enregistrer les réglages.

Quand cela est fait, vous retournez à l'écran de fonction. De là, vous retournez à l'écran de base si vous ne faites plus rien.

La reproduction répétitive est particulièrement utile lorsque vous travaillez votre doigté dans une section difficile, puisque vous pouvez reprendre sans cesse cette section jusqu'à ce que vous soyez au point.

Le paramètre «FOR» ne correspond pas à la dernière mesure de la zone à répéter, mais au nombre de mesures de la zone depuis la première mesure choisie. Ainsi, le réglage «FROM 2 FOR 4» fait que la répétition se fera à partir de la deuxième mesure pour quatre mesures (c'est-à-dire jusqu'à la cinquième).

Si aucune donnée de jeu n'a été enregistrée, vous ne pouvez pas faire les réglages de répétition de bloc.

d. Régler une zone à répéter – Block Repeat

La répétition de bloc (Block Repeat) est la mise en boucle d'une plage de mesures préalablement fixée (voir page 83).

Lorsque vous enregistrez des données, la plage de répétition est automatiquement fixée sur la totalité du morceau. Vous pouvez régler cette plage et la sauvegarder pour chaque morceau. Cet écran est celui de réglage de la plage de répétition.

Tant qu'il n'y a pas de données enregistrées en piste Arranger, la mesure de début et le nombre de mesures de la plage à répéter peuvent être fixés librement. Toutefois, une fois que des données y ont été stockées, l'unité se réglera automatiquement pour que la répétition de bloc commence en «1» et que toutes les mesures («ALL») soient comprises dans cette zone. Ces réglages ne peuvent pas être changés.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez le bouton **FUNCTION** dans la sélection Composer.
- ② Avec les boutons **INC** et **DEC**, sélectionnez l'écran de répétition de bloc (Block Repeat).

```
FUNCTION  
[4] BLOCK REPEAT
```

- ③ Pressez **ENTER**.

```
FUNC4 BL REPEAT  
FROM 1 FOR ALL
```

- ④ Réglez la première mesure de la zone à répéter avec **INC** et **DEC**. Puis utilisez **A/▷** pour passer au paramètre «FOR» dans lequel vous utiliserez **INC** et **DEC** pour fixer le nombre de mesures de la plage à répéter.

```
FUNC4 BL REPEAT  
FROM 1 FOR ALL
```

- ⑤ Lorsque vous avez fini vos réglages, pressez le bouton **ENTER** pour les valider.

Une fois les réglages stockés, vous retournerez à l'écran de fonction. L'écran de base réapparaîtra quelques secondes après si vous ne faites aucune autre opération.

e. Régler les points d'enregistrement automatique

Ici, vous pouvez régler la plage d'enregistrement automatique (Auto Punch-In, page 102).

Procédure

Depuis l'écran de base:

Le paramètre «FOR» ne correspond pas à la dernière mesure de la zone à enregistrer, mais au nombre de mesures de la zone depuis la première mesure choisie. Ainsi, le réglage «FROM 2 FOR 4» fait que l'enregistrement se fera à partir de la deuxième mesure pour quatre mesures (c'est-à-dire jusqu'à la cinquième).

Avec Midi Update sur On, sachez qu'il faudra plus longtemps pour traiter la mise à jour des données de votre morceau s'il est assez long. Vous pouvez donc trouver utile de régler ce paramètre sur Off si vous faites souvent des avances et retours dans votre morceau, comme en cours d'édition, pendant laquelle vous ne désirez pas perdre de temps.

① Pressez le bouton **FUNCTION** dans la section Composer.

② Avec les boutons **INC** et **DEC**, sélectionnez cet écran :

```
FUNCTION
[5] A.PUNCH IN
```

③ Pressez **ENTER**. L'écran suivant est celui dans lequel vous fixez le point de départ.

```
FUNC5 A.PUNCH IN
FROM 1 FOR ALL
```

④ Réglez la première mesure d'insertion automatique avec **INC** et **DEC**. Puis, utilisez **A▶** pour passer sur «FOR» pour lequel vous fixerez la plage d'insertion avec **INC** et **DEC**.

⑤ Quand les réglages sont terminés, pressez le bouton **ENTER**.

Une fois les réglages stockés, vous retournez à l'écran de fonction. L'écran de base réapparaît après quelques secondes si vous ne faites aucune autre opération.

Utilisation des points de marquage pour fixer les numéros de mesure
Si vous avez des points de marquage fixés dans votre morceau, vous pouvez les utiliser de la même façon que pour l'édition afin de spécifier les zones particulières dans le morceau pour lesquels vous désirez une répétition de bloc ou une insertion automatique. Voir page 111 «Point de marquage» pour plus d'informations.

f. Midi Update On/Off

La fonction Midi Update facilite la reprise d'un morceau en cours avec le bon son, les bons effets et tous les autres réglages qui ont été enregistrés pour ce morceau (cette fonction est ordinairement réglée sur On).

Procédure

Depuis l'écran de base :

① Pressez le bouton **FUNCTION** dans la section Composer.

② Sélectionnez l'écran de menu Fonction avec les boutons **INC** et **DEC**.

```
FUNCTION
[6] MIDI UPDATE
```

③ Pressez **ENTER**.

④ Utilisez les boutons **INC** et **DEC** pour alterner entre Midi Update On et Off.

⑤ Pressez **ENTER** pour enregistrer les réglages.

Quand cela est fait, vous retournerez à l'écran de fonction. De là, vous retournerez à l'écran de base au bout de quelques secondes si vous ne faites rien.

11. Fonctions de disquette

Si vous pressez la touche **FUNCTION** dans la section Composer après avoir pressé **LOAD** ou **SAVE**, vous passerez en mode de fonction de disquette. Vous pourrez y faire toutes sortes de procédures concernant la disquette, telles que le formatage ou la suppression de fichiers.

Vous pouvez annuler une procédure à tout instant en pressant le bouton **EXIT**.

a. Initialisation d'une disquette - Formatage

Vous devrez initialiser une disquette pour l'utiliser dans le KR. Le KR peut automatiquement détecter s'il s'agit d'une disquette 2HD ou 2DD et la formater en conséquence (2HD : 1440 Ko; 2DD : 720 Ko).

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la disquette à formater dans le lecteur.
- ② Pressez le bouton **LOAD** ou **SAVE** puis le bouton **FUNCTION** dans la section Composer.
- ③ Sélectionnez l'écran de fonction de disquette avec les boutons **INC** ou **DEC**.

```
DISK FUNCTION  
[1] FORMAT DISK
```

- ④ Pressez **ENTER**.

```
FORMAT DISK  
SURE?PRESS>ENTER
```

- ⑤ Le format commence dès que vous pressez **ENTER**.

Une fois que la disquette a été correctement formatée, vous retournez à l'écran de base.

Référez-vous à la page 76 pour quelques astuces sur le retrait des disquettes du lecteur.

b. Suppression de morceaux

Lorsque vous sauvegardez des nouveaux fichiers sur disquette, vous pouvez retrouver des fichiers que vous désirez supprimer. Toutefois, prenez garde aux fichiers que vous supprimez car il n'y a pas de possibilité de retour en arrière.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la disquette dans le lecteur.
- ② Pressez **LOAD** ou **SAVE** puis le bouton **FUNCTION** dans la section Composer.
- ③ Sélectionnez l'écran de suppression de fichiers (Delete File) avec le bouton **INC** ou **DEC**.

```
DISK FUNCTION
[2] DELETE FILE
```

- ④ Pressez **ENTER**.

```
DELETE SONG FILE
S1> Song Name 1
```

Depuis cet écran, sélectionnez le fichier morceau à supprimer avec les boutons **INC** et **DEC**.

- ⑤ Pressez **ENTER**. La procédure de suppression commence immédiatement.

Une fois la suppression terminée, vous retournez à l'écran de base.

c. Suppression de User Program

Vous pouvez supprimer des fichiers User Program inutiles sauvegardés sur votre disquette par cette procédure. Rappelez-vous toutefois qu'il sera par la suite impossible de revenir en arrière.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la disquette (contenant les fichiers User Program à supprimer) dans le lecteur.
- ② Pressez **LOAD** ou **SAVE**, puis pressez le bouton **FUNCTION** dans la section Composer.
- ③ Sélectionnez l'écran de suppression de fichiers (Delete File) avec les boutons **INC** ou **DEC**.

```
DISK FUNCTION
[2] DELETE FILE
```

- ④ Pressez **ENTER** puis le bouton **WRITE**.

```
DELETE USRP FILE
U > Pgm. Name 1
```

- ⑤ Sélectionnez le fichier User Program à supprimer avec les boutons **INC** et **DEC**.
- ⑥ Pressez **ENTER** pour lancer la procédure de suppression de fichiers User Program.

Une fois la suppression terminée, vous retournez à l'écran de base.

12. User Program

En plus des données de morceaux, vous pouvez également stocker vos réglages de User Programs sur disquette.

Vous pouvez annuler toute procédure en pressant **EXIT**.

a. Sauvegarde de vos User Programs sur disquette

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez une disquette formatée dans le lecteur et pressez le bouton **SAVE**.
- ② Pressez **WRITE** et vous verrez l'écran de choix du nom des User Program.

```
SAVE USR PROGRAM
U >KR-01
```

- ③ Programmez le nom du User Program. Avec les boutons **UPPER** et **A/P**, placez le curseur à l'endroit auquel vous désirez programmer un caractère. Utilisez les boutons **INC** et **DEC** pour sélectionner le caractère voulu. Répétez la procédure jusqu'à ce que le nom du User Program vous donne satisfaction.
- ④ Pressez **ENTER** et le fichier sera sauvegardé sur disquette.

Lorsque vous êtes à l'étape ④, vous pouvez voir l'écran suivant :

```
OVERWRITE FILE
SURE?PRESS>ENTER
```

Cela signifie qu'il y a déjà un User Program de même nom sur la disquette. Si vous êtes à court pour le remplacer par celui que vous voulez sauvegarder, pressez **ENTER** ; sinon, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base. Modifiez le nom du User Program à sauvegarder pour qu'il n'y ait plus de conflit.

Si la disquette n'a pas été formatée pour le KR, vous devrez le faire.

Le nom peut contenir jusqu'à 12 caractères.

Lorsque vous chargez un User Program, les réglages de User Program préalablement contenus dans la mémoire de l'instrument sont effacés.

b. Chargement des réglages de User Program

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la disquette contenant les réglages de User Program enregistrés dans le lecteur et pressez **LOAD**
- ② Pressez **WRITE** et vous verrez l'écran dans lequel vous sélectionnez le nom du User Program que vous désirez charger.

```
LOAD USER PROGRAM  
U > Pgm.Name 1
```

- ③ Sélectionnez celui voulu avec **INC** et **DEC**.
- ④ Pressez **ENTER**. La procédure de chargement commence immédiatement.

13. Quelques astuces d'utilisation du Composer

● Comment faire des changements dans les données de configuration

L'information qui concerne les sonorités utilisées, le volume, les réglages d'effets et une variété d'autres paramètres est toujours stockée au tout début de chaque morceau. Ces données sont dites «données de configuration». Si vous désirez les changer, suivez la procédure ci-dessous :

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Vérifiez que le Composer est arrêté puis faites tous les réglages désirés pour le volume, les sons et les effets (veillez bien à les faire tous).
- ② En tenant enfoncé **REC**, pressez **RESET**.

```
OVERWRITE SETUP  
SURE?PRESS>ENTER
```

- ③ Maintenant, pressez **ENTER** et un nouveau groupe de données de configuration sera inscrit. Cela initialise également le Composer. Pour annuler, au contraire, pressez **EXIT**.

* En plus du réglage On/Off de Reverb et du type de Reverb, les réglages suivants peuvent également être écrits sur une piste individuelle :

Piste cible	Partie On/Off	Balance de partie	Niveau de Reverb	Son	Décalage d'octave	Chorus On/Off	Plage d'action du Pitch Bend
UPPER 1	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
UPPER 2	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
LOWER	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
BASS	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
ARRANGER	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
RHYTHM	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non

Puisque les valeurs de tous les paramètres ci-dessus seront mémorisées pour refléter les réglages que vous aviez à cet instant sur la façade, vous devez soigneusement les contrôler avant de poursuivre et de remplacer les données de configuration.

● Comment supprimer un morceau inutile en mémoire interne

Cette fonction permet de choisir un morceau de la mémoire interne et de le supprimer (si vous désirez ne supprimer des données de jeu que pour certaines mesures, référez-vous à «Delete, page 110»).

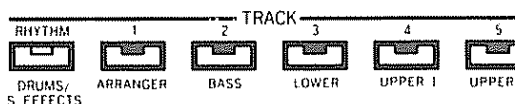
Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **SONG/DEMO** (Si un autre écran s'affiche, pressez **SONG/DEMO** à nouveau).

```
SELECT SONG No.
S1> Song Name 1
```

Presser **SONG/DEMO** fait s'allumer les indicateurs des boutons ① – ⑤ correspondant aux numéros de morceaux qui contiennent des données. L'écran de sélection de numéro du morceau apparaîtra



- ② Sélectionnez le nom/numéro de morceau en pressant un des boutons de piste (① – ⑤).
- ③ En tenant enfoncé **REC**, pressez **DEMO**.

```
DELETE SONG
SURE?PRESS>ENTER
```

- ④ Pressez **ENTER** pour supprimer le morceau que vous avez sélectionné à l'étape ②. Si vous annulez la procédure de suppression à cet instant, pressez **EXIT**.

14. Stockage de User Program (KR-3500)

En plus des données de morceau, vous pouvez également stocker votre réglage de programme utilisateur sur une carte mémoire.

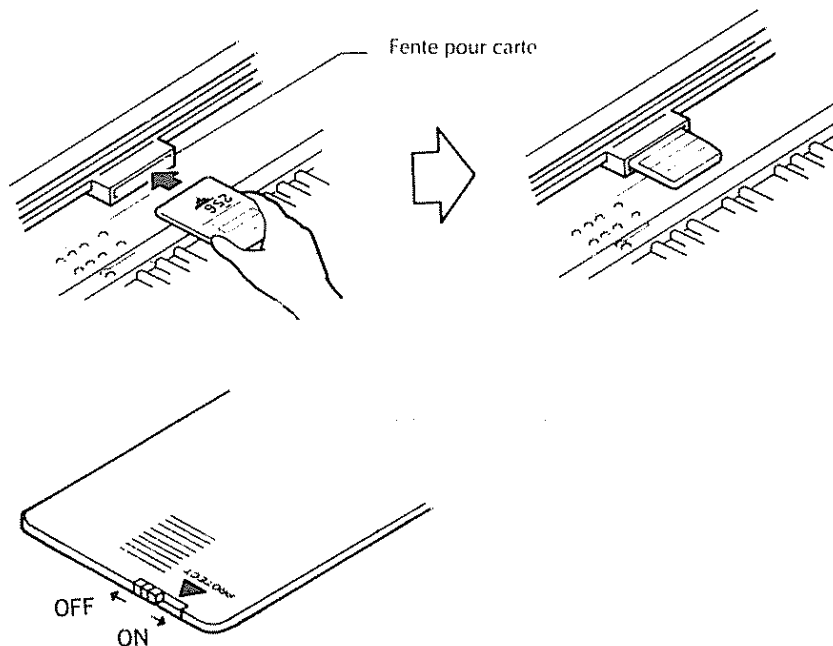
a. Sauvegarde de User Program

Vous pouvez également sauvegarder les données de User Program sur une carte mémoire (M-256E: vendue séparément).

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Insérez la carte mémoire appropriée dans la fente CARD. Déplacez le commutateur de protection de la carte sur WRITE (Off). Puis, pressez **(SAVE)**.



Vous pouvez voir un des écrans suivant après avoir pressé **(SAVE)** :

- ❖ Carte mémoire uniquement pour la lecture (telle qu'une carte de styles musicaux)

```
CANNOT SAVE!  
INSERT MEM. CARD
```

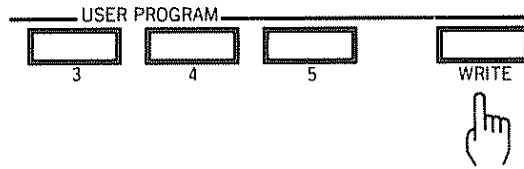
Pressez **(EXIT)**. Insérez la bonne carte mémoire et pressez **(SAVE)** à nouveau.

- ❖ Carte neuve (ou déjà employée par une autre machine)

```
IMPROPER CARD  
OVERWRITE?>ENTER
```

Toute donnée contenue par une carte sera perdue en pressant **(ENTER)**. Si vous décidez d'annuler la procédure de sauvegarde à cet instant, pressez **(EXIT)**.

② Pressez **WRITE** et l'écran suivant apparaîtra :



```
SAVE USR PROGRAM
U >KR-01
```

Le KR-3500 assigne automatiquement un nom de morceau (tel que «KR-01») à un User Program. Toutefois, vous pouvez changer ce nom avec les boutons **UPPER/◀**, **A/▶** et **INC/DEC**. Si vous ne désirez pas changer le nom, vous pouvez sauter les étapes ③, ④ et ⑤.

③ Pressez **UPPER/◀** ou **A/▶** pour amener le curseur à l'emplacement où vous désirez programmer un caractère.



Pressez **UPPER/◀** pour amener le curseur vers la gauche.

Pressez **A/▶** pour amener le curseur vers la droite.

④ Pressez **INC** ou **DEC** pour sélectionner le caractère que vous désirez programmer. Les caractères s'afficheront dans l'ordre suivant :

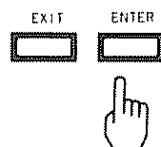


...xyz0123456789!»#%&'()*+,-./:;=?^~ABCDEF GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz012...

INC vous fait passer en revue les caractères dans l'ordre ci-dessus, **DEC** dans l'ordre inverse.

⑤ Répétez les étapes ③ et ④ jusqu'à ce que le nom du User Program soit terminé.

⑥ Pressez **ENTER** et la sauvegarde commencera immédiatement



Vous pouvez programmer un nom de User Program allant jusqu'à 12 caractères.

4. Composer

Quand le morceau a été sauvegardé, vous verrez l'écran suivant un instant avant de retourner à l'écran de base :

```
SAVE COMPLETED
U >KR-01
```

- ⑦ Déplacez la languette de protection de la carte sur On (Protect). Retirez la carte de la fente CARD.

S'il y a déjà des données sur la carte alors que vous essayez de lancer la procédure de sauvegarde à l'étape ⑥, le message suivant apparaîtra :

```
OVERWRITE DATA
SURE?PRESS>ENTER
```

Pressez **ENTER** à nouveau si vous voulez poursuivre et donc remplacer les anciennes données par les nouvelles. Si vous décidez par contre de conserver les données, pressez **EXIT** et sauvegardez votre User Program sur une autre carte mémoire.

b. Chargement des données de User Program

En plus des morceaux, vous pouvez aussi stocker vos réglages de User Program sur carte mémoire.

