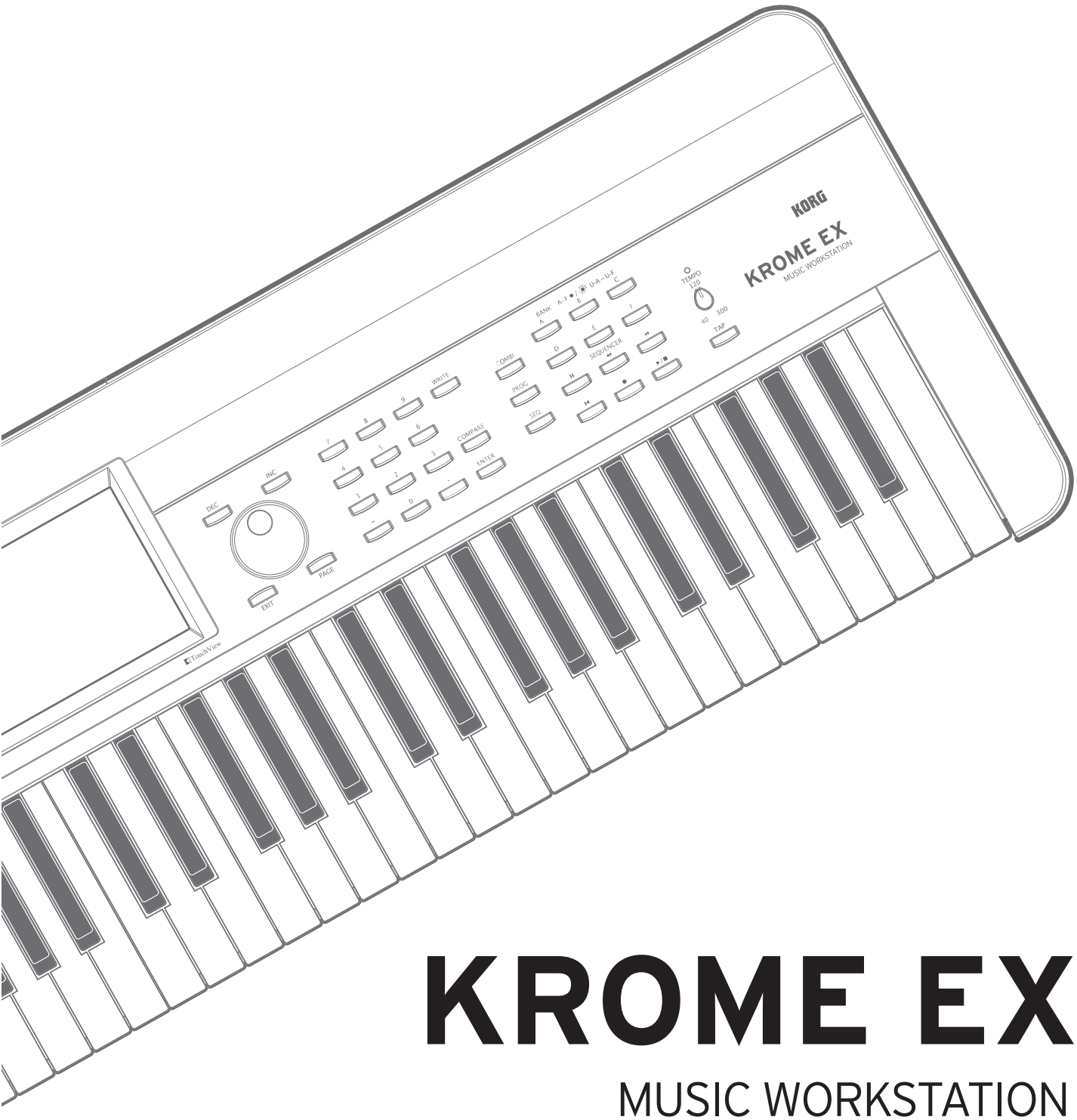


KROME EX

MUSIC WORKSTATION

电子琴

Quick Start Guide

Guide de prise en main

Guía de inicio rápido

Blitzstart

入门指南

クイック・スタート・ガイド

EDS-X Enhanced Definition Synthesis – eXpanded

GENERAL MIDI

REMS

KORG

EFGSCJ 2

English

Français

Deutsch

Español

中文

日本語

ENGLISH

KORG

KROME EX

MUSIC WORKSTATION

Quick Start Guide

Contents

Precautions 2
Regarding the LCD screen 2
Data handling 3
COPYRIGHT WARNING 3
About this manual 4
Main Features 5
Front Panel 6
Rear Panel 7
Connecting the keyboard and turning the power on 8
Turning the power on 8
Turning the power off 9
About the display and the modes 10
Display 10
Selecting modes 11
Playing sounds 12
Playing Programs and Combinations 12
Using controllers to modify the sound 13
Performing with the arpeggiator 14
Using the Drum Track 14
Simple program and combination editing 15
Using the sequencer 16
Recording your performance 16
Editing MIDI 17
Template songs 18
Using effects 19
Routing and effect settings 19
Saving and loading data 20
Saving your edits 20
Writing 20
Saving and loading 20
Listening to the demo songs 22
Loading the demo song data 22
Listening to the demo songs 22
Playing multiple songs in succession 23
Performing with RPPR 23
Main Specifications 24

Thank you for purchasing the Korg KROME EX Music Workstation. To help you get the most out of your new instrument, please read this manual carefully.

Precautions

Location

Using the unit in the following locations can result in a malfunction.

- In direct sunlight
- Locations of extreme temperature or humidity
- Excessively dusty or dirty locations
- Locations of excessive vibration
- Close to magnetic fields

Power supply

Please connect the designated AC adapter to an AC outlet of the correct voltage. Do not connect it to an AC outlet of voltage other than that for which your unit is intended.

Interference with other electrical devices

Radios and televisions placed nearby may experience reception interference. Operate this unit at a suitable distance from radios and televisions.

Handling

To avoid breakage, do not apply excessive force to the switches or controls.

Care

If the exterior becomes dirty, wipe it with a clean, dry cloth. Do not use liquid cleaners such as benzene or thinner, or cleaning compounds or flammable polishes.

Keep this manual

After reading this manual, please keep it for later reference.

Keeping foreign matter out of your equipment

Never set any container with liquid in it near this equipment. If liquid gets into the equipment, it could cause a breakdown, fire, or electrical shock.

Be careful not to let metal objects get into the equipment. If something does slip into the equipment, unplug the AC adapter from the wall outlet. Then contact your nearest Korg dealer or the store where the equipment was purchased.

THE FCC REGULATION WARNING (for USA)

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

If items such as cables are included with this equipment, you must use those included items.

Unauthorized changes or modification to this system can void the user's authority to operate this equipment.

SUPPLIER'S DECLARATION OF CONFORMITY (for USA)

Responsible Party:	KORG USA INC.
Address:	316 SOUTH SERVICE ROAD, MELVILLE, NY
Telephone:	1-631-390-6500
Equipment Type:	MUSIC WORKSTATION
Model:	KROME EX-61/KROME EX-73/KROME EX-88

This device complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

(1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Notice regarding disposal (EU only)

When this "crossed-out wheeled bin" symbol is displayed on the product, owner's manual, battery, or battery package, it signifies that when you wish to dispose of this product, manual, package or battery you must do so in an approved manner. Do not discard this product, manual, package or battery along with ordinary household waste. Disposing in the correct manner will prevent harm to human health and potential damage to the environment. Since the correct method of disposal will depend on the applicable laws and regulations in your locality, please contact your local administrative body for details. If the battery contains heavy metals in excess of the regulated amount, a chemical symbol is displayed below the "crossed-out wheeled bin" symbol on the battery or battery package.

Regarding the LCD screen

The KROME LCD screen is a precision device, and careful attention has been paid to its product quality. Although you may notice some of the issues listed below, please be aware that these are due to the characteristics of LCD screens, and are not malfunctions.

- There may be pixels in the screen that are always dark (unlit) or always bright (lit).
- Depending on the displayed content, the brightness of the screen may appear uneven.
- Depending on the displayed content, horizontal stripes of shading may be visible.
- Depending on the displayed content, flickering or moire patterns may be visible.

Data handling

Incorrect operation or malfunction may cause the contents of memory to be lost, so we recommend that you save important data on USB storage devices or other media. Please be aware that Korg will accept no responsibility for any damages which may result from loss of data.

COPYRIGHT WARNING

- This professional device is intended only for use with works for which you yourself own the copyright, for which you have received permission from the copyright holder to publicly perform, record, broadcast, sell, and duplicate, or in connection with activities which constitute "fair use" under copyright law.
  If you are not the copyright holder, have not received permission from the copyright holder, or have not engaged in fair use of the works, you may be violating copyright law, and may be liable for damages and penalties.
  KORG TAKES NO RESPONSIBILITY FOR ANY INFRINGEMENT COMMITTED THROUGH USE OF KORG PRODUCTS.
- The content that is built into this product or included with it may not be extracted, recorded, or stored in a form similar to its original state, and distributed or made publicly available on the internet.
  The content of this product (such as sound programs, style data, accompaniment patterns, MIDI data, PCM sample data, audio data, operating system etc.) is the copyrighted property of KORG Inc. or is copyrighted material used by KORG Inc. under license from a third party.
  You do not need permission from KORG Inc. to use the above content to produce or perform musical works, or to record and distribute such works.

About this manual

The manuals and how to use them

The KROME EX comes with the following manuals.

- Quick Start Guide (printed and PDF) (this document)
- Supplementary Manual (PDF)
- KROME Operation Guide (PDF)
- KROME Parameter Guide (PDF)
- Voice Name List (PDF)

A printed copy is included only for the Quick Start Guide.

Quick Start Guide

This provides a simple explanation of the KROME EX's functions. Read this manual first.

Supplementary Manual

This explains the expanded functions and other features of the KROME EX, regarding the programs, combinations and so on. Please read this as a supplement to be used with the KROME Operation Guide and the KROME Parameter Guide.

KROME Operation Guide

Put simply, the Operation Guide is designed to answer the question, "How do I do this?"

It explains the names and functions of each part of the KROME, basic operation, an overview of each mode, how to edit sounds, how to record on the sequencer, and how to sample. This guide also explains the basics of the Arpeggiator, effects, Drum Kits, and the Drum Track.

Finally, it also contains a troubleshooting guide and supplemental information such as specifications.

KROME Parameter Guide

The Parameter Guide is designed to answer the question, "What does this do?"

Organized by mode and page, the Parameter Guide includes information on each and every parameter in the KROME.

Voice Name List

The **Voice Name List** lists all of the sounds and setups that are in the KROME EX when it is shipped from the factory, including Programs, Combinations, Multisamples, Drumsamples, Drum Kits, Arpeggio Patterns, Drum Track Patterns, Template Songs, and Effect Presets.

PDF versions

The KROME EX PDF manuals are designed for easy navigation and searching. They include extensive PDF contents information, which generally appears on the side of the window in your PDF reader and lets you jump quickly to a specific section. All cross-references are hyper-links, so that clicking on them automatically takes you to the source of the reference.

Conventions in this manual

References to the KROME EX

The KROME EX is available in 88-key, 73-key, and 61-key models. The manuals refer to all models without distinction as "the KROME." The front panel and rear panel illustrations in the manual show the 61-key model, but they apply identically to the other models.

Example screen displays

The parameter values shown in the example screens of this manual are only for explanatory purposes, and may not necessary match the values that appear on the LCD screen of your instrument.

Abbreviations for the manuals: QS, OG, PG, VNL

In the documentation, references to the manuals are abbreviated as follows.

QS: Quick Start Guide

OG: KROME Operation Guide

PG: KROME Parameter Guide

VNL: The Voice Name List

Symbols , MIDI, *Note*, *Tips*

These symbols respectively indicate a caution, a MIDI-related explanation, a supplementary note, or a tip.

MIDI-related explanations

CC# is an abbreviation for Control Change Number.

In explanations of MIDI messages, numbers in square brackets [ ] indicate hexadecimal numbers.

* All product names and company names are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Main Features

New realms of sound for the keyboard player and the musical creator

- The KROME's EDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded) is a newly designed sound engine that delivers the synthesis, modulation, effect functionality and quality of the EDS sound engine acclaimed by professionals, while additionally allowing more than ten times as much PCM sound data to be controlled.
- Voicing technology developed for the KRONOS has been lavishly applied, giving you a total of 4GB of high-quality PCM data that includes long stereo samples captured for each key. From the sound's attack to its decay, every detail has been carefully designed for subtle and dynamic expressive power. The emotion in your fingertips will be faithfully transmitted to your listeners via this wide array of sounds: acoustic pianos, electric pianos, organs, wind instruments, synths, and drums.

Effects

- The KROME contains 193 different types of effects, ranging from chorus, delay, reverb, overdrive, and simulations of vintage effects and amps, each boasting professional-level quality and flexibility. Effect Presets let you easily store and recall all of the settings for an individual effect.
- You can use up to 8 of these effects simultaneously, with 5 Insert Effects, 2 Master Effects (for reverb sends, for instance), and 1 Total Effects (for stereo bus processing). Each program provides a three-band EQ, letting you use up to sixteen such EQs in each combination or song. These settings can be made individually for each program, combination, and song.
- The master effects and total effect can be turned on/off from the front panel.

Dual polyphonic arpeggiators

In addition to the traditional arpeggio patterns of the past, these arpeggiators can generate guitar or bass riffs as well as drum patterns. They can also be used as part of the sound designing process to create pads, synth sounds, and sound effects that include a subtle sense of movement. In Combination mode and Sequencer mode, you can use two arpeggiators simultaneously.

There are 960 user arpeggio patterns, giving you amazing potential for powerful performances.

Original patterns can be created quickly and easily by editing patterns in the piano roll screen.

Drum track patterns

The drum track is a built-in drum machine function that uses the KROME's high-quality drum sounds.

There are 710 patterns.

Keyboard and controllers for richly expressive performances

- The KROME EX 61 and 73 feature a Semi-Weighted Keyboard that provides a great-feeling way to play everything from piano sounds to synthesizer sounds.
  The KROME EX 88 features a NH (Natural Weighted Hammer Action) keyboard that is especially advantageous when you're playing sounds that allow subtle nuances of expression such as piano and electric piano.
- In addition to the joystick, tonal changes can be controlled by buttons (SW1, 2) where you can assign functions such as octave shift or joystick lock, and realtime controllers that you can use to adjust cutoff, resonance, or effects while you play, making your performances even more expressive.
- Three jacks where you can connect a damper pedal, foot switch, and foot pedal are provided. These allow you to use your foot to adjust the volume, control the effects, or switch sounds.

Sequencer for music production or performance

The internal sequencer provides 16 MIDI tracks and one master track. There's a full complement of functionality for music production and performance, including Auto Song Setup that lets you start producing a song the moment inspiration strikes, template songs, RPPR, and cue lists.

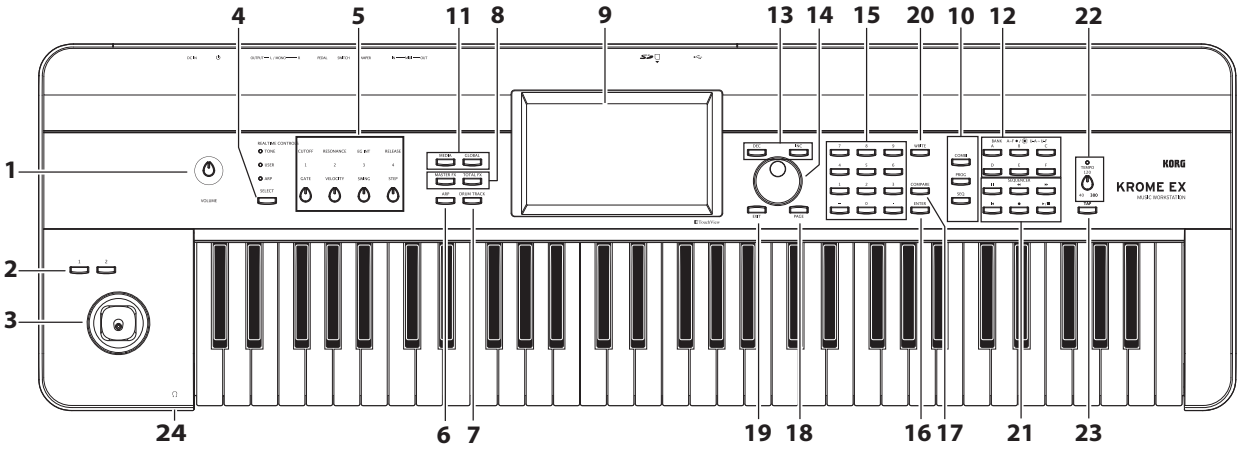
You can edit tracks and patterns in the track view or in a piano roll screen.

SMF data can also be imported or exported, allowing smooth integration with another platform such as your computer.

Computer connection via USB SD card slot

You can connect the KROME to your computer via USB for easy transfer of MIDI data. You can also use an SD card (commercially available) to easily manage the KROME's file data.

Front Panel



* The diagram shown is for KROME EX-61

Volume

1. VOLUME knob

This knob adjusts the volume of the AUDIO OUTPUT L/MONO, R outputs, as well as the volume of the headphone jack.

SW1, 2 and Joystick

2. SW1, SW2 buttons

You can assign these buttons to a desired function such as changing the octave of the keyboard, turning portamento on/off, or locking the joystick. You can also use these to control the sound or effects in sophisticated ways by assigning them to an AMS parameter of the sound generator or a Dmod parameter of an effect.

3. Joystick

You can control synthesis parameters or effect parameters by moving the joystick up/down/left/right.

REALTIME CONTROLS

These realtime controllers consist of four knobs and one button. You can use them to do the following things.

4. SELECT button
5. Knobs 1–4

Use the SELECT button to select the functions that you want to be controlled by knobs 1–4. By using knobs 1–4 you can control the sound, effects, and the arpeggiator. (See “Realtime controls” on page 13.)

Arpeggiator

6. ARP button

This button turns the arpeggiator on/off. The button will be lit up if the arpeggiator is on. (See page 14)

DRUM TRACK

7. DRUM TRACK button

This button turns the Drum Track function on or off.

This button also indicates the operating state of the drum track. (Unlit: off, Blinking: waiting for trigger, Lit: on. See page 14.)

Effect buttons

8. MASTER FX button, TOTAL FX button

These buttons turn the master effect and total effect on/off. When the button is on (LED lit), the effect settings of the program, combination, or song will be enabled. When the button is off (LED unlit), the corresponding effect will be off.

The on/off status of these buttons is remembered even when you switch programs, combinations, or songs.

Display

9. Display

The TouchView display features simple touch control and selection of numerous features and parameters. (See page 10)

Mode

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

The KROME has five different operational modes, each one optimized for a specific set of functions.

Press one of these buttons to enter the corresponding mode.

For details, please see “Selecting modes” on page 11.

PROG/COMBI BANK

12. A, B, C, D, E, F buttons

These buttons select program banks A–F, U-A–U-F and combination banks A–F (see page 12). The program bank will switch from A–F to U-A–U-F and back, with each consecutive press of a BANK button.

You can also use these buttons to select the bank of timbre programs in a combination, or the bank of track programs in a song.

If you want to select a GM bank, use the numeric keys (see "15", below, page 12) or the Bank/Program Select menu (see page 13).

VALUE controllers

Use these controllers to edit the parameter that's selected in the display.

13. INC and DEC buttons
14. VALUE dial
15. 0–9, – and . buttons
16. ENTER button

Use these to specify the value of the selected parameter.

17. COMPARE button

Compares your current sound edits to the sound before it was edited.

PAGE SELECT, EXIT

18. PAGE button

When you press this button, a list of the pages within the selected mode will appear in the display. Press the button of the desired page. (See page 9 of the Operation Guide)

19. EXIT button

Press this button to return to the main page of the current mode.

Save (Write)

20. WRITE button

Use this button to save programs, combinations, global settings, drum kits, or arpeggio patterns to the internal memory (see page 20).

You'll also use this button to save songs to media (see page 21).

Sequencer

The buttons in this section are used for operations in Sequencer mode, such as recording and playback (see page 54 of the Operation Guide). In addition to its use during recording, the REC button is also used to save a program or combination, or when using the Auto Song Setup function (see page 16).

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

TEMPO controls

22. TEMPO knob, TEMPO LED

This knob adjusts the tempo of the arpeggiator, drum track, or internal sequencer.

This LED will blink at quarter-note intervals of the current tempo.

23. TAP button

By pressing (or tapping) this button on the beat, you can enter the tempo used by the arpeggiator, drum track, or internal sequencer.

Headphone

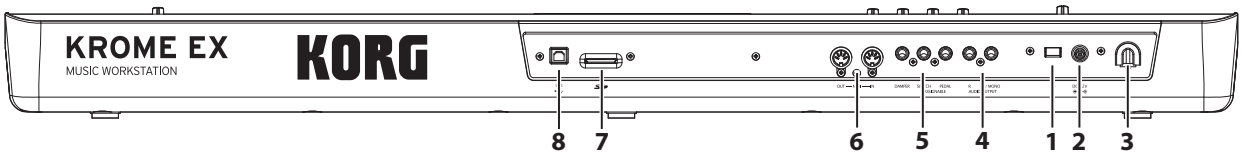
24. Headphone jack

Connect your headphones here.

This jack will output the same signal as the AUDIO OUTPUT L/MONO and R jacks.

The headphone volume is controlled by the VOLUME knob.

Rear Panel



Power supply

Be sure to see the "Connecting the keyboard and turning the power on" section on page 8 and follow the correct procedure described there.

Note: The KROME has an auto power-off function that automatically turns off the power when the keyboard or front panel buttons have not been used for a certain length of time. With the factory settings, this is set to 4 hours (see "The auto power-off function" on page 9).

1. Power switch

This switch turns the power on/off.

2. AC adapter connector

The included AC adapter is connected here.

Connections must be made with the power turned off. Please be aware that careless operation may damage your speaker system or cause malfunctions.

3. Cable hook

Use this to secure the cable of the included AC adapter.

AUDIO OUTPUTS

4. AUDIO OUTPUT L/MONO, R jack

These are the main stereo audio outputs. Use the VOLUME knob to adjust the volume.

PEDALS

5. ASSIGNABLE PEDAL jack, ASSIGNABLE SWITCH jack, DAMPER jack

You can connect a damper pedal, foot switch, and foot pedal to these jacks. This gives you a broader range of functions and effects to control.

MIDI

6. MIDI IN connector, MIDI OUT connector

MIDI lets you connect the KROME to a computer or other MIDI devices, for sending and receiving notes, controller gestures, sound settings, and so on.

SD

7. SD card slot

You can insert an SD card here, and use it to save/load KROME programs, combinations, or song data. (See page 20)

USB

8. USB connector (for connecting to computer)

You can connect your computer to this connector. Using a single USB cable, your KROME can send and receive MIDI information directly to and from a computer, without requiring a MIDI interface.

Note: The USB connector of the KROME is only able to transmit and receive MIDI data.

Connecting the keyboard and turning the power on

Turning the power on

Note: Check the following before you turn the power on.

- Make sure that you're using an AC outlet that supplies the correct voltage for your unit.
- Use only the included AC adapter.
- Turn the KROME's front panel VOLUME knob all the way to the left to minimize the volume.
- Make sure that the KROME's power is off.
- If you're connecting to an external output device such as a mixer or a powered monitor speaker, minimize its volume and turn off its power.

Here's how to connect the power.

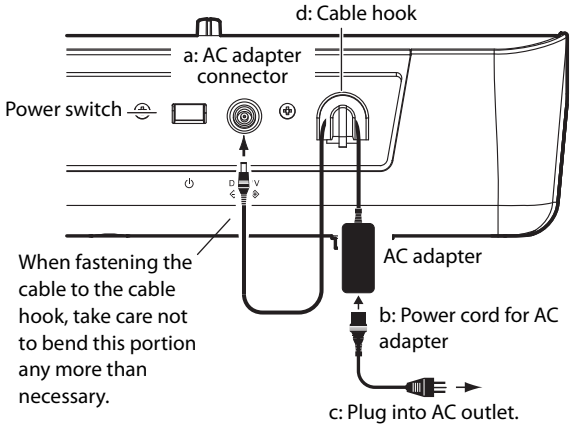
1. **Connect the included AC adapter's DC plug to the AC adapter connector located on the KROME's rear panel.**

Plug the power cord into an AC outlet.

Connect the power cord to the AC adapter.

To prevent the DC plug from being disconnected accidentally, fasten the cable around the KROME's cable hook.

AC adapter connections



2. **Connect the KROME's AUDIO OUTPUT L/MONO and R jacks to your mixer or powered monitor speakers.**

- If you're monitoring through headphones, connect them to the headphone jack that's located on the left side of the front of the KROME. This headphone jack will output the same signal as the stereo output (AUDIO OUTPUT L/MONO and R).

3. **Turn on the power by pressing the power switch located on the rear panel of the KROME.**

If the auto power-off function is enabled, a message will appear at start-up, informing you of the time until the power will turn off automatically. If this dialog box does not appear, auto power-off is not enabled; the power will not turn off automatically. (See "The auto power-off function" on page 9.)

4. **Power-on your external output devices, and adjust their volume appropriately.**
5. **While playing the keyboard, gradually turn the VOLUME knob toward the right to adjust the volume.**

Turning the power off

When you've finished using the KROME, turn off the power by pressing the power switch that's located on the rear panel of the KROME.

- When you turn off the power, any program, combination, or global settings you may have edited will return to its original state. If you want to keep the results of your editing, you must save (write) the edited settings.
  In the same way, the song data will also be lost when you turn off the power. If you want to use the song data again later, you must save it before you turn off the power, and then load it again when desired. (See "Saving your edits" on page 20.)
- If the KROME's auto power-off function is enabled, the power will automatically turn off after a certain length of time has elapsed without any user input. This automatic power-off will also cause all unsaved data to be lost.
- If the power is turned off while data is being written to the internal memory, the data in the internal memory may be damaged. Never turn off the power while any process is being executed. While processing is occurring, the following message will appear:
  "Now writing into internal memory"

The auto power-off function

The KROME has an auto power-off function that automatically turns off the power when the keyboard or front panel buttons have not been used (*) for a certain length of time.

* The VOLUME knob is not included.

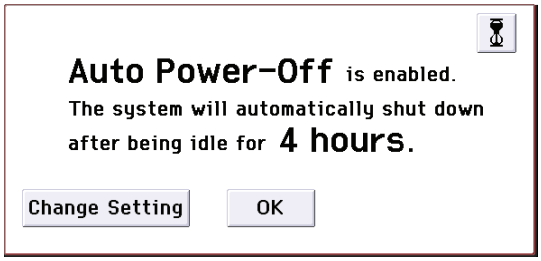
Note: With the factory settings, the power will turn off when there has been no user input for approximately four hours.

- When the power turns off, any settings you had been editing will be lost. If you want to keep your edited settings, you must save them before the power turns off.

Changing the auto power-off setting

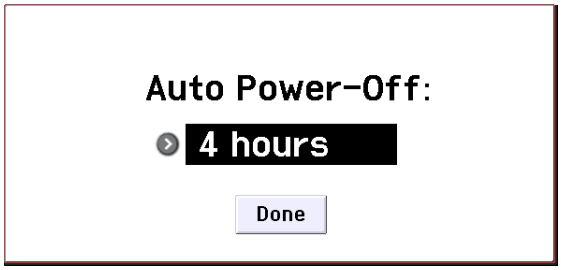
Changing the settings in the start-up dialog box

If the auto power-off function is enabled so that the power will turn off automatically, the currently specified auto power-off time is displayed immediately after the system starts up.



1. **While this message is shown, press the Change Setting button in the dialog box.**

The following dialog box will appear.



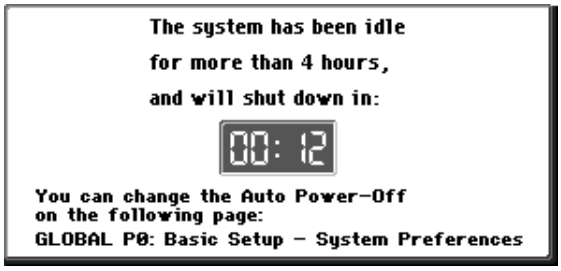
2. **Press the popup button and select the desired time for auto power-off to occur. If you don't want the power to turn off automatically, choose Disabled.**

Note: If this dialog box does not appear immediately after start-up, the auto power-off function is set to Disabled; the power will not turn off automatically.

Note: You can also change the auto power-off setting during operation (see page 16 of the Operation Guide).

Auto power-off warning message

When the specified time has elapsed, a message will warn you that the auto power-off function is about to turn off the power.



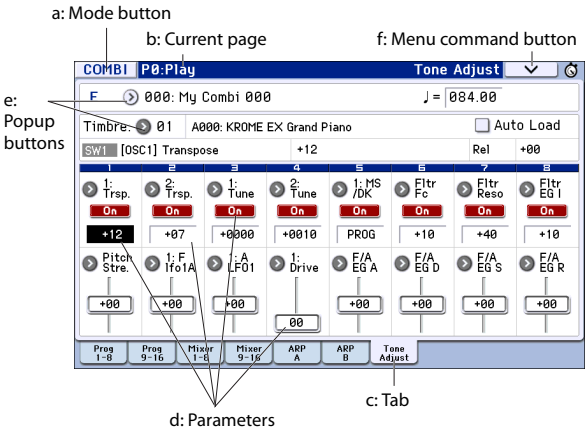
If you want to continue using the KROME, press the keyboard, a button, or the display. Auto power-off will be reset, and the same message will appear when the specified time has again elapsed without any user input.

About the display and the modes

Display

The KROME uses Korg's TouchView graphical user interface.

By pressing or dragging objects shown in the display, you can select programs or combinations, or edit parameter values. Here we'll explain the names and functions of these objects.



a: Mode button

This indicates the currently selected mode.

When you press this button, the Mode menu will appear. In the mode menu, press the name of the mode that you want to move. If you select the currently selected mode, the Page Select menu for that mode will appear. Even in another mode, pressing the right side of the name will display the Page Select menu for each mode.

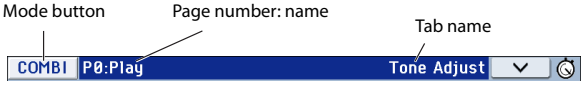
To close the menu, press the Close button or the EXIT button.

You can also choose modes and pages by pressing the front panel buttons. Press a mode select button to select a mode, and then press the PAGE button to access the page select screen.

b: Current page

This indicates the current page within the selected mode.

Beginning at the left, this area shows the page number: name, and tab name.



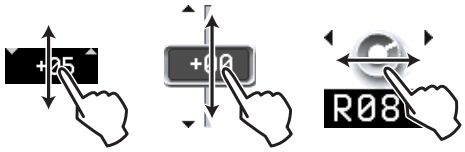
c: Tab

Most pages are divided into two or more tabs.

d: Parameters

The parameters for various settings are shown in the display. Select a parameter in the display, and edit its value.

You can use the VALUE dial and other value controllers (see page 7) to edit a value by dragging your finger in the display, or turn a setting on/off by pressing it in the display.



For some parameters, you can press the parameter twice in succession or long-press and then release it to access an on-screen edit pad where you can edit the value. see "Edit pad" on page 6 of the Operation Guide.

e: Popup buttons

When you press a popup button, the available parameter values will appear as a popup menu or a tabbed menu.

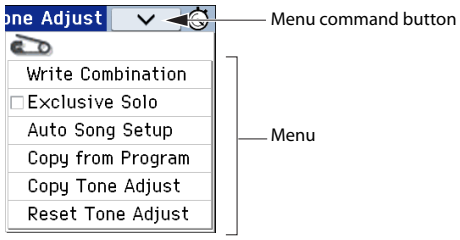
f: Menu command button

* Menu

When this button is pressed, a list of menu commands will appear.

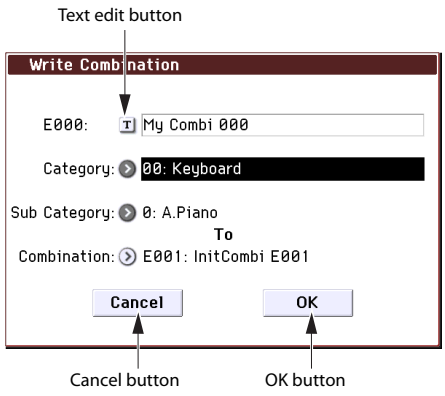
The menu commands that appear will differ depending on the page that's currently selected.

The menu will close when you press the display somewhere other than the menu, or when you press the EXIT button.



* Dialog box

When you select a menu command, you'll see a screen containing the settings needed to execute the command. This is called a dialog box. The dialog box that appears will depend on the menu command that you select. Some commands, such as **Exclusive Solo**, do not display a dialog box.



* Text edit button

When you press this button, the text edit dialog box appears for changing the names of Programs, Combinations, Songs, etc.

*** OK and Cancel buttons**

After performing the other operations in the dialog box, you can execute the command by pressing the OK button. To cancel without executing, press the Cancel button. The dialog box will close.

The EXIT button corresponds to the Cancel button and Done button.

Selecting modes

The KROME provides a large number of functions, such as playing or editing programs and combinations, recording and playing back songs, and managing media. These functions are grouped into "modes." The KROME has five modes. To access a mode, press the corresponding mode button (See page 6).

Program mode

Programs are the basic sounds of the KROME.

In Program mode, you can:

- Select and play Programs.
- Use one arpeggiator in your performance.
- Play back Drum Track patterns while you perform using a Program.
- Edit Programs
  You can use the realtime controls and the Tone Adjust function to easily edit the program.
  You can adjust the parameters and settings of the oscillators, filters, amps, EGs, LFOs, effects, arpeggiator, drum track, etc.
  You can use up to five insert effects, two master effects, and one total effect.
  Plus, you can create drum programs using drum kits (as created in Global mode).

Combination mode

Combinations are sets of up to 16 programs that can be played simultaneously, letting you create sounds that are more complex than a single Program. In Combination mode, you can:

- Select and play Combinations.
- Use multiple timbres to play arpeggio patterns generated by two arpeggiators.
- Use one or more timbres to play back the patterns in the drum track.
- Use the KROME as a 16-part multitimbral tone generator.
- Edit Combinations
  You can use the tone adjust function to easily edit the program of each timbre.
  You can assign Programs to each of the 16 Timbres, each with separate volume, pan, EQ, and keyboard and velocity zones; adjust settings for effects, arpeggiator and the drum track.
  Plus, you can use up to five insert effects, two master effects, and one total effect.

Sequencer mode

Sequencer mode lets you record, playback, and edit MIDI tracks. You can:

- Use the sixteen-track MIDI sequencer to record and play back songs.
  Record a single MIDI track at a time, or record as many as all sixteen tracks simultaneously. You can also record exclusive messages.
- Use multiple tracks to record and play back performances generated by two arpeggiators.
- Use one or more tracks to play back the patterns in the drum track.
- Edit songs.
- Use the KROME as a 16-track multi-timbral sound module.
- GM/GM2 playback is also supported.
- Use the Tone Adjust function to easily edit the program of each track.
- Use up to five insert effects, two master effects, and one total effect.
- Record patterns and assign them to individual keys, using RPPR (Realtime Pattern Play/Recording).
- Create a Cue List that will play back multiple songs in the order that you specify. You can also combine these songs into a single song.
- Create user Drum Track patterns.

Global mode

Global mode lets you adjust overall settings for the entire KROME, and edit drum kits and arpeggio patterns. In Global mode, you can:

- Adjust settings that affect the entire KROME, such as master tune and the global MIDI channel.
- Create user scales.
- Create drum kits using drumsamples.
- Create user arpeggio patterns.
- Rename program and combination categories.
- Set the function of the assignable pedals and assignable switches.
- Transmit MIDI System Exclusive data dumps.

Media mode

You can save or load data using an SD card. In Media mode, you can:

- Save and load Programs, Combinations, Songs, and Global setup data.
- Format an SD card, copy and rename files, etc.
- Perform file operations such as copying data to or from media.
- Export and import sequences to and from SMF (Standard MIDI Files).
- Use the Data Filer function to save or load MIDI System Exclusive data.

Playing sounds

Playing Programs and Combinations

Selecting Programs by bank and number (A)

Here's how to select a program.

For more about the features and functions of Program mode, see "Program mode" on page 11.

1. **Press the front-panel PROG button (the LED will light up) to enter Program mode.**

The upper left side of the LCD screen shows the name of the current page, PROG P0: Play. This is a good home base for playing Programs.

Notice the large, highlighted characters in the upper part of the LCD display. These are the name and number of the current Program. When these are highlighted, you can press the INC/DEC buttons to select the next or previously numbered Program.

You can also turn the VALUE dial to move through the Programs in larger steps, or enter Program numbers directly from the numeric keypad.

2. **Use the BANK A...F buttons to select Programs from other banks.**

Press the lit button to select banks U-A–U-F (the button will blink).

Press a blinking or unlit button to select banks A–F (the button will light).

You can also use the bank buttons at the top left corner of the display to switch to bank U.

To select a GM bank, hold down numeric key 0 and press one of the -, 1–9, or (.) buttons. The GM bank, GM variations g(1)–g(9), or GM drum programs g(d) will be selected respectively.

Selecting Programs by Category (B)

There are other ways to select Programs, but here we'll explain how to select programs by their category, such as keyboard, organ, bass, or drum sounds.

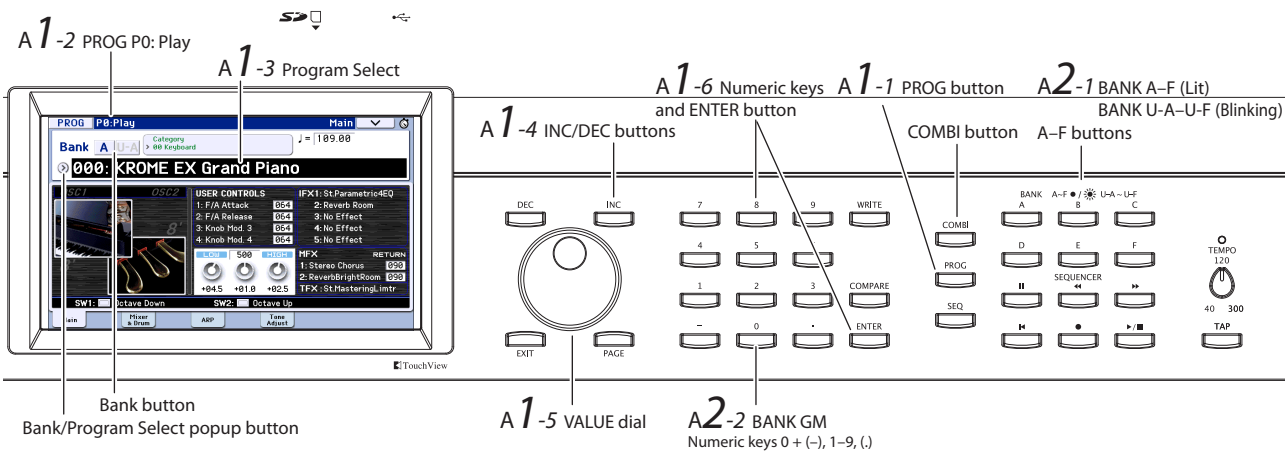
1. **In the LCD screen, press the Category/Program Select popup button.**

The Category/Program Select popup menu will appear.

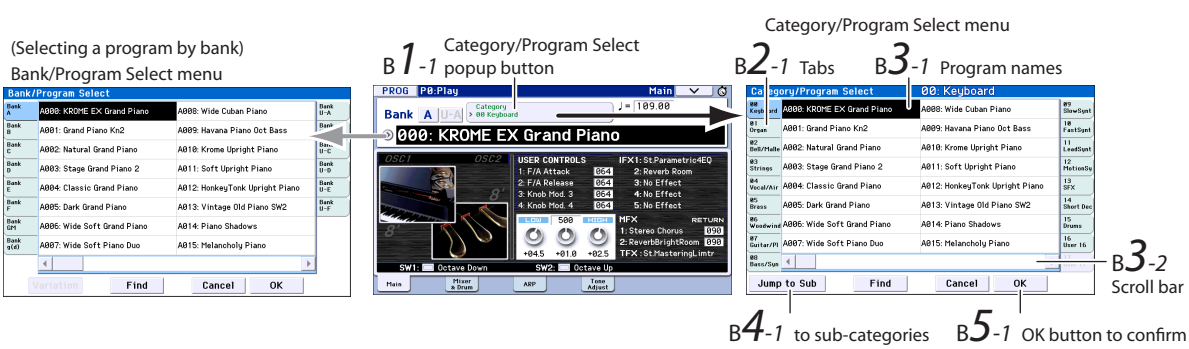
In the illustration, the Keyboard category is selected. The menu shows the program in that category.

2. **If you want to select a different category, press the tabs at the left and right side of the display.**
3. **To select a program, press its program name in the menu.**

Selecting programs by bank and number



Selecting programs by category



The selected program will be highlighted, and the program will change. You can also use the INC/DEC buttons or the VALUE dial to switch programs.

The menu shows sixteen programs at once. To see other programs, use the scroll bar to scroll the list.

Play the keyboard to hear the sound of the program that you've selected.

4. **If you want to choose programs by sub-category, press the "Jump to Sub" button to access the Sub Category/Prog Select menu.**

Press a tab on the left to select a sub category.

Select a program as described in step 3.

To confirm your choice, press the OK button. If you want to cancel, press the Cancel button. You will return to the main category.

5. **If you're happy with the selected program, press the OK button to close the menu.**

If you press the Cancel button, your selection here will be discarded, and you will return to the program that had been selected immediately before you opened the menu.

Note: If you press the popup button to the left of "Program Select," the Bank/Program Select menu organized into banks will appear. The procedure is the same as described in "Selecting Programs by Category (B)".

For other ways to select Programs, see "Selecting Programs" on page 21 of the Operation Guide.

Program Bank Contents

The KROME has a total of 1,801 programs. When the unit is shipped from the factory, the internal memory contains 896 preload programs and 265 GM programs for immediate use. The remaining 640 programs are initialized programs, provided for you to save your own original programs. You are also free to edit and overwrite any of the programs in banks A–F and U-A–U-F, but not the programs of banks GM–g(d).

Program bank contents

Bank	No.	Contents
A...F, U-A	000...127	Preload programs
U-B...U-F	000...127	Initialized programs
GM	001...128	GM2 capital programs
g(1)...g(9)		GM2 variation programs
g(d)		GM2 drum programs

Selecting Combinations

Here's how to select a combination.

For more about combinations, see "Combination mode" on page 11.

1. **Press the COMBI button to enter Combination mode.**

The COMBI LED will light up.

Once you're in Combi mode, you can select and play Combinations by either bank/number or category, in the same way as you did Programs.

Combination bank contents

Bank	No.	Contents
A...D	000...127	Preload combinations
E, F	000...127	Initialized combinations

Using controllers to modify the sound

Joystick, SW1 and SW2

The joystick (see page 6) and SW1/SW2 (see page 6) located on the left side of the KROME's front panel are controllers for you to use while performing. You can use these controllers to modify the sound.

The effect produced by each controller will differ for each Program or Combination. In addition to the typical functions, the controllers in some cases might have the effect of emphasizing individual sounds, or might apply a combination of several effects. So try them all out to see what each controller does for the selected sound.

Standard Joystick functions

Move the joystick…	Normally controls…
Left	Pitch bend down
Right	Pitch bend up
Forwards (away from yourself)	Vibrato
Backwards (towards yourself)	Filter LFO (wah)

Realtime controls

The realtime controllers (see page 6) located on the left side of the front panel are used to control the sound while playing a program or combination, or for simple sound editing. They are also used to control the arpeggiator.

1. **Press the SELECT button to choose the functions that knobs 1–4 will control (the corresponding LED will light up).**

The knobs will control the sound if TONE or USER are selected, or the arpeggiator if ARP is selected.

2. **Turn knobs 1–4, and notice how the sound, effects, or arpeggio pattern changes.**

When you turn a knob, a popup will appear on the display, indicating the name of the controller and its value.

- If SELECT TONE is selected, the knobs will control the filter cutoff, filter resonance, filter EG intensity, and filter EG release time respectively.
- If SELECT USER is selected, knobs 1–4 will control a wide variety of parameters individually assigned by each program or combination. In many (but not all) cases, knobs 1 and 2 will control synth parameters, knob 3 will control the depth of a modulation effect such as chorus, and knob 4 will control reverb depth.
- For details on SELECT ARP, refer to the next section.

Performing with the arpeggiator

A program allows you to use a single polyphonic arpeggiator. When playing a combination or using the sequencer, you'll be able to use two polyphonic arpeggiators.

Turning the arpeggiator on/off

1. **Select the program or combination that you want to play.**
2. **Press the ARP button to make the LED light up.**

The arpeggiator will turn on.

3. **Play the keyboard.**

The arpeggio will start playing. (Please note that for some sounds, the arpeggiator is set to respond only to a specific range of notes on the keyboard.)

Controlling the arpeggio pattern

1. **Press the SELECT button to make the ARP LED light up.**
2. **Turn knobs 1–4 (GATE, VELOCITY, SWING, STEP) to modify the pattern.**

It is also effective to set the realtime controls to TONE or USER and use them to modify the sound while the arpeggiator is playing.

Arpeggio patterns appropriate for each sound are assigned to each of the factory-set programs and combinations. Try selecting programs and combinations from a variety of categories, and play them with the arpeggiator turned on.

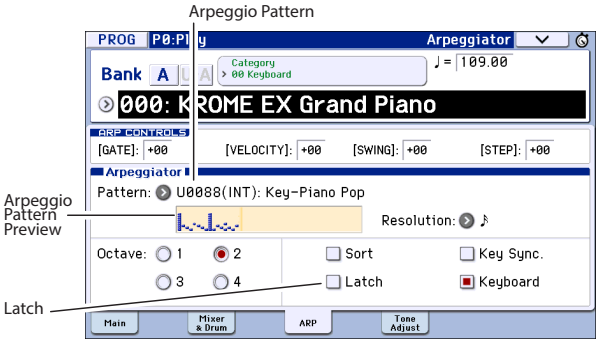
3. **Use the TEMPO knob or the TAP button to adjust the tempo (see page 7).**

Program mode

The arpeggio pattern of a program can be switched by the P0: Play– Arpeggiator page "Pattern" parameter.

1. **Press the PROG button, and then the ARP tab.**
2. **Press the "Pattern" popup button, and select a pattern.**

If the Latch setting on this page is selected, the arpeggio will continue playing even after you take your hand off the keyboard. If this setting is not selected, the arpeggio will stop playing when you take your hand off the keyboard.



Combination mode and Sequencer mode

In Combination and Sequencer modes, arpeggiator settings are adjusted in the P0 Arpeggiator A and B pages.

Using the Drum Track

Turning the Drum Track on and off

1. **Press the DRUM TRACK button.**

Depending on various settings, the Drum Track may begin to play immediately, or may wait until you start to play on the keyboard. If the button's LED is blinking on and off, it's waiting for you to play.

2. **Use the TEMPO knob or the TAP button to adjust the tempo (see page 7).**

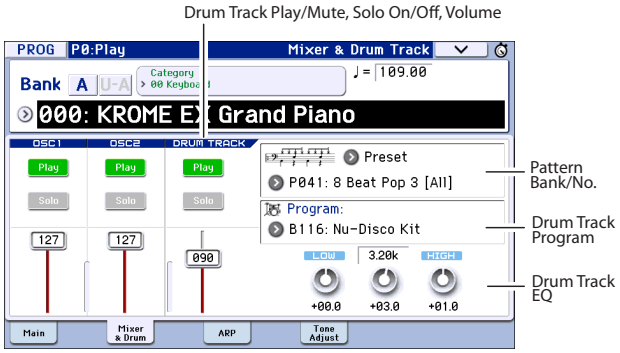
Selecting the Drum Track pattern & sound

Program mode

In Program mode, the Drum Track has a special reserved mixer slot and a dedicated Program select parameter. To set up the Drum Track in Program mode:

1. **Press the PROG button, and then the Mixer & Drum tab.**

The Mixer & Drum TRACK page will appear.



2. **On the right side of the display, use the two Pattern Bank/No. popup buttons to select a Drum Track pattern.**

Note: Please note that the DRUM TRACK button will not turn on for a pattern that contains no data such as the User bank InitDrumPattern, or for the Preset bank P000: Off pattern.

3. **On the right side of the display, use the Drum Track Program "Program" popup button to select the program that will sound the pattern.**
4. **Use the buttons on the left to control the mute and solo settings, and use the slider to adjust the volume. You can use the Drum Track EQ to adjust the EQ of the drum track program.**

Combination mode, Sequencer mode

In Combinations (and Songs), the Drum Track simply sends MIDI to play one or more of the 16 Timbres/Tracks.

For more information, see "Drum Track function settings in Combination mode" on page 101 of the Operation Guide.

Simple program and combination editing

Adjusting the EQ and volume balance

For a program, the program's EQ and master effect return amount can be adjusted in the P0: Play– Main page.

In the P0: Play– Mixer & Drum Track page you can adjust the volume balance of oscillators 1 and 2, and the drum track. Here you can also adjust the EQ of the drum track program.

Using Tone Adjust

The KROME's Tone Adjust function assigns program parameters that are useful for editing with buttons and sliders in the display. You can use these to edit the sound efficiently.

1. **Access the Program mode P0: Play– Tone Adjust page. Press the PROG button, and then the Tone Adjust tab.**
2. **Use the sliders and buttons in the display to make adjustments. You can also use the VALUE controllers to make adjustments.**

The parameters assigned to the sliders and knobs will differ depending on the program or combination. (For some sounds, the result may be difficult to notice.)

For example, the "Pitch Stre." slider produces rich tonal changes and variations without impairing the character of the original sound. "1: F lfo IA" controls wah, "1: lfo IA" controls vibrato, and "1: Drive" can subtly fatten the sound or apply extreme distortion.

"F/A EG A," "F/A EG D," "F/A EG S," and "F/A EG R" respectively control the attack time, decay time, sustain level, and release time of the filter and amp EGs.

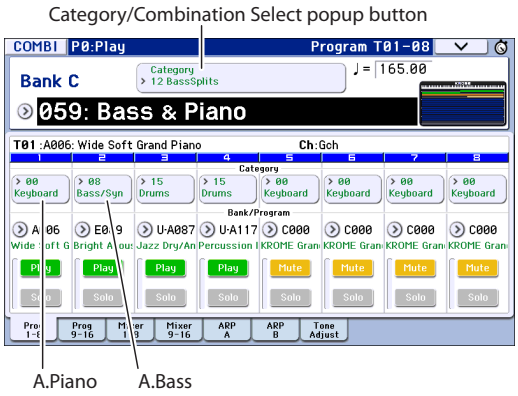
If you turn the 1: Trsp button on, the oscillator 1 transposition will be modified by the value shown below the button, raising or lowering the pitch.

Changing the program or volume balance of the timbres

Up to sixteen programs can be assigned to a combination, allowing you to produce dense and rich textures.

1. **In Combination mode, press the Category Select popup button; then from tab 12 "Bass Splits," choose C059: Bass & Piano. The category Bass Splits contains split-type combinations where the lower range of the keyboard plays a bass sound and the upper range plays a different sound.**

Bass & Piano assigns an acoustic piano to timbre 1 and an acoustic bass to timbres 2 and 3.



2. **Let's try changing the program assignment so that an organ is played instead of the piano.**

Press the timbre 1 Category/Timbre Program popup button to access the list.

At the left side of the list, press the 01 Organ tab, and then select a program from the list. Press the OK button to confirm your choice.