Procédure

Depuis l'écran de base :

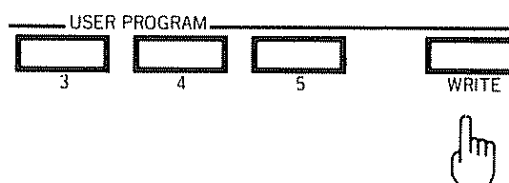
- ① Insérez la carte mémoire appropriée dans la fente CARD.

Veillez à insérer correctement la carte, face vers le haut.

- ② Pressez **LOAD**.



- ③ Pressez **WRITE** et vous verrez l'écran suivant :



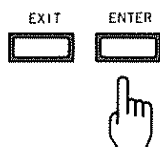
```
LOAD USR PROGRAM
U >KR-01
```

Si vous pressez **LOAD** et que la carte ne contient pas de données de User Program, vous verrez l'écran suivant :

```
NO USR PROG DATA  
PRESS>EXIT
```

Dans ce cas, pressez **EXIT**. Insérez la bonne carte mémoire et reprenez la procédure de chargement.

④ Pressez **ENTER** et le chargement du User Program commence immédiatement.



Quand le User Program est chargé, vous voyez un instant l'écran suivant avant retour à l'écran de base :

```
LOAD COMPLETED  
U >KR-01
```

4. Composer

5

Connexions avec d'autres appareils

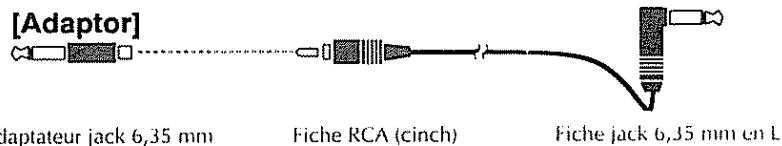
1. Utilisation des prises

Bien que le KR vous offre des orchestrations réalistes lorsqu'il est employé seul, un impact encore plus important peut être obtenu si vous le connectez à une chaîne stéréo externe ou à une sonorisation. Pareillement, si vous désirez vous enregistrer sur une cassette (ou équivalent), vous devrez faire les connexions appropriées expliquées ci-dessous.

Prise pour pédale d'expression
Prise Midi
Prise de sortie (Output)
Prise d'entrée (Input)

Pour faire les connexions entre les prises de l'instrument et l'équipement audio externe, vous devez avoir les câbles audio souhaités (vendus séparément). Assurez-vous de sélectionner le bon type.

Le PJ-1M Roland (optionnel) est un câble qui peut être utilisé pour deux types différents de connexion : à la fois jack 6,35 mm - jack 6,35 mm et RCA (cinch) - jack 6,35 mm. L'adaptateur fourni peut également être utilisé seul pour une conversion RCA (cinch) - jack 6,35 mm.



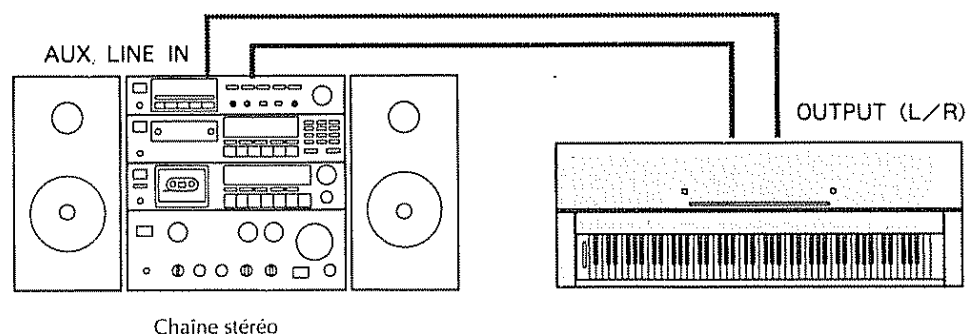
a. Prises de sortie (Output)

Le curseur de volume contrôle le niveau produit par les prises de sortie (Output).

- * Assurez-vous toujours de baisser le volume de l'instrument (et de tout autre appareil) avant de faire toute connexion.
- * Si l'unité externe que vous utilisez n'accepte qu'une entrée mono, connectez le câble dans la prise L (mono) de cet instrument.

○ Connexion avec une chaîne stéréo

Nécessaire : deux câbles cinch (RCA) – jack 6,35 mm (le PJ-1M est pratique; retirez simplement son adaptateur). Connectez les fiches cinch du câble aux entrées Line In, Aux In (ou équivalentes) de l'unité externe.



5. Connexions avec d'autres appareils

Les câbles audio qui ont des fiches cinch (RCA) aux deux extrémités peuvent également être utilisés si vous leur attachez des adaptateurs cinch-jack 6,35 mm aux extrémités devant pénétrer dans l'instrument.

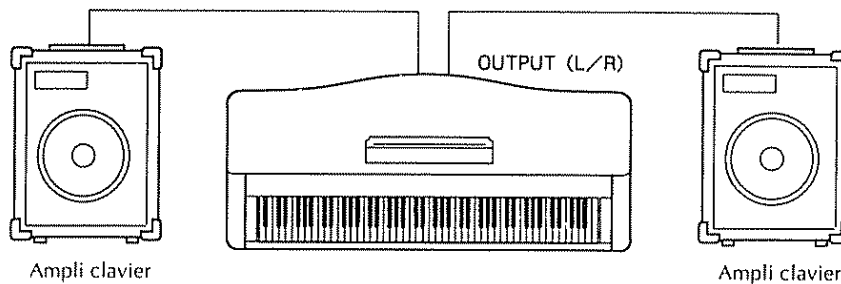


Adaptateur cinch-jack 6,35 mm + câble audio

○ Connexion avec des amplificateurs pour clavier

Pour tirer le meilleur parti de ces instruments, l'utilisation d'une sortie stéréo est recommandée.

Nécessaire : deux câbles jack (PJ-1M).

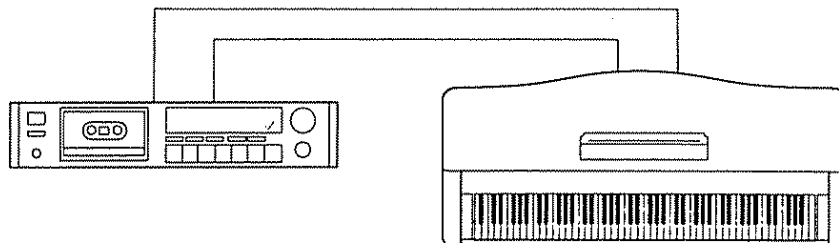


- * Si vous n'utilisez qu'un seul ampli, connectez-le à la prise L (mono) de l'instrument.
- * Lorsque vous vous connectez à un ampli pour guitare ou basse, choisissez la prise «LO» du KR-5500.

○ Enregistrement dans une chaîne stéréo ou une platine cassette

Connectez les extrémités cinch du câble dans les entrées Line In, Aux In (ou équivalentes) de l'appareil externe.

Nécessaire : deux câbles cinch-jack 6,35 mm (le PJ-1M est pratique, retirez simplement son adaptateur).

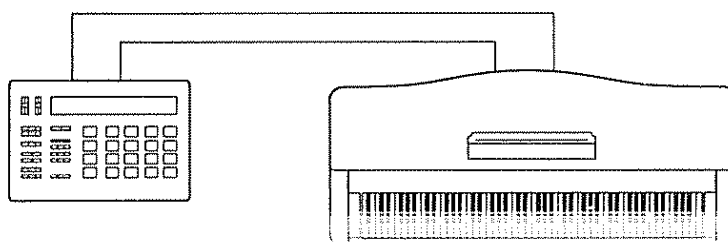


5. Connexions avec d'autres appareils

b. Prises d'entrée (Input)

Avec ces prises, vous pouvez faire reproduire le son d'un synthétiseur (ou d'un autre appareil) par l'amplification du KR.

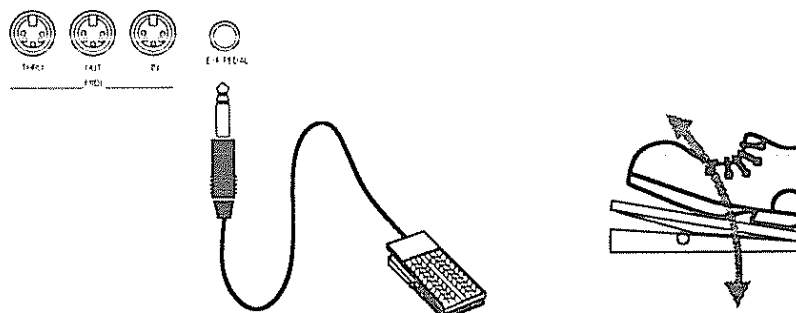
Nécessaire : câble jack (PJ-1M).



- * Réglez le volume de l'unité que vous avez connectée pour obtenir le volume approprié.
- * Si l'unité externe ne dispose que d'une sortie mono, assurez-vous de connecter le câble dans l'entrée L (mono) du KR.

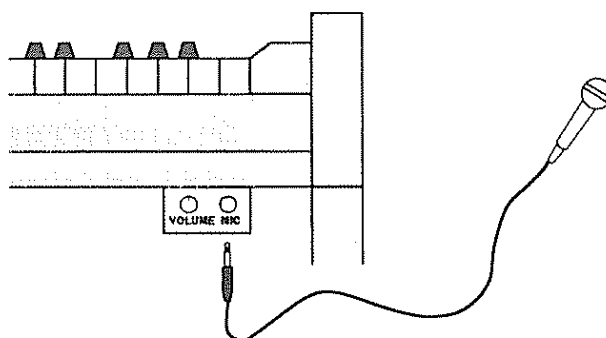
c. Prise pour pédale d'expression

Une fois qu'une pédale d'expression (EV-5, optionnelle) est connectée à cette prise, vous obtenez un contrôle au pied sur le volume général de l'instrument.



d. Prise microphone (KR-5500)

Cette prise accepte la connexion d'un microphone optionnel (DR-15/25/35/45). Son volume peut être réglé par la commande située sur la gauche de la prise microphone.



- * Cette prise accepte uniquement des micros. N'y connectez aucun autre appareil.
- * Les données musicales SMF de la bibliothèque Roland vous permettent de chanter avec une magnifique orchestration d'accompagnement.

2. Utilisation du MIDI

a. Qu'est-ce que le MIDI ?

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard qui a été conçu pour permettre le transfert de données, notamment d'interprétation, entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. En employant le MIDI pour relier votre KR à d'autres instruments de musique électroniques, vous pouvez piloter ces autres instruments. A l'opposé, d'autres instruments peuvent servir à piloter votre KR.

b. Unités connectables en MIDI

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'unités pouvant être connectées au KR par le MIDI :

- autre clavier ou synthétiseur
- pédalier de commande MIDI ou clavier de commande

Une fois qu'un appareil externe doté d'un clavier ou un pédalier (PK-5 : vendu séparément) est connecté, il peut servir à déclencher certaines des parties du KR. Si la partie Upper est jouée depuis un clavier de commande et la partie de basse manuelle depuis un pédalier de commandes, vous pouvez retrouver le style de jeu traditionnel des orgues électroniques.

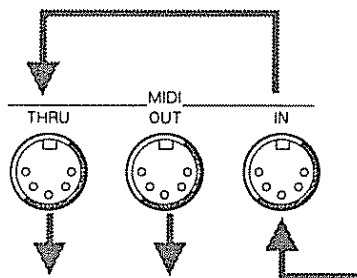
- Séquenceur MIDI

Un séquenceur est un appareil qui permet l'enregistrement et la reproduction d'informations de jeu. La section Composer de cette unité est un séquenceur simple. Toutefois, vous pouvez trouver plus pratique un séquenceur complet (tel que le MC-50) qui vous permet d'enregistrer individuellement chacune des parties d'accompagnement comme l'Arrangeur. Avec un tel séquenceur, de nombreux morceaux peuvent être joués à la suite sans qu'il soit nécessaire de suivre des procédures de chargement. De plus, en ayant accès à un plus grand nombre de fonctions d'éditations pouvant s'appliquer aux données enregistrées, vous pouvez bénéficier de plus de possibilités de création.

- * Les données de morceaux du Composer peuvent être transférées par le MIDI vers un séquenceur externe.

c. Câbles et prises MIDI

Comme indiqué ci-dessous, il y a trois prises MIDI en face arrière du KR. Ces prises servent à la communication de cet appareil avec d'autres instruments.

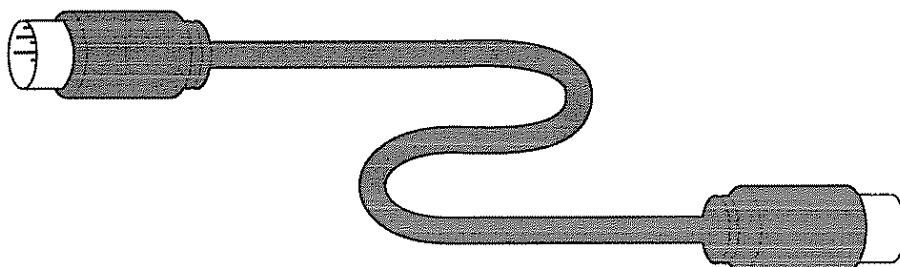


- MIDI THRU : renvoie une copie exacte des données jeux reçues en MIDI IN.
- MIDI OUT : renvoie les données décrivant ce qui se joue dans l'appareil.
- MIDI IN : reçoit les données de jeux émises par un autre appareil MIDI.

- * Contrôlez attentivement leurs dispositions sur les autres appareils que vous connectez car l'ordre THRU, IN, OUT de gauche à droite n'est pas toujours respecté.

5. Connexions avec d'autres appareils

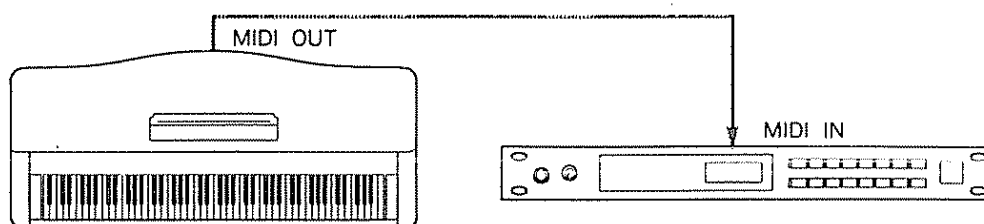
Les connexions entre appareils MIDI doivent se faire à l'aide de câbles MIDI appropriés (MSC-07/15/25/50/100, disponibles séparément).



○ Faire les connexions

○ Faire jouer le KR et le module de sons simultanément

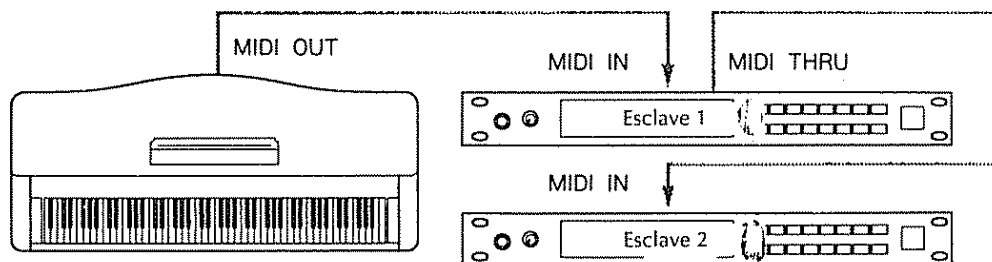
Connectez les unités comme ci-dessous. Puis, lorsque vous jouez sur le KR, le module de sons recevra les informations de jeu et jouera simultanément les mêmes notes.



L'unité qui transmet les informations de jeu est appelé «le maître» alors que l'unité les recevant est nommée «l'esclave».

○ Pour piloter simultanément deux modules de sons

Comme illustré ci-dessous, connectez un câble entre le MIDI OUT du KR qui devient le maître et le MIDI IN de l'esclave 1. Puis, placez un câble entre le MIDI THRU de l'esclave 1 et le MIDI de l'esclave 2.

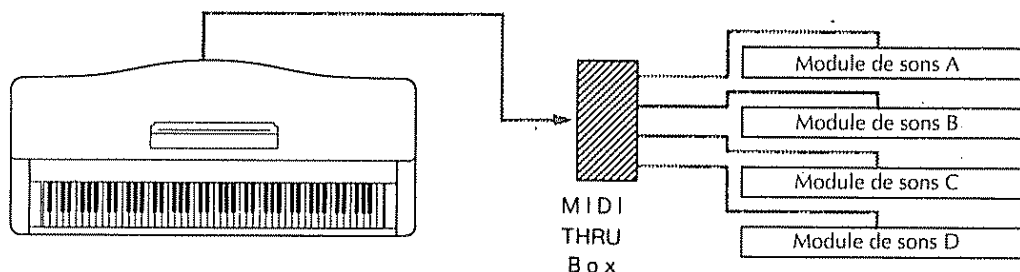


Si vous essayez d'étendre la configuration ci-dessus en utilisant encore le MIDI THRU de l'esclave 2 pour connecter un troisième esclave, la qualité du signal risque de se détériorer et d'entraîner des erreurs de communication.

5. Connexions avec d'autres appareils

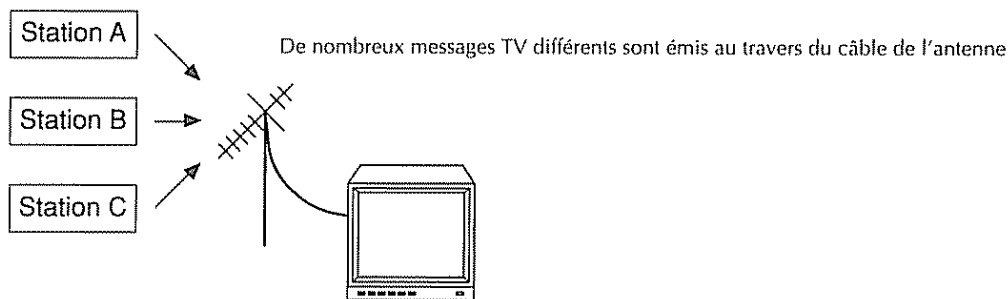
○ Pour piloter un grand nombre d'esclaves

Si vous devez piloter trois esclaves ou plus, il est conseillé d'employer un boîtier répartiteur (MIDI THRU BOX)

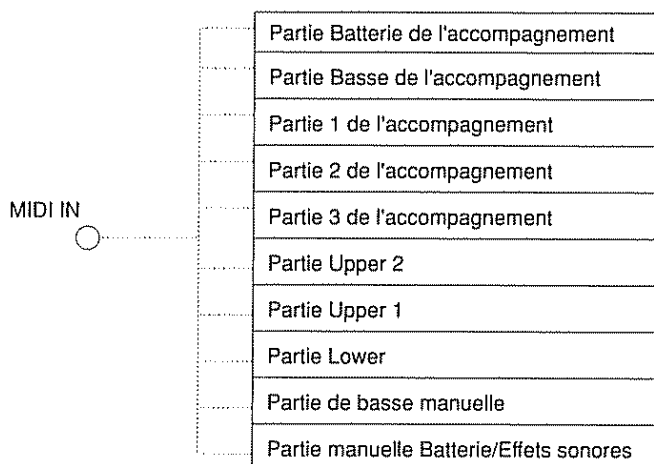


e. Canaux MIDI

Avec le MIDI, un simple câble véhicule une grande variété d'informations pour plusieurs appareils MIDI. C'est possible grâce au concept des canaux MIDI. Les canaux MIDI sont en quelque sorte similaires à ceux d'une télévision. Sur une télévision, plusieurs chaînes peuvent être visualisées en changeant de canal. Cela est dû au fait que l'information d'un canal n'est interprétée que si le récepteur est réglé sur le même canal que celui servant la transmission par les stations de production. De même, lorsqu'un appareil récepteur est réglé pour que son canal MIDI corresponde au canal employé par l'appareil émetteur, les données de jeux de ce canal sont interprétées. Il y a un total de 16 canaux MIDI disponibles.