3. **Play the keyboard. Notes C4 and above will play an organ sound, and lower notes will play a bass sound.**
4. **Now let's adjust the pan (stereo position) and volume of the organ and bass sounds.**

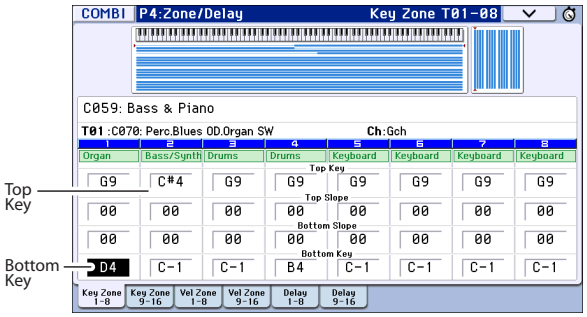
In the lower part of the display, press the Mixer 1–8 tab. Adjust the Pan knob and Volume slider of each timbre.

5. **Let's try changing the split point that divides the organ and bass sounds.**

Press the PAGE button; then in Page Select, press P4 Zone/Delay. Press the Key Z 1–8 tab to access the P4: Zone/Delay– Key Zone T01–T08 page.

While pressing the timbre 1 "Bottom Key," play a note on the keyboard. This will specify the lowest key that plays the organ sound.

While pressing the "Top Key" of the timbre that plays the bass sound, press the note that's a semitone below the lowest note of the organ range you specified in the previous step. This will specify the highest key that plays the bass sound.



Using the sequencer

Recording your performance

Auto Song Setup

The Auto Song Setup feature copies the current Program or Combination into a Song, and then puts the system in record-ready mode. When inspiration strikes, you can use this function to start recording immediately. To do so from Program mode:

Select the program that you want to use for recording. If desired, you can turn on the ARP or DRUM TRACK buttons to add an arpeggiator or drum kit performance.

1. **While holding down the ENTER button, press the SEQUENCER REC (●) button.**

The message "Do you continue?" will appear in the Setup to Record dialog box in the display.

2. **Press the REC (●) button once again. (Alternatively, you can use the OK button or the ENTER button.)**

The KROME will automatically switch to Sequencer mode and enter the record-standby state, and the click will begin sounding in time with the tempo (♩). Adjust the tempo (♩) as desired (see "TEMPO controls" on page 7.).

3. **Press the START/STOP (▶ / ■) button to start the sequencer and begin recording.**

With the default settings, there will be a two measure count-down before recording starts.

4. **Play what you'd like to record, and then press the START/STOP (▶ / ■) button to stop recording.**

The sequencer will automatically return to the beginning of the Song.

5. **Press the START/STOP (▶ / ■) button to hear what you recorded.**

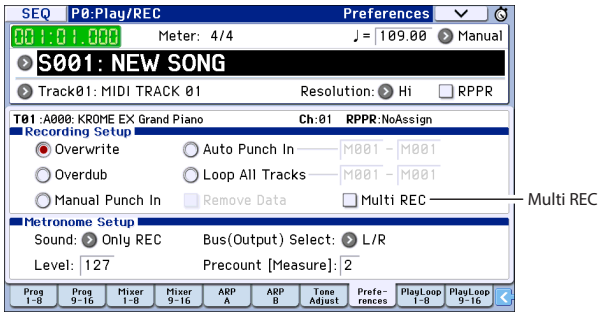
Since you started in Program mode, your playing will have been recorded on Track 1. If you used the Drum Track, it will have been recorded on Track 10. For Combinations, more tracks are used as needed.

Adding another track

Let's add another track to the performance that you recorded using Auto Song Setup.

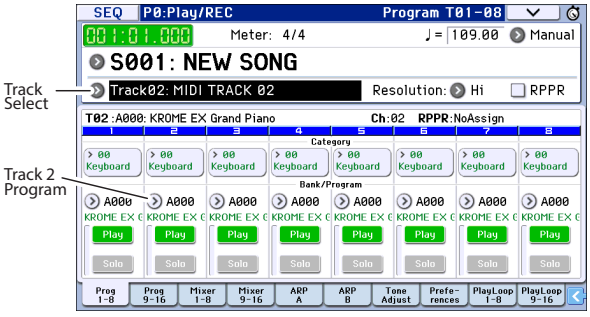
1. **Press the Preference tab to access the P0: Play/REC– Preference page. At the right, clear the "Multi REC" check box.**

Note: Auto Song Setup turns this on to record the Program's Drum Track, or multiple channels in a Combination.



2. **Press the Prog 1–8 tab to access the P0: Play/REC– Program T01–08 page.**
3. **Below the Song name, open the Track Select popup and select MIDI Track 02.**

This controls both the track that you play from the keyboard, and (with Multi REC turned off) the track that's recorded.



4. **Using the Category or Bank/Program Select popup menus, select a Program for Track 02.**
5. **If you had turned on the ARP and DRUM TRACK buttons, turn them off.**
6. **Press the LOCATE (|◀) button to go back to the start of the Song.**
7. **Press the REC (●) button to enable recording, and then press the START/STOP (▶ / ■) button to start.**
8. **Play what you'd like to record, and then press the START/STOP (▶ / ■) button when you're done.**

Editing MIDI

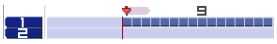
You can modify your performance after recording, if you wish. For instance, you can erase misplayed notes, or correct their pitch and timing.

Correcting the timing

Timing correction is done through Quantization. This takes the notes you played and lines them up to the nearest beat or fraction of a beat, based on the resolution you select. It can also be used to add a "swing" feel. Let's try quantizing the MIDI track we just recorded.

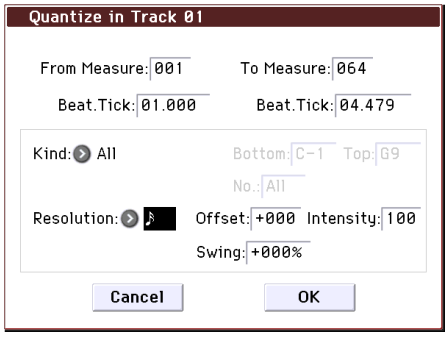
1. **Press the PAGE button; then in Page Select, press P6 Track Edit. Then press the Track Edit tab to access the P6: Track Edit– Track Edit page.**

This page includes a graphic which shows each track in the sequence. The small rectangles represent measures which contain performance data.



2. **Select MIDI Track 01 from the popup above the graphic.**
3. **Using the "From Measure" and "To End of Measure" parameters at the bottom of the display, set the range of measures that you wish to modify. For now, set "From" to 001, and "To End" to 064.**
4. **Press the menu command button, and choose "Quantize."**

The Quantize dialog appears.



5. **Set the Resolution to the desired rhythmic value.**

As a general rule, choose the shortest note-value used in the recorded performance.

6. **Press the OK button to quantize the selected data.**

If the result was different from what you had expected, press the COMPARE button to restore the song to the original state before the quantization was applied. Experiment with different **Resolutions**, set the **Intensity** to less than 100% in order to preserve some of the natural feel, or raise the **Swing** value to create a shuffle or swing feel.

You can also apply quantization during recording, using the REC Resolution parameter at the top of the P0 page. Choose the desired resolution, and quantization will be applied as you record.

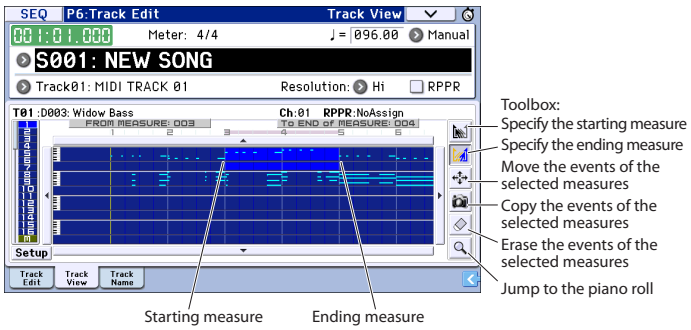
Correcting or adding notes

You can edit your performance data by moving or erasing notes, modifying a note's duration or strength, or adding notes.

It's convenient to use Track View editing when you want to erase, move, or copy data in units of entire tracks or measures.

1. **(Press the PAGE button; then in Page Select, press P6: Track Edit.) Then press the Track View tab to access the P6: Track Edit– Track View page.**
2. **Using the tools, specify the start and end measures to select the edit region.**
3. **Use the tools to move, copy, or erase data.**

For details, see page 68 of the Operation Guide.

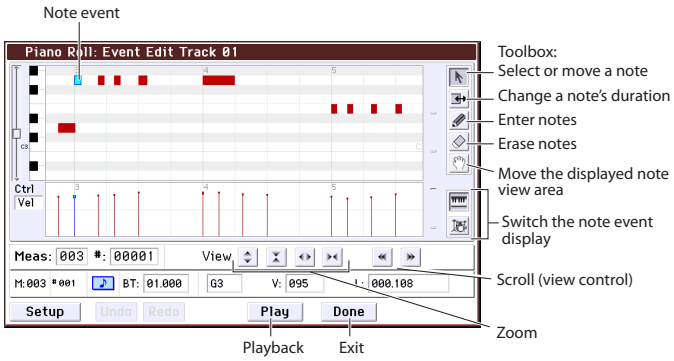


It's convenient to use piano roll editing when you want to edit individual notes in detail.

1. **Using the tools, specify the start and end measures to select the edit region.**
2. **Press the menu command button, and choose "Piano Roll."**

Alternatively, press the bottom tool box in the P6: Track Edit– Track View page.

The piano roll dialog box will appear.



3. **Use the zoom buttons to select a convenient zoom ratio.**
4. **Use the tools to edit the notes.**

For details, see page 70 of the Operation Guide.

Template songs

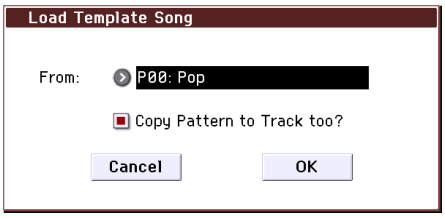
Template songs contain sounds and effects that are suitable for a specific musical style, so you can immediately get started creating a song simply by selecting an appropriate template. In addition to the preset templates, you can create your own original template songs containing your frequently-used sounds.

The sixteen preset template songs (P00–P15) contain track parameter settings such as program, volume, and pan, as well as effect, arpeggiator, track parameter, and tempo settings.

Note that Template Songs do not include MIDI data for song tracks and patterns, and so on.

1. **In the Sequencer P0: Play/REC page, press the menu command button and select the Load Template Song command.**

A dialog box will appear.



2. **In the From field, choose the Template Song that you want to load.**
3. **Check the "Copy Pattern to Track too?" check-box.**

When this box is checked, a dialog box for copying a pattern will automatically appear after **Load Template Song** is complete.

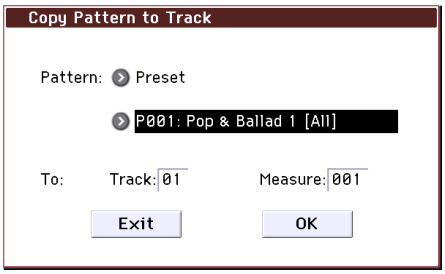
If this is not checked, only the selected Template Song will be loaded.

4. **Press the OK button to load the template song, or press the Cancel button to exit without making changes.**

When you press OK, the Template Song's settings will be copied into the current Song.

If **Copy Pattern to Track too?** was checked in step 3, the **Copy Pattern to Track** dialog box will appear.

5. **Use the Bank (User or Preset) and Pattern popups to select a pattern to copy.**



6. **In the To Track field, select the track to use for the pattern.**

Note: In each of the sixteen preset Template Songs, track 1 is always assigned to a Drum Program. (In some cases, other tracks may also have Drum Programs.)

7. **In the Measure field, set the measure where you'd like the pattern to start.**

Following the names for each of the 710 preset patterns, the musical style and the name of the most suitable Drum Programs are partially displayed.

By loading a Drum Program and the corresponding preset pattern, you can instantly set up a drum track to match the Template Song.

8. **To load the pattern, press the OK button.**

After the pattern is loaded, the **Measure** will count up automatically. You can then copy another pattern if desired. For instance, you can use different patterns one after the other to build up a song, with different patterns for verse, chorus, and bridge.

After you've finished adding patterns, press the **Exit** button, and you're done!

For details on how to record, see "Adding another track" on page 16.

Using effects

You have a choice of 193 different digital effects.

The KROME's effect section consists of five insert effects, two master effects, one total effect, and a mixer that controls the routing between these effect processors. Each of these provides stereo input and output.

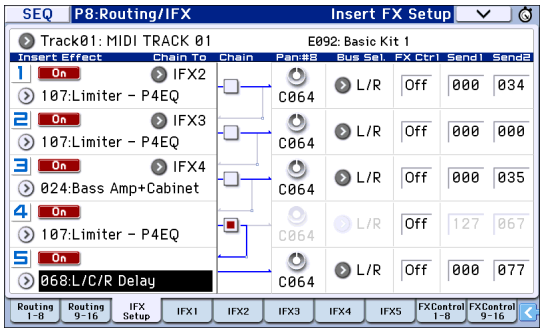
You can freely control the effects via dynamic modulation (Dmod), which lets you use the KROME's controllers to control the effects in realtime while you perform, as well as synchronize different types of modulation effects via the common LFO, or use MIDI/Tempo Sync to produce tempo-synchronized effects.

Routing and effect settings

You'll use routing to specify the effects to which the sound will be sent.

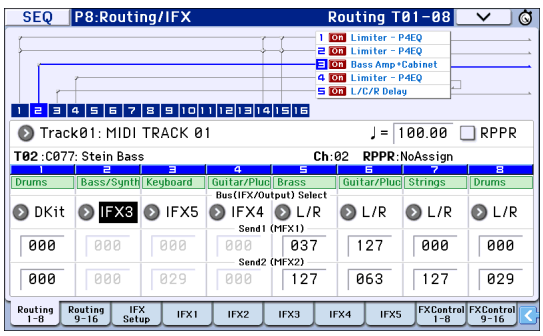
Here's an example of these settings for a song.

1. **Select the insert effects that you want to use. Adjust these settings in the Seq P8: Routing/IFX– Insert FX Setup page.**



2. **Specify the effect where the output of each track will be sent. In the Seq P8: Routing/IFX– Routing T01–08 page, use "Bus (IFX/Output) Select" to adjust these settings. For example if you want the output of track 2 to be the input to insert effect 3, assign the track 2 "Bus (IFX/Output) Select" to IFX3.**

The upper part of the screen shows the status of the routing, insert effects, and chain settings. In this example, T01 (track 1) is assigned to DKit, and uses IFX1 and 2. This uses the settings of the drum kit. T02 is connected to IFX3, and T04 is chain-connected to IFX4 and IFX5.

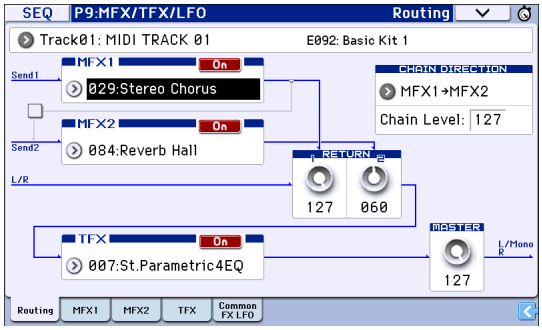


3. **"Send1" and "Send2" specify the send levels to the master effect for each track. "Send1" corresponds to MFX1, and "Send2" corresponds to MFX2.**

In this page, "Send1" and "Send2" can be selected only if "Bus (IFX/Output) Select" is set to L/R or Off.

If "Bus (IFX/Output) Select" is set to IFX1–5, the send levels are specified by "Send1" and "Send2" after the signal has passed through the insert effects (P8: Routing/IFX– Insert FX Setup page).

4. **Seq P9: MFX/TFX/LFO– Routing page. Here you can select the master effects and the total effect that will be used. This page also shows the signal flow.**



Saving and loading data

Saving your edits

Understanding Write and Save

There are two ways to store your work on the KROME: **Write** and **Save**.

Note: If you turn off the power before you Write or Save, the data you modified will be lost. Be sure to save important data to internal memory or an SD card.

"Writing" refers to saving data to the internal memory of the KROME itself. You can use the Write operation for programs, combinations, arpeggio patterns, drum kits, and global settings.

Note: Song data cannot be written to internal memory (see "Saving data on the KROME" on page 113 of the Operation Guide).

"Saving" refers to saving data on an SD card. You can use the Save operation to save the song data that cannot be written to internal memory as well as the data that can be written to internal memory.

Note: The Save operation allows you to save individual items of data as well as all of the KROME's data together. By saving the entire set of sound data (i.e., programs and combinations), global settings, and sequencer song data, you can manage the entire current state of the KROME as a single set of data. This is a useful way to manage your settings for separate projects or live performances.

Writing

Writing Programs

Here's how to write an edited Program to internal memory.

1. Press the WRITE button.

A dialog box will appear. Here you have the option of saving the data to a different number, or of changing the program name or category. If you want to simply overwrite the existing data without making any of these changes, proceed to step 2.

- Changing the program name:

  Press the "T" button to access the text edit dialog box.

  Use the on-screen keyboard to enter a name, and then press the OK button to return to the previous dialog box.

- Changing the category and sub-category:

  Press the Category or Sub Category popup button, and choose the desired category from the list. You will return to the previous dialog box.

- Specifying the writing-destination bank and number:

  Press the Program popup button, use the tabs to select a bank, and select a number from the list.

  Press the OK button to return to the previous dialog box.

2. Once again press the WRITE button to perform the Write operation. (You can also execute by pressing the OK button or the ENTER button.)

Writing other data

To write a combination, select the combination that you want to write, and write it just as you did for a program. Other data such as arpeggio patterns are written in the corresponding page. For details, see page 113 of the Operation Guide.

Note: As an alternative to using the WRITE button, you can also use the Write command in the menu. Effect presets can only be written by using the Write command.

Saving and loading

Saving data to an SD card

Data you've created or edited on the KROME can be saved to an SD card. The KROME can handle several types of files and data, but here we'll explain two common types of file: .PCG files and .SNG files.

PCG stands for "Program, Combination, and Global." These files can also include user Arpeggio patterns, Drum Kits, and user Drum Track.

SNG stands for "Song." These files store all of the Songs from Sequencer mode.

Saving programs and songs together

When saving a song that you created using edited programs or rearranged programs, you can save the program data along with the song data.

1. Insert your SD card into the SD card slot.

With the label of the media facing upward, insert the connector end of the card into the SD card slot, and press it in until it clicks into place.

2. Press the MEDIA button to enter Media mode (the LED will light up).

3. Press the Save tab to access the Media- Save page.

4. Select the directory where you want to save the data.

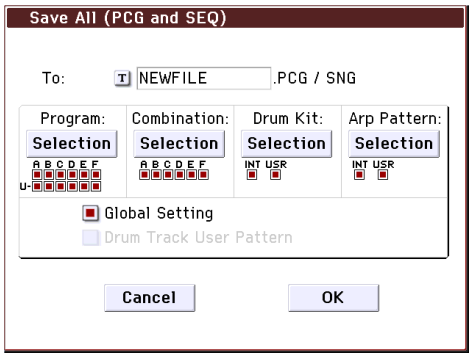
Press the **Open** button to move to a lower level, or press the **Up** button to move to an upper level.

To create a new directory, move to the level where you want to create the directory, and use the **Create Directory** menu command on the Media–Utility page.

5. On the Media–Save page, press the menu command button to open the menu, and select the Save All command.

This command will save a set of .PCG and .SNG files all at once.

A dialog box will appear.



6. **Press the text edit button (“T”) and enter a name for the files.**

All of the files will share the same name, with different suffixes to show the data type (.PCG, .SNG).

7. **Press the OK button to Save the data to the SD card.**

When the save is complete, the system returns to the Save page, and the display will show the resulting file(s). The amount of time required will depend on the amount of data being saved.

Note: You can use the various “Selection” buttons in the dialog box to specify the bank used for saving; however when saving a song, you should also save the programs and drum kits used by the song together with it.

Similarly when saving a combination, you should save the programs and drum kits used by the combination together with it.

Saving a song

In Sequencer mode, you can press the WRITE button to save the .SNG file to your SD card.

When the dialog box appears, press the WRITE button once again to execute the Save operation.

Loading data

You can load the entire contents of the memory at once, including sound data (Programs, Combinations, etc.), and Songs data. To do so:

1. **Insert the SD card containing the file you want to load into the SD card slot.**

With the label of the media facing upward, insert the connector end of the card into the SD card slot, and press it in until it clicks into place.

2. **Press the MEDIA button to enter Media mode (the LED will light up).**
3. **Press the Load tab to access the Media- Load page.**
4. **Navigate to the directory that contains the file you want to load, and select the .SNG file.**

Select a directory (shown as a folder icon) and press the Open button to move to a lower level, or press the Up button to move to a higher level.

The selected .SNG file will be highlighted.

5. **Press the red Load button at the bottom of the page.**

(You can also use the Load Selected menu command.)

A dialog box will appear, containing a number of options.

6. **Select the “Load [filename].PCG too” check box.**

When these boxes are checked, the system looks for .PCG file with the same name as the main .SNG file.

7. **Use “Select .SNG Allocation” to specify how the Songs will be loaded, and whether or not existing Songs will be erased.**

Append loads the Songs into the first free Song numbers following the song(s) which are already in memory.

Clear will erase all songs from internal memory, and load the Songs into the exact numbers from which they were saved.

8. **Press the OK button to load the data.**

Never turn off the power or remove the SD card while data is being loaded or saved.

When loading Programs, Combinations, Songs, Drum Kits, or user Arpeggio patterns, make sure that the Global Basic Setup page’s Memory Protect settings are turned off (unchecked). If they are on, you won’t be able to load the data.

Listening to the demo songs

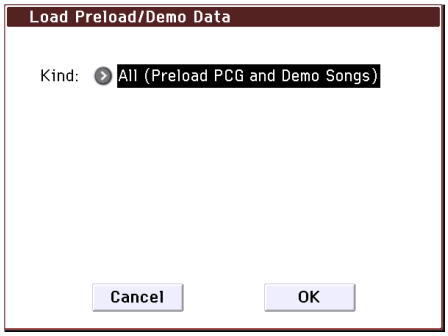
Loading the demo song data

When you perform the following operation, the data stored within the KROME will be discarded and overwritten by the preset program and combination data and the demo song data. If you don't want to lose the data that you edited or created, you should save it to an SD card (commercially available) before you proceed.

1. **Press the GLOBAL button (the LED will light up) to enter Global mode.**
2. **Access the Global P0: Basic Setup page.**

If another page is displayed, press the EXIT button.

3. **Press the menu button on the upper right side of the display, and choose "Load Preload/Demo Data."**



4. **In the "Kind" field, choose "All (Preload PCG and Demo Songs)."**

When you execute loading, the preloaded data and the demo song data will be loaded.

5. **Press the OK button or ENTER button.**

A dialog box will ask you for confirmation.

Press the OK button or ENTER button once again to load the data.

Never turn off the power while data is being loaded.

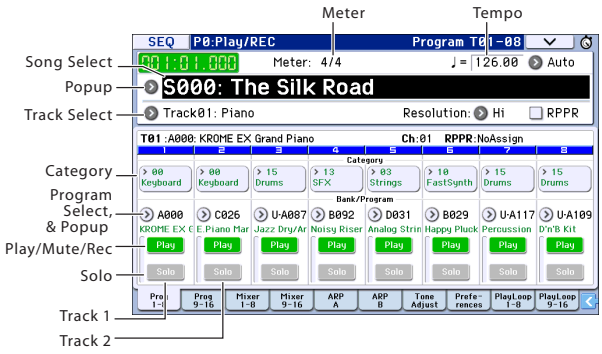
If the Memory Protected dialog appears, press the System Pref. tab and clear the check mark from the Memory Protect **Song** setting. Then load the data again.

Listening to the demo songs

Here's how to listen to the demo songs in Sequencer mode.

1. **Press the SEQ button (the LED will light up) to enter Sequencer mode.**
2. **Access the P0: Play/REC– Program T01–08 page.**

If this page is not displayed, you'll need to press the EXIT button a few times.



3. **Let's start by listening to song S000.**

Verify that song S000 is selected. If another song is selected, press the song name display area (**Song Select**) to highlight it. Then press the numeric key 0, and then the ENTER button.

4. **Press the SEQUENCER START/STOP (▶ / ■) button.**

The LED will blink, and the song will begin playing back.

5. **If you want to stop playback mid-way through the song, press the START/STOP (▶ / ■) button once again.**
6. **Let's listen to the next song.**

Press the song name display area (**Song Select**). Press the numeric key 1, and then press the ENTER button. (Song "S001" will be selected.)

Alternatively, you can press the round button (Song Select popup) located to the left of the song name, and a list of song names will appear. Press one of the song names to select a song.

7. **Press the START/STOP (▶ / ■) button to begin playback. To stop playback, press the START/STOP (▶ / ■) button once again.**

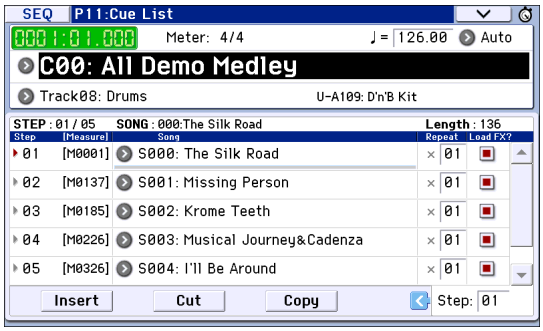
The demo song will not be retained when the power is turned off, but you can load it again at any time.

Playing multiple songs in succession

Songs can be assigned to a cue list, and will playback in the specified order. You can also specify the number of times that each song will be repeated. Here's how to play back the demo songs that are assigned to a cue list.

1. Access the P11: Cue List page.

Press the PAGE button to access the Seq Page Select page. Press "P11 Cue List" in the display.



2. Press the SEQUENCER START/STOP (▶ / ■) button.

You will hear the songs in the list in the assigned order. If you want to stop playback before you reach the end of the list, press the START/STOP (▶ / ■) button once again.

Performing with RPPR

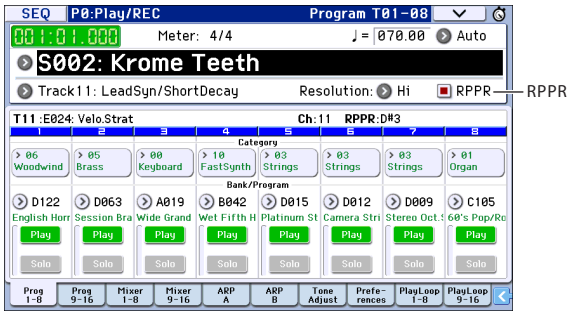
In Sequencer mode, the RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) function allows you to assign a preset pattern or user pattern (and a track to play it) to each key.

This way, you can play a pattern simply by pressing the key where it is assigned. You can also record the resulting playback.

The demo songs you loaded contain data that uses the RPPR function. Here's how you can use it.

1. Access the P0: Play/REC– Program T01–08 page, and select S002.

For details, refer to steps 6 and 7 on the preceding page.



RPPR

2. Make sure that the "RPPR" check box is checked.

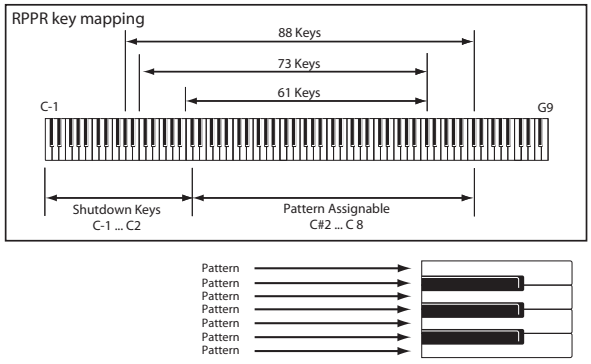
If this is checked, RPPR will be on.

If this is unchecked, RPPR will be off.

3. Press C#2 or a higher key.

The pattern that's assigned to that key will begin playing. A pattern such as a drum pattern or bass phrase etc. can be assigned to each of the seventy-two keys C#2–C8 (indicated in the illustration as Pattern Assignable). Keys that are not assigned will play normally.

In some cases, the pattern will continue playing even after you release the key. If so, you can stop playback by playing any key C2 or lower (the Shutdown Keys) twice in rapid succession (indicated in the illustration as Shutdown Keys).



This completes our quick start.

Of the KROME's wide range of functionality, this operation guide explains how to use some of the most typical operations. We highly recommend that you take the time to read it completely.

Main Specifications

Keyboard:

61-note or 73-note Semi-Weighted Keyboard
(velocity sensitive, aftertouch not supported)

88-note NH (Natural Weighted Hammer Action)
keyboard (velocity sensitive, aftertouch not supported)

Power supply:

AC adapter connector (DC 12V, ⟐-⊖-⟐), power switch

Dimensions (width × depth × height):

61-note 1,027 × 313 × 93 mm / 40.43" × 12.32" × 3.66"

73-note 1,191 × 313 × 93 mm / 46.89" × 12.32" × 3.66"

88-note 1,448 × 383 × 131 mm / 57.01" × 15.08" × 15.16"

Weight:

61-note 7.2 kg/15.87 lbs

73-note 8.2 kg/18.08 lbs

88-note 14.7 kg/32.41 lbs

Power consumption:

13 W

Included items:

AC adapter, power cord

Quick Start Guide (this document)

Accessories (sold separately):

XVP-20, XVP-10: Expression/volume pedal

EXP-2: Foot controller

DS-1H: Damper pedal

PS-1, PS-3: Pedal switch

* Specifications and appearance are subject to change without notice for improvement.

FRANÇAIS

KORG

KROME EX

MUSIC WORKSTATION

Guide de prise en main

Contenu

Précautions 2
Remarques concernant l'écran LCD 2
Gestion des données 2
AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT 3
A propos de ce manuel 4

Caractéristiques principales 5

Panneau avant 6
Panneau arrière 7

Connexion et mise sous tension du clavierMise sous tension 8
Mise sous tension 8
Mise hors tension 9

Ecran et modes 10
Ecran 10
Sélection des modes 11

Jouer avec différents sons 12
Jouer avec des programmes et des combinaisons 12
Utilisation des contrôleurs pour modifier le son 13
Jouer avec l'arpégiateur 14
Fonction 'Drum Track' 14
Edition simple de programmes et de combinaisons 15

Utilisation du séquenceur 16
Enregistrement 16
Edition MIDI 17
Modèles de morceau 18

Utilisation des effets 19
Routage et paramètres d'effets 19

Sauvegarde et chargement de données 20
Sauvegarder vos modifications 20
Sauvegarde interne 20
Sauvegarde externe et chargement 20

Ecouter des morceaux de démonstration 22
Charger les données des morceaux de démo 22
Ecouter des morceaux de démonstration 22
Lecture de listes de morceaux 23
Jouer avec la fonction RPPR 23

Caractéristiques principales 24

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

Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut en entraîner le mauvais fonctionnement.

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

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur mentionné à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

Conservez ce manuel

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

Evitez toute intrusion d'objets ou de liquide

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

Veillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

Note concernant les dispositions (Seulement EU)

Quand un symbole avec une poubelle barrée d'une croix apparait sur le produit, le mode d'emploi, les piles ou le pack de piles, cela signifie que ce produit, manuel ou piles doit être déposé chez un représentant compétent, et non pas dans une poubelle ou toute autre déchetterie conventionnelle. Disposer de cette manière, de prévenir les dommages pour la santé humaine et les dommages potentiels pour l'environnement. La bonne méthode d'élimination dépendra des lois et règlements applicables dans votre localité, s'il vous plaît, contactez votre organisme administratif pour plus de détails. Si la pile contient des métaux lourds au-delà du seuil réglementé, un symbole chimique est affiché en dessous du symbole de la poubelle barrée d'une croix sur la pile ou le pack de piles.

Remarques concernant l'écran LCD

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

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

Gestion des données

Une procédure incorrecte ou un mauvais fonctionnement peut entraîner la perte du contenu de la mémoire, aussi nous vous recommandons de sauvegarder vos données importantes sur support de stockage USB ou un autre type de support. Korg décline toute responsabilité pour tout dommage résultant de la perte de données.

AVERTISSEMENT DE COPYRIGHT

- Cet appareil professionnel est destiné à l'enregistrement de morceaux dont vous êtes l'ayant droit ou pour lesquels vous avez obtenu la permission de l'ayant droit. Sachez qu'une telle permission est requise pour tout morceau que vous comptez utiliser en public, à la radio, à des fins commerciales ou toute autre activité à but lucratif. L'utilisation de morceaux dont vous ne détenez pas les droits d'auteur et pour lesquels vous n'avez reçu aucune permission de l'ayant droit vous expose à des poursuites judiciaires. Si vous n'êtes pas sûr de vos droits sur une oeuvre, veuillez consulter un avocat spécialisé.
  KORG DECLINE TOUTE RESPONSABILITE POUR QUELQUE INFRACTION QUE CE SOIT, MEME SI ELLE A ETE COMMISE AVEC UN PRODUIT KORG.
- Les données contenues dans ou accompagnant ce produit ne peuvent pas être extraites, enregistrées ni sauvegardées sous quelque forme similaire à leur état original, ni distribuées ou rendues accessibles au public sur internet. Le contenu de ce produit (comme par exemple les programmes sonores, données de style, motifs d'accompagnement, données MIDI, données d'échantillon PCM, données audio, système d'exploitation, etc.) sont la propriété intellectuelle de KORG Inc. ou du matériel soumis au droit d'auteur et utilisé par KORG Inc. sous licence de tiers.
  L'utilisation du contenu mentionné ci-dessus afin de produire ou de jouer des œuvres musicales, ou d'enregistrer et de distribuer de telles œuvres, ne nécessite pas l'autorisation de KORG Inc.

A propos de ce manuel

Description et utilisation des manuels

Le KROME EX est accompagné des manuels suivants:

- Guide de prise en main (version imprimée et PDF) (ce document)
- Manuel complémentaire (PDF)
- Manuel de l'utilisateur du KROME (PDF)
- Voice Name List (PDF)

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

Guide de prise en main

Ce guide propose une introduction simple aux fonctions du KROME EX.

Manuel complémentaire

Ce document décrit les fonctions mises à jour et autres fonctions du KROME EX liées aux programmes, combinaisons, etc. Ce manuel constitue un supplément et doit être lu au même titre que le Manuel de l'utilisateur du KROME.

Manuel de l'utilisateur du KROME

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

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

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

Voice Name List

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

Versions PDF

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

Conventions utilisées dans ce manuel

Références au KROME EX

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

Saisies d'écran données à titre d'exemple

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

Abréviations désignant les manuels: GPM, MU, VNL

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

GPM: Guide de prise en main

MU: Manuel de l'utilisateur du KROME

VNL: Voice Name List

Symboles , , *Remarque*, *Astuce*

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

Explications relatives au MIDI

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

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

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

Caractéristiques principales

Nouveaux domaines sonores pour claviériste et créateur de musique

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

Effets

- Le KROME propose 193 types d'effets tels que chorus, delay, reverb, overdrive ainsi que des simulations d'effets et d'amplis vintage d'une qualité et d'une flexibilité de niveau professionnel. Les mémoires d'effets Presets vous permettent de sauvegarder et de charger vos réglages d'effet.
- Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 effets simultanément avec 5 effets d'insertion, 2 effets Master (pour la réverbération par exemple) et 1 effet "Total" (pour le traitement du bus stéréo). Chaque programme dispose d'un égaliseur à 3 bandes, ce qui vous permet de cumuler jusqu'à 16 égaliseurs par combinaison ou morceau. Ces réglages peuvent être effectués individuellement pour chaque programme, combinaison et morceau.
- Les effets Master et Total peuvent être activés/désactivés en façade.

2 arpégiateurs polyphoniques

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

Il existe 960 mémoires de motifs d'arpège utilisateur, offrant un incroyable potentiel pour d'impressionnantes interprétations.

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

Patterns de piste de batterie

La "Drum Track" est une boîte à rythme intégrée, exploitant les superbes sons de batterie du KROME. Elle propose 710 patterns.

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

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

Séquenceur pour la production musicale ou l'interprétation

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

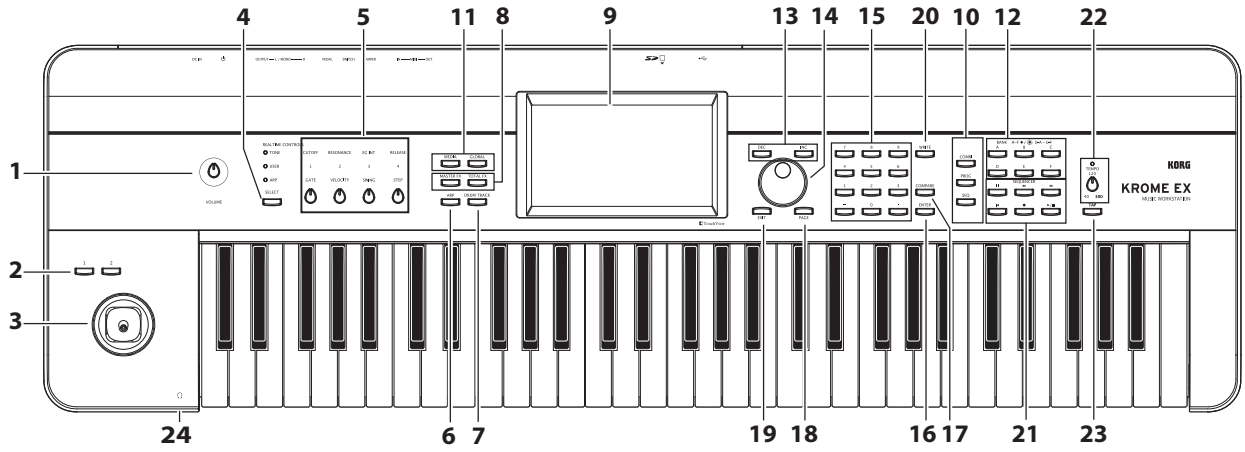
Vous pouvez modifier les pistes et les motifs en utilisant l'affichage des pistes ou un affichage pianola.

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

Connexion à un ordinateur via USB Fente pour carte SD

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

Panneau avant



* L'illustration représente le KROME EX-61

Volume

1. Commande VOLUME

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

SW1, 2 et joystick

2. Boutons SW1, SW2

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

3. Joystick

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

REALTIME CONTROLS

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

4. Bouton SELECT
5. Commandes 1~4

Utilisez le bouton SELECT pour sélectionner les fonctions pilotées par les commandes 1~4. Les commandes 1~4 permettent de piloter le son, les effets et l'arpégiateur.
(Voyez "Contrôleurs REALTIME CONTROLS" à la page 13.)

Arpégiateur

6. Bouton ARP

Il active/coupe l'arpégiateur. Quand l'arpégiateur est activé, le bouton est allumé. (Voyez page 14.)

DRUM TRACK

7. Bouton DRUM TRACK

Ce bouton active/coupe la fonction "Drum Track".

Ce bouton indique aussi le mode de fonctionnement de la "piste de batterie". (Eteint: coupée, Clignotant: en attente du déclencheur, Allumé: activée. Voyez page 14.)

Boutons d'effet

8. Boutons MASTER FX, TOTAL FX

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

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

Ecran

9. Ecran

L'écran TouchView tactile permet de sélectionner et de régler facilement de nombreux paramètres. (Voyez page 10.)

Mode

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

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

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

Pour en savoir davantage, voyez "Sélection des modes" à la page 11.

PROG/COMBI BANK

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

Ces boutons sélectionnent les banques de programmes A–F, U-A–U-F et les banques de combinaisons A–F (Voyez page 12). À chaque pression d'un bouton BANK, la banque de programmes passe de A–F à U-A–U-F.

Ces commutateurs permettent aussi de sélectionner les banques de programmes pour Timbres au sein d'une combinaison ou les banques de programmes pour pistes au sein d'un morceau.

Si vous voulez sélectionner une banque GM, utilisez les boutons du pavé numérique (voyez "15" plus loin, page 12) ou le menu "Bank/Program Select" (voyez page 13).

Contrôleurs d'entrée de valeur

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

13. Boutons INC et DEC
14. Molette VALUE
15. Boutons 0~9, – et .
16. Bouton ENTER

Utilisez ces boutons pour régler le paramètre sélectionné.

17. Bouton COMPARE

Permet de comparer le son avant et après édition.

Sélection de page, EXIT

18. Bouton PAGE

Quand vous appuyez sur ce bouton, la liste des pages du mode en cours apparaît à l'écran. Appuyez sur la page voulue. (Voyez page 9 du manuel de l'utilisateur)

19. Bouton EXIT

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

Sauvegarde (Write)

20. Bouton WRITE

Ce bouton permet de sauvegarder des programmes, des combinaisons, des réglages globaux, des kits de batterie ou des motifs d'arpège en mémoire interne (voyez page 20).

Ce bouton permet aussi de sauvegarder des morceaux sur support de mémoire externe (voyez page 21).

Séquenceur

Les boutons de cette section sont utilisés en mode Sequencer, lors d'opérations comme l'enregistrement ou la reproduction (voyez page 54 du manuel de l'utilisateur). En plus de son rôle pour l'enregistrement, le bouton REC permet de sauvegarder un programme ou une combinaison et est aussi utilisé avec la fonction "Auto Song Setup" (voyez page 16).

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

Contrôleurs TEMPO

22. Commande TEMPO, témoin TEMPO

Cette commande règle le tempo de l'arpégiateur, de la piste de batterie ou du séquenceur interne.

Le témoin clignote à intervalles de noires selon le tempo choisi.

23. Bouton TAP

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

Casque

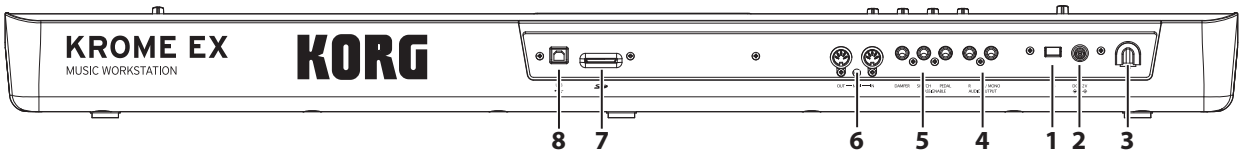
24. Prise casque

Vous pouvez y brancher un casque.

Vous obtenez le même signal audio qu'aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R.

La commande VOLUME règle le volume du casque.

Panneau arrière



Alimentation

Lisez la section "Connexion et mise sous tension du clavierMise sous tension" à la page 8 et suivez la procédure préconisée.

Remarque: Le KROME a une fonction de coupure automatique de l'alimentation après un certain temps d'inactivité. Par défaut, le réglage d'usine sélectionne 4 heures (voyez "Coupure automatique d'alimentation" à la page 9).

1. Interrupteur d'alimentation

Cet interrupteur met l'appareil sous/hors tension.

2. Prise pour adaptateur secteur

L'adaptateur secteur fourni se branche ici.

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

3. Crochet pour câble

Utilisez-le pour bloquer le câble de l'adaptateur fourni.

Sorties audio

4. Prises AUDIO OUTPUT L/MONO, R

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

Pédales

5. Prises ASSIGNABLE PEDAL, ASSIGNABLE SWITCH, DAMPER

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

MIDI

6. Prises MIDI IN, MIDI OUT

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

SD

7. Fente pour carte SD

Vous pouvez insérer une carte SD ici pour sauvegarder et charger des programmes, combinaisons et des morceaux du KROME. (Voyez page 20)

USB

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

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

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

Connexion et mise sous tension du clavierMise sous tension

Mise sous tension

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

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

Connexion pour l'alimentation

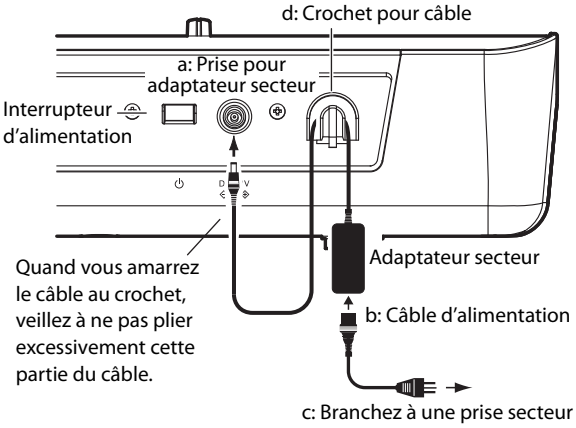
1. **Branchez la fiche CC (DC) de l'adaptateur secteur fourni à la prise en face arrière du KROME.**

Branchez le câble d'alimentation à une prise de courant.

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

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

Prise pour adaptateur secteur



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

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

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

Quand la fonction de coupure automatique de l'alimentation est activée, un message apparaît immédiatement après la mise sous tension et indique la durée d'inactivité précédant la coupure. Si cette fenêtre de dialogue n'apparaît pas, la fonction de coupure automatique ("Auto Power-Off") de l'alimentation est désactivée. (Voyez "Coupure automatique d'alimentation" à la page 9.)

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

Mise hors tension

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

- Quand vous coupez l'alimentation, les modifications de programme, de combinaison ou de paramètres globaux sont perdues. Si vous voulez conserver vos modifications, sauvegardez les nouveaux réglages.
  De même, les données de morceau sont également perdues à la mise hors tension. Si vous souhaitez réutiliser ces données de morceau, sauvegardez-les avant de couper l'alimentation pour pouvoir les retrouver ultérieurement. (Voyez "Sauvegarder vos modifications" à la page 20.)
- Si la fonction de coupure automatique de l'alimentation du KROME est activée, il se met hors tension après un certain temps d'inactivité. Suite à cette coupure automatique de l'alimentation, toutes les données non sauvegardées sont perdues.
- Si l'alimentation est coupée durant la sauvegarde de données en mémoire interne, les données de la mémoire interne risquent d'être corrompues. Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il traite des données.
  Durant le traitement des données, le message suivant est affiché:
  "Now writing into internal memory"

Coupure automatique d'alimentation

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

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

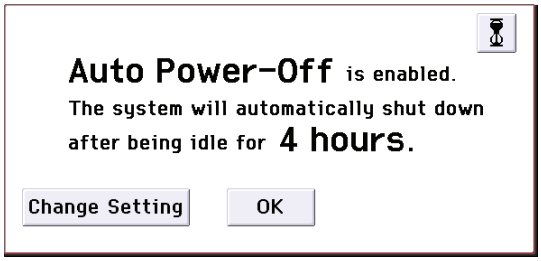
Remarque: Avec les réglages d'usine, l'alimentation est automatiquement coupée après environ 4 heures d'inactivité.

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

Changer le réglage de coupure automatique de l'alimentation

Changer les réglages dans la fenêtre de démarrage

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



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

La fenêtre de dialogue suivante apparaîtra.

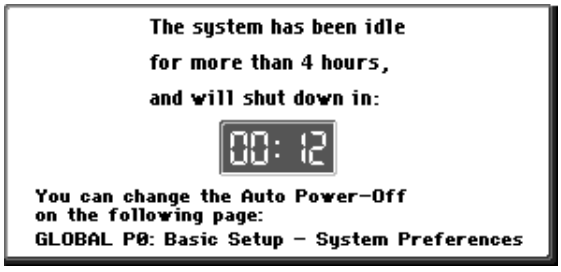
2. **Touchez le bouton de menu déroulant et choisissez le délai voulu avant la coupure automatique de l'alimentation. Pour désactiver la coupure automatique de l'alimentation, sélectionnez le réglage "Disabled".**

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

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

Avertissement avant la coupure de l'alimentation

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



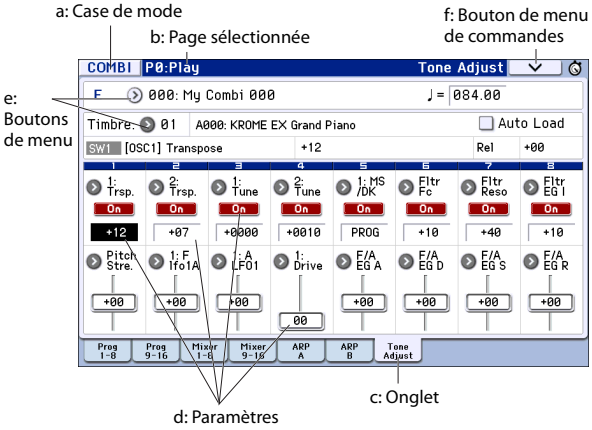
Si vous voulez continuer à utiliser le KROME, jouez sur le clavier, actionnez un bouton en façade ou touchez l'écran. La coupure automatique de l'alimentation est annulée et le compteur repart à zéro. Si vous laissez à nouveau l'instrument au repos pendant la durée spécifiée, le même message réapparaît.

Ecran et modes

Ecran

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

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



a: Case de mode

Cette case indique le mode en vigueur.

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

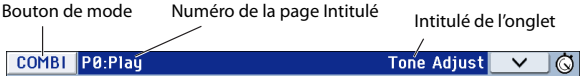
Pour fermer le menu, touchez le bouton [Close] ou appuyez sur le bouton EXIT en façade.

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

b: Page sélectionnée

Indique la page sélectionnée au sein du mode en vigueur.

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



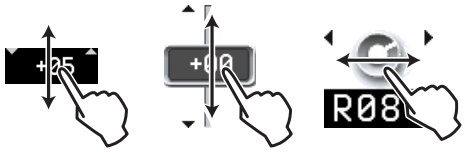
c: Onglet

La plupart des pages sont divisées en onglets.

d: Paramètres

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

Vous pouvez utiliser la molette VALUE et d'autres contrôleurs (voyez page 7) pour modifier un réglage. Vous pouvez aussi glisser le doigt sur l'écran ou activer/couper un paramètre en le touchant à l'écran.



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

e: Boutons de menu

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

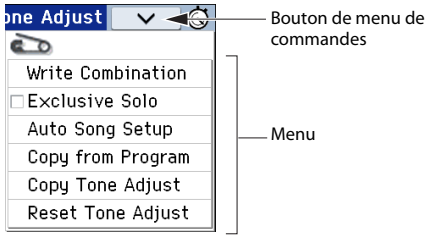
f: Bouton de menu de commandes

* Menu

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

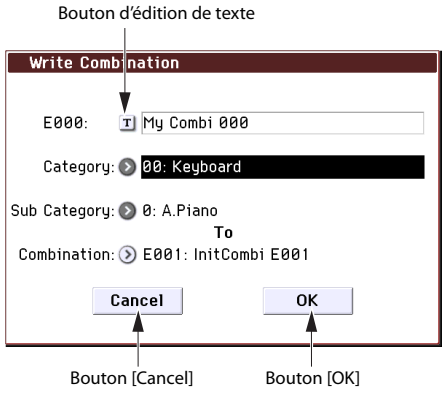
Les commandes affichées dans ce menu dépendent de la page d'écran activée.

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



* Fenêtre de dialogue

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



* Bouton d'édition de texte

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

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

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

Sélection des modes

Le KROME vous propose un grand nombre de fonctions de reproduction et d'édition de programmes et de combinaisons, d'enregistrement et de reproduction de morceaux et de gestion des données sur support. Ces fonctions sont groupées en "modes". Le KROME propose 5 modes: Pour activer un mode, appuyez sur le bouton de mode correspondant (voyez page 6).

Mode Program

Les programmes sont les sons de base du KROME.

En mode Program, vous pouvez:

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

Mode Combination

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

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

Mode Sequencer

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

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

Mode Global

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

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

Mode Media

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

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

Jouer avec différents sons

Jouer avec des programmes et des combinaisons

Sélection de programmes par banque et numéro (A)

Voici comment sélectionner un programme.

Pour en savoir plus sur les fonctions du mode Program, voyez “Mode Program” à la page 11.

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

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

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

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

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

Appuyez sur le bouton allumé pour choisir parmi les banques U-A–U-F (le bouton clignote).

Appuyez sur un bouton clignotant ou éteint pour choisir parmi les banques A–F (le bouton s’allume).

Vous pouvez aussi utiliser les boutons de banque dans le coin supérieur gauche de l’écran pour activer la banque U.

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

Sélection de programmes par catégorie (B)

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

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

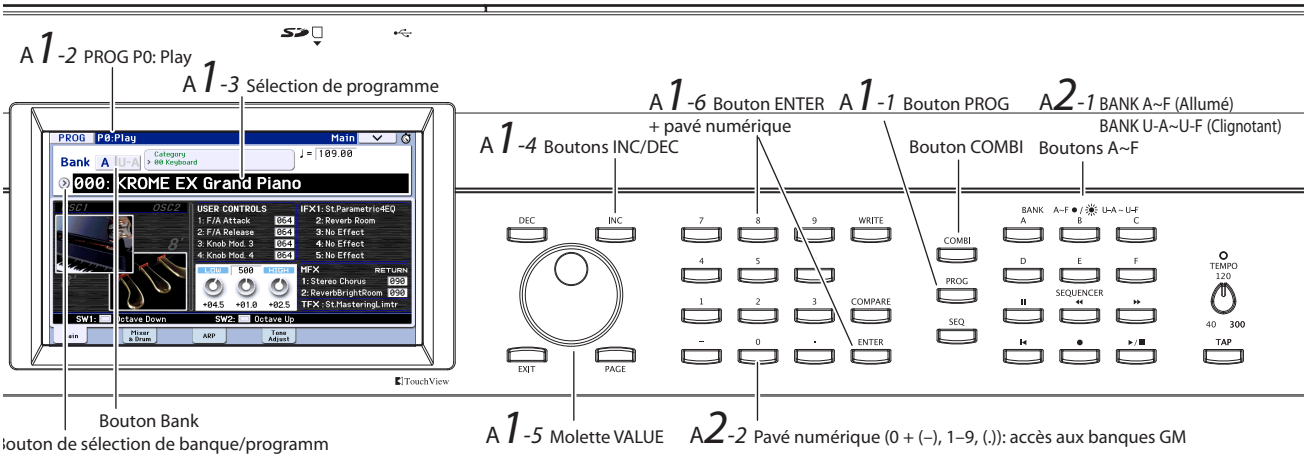
Le menu “Category/Program Select” s’affiche.

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

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

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

Sélection de programmes par banque et numéro



Sélection de programmes par catégorie

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

Jouez sur le clavier pour écouter le programme choisi.

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

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

Sélectionnez un programme comme décrit à l'étape 3.

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

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

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

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

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

Contenu des banques de programmes

Le KROME dispose de 1801 programmes. A la sortie d'usine, la mémoire interne contient 896 programmes préchargés plus 265 programmes GM. Les 640 mémoires de programmes restantes sont initialisées et peuvent accueillir vos propres programmes. Vous pouvez aussi modifier et remplacer les programmes des banques A–F et U-A–U-F mais pas les programmes des banques GM–g(d).

Contenu des banques de programmes

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

Sélection des combinaisons

Voici comment sélectionner une combinaison.

Pour en savoir plus sur les combinaisons, voyez "Mode Combination" à la page 11.

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

Le témoin COMBI s'allume.

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

Contenu des banques de combinaisons

Banque	No.	Contenu
A...D	000...127	Combinaisons chargées à l'usine (Preload)
E, F	000...127	Combinaisons initialisées

Utilisation des contrôleurs pour modifier le son

Joystick, SW1 et SW2

Le joystick (voyez page 6) et les boutons SW1/SW2 (voyez page 6) situés en façade, du côté gauche du KROME sont des contrôleurs que vous pouvez actionner en jouant. Ils vous permettent de modifier le son.

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

Fonctions standard du joystick

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

Contrôleurs REALTIME CONTROLS

Les contrôleurs en temps réel (voyez page 6) situés à gauche en façade permettent de piloter le son durant le jeu avec un programme ou une combinaison ou d'éditer (modifier) simplement un son. Ils permettent aussi de piloter l'arpégiateur.

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

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

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

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

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

Jouer avec l'arpégiateur

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

Activer/couper l'arpégiateur

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

L'arpégiateur est activé.

3. **Jouez sur le clavier.**

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

Piloter le motif d'arpège

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

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

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

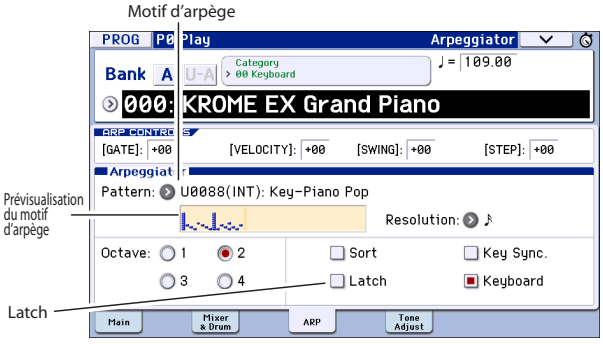
3. **Réglez le tempo avec la commande TEMPO ou le bouton TAP (voyez page 7).**

Mode Program

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

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

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



Modes Combination et Sequencer

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

Fonction 'Drum Track'

Activer/couper la fonction 'Drum Track'

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

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

2. **Réglez le tempo avec la commande TEMPO ou le bouton TAP (voyez page 7).**

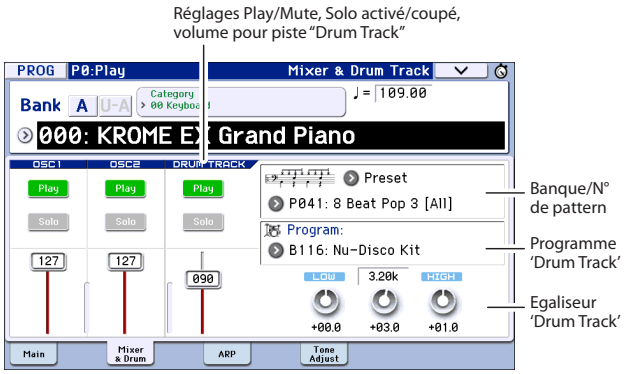
Sélectionner le pattern et le son 'Drum Track'

Mode Program

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

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

La page "Mixer & Drum TRACK" apparaît.



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

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

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

Mode Combination, mode Sequencer

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

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

Edition simple de programmes et de combinaisons

Réglage de l'égalisation et de la balance

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

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

Fonction 'Tone Adjust'

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

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

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

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

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

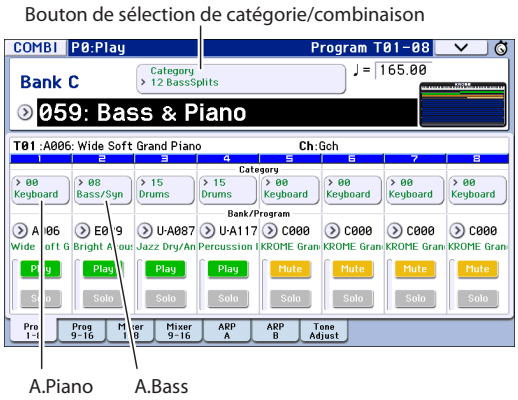
Si vous activez le bouton [1: Trsp], la transposition de l'oscillateur 1 est modifiée par la valeur affichée sous le bouton et augmente ou diminue la hauteur.

Changer le programme ou la balance des Timbres

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

1. **En mode Combination, appuyez sur le bouton de menu de catégorie puis, sous l'onglet 12 "Bass Splits", sélectionnez "C059: Bass & Piano". La catégorie "Bass Splits" contient des combinaisons reposant sur un partage du clavier ("Split") où la partie gauche du clavier produit un son de basse et la partie droite un autre son.**

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



Boutons de sélection de catégorie/programme de Timbre

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

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

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

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

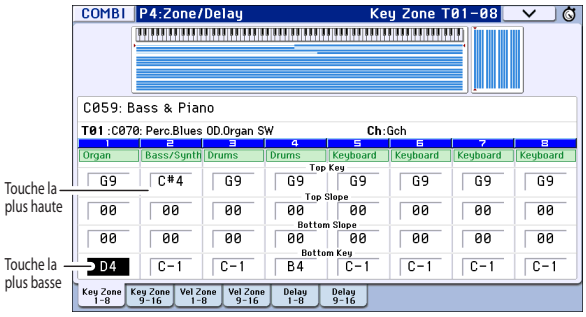
Dans le bas de l'écran, touchez l'onglet "Mixer 1–8". Ajustez la commande Pan et le fader Volume de chaque Timbre.

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

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

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

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



Utilisation du séquenceur

Enregistrement

Auto Song Setup

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

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

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

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

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

Le KROME passe automatiquement en mode Sequencer et en attente d’enregistrement. Le métronome bat la mesure en fonction du tempo (♩). Réglez le tempo (♩) à votre convenance (voyez “Contrôleurs TEMPO” à la page 7.).

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

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

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

Le séquenceur retourne automatiquement au début du morceau.

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

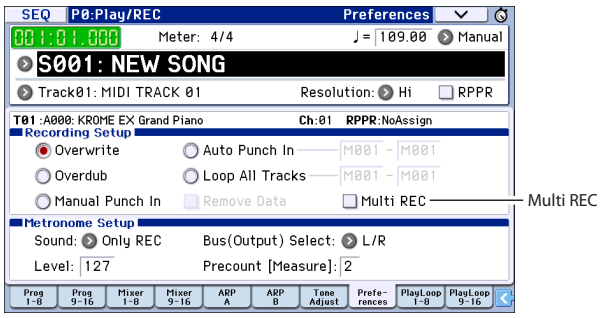
Comme vous êtes parti du mode Program, votre interprétation a été enregistrée sur la piste 1. Si vous avez utilisé la fonction “Drum Track”, cette dernière a été enregistrée sur la piste 10. Pour les combinaisons, les pistes utilisées sont plus nombreuses.

Ajouter une nouvelle piste

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

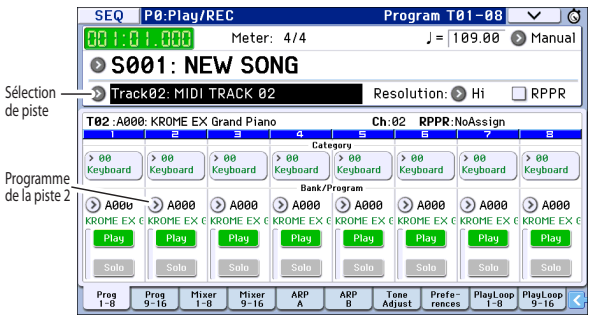
1. **Appuyez sur l’onglet “Preference” pour afficher la page “P0: Play/REC– Preference”. A droite, désélectionnez l’option “Multi REC”.**

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



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

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



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

Edition MIDI

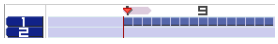
Vous pouvez modifier votre enregistrement si vous le souhaitez. Cela vous permet, par exemple, de supprimer des notes mal jouées ou de corriger leur hauteur ou leur timing.

Corriger le timing

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

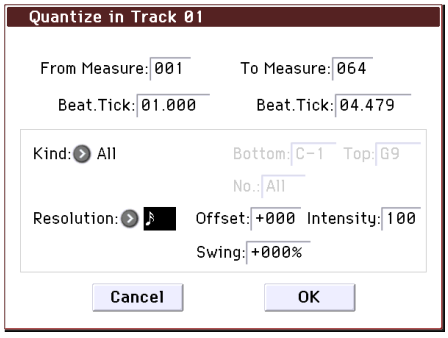
1. **Appuyez sur le bouton PAGE. Sous “Page Select”, choisissez “P6 Track Edit”. Appuyez sur l’onglet “Track Edit” pour afficher la page “P6: Track Edit– Track Edit”.**

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



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

La fenêtre “Quantize” apparaît.



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

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

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

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

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

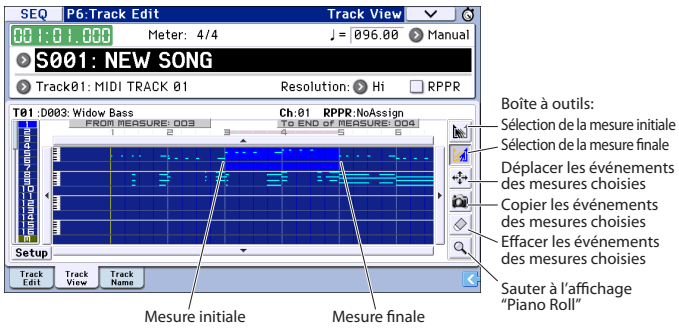
Corriger ou ajouter des notes

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

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

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

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

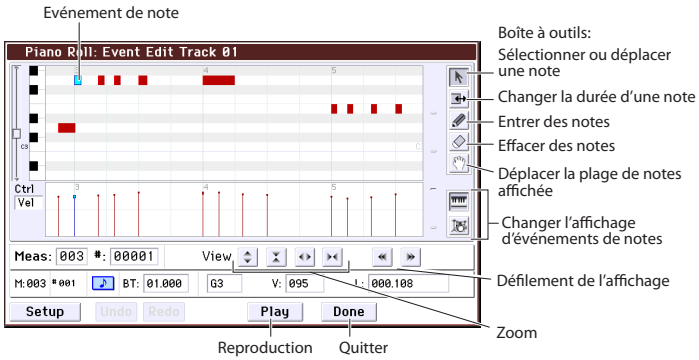


Si vous voulez modifier des notes individuelles, l’affichage “Piano Roll” (pianola) est plus pratique.

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

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

La fenêtre de dialogue “Piano Roll” apparaît.



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

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

Modèles de morceau

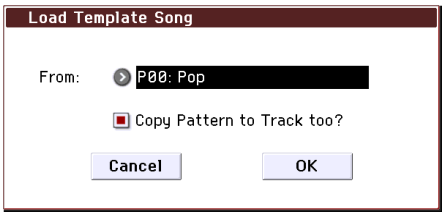
Les modèles de morceau contiennent des sons et des effets pour différents styles de musique et vous permettent de créer rapidement un morceau en sélectionnant un modèle de base approprié. En plus des modèles d'usine, vous pouvez créer vos propres modèles de morceau de base avec des sons que vous utilisez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

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

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

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

Une fenêtre de dialogue apparaît.



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

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

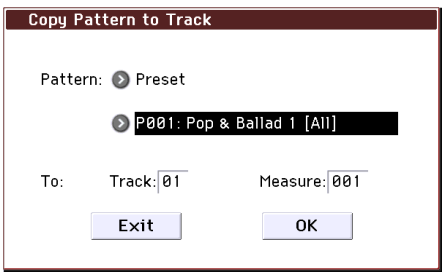
Si elle n'est pas cochée, seul le modèle de morceau est chargé.

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

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

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

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



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

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

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

Après le nom de chacun des 710 patterns presets, le style musical et le nom du programme de catégorie "Drum" le plus adapté sont partiellement affichés.

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

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

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

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

Pour en savoir plus, voyez "Ajouter une nouvelle piste" à la page 16.

Utilisation des effets

Vous avez le choix parmi 193 effets numériques différents.

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

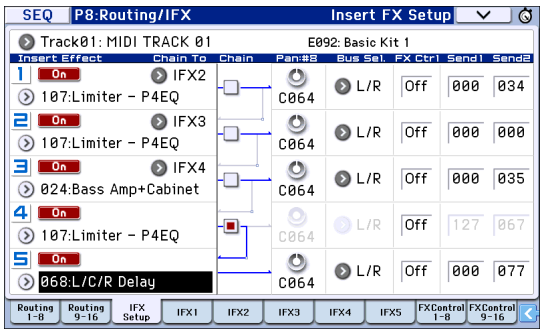
Vous pouvez piloter les effets par modulation dynamique (Dmod), ce qui vous permet d'utiliser les contrôleurs du KROME pour piloter les effets en temps réel tout en jouant. Vous pouvez aussi synchroniser différents types d'effets de modulation avec le LFO commun ou utiliser la fonction "MIDI/Tempo Sync"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

Routage et paramètres d'effets

Le routage permet de choisir les effets traitant le signal.

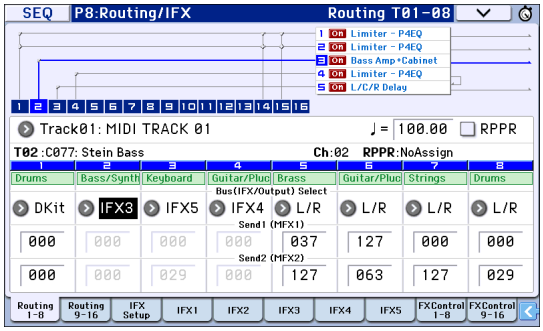
Vous trouverez ci-dessous un exemple de réglages pour un morceau.

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



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

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

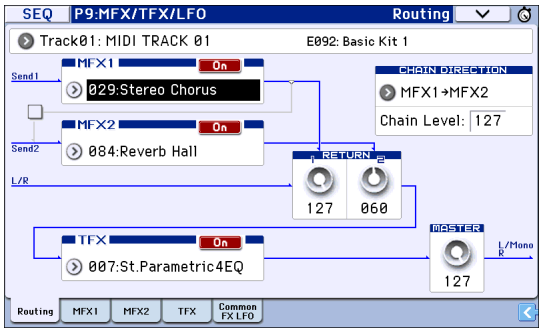


3. **Utilisez "Send1" et "Send2" pour régler le niveau de départ de chaque piste vers les effets master. "Send1" correspond à MFX1 et "Send2" à MFX2.**

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

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

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



Sauvegarde et chargement de données

Sauvegarder vos modifications

Distinction entre 'Write' et 'Save'

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

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

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

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

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

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

Sauvegarde interne

Sauvegarde de programmes

Voici comment sauvegarder un programme en mémoire interne:

1. Appuyez sur le bouton WRITE.

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

- Changer le nom du programme:

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

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

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

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

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

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

Sauvegarder d'autres données

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

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

Sauvegarde externe et chargement

Sauvegarde de données sur carte SD

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

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

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

Sauvegarder des programmes et des morceaux ensemble

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

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

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

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

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

4. Sélectionnez le dossier de destination des données.

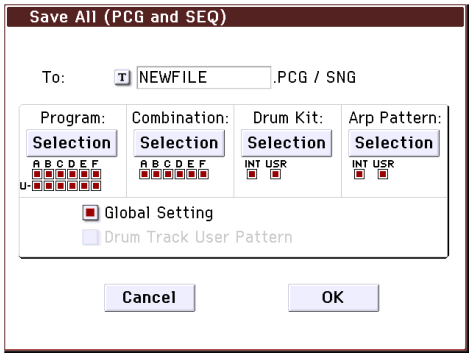
Touchez le bouton **[Open]** pour descendre dans la hiérarchie et le bouton **[Up]** pour monter.

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

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

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

Une fenêtre de dialogue apparaît.



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

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

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

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

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

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

Sauvegarder un morceau

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

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

Chargement de données

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

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

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

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

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

Le fichier .SNG choisi est contrasté.

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

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

Une fenêtre de dialogue proposant diverses options apparaît.

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

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

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

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

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

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

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

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

Ecouter des morceaux de démonstration

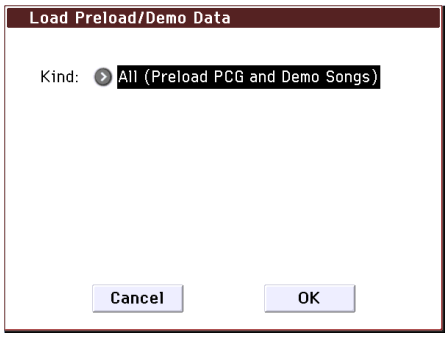
Charger les données des morceaux de démo

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

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

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

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



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

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

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

Une fenêtre de dialogue vous demande confirmation.

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

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

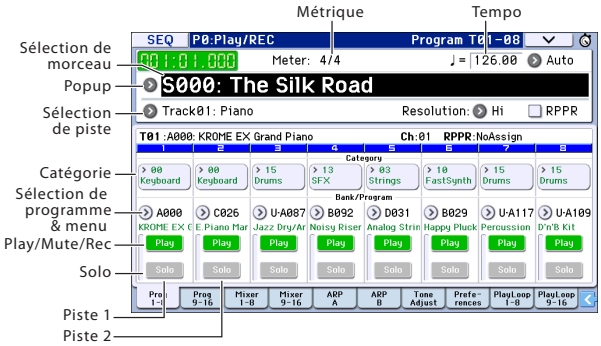
Si la fenêtre de dialogue "Memory Protected" s'affiche, appuyez sur l'onglet "System Pref." et désélectionnez l'option "Memory Protect **Song**". Recommencez ensuite le chargement des données.

Ecouter des morceaux de démonstration

Voici comment écouter les morceaux de démonstration en mode Sequencer:

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

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



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

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

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

Le témoin clignote et la reproduction du morceau démarre.

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

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

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

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

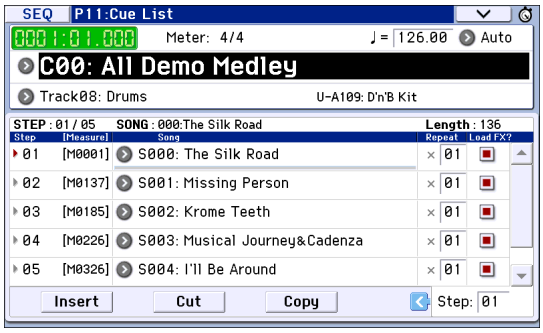
Le morceau de démonstration n'est pas conservé en mémoire à la mise hors tension. Pour l'écouter à nouveau, il suffit toutefois de le recharger.

Lecture de listes de morceaux

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

1. Accédez à la page “P11: Cue List”.

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



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

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

Jouer avec la fonction RPPR

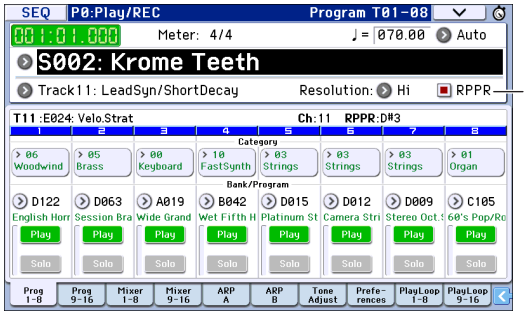
En mode Sequencer, la fonction RPPR (“Realtime Pattern Play/Record”) permet d’assigner un motif préprogrammé ou utilisateur (ainsi qu’une piste pour le reproduire) à chaque touche.

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

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

1. Passez à la page “P0: Play/REC– Program T01–08” et choisissez “S002”.

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



RPPR

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

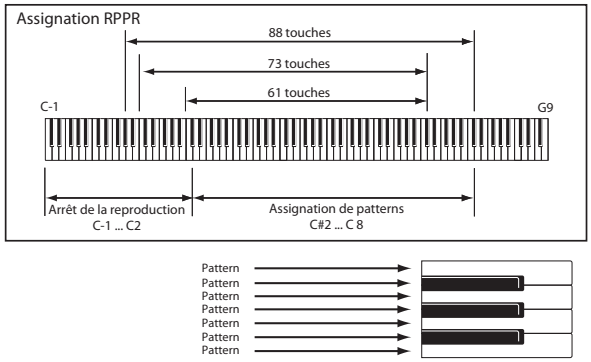
Si cette case est cochée, la fonction RPPR est active.

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

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

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

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



La prise en main est terminée.

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

Caractéristiques principales

Clavier:
Clavier semi-pondéré à 61 ou 73
(sensible au toucher; sans aftertouch)

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

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

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

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

Consommation:
13W

Accessoires fournis:
Adaptateur secteur, cordon d'alimentation
Guide de prise en main (ce document)

Accessoires (vendus séparément):
XVP-20, XVP-10: Pédale d'expression/volume
EXP-2: Pédale de contrôle
DS-1H: Pédale de sustain (Damper)
PS-1, PS-3: Pédale commutateur

* Les caractéristiques et l'aspect du produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable en vue d'une amélioration.

DEUTSCH

KORG

KROME EX

MUSIC WORKSTATION

Blitzstart

Inhalt

Vorsichtsmaßnahmen 2
LCD-Bildschirm 2
Handhabung von Daten 2
COPYRIGHT-HINWEIS 3
Über diese Anleitung 4
Die wichtigsten Funktionen 5
Frontplatte 6
Rückseite 7
Anschlüsse und Einschalten 8
Einschalten 8
Ausschalten 9
Über die Display-Anzeige und die Modi 10
Display 10
Modusanwahl 11
Klänge spielen 12
Spielen von Programs und Combinations . . 12
Verwendung der Spielhilfen 13
Verwendung des Arpeggiators 14
Verwendung der 'Drum Track'-Funktion 14
Einfache Editierung von Programs und Combinations 15
Verwendung des Sequenzers 16
Aufzeichnen Ihres Spiels 16
Editieren von MIDI-Daten 17
Song-Vorlagen 18
Verwendung der Effekte 19
Routing und Parameter der Effekte 19
Sichern und Laden von Daten 20
Speichern Ihrer Änderungen 20
Speichern 20
Sichern und Laden von Daten 20
Anhören der Demosongs 22
Laden der Demosong-Daten 22
Anhören der Demosongs 22
Abspielen mehrerer Song nacheinander 23
Live-Verwendung der RPPR-Funktion 23
Technische Daten 24

Vielen Dank für Ihre Entscheidung zu einer KROME EX Music Workstation von Korg. Bitte lesen Sie sich diese Anleitung vollständig durch, um bei der Bedienung alles richtig zu machen.

Vorsichtsmaßnahmen

Aufstellungsort

Vermeiden Sie das Aufstellen des Geräts an Orten, an denen.

- es direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist;
- hohe Feuchtigkeit oder Extremtemperaturen auftreten können;
- Staub oder Schmutz in großen Mengen vorhanden sind;
- das Gerät Erschütterungen ausgesetzt sein kann.
- in der Nähe eines Magnetfeldes.

Stromversorgung

Schließen Sie das optionale Netzteil nur an eine geeignete Steckdose an. Verbinden Sie es niemals mit einer Steckdose einer anderen Spannung.

Störeinflüsse auf andere Elektrogeräte

Dieser kann bei in der Nähe aufgestellten Rundfunkempfänger oder Fernsehgeräten Empfangsstörungen hervorrufen. Betreiben Sie solche Geräte nur in einem geeigneten Abstand von diesem Erzeugnis.

Bedienung

Vermeiden Sie bei der Bedienung von Schaltern und Reglern unangemessenen Kraftaufwand.

Reinigung

Bei auftretender Verschmutzung können Sie das Gehäuse mit einem trockenen, sauberen Tuch abwischen. Verwenden Sie keinerlei Flüssigreiniger wie beispielsweise Reinigungsbenzin, Verdünner- oder Spülmittel. Verwenden Sie niemals brennbare Reiniger.

Bedienungsanleitung

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf, falls Sie sie später noch einmal benötigen.

Flüssigkeiten und Fremdkörper

Stellen Sie niemals Behältnisse mit Flüssigkeiten in der Nähe des Geräts auf. Wenn Flüssigkeit in das Gerät gelangt, können Beschädigung des Geräts, Feuer oder ein elektrischer Schlag die Folge sein.

Beachten Sie, dass keinerlei Fremdkörper in das Gerät gelangen. Sollte ein Fremdkörper in das Gerät gelangt sein, so trennen Sie es sofort vom Netz. Wenden Sie sich dann an Ihren KORG-Fachhändler.

Hinweis zur Entsorgung (Nur EU)

Wenn Sie das Symbol mit der „durchgekreuzten Mülltonne“ auf Ihrem Produkt, der dazugehörigen Bedienungsanleitung, der Batterie oder dem Batteriefach sehen, müssen Sie das Produkt in der vorgeschriebenen Art und Weise entsorgen. Dies bedeutet, dass dieses Produkt mit elektrischen und elektronischen Komponenten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Für Produkte dieser Art existiert ein separates, gesetzlich festgelegtes Entsorgungssystem. Gebrauchte elektrische und elektronische Geräte müssen separat entsorgt werden, um ein umweltgerechtes Recycling sicherzustellen. Diese Produkte müssen bei benannten Sammelstellen abgegeben werden. Die Entsorgung ist für den Endverbraucher kostenfrei! Bitte erkundigen sie sich bei ihrer zuständigen Behörde, wo sie diese Produkte zur fachgerechten Entsorgung abgeben können. Falls ihr Produkt mit Batterien oder Akkumulatoren ausgerüstet ist, müssen sie diese vor Abgabe des Produktes entfernen und separat entsorgen (siehe oben). Die Abgabe dieses Produktes bei einer zuständigen Stelle hilft ihnen, dass das Produkt umweltgerecht entsorgt wird. Damit leisten sie persönlich einen nicht unerheblichen Beitrag zum Schutz der Umwelt und der menschlichen Gesundheit vor möglichen negativen Effekten durch unsachgemäße Entsorgung von Müll. Batterien oder Akkus, die Schadstoffe enthalten, sind auch mit dem Symbol einer durchgekreuzten Mülltonne gekennzeichnet. In der Nähe zum Mülltonnensymbol befindet sich die chemische Bezeichnung des Schadstoffes. Cd oder NiCd steht für Cadmium, Pb für Blei und Hg für Quecksilber.

LCD-Bildschirm

Der LCD-Bildschirm des KROME ist eine Präzisionseinheit mit technologisch anspruchsvollen Komponenten. Bedenken Sie, dass die nachstehend erwähnten Symptome typisch sind für LC-Displays und also nicht auf eine Funktionsstörung hindeuten.

- Bestimmte Bildpunkte („Pixel“) sind immer aus (dunkel) oder an (hell).
- In bestimmten Fällen scheint die Bildschirmhelligkeit nicht an allen Stellen gleich zu sein.
- Ab und zu erscheinen horizontale Streifen bzw. Schatten.
- In bestimmten Fällen scheint das Display zu flimmern bzw. kommt es zu einem Moiré-Effekt.

Handhabung von Daten

Bei falschen oder unsachgemäßen Bedienvorgängen könnte der interne Speicherinhalt gelöscht werden. Daher raten wir, wichtige Daten auch immer auf einem USB-Datenträger o.ä. Datenträger zu archivieren. Korg haftet nicht für Schäden, die sich aus dem Verlust irgendwelcher Daten ergeben.

COPYRIGHT-HINWEIS

- Dieses professionelle Gerät ist ausschließlich für die Verund Bearbeitung von Werken gedacht, deren Urheberrecht bei Ihnen liegt bzw. wofür Sie eine Genehmigung beim Rechteinhaber eingeholt haben. Das gilt für die öffentliche Aufführung, Aufnahme, Ausstrahlungen, den Verkauf, die Duplizierung sowie alle Handlungen, die nicht als „gebilligte Verwendung“ gelten. Wenn Sie nicht der Urheber sind, keine Verwendungsgenehmigung haben und ein Werk trotzdem für kommerzielle Zwecke nutzen, machen Sie sich strafbar. Wenden Sie sich im Zweifelsfall an einen Fachanwalt für Urheberrecht.
  KORG HAFTET NICHT FÜR URHEBERRECHTSVERLETZUNGEN, DIE AUF DER VERWENDUNG VON KORG-GERÄTEN BERUHEN.
- Die in diesem Produkt enthaltenen oder mitgelieferten Inhalte dürfen weder kopiert, noch aufgezeichnet oder in einer dem Originalzustand ähnlichen Form gespeichert und an Dritte weitergegeben bzw. im Internet öffentlich zugänglich gemacht werden.
  Die Inhalte dieses Produkts (wie Sound-Programme, Stil-Daten, Rhythmusbegleitungsmuster, MIDI-Daten, PCM-Sampledaten, Audiodaten, Betriebssystem usw.) sind urheberrechtlich geschütztes Eigentum von KORG Inc. oder urheberrechtlich geschütztes Material Dritter, für das KORG Inc. eine Lizenz erworben hat.
  Sie benötigen keine Erlaubnis von KORG Inc., mithilfe der oben genannten Inhalte Werke zu produzieren, aufzuführen, aufzunehmen oder zu vertreiben.

Über diese Anleitung

Die Anleitungen und ihr Zweck

Der KROME EX wird mit folgenden Dokumenten geliefert:

- Blitzstart (gedrucktes Dokument und PDF) (dieses Buch)
- Ergänzendes Handbuch (PDF)
- Bedienungshandbuch des KROME (PDF)
- Voice Name List (PDF)

Eine gedruckte Version des Blitzstart-Dokuments liegt ebenfalls bei.

Blitzstart

Hier werden die grundlegenden Aspekte des KROME EX vorgestellt.

Ergänzendes Handbuch

Hier sind die erweiterten Funktionen und weitere Eigenschaften der Programme, Kombinationen usw. des KROME EX erklärt. Bitte lesen Sie diese Ergänzung zum Bedienungshandbuch des KROME aufmerksam durch.

Bedienungshandbuch des KROME

Das Bedienungshandbuch beantwortet grob gesagt Fragen wie „Wie macht man denn das?".

Hier werden nämlich die Bedienelemente und Funktionen des KROME vorgestellt. Außerdem wird erklärt, wie man ihn anschließt, welche Modi es gibt, wie man Klänge editiert, mit dem Sequenzer arbeitet und Samples aufzeichnet. Auch der Arpeggiator, die Effekte, die „Drum Track"-Funktion und die Drumkits werden hier vorgestellt.

Eine Fehlersuche und Auflistung der technischen Daten sind natürlich ebenfalls vorhanden.

Voice Name List

Die „**Voice Name List**" bietet eine Übersicht aller Sounds und Einstellungssätze, die der KROME EX ab Werk enthält, darunter Programs, Combinations, Multisamples, Drumsamples, Drumkits, Arpeggio-Pattern, „Drum Track"-Pattern, Song-Schablonen (Templates) und Effekte.

PDF-Versionen

Die PDF-Dokumente des KROME EX erlauben eine schnelle und zielsichere Suche der gewünschten Informationen. Die Inhaltsangabe links im PDF-Fenster erlaubt z.B. die direkte Anwahl eines ganz bestimmten Kapitels. Alle Querverweise sind so genannte „Hyperlinks" und können demnach angeklickt werden, um sofort zur betreffenden Stelle zu springen.

Konventionen in diesem Handbuch

Verweisungen auf den KROME EX

Der KROME EX ist lieferbar als 88-, 73- und 61-Taster. In der Dokumentation sind mit „KROME" alle Ausführungen gemeint. Die Abbildungen zeigen zwar immer das Modell mit 61 Tasten, gelten aber ebenso für die anderen Modelle.

Beispielhafte Display-Anzeigen

Die in den Abbildungen gezeigten Display-Seiten und Parameter haben lediglich Beispielcharakter und stimmen also nicht immer mit den bei Ihnen angezeigten Werten überein.

Abkürzungen der Anleitungen: BS, BH, VNL

Ab und zu verwenden wir folgende Abkürzungen für Verweise auf andere Anleitungen:

BS: Blitzstart

BH: Bedienungshandbuch des KROME

VNL: Voice Name List

Symbole , , *Anmerkung*, *Tipps*

Mit diesen Symbolen sind Vorsichtshinweise, Hinweise für den MIDI-Einsatz, generelle Anmerkungen und Tipps gekennzeichnet.

Abkürzungen von MIDI-Parametern

„CC" (oder „CC#") verweist auf MIDI-Steuerbefehle (Controller).

Bei Erklärungen zum Thema MIDI sind Werte in eckigen Klammern [ ] immer Hexadezimalzahlen.

* Alle Firmen-, Produkt- und Formatnamen usw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Die wichtigsten Funktionen

Neue Klangmöglichkeiten für Keyboarder und Musikproduzenten

- Die EDS-X-Klangerzeugung des KROME (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded) beruht auf einem neu entwickelten Ansatz, der die Synthese-, Modulations- und Effektmöglichkeiten sowie die von Profis sehr geschätzte Klangqualität der EDS-Klangerzeugung mit der Möglichkeit kombiniert, bis zu zehn Mal mehr PCM-Klangdaten anzusteuern.
- Die Voicing-Technologie des KRONOS ist ebenfalls am Start, was also schon einmal bedeutet, dass Sie über 4GB an hochwertigen PCM-Wellenformen verfügen, darunter lange Stereo-Samples für jede Note eines Flügels. Vom Einsatz bis zum Ausklingen wurde viel Energie auf eine subtile und dynamische Expressivität der Klänge verwendet. Bei den allermeisten Sounds merkt Ihr Publikum jederzeit, was beim Spielen in Ihnen vorgeht: Akustische Klaviere, E-Pianos, Orgeln, Holzbläser, Synthesizer und Schlagzeug.

Effekte

- Der KROME enthält 193 verschiedene Effekttypen, darunter Chorus, Delay, Reverb, Overdrive sowie Simulationen von Vintage-Effekten und Verstärkern, deren Qualität und Flexibilität ein absolut professionelles Niveau haben. In den Effektspeichern können Sie alle Parameterwerte des gewünschten Effekts sichern.
- Es lassen sich bis zu 8 Effekte gleichzeitig nutzen: 5 Insert-Effekte, 2 Master-Effekte (für den allgemeinen Halleffekt, zum Beispiel) und 1 Total-Effekt (Bearbeitung des Stereobusses). Jedes Program bietet einen 3-Band-EQ, was innerhalb einer Combination oder eines Songs bedeutet, dass bis zu 16 EQs zur Verfügung stehen. Diese Einstellungen können für jedes Program, jede Combination und jeden Song separat vorgenommen werden.
- Die Master-Effekte und der Total-Effekt können im Bedienfeld ein- und ausgeschaltet werden.

Doppelter polyphoner Arpeggiator

Außer den herkömmlichen Arpeggien können die Arpeggiators auch Gitarren- und Bassriffs sowie Schlagzeugrhythmen spielen. Bei dezenter Verwendung können sie in die Klangprogrammierung mit einbezogen werden, was sich für quirlige Klangmalereien nutzen lässt. Im Combination- und Sequencer-Modus können zwei Arpeggiators gleichzeitig verwendet werden.

Es stehen 960 User-Arpeggien zur Verfügung, so dass Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt sind.

Neue Pattern können bequem auf der „Piano Roll"-Seite erstellt und bei Bedarf abgewandelt werden.

'Drum Track'-Pattern

Die „Drum Track"-Funktion ist eigentlich eine Drummaschine, welche die hochkarätigen Schlagzeugklänge des KROME ansteuert.

Hier gibt es 710 Pattern.

Enorm expressive Tastatur und Spielhilfen

- Der KROME EX bietet eine leicht gewichtete 61er- bzw. 73er-Tastatur, die sich sowohl für Klavier- als auch für Synthesizerparts eignet.
  Der KROME EX 88 ist mit einer NH-Tastatur (Natural Weighted Hammer Action) ausgestattet, die eine noch weitaus subtilere Dosierung der Dynamik erlaubt, was man vor allem für Klavier- und E-Piano-Parts benötigt.
- Außer mit dem Joystick können die Klangfarben auch mit Tastern (SW1, 2) beeinflusst werden, denen man u.a. die Oktavierungsfunktion oder die Joystick-Verriegelung zuordnen kann. Hinzu kommen Echtzeitregler, mit denen die Filterfrequenz und -resonanz oder die Effekte beim Spielen beeinflusst werden können, was noch weitere expressive Möglichkeiten bietet.
- Es stehen drei Buchsen zur Verfügung, an die man ein Dämpferpedal, einen Fußtaster und ein Expression-Pedal anschließen kann. Das erlaubt es Ihnen, per Fuß die Lautstärke und die Effektparameter zu beeinflussen und andere Klänge zu wählen.

Sequenzer für Musikproduktionen oder Begleitungen

Der interne Sequenzer bietet 16 MIDI-Spuren + 1 Master-Spur. Außerdem gibt es zahlreiche Funktionen für Ihre Musikproduktionen und den Live-Einsatz der Songs, darunter die „Auto Song Setup"-Funktion, mit der man aus dem Stand heraus neue Song-Ideen aufzeichnen kann, Song-Schablonen, die „RPPR"-Funktion und so genannte „Cue Lists".

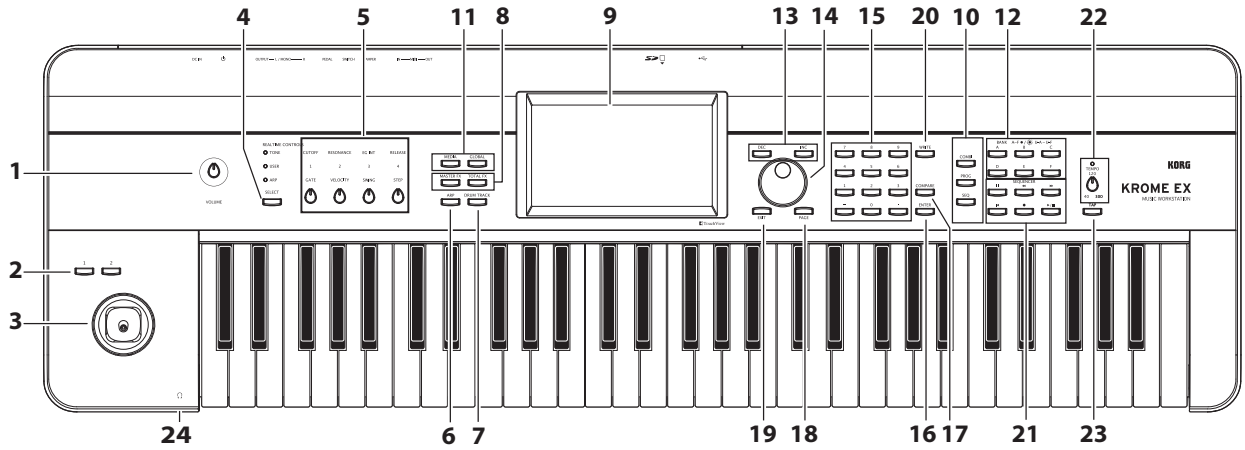
Die so aufgezeichneten Spuren und Pattern können auf der Spur- und „Piano Roll"-Seite editiert werden.

Ferner können Sie SMF-Daten im- und exportieren, was den Datenaustausch mit Freunden und Kollegen sowie mit Ihrem Computer erlaubt.

Anschließen an den USB-Port des Computers SD-Kartenschacht

Der KROME kann an einen USB-Port Ihres Computers angeschlossen werden und erlaubt dann den Austausch von MIDI-Daten. Außerdem können Sie handelsübliche SD-Karten für die Verwaltung und Archivierung der KROME-Daten verwenden.

Frontplatte



* Die Abbildung oben zeigt einen KROME EX-61

Lautstärke

1. VOLUME-Regler

Hiermit stellen Sie die Lautstärke für die Buchsen AUDIO OUTPUT L/MONO, R und den Kopfhöreranschluss ein.

SW1, 2 und Joystick

2. Taster SW1, SW2

Diesen Tastern können Sie die gewünschten Funktionen zuordnen, so z.B. die Oktavierung der Tastatur, die Portamento-Funktion und das „Einfrieren" des Joysticks. Außerdem lassen sich damit die Sounds oder Effekte in Echtzeit beeinflussen, indem man ihnen einen AMS- (Echtzeitbeeinflussung der Songs) oder Dmod-Parameter (Echtzeitbeeinflussung der Effekte) zuordnet.

3. Joystick

Die Synthese- und Effektparameter können mit Auf/Ab/Links/Rechts-Bewegungen des Joysticks beeinflusst werden.

REALTIME CONTROLS

Diese Sektion umfasst 4 Regler und 1 Taster. Diese können für folgende Dinge verwendet werden.

4. SELECT-Taster

5. Regler 1~4

Mit dem SELECT-Taster wählen Sie die Funktionsgruppe, die mit den Reglern 1~4 angesteuert werden kann. Die Regler 1~4 können zum Beeinflussen der Klänge, Effekte und des Arpeggiators verwendet werden.
(Siehe „Echtzeitregler"auf S. 13.)

Arpeggiator

6. ARP-Taster

Hiermit schalten Sie den Arpeggiator ein/aus. Wenn der Arpeggiator an ist, leuchtet die Diode. (Siehe Seite 14)

DRUM TRACK

7. DRUM TRACK-Taster

Hiermit schalten Sie die „Drum Track"-Funktion ein und aus.

Dieser Taster zeigt außerdem den Status der Schlagzeugspur an. (Aus= aus, Blinkt= kann gestartet werden, Leuchtet= an. Siehe Seite 14.)

Effekttaster

8. MASTER FX-, TOTAL FX-Taster

Mit diesen Tastern schaltet man den Master- bzw. „Total"-Effekt ein und aus. Wenn die Diode leuchtet, kann das Program, die Combination oder der Song den betreffenden Prozessor ansprechen. Wenn die Diode nicht leuchtet, stehen die betreffenden Effekteinstellungen nicht zur Verfügung.

Der Status dieser Taster wird gemeinsam mit den übrigen Program-, Combination- bzw. Song-Parametern gespeichert.

Display

9. Display

Das „TouchView"-Display erlaubt die Anwahl und Einstellung der Parameter durch bloßes Antippen. (Siehe Seite 10)

Modus

10. Taster COMBI, PROG, SEQ

11. Taster GLOBAL, MEDIA

Der KROME bietet 5 Modi, die jeweils zusammengehörige Funktionen enthalten.

Drücken Sie einen dieser Taster, um den betreffenden Modus aufzurufen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Modusanwahl"auf S. 11.

PROG/COMBI BANK

12. Taster A, B, C, D, E, F

Diese Taster wählen die Program-Bänke A-F, U-A–U-F und die Combination-Bänke A-F aus (siehe Seite 12).

Mit jedem Druck auf den BANK-Taster springt die Program-Bank von A-F auf U-A–U-F und wieder zurück.

Ferner können Sie mit diesen Tastern die Program-Bank für ein Timbre (Combination) oder eine Song-Spur wählen.

Um eine GM-Bank zu wählen, müssen Sie das Zehnertastenfeld (siehe „16“, S. 12 unten) oder das „Bank/Program Select“-Menü verwenden (siehe Seite 13).

Werteingabe

Hiermit können Sie den im Display hervorgehobenen Parameter editieren.

13. INC- und DEC-Taster

14. VALUE-Rad

15. Taster 0~9, – und .

16. ENTER-Taster

Hiermit können Sie den gewählten Parameter einstellen.

17. COMPARE-Taster

Hiermit können Sie wieder die Original-Fassung eines Sounds aufrufen, um sie mit der editierten zu vergleichen.

Seitenanwahl, EXIT

18. PAGE-Taster

Bei Drücken dieses Tasters erscheint eine Übersicht der im aktuellen Modus verfügbaren Seiten. Drücken Sie dann den Button der gewünschten Seite. (Siehe S. 9 im Bedienungshandbuch)

19. EXIT-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um zur Hauptseite des aktuellen Modus' zurückzukehren.

Sichern (Write)

20. WRITE-Taster

Mit diesem Taster können die aktuellen Program-, Combination-, Global-, Drumkit- oder Arpeggio-Parameter intern gespeichert werden (siehe Seite 20).

Außerdem erlaubt dieser Taster das Sichern von Songs auf einem externen Datenträger (siehe Seite 21).

Sequenzer

Mit den Tastern dieser Sektion können im Sequencer-Modus Funktionen wie die Aufnahme und Wiedergabe gesteuert werden (siehe S. 54 im Bedienungshandbuch). Der REC-Taster dient nicht nur zum Aktivieren der Aufnahmebereitschaft, sondern auch zum Speichern von Programs bzw. Combinations bei Aktivierung der „Auto Song Setup“-Funktion (siehe Seite 16).

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

TEMPO-Bedienelemente

22. TEMPO-Regler, TEMPO-Diode

Hiermit kann das Tempo des Arpeggiators, Schlagzeugparts und internen Sequenzers eingestellt werden.

Die Diode blinkt jeweils im Viertelnotentempo.

23. TAP-Taster

Drücken Sie diesen Taster im gewünschten Rhythmus, um das Tempo für den Arpeggiator, die „Drum Track“-Funktion und/oder den internen Sequenzer festzulegen.

Kopfhörer

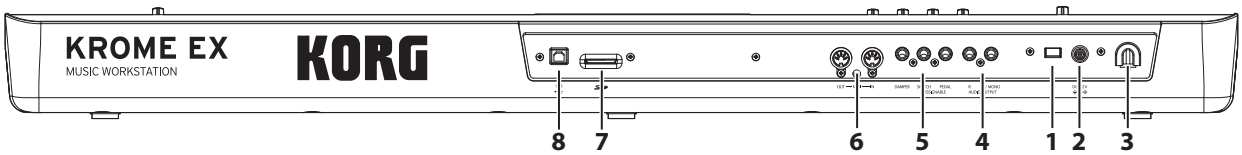
24. Kopfhörerbuchse

Hier kann ein Kopfhörer angeschlossen werden.

Diese Buchse gibt dieselben Signale aus wie die Buchsen AUDIO OUTPUT L/MONO und R.

Die Lautstärke im Kopfhörer richtet sich nach der Einstellung des VOLUME-Reglers.

Rückseite



Stromversorgung

Lesen Sie sich zunächst „Anschlüsse und Einschalten“ auf S. 8 durch und befolgen Sie dann die hiesigen Hinweise.

Anmerkung: Der KROME enthält eine Energiesparfunktion, die ihn automatisch ausschaltet, wenn Sie längere Zeit weder auf der Tastatur spielen, noch einen frontseitigen Taster drücken. Ab Werk ist diese Frist auf 4 Stunden eingestellt (siehe „Die Energiesparfunktion“auf S. 9).

1. Netzschalter

Hiermit schalten Sie das Instrument ein und aus.

2. Anschluss für das AC-Netzteil

Schließen Sie hier das beiliegende AC-Netzteil an.

Vor Herstellen oder Lösen der Anschlüsse müssen Sie das Instrument ausschalten. Beachten Sie, dass ein unsachgemäßes Vorgehen Ihre Boxen beschädigen oder Fehlfunktionen verursachen kann.

3. Kabelhaken

Wickeln Sie das Kabel des Netzteils um diesen Haken.

Audio-Ausgänge

4. AUDIO OUTPUT L/MONO-, R-Buchse

Dies sind die Stereo-Tonausgänge. Mit dem VOLUME-Regler kann die Lautstärke eingestellt werden.

Pedale

5. ASSIGNABLE PEDAL-, ASSIGNABLE SWITCH-, DAMPER-Buchse

An diese Buchsen kann man ein Dämpferpedal, einen Fußtaster und ein Expression-Pedal anschließen. Diese erweitern die expressiven Möglichkeiten noch.

MIDI

6. MIDI IN-, MIDI OUT-Buchse

Die MIDI-Buchsen des KROME können mit einem Computer oder anderem MIDI-Gerät verbunden werden und lassen sich dann zum Senden und Empfangen von Musikdaten, Einstellungen (SysEx) usw. nutzen.

SD

7. SD-Kartenschacht

Hier kann eine SD-Karte angeschlossen werden, auf der sich die Programs, Combinations und Songs des KROME speichern lassen. (Siehe Seite 20)

USB

8. USB-Port (für die Verbindung mit einem Computer)

An diesen Port können Sie einen Computer anschließen. Ein USB-Kabel reicht aus für den MIDI-Datentransfer vom KROME zum Computer und umgekehrt. Die Notwendigkeit einer MIDI-Schnittstelle entfällt dann.

Anmerkung: Der USB-Port des KROME sendet und empfängt nur MIDI-Daten.

Anschlüsse und Einschalten

Einschalten

Anmerkung: Vor dem Einschalten müssen Sie folgende Dinge überprüfen.

- Schauen Sie außerdem nach, ob das Netzteil überhaupt an eine Steckdose in Ihrer Gegend angeschlossen werden darf.
- Verwenden Sie nur das beiliegende Netzteil.
- Drehen Sie den VOLUME-Regler des KROME ganz nach links (Mindestwert).
- Schalten Sie den KROME zunächst aus.
- Wenn Sie das Instrument an Aktivboxen, ein Mischpult usw. angeschlossen haben, müssen Sie deren Pegel ebenfalls auf den Mindestwert stellen und sie ausschalten.

Die Verbindung mit einer Steckdose muss folgendermaßen erfolgen.