Toutefois, le KR est différent de la télévision. Cette dernière ne permet de voir (en général) qu'une seule chaîne à la fois; avec le KR, les informations de jeux reçues sur 10 canaux peuvent être reproduites simultanément. Cela est dû au fait que le KR a dix parties, chacune ayant un générateur de sons indépendant. Toutes ces parties peuvent jouer en même temps, interprétant dix canaux d'informations. Ce type d'instrument est dit «multi-timbral».



f. Types de données traités par MIDI

Les informations de jeu que le MIDI traite sont faites de nombreux éléments indépendants (messages MIDI). Ces messages MIDI peuvent être divisés en deux groupes principaux :

- *Les messages par canal* : messages traités séparément par chaque canal
- *Les messages de système* : messages traités indépendamment des canaux.

Messages par canal

Les messages de ce type représentent la grande majorité des données MIDI.

○ Messages de note

Ces messages sont émis dès que quelque chose est joué sur le clavier. Les messages de notes comprennent les informations suivantes :

- Numéro de note : numéro représentant la position sur le clavier de la touche pressée.
- Dynamique : force avec laquelle la touche a été enfoncée.
- Note On : message émis chaque fois qu'une touche est enfoncée.
- Note Off : message émis chaque fois qu'une touche est relâchée.

* Lorsque vous employez la partie rythmique (batterie), les numéros de note servent à sélectionner un son de percussion parmi la configuration rythmique.

○ Messages de pitch bend

Ces messages sont émis lorsque la molette (ou levier) de Pitch Bend est utilisée.

○ Messages d'aftertouch

Ces messages véhiculent la quantité de pression appliquée à une touche après qu'elle ait été enfoncée. Il y a deux types d'aftertouch : par canal et polyphonique. L'aftertouch par canal (ou pression par canal) est une information concernant tout un canal MIDI, alors que l'aftertouch polyphonique (ou pression polyphonique) gère cette information pour chaque touche. Notez toutefois que si un clavier n'est pas conçu pour un certain type d'aftertouch, il ne peut transmettre de tels messages.

* Le clavier du KR ne peut pas transmettre de messages d'aftertouch.

○ Messages de changement de programme

Ces messages sont des instructions concernant des changements de sonorité à faire. Par conséquent, le son employé par une certaine partie se changera en un autre pour répondre à un message de changement de programme reçu sur le canal à laquelle est assignée cette partie. De façon similaire, quand un message de changement de programme est reçu sur un canal assigné à la reconnaissance d'accords, c'est le style musical qui sera changé.

○ Messages de changement de commande

Ces messages servent à améliorer l'expressivité d'une interprétation, et comprennent le sustain, le volume et le panoramique. Notez que tous les messages de ce type ne sont pas reconnus par tous les appareils MIDI existants (chaque appareil a ses particularités).

Messages de système

Les messages de système comprennent les messages exclusifs, les données servant à gérer la synchronisation ainsi que des données servant à vérifier l'intégrité des liaisons MIDI.

○ Messages exclusifs

Bien que le MIDI soit un standard internationalement reconnu et utilisé par la plupart des fabricants, les messages exclusifs sont une enclave dans ce standard qui permet à chaque fabricant d'utiliser la liaison MIDI pour transmettre des données qui lui sont propres.

5. Connexions avec d'autres appareils

En d'autres termes, ces messages ne sont pas universellement reconnus et peuvent être en quelque sorte considérés comme un «dialecte» uniquement accessible à des initiés. Ils peuvent être utilisés pour transmettre certaines fonctions uniques d'un appareil. Sur le KR, le mode GS est sous le contrôle des messages exclusifs. Si un appareil externe envoie un message exclusif de réinitialisation GS, la source sonore du KR se réglera automatiquement pour se conformer à l'organisation du système GS.

○ Messages communs/en temps réel

Ces messages servent à synchroniser tout appareil connecté, tel qu'un séquenceur ou une boîte à rythmes qui auront donc le même tempo pour la reproduction et démarreront et stopperont au même moment. Cela permet au Composer ou à l'arrangeur du KR d'être utilisés en synchronisation avec un appareil MIDI externe, tel qu'un séquenceur. Les messages communs/en temps réel ont une priorité de tous les instants et sont traités en premier.

○ Messages d'active sensing

Ces messages servent à contrôler l'intégrité des connexions MIDI. Le système deviendrait muet si les câbles étaient endommagés ou déconnectés.

Lorsque le KR reçoit des messages d'un appareil MIDI externe, les variations de sonorité définies par le format GS Roland peuvent être sélectionnées par message de changement de commande et message de changement de programme. De même, les changements de commande (paramètres non référencés ou NRPN) et les messages exclusifs peuvent être employés pour éditer les sonorités et les réglages d'effets. Toutefois, de telles procédures ne peuvent s'accomplir qu'avec le KR mais nécessitent un ordinateur ou un séquenceur connecté en MIDI. Sans un logiciel qui supporte une telle édition, il vous faudrait une expérience considérable du MIDI et de l'informatique. Pour ceux qui désirent explorer de telles possibilités, ou pour les programmeurs, un document indépendant sur l'équipement MIDI est disponible auprès de nos services techniques.

g. A propos des tableaux d'équipements MIDI

Le MIDI facilite la communication entre appareils, mais il y a toujours des différences entre instruments. Tous les messages MIDI ne peuvent être compris par tous les appareils du marché. Pour rapidement contrôler la compatibilité entre un maître (transmetteur) et un esclave (récepteur), chaque mode d'emploi dispose d'un «tableau d'équipement MIDI» qui peut être utilisé pour déterminer les messages qui peuvent être transmis ou reçus par l'appareil. Le nom des différents types de messages apparaît en colonne gauche du tableau, nommée fonction. Dans les colonnes Transmis et Reconnu, vous trouverez un symbole «O» ou un symbole «X», indiquant si ce type de données peut être ou non transmis/reçu. Quand un «O» apparaît face à un type de message particulier à la fois dans la colonne de transmission de l'appareil maître et dans la colonne de reconnaissance de l'appareil esclave, les unités pourront communiquer ce type de données entre elles. Comme tous les tableaux MIDI sont configurés de la même façon, à la même taille, ceux de deux appareils différents peuvent être mis côte à côte comme ci-dessous pour les comparer plus facilement.

Tableau de l'appareil A

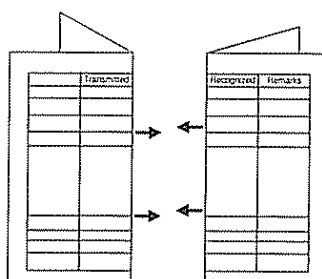


Tableau de l'appareil B

3. Réglages des fonctions MIDI

Le KR dispose d'un grand nombre de fonctions pilotables par le MIDI. Ces fonctions sont expliquées ci-dessous.

a. Réglages MIDI pour le KR

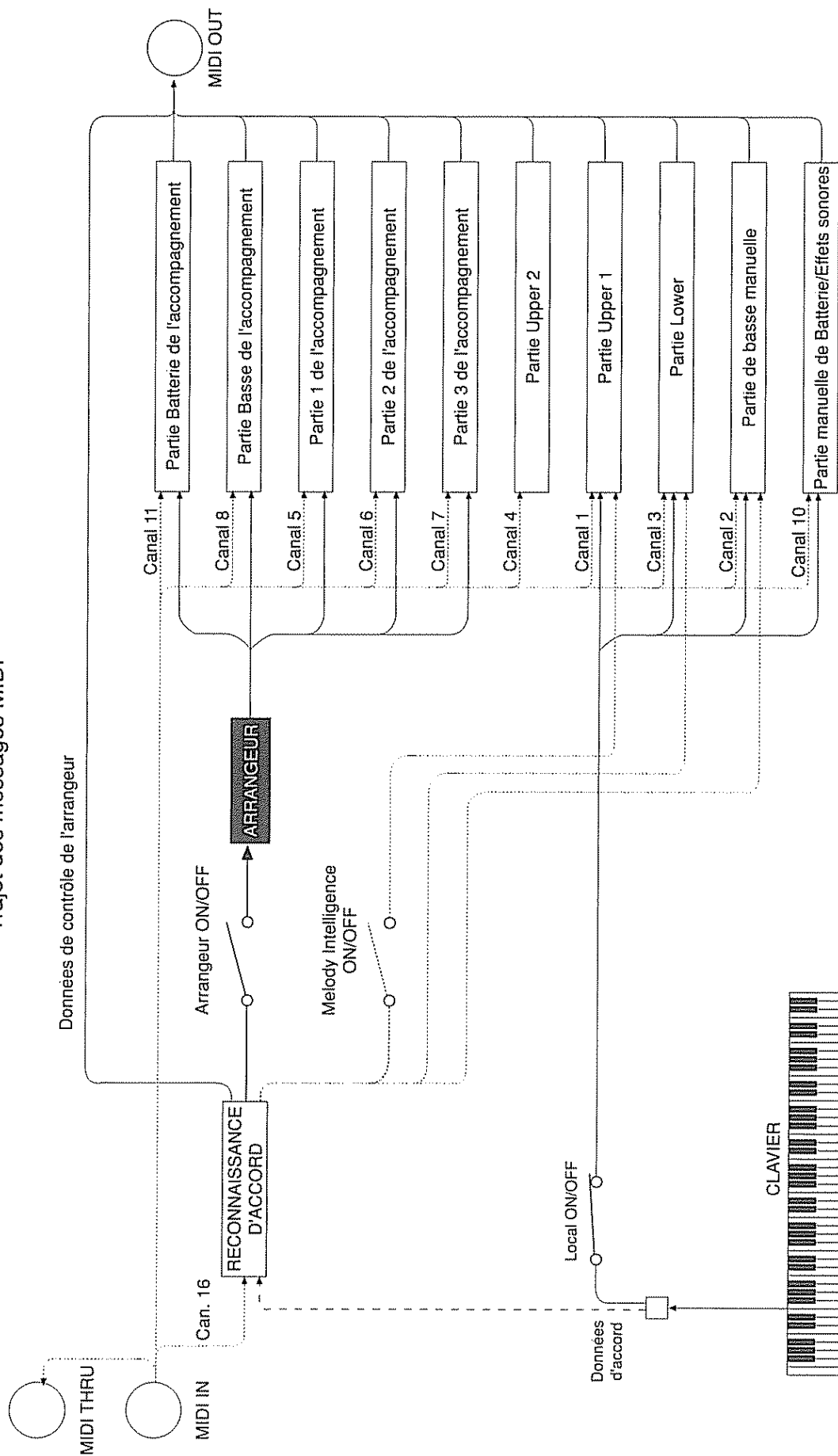
Les réglages suivant vous permettent de déterminer la façon dont le KR émet ses informations de jeux lorsqu'il sert à faire jouer un autre instrument ou à l'inverse la façon dont il répond lorsqu'il est déclenché par une autre unité.

- Canal MIDI :** ces réglages déterminent le canal MIDI pour chaque partie et ce canal sera celui employé à la fois pour la transmission et pour la réception.
- Mode de synchro MIDI :** ce réglage détermine le mode de contrôle d'horloge du KR (Internal/Remote/Auto Slave).
- Réception MIDI de Start/Stop :** quand ce réglage est sur On, le Composer ou l'Arranger démarreront/s'arrêteront à réception de message Start/Stop venant d'un appareil MIDI externe.
- Commande MIDI locale :** ce réglage détermine si la section de commande du clavier (y compris la molette de Pitch Bend) et la source sonore (toutes ces parties) sont connectées ou non.
- Comm. MIDI OUT pour l'Arranger :** quand ce commutateur est sur On, les données de jeu de style sont produites par la MIDI OUT.
- Comm. MIDI OUT du Composer :** quand ce commutateur est sur On, les données de reproduction du Composer sont produites par la MIDI OUT.

b. Canal MIDI

Ordinairement, lorsque vous jouez avec les styles, le clavier sert à déclencher les sons de l'instrument. Ce sont d'ailleurs le plus souvent ceux assignés aux parties Upper et Lower. Dès que le MIDI entre en jeu, d'autres parties peuvent être placées sous le contrôle d'un clavier ou séquenceur MIDI externe. Les différentes parties sont configurées comme indiqué dans le schéma suivant. En assignant un canal MIDI différent à chaque partie, ces dernières peuvent être pilotés indépendamment, facilitant la gestion d'une interprétation orchestrale.

"Trajet des messages MIDI"



* Les canaux MIDI correspondent pour chaque Partie aux réglages d'usine.

5. Connexions avec d'autres appareils

A sa sortie d'usine, le KR a les réglages de canaux MIDI et de commutateur suivants.

Partie	Canal	Commutateur
Upper 1	1	ON
Upper 2	4	ON
Lower	3	ON
M. Bass (basse manuelle)	2	ON
M. DS; EFX (batterie manuelle/effet sonore manuel)	10	ON
Basse d'accompagnement	8	ON
Batterie d'accompagnement	11	ON
Accompagnement 1	5	ON
Accompagnement 2	6	ON
Accompagnement 3	7	ON
Reconnaissance d'accord	16	ON

Partie Upper 2

Si la piste Upper 2 du Composer a été sélectionnée en enregistrement, les données de jeux créées sur la partie Upper du clavier seront transmises sur le canal MIDI utilisé par la partie Upper 2.

Partie de reconnaissance d'accord

Cette partie donne contrôle sur l'Arrangeur. Contrairement aux autres parties toutefois, elle ne répond pas aux messages de note et ne produit aucun son. De plus, si des messages de changement de programme sont reçus sur le canal MIDI utilisé par cette partie, ils entraîneront un changement de style musical.

[Commande MIDI externe]

Lorsque vous désirez piloter l'interprétation du style à partir d'un appareil externe, assurez-vous d'abord que les conditions suivantes sont réunies.

- Mode GS On/Off : Off (voir page 56)
- Arrangeur On/Off : On (voir page 34)
- Mode de synchro MIDI : Auto slave ou Remote (voir page 143)
- Réception MIDI de Start/Stop : Arrangeur (voir page 144)

Dans ces conditions, vous pouvez faire émettre un message Start (message commun en temps réel) pour faire démarrer la reproduction du style de façon automatique. Lorsqu'un appareil de contrôle externe envoie des données d'accords sur le canal MIDI assigné à la partie de reconnaissance d'accords, un motif d'accompagnement automatique employant cinq parties sera créé si l'Arrangeur est sur On. Les parties accompagnement 1/2/3, basse d'accompagnement et batterie d'accompagnement joueront indépendamment (notez que l'arrangeur ne peut pas être réglé On/Off par un appareil externe ; il doit être réglé sur On à l'aide de la façade du KR de façon préalable). Si des données d'accords sont reçues alors que l'arrangeur est Off, aucune des parties ci-dessus ne jouera.

Tous les réglages ci-dessus, de canal MIDI et de commutateur, peuvent être modifiés si vous le voulez pour adaptation aux autres appareils que vous utilisez.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **(MIDI)** jusqu'à obtention de l'affichage de canal MIDI pour la partie à modifier.

```
MIDI: Channel
UPPER : 1* ON*
```

- ② Avec **(UPPER/◀)** ou **(A/▶)**, sélectionnez l'élément à changer : canal ou commutateur.

* Dans l'afficheur, le réglage qui peut être changé clignote. Pressez **(UPPER/◀)** ou **(A/▶)** pour obtenir l'élément à changer en mode clignotant.

- ③ Changez le réglage avec **(INC)** et **(DEC)**.

La plage de réglage du canal est 1-16. Le commutateur se règle ON ou OFF.

* Si le commutateur est sur OFF, aucune donnée de jeu ne sera émise ni reçue.

- ④ Pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base.

* Lorsqu'un son est sélectionné, le message de changement de programme correspondant est émis sur le canal MIDI réglé pour cette partie. Voir «Liste des sons supplémentaires» en fin de manuel pour connaître le numéro de programme assigné à chaque son.

Après l'étape ①, si **(INC)** et **(DEC)** sont pressés simultanément, les réglages de la partie actuelle reviennent aux réglages d'usine par défaut.

* Ces réglages reviennent aux réglages d'usine par défaut à chaque mise sous tension.

c. Mode de synchronisation MIDI

Lorsque des appareils tels que des boîtes à rythmes sont connectés à cet instrument par MIDI, les informations de jeu relatives au rythme, et les données de démarrage/arrêt/tempo du Composer peuvent être transmises et reçues. En mode de synchronisation MIDI, vous avez trois choix qui vous permettent de définir la façon dont le KR doit jouer (ou enregistrer).

Internal : toutes les données de départ (Start)/arrêt (Stop)/tempo venant d'une unité externe seront ignorées. Il est donc impossible d'avoir une reproduction synchronisée. Les procédures Start/Stop ne peuvent s'accomplir qu'avec les boutons de façade de cet instrument et seul le curseur de tempo pilote le tempo.

Remote : les procédures Start/Stop ne s'accomplissent que si des messages correspondant sont reçus d'une unité externe (elles ne peuvent être lancées depuis les boutons de façade). Toutefois, c'est le curseur de tempo qui pilote le tempo.

Auto Slave : quelle que soit l'unité (KR ou unité externe) qui lance le premier ordre de commande, elle aura priorité et l'autre suivra automatiquement. Pour le tempo, la première unité à démarrer détermine le tempo des deux appareils.

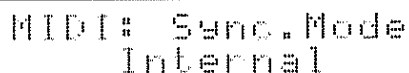
5. Connexions avec d'autres appareils

* Auto Slave est le réglage d'usine par défaut.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- 1 Pressez **(MIDI)** jusqu'à ce que vous obteniez l'écran de synchronisation MIDI (MIDI Sync Mode).



MIDI: Sync.Mode
Internal

- 2 Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez le mode adapté à votre situation de jeu.
- 3 Pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base.

Après l'étape 1, si **(INC)** et **(DEC)** sont pressés simultanément, le réglage revient instantanément à sa valeur par défaut.

* Ce réglage revient à la valeur d'usine par défaut à chaque mise sous tension.

d. Réception de Start/Stop par MIDI

Ce réglage vous permet de choisir si vous désirez ou non que le rythme et le Composer démarrent à réception d'un message Start/Stop venant d'une unité externe.

Composer : lorsque des messages Start/Stop sont reçus, l'enregistrement démarre/s'arrête si le Composer est en mode d'enregistrement; autrement, c'est la reproduction qui démarre/s'arrête.

Arranger : lorsque des messages Start/Stop sont reçus, la reproduction du style de l'Arranger démarre/s'arrête.

* Si le mode synchro MIDI est réglé sur «internal», les fonctions ci-dessus n'agissent pas.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- 1 Pressez **(MIDI)** jusqu'à ce que vous obteniez l'écran de réglage MIDI Rx [ST/SP].



MIDI: Rx [ST/SP]
Composer

- 2 Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez le réglage approprié à votre situation de jeu.
- 3 Pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base.

* Composer est le réglage d'usine par défaut. Il revient à chaque fois que l'appareil est mis sous tension.

e. Commande MIDI «Local»

Lorsque la commande MIDI Local est sur OFF, le clavier n'est plus connecté aux parties sonores habituelles (Upper, Lower, batterie manuelle/effets sonores manuels et basse manuelle. Pour plus de détails, voir trajet des messages MIDI en page 141).

Bien qu'aucun son ne soit plus produit par cette unité lorsque vous jouez sur le clavier, les données de jeu sont cependant toujours transmises par le MIDI. Notez toutefois que si l'arrangeur est sur ON et que des touches situées dans la zone de détection d'accord sont enfoncées, les informations de jeu sont émises vers la partie de reconnaissance d'accords. Le résultat est que l'accompagnement automatique produit par l'arrangeur est produit par l'unité.

- * Pour faire jouer l'instrument normalement, ce réglage doit être sur ON.
- * Quand la commande Local est sur OFF et que vous avez un générateur de sons MIDI connecté, le clavier fera joué cette source sonore externe. Si la polyphonie maximale devient insuffisante durant la reproduction d'un style, essayez de régler le canal MIDI de la partie Upper et du module de sons externe sur la même valeur. Alors, la mélodie se fera entendre grâce au module de sons externe, libérant des voix pour l'Arranger du KR.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **(MIDI)** jusqu'à ce que vous obteniez l'écran MIDI Local CTRL.

```
MIDI: Local CTRL
      ON
```

- ② Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez ON ou OFF.

- ③ Pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base.

- * ON est le réglage d'usine par défaut. Il revient à chaque mise sous tension.

f. Commutateur de sortie MIDI de l'arrangeur

Lorsque ce commutateur est sur ON, les données de jeu produites par un accompagnement automatique sont émises par la MIDI OUT. Lorsqu'il est sur OFF, les données ne sont pas produites.

- * L'arrangeur peut servir à déclencher une source sonore GS si elle est connectée à cette unité. De plus, les données de jeu qui arrivent dans la zone de reconnaissance d'accord peuvent être passées par l'arrangeur (qui crée des données pour une orchestration à cinq parties) avant émission vers un séquenceur externe pour stockage.

5. Connexions avec d'autres appareils

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **(MIDI)** jusqu'à ce que vous obteniez l'écran MIDI : Tx Ar'nger

```
MIDI: Tx Ar'nger
      OFF
```

- ② Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez ON ou OFF.

- ③ Une fois que le réglage a été fait, pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base.

* OFF est le réglage d'usine par défaut. Ce réglage revient à chaque mise sous tension.

g. Commutateur de sortie MIDI du Composer

Lorsque ce commutateur est sur ON, les données de jeux produites par le Composer sont émises par la MIDI OUT. Lorsqu'il est sur OFF, ces données ne sont pas produites.

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Pressez **(MIDI)** jusqu'à ce que vous obteniez l'écran MIDI : Tx Com'ser

```
MIDI: Tx Com'ser
      OFF
```

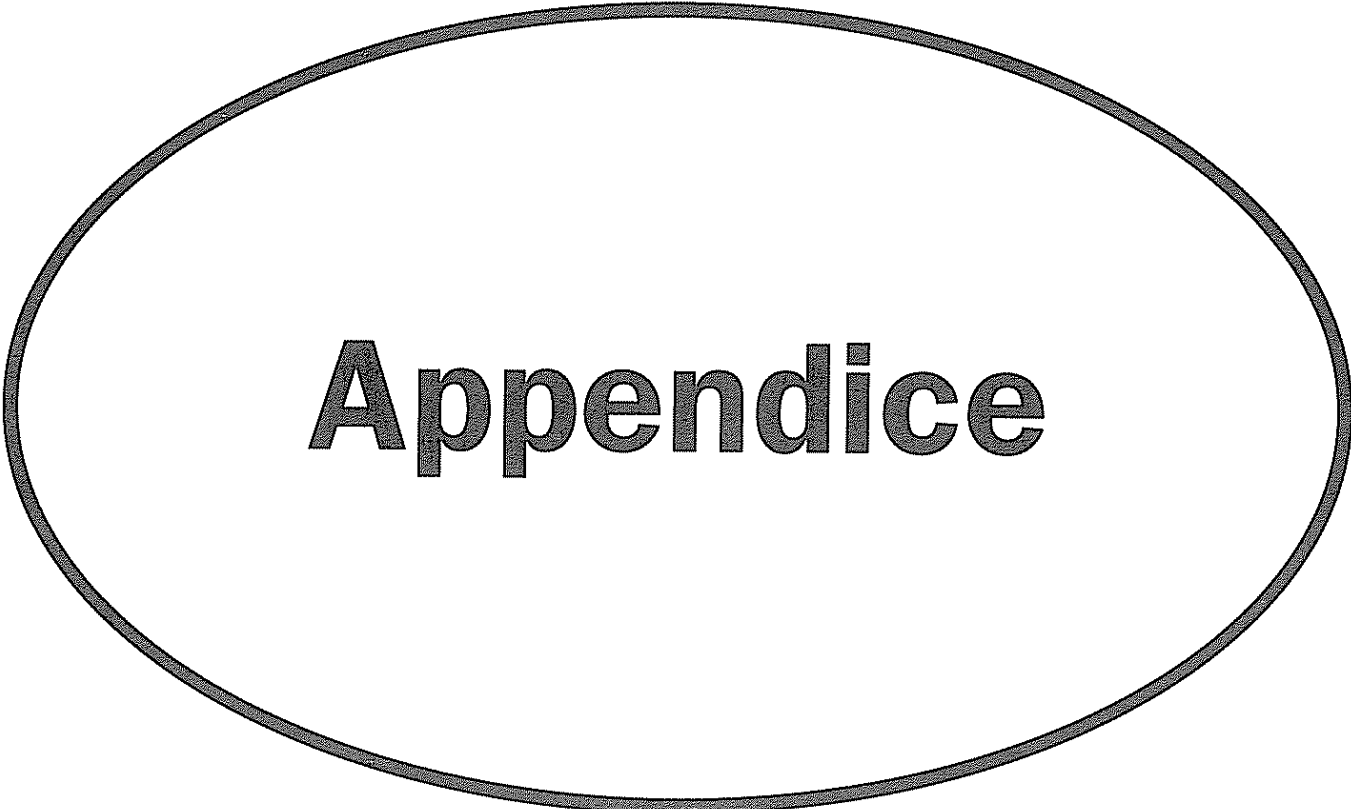
- ② Avec **(INC)** et **(DEC)**, sélectionnez ON ou OFF.

- ③ Une fois le réglage fait, pressez **(EXIT)** pour retourner à l'écran de base.

* OFF est le réglage d'usine par défaut. Ce réglage revient à chaque mise sous tension.

Si vous le désirez, vous pouvez également faire passer par l'arrangeur les données produites par le Composer, ce qui permettra de leur faire déclencher un accompagnement avant sortie par la MIDI OUT. Pour cela, réglez simplement les deux commutateurs MIDI OUT du Composer et de l'arrangeur sur ON. Notez toutefois qu'en demandant cela au KR, ce dernier doit traiter un bien plus important volume de données par sa MIDI OUT, ce qui peut réduire ses performances (vitesse de traitement).

6



Appendice

■ A propos de la compatibilité General MIDI et GS

a. Qu'est-ce que le «General MIDI» et le «GS» ?

Avec les générateurs de sons MIDI conventionnels, il y a de nombreuses différences entre une unité et une autre. De telles différences comprennent l'appellation numérique des sons, la façon dont le son est produit ainsi que la réponse qu'ils fournissent à différentes commandes. Même entre produits d'une même fabricant, on peut noter que des changements notables se sont produits entre unités récentes et unités plus anciennes.

Après avoir pris les problèmes ci-dessus en considération un niveau supérieur de standardisation (tel que le système général MIDI ou le format GS) pour les unités MIDI génératrices de son a été créé. Vous pouvez maintenant être certain que tout module de sons supportant le General MIDI ou le format GS apportera une qualité d'expression constante pour un même ensemble de données MIDI.



Système General MIDI

Le système General MIDI est un groupe de caractéristiques universelles pour les générateurs de sons qui ont été agréés à la fois par le JMSC (Japan MIDI Standards Committee) et le MMA (MIDI Manufacturers Association). Ces caractéristiques tendent à faciliter la création de données musicales qui seront indépendantes d'un fabricant ou d'un modèle spécifique. Le résultat est que toute source GM (instrument équipé d'une source sonore supportant le système général MIDI) pour reproduire des séquences General MIDI (données musicales créées spécifiquement pour des appareils supportant le système general MIDI), quel que soit le fabricant ou le modèle. De telles sources sonore General MIDI et séquences General MIDI porteront le logo «GS» en façade, ou autre emplacement évident, facilitant ainsi la reconnaissance.



Format GS

Le format GS, proposé par Roland, comprend toutes les recommandations exprimées pour le General MIDI (niveau 1) et apporte en plus la sélection parmi un bien plus grand nombre de sons tout en définissant de nombreux autres détails pour des fonctions d'expression sophistiquée pouvant être appliquée durant le jeu. Grâce à ce format, tout appareil équipé d'une source sonore GS reproduira fidèlement des données musicales si elles ont été créées au format GS, quel que soit le modèle particulier utilisé.

Tout produit se conformant au format GS sera porteur à la fois des logos «GS» et «GM», qui signifient qu'il peut à la fois employer des données musicales GS et des données musicales General MIDI.

Notez que les données de morceau que vous créez à l'aide du compositeur du KR peuvent ne pas toujours être correctement reproduites sur d'autres sources GS ou GM. Cela est dû au fait que le KR dispose d'un certain nombre de fonctions sophistiquées qui ne sont pas intégrées au format GS et au système General MIDI (par contre, les séquences musicales GS et General MIDI peuvent être reproduites par le KR).

* Certains sons sont constitués de deux voix. Sachez toutefois que lorsque vous utilisez de tels sons, le nombre de voix qui peuvent être produites simultanément sera réduit. Voir page 165 pour plus de détails sur le nombre de voix utilisées par chaque son.

b. Fonctions principales du mode GS

Le KR est équipé d'une source sonore se conformant au format GS. Dans chacune des situations ci-dessous, le mode GS de la source sonore du KR sera sur ON.

- Quand la fonction UTILITY a été utilisée pour régler le mode GS sur ON.
- Quand des données de morceau qui contiennent un message «réinitialisation GS» (message exclusif) enregistré sont reproduites.
- Quand un message «réinitialisation GS» a été reçu d'un appareil MIDI externe.

Une fois que le mode GS est sur ON, tous les réglages propres à la source sonore du KR, y compris les réglages de façade, seront modifiés pour s'adapter au format GS :

Nombre de parties : 16

Polyphonie maximale : 28 (voix)

Sélection de son : Le nombre de sons sélectionnables par un appareil de commandes externe est significativement augmenté, puisque les messages de changements de commande (sélection de banque) peuvent s'ajouter aux messages ordinaires de changement de programme.

Ensembles rythmiques : La sélection des ensembles rythmiques peut s'accomplir par changement de programme.

Effets : Une réverbération et un chorus sont intégrés, et leur degré d'application peut être réglé indépendamment pour chaque partie.

En accomplissant une des actions ci-dessous, tous les réglages propres à la source sonore du KR se modifieront pour s'adapter au GM.

- Lorsque des données de morceau ayant un message «activation du système GM» (message exclusif) enregistré seront reproduites par le Composer de l'unité.
- Lorsqu'un message «activation du système GM» est émis vers le KR par un appareil MIDI externe.

En réalité, quand la source sonore reçoit un message «activation du système GM», elle se comporte de la même façon que si elle recevait un message «réinitialisation GS»; elle met en service le mode GS et fonctionne ensuite comme une source sonore GS.

Pour obtenir de l'unité qu'elle se comporte comme si elle avait reçu un message «activation du système GM», vous pouvez utiliser également la fonction UTILITY pour mettre en service le mode GS (ON).

c. Fonctionnement de la façade en mode GS

Quand le mode GS est sur ON, le clavier est obligatoirement en mode WHOLE, et seule la partie Upper peut être entendue lorsque l'on joue sur le clavier. Toutefois, vous pourrez toujours déclencher batterie et effets sonores manuels au clavier, et le métronome sera utilisable.

De même, les boutons de balance de partie peuvent servir à piloter le volume de n'importe quel son assigné aux canaux MIDI.

Lorsque le mode GS est sur ON, des changements peuvent être apportés aux réglages ci-dessous.

Aucun changement ne peut être fait pour les autres.

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Sélection de son | <input type="radio"/> Plage d'action du pitch Bend |
| <input type="radio"/> Accord général | <input type="radio"/> Sensibilité du clavier |
| <input type="radio"/> Transposition | <input type="radio"/> Contraste de l'afficheur LCD |
| <input type="radio"/> Canal MIDI Upper | <input type="radio"/> Niveau du métronome |
| <input type="radio"/> Mode GS | <input type="radio"/> Mode de synchro MIDI |
| <input type="radio"/> Reverb ON/OFF | <input type="radio"/> Commande MIDI local |
| <input type="radio"/> Type de reverb | <input type="radio"/> Sortie MIDI OUT du composer |
| <input type="radio"/> Chorus ON/OFF | <input type="radio"/> Type de chorus |

* Comme le canal 10 est conçu pour être principalement utilisé par la partie de batterie, il ignore les réglages de transposition.

■ Reproduction de fichiers MIDI standard (MIDI Files)

a. Qu'est-ce que les «MIDI Files» ?

Les fichiers MIDI standard ou «MIDI Files» sont des fichiers créés dans un format standard établis pour les séquenceurs. Un séquenceur est un appareil qui permet l'enregistrement, l'édition et la reproduction d'informations de jeu qui sont originellement produites par un instrument et la plupart du temps envoyées par le MIDI. Le Composer de cet instrument est lui-même une forme de séquenceur.

Jusqu'à récemment, les formats de données utilisés par la plupart des séquenceurs n'étaient pas compatibles avec les autres séquenceurs. Aussi, par exemple, si une disquette créée à l'aide du séquenceur A devait être insérée dans le séquenceur B, ce dernier n'aurait pas pu la lire ni reproduire les données qu'elle contenait. Le format standard MIDI File a été créé pour éviter de tels incompatibilités. Si vous n'utilisez que des séquenceurs et logiciels qui acceptent les MIDI files, vous n'avez pas à vous soucier de tels problèmes de compatibilité puisque la communication peut parfaitement s'établir entre de tels appareils.

* Sur le KR, vous ne pouvez que reproduire des données au standard MIDI File. Leur enregistrement et leur édition n'est pas possible.

b. A propos de la collection SMF Roland

Roland a produit une collection de morceaux (sur disquette) qui sont compatibles avec le format standard MIDI File. Cette collection est nommée «SMF».

Le compositeur du KR accepte les fichiers au standard MIDI File. Avec de tels fichiers, un nombre de possibilités de création incroyable est accessible puisque vous n'êtes pas limité à la simple écoute.

Toute disquette qui porte le logo SMF contient des données de morceau au format standard MIDI File. De telles disquettes peuvent être reproduites par le KR. Notez qu'un «*» apparaît avec le nom du morceau dans l'écran de l'unité lorsque le morceau est au format standard MIDI File.

- * Les disquettes de la collection SMF sont conçues pour être compatibles avec les sources sonores GS. Pour cela, elles contiennent un message «réinitialisation GS» à leur début. Ainsi, l'instrument se règle automatiquement en mode GS en début de reproduction.

La collection SMF Roland comprend :

Séries instrumentales : Non content de pouvoir écouter ces morceaux, vous pouvez interagir avec la musique en sélectionnant différentes sonorités instrumentales pour chaque partie.

Séries vocales : Ces morceaux vous fournissent un accompagnement orchestral si vous désirez chanter !

- * Les paroles ne sont pas fournies.

c. Reproduction des données musicales SMF Roland

Procédure

Depuis l'écran de base :

- ① Placez le "masque" fourni sur la section Composer.
- ② Insérez la disquette contenant les données SMF dans le lecteur.
- ③ Pressez **LOAD**

```
LOAD SONG
S > ALL SMF PLAY
```

- ④ Sélectionnez le morceau que vous désirez reproduire en pressant **PREV** ou **NEXT**.

* Si vous voyez le symbole «*» à la droite du nom de morceau, cela signifie que le morceau est stocké au format standard MIDI File.

* Pressez **PREV** pour sélectionner le format précédent ou **NEXT** pour le suivant.

- ⑤ Pressez **PLAY**. L'écran suivant apparaîtra et la reproduction commencera

```
♪:80 SMF PLAYING
S > Song Name 1*
```

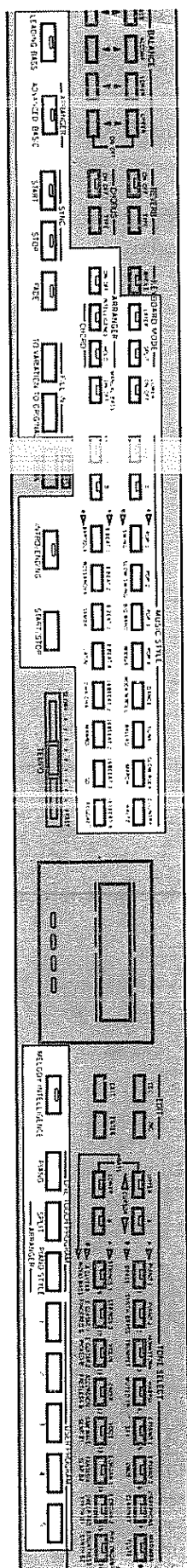
* Le mode GS est automatiquement mis en service dès que la reproduction commence.