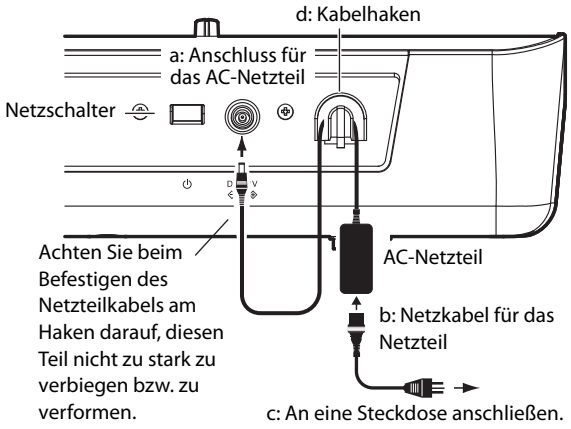
1. **Schließen Sie den kleinen Stecker des AC-Netzteils an die Anschluss für das AC-Netzteil auf der Rückseite des KROME an.**

Verbinden Sie das Netzkabel mit einer Steckdose.

Verbinden Sie das beiliegende Netzteil mit dem Netzkabel.

Drehen Sie das Netzteilkabel um den Haken am KROME, um zu verhindern, dass sich die Verbindung während des Betriebs löst.

Anschluss des AC-Netzteils



2. **Verbinden Sie die AUDIO OUTPUT L/MONO- und R-Buchse des KROME mit den Eingängen des Mischpults bzw. der Aktivboxen.**

- Wenn Sie lieber einen Kopfhörer verwenden, müssen Sie ihn an die Kopfhörerbuchse vorne links am KROME anschließen. Die Kopfhörerbuchse gibt immer dasselbe Signal aus wie die Hauptausgänge (AUDIO OUTPUT L/MONO und R).

3. **Drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite, um den KROME einzuschalten.**

Wenn die Energiesparfunktion aktiv ist, erscheint beim Hochfahren des Systems eine Meldung, die Sie auf die Ausschaltfrist hinweist. Wenn dieses Dialogfenster nicht angezeigt wird, ist die Energiesparfunktion nicht aktiv. Dann wird das Instrument nicht automatisch ausgeschaltet. (Siehe „Die Energiesparfunktion“auf S. 9.)

4. **Schalten Sie die externen Ausgabegeräte ein und stellen Sie ihre Lautstärke auf den gewünschten Wert.**
5. **Spielen Sie auf der Tastatur, während Sie den VOLUME-Reglers allmählich nach rechts drehen.**

Ausschalten

Drücken Sie nach dem Spielen den Netzschalter auf der Rückseite, um den KROME auszuschalten.

Bedenken Sie, dass beim Ausschalten alle noch nicht gespeicherten Program-, Combination- und Global-Einstellungen verloren gehen. Wenn Sie die geänderten Fassungen behalten möchten, müssen Sie sie speichern.
Auch die Song-Daten werden beim Ausschalten gelöscht. Diese müssen Sie ebenfalls sichern, wenn Sie sie später noch einmal brauchen. Um sie dann verwenden zu können, müssen Sie sie laden.
(Siehe „Speichern Ihrer Änderungen“auf S. 20.)

Wenn die Energiesparfunktion des KROME aktiv ist, wird er bei längerer Nichtverwendung nach der festgelegten Frist ausgeschaltet. Bis dahin noch nicht gespeicherte Änderungen gehen dann verloren.

Schalten Sie das Instrument erst aus, wenn die Datensicherung beendet ist, weil Sie sonst eventuell den internen Speicherinhalt beschädigen. Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange noch Daten verarbeitet werden. Während der Verarbeitung der Daten wird folgende Meldung angezeigt:
„Now writing into internal memory“

Die Energiesparfunktion

Der KROME enthält eine Energiesparfunktion, die ihn automatisch ausschaltet, wenn Sie längere Zeit weder auf der Tastatur spielen, noch einen frontseitigen Taster drücken (*).

* Die Verwendung des VOLUME-Reglers gilt in dieser Hinsicht nicht als Bedienvorgang.

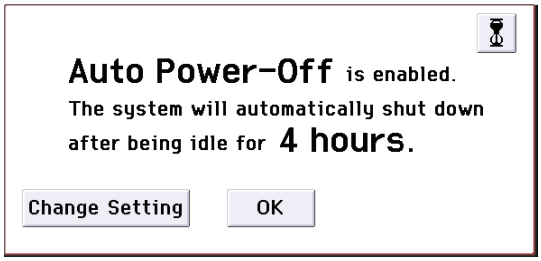
Anmerkung: Laut Vorgabe schaltet sich das Instrument ungefähr 4 Stunden nach der letzten Bedienung aus.

Beim Ausschalten werden alle editierten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie sie nicht verlieren möchten, müssen Sie sie vorher speichern.

Ändern der Ausschaltfrist

Ändern der Frist im Dialogfenster beim Hochfahren

Wenn die Energiesparfunktion aktiv ist (was also bedeutet, dass sich das Instrument irgendwann ausschaltet), erscheint beim Einschalten ein Dialogfenster, in dem die Ausschaltfrist angezeigt wird.



1. **Drücken Sie den [Change Setting]-Button im Dialogfenster, während diese Meldung angezeigt wird.**

Es erscheint folgendes Dialogfenster.

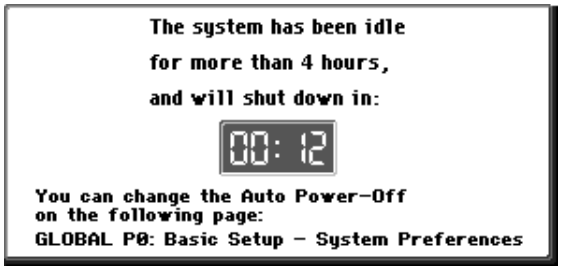
2. **Drücken Sie den Listenpfeil und wählen Sie die neue Ausschaltfrist. Wenn sich das Instrument nicht selbsttätig ausschalten soll, müssen Sie „Disabled“ wählen.**

Anmerkung: Wenn dieses Dialogfenster nicht angezeigt wird, ist die Energiesparfunktion nicht aktiv („Disabled“). Das Instrument wird also nicht automatisch ausgeschaltet.

Anmerkung: Bei Bedarf können Sie die Ausschaltfrist auch im laufenden Betrieb ändern (siehe S. 16 im Bedienungshandbuch).

Warnung der Energiesparfunktion

Wenn die Wartefrist abgelaufen ist, warnt eine Meldung Sie, dass sich das Instrument in Kürze ausschaltet.



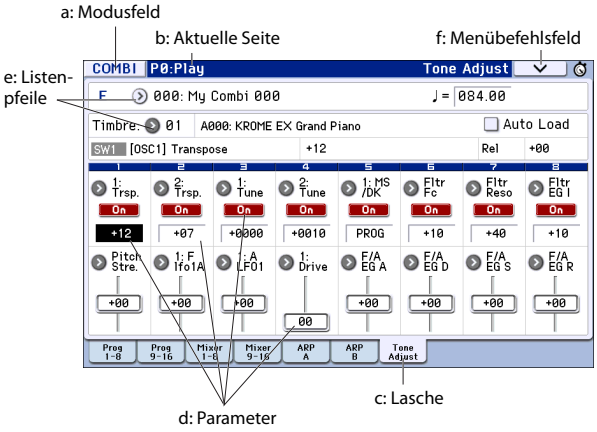
Wenn Sie den KROME noch brauchen, müssen Sie eine Taste, einen Taster oder das Display drücken. Damit ist die Uhr der Energiesparfunktion zurückgestellt. Nach einer erneuten Ruhepause der gleichen Dauer erscheint die Meldung dann wieder.

Über die Display-Anzeige und die Modi

Display

Der KROME enthält das grafikfähige und druckempfindliche „TouchView“-Display von Korg.

Die im Display angezeigten Objekte kann man drücken oder ziehen, um Programs oder Combinations zu wählen, Parameterwerte zu editieren usw. Nachstehend werden die Bezeichnungen und Funktionen dieser Objekte erläutert.



a: Modusfeld

Hier erfahren Sie, welcher Modus momentan gewählt ist.

Bei Drücken dieses Buttons erscheint ein Moduswahlmenü. Drücken Sie in diesem Menü den Namen des Modus', den Sie verwenden möchten. Wenn Sie den bereits aktiven Modus erneut wählen, wird dessen „Page Select“-Menü angezeigt. Wenn Sie zu einem anderen Modus wechseln und sofort das „Page Select“-Menü aufrufen möchten, müssen Sie die rechte Hälfte des Namens drücken.

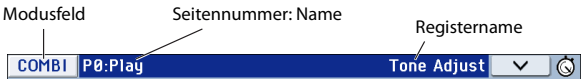
Um das Menü wieder zu schließen, müssen Sie den [Close]-Button oder EXIT-Taster drücken.

Modi und Seiten können auch mit den frontseitigen Bedienelementen gewählt werden. Drücken Sie einen Moduswahltaster, um den betreffenden Modus zu wählen und anschließend den PAGE-Taster, um das Seitenwahlmenü aufzurufen.

b: Aktuelle Seite

Hier wird die „Adresse“ der gewählten Seite im aktuell gewählten Modus angezeigt.

Von links nach rechts erscheinen hier die Seitennummer, der Seitenname und der Name des gewählten Reiters:



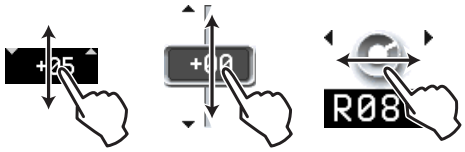
c: Lasche

Die meisten Seiten sind in mehrere Register unterteilt.

d: Parameter

Die Parameter (einstellbaren Funktionen) werden im Display angezeigt. Drücken Sie einen Parameter im Display und ändern Sie seinen Wert.

Mit dem VALUE-Rad und den zugehörigen Bedienelementen (siehe Seite 7) sowie durch Ziehen eines Fingers über das Display können Sie die Werte ändern. Bestimmte Parameter kann man ein-/ausschalten, indem man sie wiederholt im Display drückt.



Wenn man bestimmte Parameter zwei Mal bzw. längere Zeit drückt, erscheint ein virtuelles Zehnertastenfeld, mit dessen Hilfe man den gewünschten Wert eingeben kann. Siehe „Eingabefenster“ auf S. 6 im Bedienungshandbuch.

e: Listenpfeile

Bei Drücken eines Listenpfeils werden die verfügbaren Einstellungen in einer Liste (eventuell mit mehreren Reitern) angezeigt.

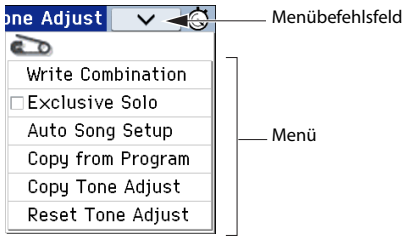
f: Menübefehlsfeld

* Menü

Bei Drücken dieses Buttons wird ein Befehlsmenü angezeigt.

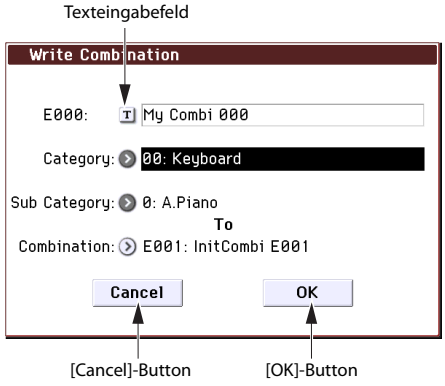
Die angezeigten Menübefehle richten sich nach der momentan gewählten Seite.

Um das Menü zu schließen, müssen Sie eine Stelle außerhalb des Menüs oder aber den EXIT-Taster drücken.



* Dialogfenster

Wenn Sie einen Menübefehl wählen, erscheint ein Fenster mit den Parametern, die für die Ausführung des Befehls benötigt werden. Solche Fenster nennen wir „Dialogfenster“. Welches Dialogfenster angezeigt wird, hängt vom gewählten Menübefehl ab. Für bestimmte Befehle (z.B. „**Exclusive Solo**“) wird kein Dialogfenster angezeigt.



* Texteingabefeld

Bei Drücken dieses Buttons erscheint ein Texteingabefeld zum Benennen von Programs, Combinations, Songs usw.

*** [OK]- und [Cancel]-Button**

Nach Ausführen einer Funktion oder Anwahl eines Befehls können Sie sie/ihn mit dem [OK]-Button bestätigen. Wenn Sie es sich anders überlegt haben, drücken Sie den [Cancel]-Button. Das Dialogfenster verschwindet.

Der EXIT-Taster hat die gleiche Funktion wie der [Cancel] oder [Done]-Button.

Modusanwahl

Der KROME enthält eine Vielzahl praktischer Funktionen. Sie können Programs und Combinations spielen und editieren, Sequenzen aufzeichnen und abspielen und Dateien verwalten. Diese Funktionen sind in „Modi" unterteilt. Der KROME bietet fünf Modi: Drücken Sie einen Moduswahltaster, um den betreffenden Modus aufzurufen. Siehe Seite 6.

Program-Modus

Programs stellen die kleinste musikalisch brauchbare Klangeinheit des KROME dar.

Im Program-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Auswahl und Spielen eines Programs.
- Verwendung eines Arpeggiators beim Spielen.
- Abspielen von „Drum Track"-Pattern, während Sie ein Program zum Spielen verwenden.
- Editieren von Programs
  Mit den Echtzeitreglern und der „Tone Adjust"-Funktion lassen sich Programs schnell wunschgemäß abwandeln.
  Einstellung der Oszillator-, Filter-, Verstärker-, Hüllkurven-, LFO-, Effekt-, Arpeggiator-, „Drum Track"-Parameter usw.
  Es stehen 5 Insert-, 2 Master-Effekte und 1 „Total"-Effekt zur Verfügung.
  Erstellen von „Drum"-Programs, die auf einem Drumkit beruhen (letztere programmiert man im Global-Modus).

Combination-Modus

Combinations sind Gruppen von bis zu 16 Programs, mit denen man Sounds programmieren kann, die für einzelne Programs zu komplex sind. Im Combination-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Anwahl und Spielen von Combinations.
- Verwendung mehrerer Timbres für die Wiedergabe von 1 oder 2 Arpeggien.
- Bei Bedarf können Sie ein oder mehrere Timbres für die Wiedergabe von „Drum Track"-Pattern verwenden.
- Der KROME kann als 16-fach multitimbraler Klangerzeuger genutzt werden.
- Editieren von Combinations
  Mit der „Tone Adjust"-Funktion können Sie störende Klangaspekte der angesprochenen Programs korrigieren.
  Jedem der 16 Timbres kann ein anderes Program zugeordnet werden. Außerdem lassen sich die Lautstärke, die Stereoposition, die Klangregelung und sogar Anschlagbereiche einstellen. Auch die Effekte, der Arpeggiator und die „Drum Track"-Funktion können eingestellt werden.
  Es stehen 5 Insert-, 2 Master-Effekte und 1 Total-Effekt zur Verfügung.

Sequencer-Modus

Im Sequencer-Modus können Sie MIDI-Parts aufzeichnen, abspielen und editieren. Hier bieten sich folgende Möglichkeiten:

- Mit dem 16-Spur-Sequenzer lassen sich MIDI-basierte Songs aufzeichnen und wiedergeben.
  Bei Bedarf können Sie entweder jeweils 1 oder gleich alle 16 Spuren bespielen. SysEx-Daten lassen sich übrigens ebenfalls aufzeichnen.
- Aufnahme Ihres Spiels und der beiden Arpeggio-Phrasen auf separate Spuren.
- Bei Bedarf können Sie eine oder mehrere Spuren für die Wiedergabe von „Drum Track"-Pattern verwenden.
- Editieren von Songs.
- In diesem Modus ist der KROME 16-fach multitimbral und könnte auch als Soundmodul genutzt werden.
- Es können auch GM/GM2-Daten abgespielt werden.
- Mit der „Tone Adjust"-Funktion können Sie störende Klangaspekte der verwendeten Programs korrigieren.
- Es stehen 5 Insert-, 2 Master-Effekte und 1 Total-Effekt zur Verfügung.
- Es können „Pattern" (Phrasen, Läufe) aufgezeichnet und durch Drücken jeweils einer Klaviaturtaste gestartet werden. Diese Funktion heißt „RPPR" (Realtime Pattern Play/Recording).
- Anlegen einer „Cue List" zur Festlegung der gewünschten Song-Reihenfolge. Die Songs dieser Liste können bei Bedarf zu einem Song kombiniert werden.
- Es können „Drum Track"-Pattern erstellt werden.

Global-Modus

Im Global-Modus nehmen Sie Einstellungen vor, die sich auf alle Bereiche des KROME beziehen. Außerdem können hier die Drumkits und Arpeggio-Pattern editiert werden. Im Global-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Einstellungen, die sich auf alle Bereiche des KROME beziehen, also allgemeine Stimmung und globaler MIDI-Kanal.
- Programmieren eigener Skalen.
- Sie können anhand von Drumsamples neue Drumkits erstellen.
- Es können „User" Arpeggio-Pattern erstellt werden.
- Die Program- und Combination-Kategorien können umbenannt werden.
- Die Funktionen der definierbaren Pedale und Fußtaster können eingestellt werden.
- Übertragen der Einstellungen als SysEx-Daten via MIDI.

Media-Modus

Ihre Daten können bei Bedarf auf einer SD-Karte gesichert und von dort geladen werden. Im Media-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Speichern und Laden von Programs, Combinations, Songs und Global-Einstellungsdaten.
- Formatieren von SD-Karten, Kopieren und Umbenennen von Dateien usw.
- Verwaltung von Dateien (z.B. Kopieren von Dateien von/zu externen Datenträgern).
- Exportieren und Importieren von SMF-Daten (Standard MIDI Files).
- Verwendung der „Data Filer"-Funktion zum Speichern oder Laden von MIDI-SysEx-Daten.

Klänge spielen

Spielen von Programs und Combinations

Bank/Nummer-Anwahl von Programs (A)

Für die Anwahl eines Programs verfahren Sie bitte folgendermaßen.

Alles Weitere zum Program-Modus finden Sie unter „Program-Modus“auf S. 11.

1. **Drücken Sie den frontseitigen PROG-Taster (seine Diode leuchtet), um in den Program-Modus zu wechseln.**

Oben links im Display wird der Name der aktuell gewählten Seite angezeigt: „PROG P0: Play“. Zum Spielen von Programs wählen Sie am besten immer diese Seite.

Die großen Zeichen im oberen Display-Teil verweisen auf den Namen und die Nummer des aktuell gewählten Programs. Wenn sie hervorgehoben werden, können Sie mit den INC/DEC-Tastern jeweils das vorangehende oder nächste Program wählen.

Mit dem VALUE-Rad können Sie bei Bedarf schneller zu einem weiter entfernten Program gehen.

2. **Mit den Tastern BANK A~F können Sie andere Program-Bänke wählen.**

Drücken Sie den leuchtenden Taster zur Auswahl der Bänke U-A–U-F (Taster blinkt).

Drücken Sie den blinkende oder nicht leuchtende Taster zur Auswahl der Bänke A–F (Taster leuchtet).

Sie können auch mit den Bank-Tastern links oben im Display auf Bank U umschalten.

Um eine GM-Bank zu wählen, müssen Sie den Zifferntaster 0 gedrückt halten, während Sie –, 1~9 oder (.) betätigen. Damit wählen Sie die GM-Bank, eine GM-Variation g(1)~g(9) oder die GM-Schlagzeug-Programs g(d).

Program-Anwahl nach Kategorien (B)

Programs lassen sich auf verschiedene Arten anwählen. Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man mit den Kategorien (Schlagzeug, Orgel, Bass usw.) arbeitet.

1. **Drücken Sie den Kategorielistenpfeil im Display.**

Es erscheint das „Category/Program Select“-Menü.

In unserem Beispiel ist die Kategorie „Keyboard“ gewählt. In diesem Fenster werden alle Programs dieser Kategorie aufgelistet.

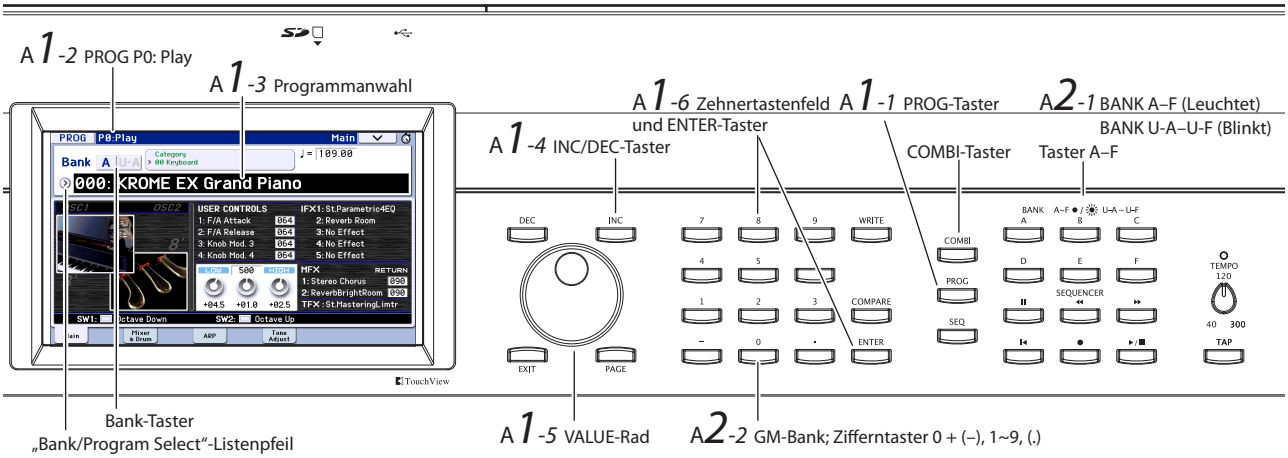
2. **Drücken Sie ein Register links oder rechts, um eine andere Kategorie zu wählen.**
3. **Das benötigte Programm können Sie wählen, indem Sie einfach seinen Namen drücken.**

Das gewählte Program wird gewählt und hervorgehoben. Bei Bedarf können Sie auch die INC/DEC-Taster und das VALUE-Rad für die Program-Anwahl verwenden.

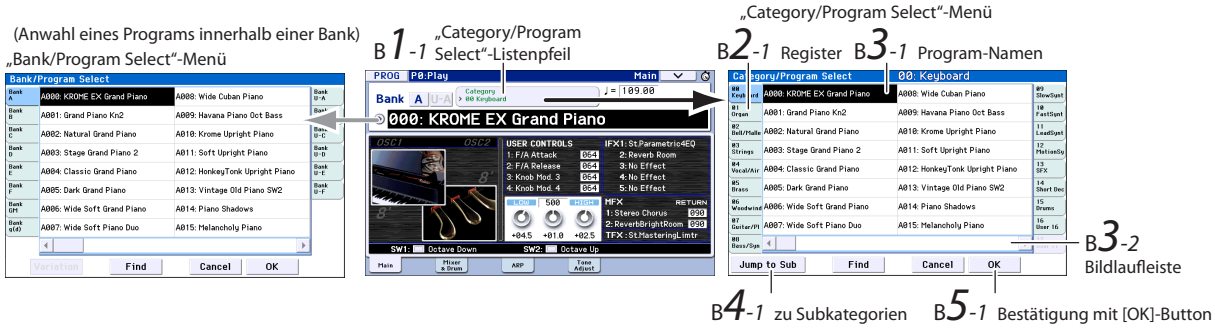
Im Menü werden jeweils 16 Programs gleichzeitig angezeigt. Mit der Bildlaufleiste können Sie innerhalb der Liste hoch und runter fahren.

Spielen Sie auf der Tastatur, um das Program zu beurteilen.

Bank/Nummer-Anwahl von Programs



Program-Anwahl nach Kategorien



4. Mit dem [Jump to Sub]-Button kann ein „Sub Category/Prog Select"-Menü mit untergeordneten Kategorien aufgerufen werden.

Wählen Sie mit den Reitern links eine untergeordnete Kategorie.

Wählen Sie ein Program (siehe Schritt 3 oben).

Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem [OK]-Button. Drücken Sie den [Cancel]-Button, um eine Änderung wieder rückgängig zu machen. Jetzt erscheint wieder die Hauptkategorie.

5. Wenn Ihnen das gewählte Program gefällt, können Sie den [OK]-Button drücken, um das Menü zu schließen.

Wenn Sie stattdessen den [Cancel]-Button drücken, wird das neue Program nicht übernommen. Vielmehr wird wieder das vor Aufrufen der Liste gewählte Program verwendet.

Anmerkung: Wenn Sie den Listenpfeil links neben „Program Select" drücken, erscheint das „Bank/Program Select"-Menü mit einer Einteilung in Bänke. Die Arbeitsweise ist die gleiche wie unter „Program-Anwahl nach Kategorien (B)".

Siehe aber auch „Anwahl von Speichern"auf S. 21 im Bedienungshandbuch.

Inhalt der Program-Bänke

Der KROME bietet 1801 Program-Speicher. Ab Werk enthält das Instrument 896 Programs und 265 GM-Programs. Die verbleibenden 640 Speicher enthalten initialisierte Programs und sind als Speicherziel für Ihre eigenen Sounds gedacht. Bei Bedarf können Sie auch die Speicher der Bänke A–F und U-A–U-F überschreiben. Den Inhalt der Bänke GM~g(d) kann man jedoch nicht ändern.

Inhalt der Program-Bänke

Bank	Nr.	Inhalt
A...F, U-A	000...127	Werks-Programs
U-B...U-F	000...127	Initialisierte Programs
GM	001...128	GM2 Capital-Programs
g(1)...g(9)		GM2-Variationen
g(d)		GM2 Schlagzeug-Programs

Anwahl von Combinations

Combinations können folgendermaßen angewählt werden.

Alles Weitere zu den Combinations finden Sie unter „Combination-Modus"auf S. 11.

1. Drücken Sie den COMBI-Taster, um in den Combination-Modus zu wechseln.

Die COMBI-Diode leuchtet.

Combinations lassen sich auf die gleiche Art anwählen und spielen wie Programs: Nach Bänken/Nummern oder über ein Kategoriesystem.

Inhalt der Combination-Bänke

Bank	Nr.	Inhalt
A...D	000...127	Werks-Combinations
E, F	000...127	Initialisierte Combinations

Verwendung der Spielhilfen

Joystick, SW1 und SW2

Der Joystick (siehe Seite 6) und die Taster SW1/SW2 (siehe Seite 6) links auf dem KROME sind praktische Spielhilfen. Hiermit kann man sein Spiel expressiver gestalten.

Die genaue Funktion der Spielhilfen richtet sich nach dem jeweils gewählten Program bzw. der Combination. Außer für die „üblichen" Funktionen können die Spielhilfen auch für anspruchsvollere Dinge wie das Hervorheben bestimmter Sounds oder die Simultanbeeinflussung mehrerer Parameter genutzt werden. Am besten probieren Sie alle Spielhilfen kurz aus.

Vorgegebene Joystick-Funktionen

Bewegung des Joysticks...	Übliches Verhalten
Links	Pitch Bend abwärts
Rechts	Pitch Bend aufwärts
Vorwärts (von Ihnen weg)	Vibrato
Zurück (zu Ihnen hin)	Filter-LFO (Wah)

Echtzeitregler

Die Echtzeitregler (siehe Seite 6) links im Bedienfeld erlauben die Klangbeeinflussung beim Spielen oder die schnelle Änderung wichtiger Program- oder Combination-Parameter. Die Regler dienen zum Bedienen des Arpeggiators.

1. Drücken Sie den SELECT-Taster, um die Funktionen der Regler 1~4 zu wählen (die zugehörige Diode leuchtet).

Wenn Sie „TONE" oder „USER" wählen, beeinflussen die Regler den Sound. Nach Anwahl von „ARP" dienen sie zum Beeinflussen des Arpeggiators.

2. Drehen Sie jetzt an den Reglern 1~4 und achten Sie darauf, was sich am Sound, den Effekten oder dem Arpeggio-Pattern ändert.

Wenn Sie an einem Regler drehen, wird ein kleines Fenster eingeblendet, das den Namen des Reglers und den gewählten Wert anzeigt.

- Wenn Sie „SELECT TONE" wählen, können Sie mit den Reglern die Filterfrequenz, Resonanz, Intensität der Filterhüllkurve und die Ausklinggeschwindigkeit der Filterhüllkurve ändern.
- Bei Anwahl von „SELECT USER" haben die Regler 1~4 die Funktionen, die Sie ihnen innerhalb des jeweiligen Programs bzw. der jeweiligen Combination zuordnen. Regler 1 und 2 dienen in der Regel (aber nicht immer) zum Modulieren von Syntheseparametern. Mit Regler 3 bestimmt man die Intensität eines Modulationseffekts (z.B. Chorus) und Regler 4 kümmert sich um den Hallanteil.
- Hinweise zur „SELECT ARP"-Ebene finden Sie gleich im Anschluss.

Verwendung des Arpeggiators

Innerhalb eines Programs steht jeweils ein polyphoner Arpeggiator zur Verfügung. Die Combinations und der Sequenzer bieten dagegen zwei polyphone Arpeggiators.

Ein-/Ausschalten des Arpeggiators

1. **Wählen Sie das Program bzw. die Combination, das/die Sie spielen möchten.**
2. **Drücken Sie den ARP-Taster, damit die Diode leuchtet.**

Der Arpeggiator ist jetzt aktiv.

3. **Spielen Sie auf der Tastatur.**

Der Arpeggiator beginnt zu spielen. (Bei bestimmten Sounds kann der Arpeggiator nur innerhalb eines eingeschränkten Notenbereichs gespielt werden.)

Beeinflussen des Arpeggio-Pattern

1. **Drücken Sie den SELECT-Taster so oft, bis die ARP-Diode leuchtet.**
2. **Drehen Sie an den Reglern 1~4 (GATE, VELOCITY, SWING, STEP). Das wirkt sich sofort auf die Pattern-Wiedergabe aus.**

Nach Starten der Arpeggio-Wiedergabe können Sie übrigens die „TONE“- oder „USER“-Ebene wählen, um den Sound bei laufender Wiedergabe zu ändern.

Den Werks-Programs und -Combinations sind bereits passende Arpeggio-Pattern zugeordnet. Am besten wählen Sie mehrere Programs und Combinations unterschiedlicher Kategorien und starten bei Bedarf den Arpeggiator.

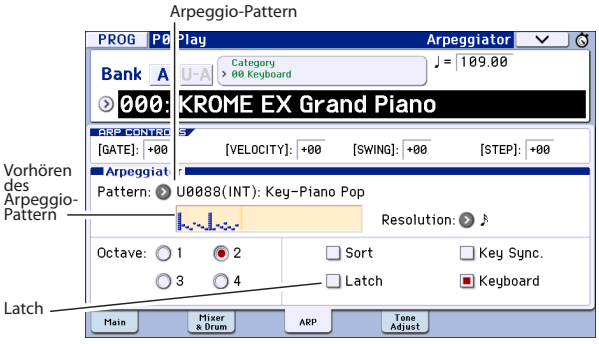
3. **Stellen Sie mit dem TEMPO-Regler oder dem TAP-Taster das Tempo ein (siehe Seite 7).**

Program-Modus

Wenn Sie einem Program ein anderes Arpeggio-Pattern zuordnen möchten, müssen Sie das mit dem „Pattern“-Parameter der Seite „P0: Play– Arpeggiator“ tun.

1. **Drücken Sie den PROG-Taster und danach den [ARP]-Reiter.**
2. **Drücken Sie den [Pattern]-Listenpfeil und wählen Sie ein Pattern.**

Wenn das „Latch“-Kästchen markiert ist, spielt der Arpeggiator selbst dann weiter, wenn Sie keine Tasten mehr drücken. Ist es nicht markiert, so hält der Arpeggiator an, sobald Sie alle Tasten freigeben.



Combination- und Sequencer-Modus

Im Combination- und Sequencer-Modus werden die Arpeggio-Parameter auf den Seiten „P0 Arpeggiator A“ und „B“ eingestellt.

Verwendung der ‘Drum Track’-Funktion

Ein-/Ausschalten der ‘Drum Track’-Funktion

1. **Drücken Sie den DRUM TRACK-Taster.**

Je nach den gewählten Einstellungen beginnt die „Drum Track“-Funktion entweder sofort oder erst, wenn Sie eine Taste drücken. Wenn die Diode blinkt, wartet die Funktion auf den Auslöser.

2. **Stellen Sie mit dem TEMPO-Regler oder dem TAP-Taster das Tempo ein (siehe Seite 7).**

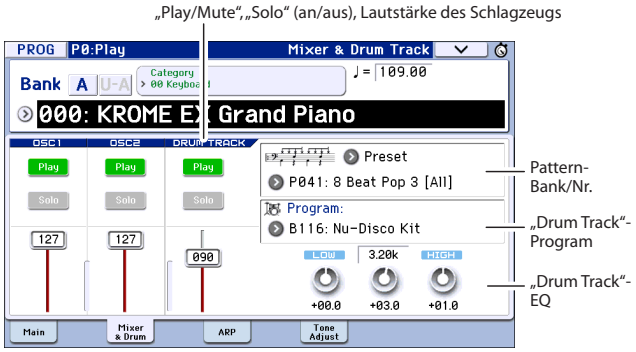
Pattern- und Sound-Anwahl für die ‘Drum Track’-Funktion

Program-Modus

Im Program-Modus ist der „Drum Track“-Funktion ein separater „Mixerkanal“ zugeordnet. Außerdem gibt es einen Parameter für die Program-Wahl. Einstellen der „Drum Track“-Funktion im Program-Modus:

1. **Drücken Sie den PROG-Taster und danach den [Mixer & Drum]-Reiter.**

Die Seite „Mixer & Drum TRACK“ erscheint.



2. **Verwenden Sie den Bank- und Nummernlistenpfeil rechts im Display, um ein „Drum Track“-Pattern zu wählen.**

Anmerkung: Nach Anwahl eines der folgenden Speicher kann der DRUM TRACK-Taster nicht aktiviert werden: Ein „InitDrumPattern“-Pattern der „User“-Bank oder „P000: Off“.

3. **Wählen Sie mit dem „Drum Track – Program“-Listenpfeil rechts im Display das Program, das für die Pattern-Wiedergabe verwendet werden soll.**
4. **Mit den Buttons links können Sie den Part stumm- oder solo schalten. Mit dem Regler stellen Sie die Lautstärke ein. Auch für die „Drum Track“-Funktion ist einen Klangregelung (EQ) belegt.**

Combination-Modus, Sequencer-Modus

Innerhalb einer Combination (und eines Songs) sendet die „Drum Track“-Funktion MIDI-Befehle zu einem der 16 Timbres (bzw. einer Spur).

Siehe auch „‘Drum Track’-Einstellungen im Combination-Modus“auf S. 101 im Bedienungshandbuch.

Einfache Editierung von Programs und Combinations

Einstellen der Klangregelung und Lautstärkebalance

Im Falle eines Programs kann man die Klangregelung und den Rückwegpegel der Master-Effekte auf der Seite „P0: Play– Main“ einstellen.

Auf der Seite „P0: Play– Mixer & Drum Track“ können Sie die Lautstärke der Oszillatoren 1 und 2 sowie der Schlagzeugspur einstellen. Bei Bedarf kann der EQ der „Drum Track“-Funktion auch hier eingestellt werden.

Arbeiten mit ‘Tone Adjust’

Die „Tone Adjust“-Funktion des KROME ordnet den Buttons und Fader-Symbolen im Display die wichtigsten Program-Parameter zu, die man dort folglich editieren kann. Das ist oftmals praktisch für kurze und schmerzlose Änderungen.

1. **Wechseln Sie zur Seite „P0: Play– Tone Adjust“ im Program-Modus. Drücken Sie den PROG-Taster und danach den [Tone Adjust]-Reiter.**
2. **Ändern Sie die gewünschten Einstellungen mit den angezeigten Buttons und Fadern. Bei Bedarf können Sie die Parameterwerte auch mit den VALUE-Bedienelementen einstellen.**

Die Parameterzuordnungen richten sich jeweils nach dem gewählten Program bzw. der aktiven Combination. (In bestimmten Fällen fallen etwaige Änderungen kaum auf.)

Beispiel: Der „Pitch Stre.“-Fader erzeugt markante Änderungen der Klangfarbe, ohne jedoch den Klangcharakter anzutasten. Mit „1: F lfo IA“ beeinflussen Sie das Wahwah, mit „1: lfo IA“ das Vibrato und mit „1: Drive“ kann der Sound subtil angefettet oder brachial verzerrt werden.

„F/A EG A“, „F/A EG D“, „F/A EG S“ und „F/A EG R“ beeinflussen die Parameter „Attack“, „Decay“, „Sustain“ und „Release“ der Filter- und Amp-Hüllkurve.

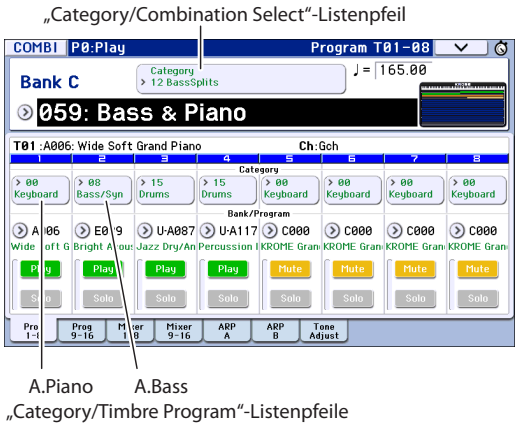
Wenn Sie das „[1: Trsp]“-Feld aktivieren, wird Oszillator 1 dem unter dem Button angezeigten Intervallwert entsprechend höher oder tiefer transponiert.

Ändern der Programs oder des Lautstärkeverhältnisses der Timbres

Einer Combination kann man bis zu 16 Programs zuordnen, die sich bei Bedarf simultan ansteuern lassen, um einen fetteren Sound zu erzielen.

1. **Wechseln Sie in den Combination-Modus und drücken Sie den Listenpfeil für die Kategoriewahl. Wählen Sie auf der Registerseite 12 „Bass Splits“ den Eintrag „C059: Bass & Piano“. Die „Bass Splits“-Kategorie enthält Combinations mit Splits: Mit der linken Hand steuern Sie einen Bassklang und mit der rechten einen anderen Sound an.**

„Bass & Piano“ ordnet Timbre 1 einen Klavierklang und den Timbres 2 und 3 einen Bassklang zu.



2. **Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man statt des Klavierklangs einen Orgel-Sound wählt.**

Drücken Sie das „Category“-Feld von Timbre 1, um die Liste zu öffnen.

Drücken Sie den [01 Organ]-Reiter links und wählen Sie in der Liste ein Program. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem [OK]-Button.

3. **Spielen Sie auf der Tastatur. Mit den Tasten ab dem C4 aufwärts kann jetzt der Orgelklang angesteuert werden. Links lässt sich weiterhin der Bass spielen.**
4. **Wo wir doch gerade hier sind, wollen wir auch die Stereoposition (Pan) und Lautstärke der Orgel sowie des Basses ändern.**

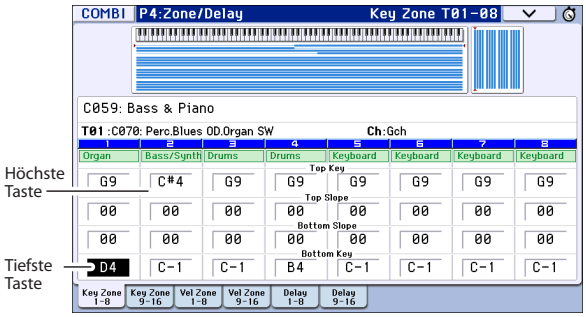
Drücken Sie den [Mixer 1–8]-Reiter am unteren Display-Rand. Ändern Sie die Einstellung des „Pan“-Reglersymbols und des „Volume“-Faders der einzelnen Timbres.

5. **Als nächstes wollen wir den Splitpunkt zwischen der Orgel und dem Bass zu einer anderen Taste verlegen.**

Drücken Sie den PAGE-Taster und wählen Sie im „Page Select“-Fenster [P4 Zone/Delay]. Drücken Sie den [Key Z 1–8]-Reiter, um zur „P4: Zone/Delay– Key Zone T01–T08“-Seite zu springen.

Halten Sie [Bottom Key] von Timbre 1 gedrückt, während Sie eine Note auf der Tastatur spielen. Damit legen Sie die Untergrenze des Orgelklangs fest.

Halten Sie [Top Key] des Timbres gedrückt, das den Bassklang ansteuert und drücken Sie gleichzeitig die Taste, die sich einen Halbton unter der Untergrenze der Orgel befindet. Damit legen Sie die Obergrenze des Bassklangs fest.



Verwendung des Sequenzers

Aufzeichnen Ihres Spiels

Auto Song Setup

Die „Auto Song Setup“-Funktion kopiert die aktuellen Program- oder Combination-Einstellungen zu einem neuen Song und macht den Sequenzer automatisch aufnahmebereit. Dank dieser Funktion können Sie neue Song-Ideen sofort und ohne inspirationstötende Einstellungen festhalten. Im Program-Modus funktioniert dies so:

Wählen Sie das Program, das Sie für die Aufnahme verwenden möchten. Bei Bedarf können Sie den ARP- oder DRUM TRACK-Taster aktivieren, um auch das Arpeggio bzw. die Schlagzeugbegleitung aufzuzeichnen.

1. **Halten Sie den ENTER-Taster gedrückt, während Sie den SEQUENCER REC-Taster (●) betätigen.**

Im „Setup to Record“-Fenster des Displays erscheint die Rückfrage „Do you continue?“.

2. **Drücken Sie den REC-Taster (●) erneut. (Sie können aber auch den [OK]-Button oder den ENTER-Taster drücken.)**

Der KROME wechselt automatisch in den Sequencer-Modus und aktiviert die Aufnahmebereitschaft sowie das Metronom, das im eingestellten Tempo zu zählen beginnt (𝅗𝅥). Ändern Sie bei Bedarf das Tempo (♩, Siehe „TEMPO-Bedienelemente“auf S. 7.).

3. **Drücken Sie den START/STOP-Taster (▶ / ■), um die Aufnahme zu starten.**

Laut Vorgabe zählt der Sequenzer vor dem Aufnahmestart zwei Takte ein.

4. **Spielen Sie den gewünschten Part und drücken Sie dann den START/STOP-Taster (▶ / ■), um die Aufnahme anzuhalten.**

Das Sequenzer springt automatisch zurück zum Beginn des Songs.

5. **Drücken Sie START/STOP (▶ / ■), um sich die Aufnahme anzuhören.**

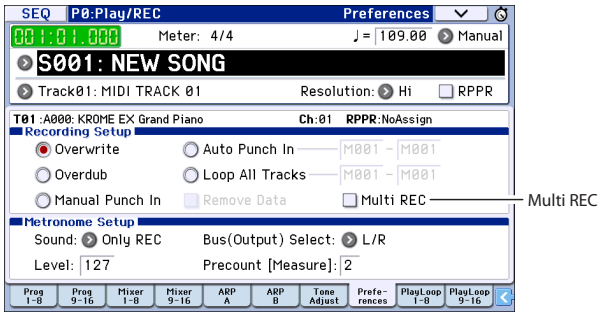
Da Sie aus dem Program-Modus gekommen sind, wurde der Part auf Spur 1 aufgenommen. Wenn Sie die „Drum Track“-Funktion ebenfalls verwendet haben, wurde ihr Part auf Spur 10 aufgezeichnet. Bei Combinations werden bei Bedarf mehrere Spuren verwendet.

Hinzufügen einer weiteren Spur

Als nächstes wollen wir den mit „Auto Song Setup“ aufgezeichneten Part um einen weiteren ergänzen.

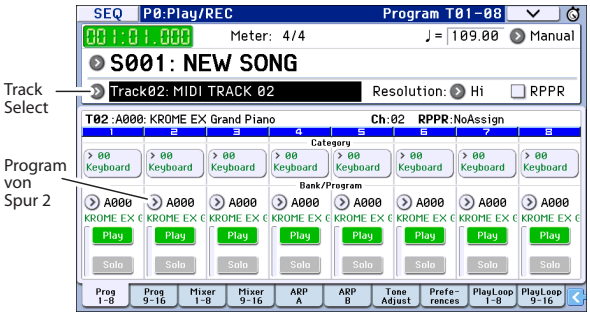
1. **Drücken Sie den [Preference]-Reiter, um zur „P0: Play/REC– Preference“-Seite zu springen. Demarkieren Sie das „Multi REC“-Kästchen rechts.**

Anmerkung: Der „Auto Song Setup“-Befehl aktiviert ihn nämlich, wenn auch die „Drum Track“-Funktion des Programs bzw. gleich mehrere Kanäle einer Combination aktiv sind.



2. **Drücken Sie den [Prog 1–8]-Reiter, um zur „P0: Play/REC– Program T01–08“-Seite zu springen.**
3. **Drücken Sie den [Track Select]-Listenpfeil unter dem Song-Namen und wählen Sie MIDI-Spur 02.**

Damit wechseln Sie sowohl die Spur, die mit der Tastatur angesteuert werden kann, als auch (sofern „Multi REC“ aus ist) die Aufnahmespur.



4. **Wählen Sie mit dem [Category]- oder [Bank/Program Select]-Listenpfeil ein Program für Spur 02.**
5. **Wenn Sie vorhin den ARP- und DRUM TRACK-Taster aktiviert haben, müssen Sie sie jetzt ausschalten.**
6. **Drücken Sie den LOCATE-Taster (|◀), um zum Beginn des Songs zurückzukehren.**
7. **Drücken Sie den REC-Taster (●), um die Aufnahme zu aktivieren und START/STOP (▶ / ■), um sie zu starten.**
8. **Spielen Sie den gewünschten Part und drücken Sie dann den START/STOP-Taster (▶ / ■), um die Aufnahme anzuhalten.**

Editieren von MIDI-Daten

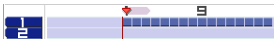
Nach einer Aufnahme können Sie den aufgezeichneten Part bei Bedarf noch ändern. So lassen sich überflüssige Noten entfernen und falsche oder zu früh/spät gespielte Noten nachträglich verbessern.

Korrigieren des Timings

Das Timing kann mit der so genannten Quantisierungsfunktion korrigiert werden. Diese verschiebt die Noten anhand der gewählten Auflösung zur mathematisch richtigen Position (d.h. vor oder zurück). Allerdings kann man damit auch einen „Swing" erzielen. Quantisieren wir doch einmal die vorhin aufgezeichnete Spur.

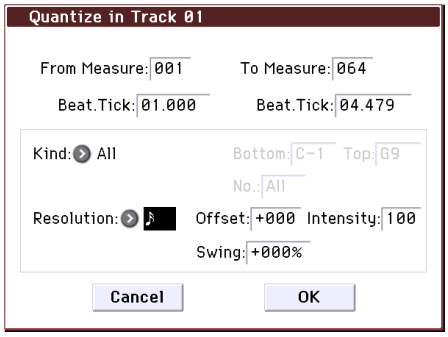
1. **Drücken Sie den PAGE-Taster und wählen Sie im „Page Select"-Fenster [P6 Track Edit]. Drücken Sie anschließend den [Track Edit]-Reiter, um zur „P6: Track Edit– Track Edit"-Seite zu springen.**

Diese Seite enthält eine Grafik aller Spuren innerhalb der aktuellen Sequenz. Die kleinen Rechtecke verweisen auf Takte, die MIDI-Daten enthalten.



2. **Wählen Sie in der Liste über der Grafik MIDI-Spur 01.**
3. **Legen Sie mit „From Measure" und „To End of Measure" am unteren Display-Rand den Bereich fest, den Sie ändern möchten. Stellen Sie „From" für dieses Beispiel auf „001" und „To End" auf „064".**
4. **Drücken Sie die Menüpfeilstaste und wählen Sie „Quantize".**

Es erscheint das „Quantize"-Dialogfenster.



5. **Stellen Sie „Resolution" auf den gewünschten rhythmischen Wert.**

Wählen Sie immer den Wert der kürzesten Note, die Sie gespielt haben.

6. **Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten zu quantisieren.**

Wenn das Ergebnis enttäuschend ausfällt, können Sie den COMPARE-Taster drücken, um die Änderung rückgängig zu machen. Experimentieren Sie mit anderen „**Resolution**"-Werten und wählen Sie für „**Intensity**" einen Wert kleiner als „100%", um einen mechanischen Eindruck zu vermeiden. Mit dem „**Swing**"-Parameter können Sie bei Bedarf einen Shuffle- oder Swing-Rhythmus erzeugen.

Sie könnten Ihr Spiel bereits während der Aufnahme quantisieren, indem Sie den „REC Resolution"-Parameter ganz oben auf der Seite „P0" entsprechend einstellen. Wählen Sie auch hier einen geeigneten Notenwert, um den Rhythmus Ihres Parts zur erhalten.

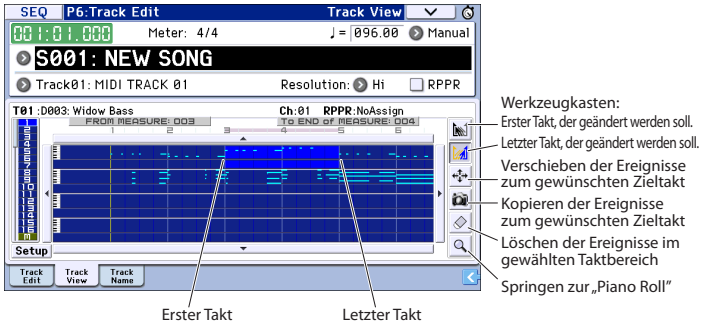
Korrigieren oder Hinzufügen von Noten

Bei Bedarf können Sie die aufgezeichneten Noten verschieben, überflüssige Noten löschen, die Notendauer und sogar die Anschlagwerte korrigieren.

Die Funktionen des „Track View"-Bereichs erlauben das Löschen, Verschieben oder Kopieren von Daten in Takt- oder Spureinheiten.

1. **Drücken Sie den PAGE-Taster und wählen Sie im „Page Select"-Fenster [P6: Track Edit]. Drücken Sie anschließend den [Track View]-Reiter, um zur „P6: Track Edit– Track View"-Seite zu springen.**
2. **Stellen Sie zunächst den Start- und Endtakt ein, um den änderungsbedürftigen Bereich zu wählen.**
3. **Wählen Sie die Editierfunktion (Verschieben, Kopieren oder Löschen von Daten).**

Siehe S. 69 im Bedienungshandbuch.

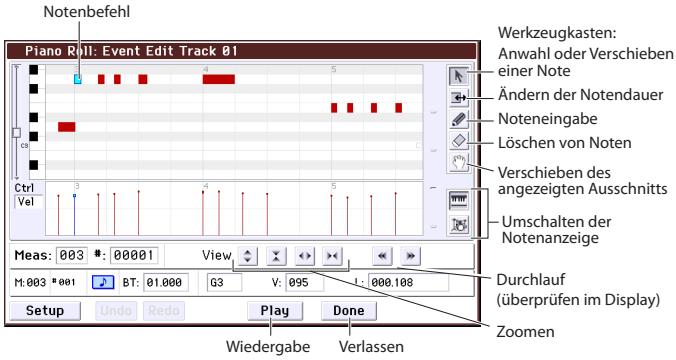


Wenn Sie nur ganz bestimmte Noten ändern möchten, ist die Arbeit mit der „Piano Roll" wahrscheinlich günstiger.

1. **Stellen Sie zunächst den Start- und Endtakt ein, um den änderungsbedürftigen Bereich zu wählen.**
2. **Drücken Sie die Menüpfeilstaste und wählen Sie „Piano Roll".**

Alternative: Drücken Sie den „Werkzeugkasten" am unteren Rand des „P6: Track– Track View"-Fensters.

Es erscheint ein Dialogfenster der „Piano Roll".



3. **Wählen Sie mit den Zoom-Buttons eine für Sie günstige Darstellungsgröße.**
4. **Editieren Sie die Noten mit den angebotenen Funktionen.**

Siehe S. 71 im Bedienungshandbuch.