* Pour stopper la reproduction en cours, pressez **STOP**.

Si à cet instant vous pressez **PLAY** plutôt que **PREV** ou **NEXT**, vous entendrez tous les morceaux, les uns après les autres.

Lorsque vous pressez **PLAY**, le premier morceau est chargé et la reproduction commence. Ensuite, à chaque fin de morceau, le morceau suivant est chargé et joue automatiquement tant que vous ne pressez pas **STOP**.

Pressez **STOP** pour interrompre la reproduction en cours et sélectionnez le morceau que vous désirez écouter en pressant **PREV** ou **NEXT**, puis pressez **PLAY** à nouveau pour relancer la reproduction de tous les morceaux depuis le début du morceau sélectionné. Si vous désirez stopper la reproduction en cours, pressez **STOP**.



A noter

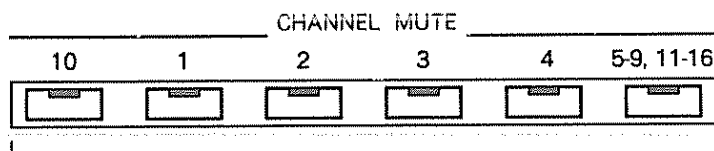
Lorsque le mode GS est sur ON, vous pouvez faire jouer la source sonore interne depuis le clavier ou par message MIDI. L'arrangeur est désactivé, ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser la reproduction de style. Toutefois, le mode GS est automatiquement réglé sur OFF et le jeu de style réactivé si vous pressez n'importe lequel des boutons non teintés en gris dans le dessin de gauche. Si vous pressez un des mêmes boutons durant la reproduction de données SMF, vous verrez le message suivant et le jeu de style sera désactivé.

ARRANGER inactive
during playback

Si cela se produit, pressez **STOP** ou **RESET** pour stopper la reproduction, puis essayez encore de réactiver les styles.

d. Coupure d'un canal de SMF

Pour couper les données d'un canal particulier, pressez le bouton Channel Mute correspondant, et vérifiez que son indicateur s'est éteint. Cela vous permet d'écouter sélectivement certaines parties parmi les données du morceau.



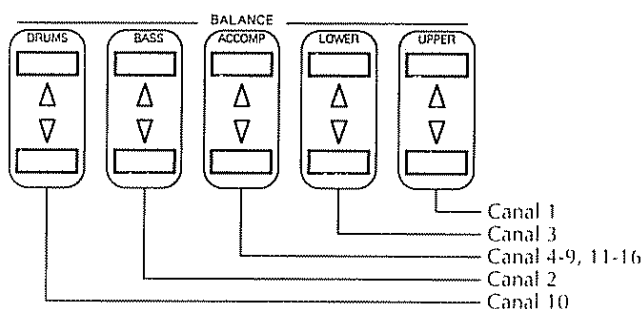
Pressez un de ces boutons.

Lorsque vous faites reproduire des morceaux de la série Vocal, vous pouvez couper les données du canal 4 pour obtenir un morceau avec accompagnement seul (de type karaoke), sur lequel vous et vos amis pourrez chanter.

e. Volume d'un canal de SMF

Durant la reproduction de données musicales de SMF, le volume de toute sonorité assignée aux canaux MIDI peut être réglé à l'aide des boutons de balance de parties.

La correspondance entre les boutons de balance de parties et les canaux de MIDI est indiquée ci-dessous.



Procédure

Pressez \triangle pour augmenter le volume et ∇ pour le diminuer.

f. Changement des canaux MIDI

Parfois, les notes que vous jouerez sur le clavier en écoutant un fichier MIDI standard peuvent avoir une hauteur ou un timbre inapproprié. De même, ce qui est produit lors de la reproduction du morceau peut se trouver modifier si vous accomplissez des changements de sons, mouvements de Pitch Bend, etc. La raison en est que les données de jeu stockées sur disquette et les données que vous créez en jouant sur le clavier peuvent se mélanger et être émises simultanément à la source sonore, si il y a une identité de canal MIDI.

Si nécessaire, suivez la procédure ci-dessous pour changer le canal MIDI utilisée par la partie Upper que vous jouez sur le clavier.

* Bien que le clavier puisse servir à faire jouer la partie manuelle de batterie/effet sonore, le canal MIDI de cette partie ne peut être changé.

Procédure

Depuis l'écran de base :

① Pressez MIDI jusqu'à ce que vous obteniez l'écran de réglages de canal MIDI pour la partie Upper

```
MIDI: Channel
UPPER1 : 1* ON*
```

② Avec $\text{UPPER} \leftarrow$ ou $\text{A} \rightarrow$, sélectionnez le paramètre à changer: canal ou commutateur.

* Dans l'afficheur, le réglage qui peut être changé clignotera.

③ Changez le réglage avec **INC** et **DEC**.

Si c'est le canal que vous réglez, la plage possible est 1-16. Si c'est le commutateur, les réglages possibles sont ON ou OFF.

④ Pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de base.

* Pour éviter le mélange des données de jeu, vous pouvez également utiliser la fonction de coupure de canal pour couper les données de jeu qui sont sur le canal 1 dans le fichier MIDI standard.

g. Données SMF créées sur d'autres instruments

Le KR permet la reproduction de données de morceaux créées par d'autres instruments. Tant que ces données sont au format standard MIDI File (données SMF). Les fichiers MIDI standard peuvent être de deux types, format 0 ou 1. Le KR peut reproduire ces deux types.

Format 0 : consiste en une seule piste contenant les données de plusieurs canaux MIDI.

Format 1 : permet l'emploi de plusieurs pistes, où les données de plusieurs canaux MIDI sont placées individuellement. Notez toutefois que le Composer du KR pose certaines restrictions sur le nombre de pistes pouvant être utilisées. Aussi, le temps nécessaire au chargement est plus grand que pour un fichier format 0.

* Les données SMF au format 1 sur vos disquettes ne peuvent être jouées à la suite. Seuls les morceaux au format 0 peuvent être joués en enchaînement (toutes les disquettes de la bibliothèque de données musicales SMF Roland utilisent le format 0).

* Le Composer du KR n'accepte des données que si elles sont contenues dans les pistes 1 à 16. Si vous désirez changer des données au format 1, vous devez d'abord prendre toutes les données des pistes 17 et supérieures et les fusionner (une fonction souvent nommée «Merge», présente sur la plupart des séquenceurs) dans les pistes de numéros inférieurs. Toutes les données des pistes 17 et supérieures sont en effet ignorées. Enfin, certains fichiers de données ayant une taille particulièrement importante ne peuvent être reproduits.

Bien que vous soyez assuré que les données de fichiers MIDI Standard seront transférés correctement avec cette unité, il n'y a pas de certitude concernant la façon dont les données seront effectivement reproduites si vous les faites jouer sur un autre système. Après transfert, de telles données nécessitent souvent un peu d'édition (il est bien sûr toujours préférable d'utiliser le même équipement de génération sonore pour la reproduction).

<Contrôle des problèmes possibles>

Du côté séquenceur

- Vérifiez que la base de temps du séquenceur est appropriée.

* La base de temps utilisée par le Composer est 120 coups d'horloge par noire.

Du côté du module de sons

- Contrôlez la correspondance entre la façon dont les sons sont classés et les numéros de changement de programme utilisés par les données.

- Contrôlez les canaux MIDI utilisés par les parties.

- Contrôlez les numéros de notes utilisés par les sons de percussion.

- Contrôlez la polyphonie maximale du module de sons par rapport au nombre de voix utilisées dans chaque partie.

* Toutefois, si les données sont sous forme d'un fichier standard MIDI créé spécifiquement pour utilisation avec une source sonore compatible GS, vous pouvez être assuré d'une reproduction identique sur toute unité qui supporte le format GS. Tous les morceaux fournis dans la collection de données musicales SMF sont conçus pour être joués sur une source sonore compatible GS.

En plus des données musicales SMF, le Composer du KR peut faire reproduire les types de données suivantes.

○ **Données SMF créées sur un IBM, Atari, NEC PC-9801 ou compatible**

D'abord, tenez prête une disquette 2DD formatée pour le KR. Puis, lorsque vous êtes prêt à sauvegarder les données SMF, insérez cette disquette dans l'ordinateur. Une fois créée de cette manière, la disquette peut être utilisée et jouée par le KR.

* Avec certains ordinateurs IBM et compatibles, vous pouvez également utiliser des disquettes 2HD formatées pour le KR.

○ **Données SMF créées sur un Macintosh SE, II, Plus, ou autre modèle récent**

Vous devez avoir un lecteur de disquettes qui peut lire et écrire des disquettes au format MS-DOS (SuperDrive d'origine ou modèle externe d'un fabricant indépendant). D'abord, prenez une disquette 2DD ou 2HD qui a été formatée sur le KR et insérez-la dans le lecteur MS-DOS. Puis, avec l'utilitaire «Apple File Exchange» ou similaire, sauvegardez le fichier SMF en tant que fichier MS-DOS sur la disquette. Assurez-vous que le nom du fichier sauvegardé est bien doté de l'extension «.MID».

○ **Données de morceaux créées avec les séquenceurs MC-50/500mkII/300/500 Roland**

En utilisant le convertisseur de fichiers MIDI Roland (MRM-500; disponible séparément), des disquettes de morceaux créées sur des unités précédemment citées peuvent être converties en fichiers MIDI standard pour utilisation sur le KR.

○ **Données de morceaux créées avec le MV-30 Roland**

Utilisez simplement la commande «Save MIDI File» (sauvegarde au format de MIDI File) pour directement créer un fichier MIDI standard sur la disquette.

○ **Données de morceaux créées avec le SB-55 «Sound Brush» Roland**

Les données de morceaux créées sur le Sound Brush sont automatiquement sauvegardées au format MIDI standard lors de l'écriture sur disquette. Par conséquent, de telles disquettes peuvent être utilisées telles quelles par le KR. Les données qui ont été originellement créées avec le Sound Canvas (générateur de sons SC-55 compatibles GS) peuvent être reproduites sur le KR avec les mêmes résultats.

IBM est une marque déposée de International Business Machines Inc

ATARI est une marque déposée de Atari Corp

NEC PC-9801 est une marque déposée de NEC Corp

Macintosh et Apple sont des marques déposées de Apple Computer Inc

Toutes les autres marques sont propriétés de leurs concepteurs respectifs.

■ Mauvais fonctionnement

a. Avant de croire à un mauvais fonctionnement...

Le KR ayant de si nombreuses fonctions, il peut arriver que vous vous trouviez en difficulté pour faire les réglages ou pour obtenir certaines procédures. Ce qui suit est destiné à vous assister dans ces moments-là.

Q. Il n'y a pas de son.

- R. Le volume est-il réglé à «0» ?
 Les écouteurs sont-ils connectés ?
 Le réglage Balance de la partie est-il à «0» ou sur OFF ?
 La commande Local est-elle sur OFF ?
 Lorsque l'appareil est mis répétitivement sous et hors tension, avec seulement un court intervalle entre chaque procédure, le mécanisme peut mal fonctionner. Si cela se produit, éteignez l'appareil, attendez un court instant et rallumez-le.

Q. Le message suivant s'affiche immédiatement après la mise sous tension.

```
NO MEMORY BACKUP  
PRESS>WRITE
```

- R. Les données mémoire pour la façade et les réglages de clavier ont été perdus (ce n'est pas un mauvais fonctionnement). Si cela se produit, pressez **WRITE** pour retourner aux réglages d'usine par défaut. Cela ramènera le son.

* Le KR-500 ne conservant les données en mémoire qu'environ un mois (après extinction), toutes les données importantes doivent être sauvegardées sur disquette.

Q. L'affichage retourne à l'écran de base durant le fonctionnement.

- R. Pressez immédiatement un des boutons de la façade. Même durant une procédure, si aucun des boutons de la façade n'a été utilisé durant un certain temps, l'affichage retourne à l'écran de base. Aussi, après avoir fait les réglages, il est préférable de retourner à l'écran de réglages et de contrôler que ceux-ci sont bien sur les valeurs désirées.

Q. Toutes les sonorités mélodiques ne sont pas reproduites.

- R. Bien que le KR soit capable de jouer simultanément 28 sons, comme il faut beaucoup de parties durant l'accompagnement automatique, certains sons peuvent disparaître lorsque la polyphonie est dépassée devant une demande simultanée de trop de notes. Pour éviter cela, lorsque vous jouez avec un style qui utilise le mode Layer ou la fonction Melody Intelligence, surveillez bien que le nombre total de notes demandées ne dépasse pas la capacité de l'instrument.

Q. La grande pédale (effet sustain) reste en fonction durant le jeu.

R. La pédale est-elle correctement connectée ? Référez-vous au schéma d'assemblage du stand

Q. Les sons se superposent ou vous entendez des sonorités non sélectionnées.

- R.** Avez-vous placé le KR en mode Layer (superposition des sons) ? En mode Layer, deux sons se superposent quand vous jouez (référez-vous au mode Layer en page 12).
- Avez-vous placé le KR en mode d'extension de sonorités ? (Les sons sélectionnés ne joueront pas). Dans ce mode, le bouton de sélection de sons est activé (référez-vous au mode d'extension en page 65).
- Avez-vous vérifié que vous n'êtes pas par inadvertance passé en mode GS ? (Les sons sélectionnés ne joueront pas).
(Référez-vous au mode GS en page 56).

Dans les conditions ci-dessus, il vous suffit d'éteindre l'appareil un instant et de le rallumer. A la nouvelle mise sous tension, le KR retourne à ses réglages d'origine.

Q. Vous avez accidentellement éteint l'appareil pendant l'enregistrement.

- R.** Les données non sauvegardées ailleurs qu'en mémoire interne seront perdues (malheureusement, il n'y a pas moyen de les retrouver !).
A titre de précaution contre un tel incident, prenez l'habitude de sauvegarder régulièrement vos données.

Quand chacune des causes possibles évoquées ci-dessus a été contrôlée, si le problème persiste, ou si vous avez quelques interrogations, veuillez contacter votre revendeur Roland habituel.

b. Liste des messages d'erreurs

Carte de styles musicaux

Lorsque la carte de styles musicaux ne peut être lue normalement, les messages d'erreurs suivants s'affichent

```
CARD NOT READY  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Aucune carte de styles musicaux n'a été insérée.

<Solution>

Insérez une carte de styles musicaux puis reprenez.

```
NO STYLE DATA  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Vous essayez d'appeler un style musical depuis une carte mémoire où aucun style musical n'est enregistré.

<Solution>

Insérez une carte de styles musicaux et reprenez.

Enregistrement

Lorsque des données de jeu ne peuvent être enregistrées, les messages suivants s'afficheront.

```
SMF DATA PROTECT  
S > Song Name 1*
```

<Cause>

Vous essayez d'enregistrer des données dans un fichier standard MIDI (MIDI File).

<Solution>

Les fichiers MIDI standard ne peuvent être édités ni remplacés. Pressez **RESET**.

```
INT.MEM.FULL!!  
S1> Song Name 1
```

<Cause>

La mémoire interne étant saturée, aucune autre donnée ne peut être enregistrée.

<Solution>

Supprimez de la mémoire les données de jeu inutiles, puis reprenez l'enregistrement.

* Avant cela, vous verrez l'écran suivant.

```
INT.MEM.LIMIT!  
S1> Song Name 1
```

Edition, Fonction

S'il n'est pas possible d'éditer normalement des données de jeu, les messages d'erreurs suivants s'affichent.

```
NO SONG DATA  
PRESS>LOAD
```

<Cause>

Il n'y a pas de données de morceau à éditer dans le numéro de morceau sélectionné.

<Solution>

Refaites votre sélection, en choisissant un numéro de morceau contenant des données ou en chargeant un autre morceau pour lequel vous pourrez faire l'édition.

Reproduction

Si les données de jeu ne peuvent être reproduites normalement, les messages d'erreurs suivants s'affichent.

```
NO SONG DATA  
PRESS>LOAD
```

<Cause>

Le numéro de morceau des données de jeu demandées n'est pas en mémoire.

<Solution>

Refaites votre sélection, avec cette fois un numéro de morceau qui contient des données, ou en chargeant un autre morceau, pour poursuivre la reproduction.

```
BEAT MISMATCH  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Vous sélectionnez un style musical dont le format ne convient pas à ce qui a été choisi pour l'enregistrement.

<Solution>

Sélectionnez un style musical adapté au réglage fait pour le morceau.

Sauvegarde

Si des données de jeu ne peuvent être normalement sauvegardées sur disquette, les messages d'erreurs suivants apparaissent.

```
DISK NOT READY
PRESS>EXIT
```

<Cause>

La disquette n'est pas bien insérée dans le lecteur.

<Solution>

Réinsérez la disquette dans le lecteur et reprenez la procédure de sauvegarde.

```
DISK PROTECTED
PRESS>EXIT
```

<Cause>

La languette de protection de la disquette est en position Protect, empêchant l'écriture sur la disquette.

<Solution>

- 1) Pressez **(EXIT)** puis retirez la disquette du lecteur.
- 2) Placez la languette de protection de la disquette sur «WRITE».
- 3) Réinsérez la disquette en le lecteur puis reprenez la procédure de sauvegarde.

```
IMPROPER DISK
PRESS>EXIT
```

ou

```
UNFORMATTED DISK
PRESS>EXIT
```

<Cause>

La disquette n'a pas été formatée pour le KR.

<Solution>

Pressez **(EXIT)**.

```
FORMAT DISK
SURE?PRESS>ENTER
```

Pressez **(ENTER)** pour formater la disquette ou pressez **(EXIT)** pour remplacer la disquette par une autre formatée pour le KR. Reprenez.

Attention :

Lorsque une disquette est formatée, toutes les données qu'elle contenait sont effacées.

```
EEEE>MBILE
2ONE 02E E602EHW
```

<Cause>

Les données de jeu sauvegardées n'ont pas été sauvegardées sous le numéro de morceau sélectionné.

<Solution>

Pressez **(EXIT)**, sélectionnez le numéro de morceau sous lequel les données ont été sauvegardées, puis sauvegardez les données.

```
OVERWRITE FILE
SURE?PRESS>ENTER
```

<Cause>

Vous essayez de sauvegarder un fichier ayant un nom déjà employé par un des fichiers de la disquette.

<Solution>

Si vous désirez remplacer le fichier existant sur la disquette, pressez **(ENTER)**.

Si vous ne désirez pas le remplacer, changer le nom du fichier à sauvegarder puis reprenez la sauvegarde.

```
WRITE PROTECTED
PRESS>EXIT
```

<Cause>

- 1) Vous essayez de sauvegarder un fichier sur une disquette mère (où aucun fichier ne peut être écrit).
- 2) Les données de morceau que vous essayez de sauvegarder sont protégées contre la copie et ne peuvent être sauvegardées.

<Solution>

Dans le cas 1) uniquement, les données peuvent être sauvegardées. Cela peut se faire en sauvegardant les données sur une disquette autorisant une telle écriture.

```
DISK.MEM.LIMIT!
S1> Song Name 1
```

<Cause>

La disquette est pleine et aucune autre donnée ne peut y être sauvegardée.

<Solution>

Remplacez la disquette par une autre, ou supprimez suffisamment de données de la disquette pour que ce nouveau fichier puisse être sauvegardé. Essayez à nouveau la procédure de sauvegarde.

```
DISK.MEM.LIMIT!  
U > Pgm.Name 1
```

<Cause>

La disquette est pleine et aucune autre donnée ne peut y être sauvegardée.

<Solution>

Remplacez la disquette par une autre ou supprimez suffisamment de données de la disquette pour que ce nouveau fichier puisse y être sauvegardé. Reprenez la procédure de sauvegarde.

Chargement

Lorsque le chargement de données de jeu depuis une disquette ne peut être accompli normalement, les messages d'erreurs suivants s'afficheront.

```
DISK NOT READY  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Aucune disquette n'a été insérée dans le lecteur.

<Solution>

Insérez une disquette dans le lecteur et reprenez.

```
IMPROPER DISK  
PRESS>EXIT
```

ou

```
UNFORMATTED DISK  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

La disquette n'a pas été formatée pour le KR.

<Solution>

Pressez **(EXIT)**.

```
FORMAT DISK  
PRESS>ENTER
```

Pressez **(ENTER)** pour formater la disquette ou pressez **(EXIT)** pour remplacer la disquette par une disquette formatée pour le KR. Reprenez.

Attention :

Quand une disquette est formatée, toutes les données qu'elle contient sont perdues.

```
NO SONG FILE  
PRESS>EXIT
```

ou

```
LOAD USR PROGRAM  
PRESS>WRITE
```

<Cause>

Il n'y a pas de fichier de morceau sur la disquette.

<Solution>

Pressez **(EXIT)**, remplacez la disquette par une disquette qui contient les fichiers de morceaux et reprenez la procédure de chargement.

```
NO USR PROG FILE  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Il n'y a pas de fichier User Program sur la disquette.

<Solution>

Pressez **(EXIT)**, remplacez la disquette par une disquette contenant des fichiers User Program et reprenez la procédure de chargement.

```
INT.MEM.LIMIT!  
S1> Song Name 1
```

<Cause>

La mémoire interne est saturée, aucune autre donnée ne peut y être chargée.

<Solution>

Retirez les données inutiles de la mémoire et reprenez la procédure de chargement.

```
OVERWRITE SONG  
SURE?PRESS>ENTER
```

<Cause>

Le numéro de morceau que vous essayez de charger contient de nouvelles données de jeu, ou des données de jeu qui ont été éditées.

<Solution>

Pour remplacer le morceau, pressez **(ENTER)**. Si vous ne désirez pas remplacer le morceau, changez le numéro de morceau que vous essayez de charger ou sauvegardez les données de jeu de la mémoire sur la disquette et reprenez ensuite la procédure de chargement.

Suppression d'un fichier

Lorsqu'un fichier ne peut être normalement supprimé de la disquette, les messages d'erreurs suivants s'afficheront

```
NO SONG FILE
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Il n'y a pas de fichiers de morceaux sur la disquette.

<Solution>

Pressez (EXIT), remplacez la disquette par une disquette contenant des fichiers et reprenez la procédure de suppression.

```
NO USR PROG FILE
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Il n'y a pas de fichiers User Program sur la disquette.

<Solution>

Pressez (EXIT), remplacez la disquette par une disquette contenant des fichiers User Program à supprimer, puis reprenez la procédure de suppression.

Autres

```
ARRANGERinactive
during playback
```

<Cause>

Vous essayez d'utiliser le jeu de style durant la reproduction de données musicales SMF. La reproduction de style est désactivée lors de la reproduction de données musicales SMF.

<Solution>

Pressez (STOP) ou (RESET) pour stopper la reproduction, puis réactivez la reproduction de style.

```
DISK ERROR!
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Les données de la disquette sont altérées ou détruites.

<Solution>

Pressez (EXIT), puis formatez la disquette ou remplacez-la par une bonne disquette.

Messages propres au KR-3500

Enregistrement

Lorsque des données de jeu ne peuvent être enregistrées, les messages suivants s'afficheront.

```
APPROACHING
MEM. CARD LIMIT!
```

<Cause>

Vous approchez de la quantité de données maximale qu'une carte mémoire peut enregistrer.

<Solution>

Ce message ne s'affiche qu'un court instant. Si vous continuez l'enregistrement, vous n'aurez pas assez d'espace mémoire sur la carte pour stocker les données. Si vous n'avez pas l'intention de sauvegarder les données sur carte mémoire, ignorez ce message et poursuivez l'enregistrement. Autrement, stoppez l'enregistrement avant que l'affichage ne change.

- * Avec un séquenceur MIDI dédié (tel le MC-50 Roland), il est possible d'enregistrer des morceaux bien plus longs qu'avec le KR. De plus, un tel appareil vous permet de modifier les notes enregistrées.

```
INT. MEM. LIMIT!
S >KR-01
```

<Cause>

Il n'y a plus que 10% ou moins de mémoire disponible.

<Solution>

Si vous poursuivez l'enregistrement jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mémoire disponible, vous voyez le message suivant :

```
INT. MEM. FULL!!
S >KR-01
```

et l'enregistrement s'arrêtera automatiquement.

```
BEAT MISMATCH
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Vous sélectionnez un style musical dont le format ne convient pas à ce qui a été choisi en enregistrement.

<Solution>

Prenez un style musical adapté au réglage du morceau.

Sauvegarde

Si des données de jeu ne peuvent être normalement sauvegardées sur disquette, les messages d'erreurs suivants apparaissent

```
CARD NOT READY  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Il n'y a pas de carte mémoire insérée.

<Solution>

Insérez une carte et reprenez la procédure de sauvegarde.

```
CARD PROTECTED  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

La languette de protection de la carte est en position ON, empêchant l'écriture sur la carte.

<Solution>

Placez la languette de protection de la carte sur «WRITE (OFF)».

```
CHECK  
CARD BATTERY
```

<Cause>

Il n'y a pas de pile dans la carte ou bien elle est usagée.

<Solution>

Installez une nouvelle pile (CR2016, vendue séparément) dans la carte comme expliqué dans le mode d'emploi de cette dernière.

```
CANNOT SAVE!  
INSERT MEM. CARD
```

<Cause>

Vous essayez de sauvegarder des données sur une carte de styles musicaux ou une carte conçue uniquement pour la lecture.

<Solution>

Installez une carte mémoire dans la fente et reprenez la procédure de sauvegarde à son début.

```
IMPROPER CARD!  
OVERWRITE?>ENTER
```

<Cause>

Vous essayez de sauvegarder des données sur une carte mémoire encore jamais utilisée par le KR. Cela peut être une carte neuve ou déjà employée par un autre instrument.

<Solution>

Si c'est une carte neuve, pressez **ENTER**.

Si vous acceptez d'effacer les données déjà présentes sur la carte, pressez **ENTER** (toutefois les anciennes données seront effacées).

```
SAVE USER PROGRAM  
PRESS>WRITE
```

<Cause>

Il n'y a plus de données dans la mémoire interne.

<Solution>

Pressez **EXIT**, et enregistrez des données, pour ensuite les sauvegarder sur carte.

```
OVERWRITE DATA  
SURE?>PRESS>ENTER
```

<Cause>

Il y a déjà des données de morceau ou de User Program enregistrées sur la carte.

<Solution>

Si vous acceptez de les remplacer, pressez **ENTER**. Sinon, pressez **EXIT**. Insérez alors une autre carte mémoire et relancez la procédure de sauvegarde.

```
INT SONG EXCEEDS  
CARD CAPACITY!
```

<Cause>

Les données de morceau dépassent la capacité mémoire de la carte.

<Solution>

Si cela vous est possible, transférez par MIDI les données dans un séquenceur externe pour sauvegarde.

Remarque :

Avec un séquenceur MIDI dédié (tel le MC-50 Roland), il est possible d'enregistrer des morceaux bien plus longs que ceux acceptés par une carte mémoire ou même le Composer interne.

Chargement

Lorsque le chargement de données de jeu depuis une carte mémoire ne peut être accompli normalement, les messages d'erreurs suivants s'afficheront.

```
CARD NOT READY  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Aucune carte n'a été insérée dans le lecteur CARD.

<Solution>

Insérez une carte mémoire dans le lecteur et reprenez.

```
CHECK  
CARD BATTERY
```

<Cause>

Il n'y a pas de pile dans la carte ou bien elle est usagée.

<Solution>

Installez une nouvelle pile (CR2016, vendue séparément) dans la carte comme expliqué dans le mode d'emploi de cette dernière.

```
IMPROPER CARD!  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

La carte n'a pas été formatée pour le KR.

<Solution>

Pressez **(EXIT)** et remplacez la carte mémoire par une carte sur laquelle ont été écrites des données de morceau. Reprenez le chargement.

```
NO SONG DATA  
PRESS>EXIT
```

ou

```
LOAD USR PROGRAM  
PRESS>WRITE
```

<Cause>

Il n'y a pas de fichier de morceau sur la carte.

<Solution>

Pressez **(EXIT)**, remplacez la carte par une carte qui contient des données de morceaux et reprenez la procédure de chargement.

```
NO USR PROG DATA  
PRESS>EXIT
```

<Cause>

Il n'y a pas de fichier User Program sur la carte.

<Solution>

Pressez **(EXIT)**, remplacez la carte par une carte contenant des données User Program et reprenez la procédure de chargement.

```
OVERWRITE SONG  
SURE?PRESS>ENTER
```

<Cause>

La mémoire interne contient déjà des données de morceau.

<Solution>

Pour remplacer le morceau, pressez **(ENTER)**. Si vous ne désirez pas remplacer le morceau, sauvegardez les données de jeu de la mémoire sur une carte mémoire et reprenez ensuite la procédure de chargement.

■ Liste des sons supplémentaires (mode étendu)

PG	Nom du son	PG	Nom du son	PG	Nom du son	PG	Nom du son				
a11	1	Piano 1	a51	33	Acoustic Bs.	b11	65	Soprano Sax	b51	97	Ice Rain
a12	2	Piano 2	a52	34	Fingered Bs.	b12	66	Alto Sax	b52	98	Soundtrack
a13	3	Piano 3	a53	35	Picked Bs.	b13	67	Tenor Sax	b53	99	Crystal
a14	4	Honky-tonk	a54	36	Fretless Bs.	b14	68	Baritone Sax	b54	100	Atmosphere
a15	5	E.Piano 1	a55	37	Slap Bass 1	b15	69	Oboe	b55	101	Brightness
a16	6	E.Piano 2	a56	38	Slap Bass 2	b16	70	English Horn	b56	102	Goblin
a17	7	Harpsichord	a57	39	Synth Bass 1	b17	71	Bassoon	b57	103	Echo Drops
a18	8	Clav.	a58	40	Synth Bass 2	b18	72	Clarinet	b58	104	Star Theme
a21	9	Celesta	a61	41	Violin	b21	73	Piccolo	b61	105	Sitar
a22	10	Glockenspiel	a62	42	Viola	b22	74	Flute	b62	106	Banjo
a23	11	Music Box	a63	43	Cello	b23	75	Recorder	b63	107	Shamisen
a24	12	Vibraphone	a64	44	Contrabass	b24	76	Pan Flute	b64	108	Koto
a25	13	Marimba	a65	45	Tremolo Str	b25	77	Bottle Blow	b65	109	Kalimba
a26	14	Xylophone	a66	46	PizzicatoStr	b26	78	Shakuhachi	b66	110	Bag Pipe
a27	15	Tubular-bell	a67	47	Harp	b27	79	Whistle	b67	111	Fiddle
a28	16	Santur	a68	48	Timpani	b28	80	Ocarina	b68	112	Shanai
a31	17	Organ 1	a71	49	Strings	b31	81	Square Wave	b71	113	Tinkle Bell
a32	18	Organ 2	a72	50	Slow Strings	b32	82	Saw Wave	b72	114	Agogo
a33	19	Organ 3	a73	51	Syn Strings1	b33	83	Syn.Calliope	b73	115	Steel Drums
a34	20	Church Org.1	a74	52	Syn.Strings2	b34	84	Chiffer Lead	b74	116	Woodblock
a35	21	Reed Organ	a75	53	Choir Aahs	b35	85	Charang	b75	117	Taiko
a36	22	Accordion Fr	a76	54	Voice Oohs	b36	86	Solo Vox	b76	118	Melo. Tom 1
a37	23	Harmonica	a77	55	SynVox	b37	87	5th Saw Wave	b77	119	Synth Drum
a38	24	Bandneon	a78	56	OrchestraHit	b38	88	Bass & Lead	b78	120	Reverse Cym.
a41	25	Nylon-str.Gt	a81	57	Trumpet	b41	89	Fantasia	b81	121	Gt.FretNoise
a42	26	Steel-str.Gt	a82	58	Trombone	b42	90	Warm Pad	b82	122	Breath Noise
a43	27	Jazz Gt.	a83	59	Tuba	b43	91	Polysynth	b83	123	Seashore
a44	28	Clean Gt	a84	60	MutedTrumpet	b44	92	Space Voice	b84	124	Bird
a45	29	Muted Gt	a85	61	French Horn	b45	93	Bowed Glass	b85	125	Telephone 1
a46	30	Overdrive Gt	a86	62	Brass 1	b46	94	Metal Pad	b86	126	Helicopter
a47	31	DistortionGt	a87	63	Synth Brass1	b47	95	Halo Pad	b87	127	Applause
a48	32	Gt.Harmonics	a88	64	Synth Brass2	b48	96	Sweep Pad	b88	128	Gun Shot

PG : Numéro de programme

* Tous les numéros de sélection de banque GS sont "0" (sons primaires)

■ Liste des sons GS

	PG	CC0	Nom du son	V	Tessiture recommandée	
Piano	1	0	Piano 1	1	A0 (21) — C8 (108)	
		8	Piano 1w	○ 2		
	2	0	Piano 2	1		
		8	Piano 2w	○ 2		
	3	0	Piano 3	1		
	4	0	Honky-tonk	2		
		8	Honky-tonk w	○ 2		
	5	0	E Piano 1	1		E1 (28) — G7 (103)
		8	Detuned EP 1	2		
		16	E. Piano 1w	○ 2		C2 (36) — C7 (96)
	6	0	E. Piano 2	1		E1 (28) — G7 (103)
		8	Detuned EP 2	2		
		16	E Piano 2w	○ 1		C2 (36) — C7 (96)
	7	0	Harpsichord	1		F2 (41) — F6 (89)
		8	Coupled Hps	2		
		16	Harpsi w	○ 1		
8	0	Clav.	1	C2 (36) — C7 (96)		
Chromatic Percussion	9	0	Celesta	1	C4 (60) — C8 (108)	
	10	0	Glockenspiel	1	C5 (72) — C8 (108)	
	11	0	Music Box	1	C4 (60) — C6 (84)	
	12	0	Vibraphone	1	F3 (53) — F6 (89)	
		8	Vib. w	○ 1		
	13	0	Marimba	1	C3 (48) — C6 (84)	
		8	Marimba w	○ 1		
	14	0	Xylophone	1	F4 (65) — C7 (96)	
	15	0	Tubular-bell	1	C4 (60) — F5 (77)	
		8	Church Bell	1		
16	0	Santur	1	C4 (60) — C6 (84)		
Organ	17	0	Organ 1	○ 1	C2 (36) — C7 (96)	
		8	Detuned Or. 1	2		
	18	0	Organ 2	○ 1		
		8	Detuned Or 2	2		
	19	0	Organ 3	2		
	20	0	Church Org 1	○ 1		A0 (21) — C8 (108)
		8	Church Org 2	2		
	21	0	Reed Organ	1		C2 (36) — C7 (96)
	22	0	Accordion Fr	○ 2		F3 (53) — F6 (89)
		8	Accordion It	2		
23	0	Harmonica	1	C4 (60) — C6 (84)		
24	0	Bandneon	2	F3 (53) — F6 (89)		

	PG	CC0	Nom du son	V	Tessiture recommandée	
Guitar	25	0	Nylon-str Gt	○ 1	E2 (40) — C6 (84)	
		8	Ukulele	1	A3 (57) — B5 (83)	
	26	0	Steel-str. Gt	1	E2 (40) — C6 (84)	
		8	12-str Gt	2		
		16	Mandolin	1		G3 (55) — E6 (88)
	27	0	Jazz Gt.	○ 1	E2 (40) — D6 (86)	
		8	Hawaiian Gt.	1		
	28	0	Clean Gt.	1		
		8	Chorus Gt.	2		
	29	0	Muted Gt.	1		
		8	Funk Gt.	1		
	30	0	Overdrive Gt.	○ 1		
	31	0	Distortion Gt.	1		
		8	Feedback Gt.	2		
	32	0	Gt. Harmonics	1		
		8	Gt Feedback	1		
Bass	33	0	Acoustic Bs	○ 1		E1 (28) — G3 (55)
	34	0	Fingered Bs	○ 1		
	35	0	Picked Bs	○ 1		
	36	0	Fretless Bs	○ 1		
	37	0	Slap Bass 1	○ 1		
	38	0	Slap Bass 2	○ 1		
	39	0	Synth Bass 1	○ 1		
		8	Synth Bass 3	1		
	40	0	Synth Bass 2	○ 2		
		8	Synth Bass 4	2		

PG : Numéro de programme

CC0 : Valeur du changement de commande 0 (Numéro de sélection de banque GS)

V : Nombre de voix recommandé

Tessiture : La tessiture recommandée n'indique pas des limites de production sonore. La plage réellement jouable est plus importante.