Song-Vorlagen

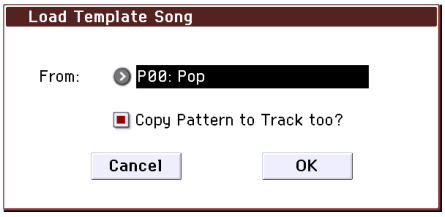
Song-Vorlagen („Templates“) ordnen den Spuren passende Klänge und Effekte zu und stehen für mehrere Musikstile zur Verfügung. Ab Werk wurden bereits mehrere Vorlagen vorbereitet, allerdings können Sie sie auch eigene Vorlagen anlegen und diese dann jeweils für ähnliche Projekte verwenden.

Die 16 ab Werk vorhandenen Vorlagen (P00~P15) stellen folgende Dinge für die einzelnen Spuren ein: Program-Anwahl, Lautstärke, Stereoposition, Effekte, Arpeggiator, Spurparameter und Tempo.

Song-Vorlagen enthalten keine Parts (MIDI-Daten), Pattern usw.

1. **Drücken Sie die Menüpfeilstaste auf der Seite „Sequencer P0: Play/REC“ und wählen Sie den „Load Template Song“-Befehl.**

Es erscheint ein Dialogfenster.



2. **Wählen Sie im „From“-Feld den Namen der Vorlage, die Sie laden möchten.**
3. **Markieren Sie das Kästchen „Copy Pattern to Track too?“.**

Wenn Sie das Kästchen markieren, erscheint nach Ausführen des „**Load Template Song**“-Befehls ein Dialogfenster, in dem ein Pattern kopiert werden kann.

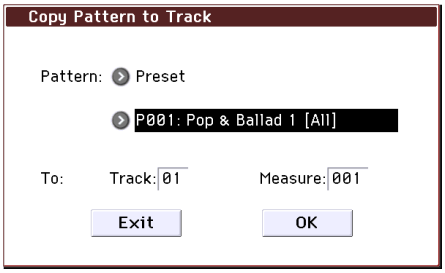
Wenn das Kästchen nicht markiert ist, wird lediglich die Song-Vorlage geladen.

4. **Drücken Sie den [OK]-Button, um die Song-Vorlage zu laden oder aber [Cancel], wenn Sie keine Änderungen vornehmen möchten.**

Wenn Sie [OK] drücken, werden die Einstellungen der Song-Vorlage zum aktuellen Song kopiert.

Wenn Sie „**Copy Pattern to Track too?**“ markiert haben (siehe Schritt 3), erscheint jetzt das „**Copy Pattern to Track**“-Dialogfenster.

5. **Wählen Sie mit „Bank“ („User“ oder „Preset“) und „Pattern“ das Pattern, das Sie kopieren möchten.**



6. **Wählen Sie mit „To Track“ die Spur, die das Schlagzeug-Pattern abspielen soll.**

Anmerkung: Bei den 16 Song-Vorlagen spricht Spur 1 immer ein „Drum“-Program an. (Ab und zu verwenden aber auch noch weitere Spuren ein „Drum“-Program.)

7. **Geben Sie im „Measure“-Feld an, in welchem Takt das Pattern beginnen soll.**

Hinter dem Namen der 710 Werks-Pattern wird erwähnt, für welche Musikrichtung der betreffende Schlagzeugpart gedacht ist und welches „Drum“-Program sich hierfür eignet.

Dank der Schlagzeugspur (die ein Werks-Pattern anspricht) verfügen Sie sofort über einen rhythmischen Rückhalt.

8. **Drücken Sie den [OK]-Button, um das Pattern zu laden.**

Beim Laden des Pattern erhöht sich der „**Measure**“-Wert automatisch. Bei Bedarf können Sie nun noch weitere Pattern kopieren. Mit diesem Verfahren können Sie die Song-Struktur festlegen, indem Sie für die Strophen, Refrains und den Mittelteil z.B. unterschiedliche Pattern verwenden.

Wenn alle benötigten Pattern vorhanden sind, brauchen Sie nur noch den [Exit]-Button zu drücken.

Alles Weitere zur Aufnahme finden Sie unter „Hinzufügen einer weiteren Spur“auf S. 16.

Verwendung der Effekte

Sie können jeweils aus 193 verschiedenen Digital-Effekten wählen.

Der KROME bietet 5 Insert- und 2 Master-Effektprozessoren, 1 Total-Effekt und eine Mixerfunktion für das Routing der Effekte. Alle Prozessoren sind mit Stereo-Ein- und -Ausgängen ausgestattet.

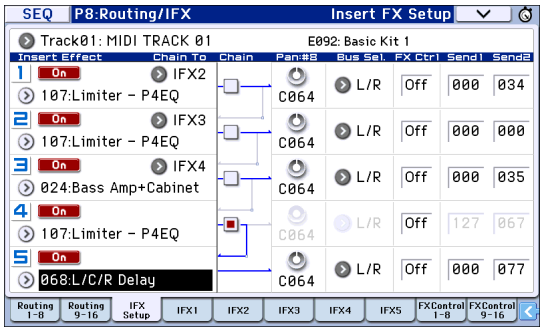
Die Effekte können in Echtzeit moduliert werden (Dmod), was im Klartext bedeutet, dass Sie bestimmte Effektparameter mit den Bedienelementen des KROME beeinflussen können. Außerdem können Modulationseffekte mit dem gemeinschaftlichen LFO synchronisiert werden. Eine MIDI-/Temposynchronisation ist selbstverständlich ebenfalls vorhanden.

Routing und Parameter der Effekte

Mit dem „Routing“ bestimmen Sie, an welche Effekte die Audiosignale angelegt werden.

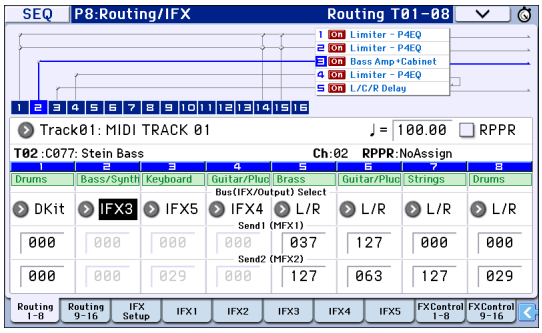
Nachstehend wollen wir Ihnen ein Beispiel für einen konkreten Song geben.

1. **Wählen Sie den Insert-Block, dessen Einstellungen Sie verwenden möchten. Diese Einstellungen können auf der Seite „Seq P8: Routing/IFX– Insert FX Setup“ vorgenommen werden.**



2. **Legen Sie für jede Spur fest, an welchen Effektblock sie angelegt werden soll. Diese Wahl muss mit „Bus (IFX/Output) Select“ auf der Seite „Seq P8: Routing/IFX– Routing T01–08“ vorgenommen werden. Um z.B. Spur 2 mit Insert-Effekt „3“ zu bearbeiten, müssen Sie „Bus (IFX/Output) Select“ von Spur 2 auf „IFX3“ stellen.**

Die Einstellungen für Routing, Insert-Effekte und Verkettungen werden im oberen Teil des Displays grafisch angezeigt. In diesem Beispiel verwendet T01 (Spur 1) „DKit“ und spricht IFX1 sowie 2 an. „DKit“ bedeutet, dass die Einstellungen des Drumkits übernommen werden. T02 ist mit IFX3 verbunden und T04 mit IFX4. Der Ausgang dieses Effektblocks wird dann an IFX5 angelegt.

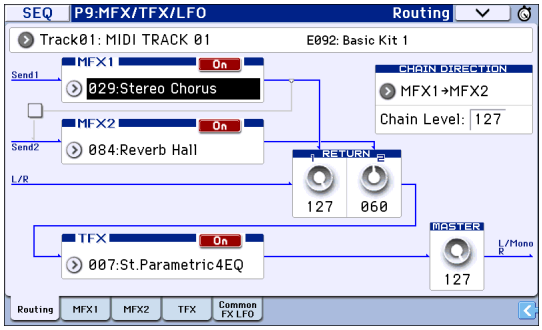


3. **Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel der Signale zu den Master-Effekten. „Send1“ ist MFX1 zugeordnet und „Send2“ entspricht MFX2.**

Die „Send1“- und „Send2“-Einstellung kann man hier aber nur ändern, wenn „Bus (IFX/Output) Select“ auf „L/R“ oder „Off“ gestellt wurde.

Wenn „Bus (IFX/Output) Select“ auf „IFX1“~„5“ gestellt wurde, bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten mit „Send1“ und „Send2“ am Ausgang der Insert-Effekte (Seite „P8: Routing/IFX–Insert FX Setup“).

4. **„Seq P9: MFX/TFX/LFO– Routing“-Seite. Hier können Sie den Master-Prozessoren und dem Total-Effekt die gewünschten Algorithmen zuordnen. Auf dieser Seite wird ferner der Signalfluss angezeigt.**



Sichern und Laden von Daten

Speichern Ihrer Änderungen

Der Unterschied zwischen 'Write' und 'Save'

Mit dem KROME kann man auf zwei Arten Einstellungen speichern: „**Write**“ und „**Save**“.

Anmerkung: Wenn Sie das Instrument ausschalten, bevor Sie die Änderungen gespeichert bzw. gesichert haben, gehen alle Änderungen verloren. Speichern Sie alle wichtigen Einstellungen daher auf der internen Festplatte oder einer SD-Karte.

Mit „Write“-Befehlen können bestimmte Einstellungen im internen Speicher des KROME gesichert werden: Programs, Combinations, Arpeggio-Pattern, Drumkits und „Global“-Parameter.

Anmerkung: Songs lassen sich nicht im internen Speicher sichern (siehe „Datenspeicherung mit dem KROME“ auf S. 113 im Bedienungshandbuch).

„Save“-Befehle beziehen sich immer auf die Datensicherung auf SD-Karte und folglich auch auf Datentypen, die nicht intern gespeichert werden können.

Anmerkung: Es gibt mehrere „Save“-Befehle, mit denen sich entweder gezielte Datensätze oder gleich alle Daten des KROME extern sichern lassen. Bei Bedarf kann der gesamte Speicherinhalt des KROME (Programs, Combinations, Sequenzer-Songs und Global-Einstellungen) in einem Ruck archiviert werden. Das sollten Sie z.B. nutzen, bevor Sie Ihr Instrument mit zu einem Gig bzw. auf Tournee nehmen.

Speichern

Speichern von Programs

Verfahren für die interne Program-Speicherung:

1. Drücken Sie den WRITE-Taster.

Es erscheint ein Dialogfenster. Hier können Sie bei Bedarf einen anderen Zielspeicher wählen und den Namen sowie die Kategorie Ihres neuen Programms ändern. Wenn Sie die vorige Fassung durch die neue ersetzen möchten, können Sie sofort mit Schritt 2 weitermachen.

- Ändern des Program-Namens:
  Drücken Sie den [T]-Button, um das Texteingabefenster aufzurufen.
  Geben Sie mit der angezeigten virtuellen Tastatur einen Namen ein und drücken Sie schließlich den [OK]-Button.
- Wahl einer anderen Kategorie und/oder Subkategorie:
  Drücken Sie den „Category“- oder „Sub Category“-Listenpfeil und wählen Sie in der Liste den gewünschten Parameter. Dann erscheint wieder das vorige Dialogfenster.
- Wahl der Bank- und Speicheradresse für das Program:
  Drücken Sie den Program-Listenpfeil und wählen Sie mit den Reitern eine Bank und mit den Feldern den gewünschten Zielspeicher.
  Drücken Sie das [OK]-Feld, um zum vorigen Dialogfenster zurückzukehren.

2. Drücken Sie den WRITE-Taster erneut, um den Speicherbefehl auszuführen. (Alternative: Drücken Sie den [OK]-Button oder ENTER-Taster, um den Befehl auszuführen.)

Speichern anderer Daten

Zum Speichern einer Combination können Sie genau wie für Programs vorgehen. Andere Datentypen wie Arpeggio-Pattern können auf der zugehörigen Seite gespeichert werden. Siehe S. 113 im Bedienungshandbuch.

Anmerkung: Statt den WRITE-Taster zu drücken, können Sie auch den jeweiligen „Write“-Menübefehl wählen. Effekte können nur mit einem „Write“-Befehl gespeichert werden.

Sichern und Laden von Daten

Datensicherung auf einer SD-Karte

Die mit dem KROME angelegten oder editierten Daten können (auch) auf einer SD-Karte gesichert werden. Der KROME erlaubt zwar das Sichern zahlreicher Datentypen, aber hier wollen wir nur folgende erwähnen: „.PCG“- und „.SNG“-Dateien.

„PCG“ ist die Abkürzung von „Program, Combination und Global“. Diese Dateien können auch Arpeggio-Pattern, Drumkits und Ihre eigenen „Drum Track“-Pattern enthalten.

„.SNG“ ist die Abkürzung von „Song“. Diese Dateien enthalten alle Songs des Sequencer-Modus'.

Sichern von Programs und Songs in einem Durchgang

Bei Sichern eines Songs, der editierte oder anders geordnete Programs anspricht, können Sie dafür sorgen, dass die Program-Daten gemeinsam mit den Song-Daten gesichert werden.

1. Schieben Sie eine SD-Karte in den Schacht.

Das Etikett der Karte muss beim Einlegen in den SD-Schacht sichtbar sein. Schieben Sie die Karte so weit, bis Sie ein Klicken hören.

2. Wählen Sie mit dem MEDIA-Taster den Media-Modus (die Diode leuchtet).

3. Drücken Sie den [Save]-Reiter, um zur „Media–Save“-Seite zu springen.

4. Wählen Sie den Ordner, in dem Sie die Daten speichern möchten.

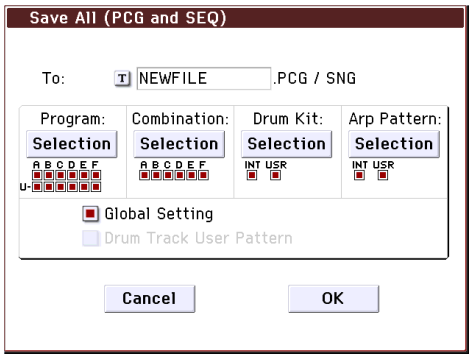
Drücken Sie den [**Open**]-Button, um zu einer niedrigeren Hierarchiestufe zu wechseln. Mit dem [**Up**]-Button kehren Sie zurück zur übergeordneten Stufe.

Um einen neuen Ordner anzulegen, müssen Sie zuerst zu der Ebene gehen, auf der er sich befinden soll und anschließend den „**Create Directory**“-Menübefehl der Seite „Media–Utility“ verwenden.

5. **Drücken Sie auf der „Media–Save“-Seite die Menüpfeilstaste, um das Menü zu öffnen und wählen Sie den „Save All“-Befehl.**

Mit diesem Befehl sichern Sie eine „.PCG“- und „.SNG“-Datei.

Es erscheint ein Dialogfenster.



6. **Drücken Sie das [T]-Texteingabefeld und geben Sie einen Dateinamen ein.**

Alle Dateien bekommen denselben Namen, verwenden aber unterschiedliche Kennungen (.PCG, .SNG).

7. **Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten auf der SD-Karte zu sichern.**

Nach Ausführen des Speicherbefehls kehrt das Instrument zurück zur „Save“-Seite und das Display zeigt die angelegten Dateien an. Die Dauer des Speichervorgangs richtet sich nach dem Umfang der zu sichernden Daten.

Anmerkung: Mit den angezeigten [Selection]-Buttons können Sie zwar bestimmte Bänke zum Sichern wählen, aber beim Sichern von Song-Daten ist es prinzipiell klüger, auch gleich die angesprochenen Programs und Drumkits zu sichern.

Beim Sichern einer Combination gilt das gleiche: Sichern Sie die angesprochenen Programs und Drumkits immer gleich mit.

Sichern eines Songs

Im Sequencer-Modus können Sie den WRITE-Taster drücken, um Ihre Daten als „.SNG“-Datei auf einer SD-Karte zu sichern.

Wenn das Dialogfenster erscheint, drücken Sie den WRITE-Button noch einmal, um die Daten zu sichern.

Laden von Daten

Bei Bedarf können Sie mit einem Ladevorgang den gesamten internen Speicherinhalt austauschen (Programs, Combinations usw.) und Songs laden. Arbeitsweise:

1. **Schieben Sie die SD-Karte mit der gewünschten Datei in den SD-Kartenschacht.**

Das Etikett der Karte muss beim Einlegen in den SD-Schacht sichtbar sein. Schieben Sie die Karte so weit, bis Sie ein Klicken hören.

2. **Wählen Sie mit dem MEDIA-Taster den Media-Modus (die Diode leuchtet).**
3. **Drücken Sie den [Load]-Reiter, um zur „Media–Load“-Seite zu springen.**
4. **Wählen Sie im Ordnerfenster einen Ordner und dort eine „.SNG“-Datei.**

Wählen Sie einen Ordner (Ordner sind an den gebräuchlichen Symbolen erkenntlich) und drücken Sie den [Open]-Button, um zu einer niedrigeren Hierarchiestufe zu wechseln. Mit dem [Up]-Button können Sie zur übergeordneten Stufe zurückkehren.

Der Name der gewählten „.SNG“-Datei wird invertiert dargestellt.

5. **Drücken Sie den roten [Load]-Button am unteren Display-Rand.**

(Sie können auch den „Load Selected“-Menübefehl verwenden.)

Dann erscheint ein Dialogfenster mit mehreren Optionen.

6. **Markieren Sie das Kästchen „Load [filename].PCG too“.**

Wenn dieses Kästchen markiert ist, sucht das System „.PCG“-Dateien mit demselben Namen wie die „.SNG“-Hauptdatei.

7. **Bestimmen Sie mit „Select .SNG Allocation“, wie die Songs geladen und ob intern vorhandene Songs überschrieben werden sollen.**

„**Append**“ bedeutet, dass die Songs in freie Song-Speicher hinter dem letzten vorhandenen Song geladen werden.

Mit „**Clear**“ löschen Sie alle Songs im internen Speicher. Neu geladene Songs werden in ihrem ursprünglichen Speicher untergebracht.

8. **Drücken Sie den [OK]-Button, um die Daten zu laden.**

Schalten Sie das Instrument niemals aus bzw. entfernen Sie die SD-Karte niemals, während Daten gesichert bzw. geladen werden.

Bevor Sie Programs, Combinations, Songs, Drumkits, Wellenformsequenzen oder User-Arpeggien laden, müssen Sie den betreffenden „Memory Protect“-Eintrag der „Global Basic Setup“-Seite demarkieren (d.h. ausschalten). Wenn er nämlich markiert ist, können die betreffenden Daten nicht geladen werden.

Anhören der Demosongs

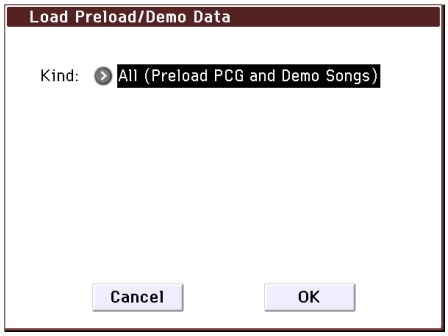
Laden der Demosong-Daten

Wenn Sie wie nachstehend beschrieben vorgehen, werden die im KROME gespeicherten Daten überschrieben, weil für die Demosongs die Werks-Programs und -Combinations benötigt werden. Wenn Sie Ihre eigenen Sounds nicht verlieren möchten, müssen Sie sie vorher auf einer handelsüblichen SD-Karte sichern.

1. **Wählen Sie mit dem GLOBAL-Taster den Global-Modus (die Diode leuchtet).**
2. **Wechseln Sie zur Seite „Global P0: Basic Setup“.**

Wenn eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster drücken.

3. **Drücken Sie den Menüpfeil oben rechts im Display und wählen Sie [Load Preload/Demo Data].**



4. **Wählen Sie im „Kind“-Feld „All (Preload PCG and Demo Songs)“.**

Das bedeutet, dass die Werks-Sounds und Demo-Daten geladen werden können.

5. **Drücken Sie den [OK]-Button oder ENTER-Taster.**

Es erscheint ein Dialogfenster mit einer Rückfrage.

Drücken Sie den [OK]-Button oder ENTER-Taster noch einmal, um die Daten tatsächlich zu laden.

Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden.

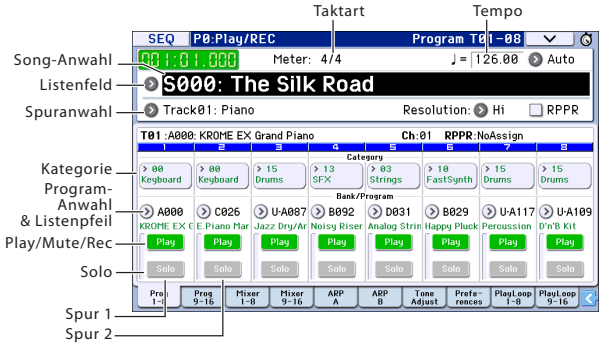
Wenn das „Memory Protected“-Dialogfenster erscheint, müssen Sie das „System Pref.“-Register drücken, um den Speicherschutz („Memory Protect **Song**“) zu deaktivieren. Laden Sie die Daten danach noch einmal.

Anhören der Demosongs

Die Demosongs können Sie sich im Sequencer-Modus anhören.

1. **Wählen Sie mit dem SEQ-Taster den Sequencer-Modus (die Diode leuchtet).**
2. **Wechseln Sie zur Seite „P0: Play/REC– Program T01–08“.**

Wenn diese Seite nicht angezeigt wird, müssen Sie den EXIT-Taster eventuell wiederholt drücken.



3. **Hören wir uns zunächst Song S000 an.**

Wählen Sie Song S000. Wenn momentan ein anderer Song gewählt ist, müssen Sie den Song-Namen („**Song Select**“) drücken, damit er invertiert dargestellt wird. Drücken Sie dann den 0- und danach den ENTER-Taster.

4. **Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster (▶ / ■).**

Die Diode blinkt und die Wiedergabe beginnt.

5. **Drücken Sie den START/STOP-Taster (▶ / ■), um die Wiedergabe anzuhalten.**
6. **Hören wir uns jetzt den nächsten Song an.**

Drücken Sie den Song-Namen („**Song Select**“). Drücken Sie den 1- und danach den ENTER-Taster. (Jetzt ist Song „S001“ gewählt.)

Sie können aber auch den runden Button („Song Select“-Listenfeld) links neben dem Song-Namen drücken, um eine Liste mit allen verfügbaren Songs aufzurufen. Drücken Sie einen Namen, um den betreffenden Song zu wählen.

7. **Drücken Sie den START/STOP-Taster (▶ / ■), um die Wiedergabe zu starten. Drücken Sie den START/STOP-Taster (▶ / ■) erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.**

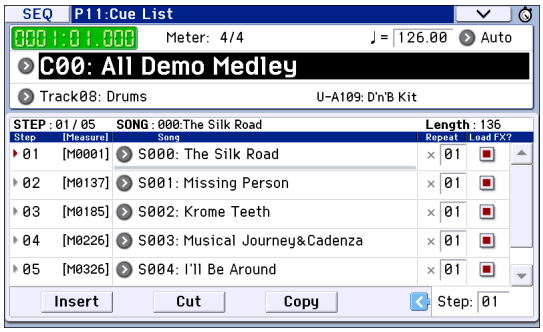
Bei Ausschalten des Instruments werden die Demosongs wieder gelöscht. Sie können sie aber jederzeit erneut laden.

Abspielen mehrerer Song nacheinander

Wenn man mehrere Songs einer „Cue List“ zuordnet, werden sie in der gewünschten Reihenfolge abgespielt. Sie können außerdem die Anzahl der Wiederholungen je Song festlegen. Hier wird gezeigt, wie man die Demosongs über eine „Cue List“ abspielt.

1. Wechseln Sie zur Seite „P11: Cue List“.

Drücken Sie den PAGE-Taster, um zur Seite „Seq Page Select“ zu gehen. Wählen Sie [P11 Cue List] im Display.



2. Drücken Sie den SEQUENCER START/STOP-Taster (▶ / ■).

Die Songs werden jetzt in der programmierten Reihenfolge abgespielt. Um die Wiedergabe vor dem Ende der Liste anzuhalten, müssen Sie den START/STOP-Taster (▶ / ■) noch einmal drücken.

Live-Verwendung der RPPR-Funktion

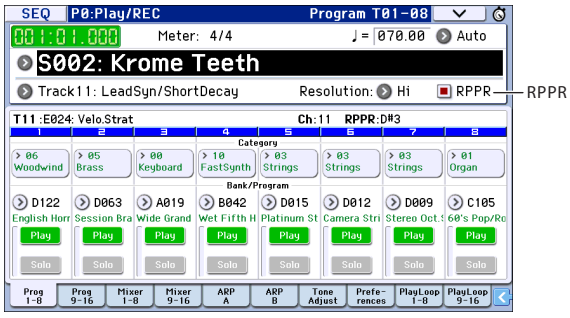
Die RPPR-Funktion („Realtime Pattern Play/Record“) des Sequencer-Modus’ erlaubt das Zuordnen von Preset- und User-Pattern zu den gewünschten Klaviaturtasten.

Durch Drücken jener Tasten starten Sie die Wiedergabe der zugeordneten Pattern. Diese „DJ-Wiedergabe“ kann man übrigens aufzeichnen.

Die geladenen Demosongs enthalten bereits Zuordnungen für die RPPR-Funktion. Also wollen wir die mal nutzen.

1. Springen Sie zur Seite P0: Play/REC– Program T01-08 und wählen Sie „S002“.

Wie man das macht, finden Sie unter Schritt 6 und 7 auf der vorigen Seite.



RPPR

2. Markieren Sie das Kästchen „RPPR“.

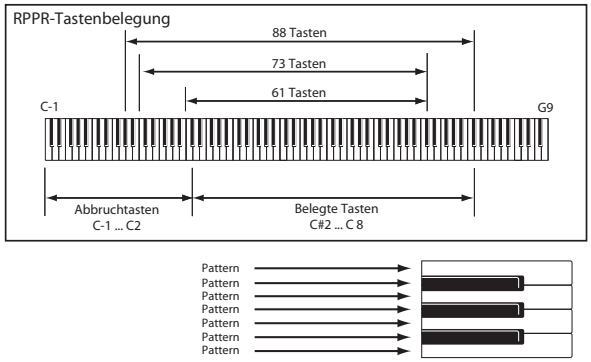
Wenn es markiert ist, kann die RPPR-Funktion verwendet werden.

Wenn es nicht markiert ist, steht die RPPR-Funktion nicht zur Verfügung.

3. Drücken Sie eine Taste ab dem C#2 aufwärts.

Das der Taste zugewiesene Pattern wird abgespielt. Mit den Tasten im Bereich C#2~C8 (denen Pattern zugeordnet werden können) lassen sich Schlagzeug-Grooves, Bassphrasen usw. auslösen. Tasten, denen kein Pattern zugeordnet ist, verhalten sich „normal“.

In einigen Fällen läuft das Pattern auch weiter, wenn Sie die Taste loslassen. Dann können Sie die Wiedergabe anhalten, indem Sie eine Taste ganz links (bis zum C2, siehe „Abbruchtasten“) zwei Mal schnell betätigen.



Damit wäre der Blitzstart bereits absolviert.

Dieses Bedienungshandbuch stellt die wichtigsten Funktionen des KROME vor. Arbeiten Sie es deshalb vollständig durch.

Deutsch

Technische Daten

Tastatur:

61er- oder 73er-Leicht gewichtete Tastatur
(anschlagdynamisch, aber ohne Aftertouch)

88er NH-Tastatur (Natural Weighted Hammer Action),
anschlagdynamisch, aber ohne Aftertouch

Stromversorgung:

Anschluss für das AC-Netzteil (DC 12V, ⟐⊖⟐),
Netzschalter

Abmessungen (Breite × Tiefe × Höhe):

61er-Tastatur 1.027 × 313 × 93mm
73er-Tastatur 1.191 × 313 × 93mm
88er-Tastatur 1.448 × 383 × 131mm

Gewicht:

61er-Tastatur 7,2kg
73er-Tastatur 8,2kg
88er-Tastatur 14,7kg

Leistungsaufnahme:

13W

Lieferumfang:

AC-Netzteil, Netzkabel
Blitzstart (dieses Dokument)

Zubehör (separat erhältlich):

XVP-20, XVP-10: Schwell-/Volumenpedal
EXP-2: Schwellpedal
DS-1H: Dämpferpedal
PS-1, PS-3: Fußtaster/Pedal

* Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

ESPAÑOL

KORG

KROME EX

MUSIC WORKSTATION

Guía de inicio rápido

Contenido

Precauciones 2
Respecto a la pantalla LCD 2
Gestión de datos 2
AVISO DE COPYRIGHT 3
Acerca de este manual 4
Características generales 5
Panel frontal 6
Panel posterior 7
Conectar el teclado y activar el equipo . . . 8
Activar el equipo 8
Desactivar el equipo 9
Acerca de la pantalla y los modos 10
Pantalla 10
Seleccionar modos 11
Reproducir sonidos 12
Reproducir Programas y Combinaciones . . . 12
Utilizar controladores para modificar el sonido 13
Interpretar con el arpegiador 14
Utilizar la función "Drum Track" 14
Edición sencilla de programas y combinaciones 15
Utilizar el secuenciador 16
Grabar su interpretación 16
Editar MIDI 17
Canciones de plantilla 18
Utilizar efectos 19
Direccionamiento y ajustes de efectos 19
Guardar y cargar datos 20
Guardar las ediciones 20
Escribir 20
Guardar y cargar 20
Escuchar las canciones de demostración 22
Cargar los datos de la canción de demostración 22
Escuchar las canciones de demostración . . . 22
Reproducir una sucesión de canciones 23
Tocar con RPPR 23
Especificaciones principales 24

Gracias por adquirir el Korg KROME EX Music Workstation. Para ayudarle a sacar el máximo partido de su nuevo instrumento, lea detenidamente este manual.

Precauciones

Ubicación

El uso de la unidad en las siguientes ubicaciones puede dar como resultado un mal funcionamiento:

- Expuesto a la luz directa del sol
- Zonas de extremada temperatura o humedad
- Zonas con exceso de suciedad o polvo
- Zonas con excesiva vibración
- Cercano a campos magnéticos

Fuente de alimentación

Por favor, conecte el adaptador de corriente designado a una toma de corriente con el voltaje adecuado. No lo conecte a una toma de corriente con voltaje diferente al indicado.

Interferencias con otros aparatos

Las radios y televisores situados cerca pueden experimentar interferencias en la recepción. Opere este dispositivo a una distancia prudencial de radios y televisores.

Manejo

Para evitar una rotura, no aplique excesiva fuerza a los conmutadores o controles.

Cuidado

Si exterior se ensucia, límpiese con un trapo seco. No use líquidos limpiadores como disolvente, ni compuestos inflamables.

Guarde este manual

Después de leer este manual, guárdelo para futuras consultas.

Mantenga los elementos externos alejados del equipo

Nunca coloque ningún recipiente con líquido cerca de este equipo, podría causar un cortocircuito, fuero o descarga eléctrica. Cuide de que no caiga ningún objeto metálico dentro del equipo. Si cae algo dentro del equipo, desenchufe el adaptador de CA de la toma de corriente. A continuación, póngase en contacto con el distribuidor Korg más cercano o con el establecimiento donde compró el producto.

Nota respecto a residuos y deshechos (solo UE)

Cuando aparezca el símbolo del cubo de basura tachado sobre un producto, su manual del usuario, la batería, o el embalaje de cualquiera de éstos, significa que cuando quiere tire dichos artículos a la basura, ha de hacerlo en acuerdo con la normativa vigente de la Unión Europea. No debe verter dichos artículos junto con la basura de casa. Verter este producto de manera adecuada ayudará a evitar daños a su salud pública y posibles daños al medioambiente. Cada país tiene una normativa específica acerca de cómo verter productos potencialmente tóxicos, por tanto le rogamos que se ponga en contacto con su oficina o ministerio de medioambiente para más detalles. Si la batería contiene metales pesados por encima del límite permitido, habrá un símbolo de un material químico, debajo del símbolo del cubo de basura tachado.

Respecto a la pantalla LCD

La pantalla LCD del KROME es un dispositivo de precisión y se ha prestado especial atención a la calidad del producto. Aunque puede apreciar algunos de los problemas que se indican a continuación, tenga en cuenta que éstos se deben a las características de las pantallas LCD, por lo que no se trata de un funcionamiento incorrecto.

- Algunos píxeles de la pantalla siempre están oscuros (no iluminados) o brillantes (iluminados).
- Según el contenido visualizado, el brillo de la pantalla puede tener un aspecto irregular.
- Según el contenido visualizado, pueden aparecer bandas sombreadas horizontales.
- Según el contenido visualizado, pueden aparecer parpadeos o patrones moiré.

Gestión de datos

Si utiliza el equipo de forma incorrecta o se produce un funcionamiento anómalo, el contenido de la memoria se podría perder, por lo que se recomienda guardar los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB o en un soporte similar. Tenga en cuenta que Korg no acepta ningún tipo de responsabilidad por cualquier daño que pueda producirse por la pérdida de datos.

AVISO DE COPYRIGHT

- Este dispositivo profesional sólo puede utilizarse con las obras de las que usted mismo posee el copyright, con las que dispone del permiso del titular del copyright para interpretar, grabar, emitir, vender y duplicar públicamente, o las relacionadas con las actividades que constituyen un "uso justo" según la ley de derechos de autor. Si usted no es el titular del copyright, o no ha recibido el permiso del titular del copyright o no ha realizado un uso justo de las obras, puede incurrir en una violación de la ley de derechos de autor, ser responsable de daños y recibir posibles sanciones. Si tiene dudas acerca de sus derechos respecto a alguna obra, consulte con un abogado especializado en derechos de autor.
  KORG NO ASUME NINGUNA RESPONSABILIDAD POR CUALQUIER INFRACCIÓN COMETIDA MEDIANTE EL USO DE PRODUCTOS KORG.
- El contenido interno de este producto o incluido con él no puede ser extraído, grabado o almacenado de forma similar a su estado original, ni tampoco distribuido o puesto a disposición del público en Internet.
  El contenido de este producto (programas de sonido, datos de estilos, patrones de acompañamiento, datos MIDI, datos de muestras PCM, datos de audio, sistema operativo, etc.) es propiedad de KORG Inc. con copyright, o es material con copyright de terceros que KORG Inc. utiliza bajo licencia.
  No es necesario el permiso de KORG Inc. para utilizar el contenido anteriormente mencionado para producir o interpretar obras musicales, ni tampoco para grabar y distribuir dichas obras.

Acerca de este manual

Los manuales y cómo utilizarlos

El KROME EX se entrega con los siguientes manuales.

- Guía de inicio rápido (impresa en PDF) (este documento)
- Manual suplementario (PDF)
- Voice Name List (PDF)

Sólo se incluye una copia impresa para la Guía de inicio rápido.

Guía de inicio rápido

Proporciona una breve explicación de las funciones del KROME EX.

Manual suplementario

Aquí se explican las funciones ampliadas y otras prestaciones del KROME EX con respecto a los programas, combinaciones, etc.

Voice Name List

La **Voice Name List** lista todos los sonidos y configuraciones del KROME EX cuando sale de fábrica, incluyendo Programas, Combinaciones, Multimuestras, Muestras de percusión, Grupos de percusión, Patrones de arpegio, Patrones de pistas de percusión, Canciones de plantilla y Efectos predefinidos.

Convenciones de este manual

Referencias al KROME EX

El KROME EX está disponible en los modelos de 88, 73 y 61 teclas. Los manuales se refieren a todos los modelos, sin hacer distinciones, como "el KROME". Las ilustraciones del panel frontal y del panel posterior del manual muestran el modelo de 61 teclas, pero son igualmente aplicables a los otros modelos.

Ejemplos de visualización en pantalla

Los valores de los parámetros mostrados en las pantallas de ejemplo de este manual se incluyen a modo explicativo y es posible que no coincidan con los valores que aparecen en la pantalla LCD del instrumento.

Símbolos , , *Nota*, *Consejos*

Estos símbolos indican respectivamente una precaución, una explicación relacionada con MIDI, una nota adicional o un consejo.

Explicaciones relacionadas con MIDI

CC# es la abreviatura para Número de Cambio de Control.

En las explicaciones de los mensajes MIDI, los números entre corchetes [ ] siempre indican números hexadecimales.

* Todos los nombres de productos y nombres de empresas son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.

Características generales

Nuevos reinos de sonido para el teclista y el creador musical

- El EDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded) de KROME es una nueva fuente de sonido que permite conseguir la síntesis, la modulación, la funcionalidad de efectos y la calidad de la fuente de sonido EDS tan apreciada por los profesionales, a la vez que permite controlar hasta diez veces más datos de sonido PCM.
- Utiliza la increíble tecnología de voz desarrollada para KRONOS, lo que proporciona un total de 4GB de datos PCM de alta calidad, que incluyen muestras estéreo de larga duración capturadas para cada tecla. Desde el ataque hasta la caída del sonido, cada detalle ha sido cuidadosamente diseñ ado para conseguir una potencia expresiva dinámica y sutil. Sus oyentes captarán toda la emoción que transmiten sus manos gracias a esta amplia variedad de sonidos: pianos acústicos, pianos eléctricos, órganos, instrumentos de viento, sintetizadores y percusión.

Efectos

- El KROME contiene 193 tipos diferentes de efectos, que van desde chorus, delay, reverb, overdrive y simulaciones de amplificadores y efectos clásicos de una flexibilidad y calidad de nivel profesional. Los efectos predefinidos le permiten almacenar fácilmente y recuperar todos los ajustes para un efecto individual.
- Puede utilizar hasta 8 de estos efectos simultáneamente, con 5 efectos de inserción, 2 efectos maestros (para envíos de reverberación, por ejemplo) y 1 efecto total (para el procesamiento del bus estéreo). Cada programa proporciona un ecualizador de tres bandas que permite utilizar un máximo de dieciséis ecualizadores en cada combinación o canción. Puede definir estos ajustes individualmente para cada programa, combinación y canción.
- Los efectos Master y Total pueden activarse/desactivarse desde el panel frontal.

Arpegiadores polifónicos duales

Además de los tradicionales patrones de arpegio del pasado, estos arpegiadores pueden generar riffs de guitarra o de bajo así como patrones de percusión. También pueden utilizarse como parte del proceso de diseño de sonidos para crear pads, sonidos de sintetizador y efectos de sonido que incluyan una sutil sensación de movimiento. En el modo Combination y en el modo Sequencer, puede utilizar dos arpegiadores simultáneamente.

Existen 960 patrones de arpegio de usuario, que proporcionan un increíble potencial para conseguir unas interpretaciones sensacionales.

Podrá crear patrones originales con rapidez y facilidad si edita los patrones de la pantalla “Redoble de piano”.

Patrones de pista de percusión

La pista de percusión es una unidad de percusión integrada que utiliza los sonidos de percusión de alta calidad de KROME.

Existen 710 patrones.

Teclado y controladores para unas actuaciones con un gran matiz expresivo

- El KROME EX 61 y 73 incluye un teclado con semicontrapeso que permite tocar cualquier pieza, ya sean sonidos de piano o de sintetizador, de un modo excepcional.
  El KROME EX 88 dispone de un teclado NH (“Natural Weighted Hammer Action”) que resulta especialmente útil para tocar sonidos que presentan unos sutiles matices de expresión, como el piano y el piano eléctrico.
- Además del joystick, podrá controlar los cambios de tono con los botones (SW1, 2) y asignar funciones como Octave Shift o el bloqueo del joystick, y también dispone de controladores a tiempo real que puede utilizar para ajustar el corte, la resonancia o los efectos mientras toca, de modo que su actuación resultará incluso más expresiva.
- Incluye tres jacks donde podrá conectar un pedal damper, un conmutador de pedal y una pedalera con los que podrá ajustar el volumen, controlar los efectos o cambiar de sonido con el pie.

Secuenciador para la producción musical o la interpretación

El secuenciador interno proporciona 16 pistas MIDI y una pista maestra. Incluye una completa variedad de funciones para la producción musical y la interpretación, incluyendo “Auto Song Setup” que permite crear una canción en el momento que llega la inspiración, canciones de plantilla, “RPPR” y “Cue Lists”.

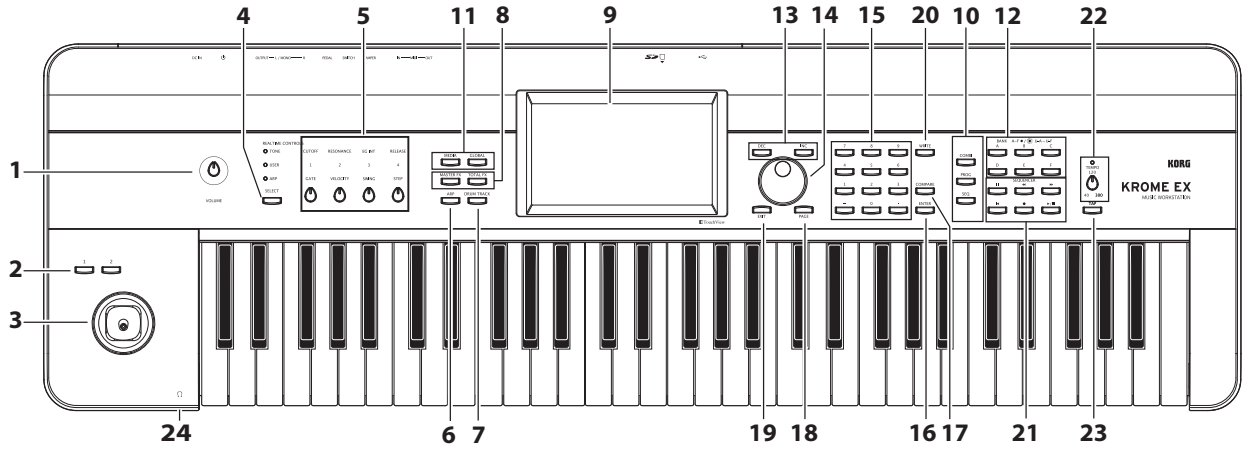
Puede editar pistas y patrones en la visualización de pista o en una pantalla de redoble de piano.

Los datos SMF también pueden importarse o exportarse, lo que ofrece una perfecta integración con otra plataforma, como por ejemplo su ordenador.

Conexión a ordenador mediante USB Ranura para tarjeta SD

Puede conectar el KROME a su ordenador mediante USB para transferir fácilmente datos MIDI. También puede utilizar una tarjeta SD (disponible en comercios) para gestionar con facilidad los datos de archivo del KROME.

Panel frontal



* La ilustración representa el KROME EX-61

Volumen

1. Mando VOLUME

Este mando ajusta el volumen de las salidas AUDIO OUTPUT L/MONO, R, así como el volumen del jack para auriculares.

SW1, 2 y joystick

2. Botones SW1, SW2

Puede asignar estos botones a la función que desee, como por ejemplo cambiar la octava del teclado, activar/desactivar el portamento o bloquear el joystick. También puede utilizarlos para controlar el sonido o los efectos de un modo sofisticado asignándolos a un parámetro "AMS" del generador de sonidos o a un parámetro "Dmod" de un efecto.

3. Joystick

Puede controlar parámetros de síntesis o parámetros de efectos moviendo el joystick arriba/abajo/izquierda/derecha.

REALTIME CONTROLS

Estos controladores a tiempo real constan de cuatro mandos y un botón. Puede utilizarlos para realizar las acciones siguientes.

4. Botón SELECT
5. Mandos 1~4

Utilice el botón SELECT para seleccionar las funciones que desea controlar con los mandos 1~4. Con los mandos 1~4 puede controlar el sonido, los efectos y el arpegiador.
(Consulte "Controles a tiempo real" en la página 13.)

Arpegiador

6. Botón ARP

Este botón activa y desactiva el arpegiador. El botón se iluminará si el arpegiador está activado. (Consulte la página 14.)

DRUM TRACK

7. Botón DRUM TRACK

Este botón activa y desactiva la función "Drum Track".

Este botón también indica el estado de funcionamiento de la pista de percusión. (Apagado: desactivado, Intermitente: en espera de activación, Iluminado: activado. Consulte la página 14.)

Botones de efecto

8. Botón MASTER FX, botón TOTAL FX

Estos botones activan y desactivan los efectos Master y Total. Cuando el botón esté activado (LED iluminado), se activarán los ajustes de efecto del programa, combinación o canción. Cuando el botón esté desactivado (LED apagado), el efecto correspondiente no estará disponible.

El estado de activación/desactivación de estos botones queda memorizado aunque cambie de programa, de combinación o de canción.

Pantalla

9. Pantalla

La pantalla TouchView táctil permite controlar y seleccionar una gran variedad de funciones y parámetros. (Consulte la página 10.)

Modo

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

El KROME incluye cinco modos operativos distintos, cada uno optimizado para un grupo específico de funciones.

Pulse uno de estos botones para entrar en el modo correspondiente.

Para más información, consulte "Seleccionar modos" en la página 11.

PROG/COMBI BANK

12. Botones A, B, C, D, E, F

Estos botones seleccionan los bancos de programa A–F, U-A–U-F y los bancos de combinación A–F (consulte la página 12). El banco de programa cambiará de A–F a U-A–U-F y viceversa con cada pulsación consecutiva de un botón BANK.

También puede utilizar estos botones para seleccionar el banco de programas de timbre de una combinación o el banco de programas de pista de una canción.

Si desea seleccionar un banco GM, utilice las teclas numéricas (consulte "15", a continuación, página 12) o el menú "Bank/Program Select" (consulte la página 13).

Controladores de valor

Utilice estos controladores para editar el parámetro seleccionado en la pantalla.

13. Botones INC y DEC
14. Dial VALUE
15. Botones 0~9, – y .
16. Botón ENTER

Estos botones especifican el valor del parámetro seleccionado.

17. Botón COMPARE

Permite comparar el sonido antes y después de ser editado.

Selección de página, EXIT

18. Botón PAGE

Al pulsar este botón, en la pantalla se mostrará una lista de las páginas del modo seleccionado. Pulse el botón de la página que desee.

19. Botón EXIT

Pulse este botón para volver a la página principal del modo actual.

Guardar (Write)

20. Botón WRITE

Utilice este botón para guardar programas, combinaciones, ajustes globales, kits de percusión o patrones de arpegio en la memoria interna (consulte la página 20).

También puede utilizar este botón para guardar canciones en el soporte (consulte la página 21).

Secuenciador

Los botones de esta sección se utilizan para operaciones en el modo Sequencer, como por ejemplo grabar y reproducir. Además de su uso durante la grabación, el botón REC también se utiliza para guardar un programa o una combinación o al utilizar la función "Auto Song Setup" (consulte la página 16).

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

Controles TEMPO

22. Mando TEMPO, LED TEMPO

Este mando ajusta el tempo del arpegiador, la pista de percusión o el secuenciador interno.

Este LED se iluminará a intervalos de negras según el tempo actual.

23. Botón TAP

Si pulsa (o toca) este botón siguiendo el ritmo, podrá introducir el tempo utilizado por el arpegiador, la pista de percusión o el secuenciador interno.

Auriculares

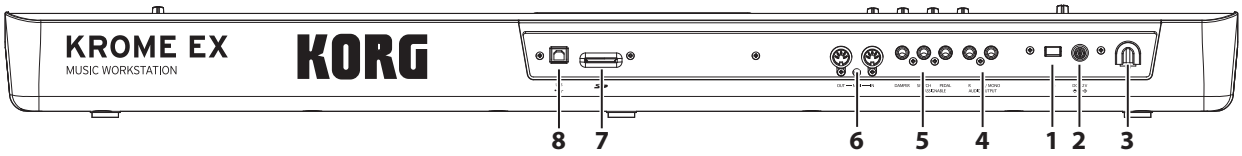
24. Jack para auriculares

Conecte aquí los auriculares.

Este jack siempre emitirá la misma señal que los jacks AUDIO OUTPUT L/MONO y R.

El volumen de los auriculares se controla con el mando VOLUME.

Panel posterior



Alimentación

Consulte la sección "Conectar el teclado y activar el equipo" de la página página 8 y siga el procedimiento descrito.

Nota: El KROME tiene una función de desactivación automática que automáticamente desactiva el equipo cuando no se utiliza el teclado ni los botones del panel frontal durante un determinado período de tiempo. Al salir de fábrica, está ajustado a 4 horas (consulte "Función de desactivación automática" en la página 9).

1. Conmutador de alimentación

Activa o desactiva el equipo.

2. Jack de alimentación

El adaptador de CA incluido se conecta aquí.

Las conexiones deben llevarse a cabo con el equipo desactivado. Tenga en cuenta que un uso negligente puede dañar el sistema de altavoces o provocar un funcionamiento incorrecto.

3. Gancho para el cable

Utilícelo para sujetar el cable del adaptador de CA incluido.

Salidas de audio

4. Jacks AUDIO OUTPUT L/MONO, R

Son las salidas principales de audio estéreo. Utilice el mando VOLUME para ajustar el volumen.

Pedales

5. Jacks ASSIGNABLE PEDAL, ASSIGNABLE SWITCH, DAMPER

Puede conectar un pedal damper, un conmutador de pedal y una pedalera a estos jacks. De modo que podrá controlar un mayor número de funciones y efectos.

MIDI

6. Conector MIDI IN, conector MIDI OUT

MIDI permite conectar el KROME a un ordenador u otros dispositivos MIDI para enviar y recibir notas, acciones de controlador, ajustes de sonido, etc.

SD

7. Ranura para tarjeta SD

Puede insertar una tarjeta SD aquí y utilizarla para guardar/cargar programas, combinaciones o datos de las canciones del KROME (consulte la página 20).

USB

8. Conector USB (para la conexión a un ordenador)

Puede conectar el ordenador a este conector. Utilizando un único cable USB, el KROME podrá enviar y recibir información MIDI directamente a/desde un ordenador, sin necesitar ningún interface MIDI.

Nota: El conector USB del KROME sólo puede transmitir y recibir datos MIDI.

Conectar el teclado y activar el equipo

Activar el equipo

Nota: Compruebe los puntos siguientes antes de activar el equipo.

- Utilice siempre una toma de CA que suministre el voltaje correcto para el equipo.
- Utilice sólo el adaptador de CA incluido.
- Gire el mando VOLUME del KROME totalmente hacia la izquierda para minimizar el volumen.
- Compruebe que el KROME esté desactivado.
- Si se conecta a un dispositivo de salida externo, como un mezclador o un altavoz monitor autoalimentado, baje el volumen al mínimo y desactívelo.

A continuación se explica cómo conectar el equipo.

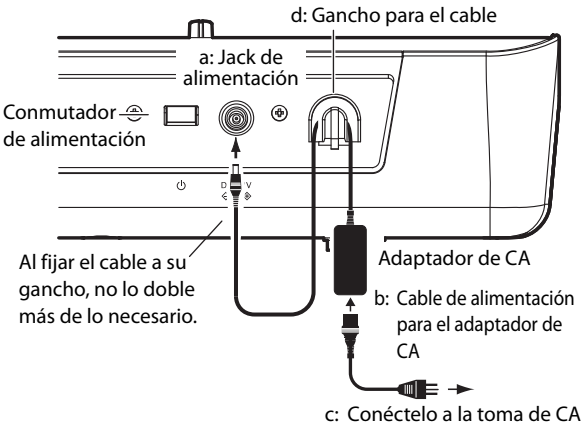
1. **Conecte el conector DC del adaptador de CA incluido al jack de alimentación del panel posterior del KROME.**

Conecte el cable de alimentación a una toma de CA.

Conecte el cable de alimentación al adaptador de CA.

Para evitar que el conector DC se desconecte accidentalmente, enrolle el cable alrededor del gancho para el cable del KROME.

Conexiones para el adaptador de CA



2. **Conecte los jacks AUDIO OUTPUT L/MONO y R del KROME al mezclador o a los altavoces monitores autoamplificados.**

- Si está monitorizando con los auriculares, conéctelos al jack para auriculares situado a la izquierda de la parte frontal del KROME. Este jack para auriculares siempre emitirá la misma señal que la salida estéreo (AUDIO OUTPUT L/MONO y R).

3. **Active el equipo pulsando el conmutador de alimentación situado en el panel posterior del KROME.**

Si la función de desactivación automática está activada, al iniciar el equipo se mostrará un mensaje que le informará del tiempo que transcurrirá hasta dicha desactivación. Si este cuadro de diálogo no se visualiza, la desactivación automática no estará activada; es decir, el equipo no se desactivará de forma automática. (Consulte "Función de desactivación automática" en la página 9.)

4. **Active los dispositivos de salida externos y ajuste su volumen como corresponda.**
5. **Al tocar el teclado, gire gradualmente el mando VOLUME hacia la derecha para ajustar el volumen.**

Desactivar el equipo

Cuando termine de utilizar el KROME, desactívelo pulsando el conmutador de alimentación situado en el panel posterior del KROME.

- Al desactivar el equipo, cualquier programa, combinación o ajuste global que haya editado recuperará su valor original. Si desea conservar los resultados de su edición, deberá guardar (escribir) los ajustes que ha editado.
  Del mismo modo, los datos de canción también se perderán al desactivar el equipo. Si desea volver a utilizar los datos de la canción más adelante, deberá guardarlos antes de desactivar el equipo y cargarlos cuando lo desee. (Consulte "Guardar las ediciones" en la página 20.)
- Si la función de desactivación automática del KROME está activada, el equipo se desactivará automáticamente transcurrido un determinado período de tiempo de inactividad. Con la desactivación automática perderá los datos que no haya guardado.
- Si el equipo se desactiva cuando los datos se están guardando en la memoria interna, es posible que los datos de la memoria interna sufran daños. No desactive nunca el equipo si se está llevando a cabo algún proceso.
  Durante el procesamiento, se visualizará el mensaje siguiente:
  "Now writing into internal memory"

Función de desactivación automática

El KROME tiene una función de desactivación automática que automáticamente desactiva el equipo cuando no se utiliza el teclado ni los botones del panel frontal (*) durante un determinado período de tiempo.

* No se incluye el mando VOLUME.

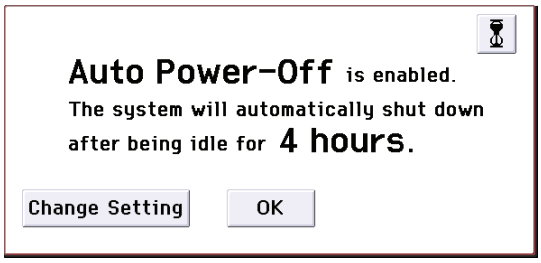
Nota: Con los ajustes originales, el equipo se desactivará transcurrido un período de inactividad de aproximadamente cuatro horas.

- Cuando el equipo se desactive, los ajustes que haya editado se perderán. Si desea conservar los ajustes que ha editado, deberá guardarlos antes de que el equipo se desactive.

Cambiar el ajuste de desactivación automática

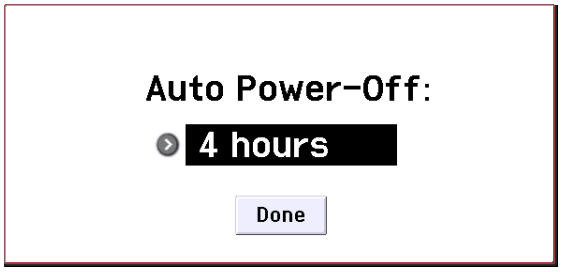
Cambiar los ajustes en el cuadro de diálogo inicial

Si la función de desactivación automática está activada de modo que el equipo se desactive automáticamente, el tiempo de la desactivación automática actualmente especificado se visualizará inmediatamente después de iniciar el sistema.



1. **Cuando visualice este mensaje, pulse el campo [Change Setting] del cuadro de diálogo.**

Aparecerá el cuadro de diálogo siguiente.



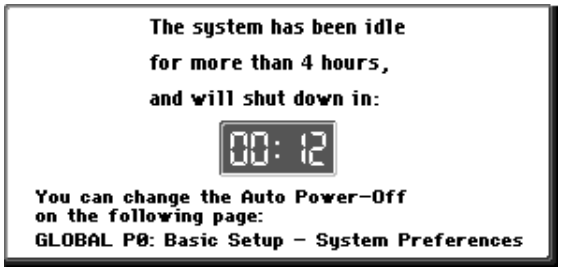
2. **Pulse el botón emergente y seleccione el tiempo que desee para la desactivación automática. Si no desea que el equipo se desactive de forma automática, seleccione "Disabled".**

Nota: Si este cuadro de diálogo no se muestra inmediatamente después de iniciar el equipo, la función de desactivación automática estará ajustada a "Disabled"; es decir, el equipo no se desactivará de forma automática.

Nota: También puede cambiar el ajuste de desactivación automática mientras utilice el equipo.

Mensaje de aviso para la desactivación automática

Cuando haya transcurrido el período de tiempo especificado, un mensaje le avisará que la función de desactivación automática está a punto de desactivar el equipo.



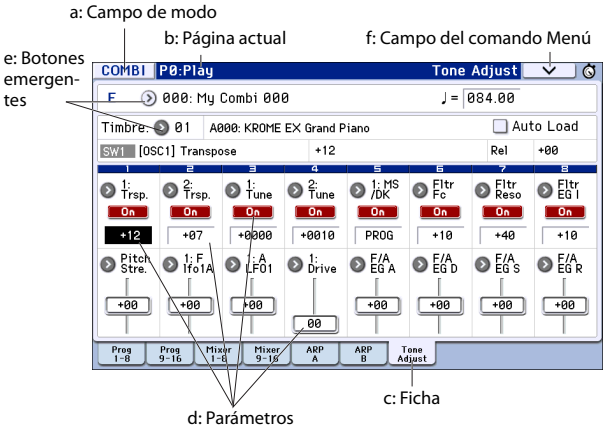
Si desea continuar utilizando el KROME, toque el teclado, un botón o la pantalla. La desactivación automática se reajustará y se mostrará el mismo mensaje cuando haya vuelto a transcurrir el tiempo especificado sin que el usuario haya utilizado el equipo.

Acerca de la pantalla y los modos

Pantalla

El KROME utiliza el interface de usuario gráfico TouchView de Korg.

Si pulsa o arrastra los objetos que se visualizan en la pantalla, podrá seleccionar programas o combinaciones o editar valores de los parámetros. A continuación, explicaremos los nombres y las funciones de estos objetos.



a: Campo de modo

Indica el modo seleccionado actualmente.

Al pulsar este campo, se mostrará el menú de modos. En el menú de modos, pulse el nombre del modo que desea mover. Si selecciona el modo actualmente seleccionado, se mostrará el menú “Page Select” para dicho modo. Aunque esté en otro modo, cuando pulse el extremo derecho del nombre, se visualizará el menú “Page Select” para dicho modo.

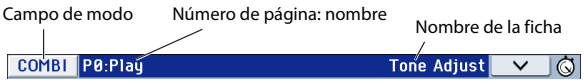
Para cerrar el menú, pulse el campo [Close] o el botón EXIT.

También puede seleccionar modos y páginas pulsando los botones del panel frontal. Pulse un botón de selección de modo para seleccionar un modo y, a continuación, pulse el botón PAGE para acceder a la pantalla para seleccionar la página.

b: Página actual

Indica la página actual dentro del modo seleccionado.

Empezando por la izquierda, esta zona muestra el número de página, el nombre y el nombre de la ficha.



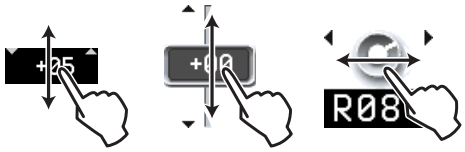
c: Ficha

La mayoría de páginas se dividen en dos o más fichas.

d: Parámetros

En la pantalla se muestran parámetros para distintos ajustes. Seleccione un parámetro en la pantalla y edite su valor.

Puede utilizar el dial VALUE y otros controladores de valor (consulte la página 7) para editar un valor arrastrando el dedo en la pantalla o puede activar/desactivar un ajuste pulsándolo en la pantalla.



Para algunos parámetros, puede pulsar el parámetro dos veces consecutivas o mantenerlo pulsado durante unos instantes para acceder a un panel de edición en pantalla donde podrá editar el valor.

e: Botones emergentes

Cuando pulse un botón emergente, se mostrarán los valores disponibles para el parámetro en forma de menú emergente o de menú con fichas.

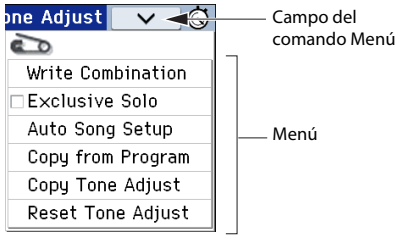
f: Campo del comando Menú

* Menú

Cuando pulse este campo, aparecerá una lista de comandos de menú.

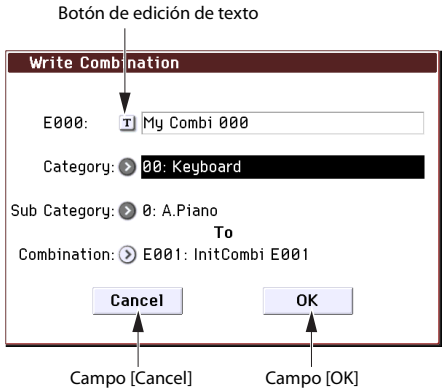
Los comandos de menú que aparezcan variarán en función de la página actualmente seleccionada.

El menú se cerrará cuando pulse la pantalla, excepto si pulsa dentro del menú, o cuando pulse el botón EXIT.



* Cuadro de diálogo

Cuando seleccione un comando del menú, se mostrará una pantalla con los ajustes necesarios para ejecutar el comando. Es el cuadro de diálogo. El cuadro de diálogo que se muestre dependerá del comando de menú seleccionado. Algunos comandos, como “**Exclusive Solo**”, no muestran ningún cuadro de diálogo.



* Botón de edición de texto

Cuando pulse este botón, se mostrará el cuadro de diálogo de edición de texto donde podrá cambiar los nombres de los Programas, Combinaciones, Canciones, etc.

*** Campos [OK] y [Cancel]**

Cuando haya definido las operaciones necesarias en el cuadro de diálogo, puede ejecutar el comando pulsando el campo [OK]. Para cancelar sin ejecutarlo, pulse el campo [Cancel]. El cuadro de diálogo se cerrará.

El botón EXIT corresponde a los campos [Cancel] y [Done].

Seleccionar modos

El KROME incluye un gran número de funciones de reproducción y edición de programas y combinaciones, de grabación y reproducción de canciones y de gestión de soportes. Estas funciones se agrupan en "modos". El KROME dispone de cinco modos. Para acceder a un modo, pulse el botón del modo correspondiente (consulte la página 6).

Modo Program

Los programas son los sonidos básicos del KROME.

En el modo Program, puede:

- Seleccionar y reproducir Programas.
- Utilizar un arpegiador a la interpretación.
- Reproducir patrones "Drum Track" durante la interpretación utilizando un Programa.
- Editar Programas
  Puede utilizar los controles a tiempo real y la función "Tone Adjust" para editar el programa con facilidad.
  Puede ajustar los parámetros y los ajustes de los osciladores, filtros, amplificadores, EGs, LFOs, efectos, arpegiador, pista de percusión, etc.
  Puede utilizar un máximo de cinco efectos de inserción, dos efectos maestros y un efecto total.
  Además, puede crear programas de percusión utilizando grupos de percusión (del mismo modo que se crean en el modo Global).

Modo Combination

Las combinaciones son grupos de hasta 16 programas que pueden reproducirse simultáneamente, lo cual le permite crear sonidos más complejos que un solo Programa. En el modo Combination, puede:

- Seleccionar y reproducir Combinaciones.
- Utilice varios timbres para reproducir patrones de arpegio generados por dos arpegiadores.
- Utilice uno o más timbres para reproducir los patrones en la pista de percusión.
- Utilice el KROME como un generador de tono multitímbrico de 16 partes
- Editar Combinaciones
  Puede utilizar la función "Tone Adjust" para editar fácilmente el programa de cada timbre.
  Puede asignar Programas a cada uno de los 16 Timbres, cada uno con un volumen, panoramización, ecualizador, teclado y zonas de velocidad independientes; defina ajustes para efectos, arpegiador y pista de percusión.
  Además, puede utilizar un máximo de cinco efectos de inserción, dos efectos maestros y un efecto total.

Modo Sequencer

El modo Sequencer permite grabar, reproducir y editar pistas MIDI. Puede:

- Utilizar el secuenciador MIDI de dieciséis pistas para grabar y reproducir canciones.
  Grabar una única pista MIDI a la vez, o grabar un máximo de dieciséis pistas simultáneamente.
  También puede grabar mensajes exclusivos.
- Utilice varias pistas para grabar y reproducir interpretaciones generadas por dos arpegiadores.
- Utilice una o más pistas para reproducir los patrones en la pista de percusión.
- Editar canciones.
- Utilice el KROME como un módulo de sonido multitímbrico de 16 pistas.
- También permite reproducir GM/GM2.
- Utilizar la función "Tone Adjust" para editar fácilmente el programa de cada pista.
- Utilizar un máximo de cinco efectos de inserción, dos efectos maestros y un efecto total.
- Grabar patrones y asignarlos a teclas individuales, utilizando RPPR ("Realtime Pattern Play/Recording").
- Crear una "Cue List" que reproduzca varias canciones siguiendo el orden especificado. También puede combinar estas canciones en una única canción.
- Crear patrones "Drum Track" de usuario.

Modo Global

El modo Global permite definir ajustes generales para todo el KROME y editar kits de percusión y patrones de arpegio. En el modo Global, puede:

- Definir ajustes que afecten a todo el KROME, como la afinación maestra y el canal MIDI global
- Crear escalas de usuario.
- Crear kits de percusión utilizando muestras de percusión.
- Crear patrones de arpegio de usuario.
- Renombrar categorías de programa y combinación.
- Ajustar la función de los pedales y los conmutadores asignables.
- Transmitir los volcados de datos de MIDI System Exclusive.

Modo Media

Puede guardar o cargar datos utilizando una tarjeta SD. En el modo Media, puede:

- Guardar y cargar Programas, Combinaciones, Canciones y datos de configuración Global.
- Formatear una tarjeta SD, copiar y renombrar archivos, etc.
- Realizar operaciones con los archivos, como por ejemplo copiar datos a/desde soportes.
- Exportar e importar secuencias a y desde SMF (archivos MIDI estándar).
- Utilizar la función "Data Filer" para guardar o cargar datos MIDI System Exclusive.

Reproducir sonidos

Reproducir Programas y Combinaciones

Seleccionar Programas por banco y número (A)

Cómo seleccionar un programa.

Para obtener más información acerca de las funciones del modo Program, consulte “Modo Program” en la página 11.

1. **Pulse el botón PROG del panel frontal (el LED se iluminará) para entrar en el modo Program.**

El lateral superior izquierdo de la pantalla LCD muestra el nombre de la página actual, “PROG P0: Play”. Se trata de un buen punto de partida para reproducir Programas.

Observe los caracteres de gran tamaño que aparecen destacados en la parte superior de la pantalla LCD. Son el nombre y el número del Programa actual. Cuando estén resaltados, puede pulsar los botones INC/DEC para seleccionar el siguiente Programa o el anterior.

También puede girar el dial VALUE para moverse por los Programas en intervalos mayores, o entrar números de Programa directamente desde el teclado numérico.

2. **Utilice los botones BANK A–F para seleccionar Programas desde otros bancos.**

Pulse el botón iluminado para seleccionar los bancos U-A–U-F (el botón parpadeará).

Pulse un botón que parpadee o un botón apagado para seleccionar los bancos A–F (el botón se iluminará).

También puede utilizar los botones de bancos de la esquina superior izquierda de la pantalla para cambiar a un banco U.

Para seleccionar un banco GM, mantenga pulsada la tecla numérica 0 y pulse uno de los botones -, 1–9 o (.). El banco GM, las variaciones GM g(1)–g(9) o los programas de percusión GM g(d) se seleccionarán respectivamente.

Seleccionar Programas por Categoría (B)

Existen otras formas de seleccionar Programas, pero aquí explicaremos cómo seleccionar programas según su categoría, como sonidos de teclado, órgano, bajo o batería.

1. **En la pantalla LCD, pulse el botón emergente de selección de Categoría/Programa.**

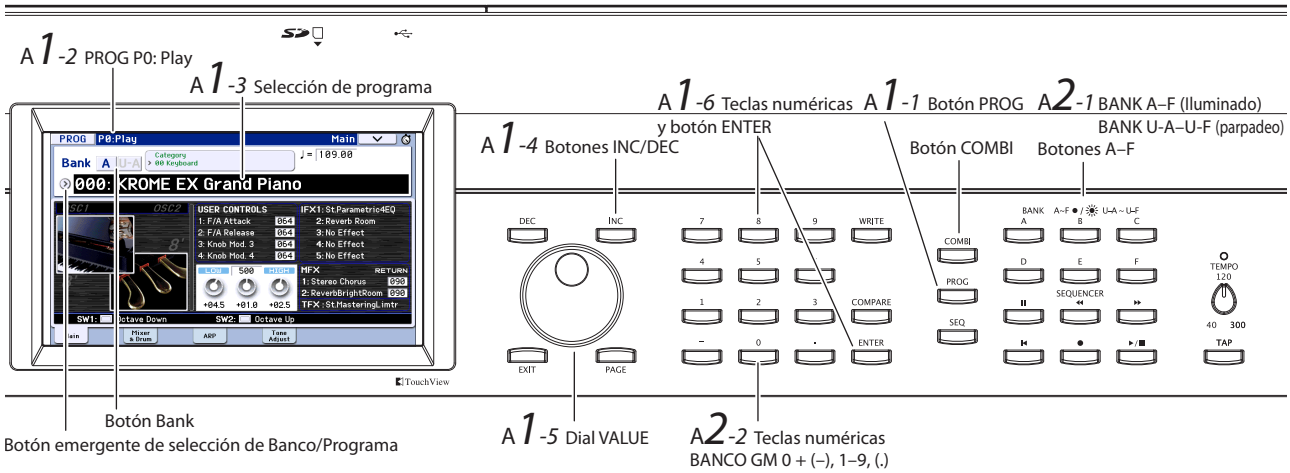
Aparecerá el menú emergente “Category/Program Select”.

En la ilustración, se ha seleccionado la categoría “Keyboard”. El menú muestra el programa en dicha categoría.

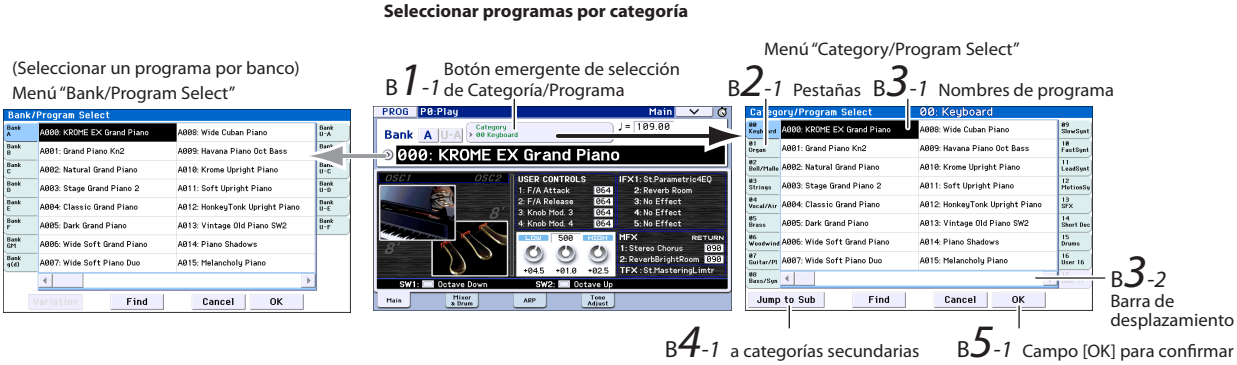
2. **Si desea seleccionar una categoría distinta, pulse las fichas de la izquierda y la derecha de la pantalla.**
3. **Para seleccionar un programa, pulse su nombre de programa en el menú.**

El programa seleccionado quedará resaltado y el programa cambiará. También puede utilizar los botones INC/DEC o el dial VALUE para cambiar de programa.

Seleccionar programas por banco y número



Seleccionar programas por categoría



El menú muestra dieciséis programas a la vez. Para ver otros programas, utilice la barra de desplazamiento para desplazarse por la lista.

Toque el teclado para escuchar el sonido del programa que ha seleccionado.

4. Si desea seleccionar programas según su categoría secundaria, pulse el campo [Jump to Sub] para acceder al menú "Sub Category/Prog Select".

Pulse una ficha de la izquierda para seleccionar una categoría secundaria.

Seleccione un programa como se describe en el paso 3.

Para confirmar su selección, pulse el campo [OK]. Si desea cancelar la operación, pulse el campo [Cancel]. Volverá a la categoría principal.

5. Si está satisfecho con el programa seleccionado, pulse el campo [OK] para cerrar el menú.

Si pulsa el campo [Cancel], la selección que realice aquí se descartará y volverá al programa seleccionado inmediatamente antes de abrir el menú.

Nota: Si pulsa el botón emergente de la izquierda de "Program Select", se mostrará el menú "Bank/Program Select" organizado en bancos. El procedimiento es el mismo que se describe en "Seleccionar Programas por Categoría (B)".

Contenido del banco de programa

El KROME tiene un total de 1801 programas. Con los ajustes originales, la memoria interna contiene 896 programas precargados y 265 programas GM para su uso inmediato. Los 640 programas restantes son programas inicializados, que le servirán para guardar sus propios programas originales. También puede editar y sobrescribir los programas que desee en los bancos A–F y U-A–U-F, pero no los programas de los bancos GM–g(d).

Contenido del banco de programa

Banco	Nº	Contenido
A...F, U-A	000...127	Programas precargados
U-B...U-F	000...127	Programas inicializados
GM	001...128	Programas Capital GM2
g(1)...g(9)		Programas de variación GM2
g(d)		Programas de percusión GM2

Seleccionar Combinaciones

Cómo seleccionar una combinación.

Para obtener más información acerca de las combinaciones, consulte "Modo Combination" en la página 11.

1. Pulse el botón COMBI para entrar en el modo Combination.

Se iluminará el LED COMBI.

Una vez se encuentre en el modo Combi, puede seleccionar y reproducir Combinaciones por banco/número o categoría, de la misma forma que con los Programas.

Contenido del banco de combinación

Banco	Nº	Contenido
A...D	000...127	Combinaciones precargadas
E, F	000...127	Combinaciones inicializadas

Utilizar controladores para modificar el sonido

Joystick, SW1 y SW2

El joystick (consulte la página 6) y SW1/SW2 (consulte la página 6) situados en el lado izquierdo del panel frontal del KROME son controladores que puede utilizar durante la interpretación. Puede utilizar dichos controladores para modificar el sonido.

El efecto producido por cada controlador variará según el Programa o la Combinación. Además de las típicas funciones, en algunos casos los controladores pueden tener el efecto de enfatizar sonidos individuales o de aplicar una combinación de varios efectos. Pruébelos todos para comprobar el efecto que tiene cada controlador en el sonido seleccionado.

Funciones estándar del Joystick

Mover el joystick…	Normalmente controla…
Izquierda	Pitch bend hacia abajo
Derecha	Pitch bend hacia arriba
Adelante (alejándose de usted)	Vibrato
Atrás (hacia usted)	Filtro LFO (wah)

Controles a tiempo real

Los controladores a tiempo real (consulte la página 6) situados en el lado izquierdo del panel frontal se utilizan para controlar el sonido mientras se reproduce un programa o una combinación, o bien para la edición de sonido sencilla. También se utilizan para controlar el arpegiador.

1. Pulse el botón SELECT para seleccionar las funciones que controlarán los mandos 1~4 (se iluminará el LED correspondiente).

Los mandos controlarán el sonido si se ha seleccionado TONE o USER, o el arpegiador si se ha seleccionado ARP.

2. Gire los mandos 1~4 y observe cómo cambia el sonido, los efectos o el patrón de arpegio.

Cuando gire un mando, aparecerá una ventana emergente en la pantalla que indica el nombre del controlador y su valor.

- Si se selecciona SELECT TONE, los mandos controlarán el corte del filtro, la resonancia del filtro, la intensidad del filtro EG y el tiempo de liberación del filtro EG, respectivamente.
- Si se selecciona SELECT USER, los mandos 1~4 controlarán una amplia variedad de parámetros asignados individualmente por cada programa o combinación. En muchos (pero no todos los) casos, los mandos 1 y 2 controlarán los parámetros del sintetizador, el mando 3 controlará la profundidad de un efecto de modulación como el chorus, y el mando 4 controlará la profundidad de la reverberación.
- Para más detalles acerca de SELECT ARP, consulte la siguiente sección.

Interpretar con el arpegiador

Un programa le permite utilizar un único arpegiador polifónico. Cuando interprete una combinación o utilice el secuenciador, podrá utilizar dos arpegiadores polifónicos.

Activar/desactivar el arpegiador

1. **Seleccione el programa o la combinación que desea tocar.**
2. **Pulse el botón ARP para que se ilumine el LED.**

El arpegiador se activará.

3. **Toque el teclado.**

El arpegio empezará a reproducirse. (Tenga en cuenta que, para algunos sonidos, el arpegiador está configurado para responder sólo a una gama de notas concreta del teclado.)

Controlar el patrón de arpegio

1. **Pulse el botón SELECT para que se ilumine el LED ARP.**
2. **Gire los mandos 1~4 (GATE, VELOCITY, SWING, STEP) para modificar el patrón.**

También resulta efectivo ajustar los controles a tiempo real a TONE o USER y utilizarlos para modificar el sonido mientras suena el arpegiador.

Se han asignado los patrones de arpegio adecuados para cada sonido a cada uno de los programas y combinaciones definidos en fábrica. Pruebe a seleccionar programas y combinaciones de varias categorías, y tóquelos con el arpegiador activado.

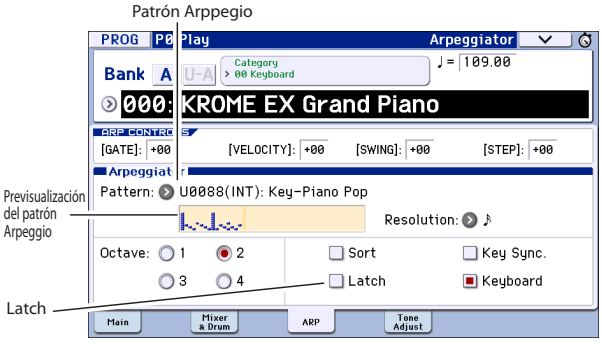
3. **Utilice el mando TEMPO o el botón TAP para ajustar el tempo (consulte la página 7).**

Modo Program

El patrón de arpegio de un programa puede cambiarse con el parámetro “Pattern” de la página “P0: Play–Arpeggiator”.

1. **Pulse el botón PROG y luego la ficha “ARP”.**
2. **Pulse el botón emergente “Pattern” y seleccione un patrón.**

Si se ha seleccionado el ajuste “Latch” en esta página, el arpegio seguirá sonando incluso después de levantar las manos del teclado. Si no se ha seleccionado este ajuste, el arpegio dejará de sonar cuando levante las manos del teclado.



Modo Combination y modo Sequencer

En los modos Combination y Sequencer, los ajustes del arpegiador se definen en las páginas “P0 Arpeggiator A” y “B”.

Utilizar la función “Drum Track”

Activar y desactivar la función “Drum Track”

1. **Pulse el botón DRUM TRACK.**

Dependiendo de varios ajustes, la función “Drum Track” puede empezar a reproducirse inmediatamente o esperar a que empiece a tocar el teclado. Si el LED del botón parpadea, significa que está esperando a que toque.

2. **Utilice el mando TEMPO o el botón TAP para ajustar el tempo (consulte la página 7).**

Seleccionar el patrón y el sonido de la función “Drum Track”

Modo Program

En el modo Program, la función “Drum Track” tiene una ranura de mezclador especial reservada y un parámetro de selección de Programa específico. Para configurar la función “Drum Track” en el modo Program:

1. **Pulse el botón PROG y luego la ficha “Mixer & Drum”.**

Aparecerá la página “Mixer & Drum TRACK”.

2. **En la parte derecha de la pantalla, utilice los dos botones emergentes de Nº/Banco de patrón para seleccionar un patrón de “Drum Track”**

Nota: Tenga en cuenta que el botón DRUM TRACK no se activará para patrones que no contienen datos como el banco de Usuario “InitDrumPattern”, ni para el patrón “P000: Off” de banco predefinido.

3. **En la parte derecha de la pantalla, utilice el botón emergente “Program” del Programa “Drum Track” para seleccionar el programa que hará sonar el patrón.**
4. **Utilice los botones de la izquierda para controlar los ajustes “Mute” y “Solo”, y utilice el deslizador para ajustar el volumen. Puede utilizar el ecualizador de la función “Drum Track” para ajustar el ecualizador del programa de pista de percusión.**

Modo Combination, modo Sequencer

En Combinaciones (y Canciones), la función “Drum Track” simplemente envía MIDI para reproducir uno o más de los 16 Timbres/Pistas.

Edición sencilla de programas y combinaciones

Ajustar el balance del volumen y el ecualizador

Para un programa, puede ajustar el ecualizador y la cantidad de retorno del efecto master en la página "P0: Play– Main".

En la página "P0: Play– Mixer & Drum Track" puede ajustar el balance del volumen de los osciladores 1 y 2 y de la pista de percusión. Aquí también puede ajustar el ecualizador del programa de la pista de percusión.

Utilizar Tone Adjust

La función "Tone Adjust" del KROME asigna parámetros de programa que resultan útiles para editar con los botones y deslizadores de la pantalla. Puede utilizarlos para editar el sonido de manera eficaz.

1. **Acceda a la página "P0: Play– Tone Adjust" del modo Program. Pulse el botón PROG y luego la ficha "Tone Adjust".**
2. **Utilice los deslizadores y botones de la pantalla para definir los ajustes. También puede utilizar los controladores VALUE para definir los ajustes.**

Los parámetros asignados a los deslizadores y los mandos variarán según el programa o la combinación. (En algunos sonidos el resultado puede no apreciarse fácilmente).

Por ejemplo, el deslizador "Pitch Stre." produce unos intensos cambios tonales y variaciones sin modificar el carácter el sonido original. "1: F lfo IA" controla el wah, "1: lfo IA" controla el vibrato y "1: Drive" permite engrosar sutilmente el sonido o aplicar una distorsión exagerada.

"F/A EG A", "F/A EG D", "F/A EG S" y "F/A EG R" controlan respectivamente el tiempo de ataque, el tiempo de caída, el nivel sustain y el tiempo de liberación de los EG de filtro y de amplificador.

Si activa el campo [1: Trsp], la transposición del oscilador 1 se modificará con el valor mostrado debajo del botón, aumentando o disminuyendo la afinación.

Cambiar el programa o el balance de volumen de los timbres

Puede asignar hasta dieciséis programas a una combinación, con lo que podrá crear unas texturas densas e intensas.

1. **En el modo Combination, pulse el botón emergente de selección de categoría; a continuación, desde la ficha 12 "Bass Splits", seleccione "C059: Bass & Piano". La categoría "Bass Splits" contiene combinaciones divididas en que la parte izquierda del teclado toca un sonido grave y la parte derecha toca otro sonido.**

"Bass & Piano" asigna un piano acústico al timbre 1 y un bajo acústico a los timbres 2 y 3.

Botones emergentes de programa de timbre/categoría

2. **Vamos a intentar cambiar la asignación del programa, de modo que se reproduzca un órgano en vez del piano.**

Pulse botón emergente del Programa de Categoría/Timbre del timbre 1 para acceder a la lista.

En la parte izquierda de la lista, pulse la ficha "01 Organ" y luego selecciona un programa de la lista. Pulse el campo [OK] para confirmar su elección.

3. **Toque el teclado. Las notas C4 y superiores tocarán un sonido de órgano, mientras que las inferiores tocarán un sonido de bajo.**
4. **Ahora vamos a ajustar la panoramización (posición estéreo) y el volumen de los sonidos de órgano y bajo.**

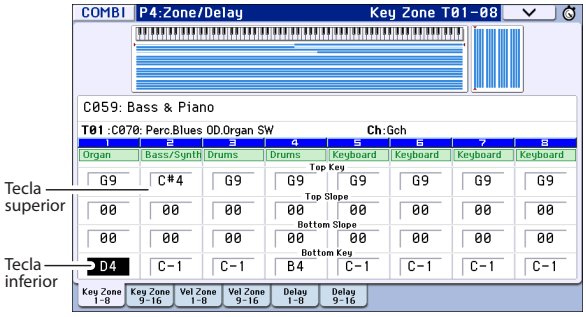
En la parte inferior de la pantalla, pulse la ficha "Mixer 1–8". Ajuste el mando Pan y el deslizador Volume de cada timbre.

5. **Vamos a intentar cambiar el punto de división que divide los sonidos de órgano y de bajo.**

Pulse el botón PAGE; a continuación, en "Page Select" pulse "P4 Zone/Delay". Pulse la ficha "Key Z 1–8" para acceder a la página "P4: Zone/Delay– Key Zone T01–T08".

Mientras pulsa el timbre 1 "Bottom Key", toque una nota del teclado. Así especificará la tecla más baja que tocará el sonido del órgano.

Pulsando la "Top Key" del timbre que toca el sonido de bajo, pulse la nota situada un semitono por debajo de la nota más baja de la gama de órgano que ha especificado en el paso anterior. Así especificará la tecla más alta que tocará el sonido de bajo.



Utilizar el secuenciador

Grabar su interpretación

Auto Song Setup

La función "Auto Song Setup" copia el Programa o Combinación actual en una Canción y luego prepara el sistema para grabar. Cuando le llegue la inspiración, puede utilizar esta función para empezar a grabar de inmediato. Para hacerlo desde el modo Program:

Seleccione el programa que desea utilizar para grabar. Si lo desea, puede activar los botones ARP o DRUM TRACK para añadir una interpretación de grupo de percusión o un arpegiador.

1. **Mientras mantiene pulsado el botón ENTER, pulse el botón SEQUENCER REC (●).**

Aparecerá en pantalla el mensaje "Do you continue?" en el cuadro de diálogo "Setup to Record".

2. **Vuelva a pulsar el botón REC (●). (También puede utilizar el campo [OK] o el botón ENTER.)**

El KROME cambiará automáticamente al modo Sequencer y entrará en estado de espera de grabación; el metrónomo empezará a sonar al ritmo del tempo (♩). Ajuste el tempo (♩) de la forma deseada (consulte "Controles TEMPO" en la página 7.).

3. **Pulse la tecla START/STOP (▶ / ■) para iniciar el secuenciador y empezar a grabar.**

Con los ajustes por defecto, se iniciará una cuenta atrás de dos compases antes de iniciarse la grabación.

4. **Toque lo que desea grabar y luego pulse el botón START/STOP (▶ / ■) para dejar de grabar.**

El secuenciador volverá automáticamente al principio de la Canción.

5. **Pulse el botón START/STOP (▶ / ■) para escuchar lo que ha grabado.**

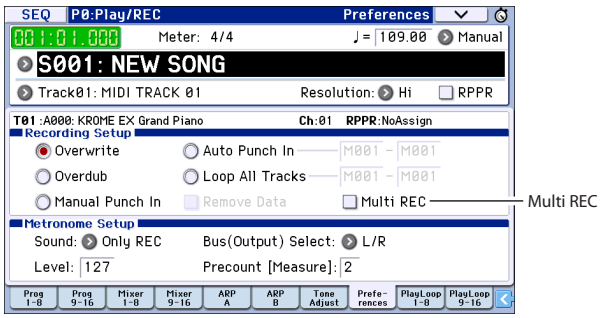
Dado que empezó en el modo Program, su interpretación se habrá grabado en la Pista 1. Si utilizó la función "Drum Track", se habrá grabado en la Pista 10. Para las Combinaciones, se utilizan las pistas que sean necesarias.

Añadir otra pista

Vamos a añadir otra pista a la interpretación que ha grabado utilizando "Auto Song Setup".

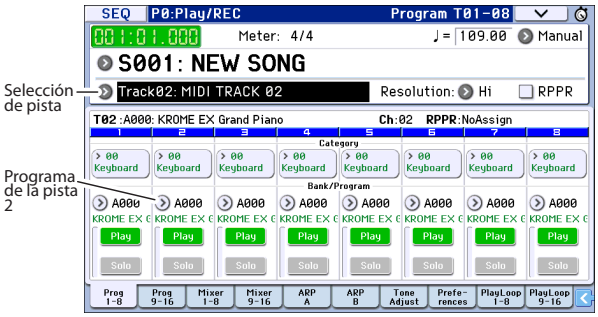
1. **Pulse la ficha "Preference" para acceder a la página "P0: Play/REC– Preference". En la parte derecha, desmarque la casilla de verificación "Multi REC".**

Nota: "Auto Song Setup" activa esta opción para grabar la "Drum Track" del Programa o varios canales en una Combinación.



2. **Pulse la ficha "Prog 1–8" para acceder a la página "P0: Play/REC– Program T01–08".**
3. **Debajo del nombre de la Canción, abra la ventana emergente de selección de la pista y seleccione la Pista MIDI 02.**

Esto controla tanto la pista que toca desde el teclado como (con la opción "Multi REC" desactivada) la pista que está grabada.



4. **Utilice los menús emergentes de categoría o de selección del banco/programa para seleccionar un Programa para la Pista 02.**
5. **Si había activado los botones ARP y DRUM TRACK, desactívelos.**
6. **Pulse el botón LOCATE (|◀) para retroceder hasta el inicio de la Canción.**
7. **Pulse el botón REC (●) para activar la grabación, y luego pulse el botón START/STOP (▶ / ■) para empezar.**
8. **Toque lo que desea grabar y luego pulse el botón START/STOP (▶ / ■) cuando haya terminado.**

Editar MIDI

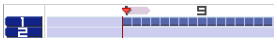
Si lo desea, puede modificar su interpretación después de grabarla. Por ejemplo, puede borrar notas mal interpretadas o corregir su tono y su tiempo.

Corregir la temporización

La corrección de tiempo se realiza a través de la Cuantización. Esta función captura las notas interpretadas y las alinea con el tiempo o fracción de un tiempo más cercanos, basándose en la resolución seleccionada. También puede utilizarse para añadir un toque de "swing". A continuación, cuantizaremos la pista MIDI que acabamos de grabar.

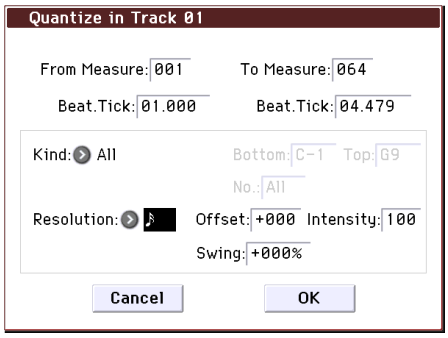
1. **Pulse el botón PAGE; a continuación, en "Page Select" seleccione "P6 Track Edit". A continuación, pulse la ficha "Track Edit" para acceder a la página "P6: Track Edit– Track Edit".**

Esta página incluye un gráfico que muestra cada pista de la secuencia. Los rectángulos pequeños representan compases que contienen datos de interpretación.



2. **Seleccione la Pista MIDI 01 en la ventana emergente situada sobre el gráfico.**
3. **Utilizando los parámetros "From Measure" y "To End of Measure" de la parte inferior de la pantalla, ajuste el intervalo de compases que desea modificar. Por ahora, ajuste "From" a "001" y "To End" a "064".**
4. **Pulse el botón del comando menú y seleccione "Quantize".**

Aparece el cuadro de diálogo "Quantize".



5. **Ajuste "Resolution" al valor rítmico que desee.**

Como regla general, seleccione el valor de nota más corto utilizado en la interpretación grabada.

6. **Pulse el campo [OK] para cuantizar los datos seleccionados.**

Si el resultado es diferente al esperado, pulse el botón COMPARE para recuperar el estado original de la canción antes de aplicar la cuantización. Experimente con distintos ajustes "**Resolution**", seleccione un valor inferior al 100% en "**Intensity**" para conservar una parte del ritmo natural, o aumente el valor de "**Swing**" para crear un efecto de shuffle o swing.

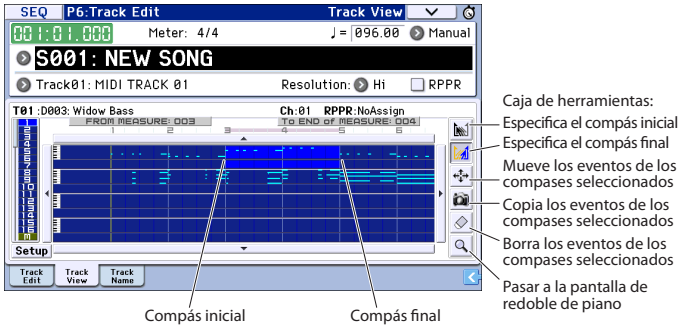
También puede aplicar la cuantización durante la grabación, utilizando el parámetro "REC Resolution" de la parte superior de la página "P0". Seleccione la resolución que desee y la cuantización se aplicará durante la grabación.

Corregir o añadir notas

Puede editar los datos de su interpretación moviendo o borrando notas, modificando la duración o la intensidad de una nota, o añadiendo notas.

Resulta útil emplear la edición "Track View" si desea borrar, mover o copiar datos en forma de pistas o compases enteros.

1. **Pulse el botón PAGE; a continuación, en "Page Select" pulse "P6: Track Edit". A continuación, pulse la ficha "Track View" para acceder a la página "P6: Track Edit– Track View".**
2. **Utilice las herramientas para especificar los compases inicial y final, así como para seleccionar la región de edición.**
3. **Utilice las herramientas para mover, copiar o borrar los datos.**

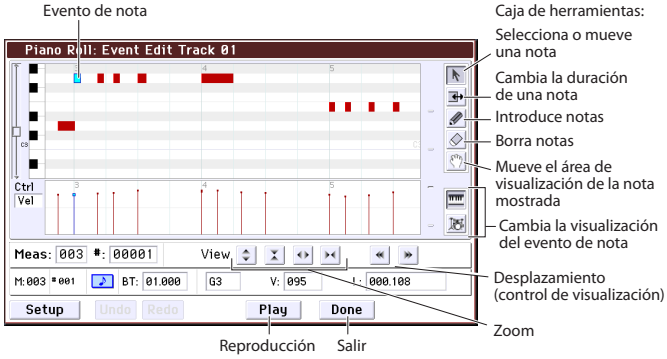


Resulta útil emplear la edición del redoble de piano si desea editar detalladamente notas individuales.

1. **Utilice las herramientas para especificar los compases inicial y final, así como para seleccionar la región de edición.**
2. **Pulse el botón del comando menú y seleccione "Piano Roll".**

También puede pulsar la caja de herramientas inferior en la página "P6: Track Edit– Track View".

Aparecerá el cuadro de diálogo de redoble de piano.



3. **Utilice los botones de zoom para seleccionar un porcentaje de zoom adecuado.**
4. **Utilice las herramientas para editar las notas.**

Canciones de plantilla

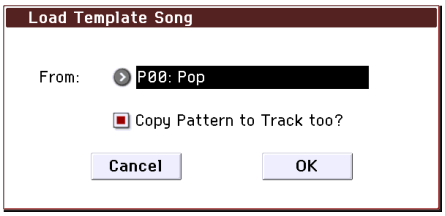
Las canciones de plantilla contienen sonidos y efectos adecuados para un estilo musical concreto, de forma que puede empezar al instante a crear una canción simplemente seleccionando una plantilla adecuada. Además de las plantillas predefinidas, puede crear sus propias canciones de plantilla originales que contengan los sonidos que utiliza con más frecuencia.

Las 16 canciones de plantilla predefinidas (P00–P15) contienen ajustes de parámetros de pista como el programa, el volumen y la panoramización, así como ajustes de los efectos, del arpegiador, del parámetro de pista y del tempo.

Tenga en cuenta que las Canciones de plantilla no incluyen datos MIDI para pistas de canción, patrones, etc.

1. **En la página "Sequencer P0: Play/REC", pulse el botón del comando menú y seleccione el comando "Load Template Song".**

Aparecerá un cuadro de diálogo.



2. **En el campo "From", seleccione la Canción de plantilla que desea cargar.**
3. **Marque la casilla de verificación "Copy Pattern to Track too?".**

Cuando esta casilla esté marcada, automáticamente se visualizará un cuadro de diálogo para copiar un patrón después de que la operación de "**Load Template Song**" se haya completado.

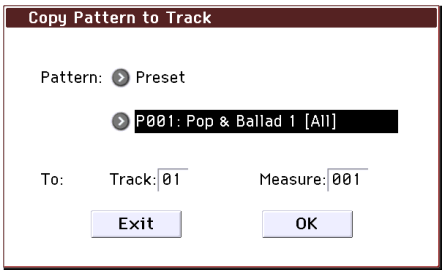
Si no está marcada, sólo se cargará la Canción de plantilla seleccionada.

4. **Pulse el campo [OK] para cargar la canción de plantilla o pulse el campo [Cancel] para salir sin realizar ningún cambio.**

Al pulsar el campo [OK], los ajustes de la Canción de plantilla se copiarán en la Canción actual.

Si ha marcado "**Copy Pattern to Track too?**" en el paso 3, se visualizará el cuadro de diálogo "**Copy Pattern to Track**".

5. **Utilice los menús emergentes "Bank" ("User" o "Preset") y "Pattern" para seleccionar el patrón a copiar.**



6. **En el campo "To Track", seleccione la pista que desea utilizar para el patrón.**

Nota: En cada una de las 16 canciones de plantilla predefinidas, la pista 1 siempre se asigna a un Programa de percusión. (En algunos casos, otras pistas también pueden contener Programas de percusión.)

7. **En el campo "Measure", ajuste el compás en el que desea que empiece el patrón.**

A continuación, se muestran parcialmente los nombres para cada uno de los 710 patrones predefinidos, el estilo musical y el nombre de los Programas de percusión más adecuados.

Si carga un Programa de percusión y el patrón predefinido correspondiente, podrá configurar al instante una pista de percusión para que coincida con la Canción de plantilla.

8. **Para cargar el patrón, pulse el campo [OK].**

Después de cargar el patrón, el "**Measure**" contará automáticamente. Si lo desea, podrá copiar otro patrón. Por ejemplo, puede utilizar distintos patrones para crear una canción, con distintos patrones para Verse, Chorus y Bridge.

Cuando haya finalizado de añadir patrones, pulse el campo [Exit]… ¡y listos!

Para más información acerca de cómo grabar, consulte "Añadir otra pista" en la página 16.

Utilizar efectos

Puede seleccionar entre 193 efectos digitales diferentes.

La sección de efectos del KROME cuenta con cinco efectos de inserción, dos efectos master, un efecto total y un mezclador que controla el direccionamiento entre dichos procesadores de efectos. Cada uno de ellos dispone de entrada y salida estéreo.

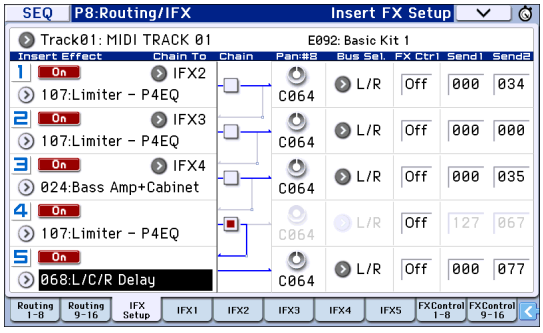
Puede controlar libremente los efectos mediante la modulación dinámica (Dmod), que permite utilizar los controladores del KROME para controlar los efectos en tiempo real durante la interpretación, así como sincronizar los distintos tipos de efectos de modulación mediante el LFO común o utilizar la función "MIDI/Tempo Sync" para crear efectos sincronizados con el tempo.

Direccionamiento y ajustes de efectos

El direccionamiento se utiliza para especificar los efectos a los que se enviará el sonido.

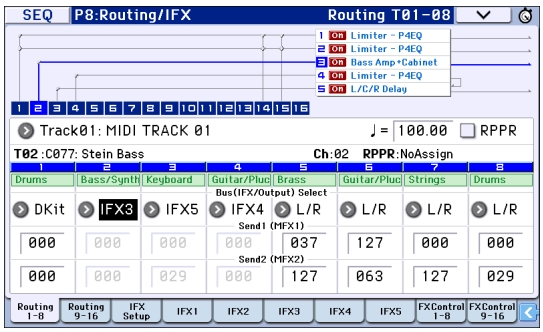
Este es un ejemplo de dichos ajustes para una canción.

1. **Seleccione los efectos de inserción que desea utilizar. Defina estos ajustes en la página "Seq P8: Routing/IFX– Insert FX Setup".**



2. **Especifique el efecto dónde se enviará la salida de cada pista. En la página "Seq P8: Routing/IFX– Routing T01–08", utilice "Bus (IFX/Output) Select" para definir dichos ajustes. Por ejemplo, si desea que la salida de la pista 2 sea la entrada del efecto de inserción 3, asigne el parámetro "Bus (IFX/Output) Select" de la pista 2 a "IFX3".**

La parte superior de la pantalla muestra el estado del direccionamiento, los efectos de inserción y los ajustes en cadena. En este ejemplo, se ha asignado T01 (pista 1) a DKit y utiliza IFX1 y 2. Utiliza los ajustes del grupo de percusión. T02 está conectada a IFX3 y T04 está conectada en cadena a IFX4 e IFX5.

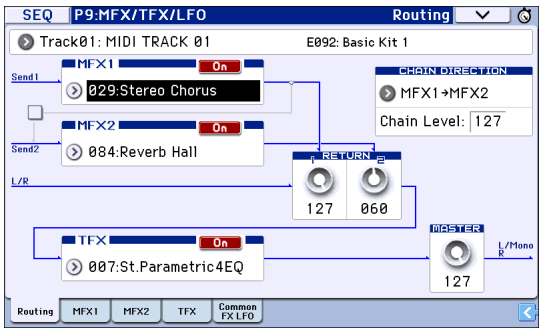


3. **"Send1" y "Send2" especifican los niveles de envío al efecto maestro para cada pista. "Send1" corresponde a MFX1 y "Send2" corresponde a MFX2.**

En esta página, "Send1" y "Send2" sólo pueden seleccionarse si se ha definido "L/R" u "Off" para "Bus (IFX/Output) Select".

Si se ha definido "IFX1~5" para "Bus (IFX/Output) Select", los niveles de envío vienen especificados por "Send1" y "Send2" una vez la señal ha pasado por los efectos de inserción (página "P8: Routing/IFX– Insert FX Setup").

4. **Página "Seq P9: MFX/TFX/LFO– Routing". Aquí puede seleccionar los efectos maestros y el efecto total que se utilizarán. Esta página también muestra el flujo de señal.**



Guardar y cargar datos

Guardar las ediciones

Diferencia entre “Write” y “Save”

Existen dos formas de guardar el trabajo en KROME: “**Write**” y “**Save**”.

Nota: Si desactiva el equipo antes de almacenar o guardar los datos modificados, éstos se perderán. Guarde siempre los datos importantes en la memoria interna o en una tarjeta SD.

“Write” significa guardar los datos en la memoria interna del propio KROME. Puede utilizar la operación Write para programas, combinaciones, patrones de arpegio, grupos de percusión y ajustes generales.

Nota: Los datos de canción no pueden escribirse en la memoria interna.

“Save” se refiere a guardar los datos en una tarjeta SD. Puede utilizar la operación Save para guardar los datos de canción que no pueden escribirse en la memoria interna, así como los datos que sí pueden escribirse en dicha memoria.