○ : Indique les sons qui peuvent être sélectionnés depuis la façade lorsque vous êtes en mode standard de sélection de son

Avec la sélection de son réglée en mode d'extension, les boutons de façade peuvent servir à choisir parmi un total de 128 sons, avec un changement de commande 0 réglé sur 0 (sons primaires)

	PG	CC0	Nom du son	V	Tessiture recommandée	
Strings/orchestral	41	0	Violin	1	G3 (55) — C7 (96)	
		8	Slow Violin	○ 1	E1 (28) — C7 (96)	
	42	0	Viola	1	G3 (48) — C6 (84)	
	43	0	Cello	1	C2 (36) — C5 (72)	
	44	0	Contrabass	1	E1 (28) — G3 (55)	
	45	0	Tremolo Str	1	E1 (28) — C7 (96)	
	46	0	PizzicatoStr	1		
	47	0	Harp	1	B0 (23) — G7 (103)	
	48	0	Timpani	1	C2 (36) — A3 (57)	
Ensemble	49	0	Strings	○ 1	E1 (28) — C7 (96)	
		8	Orchestra	2	C1 (24) — C7 (96)	
	50	0	Slow Strings	○ 1	E1 (28) — C7 (96)	
	51	0	Syn. Strings1	1	C2 (36) — C7 (96)	
		8	Syn. Strings3	2	C1 (24) — C7 (96)	
	52	0	Syn. Strings2	2	C2 (36) — C7 (96)	
	53	0	Choir Aahs	○ 1	C3 (48) — G5 (79)	
	54	0	Voice Oohs	○ 1		
	55	0	SynVox	1	C3 (48) — C6 (84)	
	56	0	OrchestraHit	2	C3 (48) — C5 (72)	
Brass	57	0	Trumpet	○ 1	A # 3 (58) — A # 6 (94)	
	58	0	Trombone	1	A # 1 (34) — D # 5 (75)	
	59	0	Tuba	1	F1 (29) — G3 (55)	
	60	0	MutedTrumpet	○ 1	A # 3 (58) — A # 5 (82)	
	61	0	French Horn	2	F2 (41) — F5 (77)	
	62	0	Brass 1	○ 1	C2 (36) — C7 (96)	
		8	Brass 2	2		
	63	0	Synth Brass1	○ 2		
		8	Synth Brass3	2		
	64	0	Synth Brass2	2		
8		Synth Brass4	1			
Lead	65	0	Soprano Sax	1		F # 3 (54) — D # 6 (87)
	66	0	Alto Sax	○ 1		C # 3 (49) — G # 5 (80)
	67	0	Tenor Sax	1		F # 2 (42) — D # 5 (75)
	68	0	Baritone Sax	1		C # 2 (37) — G # 4 (68)
	69	0	Oboe	○ 1	A # 3 (58) — G6 (91)	
	70	0	English Horn	1	E3 (52) — A5 (81)	
	71	0	Bassoon	1	A # 1 (34) — C5 (72)	
	72	0	Clarinet	○ 1	D3 (50) — G6 (91)	
	73	0	Piccolo	1	D5 (74) — C8 (108)	
	74	0	Flute	○ 1	C4 (60) — C7 (96)	
	75	0	Recorder	1		
	76	0	Pan Flute	1		
	77	0	Bottle Blow	2		
	78	0	Shakuhachi	2		
	79	0	Whistle	1		
	80	0	Ocarina	1		
Pipe	81	0	Square Wave	2		
		8	Sine Wave	1		
	82	0	Saw Wave	○ 2		
	83	0	Syn. Calliope	2		
	84	0	Chiffer Lead	2		
	85	0	Charang	2		
	86	0	Solo Vox	2		
	87	0	5th Saw Wave	2		
Synth lead	88	0	Bass & Lead	2		
	89	0	Fantasia	○ 2		
	90	0	Warm Pad	1		
	91	0	Polysynth	2		
	92	0	Space Voice	1		
	93	0	Bowed Glass	2		
	94	0	Metal Pad	2		
	95	0	Halo Pad	2		
	96	0	Sweep Pad	○ 1		

PG : Numéro de programme

CC0 : Valeur du changement de commande 0 (Numéro de sélection de banque GS)

V : Nombre de voix recommandé

Tessiture : La tessiture recommandée n'indique pas des limites de production sonore. La plage réellement jouable est plus importante.

○ : Indique les sons qui peuvent être sélectionnés depuis la façade lorsque vous êtes en mode standard de sélection de son.

Avec la sélection de son réglée en mode d'extension, les boutons de façade peuvent servir à choisir parmi un total de 128 sons, avec un changement de commande 0 réglé sur 0 (sons primaires)

	PG	CC0	Nom du son	V
Synth SFX	97	0	Ice Rain	2
	98	0	Soundtrack	2
	99	0	Crystal	2
	100	0	Atmosphere	2
	101	0	Brightness	○ 2
	102	0	Goblin	2
	103	0	Echo Drops	1
	104	0	Star Theme	2
Ethnic	105	0	Sitar	1
	106	0	Banjo	1
	107	0	Shamisen	1
	108	0	Koto	1
		8	Taisho Koto	2
	109	0	Kalimba	1
	110	0	Bag Pipe	1
	111	0	Fiddle	1
112	0	Shannai	1	
Percussive	113	0	Tinkle Bell	1
	114	0	Agogo	1
	115	0	Steel Drums	1
	116	0	Woodblock	* 1
		8	Castanets	* 1
	117	0	Taiko	* 1
		8	Concert BD	* 1
	118	0	Melo Tom 1	* 1
		8	Melo Tom 2	* 1
	119	0	Synth Drum	* 1
8		808 Tom	* 1	
120	0	Reverse Cym.	* 2	

PG : Numéro de programme

CC0 : Valeur du changement de commande 0
(Numéro de sélection de banque GS)

V : Nombre de voix recommandé

*: Indique les sons ayant une hauteur approximative
Utilisez une touche proche de C4 (do4, touche n°60)
Les sons non marqués suivent le tempérament avec
un A4 (la4, touche n°69) à 440 Hz.

○ : Indique les sons qui peuvent être sélectionnés depuis
la façade lorsque vous êtes en mode standard de
sélection de son

Avec la sélection de son réglée en mode d'extension, les boutons
de façade peuvent servir à choisir parmi un total de 128 sons,
avec un changement de commande 0 réglé sur 0 (sons primaires).

	PG	CC0	Nom du son	V
121	0		Gt FretNoise	* 1
	1		Gt Cut Noise	* 1
	2		String Slap	* 1
122	0		Breath Noise	2
	1		Fl Key Click	* 1
123	0		Seashore	* 1
	1		Rain	* 2
	2		Thunder	* 1
	3		Wind	* 1
	4		Stream	* 2
124	5		Bubble	* 2
	0		Bird	* 2
	1		Dog	* 1
	2		Horse-Gallop	* 1
	125	0		Telephone 1
1			Telephone 2	* 1
2			Door Creaking	* 1
3			Door	* 1
4			Scratch	* 1
126	5		Windchime	* 2
	0		Helicopter	* 1
	1		Car-Engine	* 1
	2		Car-Stop	* 1
	3		Car-Pass	* 1
	4		Car-Crash	* 2
	5		Siren	* 1
	6		Train	* 1
	7		Jetplane	* 2
	8		Starship	* 2
9		Burst Noise	* 2	
127	0		Applause	* 2
	1		Laughing	* 1
	2		Screaming	* 1
	3		Punch	* 1
	4		Heart Beat	* 1
128	5		Footsteps	* 1
	0		Gun Shot	* 1
	1		Machine Gun	* 1
	2		Lasergun	* 1
	3		Explosion	* 2

Liste des ensembles rythmiques

Numéro de note	1: STANDARD 33: JAZZ	9: ROOM	17: POWER	25: ELECTRONIC	26: IR-808	41: BRUSH	49: ORCHESTRA
28	Q aigu						Charleston fermée [EXC 1]
	Slap						Charleston au pied [EXC 1]
29	Scratch (poussé)						Charleston ouverte [EXC 1]
30	Scratch (tiré)						Cymbale ride
31	Baguettes						
32	Clic carré						
33	Clic de métronome						
34	Cloche de métronome						
35	Grosse caisse 2						Grosse caisse concert 2
36	Grosse caisse 1		G. caisse MONDO	G. caisse élec.	Grosse caisse 808		Grosse caisse concert 1
37	Baguette sur bord de fût				Rimshot 808		
38	Caisse claire 1		Caisse claire "Gate"	Caisse claire élec	Caisse claire 808	Balais (frappe)	Caisse claire concert
39	Claquement de mains					Balais (slap)	Castagnettes
40	Caisse claire 2			Caisse claire "Gate"		Balais (glissé)	Caisse claire concert
41	Tom basse 2	Tom basse room 2	Tom basse room 2	Tom basse élec. 2	Tom basse 808 2		Timbale en fa
42	Charleston fermée [EXC 1]				Cist 808 frm [EXC 1]		Timbale en fa #
43	Tom basse 1	Tom basse room 1	Tom basse room 1	Tom basse élec. 1	Tom basse 808 1		Timbale en sol
44	Cloche fermée [EXC 1]				Cist 808 frm [EXC 1]		Timbale en sol #
45	Tom médium 2	Tom médium room 2	Tom médium room 2	Tom médium élec. 2	Tom médium 808 2		Timbale en la
46	Charleston ouverte [EXC 1]				Cist 808 ovr [EXC 1]		Timbale en la #
47	Tom médium 1	Tom médium room 1	Tom médium room 1	Tom médium élec. 1	Tom médium 808 1		Timbale en si
48	Tom aigu 2	Tom aigu room 2	Tom aigu room 2	Tom aigu élec. 2	Tom aigu 808 2		Timbale en do
49	Cymbale crash 1				Cymbale 808		Timbale en do #
50	Tom aigu 1	Tom aigu room 1	Tom aigu room 1	Tom aigu élec. 1	Tom aigu 808 1		Timbale en ré
51	Cymbale ride 1						Timbale en ré #
52	Cymbale chinoise			Cymbale inversée *			Timbale en mi
53	Cloche de ride						Timbale en fa
54	Tambourin						
55	Cymbale splash						
56	Cowbell				Cowbell de 808		
57	Cymbale crash 2						
58	Vibra-slap						
59	Cymbale ride 2						Cymbale de concert 1
60	Bongo aigu						
61	Bongo grave						
62	Conga aigu étouffé				Conga aigu 808		
63	Conga aigu				Conga medium 808		
64	Conga grave				Conga grave 808		
65	Timbale aiguë						
66	Timbale grave						
67	Agogo aigu						
68	Agogo grave						
69	Cabasa						
70	Maracas				Maracas de 808		
71	Sifflet aigu court [EXC 2]						
72	Sifflet grave long [EXC 2]						
73	Guiro court [EXC 3]						
74	Guiro long [EXC 3]						
75	Claves				Claves de 808		
76	Woodblock aigu						
77	Woodblock grave						
78	Cuica étouffé [EXC 4]						
79	Cuica [EXC 4]						
80	Triangle étouffé [EXC 5]						
81	Triangle [EXC 5]						
82	Shaker						
83	Cloche de Noël						
84	Arbre à cloches						
85	Castagnettes						
86	Surdo étouffé [EXC 6]						
87	Surdo [EXC 6]						
88							Applaudissements *

Le numéro précédant le nom de l'ensemble rythmique est le numéro de programme.

★ : Sons créés à l'aide de deux voix
(tous les autres le sont avec une seule voix)

Case vide : Même son que "STANDARD"

----- : Pas de son

[EXC] : Les sons de percussion ayant le même numéro EXC ne peuvent pas être entendus simultanément.

Changement de l'ensemble rythmique manuel

Le KR dispose d'une sélection de 8 ensembles rythmiques différents qui peuvent être joués depuis le clavier.

Procédure

Depuis l'écran de base :

① Pressez **MANUAL DRUMS** et vérifiez que son indicateur est allumé. L'écran de réglage de l'ensemble rythmique manuel (MANUAL DRUM SET) apparaîtra.

② Depuis cet écran, pressez **INC** ou **DEC** pour sélectionner l'ensemble rythmique désiré.

Remarque :

Vous devez faire suffisamment rapidement la sélection en ② car après un instant vous retournez automatiquement à l'écran de base. Toutefois, si vous retournez à l'écran de base, reprenez simplement en pressant à nouveau **MANUAL DRUMS** (deux fois) pour réallumer son indicateur.

* Cela termine les étapes nécessaires à la sélection d'un nouvel ensemble rythmique. Vous pouvez maintenant essayer les sons de cet ensemble en jouant sur le clavier pendant que l'indicateur **MANUAL DRUMS** est allumé.

A chaque mise sous tension, l'ensemble rythmique Standard est automatiquement sélectionné.

● Ensemble SFX "effets spéciaux" (programme 57)

Numéro de note	57 : Configuration d'effets spéciaux (SFX)	
40	39	High Q
		Slap
41		Scratch (poussé)
	42	Scratch (tiré)
43		Baguettes
	44	Clic carré
45		Clic de métronome
	46	Cloche de métronome
47		Glissement de doigt sur une corde de guitare
		Médiateur sur une corde étouffée (vers le bas)
48	49	Médiateur sur une corde étouffée (vers le haut)
50		Slap de double basse
	51	FL. Key click
52		Rire
		Cri
53	54	Punch
55		Battement de cœur
	56	Pas 1
57		Pas 2
	58	Applaudissement *
59		Grincement de porte
60		Porte
	61	Scratch
62		Windchime *
	63	Moteur
64		Arrêt de voiture
		Passage de voiture
65	66	Accident de voiture *
67		Sirène
	68	Train
69		Avion à réaction *
	70	Hélicoptère
71		Vaisseau spatial *
		Coup de fusil
72	73	Mitrailleuse
74		Pistolet laser
	75	Explosion *
76		Chien
		Galop de cheval
77	78	Oiseaux *
79		Pluie *
	80	Tonnerre
81		Vent
	82	Bord de mer
83		Cours d'eau *
84		Bulle *

★ : Sons créés à l'aide de deux voix

■ Liste des styles musicaux (mode étendu)

No	Music Style	Beat	Preset Tempo	I	E	No	Music Style	Beat	Preset Tempo	I	E
11	ROCK1	4/4	120	4	3	51	BOSSA NOVA	4/4	120	4	5
12	ROCK2	4/4	118	2	3	52	SAMBA	4/4	110	4	4
13	RAP	4/4	110	4	2	53	LATIN	4/4	90	4	3
14	HOUSE	4/4	120	4	3	54	SALSA	4/4	120	2	3
15	DANCE	4/4	120	4	4	55	CHACHA	4/4	135	3	4
16	FUNK1	4/4	115	4	1	56	RHUMBA	4/4	120	2	4
17	FUNK2	4/4	96	4	3	57	MAMBO	4/4	110	4	3
18	FUSION	4/4	127	3	2	58	TANGO	4/4	120	2	2
21	8BEAT1	4/4	64	1	2	61	SLOW WALTZ	3/4	75	4	6
22	8BEAT2	4/4	60	1	4	62	WALTZ	3/4	180	2	4
23	8BEAT3	4/4	80	2	4	63	MARCH	4/4	115	4	2
24	8BEAT4	4/4	68	3	4	64	POLKA	4/4	120	2	2
25	16BEAT1	4/4	80	4	2	65	BAROQUE	4/4	140	2	3
26	16BEAT2	4/4	74	1	4	66	COUNTRY	4/4	130	2	2
27	16BEAT3	4/4	100	4	6	67	BEGUINE	4/4	104	1	6
28	16BEAT4	4/4	80	1	3	68	REGGAE	4/4	132	1	3
31	BOOGIE	4/4	162	2	2	71	PASODOBLE	4/4	132	3	2
32	ROCK'N'ROLL	4/4	170	2	5	72	KARS	4+5/8	120	4	2
33	TWIST	4/4	164	1	4	73	ANADOLU	4/4	108	2	3
34	CHARLESTON	4/4	212	4	4	74	ARAB	4/4	120	2	2
35	SLOW ROCK1	4/4	60	1	2	75	MALFOUF	4/4	120	2	1
36	SLOW ROCK2	4/4	64	2	2	76	KERONCONG	4/4	111	8	7
37	BALLAD1	4/4	120	1	3	77	TROT	4/4	120	4	2
38	BALLAD2	4/4	120	1	2	78	ENKA	4/4	72	4	5
41	SLOW SWING1	4/4	60	2	3	81	POP1	4/4	80	1	1
42	SLOW SWING2	4/4	108	1	6	82	POP2	4/4	120	4	5
43	SWING	4/4	135	4	2	83	POP3	4/4	80	4	4
44	FOXTROT	3/4	180	2	2	84	POP4	4/4	64	2	2
45	BIG BAND	4/4	140	2	3	85	POP5	4/4	64	1	2
46	SHUFFLE	4/4	160	4	3	86	POP6	4/4	120	4	2
47	SWING WALTZ	4/4	100	4	5	87	ROCK'N'ROLL2	4/4	160	4	2
48	DIXIELAND	4/4	162	4	4	88	SWING2	4/4	176	8	3

I : INTRO

E : ENDING

* En mode normal, seuls les styles "grisés" de cette liste peuvent être sélectionnés

POP1 – POP6 sont des styles dépouillés particulièrement adaptés à l'accompagnement de morceaux pour piano.