Nota: La operación Save permite guardar datos individuales, así como todos los datos del KROME en su conjunto. Si guarda el grupo completo de datos de sonido (es decir, programas y combinaciones), los ajustes generales y los datos de canción del secuenciador, podrá gestionar todo el estado actual del KROME como un único grupo de datos. Se trata de una forma útil de gestionar los ajustes para proyectos independientes o actuaciones en directo.

Escribir

Escribir Programas

Esta es la forma de almacenar un Programa editado en la memoria interna.

1. Pulse el botón WRITE.

Aparecerá un cuadro de diálogo. Aquí tenemos la opción de guardar los datos en un número diferente, o de cambiar el nombre o la categoría del programa. Si simplemente desea sobrescribir los datos existentes sin realizar ninguno de estos cambios, pase al punto 2.

- Cambiar el nombre del programa:

  Pulse el campo [T] para acceder al cuadro de diálogo de edición del texto.

  Utilice el teclado en pantalla para introducir un nombre, y pulse el campo [OK] para volver al cuadro de diálogo anterior.
- Cambiar la categoría y la subcategoría:

  Pulse el botón emergente Category o Sub Category y seleccione la categoría deseada en la lista. Volverá al cuadro de diálogo anterior.
- Especificar el banco y número de destino del almacenamiento:

  Pulse el botón emergente Program, utilice las fichas para seleccionar un banco y seleccione un número de la lista.

  Pulse el campo [OK] para volver al cuadro de diálogo anterior.

2. Pulse de nuevo el botón WRITE para realizar la operación de almacenamiento. (También puede realizarla pulsando el campo [OK] o el botón ENTER).

Almacenar otros datos

Para almacenar una combinación, selecciónela y almacénela de la misma forma que lo hizo con el programa. Otros datos, como los patrones de arpegio, se almacenan en la página correspondiente.

Nota: Una alternativa a utilizar el botón WRITE sería emplear el comando Write del menú. Los efectos predefinidos sólo pueden almacenarse utilizando el comando Write.

Guardar y cargar

Guardar datos en una tarjeta SD

Los datos creados o editados en el KROME pueden guardarse en una tarjeta SD. El KROME permite trabajar con varios tipos de archivos y datos, pero aquí explicaremos dos de los tipos más habituales de archivo: archivos .PCG y archivos .SNG.

PCG son las siglas de “Program, Combination” y “Global”. Estos archivos también pueden incluir Patrones de arpegio, Grupos de percusión y la función “Drum Track” de usuario.

SNG son las siglas de “Song”. Estos archivos almacenan todas las canciones del modo Sequencer.

Guardar programas y canciones conjuntamente

Cuando guarde una canción creada con los programas editados o redistribuidos, puede guardar los datos del programa junto con los datos de la canción.

1. Introduzca la tarjeta SD en la ranura para tarjetas SD.

Con la etiqueta hacia arriba, inserte el extremo del conector de la tarjeta en la ranura de la tarjeta SD y presiónela hasta que encaje en su posición con un clic.

2. Pulse el botón MEDIA para entrar en el modo Media (el LED se iluminará).

3. Pulse la ficha “Save” para acceder a la página “Media– Save”.

4. Seleccione el directorio dónde desea guardar los datos.

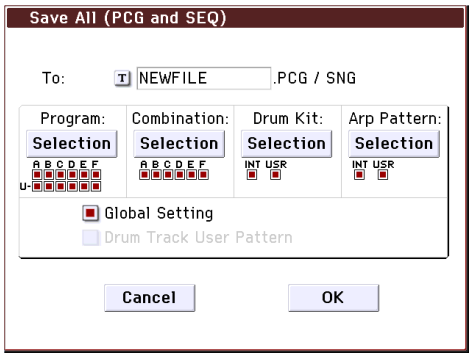
Pulse el campo [**Open**] para desplazarse a un nivel inferior, o pulse el campo [**Up**] para desplazarse a un nivel superior.

Para crear un directorio nuevo, desplácese hasta el nivel donde desea crearlo y utilice el comando de menú “**Create Directory**” de la página “Media–Utility”.

5. En la página “Media–Save”, pulse el botón del comando menú para abrir el menú y seleccione el comando “Save All”.

Este comando guardará un grupo de archivos .PCG y .SNG a la vez.

Aparecerá un cuadro de diálogo.



6. **Pulse el campo de edición de texto [T] e introduzca un nombre para los archivos.**

Todos los archivos compartirán el mismo nombre, con distintos sufijos que indicarán el tipo de datos (.PCG, .SNG).

7. **Pulse el campo [OK] para guardar los datos en la tarjeta SD.**

Cuando haya guardado los datos, el sistemas regresará a la página "Save" y la pantalla mostrará el(los) archivo(s) resultante(s). El tiempo necesario dependerá de la cantidad de datos que se están guardando.

Nota: Puede utilizar los distintos campos [Selection] del cuadro de diálogo para especificar el banco utilizado para guardar; no obstante, cuando guarde una canción también debería guardar con ella los programas y grupos de percusión utilizados por dicha canción.

Igualmente, cuando guarde una combinación también debería guardar con ella los programas y grupos de percusión utilizados por dicha combinación.

Guardar una canción

En el modo Sequencer, puede pulsar el botón WRITE para guardar el archivo .SNG en la tarjeta SD.

Cuando aparezca el cuadro de diálogo, vuelva a pulsar el botón WRITE para ejecutar la operación de Guardar.

Cargar datos

Puede cargar todo el contenido de la memoria a la vez, incluyendo los datos de sonido (Programas, Combinaciones, etc.) y las Canciones. Para hacerlo:

1. **Inserte la tarjeta SD que contiene el archivo que desea cargar en la ranura de la tarjeta SD.**

Con la etiqueta hacia arriba, inserte el extremo del conector de la tarjeta en la ranura de la tarjeta SD y presiónela hasta que encaje en su posición con un clic.

2. **Pulse el botón MEDIA para entrar en el modo Media (el LED se iluminará).**
3. **Pulse la ficha "Load" para acceder a la página "Media– Load".**
4. **Vaya al directorio que contiene el archivo que desea cargar y seleccione el archivo .SNG.**

Seleccione un directorio (indicado como un icono de carpeta) y pulse el campo [Open] para desplazarse a un nivel inferior, o pulse el campo [Up] para desplazarse a un nivel superior.

Se resaltará el archivo .SNG seleccionado.

5. **Pulse el campo [Load] iluminado en rojo de la parte inferior de la página.**

(También puede utilizar el comando de menú "Load Selected".)

Se visualizará un cuadro de diálogo con distintas opciones.

6. **Marque la casilla de verificación "Load [filename].PCG too".**

Si estas casillas están marcadas, el sistema busca un archivo .PCG con el mismo nombre que el archivo .SNG principal.

7. **Utilice "Select .SNG Allocation" para especificar cómo se cargarán las Canciones y si las Canciones ya existentes se borrarán o no.**

"**Append**" carga las Canciones en los primeros números de Canción libres que siguen a la(s) canción(es) que ya está(n) en la memoria.

"**Clear**" borrará todas las canciones de la memoria interna y cargará el mismo número exacto de Canciones que se guardaron.

8. **Pulse el campo [OK] para cargar los datos.**

Nunca desactive el equipo ni retire la tarjeta SD durante la carga o guardado de los datos.

Cuando cargue Programas, Combinaciones, Canciones, Grupos de percusión o patrones de Arpegio de usuario, compruebe que los ajustes de "Memory Protect" de la página "Global Basic Setup" estén desactivados (desmarcados). Si están activados, no podrá cargar los datos.

Escuchar las canciones de demostración

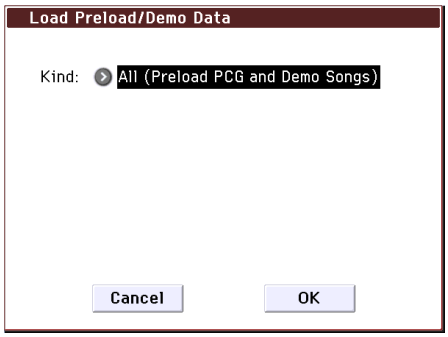
Cargar los datos de la canción de demostración

Al realizar la siguiente operación, los datos almacenados en el KROME se descartarán y se sobrescribirán con el programa predefinido y los datos de combinación, y con los datos de la canción de demostración. Si no quiere perder los datos que ha editado o creado, debe guardarlos en una tarjeta SD (disponible en comercios), antes de continuar.

1. **Pulse el botón GLOBAL (el LED se iluminará) para entrar en el modo Global.**
2. **Acceda a la página "Global P0: Basic Setup".**

Si aparece otra página, pulse el botón EXIT.

3. **Pulse el botón de menú en la parte superior derecha de la pantalla y seleccione "Load Preload/Demo Data".**



4. **En el campo "Kind", seleccione "All (Preload PCG and Demo Songs)".**

Cuando se ejecuta la carga, se cargan los datos precargados y los datos de la canción de demostración.

5. **Pulse el campo [OK] o el botón ENTER.**

Un cuadro de diálogo le pedirá confirmación.

Pulse el campo [OK] o el botón ENTER, de nuevo para cargar los datos.

Nunca desactive el equipo mientras se cargan datos.

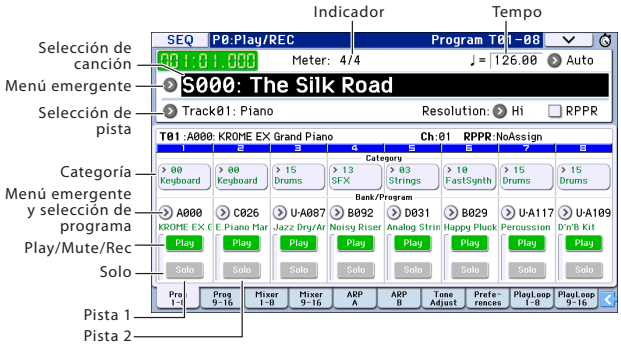
Si aparece el cuadro de diálogo "Memory Protected", pulse la ficha "System Pref." y desmarque la opción "Memory Protect **Song**". A continuación, vuelva a cargar los datos.

Escuchar las canciones de demostración

Así es como puede escuchar las canciones de demostración en el modo Sequencer.

1. **Pulse el botón SEQ (el LED se iluminará) para entrar en el modo Sequencer.**
2. **Acceda a la página "P0: Play/REC– Program T01–08".**

Si no aparece esta página, deberá pulsar varias veces el botón EXIT.



3. **Empezaremos escuchando la canción S000.**

Compruebe que la canción S000 esté seleccionada. Si hay otra canción seleccionada, pulse el área del nombre de la canción (**Song Select**) para seleccionarla. A continuación, pulse la tecla numérica "0" y luego el botón ENTER.

4. **Pulse el botón SEQUENCER START/STOP (▶ / ■).**

El LED parpadeará y la canción empezará a reproducirse.

5. **Si desea detener la reproducción a mitad de la canción, vuelva a pulsar el botón START/STOP (▶ / ■) otra vez.**
6. **Ahora escucharemos la siguiente canción.**

Pulse el área del nombre de la canción (**Song Select**). Pulse la tecla numérica "1" y luego el botón ENTER. (Se seleccionará la canción "S001").

También puede pulsar el botón redondo (ventana emergente "Song Select") situado a la izquierda del nombre de la canción, para visualizar una lista de nombres de canciones. Pulse uno de los nombres de canción para seleccionar una canción.

7. **Pulse el botón START/STOP (▶ / ■) para iniciar la reproducción. Para detener la reproducción, vuelva a pulsar el botón START/STOP (▶ / ■).**

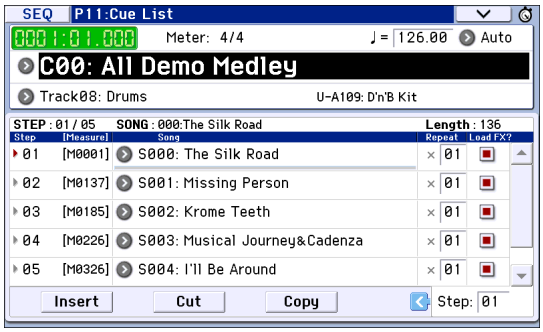
La canción de demostración no se conservará al desactivar el equipo, pero se puede cargar de nuevo en cualquier momento.

Reproducir una sucesión de canciones

Las canciones se pueden poner en cola en una lista, y se reproducirán en el orden especificado. También puede especificar el número de veces que se repetirá cada canción. Así es como puede reproducir las canciones de demostración que ha puesto en cola.

1. Acceda a la página "P11: Cue List".

Pulse el botón PAGE para acceder a la página "Seq Page Select". Seleccione "P11 Cue List" en la pantalla.



2. Pulse el botón SEQUENCER START/STOP (▶ / ■).

Escuchará las canciones de la lista en el orden asignado. Si desea detener la reproducción antes de llegar al final de la lista, pulse de nuevo el botón START/STOP (▶ / ■).

Tocar con RPPR

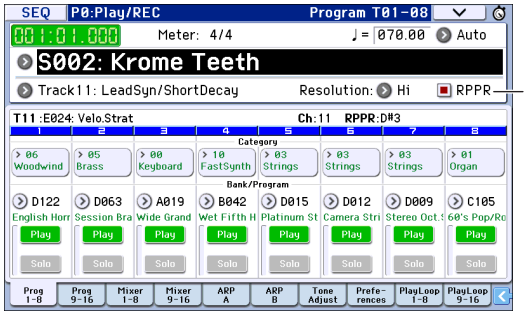
En el modo Sequencer, la función "RPPR" (Realtime Pattern Play/Record) permite asignar un patrón predefinido o un patrón de usuario (y una pista para reproducirlo) a cada tecla.

De esta forma, puede reproducir un patrón, simplemente pulsando la tecla a la que lo ha asignado. También puede grabar la reproducción obtenida.

Las canciones de demostraciones que cargado contienen datos que utilizan la función "RPPR". Así es como puede utilizarla.

1. Acceda a la página "P0: Play/REC– Program T01-08" y seleccione "S002".

Para más información, consulte los pasos 6 y 7 en la página anterior.



2. Compruebe que la casilla de verificación "RPPR" está marcada.

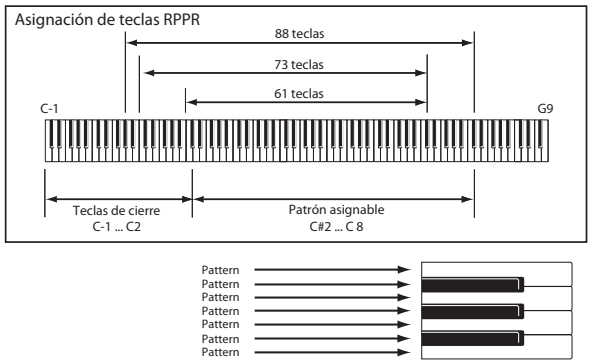
Si está marcada, RPPR está activado.

Si está desmarcada, RPPR está desactivado.

3. Pulse C#2 o una tecla más alta.

Empezará a reproducirse el patrón asignado a dicha tecla. Puede asignar un patrón de percusión, una frase de bajo, etc., a cada una de las setenta y dos teclas C#2–C8 (indicadas en la ilustración como Patrón asignable). Las teclas sin asignación tocarán de la forma habitual.

En algunos casos, el patrón continuará sonando incluso después de soltar la tecla. En este caso, puede detener la reproducción pulsando rápidamente dos veces cualquier tecla C2 o inferior (indicadas en la ilustración como Teclas de cierre).



Así finaliza nuestra guía de inicio rápido.

De la amplia gama de funciones del KROME, este manual del usuario explica cómo utilizar algunas de las operaciones más habituales. Le recomendamos encarecidamente que lo lea en su totalidad.

Español

Especificaciones principales

Teclado:

Teclado con semicontrapeso de 61 o 73 notas (sensible a la velocidad, sin aftertouch)

Teclado "Natural Weighted Hammer Action" NH de 88 notas (sensible a la velocidad, sin aftertouch)

Alimentación:

Jack de alimentación para el adaptador de CA (DC 12V, ⟐⊖⟐), conmutador de alimentación

Dimensiones (anchura × profundidad × altura):

61 notas 1.027 × 313 × 93mm

73 notas 1.191 × 313 × 93mm

88 notas 1.448 × 383 × 131mm

Peso:

61 notas 7,2kg

73 notas 8,2kg

88 notas 14,7kg

Consumo:

13W

Elementos incluidos:

Adaptador de CA, cable de corriente

Guía de inicio rápido (este documento)

Accesorios (se venden por separado):

XVP-20, XVP-10: Pedal de expresión/volumen

EXP-2: Controlador de pedal

DS-1H: Pedal damper

PS-1, PS-3: Pedalera

* Las especificaciones y el aspecto están sujetas a cambios sin previo aviso por mejora.

中文

KORG

KROME EX

MUSIC WORKSTATION
电子琴

入门指南

目录

注意事项 2
有关 LCD 屏幕 2
数据处理 2
版权警告 3
关于本手册 4
主要特点 5
前面板 6
后面板 7
连接电源并打开电源 8
打开电源 8
关闭电源 9
关于显示屏和模式 10
显示屏 10
选择模式 11
播放声音 12
播放程序和组合 12
使用控制器修改声音 13
使用琶音器演奏 14
使用 Drum Track 14
简单程序和组合编辑 15
使用音序器 16
录制您的演奏 16
编辑 MIDI 17
模板歌曲 18
使用效果器 19
过渡和效果器设置 19
保存和加载数据 20
保存您的数据 20
写入 20
保存和加载 20
聆听演示歌曲 22
加载演示歌曲数据 22
聆听演示歌曲 22
顺序播放多首歌曲 23
使用 RPPR 进行操作 23
主要规格 24

感谢您购买 Korg KROME EX Music Workstation。为了帮助您全面了解您的新乐器，请仔细阅读本手册。

注意事项

使用场所

在以下地方使用本乐器将导致乐器故障:

- 阳光直接照射下
- 极端温度或湿度条件下
- 有过量灰尘、肮脏的地方
- 经常产生振动的地方
- 接近磁场的地方

电源

请将指定的交流电源适配器连接到电压正确的交流电插座上。不要将交流电变压器连接到非本乐器规定使用电压的交流电插座上。电源插头作为断开装置，应当保持能方便地操作。

电池

电池不得暴露在过热环境中。

与其他电器设备的干扰

摆放在附近的收音机和电视可能会受到干扰。使用本乐器时，请保持乐器与收音机和电视的适当距离。

操作

为了避免损坏，请不要过度用力操作开关或控制按钮。

保养

如果乐器表面有灰尘，用清洁的干布擦拭。不要使用如苯或稀释剂等液体清洗剂或易燃的上光剂。

保存本手册

通读本手册后，请保管好以便日后参考之用。

将异物远离本乐器

不要在本乐器附近放置盛放液体的容器。如果液体进入本乐器，将导致乐器损坏、燃烧或触电。注意不要使金属物体进入本乐器。一旦有金属物体滑入本乐器，从电源插座拔掉交流电源适配器，然后联系您最近的Korg经销商或本乐器购买的商店。

关闭电源并没有使本设备与电源完全断开，所以如果长时间不使用，或在清洁前，请将电源插头从插座中拔出。请确保主电源插头或连接器随时可用。

此设备应远离水滴或飞溅。不要将盛有液体的容器，如花瓶，放置在设备上。

将此设备安装在壁式插座附近，保持电源插头方便可用。

用户重要提示

本产品严格按照产品使用国家的生产标准和电压要求制造。如果您通过网路、邮件或者电话销售购买本产品，您必须核实本产品是否适于在您所在的国家使用。
警告：在本产品适用国家之外的其他国家使用本产品极其危险，同时制造商和经销商将不再履行质量担保。
请妥善保存您的购买收据作为购买凭证，否则您的产品将不能享有制造商或经销商的质量担保。

有关 LCD 屏幕

KROME LCD 屏幕是精密的设备，应多加注意以确保其产品质量。尽管您可能注意到了以下列出的某些问题，但是请注意这些是 LCD 屏幕的特性，不属于故障。

- 在屏幕上可能有些长黑 （不亮）或长亮的像素点。
- 根据所显示内容的不同，屏幕上的亮度可能显示不均匀。
- 根据所显示内容的不容，可能会出现水平阴影条。
- 根据所显示内容的不容，可能会出现闪烁或水纹样式。

数据处理

不当操作或故障可能造成内存内容丢失，因此，我们建议您将重要数据保存到USB存储设备或其它媒体上。请注意，对于因数据丢失而导致的任何损失，Korg将不承担任何责任。

产品中有害物质的名称及含有的信息表

部件名称	有害物质									
	铅 Pb	汞 Hg	镉 Cd	六价铬 Cr (VI)	多溴联苯 PBB	多溴二苯醚 PBDE	邻苯二甲酸二正丁酯 DBP	邻苯二甲酸二异丁酯 DIBP	邻苯二甲酸丁基苄酯 BBP	邻苯二甲酸二(2-乙基)己酯 DEHP
电路板	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
外壳・操作元件	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
键盘	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
触摸屏 LCD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
AC 转换器	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○

注 1：○：表示该有害物质在该部件所有均质材料中的含量均不超出电器电子产品有害物质限制使用国家标准要求。
×：表示该有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出电器电子产品有害物质限制使用国家标准要求。
注 2　以上未列出的部件，表明其有害物质含量均不超出电器电子产品有害物质限制使用国家标准要求。

此标记适用于中华人民共和国销售的电子信息产品，标记中央的数字表示环境保护使用期限的年数。
自制造日算起的此年月内，产品中的指定 10 物质不会向外部泄漏或发生突变，不会产生环境污染或者对人体或财产带来深刻的影响。此环境保护使用期限并不表示产品保证期限。

版权警告

- 本专业设备仅用于你自己拥有版权，已获得版权持有人许可公开演奏、录制、演奏、销售和复制，或根据版权法构成“ 合理使用 ” 活动的作品。
  如果你不是版权持有人，未经版权持有人许可，或没有对作品从事合理使用，你可能违反版权法，并可能承担损害的赔偿和处罚。
  KORG 对于使用 KORG 产品所进行的任何侵权行为不承担任何责任。
- 内置于该产品中或包含在该产品中的内容不得提取、记录或以类似于其原始状态的形式存储，不得在互联网上公开或发布。
  该产品的内容 （如声音程序、风格数据、伴奏模式、MIDI 数据、PCM 样本数据、音频数据、操作系统等）是 KORG 公司的受版权保护的财产，或是由 KORG 公司在第三方许可下使用的受版权保护的资料。
  无需从 KORG 公司获得许可，即可使用上述内容制作，表演，记录以及发布这些音乐作品。

关于本手册

手册和使用指南

KROME EX 随机附带以下手册。

- 入门指南 （印刷品）（本文档）
- 补充手册 （PDF）
- Voice Name List （PDF）

随机附带的印刷版仅适用于 入门指南。

入门指南

其中提供了 KROME EX 功能的样本说明。

补充手册

本手册说明了有关 KROME EX 各个程序、操作组合等的各种扩展功能和其他特点。

Voice Name List

Voice Name List 列出了 KROME EX 出厂时带有的所有声音和设置，包括程序、组合、多样本、鼓样本、爵士鼓、琶音器模式、鼓轨道模式、模板声音和效果器预设。

本手册中的惯例

KROME EX 引用

KROME EX 拥有 88 键、73 键和 61 键型号。这些手册无区别地将所有型号指代为 “KROME”。本手册前面板和后面板图示显示的是 61 键型号，但是同样适用于其他型号。

示例屏幕显示

本手册示例屏幕中显示的参数仅供解释说明之用，可能与您乐器的 LCD 屏幕上显示的值不同。

符号 、MIDI、*注意*、*提示*

这些符号相应地指示注意、MIDI 相关的说明、补充说明或提示。

MIDI 相关的解释说明

CC# 是 Control Change Number （控制更改编号）的缩写。

在 MIDI 信号的解释中，方括号 [ ] 中的数字是十六进制数字。

*所有产品名称及公司名称均为其各自所有者的商标或注册商标。

主要特点

键盘手和音乐创作家的声音新天地

- KROME 的 EDS-X（Enhanced Definition Synthesis-eXpanded）是全新设计的声音引擎，实现合成、转调、效果器功能和专家认可的 EDS 声音引擎品质，同时可以允许控制 PCM 声音数据相比多十倍的数据。
- 现已充分应用 KRONOS 研发的音频技术，为您奉献总计达 4GB 的高品质 PCM 数据，其中包括了每个键的长立体声采样。从声音的起音到延迟，精心设计了每个细节传达精细的、动态的表达力。您指尖的情感将通过这个广域的声音（原声钢琴、电子钢琴、管风琴、管弦乐器、合成音和鼓音）忠实传达给将您的听众。

效果器

- KROME 包含 193 种不同类型的效果器，从合唱、延时、混响、破音到复古效果器和放大器的模拟，每一种都拥有专业级别的品质和灵活性。效果器预设让您可以轻松存储并调用单个效果器的所有设置。
- 您可以同时最多使用 8 个效果器，其中 5 个插入效果器，2 个主效果器（例如进行混响发送）和 1 个总效果器（供立体声总线处理）。每个程序都提供一个三频带 EQ，您可以在每个组合或歌曲中使用最多十六个此类 EQ。可以为每个程序、组合和歌曲单独进行设置。
- 可以在前面板上打开 / 关闭主效果器和总效果器。

双复音琶音器

在过去传统的琶音器模式之上，这些琶音器能够生成吉他或低音爵士乐，以及鼓模式。也可以将它们用作声音设计过程的一部分，创建融入细微动作感的触发垫、合成声音和声音效果器。在组合模式和音序器模式中，您可以同时使用两个琶音器。

960 种用户琶音器模式为您的震撼演出激荡出惊艳的潜力。

可以在钢琴滚筒屏幕中快速创建原始的模式，轻松编辑模式。

鼓轨道模式

鼓轨道是一种使用 KROME 高品质鼓声的内置鼓机功能。

有 710 种模式。

实现丰富表现力演出的键盘和控制器

- KROME EX 61 和 73 拥有半重键盘，以一种美好的感觉演奏从钢琴声到合成器声音等各种声音。
  KROME EX 88 配有 NH（逐级配重键盘技术）键盘，当您演奏存在细微表现力差异的声音时，例如钢琴和电子钢琴声音差别时，能够使用它发挥特殊的优势。
- 除了使用摇杆之外，您可以使用按钮（SW1、2）分配诸如八度移位或摇杆锁定之类的功能，也可以在演奏时使用实时控制器调节截止频率、调谐或效果器，让您的演奏更具表现力。
- 您可以连接踏板、脚踏开关和脚踏板的三个插孔。这允许您使用脚调节音量、控制效果器或切换声音。

用于音乐创作或演奏的音序器

内部音序器提供 16 个 MIDI 轨道和一个主轨道。拥有音乐创作和演出所需的所有补充功能，包括您可以在灵感突现时开始创作音乐的 Auto Song Setup（自动声音设置程序）、模板音乐、RPPR 和监听列表

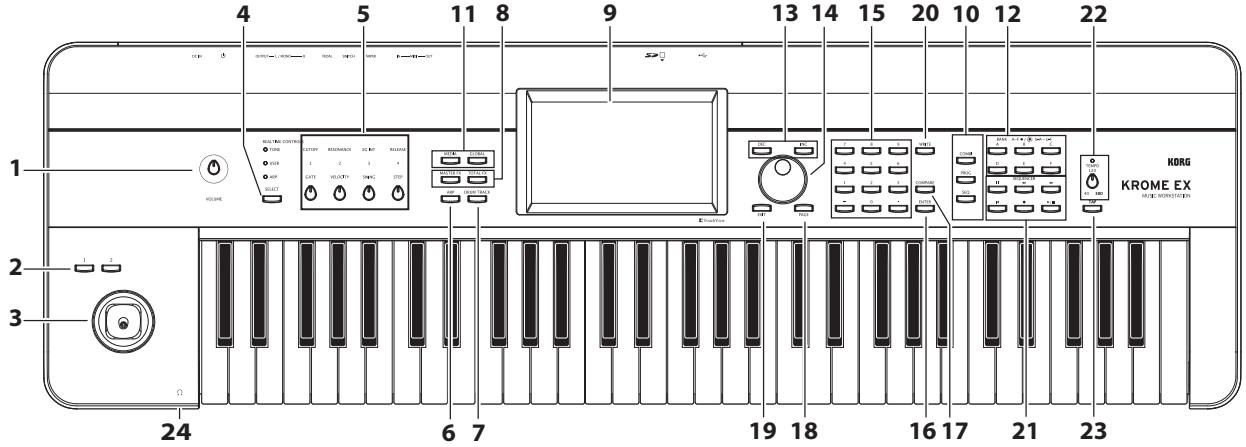
您可以在轨道视图中或者在钢琴滚卷窗口中编辑轨道和模式。

可以导入或导出 SMF 数据，允许与其他平台（例如您的计算机）平滑整合。

通过 USB 连接计算机
SD 卡槽

您可以通过 USB 将 KROME 连接至您的计算机以便方便地传输 MIDI 数据。您也可以使用 SD 卡（市售）轻松管理 KROME 文件数据。

前面板



* 图示为型号 KROME EX-61

音量

1. VOLUME 旋钮

该旋钮可以调节 AUDIO OUTPUT L/MONO、R 输出的音量，以及耳机插孔的音量。

SW1、2 和摇杆

2. SW1、SW2 按钮

您可以将这些按钮分配到所需的功能，例如更改键盘的八度、打开 / 关闭延音或者锁定摇杆。您也可以通过将它们分配给声音生成器的 AMS 参数或效果器的 Dmod 参数，以复杂的方式控制声音或效果器。

3. 摇杆

可以上下左右移动摇杆控制合成参数或效果器参数。

实时控制

这些实时控制器将控制四个旋钮和一个按钮。您可以使用它们完成以下操作。

4. SELECT 按钮

5. 旋钮 1 – 4

使用 SELECT 按钮选择您希望使用旋钮 1 – 4 控制的功能。通过使用旋钮 1-4，您可以控制声音、效果器和琶音器。（请参阅第 13 页上的 “ 实时控制 ”。）

琶音器

6. ARP 按钮

该按钮能够打开 / 关闭琶音器。如果打开了琶音器则该按钮亮起。（请参阅第 14 页）

DRUM TRACK

7. DRUM TRACK 按钮

该按钮能够打开 / 关闭 DRUM TRACK 功能。

该按钮也能指示鼓轨道的运行状态。（未亮：关闭，闪烁：等待触发器，亮起：打开。请参阅第 14 页。）

效果器按钮

8. MASTER FX 按钮，TOTAL FX 按钮

这些按钮可以打开或关闭主效果器和总效果器。当该按钮打开 （LED 亮起）时，程序、组合或声音的效果器设置将被启用。当该按钮关闭 （LED 熄灭）时，相应的效果器被关闭。

当您切换程序、组合或歌曲时这些按钮的开关状态都被记忆。

显示屏

9. 显示屏

TouchView 显示屏提供了简单的触摸控制功能和多种功能和参数选择功能。（请参阅第 10 页）

模式

10. COMBI、PROG、SEQ 按钮

11. GLOBAL、MEDIA 按钮

KROME 有五种不同的运行模式，每种都针对特定的功能集合而进行优化。

按这些按钮之一即可进入相应的模式。

有关详情，请参阅 第 11 页上的 “ 选择模式 ”。

PROG/COMBI BANK

12. A、B、C、D、E、F 按钮

这些按钮可以选择程序库 A－F、U-A－U-F 和组合库 A－F （请参阅第 12 页）。每次连续按 BANK 按钮后，程序库将不断往返从 A-F 切换到 U-A－U-F。

您也可以使用这些按钮选择组合中的音质程序库，或歌曲中的轨道程序库。

如果您希望选择 GM 库，请使用数字键 （请参见 “15”，下，第 12 页）或者 “Bank/Program Select” 菜单 （请参阅第 13 页）。

VALUE 控制器

使用这些控制器编辑在显示屏中选定的参数。

13. INC 和 DEC 按钮
14. VALUE 选择器
15. 0－9、 － 和 . 按钮
16. ENTER 按钮

使用这些按钮指定选定参数的值。

17. COMPARE 按钮

将当前声音编辑值与编辑之前的值进行比较。

PAGE SELECT、EXIT

18. PAGE 按钮

当您按该按钮时，显示屏中将显示选定模式中页面列表。按所需页面的按钮。

19. EXIT 按钮

按该按钮可以返回至当前模式的主页面。

保存 （写入）

20. WRITE 按钮

使用该按钮可以将程序、组合、全局设置、爵士鼓或者琶音器模式保存至内部内存 （请参阅第 20 页）。

您也可以使用该按钮将歌曲保存至媒介 （请参阅第 21 页）。

音序器

该区域的该按钮在音序器模式中运行，例如录制或播放。除了在录制期间使用之外，REC 按钮也用作保存程序或组合，或者在使用自动歌曲设置功能时使用。（请参阅第 16 页）。

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

TEMPO 控制

22. TEMPO 旋钮、TEMPO LED

该旋钮可以调节琶音器、鼓轨道或内部音序器的节奏。

该 LED 将按照当前节奏的四分音符间隔闪烁。

23. TAP 按钮

通过按照节拍按 （或轻击）该按钮，您可以输入琶音器、鼓轨道或内部音序器所用的节奏。

耳机

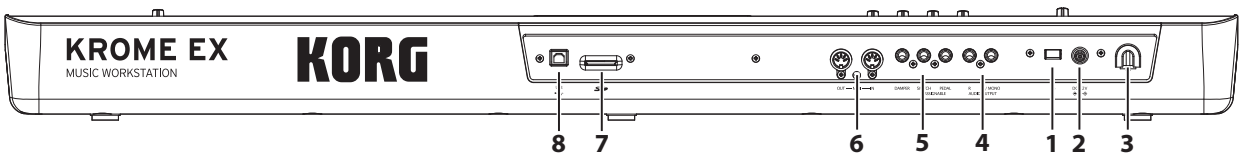
24. 耳机插孔

在这里连接您的耳机。

该插孔将相同的信号输出至 AUDIO OUTPUT L/MONO 和 R 插孔。

耳机音量由 VOLUME 旋钮控制。

后面板



电源

请确保参阅第 8 页上的 “ 连接电源并打开电源 ” 一节，并遵循此处说明的正确步骤。

注意： KROME 拥有自动关机功能，当一段时间内键盘或前面板按钮没有任何操作时它将自动关闭电源。按照出厂设置，它设定为 4 小时 （请参阅 第 9 页上的 “ 自动关机功能 ”）。

1. 电源开关

该按钮能够打开 / 关闭电源。

2. AC 适配器连接器

在这里连接随机附带的 AC 适配器。

进行连接时必须关闭电源。请注意，粗心的操作可能会损害您的音箱系统或导致故障。

3. 线缆卡子

使用该卡子可以安全地固定随机 AC 适配器的线缆。

AUDIO OUTPUT

4. AUDIO OUTPUT L/MONO、R 插孔

它们是主立体声音频输出。使用 VOLUME 旋钮调节音量。

PEDAL

5. ASSIGNABLE PEDAL 插孔、ASSIGNABLE SWITCH 插孔、DAMPER 插孔

您可以将踏板、脚踏开关和脚踏板连接至这些插孔。这可以让您控制更多的功能和效果器。

MIDI

6. MIDI IN 连接器、MIDI OUT 连接器

MIDI 可以让您将 KROME 连接至计算机或其他 MIDI 装置，以供发送和接收音符、控制器信号、声音设置等等。

SD

7. SD 卡槽

您可以在这里插入 SD 卡，用它保存 / 加载 KROME 程序、组合或歌曲数据。（请参阅第 20 页）

USB

8. USB 连接器 （用于连接至计算机）

您可以将计算机连接至该连接器。您的 KROME 可以只使用单根 USB 线缆直接向计算机发送 MIDI 信息或接收信息，而无需 MIDI 界面。

*注意：*KROME 的 USB 连接器只能用于传输和接收 MIDI 数据。

连接电源并打开电源

打开电源

*注意：*打开电源前请检查以下内容。

- 请确保正在使用提供正确电源的 AC 电源为本机供电。
- 请仅使用随机附带的 AC 适配器。
- 将 KROME 前面板上的 VOLUME 旋钮转向最左侧以最小化音量。
- 请确保 KROME 的电源已关闭。
- 如果您正在连接至外部输出装置，例如调音台或自供电监控器音箱，请最小化音量并关闭电源。

以下说明了如何连接电源。

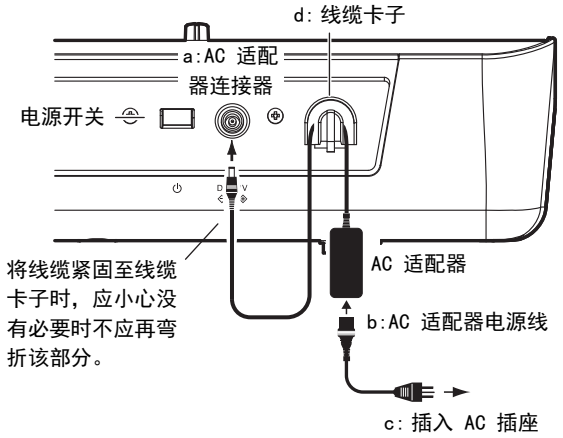
1. 将随机附带的 AC 适配器的 DC 插头连接至 KROME 的后面板 AC 适配器连接器。

将 AC 适配器电源线插入 AC 插座。

将电源线链接至 AC 适配器。

为了防止意外断开 DC 插座，请将线缆围绕 KROME 的线缆卡子紧固。

AC 适配器连接器



2. 将 KROME 的 AUDIO OUTPUT L/MONO 和 R 插孔连接至您的调音台或自供电监控器音箱。

- 如果您通过耳机进行监控，则应将它们连接至位于 KROME 前方左侧的耳机插孔中，该耳机插孔将输出与立体声输出 （AUDIO OUTPUT L/MONO 和 R）相同的信号。

3. 按 KROME 后面板上的电源开关打开电源。

如果启用了自动关机功能，启动时显示屏上将显示消息，通知您距离自动关机剩余的时间。如果未显示该对话框，则未启用自动关机功能，电源将不会自动关闭。（请参阅第 9 页上的 “ 自动关机功能 ”。）

4. 为外部输出设备接通电源，适当调整它们的音量。

5. 弹奏键盘时，逐渐地向右侧旋转 VOLUME 旋钮调节音量。

关闭电源

使用 KROME 完毕后按 KROME 后面板上的电源开关关闭电源。

- 当您关闭电源后，所有程序、组合或您编辑的全局设置都将返回至其原始状态。如果您希望保留编辑结果，您必须保存 （写入）编辑的设置。
  同样，当您关闭电源时歌曲数据也将会丢失。如果您希望稍后再次使用歌曲数据，您必须在关闭电源之前进行保存，然后在需要的时候再次载入。（请参阅第 20 页上的 “ 保存您的数据 ”。）
- 如果启用了 KROME 的自动关机功能，在没有任何用户输入之后一段时间电源将自动关闭。这种自动关机也会造成未保存的数据丢失。
- 如果在数据写入内部内存期间关机，则内存中的数据可能会被损坏。执行任何程序时切勿关闭电源。
  处理过程中将显示以下消息：
  “Now writing into internal memory” （当前正在写入内存）

自动关机功能

KROME 拥有自动关机功能，当一段时间内键盘或前面板按钮没有任何操作 (*) 时它将自动关闭电源。

*不包括 VOLUME 旋钮。

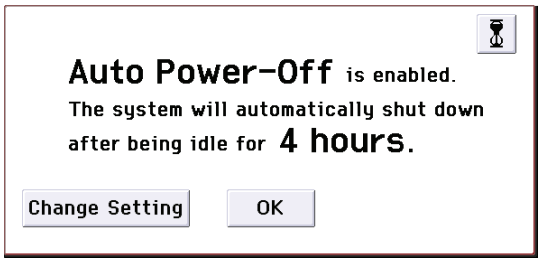
*注意：*大约四小时后，如果没有用户输入则本机将自动关机并恢复至出厂设置。

- 关机时，您正在编辑的所有设置都将丢失。如果您希望保存编辑的设置，您必须在关机前保存它们。

更改自动关机设置

在启动对话框中更改设置

如果启用了自动关机功能以便自动关闭电源，系统启动后显示屏上将立即显示当前指定的自动关机时间。



1. **显示该消息时，按对话框中的 Change Setting 按钮。**

显示屏中将显示以下对话框。

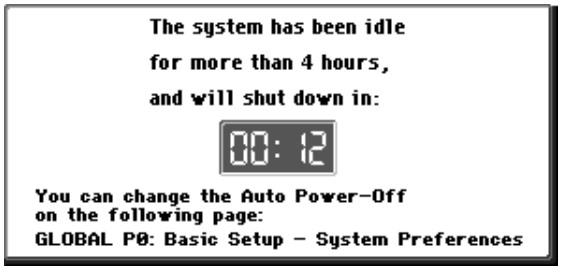
2. **按弹出按钮，然后为自动关机选择所需的时间。如果您不希望自动关机，则选择 “Disabled”。**

*注意：*如果启动后未立即显示该对话框，则自动关机功能设定为 “Disabled” （已禁用），电源将不会自动关闭。

*注意：*您也可以在运行期间更改自动关机设置。

自动关机警告消息

指定时间过后，显示屏将显示消息警告您自动关机功能即将关闭电源。



如果您希望继续使用 KROME，请按键盘、任意按钮或显示屏。自动关机功能将被重置，指定时间过后如果没有任何操作则会出现相同的消息。

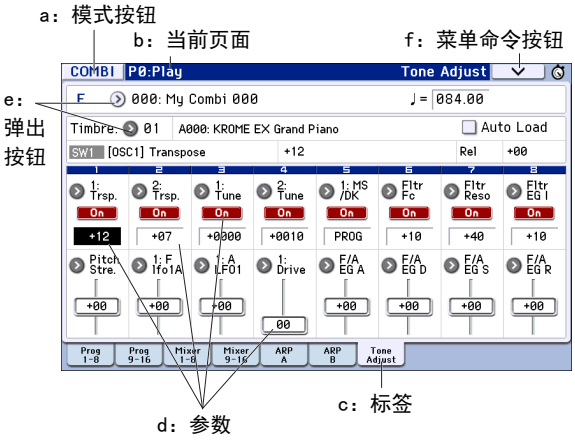
中文

关于显示屏和模式

显示屏

KROME 使用 Korg 的 TouchView 图形用户界面。

通过在显示屏内按压或拖放对象，您可以选择程序或组合，或者编辑参数值。我们将在这里说明这些对象的名称和功能。



a：模式按钮

这显示了当前选定的模式。

当您按该按钮时，模式按钮将显示。在模式按钮中，按您要移动的模式的名称。如果您选择当前选定的模式，则将显示该模式 “Page Select” 菜单。即使在其他模式中，每个模式名称的右侧都将显示 “Page Select” 菜单。

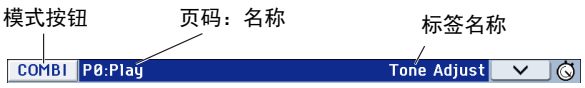
若要关闭菜单，请按 Close 按钮或 EXIT 按钮。

您也可以通过按前面板按钮选择模式和页面。按模式选择按钮选择模式，然后按 PAGE 按钮访问页面选择屏幕。

b：当前页面

这将显示选定模式内的当前页面。

从左侧开始，该区域将显示页码：名称和标签名称。



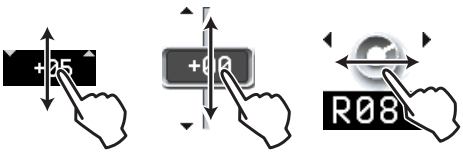
c：标签

多数页面分割为两个或多个标签。

d：参数

显示屏中将显示各种设置的参数。在显示屏中选择参数，编辑其值。

您可以使用 VALUE 选择器和其他值控制器 （请参阅第 7 页）通过在显示屏中拖动手指的方式编辑值，或者在显示屏中按压设置打开或关闭该设置。



对于某些参数，您可以连续按两次参数或长按然后放开手指，以此访问可以在其中编辑值的屏幕编辑板。

e：弹出按钮

当您按弹出按钮时，可用参数值将显示为弹出菜单或标签分隔的菜单。

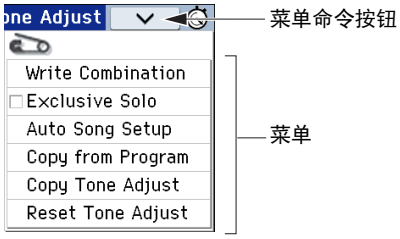
f：菜单命令按钮

* 菜单

按下该按钮时，显示屏上将显示菜单命令列表。

根据当前选定的页面的不同，显示的菜单命令也有所不同。

当您按菜单之外的显示屏时，或者当您按 EXIT 按钮时菜单将关闭。



* 对话框

当您选择菜单命令时，您将会看到要执行命令的设置窗口。这称为对话框。对话框的显示取决于您选择的菜单命令。某些命令，例如 Exclusive Solo，不会显示对话框。

* 文本编辑按钮

当您按该按钮时，文本编辑对话框将出现，以便更改程序、组合、歌曲等的名称。

* OK 和 Cancel 按钮

在对话框中执行其他操作之后，您可以通过按 OK 按钮执行命令。若要不执行而取消命令，则按 Cancel 按钮。对话框将关闭。

EXIT 按钮对应于 Cancel 按钮和 Done 按钮。

选择模式

KROME 提供非常多的功能，例如播放或编辑程序和组合，录制和播放歌曲，以及管理媒体。这些功能被群组为“ 模式 ”。KROME 拥有五种模式。若要访问这些模式，只需按相应的模式按钮 （请参阅第 6 页）。

“Program” （程序）模式

程序是 KROME 的基本声音。

在程序模式中您可以：

- 选择和播放程序。
- 在您的演出中使用一个琶音器。
- 使用程序演出时播放 “Drum Track” 模式。
- 编辑程序
  您可以使用实时控制和音调调节功能轻松编辑程序。
  您可以调整振荡器、过滤器、放大器、EG、LFO、效果器、琶音器、鼓轨迹等的参数和设置
  您可以使用最多五种插入效果器、两种主效果器和一种总效果器。
  此外，您可以使用爵士鼓创建鼓程序
  （在 “Global” 全局模式中创建）。

“Combination” （组合）模式

组合是可以同时演奏的最多 16 个程序的集合，您可以创作比单个程序更复杂的声音。在组合模式中您可以：

- 选择和播放组合。
- 使用多音质播放两个琶音器生成的琶音模式。
- 使用一个或多个音质播放鼓轨迹中的模式。
- 将 KROME 用作 16 部多音质生成器。
- 编辑组合
  您可以使用音调调节功能轻松编辑每个音质的程序。
  您可以将程序分配至 16 音质的每个音质，每个都带有单独的音量、声像定位、EQ 和键盘与速度区；为每个效果器、琶音器和鼓轨迹调节设置。
  此外，您可以使用最多五个插入效果器，两个主效果器和一个总效果器。

音序器模式

您可以使用音序器模式录制、播放和编辑 MIDI 轨道。您可以：

- 使用十六轨道 MIDI 音序器录制和播放歌曲。
  一次录制单个 MIDI 轨道，或者同时录制最多所有 16 个轨道。您也可以录制专属信息。
- 使用多轨道录制和播放两个琶音器生成的演奏。
- 使用一个或多个轨道播放鼓轨迹中的模式。
- 编辑歌曲。
- 将 KROME 用作 16 轨道多音质声音模块。
- 也支持播放 GM/GM2。
- 使用音调调节功能轻松编辑每个轨道的程序。
- 使用最多五个插入效果器，两个主效果器和一个总效果器。
- 录制样式，并使用 RPPR （实时模式播放 / 录制）将它们分配到单独的键。
- 创建按照您指定顺序播放多歌曲的监听列表。您也可以将这些歌曲合并为单首歌曲。
- 创建 Drum Track 模式

“Global” （全局）模式

全局模式允许您调整整个 KROME 的整体设置，编辑爵士鼓和琶音器模式。在全局模式中您可以：

- 调整影响整个 KROME 的设置，例如主调谐和全局 MIDI 通道。
- 创建用户标尺。
- 使用鼓采样创建爵士鼓。
- 创建用户琶音器模式。
- 重命名程序和组合类别。
- 设置可分配踏板和可分配开关的功能。
- 传输 MIDI 系统专属数据转储。

“Media” 媒介模式

您可以使用 SD 卡保存或加载数据。在媒介模式中您可以：

- 保存和载入程序、组合、歌曲和全局设置数据。
- 格式化 SD 卡、复制和重命名文件等
- 执行文件操作，例如向或者从媒介复制数据。
- 向或者从 SMF （标准 MIDI 文件）导出和导入音序。
- 使用数据编档功能保存或加载 MIDI 系统专属数据。

播放声音

播放程序和组合

按库和编号选择程序（A）

以下是如何选择程序的说明。

有关程序模式的特点和功能，请参阅 第 11 页上的 “ “Program” （程序）模式 ”。

1. **按前面板上的 PROG 按钮 （LED 将亮起）进入程序模式。**

LCD 屏幕的左上部分将显示当前页面编号，PROG P0: 播放。这是播放程序的大本营。

请注意 LCD 显示屏上部分中大的高亮的字符。这些是当前程序的名称和编号。当这些项目高亮时，您可以按 INC/DEC 按钮选择下一个或上一个编号的程序。

您也可以旋转 VALUE 选择器以较大的步进选择程序，或者直接从数字键盘上输入程序编号。

2. **使用 BANK A...F 按钮从其他库中选择程序。**

按点亮的按钮可以选择库 U-A - U-F （按钮将闪烁）。

按闪烁或未点亮的按钮可以选择库 A - F （按钮将亮起）。

用户也可以使用显示屏左上角的库按钮切换至 U 库。

若要选择 GM 库，可按住数字键 0，然后按 -、1 - 9 或 (.) 按钮之一。屏幕上将相应显示 GM 库、GM 变体 g(1) - g(9) 或者 GM 鼓程序 g(d)。

按类别选择程序（B）

有其他的方式可以选择程序，但是我们在这里介绍如何按照类别，例如键盘、手风琴、低音或鼓声音选择程序。

1. **在 LCD 屏幕中，按 “Category/Program Select” （类别 / 程序 / 选择）弹出按钮。**

屏幕上将出现 “Category/Program Select” 弹出按钮。

在本图例中已选定 “Keyboard” （键盘）类别。菜单中显示了该类别的程序。

2. **如果您希望选择其他类别，则按显示屏左侧和右侧的标签。**

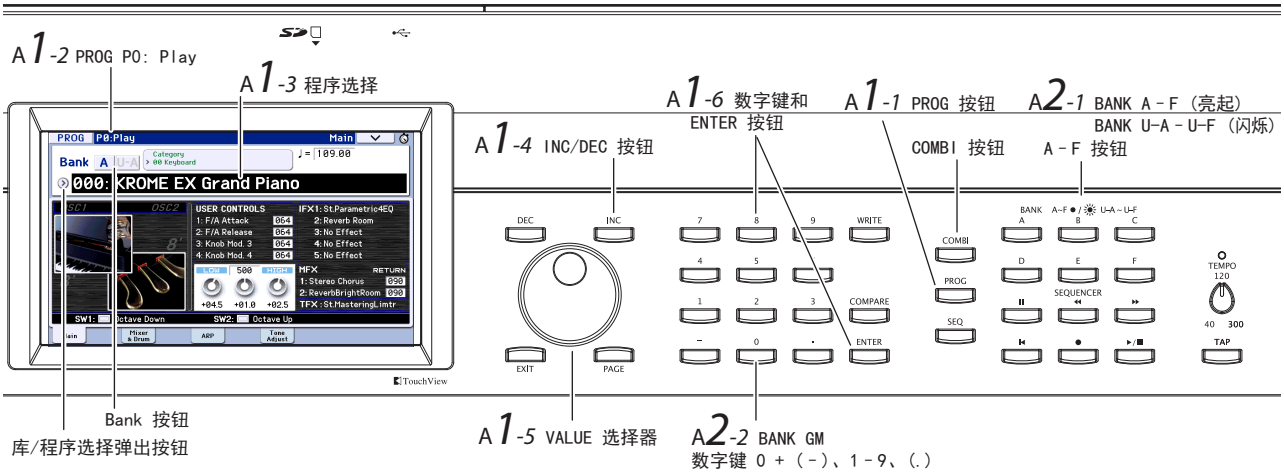
3. **若要选择程序，则在菜单中按程序名称。**

选定程序将被高亮，程序将更改。您也可以使用 INC/DEC 按钮或 VALUE 选择器切换程序。

菜单将立刻显示十六个程序。若要查看其它程序，请使用滚动条滚动列表。

弹奏键盘聆听您选定程序的声音。

按库和编号选择程序



按类别选择程序

4. 如果您希望按子类别选择程序，则按 “Jump to Sub” 按钮访问 Sub Category/Prog Select 菜单。

按左侧标签选择子类别。

按步骤 3 所述选择程序。

若要确认您的选择，则按 OK 按钮。若要取消选择，则按 Cancel 按钮。您将会返回主类别。

5. 如果您对选定程序满意，则按 OK 按钮关闭菜单。

如果您按了 Cancel 按钮，您在这里的选择将被放弃，然后立刻返回打开此菜单前选定的程序。

*注意：*如果您按了 “Program Select” 左侧的弹出按钮，屏幕上将显示库中组织的 “Bank/Program Select” 菜单。该步骤与 “ 按类别选择程序 (B)” 中所述步骤相同。