Tableau d'équipement MIDI

Fonction ...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1, 2, 3, 10 1-16, OFF	1, 2, 3, 4, 10 1-16, OFF	1 = Upper. 2 = Basse man 3 = Lower. 4 = Réception 10 = Batterie man
Mode	Par défaut Modifié Altéré	X X * * * * *	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
N° de note	Vraiment jouées	15 - 113 * * * * *	0 - 127 0 - 127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O X	O X	
Aftertouch (pression)	Polyphonique Par canal	X X	X X	
Pitch bend		O	O	
Changement de commande	0, 32 1 5 6, 38 7 10 11 64 65 66 67 91 93 98, 99 100, 101 120 121	O X X X O * 1 X X O X O O O O O O X X X X	O O O O O * 1 O O O O O O O O O (reverb) O (chorus) O O O O	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Intensité d'effet 1 Intensité d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN All sounds off Initialisation des commandes
Changement de programme	N° réels	0-127 * * * * *	O 0-127	
Système exclusif		X	X	
Système commun	Position ds le morceau Sélection du morceau Accord	X X X	X X X	
Système en temps réel	Horloge Commandes	X X	X X	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF All Notes OFF Active sensing Ré-initialisation	O X O X	O O (123-125) O X	
Notes		* 1 Sélectionnable O ou X. * 2 Reconnu avec m = 1 même si m ≠ 1.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLYMode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONOO : OUI
x : NON

Tableau d'équipement MIDI

Fonction.		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	16, 5, 6, 7, 8, 11	16, 5, 6, 7, 8, 11	16 = Reconn d'accord, 5 = Acc 1, 6 = Acc 2, 7 = Acc 3, 8 = Basse Acc., 11 = Batt Acc.
	Modifié	1-16, OFF	1-16, OFF	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	* 2
	Modifié	X	Mode 3, 4 (M = 1)	
	Altéré	* * * * *		
N° de note		15 - 113	0 - 127	
	Vraiment jouées	* * * * *	0 - 127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relâchement	X	X	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch bend		X	O	
Changement de commande	0, 32	X	O	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Intensité d'effet 1 Intensité d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN All sounds off Initialisation des commandes
	1	X	O	
	5	X	O	
	6, 38	X	O	
	7	O * 1	O * 1	
	10	X	O	
	11	X	O	
	64	X	O	
	65	X	O	
	66	X	O	
	67	X	O	
	91	O	O (reverb)	
	93	X	O (chorus)	
	98, 99	X	O	
	100, 101	X	O	
	120	X	O	
	121	X	O	
Changement de programme		0-127	O	
	N° réets	* * * * *	0 - 127	
Système exclusif		X	X	
Système commun	Position ds le morceau	X	X	
	Sélection du morceau	X	X	
	Accord	X	X	
Système en temps réel	Horloge	O	O	
	Commandes	O	O	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	X	X	
	All Notes OFF	X	O (123-125)	
	Active sensing	X	O	
	Ré-initialisation	X	X	
Notes		* 1 Sélectionnable O ou X * 2 Reconnu avec m = 1 même si m≠1.		
Tous les messages par canal sont transmis quand le commutateur MIDI OUT de l'arrangeur est sur ON.				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : OUI
x : NON

Tableau d'équipement MIDI

Fonction..		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1, 2, 3, 4, 10, 16	1, 2, 3, 4, 10, 16	1 = Upper. 2 = Basse man 3 = Lower. 4 = Upper 2 10 = Batterie/EII man 16 = Reconnaiss d'accord
	Modifié	1-16, OFF	1-16, OFF	
Mode	Par défaut	×	Mode 3	* 2
	Modifié	×	Mode 3, 4 (M = 1)	
	Altéré	* * * * *		
N° de note		15-113	0-127	
	Vraiment jouées	* * * * *	0-127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	
	Relâchement	○	○	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	○	○	
	Par canal	○	○	
Pitch bend		○	○	
Changement de commande	0, 32	○	○	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Intensité d'effet 1 Intensité d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN All sounds off Initialisation des commandes
	1	○	○	
	5	○	○	
	6, 38	○	○	
	7	○ * 1	○ * 1	
	10	○	○	
	11	○	○	
	64	○	○	
	65	○	○	
	66	○	○	
	67	○	○	
	91	○	○ (reverb)	
	93	○	○ (chorus)	
	98, 99	○	○	
100, 101	○	○		
120	○	○		
121	○	○		
Changement de programme		0-127	○	
	N° réels	* * * * *	0-127	
Système exclusif		×	×	
Système commun	Position ds le morceau	○	○	
	Sélection du morceau	○	○	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	○	○	
	Commandes	○	○	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	○	○	
	All Notes OFF	×	○ (123-125)	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes	* 1 Sélectionnable ○ ou ×. * 2 Reconnu avec m = 1 même si m≠1. Tous les messages par canal sont transmis quand le commutateur MIDI OUT de l'arrangeur est sur ON.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
x : NON

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1-16	
	Modifié	X	1-16	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	
	Modifié	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altéré	* * * * *		
N° de note		X	0-127	
	Vraiment jouées	* * * * *	0-127	
Dynamique	Enfoncement	X	O	
	Relâchement	X	X	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	X	* 1	
	Par canal	X	* 1	
Pitch bend		X	* 1	
Changement de commande	0, 32	X	* 3 ("MSB" uniquement)	Sélection de banque
	1	X	* 1	Modulation
	5	X	* 3	Durée de portamento
	6, 38	X	* 3	Entrée de donnée
	7	X	* 1	Volume
	10	X	* 1	Panoramique
	11	X	* 1	Expression
	64	X	* 1	Hold 1 (sustain)
	65	X	* 1	Portamento
	66	X	* 1	Sostenuto
	67	X	* 1	Sourdine
	91	X	* 3(reverb)	Intensité d'effet 1
	93	X	* 3(chorus)	Intensité d'effet 3
	98, 99	X	* 1	LSB, MSB de NRPN
	100, 101	X	* 1	LSB, MSB de RPN
	120	X	O	All sounds off
121	X	O	Initialisation des commandes	
Changement de programme		X	* 1	
	N° réels	* * * * *	0-127	
Système exclusif		X	O	
Système commun	Position ds le morceau	X	X	
	Sélection du morceau	X	X	
	Accord	X	X	
Système en temps réel	Horloge	X	X	
	Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	X	X	
	All Notes OFF	X	O (123-125)	
	Active sensing	O	O	
	Ré-initialisation	X	X	
Notes		* 1 Sélectionnable O ou X.		
		* 2 Reconnu avec m = 1 même si m≠1.		
		* 3 Sélectionnable O ou X, mais seulement avec le commutateur général de réception des changements de commande.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
 Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : OUI
 x : NON

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1, 2, 3, 10	1, 2, 3, 4, 10	1 = Upper, 2 = Basse man. 3 = Lower. 10 = Batterie man.
	Modifié	1 -16, OFF	1 -16, OFF	
Mode	Par défaut	×	Mode 3	* 2
	Modifié	×	Mode 3, 4 (M = 1)	
	Altéré	* * * * * * *		
N° de note		17 - 115	0 - 127	
	Vraiment jouées	* * * * * * *	0 - 127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	
	Relâchement	×	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	×	×	
Pitch bend		○	○	
Changement de commande	0, 32	○	○	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine ○ (reverb) ○ (chorus) Intensité d'effet 1 Intensité d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN All sounds off Initialisation des commandes
	1	×	○	
	5	×	○	
	6, 38	×	○	
	7	○ * 1	○ * 1	
	10	×	○	
	11	×	○	
	64	○	○	
	65	×	○	
	66	○	○	
	67	○	○	
	91	○	○ (reverb)	
	93	○	○ (chorus)	
	98, 99	×	○	
	100, 101	×	○	
120	×	○		
121	×	○		
Changement de programme		0 -127	○	
	N° réels	* * * * * * *	0 - 127	
Système exclusif		×	×	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	○	○	
	All Notes OFF	×	○ (123 -125)	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes		* 1 Sélectionnable ○ ou ×. * 2 Reconnu avec m = 1 même si m≠1.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
x : NON

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	16, 5, 6, 7, 8, 11	16, 5, 6, 7, 8, 11	16 = Reconn d'accord, 5 = Acc 1, 6 = Acc 2, 7 = Acc 3, 8 = Basse Acc, 11 = Batt Acc
	Modifié	1-16, OFF	1-16, OFF	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	* 2
	Modifié	X	Mode 3, 4 (M = 1)	
	Altéré	* * * * * * *		
N° de note	Vraiment jouées	17 - 115	0 - 127	
		* * * * * * *	0 - 127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	
	Relâchement	X	X	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch bend		X	○	
Changement de commande	0, 32	X	○	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Intensité d'effet 1 Intensité d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN All sounds off Initialisation des commandes
	1	X	○	
	5	X	○	
	6, 38	X	○	
	7	○ * 1	○ * 1	
	10	X	○	
	11	X	○	
	64	X	○	
	65	X	○	
	66	X	○	
	67	X	○	
	91	○	○ (reverb)	
	93	X	○ (chorus)	
	98, 99	X	○	
	100, 101	X	○	
120	X	○		
121	X	○		
Changement de programme	N° réels	0-127	○	
		* * * * * * *	0-127	
Système exclusif		X	X	
Système commun	Position ds le morceau	X	X	
	Sélection du morceau	X	X	
	Accord	X	X	
Système en temps réel	Horloge	○	○	
	Commandes	○	○	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	X	X	
	All Notes OFF	X	○ (123-125)	
	Active sensing	X	○	
	Ré-initialisation	X	X	
Notes	* 1 Sélectionnable ○ ou X. * 2 Reconnu avec m = 1 même si m≠1. Tous les messages par canal sont transmis quand le commutateur MIDI OUT de l'arrangeur est sur ON.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
x : NON

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1, 2, 3, 10, 16	1, 2, 3, 10, 16	1 = Upper. 2 = Basse man 3 = Lower. 10 = Batterie/Eff man 16 = Reconnais d'accord
	Modifié	1 -16, OFF	1 -16, OFF	
Mode	Par défaut	×	Mode 3	* 2
	Modifié	×	Mode 3, 4 (M = 1)	
	Altéré	* * * * * * *		
N° de note		17 - 115	0 - 127	
	Vraiment jouées	* * * * * * *	0 - 127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	
	Relâchement	○	○	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	○	○	
	Par canal	○	○	
Pitch bend		○	○	
Changement de commande	0, 32	○	○	Sélection de banque Modulation Durée de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Intensité d'effet 1 Intensité d'effet 3 LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN All sounds off Initialisation des commandes
	1	○	○	
	5	○	○	
	6, 38	○	○	
	7	○ * 1	○ * 1	
	10	○	○	
	11	○	○	
	64	○	○	
	65	○	○	
	66	○	○	
	67	○	○	
	91	○	○ (reverb)	
	93	○	○ (chorus)	
	98, 99	○	○	
	100, 101	○	○	
120	○	○		
121	○	○		
Changement de programme		0 -127	○	
	N° réels	* * * * * * *	0 - 127	
Système exclusif		×	×	
Système commun	Position ds le morceau	○	○	
	Sélection du morceau	○	○	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	○	○	
	Commandes	○	○	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	○	○	
	All Notes OFF	×	○ (123 -125)	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes		* 1 Sélectionnable ○ ou ×. * 2 Reconnu avec m = 1 même si m≠1.		
Tous les messages par canal sont transmis quand le commutateur MIDI OUT de l'arrangeur est sur ON.				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
x : NON

■ Caractéristiques

Intelligent Piano KR

(conforme aux format GS/General MIDI niveau 1)

● Clavier

88 touches (mécanisme à amortisseur huilé)
76 touches dynamiques pour le KR-650

● Parties

Upper 1, Upper 2 (pas sur KR-3500), Lower, Accompagnement 1/2/3,
Basse d'accompagnement, Batterie d'accompagnement, Basse manuelle,
Batterie/Effets sonores manuels

● Polyphonie maximale

28 voix

● Sonorités

40 (Mode d'extension : 128)

● Effets

Reverb, Chorus

● User programs

5

● Styles musicaux

32 (Mode d'extension : 64)

● Composer

Pistes : 6 (4/KR-3500)
Morceaux : 5 (1/KR-3500)
Capacité : environ 40 000 notes, 18 000 notes (650/3500)
Tempo : J = 30 à 240
Résolution : 120 coups d'horloge/noire
Enregistrement : en temps réel

* Fichier MIDI standard (MIDI File) : reproduction seulement (format 0/1)

● Stockage (Disquette 3,5 pouces)

Format de disquette : 720 Koctets (2DD), 1,44 Mo (2HD)
Morceaux : 56 (720 Ko), 99 (1,44 Mo)
Capacité : environ 80 000 notes (720 Ko)
environ 160 000 notes (1,44 Mo)

● Lecteur de disquettes (pas sur KR-3500)

Disquette 3,5 pouces (2DD/2HD)

● Afficheur

16 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

● Prises

Prises de sortie "Output" (L(MONO)/R)
Prises d'entrée "Input" (L(MONO)/R)
Prise écouteurs (stéréo)
Prise pour pédale d'expression
Prises MIDI (IN, OUT, THRU)
Connecteur pour pédale (2 pour KR-650)
Connecteurs pour haut-parleurs (type à 4 broches)
Prise pour microphone (KR-5500)

● Haut-parleurs

KR-650

16 cm (double cône) x 2

KR-3500

20 cm (double cône) x 2

KR-4500

20 cm x 2; 5 cm x 2

KR-5500

20 cm x 2 (stand); 5 cm x 6 (stand); 8 cm x 2 (KR-5500)

● Puissance de sortie

20 W x 2 (KR-650)

25 W x 2 (KR-3500)

30 W x 2 (KR-4500)

60 W x 2 (KR-5500)

● Consommation électrique

KR-650/3500 : 70 W (CA 117V); 70 W (CA230V); 70 W (CA 240V)

KR-4500 : 90 W (CA 117V); 90 W (CA230V); 90 W (CA 240V)

KR-5500 : 190 W (CA 117V); 145 W (CA230V); 145 W (CA 240V)

● Finition

Bois de rose brésilien

● Dimensions

KR-650

1274 (L) x 413 (P) x 141 (H) mm (avec pupitre et pieds caoutchouc)

KRS-650 (option) : 1276 (L) x 390 (P) x 638 (H) mm

Total : 1276 (L) x 413 (P) x 769 (H) mm

KR-3500

1415 (L) x 522 (P) x 217,5 (H) mm (avec pupitre et pieds caoutchouc)

KRS-3500 : 1421 (L) x 454 (P) x 638 (H) mm

Total : 1421 (L) x 522 (P) x 845,5 (H) mm

KR-4500

1421 (L) x 524 (P) x 219 (H) mm (avec pupitre et pieds caoutchouc)

KRS-4500 : 1421 (L) x 454 (P) x 638 (H) mm

Total : 1421 (L) x 524 (P) x 847 (H) mm

KR-5500

1474 (L) x 673 (P) x 252 (H) mm (avec pupitre et pieds caoutchouc)

KRS-5500 : 1435 (L) x 659 (P) x 826 (H) mm avec panneau arrière

Total : 1474 (L) x 673 (P) x 850 (H) mm

● Poids

KR-650 : 21,6 kg Stand (KRS-650/option) : 14,3 kg

KR-3500 : 50,5 kg Stand (KRS-3500) : 15,9 kg

KR-4500 : 54,5 kg Stand (KRS-4500) : 17,2 kg

KR-5500 : 59,5 kg Stand (KRS-5500) : 50,5 kg

● Accessoires

Mode d'emploi, Cordon d'alimentation, MF-2HD, Disquette de démonstration, Auto-collant avec nom des instruments de batterie, Planche SMF

Banquette, Panneau arrière (KR-5500)

● Options

Carte de styles musicaux : MSL-15, Série TN-SC

Carte mémoire (KR-3500) : M-256E

Pédale d'expression : EV-5

* Les caractéristiques et l'aspect de ce produit peuvent être modifiés sans préavis.

■ Index

- A**
- A (groupe de sélection de son) 18
 - Accompagnement automatique (dans le style) 29
 - Accord 44
 - Accord (détection d') 25
 - Accord (nom d') 20
 - Accord (position fondamentale) 21,40
 - Accord (renversement d') 21,40
 - Accords 19
 - Advanced 35
 - Arrangement (niveau d') 35
 - Arranger 25
 - Arranger (bouton) 35
 - Arranger (commutateur MIDI Out) 145
 - Arranger (ON/OFF) 34
 - Arranger (piste) 74
 - Auto Punch-In (enregistrement) 102
 - Avance rapide 82
- B**
- B (groupe de sélection) 18
 - Balance (boutons) 57
 - Balance (section) 57
 - Basic 35
 - Basse (partie) 18
 - Block Repeat 118
 - Boîte à rythmes 29
 - Break (bouton) 37
- C**
- CARD (fente) 28
 - Canal (volume) 153
 - Chord Hold 37
 - Chord Intelligence 38
 - Clavier (toucher) 53
 - Chorus 63
 - Chorus (type) 64
 - Composer 72
 - Composer (mode fonction) 115
 - Composer (commutateur MIDI OUT) 146
 - Configuration (données de) 125
 - Copie 108
 - Copie (mode) 109
 - Coupure du son 58
- D**
- Décompte 117
 - Delete 110,125
 - Disquette (capacité) 77
 - Disquette (mode fonction) 120
- E**
- Ending 24
 - Enregistrement avec remplacement 99
 - Enregistrement multi-piste 75
 - Erase 105
 - Extension (liste des sons) 164
 - Expression (prise pour pédale d') 134
- F**
- Fade-In 30
 - Fade-Out 32
 - Fill-In 36
 - Fill-In to Original 36
 - Fill-In to Variation 36
 - Format 76,120
 - Format de mesure 116
 - Function 44
- G**
- General MIDI (système niveau 1) 148
 - GM (message d'activation) 149
 - Groupe A (sélection de style musical) 27
 - Groupe B (sélection de style musical) 27
 - GS 148
 - GS (mode) 56
 - GS (réinitialisation) 56,148
- I**
- INC/DEC 33
 - Indicateur de temps 34
 - INPUT (prises) 134
 - Insertion de mesure 107
 - Intro 24
- K**
- Keyboard Mode 12
 - Keyboard Mode (section) 12
- L**
- Layer (mode) 12
 - LCD (contraste) 54
 - Leading Bass 39, 49
 - Load 73,89,96
 - Lower 13
 - Lower (piste) 74
 - Lower (son) 17
- M**
- Manual Bass 14
 - Manual Bass (piste) 74
 - Manual Bass (son) 17
 - Manual Drums/Manual Sound Effects (piste) 74
 - Marquage (point de) 111
 - Master Tune 44
 - Melody Intelligence 41
 - Mémoire interne 72
 - Merge (mode copie) 109
 - MIDI 135
 - MIDI UPDATE 119
 - Mix (enregistrement) 100
 - MIDI (câble) 135
 - MIDI (canal) 137,140
 - MIDI (commande Local) 145
 - MIDI (prises) 135
 - MIDI (réception de Start/Stop) 144

MIDI (tableaux d'équipement)	139,171
MIDI (mode de synchronisation)	143
Mode (répétition de note)	52

N

Notes (nombre enregistrées)	80
-----------------------------------	----

O

Octave Shift	46,125
One-Touch Program	21
Original	24,35
OUTPUT (prises)	132

P

Pédale de gauche	49
Pédale (enregistrement avec insertion par)	101
Pédale commutateur	48
Piano Mode	22
Piano Style Arranger (mode)	22
Piste	73
Piste (coupure de)	82
Piste (boutons de sélection)	79
Pitch Bend (plage d'action)	50,124
Position dans le morceau	113,114
Punch-In	98
Punch-Out	98
Pupitre	67

Q

Quantification	103
Quantification (résolution)	104

R

Rate (Repeat Note)	52
Réglages d'usine	70
Remplacement	87,90,92,123
Remplacement (mode copie)	109
Repeat Note	52
Reproduction répétitive	83
Retour arrière	81
Reverb (niveau)	62,125
Reverb (section)	61
Reverb (type)	61,125
Réverbération	60

S

Save	73,88,94
Saut à une position	114
Song	74
Song (fichier)	121
Song (nom)	83,115
Song (numéro)	92
Sons (boutons de sélection)	16
Sons (groupe de) Group	16,17
Sons (liste des)	18

Sons (mode d'extension)	65
Sons (section de sélection)	16
Split (mode)	13
Split+Layer (mode)	15
Split Arranger (mode)	22
Split Point	13
Start	29
Stop	30
Style (reproduction de)	25
Styles musicaux	24
Styles musicaux (boutons de sélection)	26
Styles musicaux (carte de)	28
Styles musicaux (liste)	27
Styles musicaux (mode d'extension)	67
Suppression de fichier	121
Sustain du son Lower	49

T

Tap Tempo (bouton)	33
Tempo (battre le)	33
Tempo (curseur de)	32
Tempo de base	116
Tempo de reproduction	82
Tempo pré-programmé	32
Tonique	19
Transposition	45

U

Upper	13
Upper 1 (piste)	74
Upper 2 (piste)	74
Upper (son)	16
User Program	68
User Program (bouton)	69
User Program (fichier)	122
User Program (nom)	123
User Program (numéro)	69
Utility	44

V

Variation	24,35
Variation (bouton)	35

W

Whole (Whole Mode)	12
Write (langnette de protection contre l'écriture)	77

2HD/2DD	73
---------------	----