程序库内容

KROME 总共拥有 1,801 个程序。当本机出厂时，内存中包含 896 个预加载的程序和 265 个 GM 程序供随时使用。剩余的 640 个程序为初始化的程序，您可以用它们保存您自己的原始程序。您也可以随意编辑和覆盖库 A-F、U-A - U-F 中的任意程序，但是不是库 GM-g(d) 中的程序。

程序库内容

库	编号	内容
A...F, U-A	000...127	预加载的程序
U-B...U-F	000...127	初始化的程序
GM	001...128	GM2 主程序
g(1)...g(9)		GM2 变体程序
g(d)		GM2 鼓程序

选择组合

以下是如何选择组合的说明。

有关组合的更多信息，请参阅 第 11 页上的 “ “Combination” （组合）模式 ”。

1. 按 COMBI 按钮进入组合模式。

COMBI LED 将亮起。

一旦进入 Combi 模式，您可以按库 / 编号或类别选择和播放组合，与您操作程序的方式相同。

组合库内容

库	编号	内容
A...D	000...127	预载入的组合
E, F	000...127	初始化的组合

使用控制器修改声音

摇杆、SW1 和 SW2

摇杆 （请参阅第 6 页）和 SW1/SW2 （请参阅第 6 页）位于 KROME 前面板的左侧，是您在演奏过程中可以使用的控制器。您可以使用这些控制器编辑声音。

对于每个程序或组合，每个控制器所产生的效果也会有所不同。除了常规功能之外，某些情况下，这些控制器可能拥有侧重于单个声音的效果，或者会应用多个效果器的组合。因此请试试所有控制器以便了解对于选定声音每个控制器能有什么效果。

标准摇杆功能

移动摇杆 . . .	常规控制 . . .
左侧	向下倾斜
右侧	向上倾斜
向前 （远离自己）	颤音
向后 （朝向自己）	过滤器 LFO （哇音）

实时控制

位于前面板左侧的实时控制器 （请参阅第 6 页）用于在播放程序或组合期间或者在简单的声音编辑期间控制声音。它们也用于控制琶音器。

1. 按 SELECT 按钮选择旋钮 1-4 控制的功能（相应的 LED 将会亮起）。

如果选定了 TONE 或 USER，则这些旋钮将控制声音，如果选定了 ARP 则控制琶音器。

2. 旋转旋钮 1-4 并注意声音、效果器或琶音器模式如何变化。

当您旋转旋钮时，显示屏上将显示弹出窗口，说明控制器的名称及其值。

- 如果选定了 SELECT TONE，旋钮将相应地控制过滤器的截止频率、过滤器的调谐、过滤器 EG 张紧度和过滤器 EG 释放时间。
- 如果选定了 SELECT USER，旋钮 1-4 将控制每个程序或组合单独分配的众多的参数。在大多数 （但是并非全部）情况下，旋钮 1 和 2 将控制合成参数，旋钮 3 将控制转调效果器的深度，例如合唱，旋钮 4 将控制混响的深度。
- 有关 SELECT ARP 的详情，请参阅下一章节。

使用琶音器演奏

程序允许您使用单个复调琶音器。播放组合或使用音序器时，您将能够使用两个复调琶音器。

关闭 / 打开琶音器

1. 选择您要播放的程序或组合。
2. 按 ARP 按钮点亮 LED。

琶音器将开启。

3. 弹奏键盘。

琶音器将开始演奏。（请注意，对于某些声音，琶音器设定为仅对键盘上的特定范围的音符做出响应。）

控制琶音器模式

1. 按 SELECT 按钮点亮 ARP LED。
2. 转动旋钮 1-4 （GATE、VELOCITY、SWING、STEP）编辑模式。

将实时控制设定至 TONE 或 USER 也很有用，可以在琶音器播放时使用它们修改声音。

已经将每个声音相应的琶音器模式分配至每个出厂设定的程序和组合。可以尝试从各种类别中选择程序和组合，然后在开启琶音器的情况下播放它们。

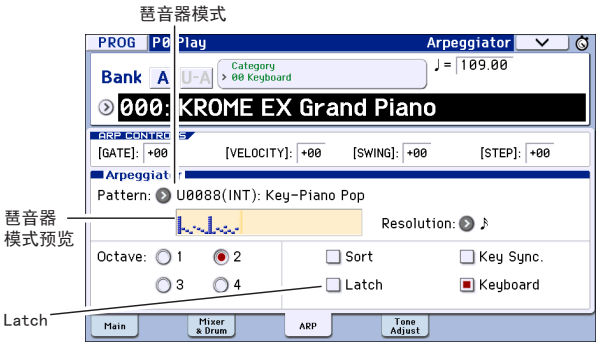
3. 使用 TEMPO 旋钮或 TAP 按钮调节节奏 （请参阅第 7 页）。

“Program” （程序）模式

可以使用 P0 切换程序的琶音器模式：播放 - 琶音器页面 “Pattern” 参数。

1. 按 PROG 按钮，然后按 ARP 标签。
2. 按 “Pattern” 弹出按钮，然后选择模式。

如果在该页面上选定了 Latch 设置，即使您将双手拿离键盘，琶音器也会继续播放。如果未选定该设置，当您将双手拿离键盘，琶音器将停止播放。



组合模式和音序器模式

在组合模式和音序器模式中，可以在 P0 Arpeggiator A and B 页面中调节琶音器设置。

使用 Drum Track

打开和关闭 Drum Track

1. 按 DRUM TRACK 按钮。

根据各种设置的不同，Drum Track 可能会立即开始播放，或者等待您开始弹奏键盘时播放。如果该按钮的 LED 在不断亮起继而熄灭，就说明它正在等待您开始演奏。

2. 使用 TEMPO 旋钮或 TAP 按钮调节节奏 （请参阅第 7 页）。

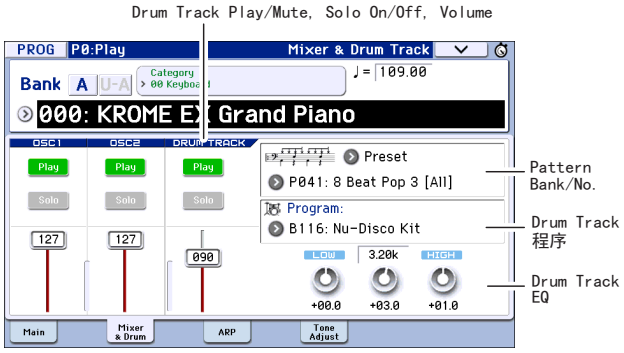
选择 Drum Track 模式和声音

“Program” （程序）模式

在程序模式中，Drum Track 拥有特殊保留的调音台插槽，和一个专用的程序选择参数。若要在程序模式中设置 Drum Track：

1. 按 PROG 按钮，然后按 Mixer & Drum 标签。

Mixer & Drum TRACK 页面将出现。



2. 在显示屏的右侧，使用两个 Pattern Bank/No. 弹出按钮选择 Drum Track 模式。

*注意：*请注意，对于不包含数据的模式，DRUM TRACK 不会开启，例如用户库 InitDrumPattern，或者预设库 P000：Off 模式。

3. 在显示屏的右侧，使用 Drum Track 程序 “Program” 弹出按钮选择播放该模式的程序。
4. 使用左侧按钮控制静音和独奏设置，使用滑动条调节音量。您可以使用 Drum Track EQ 调节鼓轨道程序的 EQ。

组合模式，音序器模式

在组合 （和歌曲）中，Drum Track 只会发送 MIDI 以播放 16 个音质 / 轨道中的一个或多个。

简单程序和组合编辑

调节 EQ 和音量平衡

对于程序，可以在 P0：Play - Main 页面中调节该程序的 EQ 和主音效返回量：

在 P0：Play - Mixer & Drum Track 页面中，您可以调节振荡器 1 和 2 的音量平衡和鼓轨道。您也可以在这里调节鼓轨道程序的 EQ。

使用音调调节

KROME 的音调调节功能拥有有用的程序参数，可以在显示屏中使用按钮和滑块编辑这些参数。您可以使用这些参数有效编辑声音。

1. **访问程序模式 P0：Play - Tone Adjust 页面。按 PROG 按钮，然后按 Tone Adjust 标签。**
2. **在显示屏中使用滑块和按钮进行调整。您也可以使用 VALUE 控制器进行调整。**

根据程序或组合的不同，分配给滑块和旋钮的参数也有所不同。（对于某些声音，可能很难察觉到差异。）

例如 “Pitch Stre.” 滑块能生成丰富的音调变化和变形，而不会影响原始声音的特性。“1:F lfo IA” 控制哇声，“1: lfo IA” 控制颤音，“1:Drive” 可以精细地丰富声音或者应用极端的失真。

“F/A EG A”、“F/A EG D”、“F/A EG S” 和 “F/A EG R” 相应地控制起音时间、延音时间、持续级别和过滤器和放大器 EG 的释放时间。

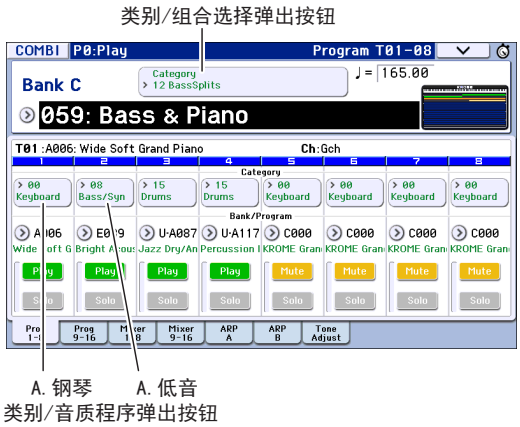
如果您打开 1:Trsp 按钮，振荡器 1 移调将根据按钮下方的值进行修改，提升或降低音高。

更改程序或音质的音量平衡

可将最多将十六个程序分配给组合，允许您获得厚重的和丰富的纹理。

1. **在组合模式中，按 Category Select 弹出按钮，然后从标签 12 “Bass Splits” 中选择 C059：Bass & Piano。Bass Splits 类别包含拆分类型的组合，其中键盘的较低区域播放低音，较高区域播放其他声音。**

Bass & Piano 会将原声钢琴分配至音质 1，将原声低音分配至音质 2 和 3。



2. **我们来尝试下更改程序分配，以便播放管风琴而不是钢琴。**

按音质 1 Category/Timbre Program 弹出按钮访问列表。

在列表的左侧，按 01 Organ 标签，然后从列表中选择程序。按 OK 按钮确认选择。

3. **弹奏键盘。C4 及以上音符将播放管风琴声音，较低的音符将播放低音。**
4. **现在来调整下声像定位（立体声位置）和管风琴与低音的音量。**

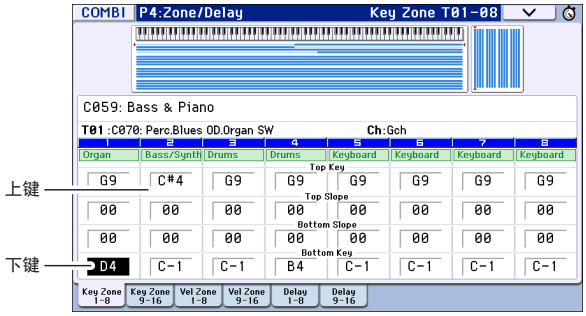
在显示屏的下部，按 Mixer 1 - 8 标签。调整每个音质的 Pan 旋钮和音量滑块。

5. **我们来更改下区分管风琴和低音的分割点。**

按 PAGE 按钮，然后在 Page Select 中选择 P4 Zone/Delay。按 Key Z 1 - 8 标签访问 P4:Zone/Delay - Key Zone T01 - T08 页面。

按音质 1 “Bottom Key” 时，播放键盘上的音符。这将指定播放管风琴声音的最低的键。

按下播放低音的音质的 “Top Key” 时，按下您在上一步中指定的管风琴音符范围的最低音符下方半音的音符。这将指定播放低音的最高的键。



使用音序器

录制您的演奏

自动声音设置

自动声音设置功能会将当前的程序或组合复制到歌曲，然后使系统处于准备录制模式。起音时，您可以使用该功能立即开始录制。若要从程序模式开始录制：

选择您进行录制所使用的程序。如有需要，您可以打开 ARP 或 DRUM TRACK 按钮添加琶音器或爵士鼓演奏。

1. 按住 ENTER 按钮时按 SEQUENCER REC（●）按钮。

显示屏上“Setup”或“Record”对话框中将显示“Do you continue?”消息。

2. 再次按 REC（●）按钮。（或者您可以使用 OK 按钮或 ENTER 按钮。）

KROME 将自动切换至音序器模式，并进入录音待机模式，点击即开始按照节奏录制（♩）。按需调整节奏（♩）（请参阅第 7 页上的“TEMPO 控制”。）。

3. 按 START/STOP（▶/■）按钮开始音序器并开始录音。

按照默认设置，开始录制后有两种倒计时计算方式。

4. 演奏希望录制的内容，然后按 START/STOP（▶/■）按钮停止录制。

音序器将自动返回至歌曲的开始。

5. 按 START/STOP（▶/■）按钮监听您录制的内容。

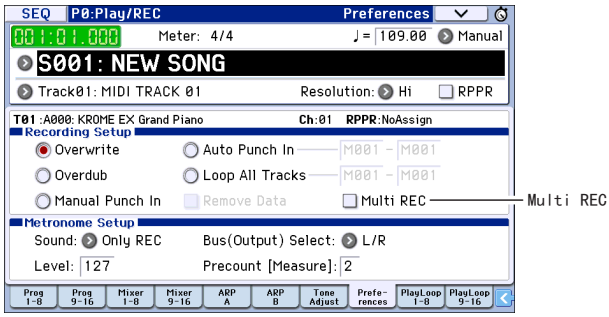
因为您已经在程序模式中开始，您的演奏将记录在 Track 1。如果您使用 Drum Track，则它将记录在 Track 10。对于组合，可根据需要使用更多的轨道。

添加其他轨道

我们来将您使用自动声音设置录制的另一个轨道添加至演奏中。

1. 按 Preference 标签访问 P0：Play/REC - Preference 页面。在右侧，清空“Multi REC”选框。

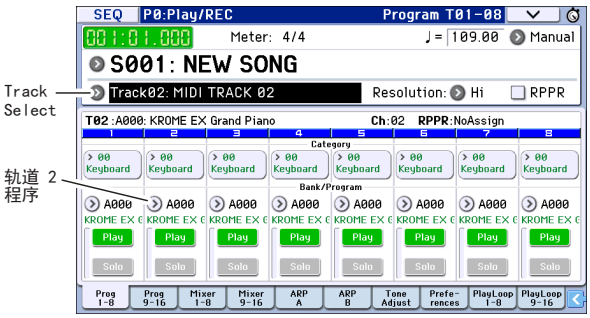
*注意：*自动歌曲设置会将其打开以便在组合中录制程序的 Drum Track 或多渠道。



2. 按 Prog 1 - 8 标签访问 P0：Play/REC - Program T01 - 08 页面。

3. 在歌曲名称的下方，打开 Track Select 弹出窗口，选择 MIDI Track 02。

这将会控制您从键盘播放的轨道以及录制的轨道（Multi REC 关闭）。



4. 使用 Category 或 Bank/Program Select 弹出菜单为 Track 02 选择 Program。

5. 如果您打开了 ARP 和 DRUM TRACK 按钮，则关闭它们。

6. 按 LOCATE（|◀）按钮返回至歌曲的开始。

7. 按 REC（●）按钮启动录制，然后按 START/STOP（▶/■）按钮开始。

8. 演奏希望录制的内容，完成后按 START/STOP（▶/■）按钮。

编辑 MIDI

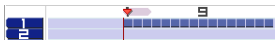
如有需要，您可以在录制后编辑演奏。例如，您可以擦除错误的音符，或者纠正它们的音调和时间节奏。

纠正和调整时间

通过 Quantization 完成时间纠正。这会根据您选择的方案记录您弹奏的音符并将它们排列至最近的节拍或节拍部分。也可以用于添加 “ 摇摆 ” 感觉。我们开始尝试量化刚才录制的 MIDI 轨道。

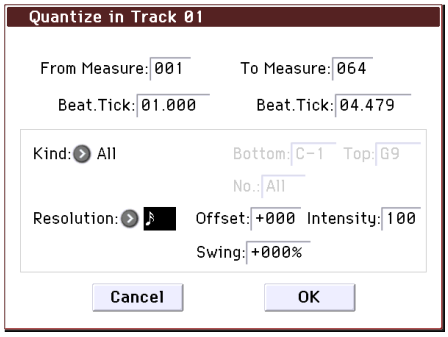
1. 按 PAGE 按钮，然后在 Page Select 中按 P6 Track Edit。然后按 Track Edit 标签访问 P6：Track Edit - Track Edit 页面。

该页面包括显示了音序中每个轨道的图片。小的长方形指明了包含演奏数据的测量。



2. 从图片上方的弹出窗口选择 MIDI Track 01。
3. 使用显示屏底部的 “From Measure” 和 “To End of Measure” 选择您希望修改的测量范围。当前将 “From” 设定为 001，“To End” 设定为 064。
4. 按菜单命令按钮，然后选择 “Quantize”。

系统将显示 Quantize 对话框。



5. 为所需的节奏值设定分辨率。

做为通用做法，应选择所录制演奏中使用的最短音符值。

6. 按 OK 按钮量化选定数据。

如果结果与您预期的不一致，则在应用量化之前按 COMPARE 按钮将歌曲恢复至其原始状态。实验不同的 Resolutions，将 Intensity 设定为小于 100% 以保留某些自然感觉，或者提高 Swing 值创建随机或摇摆感觉。

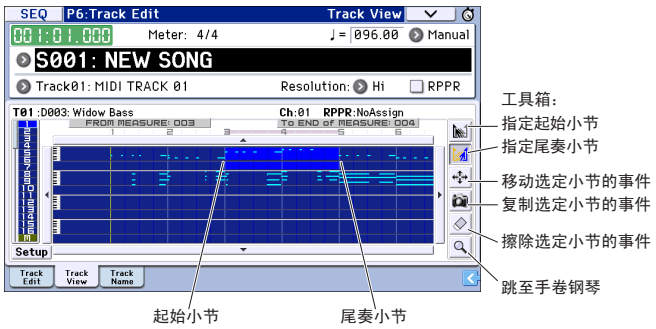
您也可以使用 P0 页面顶部的 REC Resolution 参数在录制期间应用量化。选择所需的分辨率，量化将按照您记录的值开始应用。

纠正和添加音符

您可以通过移动或擦除音符、修改音符的持续时间或强度，或者添加音符的方式编辑您的演出数据。

当您尝试以整个轨道或成组测量进行擦除、移动或复制数据时，使用 Track View 编辑会很方便。

1. （按 PAGE 按钮，然后在 Page Select 中按 P6：Track Edit。）然后按 Track View 标签访问 P6：Track Edit - Track View 页面。
2. 使用工具指定开始和结束测量，选择编辑区域。
3. 使用工具移动、复制或擦除数据。

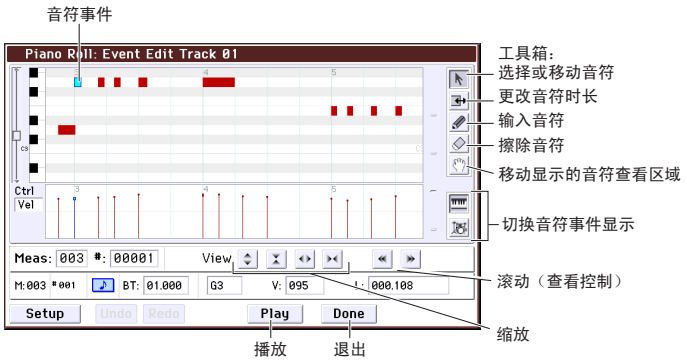


当您希望详细编辑单个音符时，使用钢琴滚卷编辑会很方便。

1. 使用工具指定开始和结束测量，选择编辑区域。
2. 按菜单命令按钮，然后选择 “Piano Roll”。

或者在 P6：Track- Track View 页面中按底部工具框。

显示屏中将显示 “Piano Roll” 对话框。



3. 使用缩放按钮选择所需的缩放率。
4. 使用工具编辑音符。

模板歌曲

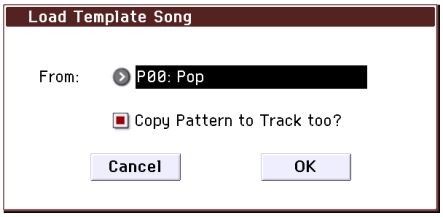
模板歌曲包含适合特定音乐样式的声音和效果器，因此可以使用适当的模板立即开始创造音乐。除了预置的模板之外，您可以创建包含您最常用声音的您自己的模板声音。

十六个预置模板歌曲 （P00 – P15）包含轨道参数设置，例如程序、音量和声像定位，以及效果器、琶音器、轨道参数和节奏设置。

请注意模板歌曲不包含歌曲轨道和样式等的 MIDI 数据。

1. **在 Sequencer P0：Play/REC 页面中，按菜单按钮，然后选择 Load Template Song 命令。**

显示屏中将显示某个对话框。



2. **在 From 字段中选择要加载的 Template Song。**
3. **选中 “Copy Pattern to Track too?” 选框。**

选定该选框时，完成 “Load Template Song” 之后系统将自动显示用于复制样式的对话框。

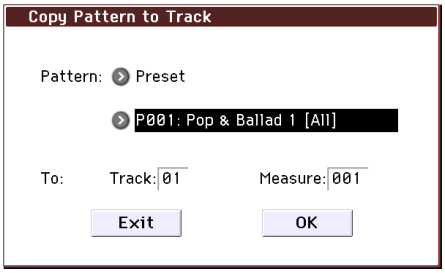
如果未选定该选框，则只加载选定的模板歌曲。

4. **按 OK 按钮加载模板歌曲，或者按 Cancel 按钮退出且不执行更改。**

当您按 OK 时，模板歌曲的设置将复制到当前歌曲。

如果在步骤 3 中选定了 “Copy Pattern to Track too?”，则将显示 “Copy Pattern to Track” 对话框。

5. **使用 Bank（User 或 Preset）和 Pattern 弹出菜单选择要复制的模式。**



6. **在 To Track 字段中选择该模式使用的轨道。**

*注意：*在这十六个预置的每一个模板歌曲中，轨道 1 始终分配至鼓程序。（在某些情况下，其他轨道也有鼓程序。）

7. **在 Measure 字段中，设置您希望使用模式的测量。**

在这 710 个每一个预置模式名称之后，系统将部分显示音乐模式和最适合的鼓程序的名称。

通过加载鼓程序和相应地预置模式，您可以立即设置鼓轨道以匹配模板歌曲。

8. **若要加载模式，则按 OK 按钮。**

在加载模式后，Measure 将自动计数。您之后可以按照需要复制其他模式。例如，您可以依次使用不同的模式创造歌曲，为主歌、合唱和桥段使用不同的模式。

完成添加模式后，按 Exit 按钮，这就完成了创作。

有关如何录制的详情，请参阅第 16 页上的 “ 添加其他轨道 ”。

使用效果器

您可以选择 193 种不同的数字效果器。

KROME 效果器部分包含五种插入效果器、两种主效果器、一种总效果器和控制这些效果器处理程序之间过渡的混音。每个效果器都提供立体声输入和输出。

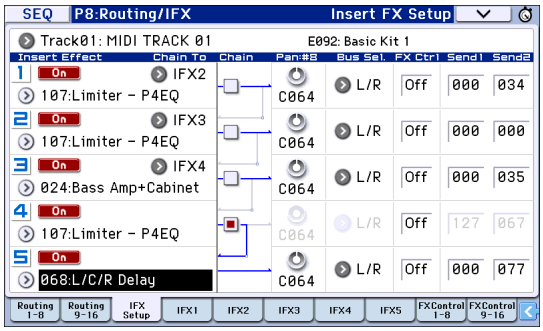
您可以通过动态转调 （Dmod）自由控制效果器，您可以在演奏时使用 KROME 的控制器实时控制这些效果器，通过公共 LFO 同步不同类型的转调效果器，或者使用 MIDI/Tempo Sync 产生同步节奏的效果。

过渡和效果器设置

您可以使用过渡指定接收声音的效果器。

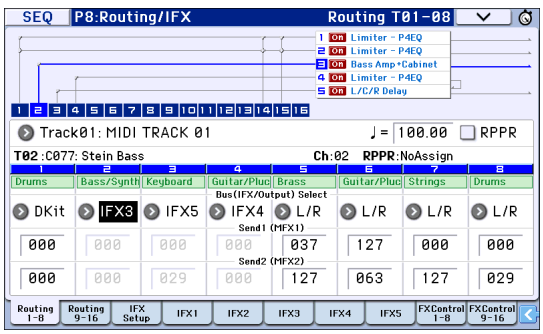
以下是某个歌曲的这些设置的示例。

1. 选择要使用的插入效果器。在 Seq P8：Routing/IFX - Insert FX Setup 页面中调整设置。



2. 指定接收每个轨道输出的效果器。在 Seq P8：Routing/IFX - Routing 1 T01 - 08 页面中，使用 “Bus （IFX/Output） Select” 调整这些设置。例如如果您希望轨道 2 的输出信号进入插入效果器 3，则将轨道 2 “Bus （IFX/Output） Select” 分配至 IFX3。

屏幕上的上部分显示过渡状态、插入效果器和链设置。在该示例中，T01 （轨道 1）被分配至 DKit，并且使用 IFX1 和 2。这将使用爵士鼓的设置。T02 连接至 IFX3，并且 T04 使用链形式连接至 IFX4 和 IFX5。

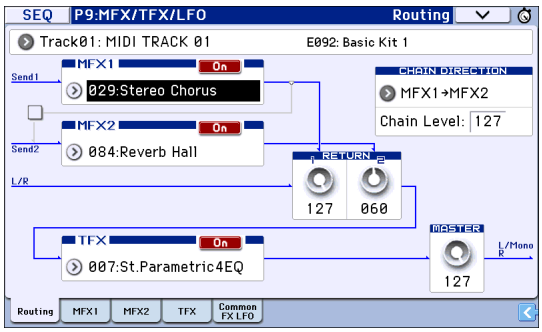


3. “Send1” 和 “Send2” 指定每个轨道发送至主效果器的音量。“Send1” 对应 MFX1，“Send2” 对应于 MFX2。

在该页中，仅当 “Bus （IFX/Output） Select” 设置为 L/R 或 Off 时才能够选择 “Send1” 和 “Send2”。

如果 “Bus （IFX/Output） Select” 设置为 IFX1 - 5，信号传输至插入效果器时 “Send1” 和 “Send2” 指定发送音量 （P8：Routing/IFX - Insert FX Setup 页面）。

4. Seq P9：MFX/TFX/LFO - Routing 页面。您可以在这里选择要使用的主效果器和总效果器。这页也会显示信号流。



保存和加载数据

保存您的数据

理解写入和保存

有两种方式在 KROME 上保存您的工作：**写入**和**保存**。

*注意：*写入或保存之前如果您关机，您修改的数据将会丢失。请确保将重要数据保存至内存或 SD 卡。

“ 写入 ” 是指将数据保存至 KROME 自己的内存中。您可以为程序、组合、琶音器模式、爵士鼓和全局设置使用写入操作。

*注意：*无法将歌曲数据写入内存。

“ 保存 ” 是指将数据保存在 SD 卡上。您可以使用保存操作保存无法写入内存的歌曲以及可以写入内存的数据。

*注意：*保存操作允许您保存单个项目以及所有 KROME 数据。通过保存整个声音数据集合 （例如程序和组合）、全局设置和音序器歌曲数据，您可以作为单个数据集合管理 KROME 的整个当前状态。这是管理您单个项目的设置或现场演出设置的好方式。

写入

写入程序

以下是如何将已编辑的程序写入内存的说明。

1. **按 WRITE 按钮。**

显示屏中将显示某个对话框。您可以选择将数据保存至不同的编号，或者更改程序名称或类别。如果您希望直接覆盖现有数据而不做任何更改，则前进至步骤 2。

- 更改程序名称：

  按 T 按钮访问文本编辑对话框。

  使用屏幕键盘输入名称，然后按 OK 按钮返回上个对话框。

- 更改类别和子类别：

  按 Category 或 Sub Category 弹出按钮，从列表中选择所需的类别。您将会返回至上一个对话框。

- 指定目标写入库和编号：

  按 Program 弹出按钮，使用标签选择库，然后从列表中选择编号。

  按 OK 按钮返回至上一对话框。

2. **再次按 WRITE 按钮执行写入操作。（您也可以按 OK 按钮或 ENTER 按钮执行。）**

写入其他数据

若要写入组合，选择您要写入的组合，然后按照您对程序执行的操作进行写入。在相应页面写入其他数据，例如琶音器模式。

*注意：*除了可以使用 WRITE 按钮之外，您也可以在页面菜单中使用写入命令。只能使用写入命令写入效果器预设值。

保存和加载

将数据保存至 SD 卡

您在 KROME 上创建和编辑的数据可以保存在 SD 卡上。KROME 可以处理多种类型的文件和数据，但是我们在这里介绍两种最常见的文件：.PCG 文件和 .SNG 文件。

PCG 代表 “Program, Combination, and Global”。这些文件已包括用户琶音器模式、爵士鼓和用户鼓轨道。

SNG 代表 “Song.”。这些文件存储音序器模式中的所有歌曲。

一起保存程序和歌曲

当保存您使用编辑的程序或重新安排的程序创建的歌曲时，您可以与歌曲数据一起保存程序数据。

1. **将 SD 卡插入 SD 卡槽。**

将带有媒体标签的一面向上，将卡的插头一段插入 SD 卡槽，然后向里按直至其咔哒一声就位。

2. **按 MEDIA 按钮进入 Media 模式 （LED 将亮起）。**
3. **按 Save 标签访问 Media- Save 页面。**
4. **选择要保存数据的目录。**

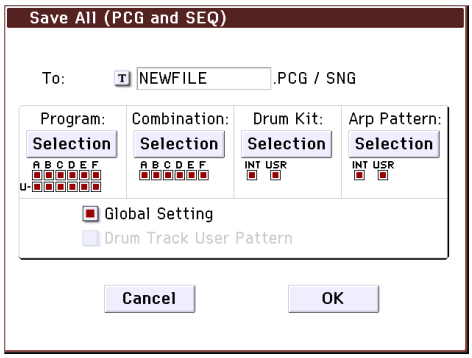
按 Open 按钮移动至较低一级，或者按 Up 按钮移动至较高一级。

若要创建新目录，请移动至要创建目录的一级，在 Media－Utility 页面使用 **Create Directory** 菜单命令。

5. **在 Media－Save 页面上按菜单按钮打开菜单，然后选择 Save All 命令。**

该命令将立即保存 .PCG 和 .SNG 问价集合。

显示屏中将显示某个对话框。



6. 按文本编辑按钮 （T），为文件输入名称。

所有文件将使用相同的名称，但是带有显示数据类型的不容的后缀 （.PCG、.SNG）。

7. 按 OK 按钮键数据保存至 SD 卡。

保存完成后，系统将返回 Save 页面，显示屏将显示结果文件。所需的时间将取决于要保存的数据量。

*注意：*您可以在对话框中使用各种 Selection 指定保存所用的库；但是保存歌曲时，您还需要一起保存程序和歌曲所用的爵士鼓。

同样地保存组合时，您应一起保存组合所用的程序和爵士鼓。

保存歌曲

在音序器模式中，您可以按 WRITE 按钮将 .SNG 文件保存至您的 SD 卡。

显示对话框时，再次按 WRITE 按钮执行保存操作。

加载数据

您可以立即加载整个内存内容，包括歌曲数据 （程序、组合等）和歌曲数据。执行操作：

1. 将保存您要加载的文件的 SD 卡插入 SD 卡槽。

将带有媒体标签的一面向上，将卡的插头一段插入 SD 卡槽，然后向里按直至其咔哒一声就位。

2. 按 MEDIA 按钮进入 Media 模式 （LED 将亮起）。

3. 按 Load 标签访问 Media- Load 页面。

4. 浏览至保存您要加载的文件的目录，然后选择 .SNG 文件。

选择目录 （显示为文件夹图标），按 Open 按钮移动至较低一级，或者按 Up 按钮移动至较高一级。

选定的 .SNG 文件将高亮显示。

5. 按页面底部红色的 Load 按钮。

（您也可以使用 Load Selected 菜单命令。）

此时将显示对话框，其中包含大量的选项。

6. 选择 “Load [filename].PCG too” 选框。

选中这些选框时，系统将查找与主 .SNG 文件同名的 .PCG 文件。

7. 使用 “Select .SNG Allocation” 指定如何加载歌曲，或者是否要擦除现有歌曲。

Append 会加载内存中已有歌曲之后三个歌曲编号的歌曲。

Clear 将从内存中擦除所有歌曲，加载歌曲保存处准确编号的歌曲。

8. 按 OK 按钮加载数据。

加载或保存数据期间，切勿关闭电源或移除 SD 卡。

加载 Programs、Combinations、Songs、Drum Kits 或用户 Arpeggio 模式时，应确保已关闭（未选中）Global Basic Setup 页面上的 Memory Protect 设置。如果打开了该设置，您将无法加载数据。

聆听演示歌曲

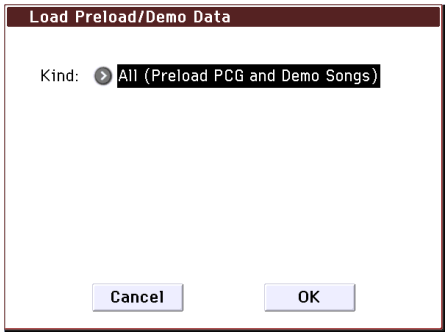
加载演示歌曲数据

执行以下操作时，存储在 KROME 内的数据将被丢弃，并由预设程序和组合数据，以及演示歌曲数据所覆盖。如果您不希望丢失所编辑的或创建的数据，您应在继续前将其保存至 SD 卡（市售）。

1. 按 GLOBAL 按钮（LED 将亮起）进入全局模式。
2. 访问 Global P0：Basic Setup 页面。

如果显示了其他页面，则按 EXIT 按钮。

3. 按显示屏右上角的菜单按钮，选择 “Load Preload/Demo Data”。



4. 在 “Kind” 字段中，选择 “All (Preload PCG and Demo Songs)”。

当您执行加载时，将载入预加载的数据和演示歌曲数据。

5. 按 OK 按钮或 ENTER 按钮。

系统将显示对话框要求您进行确认。

再次按 OK 按钮或 ENTER 按钮加载数据。

加载数据时切勿关闭电源。

如果显示 Memory Protected 对话框，则按 System Pref. 标签，从 Memory Protect Song 设置中取消选中符号。然后再次加载数据。

聆听演示歌曲

以下是如何在音序器模式中聆听歌曲的说明：

1. 按 SEQ 按钮（LED 将亮起）进入音序器模式。
2. 访问 P0：Play/REC - Program T01 - 08 页面。

如果未显示该页面，则需要多按几次 EXIT 按钮。

3. 我们开始聆听歌曲 S000。

请确认已选定 S000 歌曲。如果选定其他歌曲，则按歌曲名称显示区域（Song Select）进行高亮显示。然后按数字键 0，然后按 ENTER 按钮。

4. 按 SEQUENCER START/STOP（▶/■）按钮。

LED 将闪烁，歌曲将开始播放。

5. 如果您希望在播放歌曲中间停止播放，则再次按 START/STOP（▶/■）按钮。
6. 我们聆听下首歌。

按歌曲名称显示区域（Song Select）。按数字键 1，然后按 ENTER 按钮。（歌曲 “S001” 将被选中。）

您也可以按歌曲名称左侧的圆按钮（Song Select 弹出窗口），此时将显示歌曲名称列表。按任一歌曲名称选定歌曲。

7. 按 START/STOP（▶/■）按钮开始播放。若要停止播放，则再次按 START/STOP（▶/■）按钮。

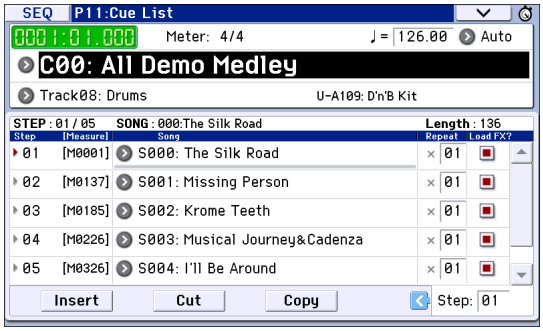
关机时系统将不会保存演示歌曲，但是您可以随时再次加载。

顺序播放多首歌曲

可以将歌曲分配至监听列表，然后按照指定顺序播放。您也可以指定每首歌曲重复播放的次数。以下是如何播放分配至监听列表中的演示歌曲的说明。

1. 访问 P11：Cue List 页面。

按 PAGE 按钮访问 Seq Page Select 页面。按显示屏中的 “P11 Cue List”。



2. 按 SEQUENCER START/STOP（▶/■）按钮。

您将会听到列表中的歌曲按照分配的顺序进行播放。如果您希望在到达列表结束前停止播放，则再次按 START/STOP（▶/■）按钮。

使用 RPPR 进行操作

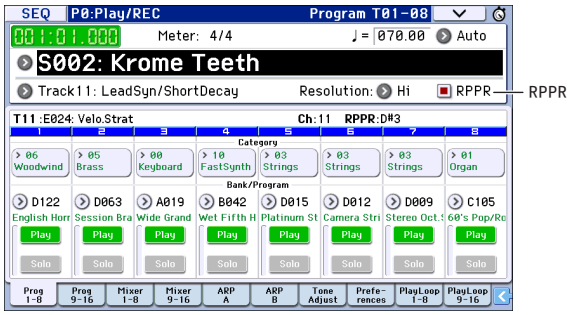
在音序器模式中，RPPR（Realtime Pattern Play/Recording）功能允许您将预设模式和用户模式（和要播放它的轨道）分配至每个键。

您可以按照这种方式直接按模式所分配到的键即可播放该模式。您也可以录制播放效果。

您载入的演示歌曲包含使用 RPPR 功能的数据。以下是使用方法。

1. 访问 P0：Play/REC - Program T01 - 08 页面，然后选择 S002。

有关详情，请参阅步骤 6 和上一页上的 7。



RPPR

2. 请确保已选中 “RPPR” 选框。

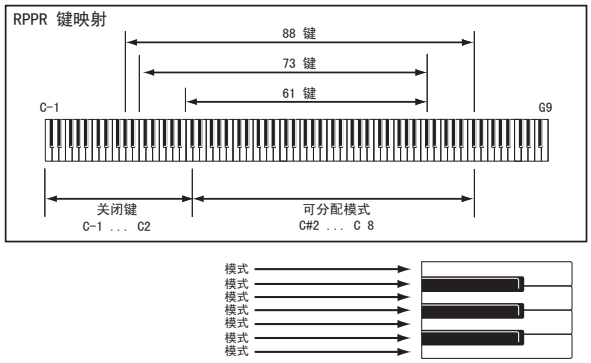
如果选定了，则 RPPR 将开启。

如果未选定，则 RPPR 将关闭。

3. 按 C#2 或更高的键。

分配至该键的模式将开始播放。例如鼓模式或低音乐句等的模式可以被分配至七十二个键的每个键 C#2 - C8（在插图中显示为可分配模式）。未分配的键将正常播放。

在某些情况下，即使您释放了某个键，模式也将继续播放。如果发生这种情况，您可以通过快速连贯弹奏任意键 C2 或较低 （关闭键）的键两次停止播放 （如插图中）。



这就是我们完整的入门指南。

主要规格

键盘：

61 音符或 73 音符半重键盘 （支持力度感应、不支持键盘触后感）

88 音符 NH （逐级配重键盘技术）键盘 （支持力度感应、不支持键盘触后感）

电源：

AC 适配器连接器 （DC 12V、⟐⊖⟐），电源开关

尺寸 （宽 × 长 × 高）：

61 键 1027 × 313 × 93 mm

73 键 1191 × 313 × 93 mm

88 键 1448 × 383 × 131 mm

重量：

61 键 7.2 kg

73 键 8.2 kg

88 键 14.7 kg

功耗：

13 W

随机附件：

AC 适配器、电源线

入门指南 （本文档）

可选附件：

XVP-20、XVP-10：表情 / 音量踏板

EXP-2：脚踏控制器

DS-1H：延音踏板

PS-1、PS-3：踏板开关

* 规格和外形如有改良，恕不另行通知。

日本語

KORG

KROME EX

MUSIC WORKSTATION

クイック・スタート・ガイド

目次

安全上のご注意 2
ディスプレイについて 3
データについて 3
著作権について 3
取扱説明書について 4

主な特長....5

フロント・パネル 6
リア・パネル....7

接続して電源を入れる 8
電源を入れる....8
電源を切る....9

ディスプレイとモードについて 10
ディスプレイ....10
モードを選択する....11

演奏する.... 12
プログラム、コンビネーションを選ぶ....12
コントローラーを使ってサウンドに変化をつける 13
アルペジエーターによる演奏 14
ドラムトラックを使用する 14
プログラム、コンビネーションの簡易エディット....15

シーケンサーを使う....16
演奏をレコーディングする 16
レコーディングした演奏を修正する....17
テンプレート・ソング 18

エフェクトを使う....19
ルーティングとエフェクト設定 19

データを保存（ライトとセーブ）、読み込む（ロード）....20
エディットしたデータを保存する....20
ライト....20
セーブとロード 20

デモ・ソングを聴く....22
デモ・ソングをロードする 22
デモ・ソングを聴く 22
複数のソングを連続再生する 22
RPPRで演奏する 23

主な仕様 23

保証規定（必ずお読みください）....24

アフターサービス....24

このたびはコルグ・ミュージック・ワークステーション KROME（クローム）EXをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。
注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

⚠	△記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。 左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。 左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。 左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

⚠警 告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性があります。

- **ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。**
- **ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品をコンセントの近くに設置し、AC アダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。**

- **次のような場合には、直ちに電源を切って AC アダプターのプラグをコンセントから抜く。**
  ○ACアダプターが破損したとき
  ○異物が内部に入ったとき
  ○製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、コルグお客様相談窓口へ依頼してください。

- **本製品を分解したり改造したりしない。**

- **修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。**
- **AC アダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけたりしない。また、ACアダプターのコードの上に重いものをのせない。**
  コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管をしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管をしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管をしない。**

- **風呂場、シャワー室で使用や保管をしない。**

- **雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で使用や保管をしない。**
- **本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**

- **濡れた手で本製品を使用しない。**

⚠注 意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります。

- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。**

- **長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。**
  電源スイッチをオフにしても、製品は完全に電源から切断されていません。

- **付属の AC アダプターは、他の電気機器で使用しない。**
  付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。
- **本製品の上にのったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- **本製品の隙間に指などを入れない。**
  お客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。
- **地震時は本製品に近づかない。**
- **本製品に前後方向から無理な力を加えない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。

ディスプレイについて

本製品のディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、ディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- ディスプレイの一部に黒点（点灯しない点）や輝点（常に点灯する点）がある。
- 表示内容によっては、ディスプレイの明るさにムラが生じる。
- 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ他のメディア等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

著作権について

- 著作権者から許諾を得ていない著作物を、個人、家庭内、またはその他のこれに準ずる限られた範囲以外で使用した場合、著作権侵害となり、損害賠償を含む補償を負う場合があります。
  そのような著作物を録音したものはもちろん、著作物に手を加えて作られたものにも、著作権者の権利が含まれています。これら成果物の転載、配布などは、著作権侵害となります。
  著作権侵害によって発生した損害賠償などは、当社は一切の責任を負いかねます。
- 本製品に内蔵もしくは同梱されたコンテンツそのものを取り出し、または酷似した形態で記録もしくは録音して、配布やインターネット上で公開することは許されていません。
  本製品のコンテンツ（音色プログラム、スタイル・データ、伴奏パターン、MIDIデータ、PCMサンプル・データ、オーディオ・データ、オペレーティング・システムなど）の著作権は株式会社コルグに有するか、または株式会社コルグが第三者から使用許諾を受けている著作物です。
  上記コンテンツを使用して、作品を制作または演奏し、それらを録音、配布することについては、当社の許諾を必要としません。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

KROME EXには以下の取扱説明書が付属されています。

- クイック・スタート・ガイド（印刷版、PDF）（本書）
- 追補マニュアル (PDF)
- KROMEオペレーション・ガイド（PDF）
- KROMEパラメーター・ガイド（PDF）
- ボイス・ネーム・リスト（PDF）

クイック・スタート・ガイドのみ、印刷版を付属しています。

クイック・スタート・ガイド

KROME EXの主な機能を簡単に確認できます。まずは本書をお読みください。

追補マニュアル

KROME EXのプログラムやコンビネーションなどの拡張された機能などについて説明しています。KROMEオペレーション・ガイドとKROMEパラメーター・ガイドの補足説明としてお読みください。

KROME EXの仕様についてはこちらをご覧ください。

KROMEオペレーション・ガイド

オペレーション・ガイドはKROMEの操作方法を説明します。操作中に「これ、どう操作するのかな？」と思ったら、このガイドをお読みください。

KROMEの各部の名称や機能、基本的な操作方法、各モードの概略や音色のエディット方法、シーケンサーへのレコーディング方法などを説明します。また、エフェクトやアルペジエーター、ドラムトラックやドラムキットなどの基本事項も説明します。

この他にもオペレーション・ガイドには「故障かなと思う前に」確認していただきたい事項や「仕様」などの情報を収録しています。

KROMEパラメーター・ガイド

パラメーター・ガイドは、KROMEのすべてのパラメーターに関する情報をモード、ページごとにまとめたものです。「このパラメーターは何かな？」と思ったら、このガイドをお読みください。

ボイス・ネーム・リスト

ボイス・ネーム・リストは、KROME EXの工場出荷時に収録されているサウンド等のリストです。以下が含まれます。
プログラム、コンビネーション、マルチサンプル、ドラムサンプル、ドラムキット、アルペジエーター、ドラムトラック・パターン、デモ・ソング、テンプレート・ソング、エフェクト・プリセット

PDFマニュアルについて

PDFの取扱説明書は専門用語などを検索するときに便利です。検索機能を使用して目的の用語を素早く探すことができます。また、目次や文中のページ表記をクリックすると、調べたい項目へ簡単に移動することができます。
なお、KROME EXのディスプレイにPDFを表示することはできません。PDFはコンピューターでご覧ください。

取扱説明書の表記

KROME EXの名称表記

KROME EXには、88鍵モデルのKROME EX-88、73鍵モデルのKROME EX-73、61鍵モデルのKROME EX-61があります。この取扱説明書でKROMEと表記するときは、これらの総称になります。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

取扱説明書の省略名

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

QS: Quick Start Guide （クイック・スタート・ガイド）
OG: KROME Operation Guide （オペレーション・ガイド）
PG: KROME Parameter Guide （パラメーター・ガイド）
VNL: Voice Name List （ボイス・ネーム・リスト）

スイッチやノブ類の表記 [ ]

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[ ]で括って表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイのパラメーターの表記 " "

ディスプレイに表示されるパラメーターは" "で括って表しています。

マーク , , *Note, Tips*

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDIに関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

MIDI に関する表記

CC#はControl Change Number（コントロール・チェンジ・ナンバー）を略して表しています。

MIDIメッセージに関する[ ]内の数字は、すべて16進数で表しています。

---

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

主な特長

キーボード・プレイヤー、そして音楽クリエーターのための新領域サウンド

- KROMEの音源システムEDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded) は、プロの現場でも評価の高いEDS音源システムのシンセシス、モジュレーション、エフェクト群の機能性やクオリティを余すところなく継承し、さらに十数倍に及ぶ情報量のPCMサウンドを制御可能にした新開発音源システムです。
- KRONOS の開発で培われたボイシング・テクノロジーを惜しみなく投入し、全鍵ステレオ・ロング・サンプリングやアンビエンス・ドラムなど、合計4GBの高品位PCMを結集しました。音の立ち上がりから消え際までのディテールを緻密にデザインし、繊細かつダイナミックに表現します。指先に込めた表現を忠実に再現するA.ピアノ、E.ピアノ、オルガン、管弦楽器、シンセ、ドラムなど、バリエーション豊かなサウンドを多数収録しました。

強力なエフェクト部

- KROMEには、コーラス、ディレイ、リバーブやオーバー・ドライブ・エフェクト、ヴィンテージ・エフェクトやアンプをシミュレートした193種類のエフェクト・タイプが収録されています。各タイプともプロ・レベルのクオリティと自由度を誇ります。また、各エフェクトの設定をメモリーして、いつでも簡単に呼び出せるエフェクト・プリセット機能も装備しています。
- エフェクトは、インサート・エフェクトを5基、リバーブなどに適したマスター・エフェクトを2基、マスタリング・リミッターなど、メインのステレオ・アウトに使用可能なトータル・エフェクトを1基、合計で最大8基を同時に使用することができます。加えてプログラムには1基、コンビネーションやソングには最大16基の3バンドEQを使用することができます。すべてプログラム、コンビネーション、ソングごとに設定できます。
- マスター・エフェクトとトータル・エフェクトは、フロント・パネル上でオン/オフをコントロールできます。

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

従来のオーソドックスなアルペジオ・パターンに加え、ギター、ベースなどのリフやドラムス・パターンなどを演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など音作りの一部としても効果が出せます。コンビネーションとシーケンサーでは、同時に2つのアルペジエーターを動作させることができます。960ユーザー・アルペジオ・パターンを収録し、強力なパフォーマンスが可能です。

ピアノ・ロールによるパターン編集が可能です。オリジナルのパターンを素早く作成できます。

ドラムトラック・パターン

ドラムトラックは、KROMEの高品位ドラム・サウンドを使用した内蔵ドラム・マシン機能です。710種類のパターンを収録しています。

表現力豊かな演奏が可能な鍵盤とコントローラー

- KROME EX-61および73では、セミ・ウェイテッド鍵盤を採用し、ピアノ音色からシンセサイザー音色まで、自然なタッチで演奏できます。
  KROME EX-88では、NH（ナチュラル・ウェイテッド・ハンマー・アクション）鍵盤を採用し、ピアノやエレピなど細かいニュアンスが表現可能なサウンドにおいて威力を発揮します。
- 音色変化を生み出すジョイスティックに加え、オクターブ変更やジョイスティック・ロックなどの機能を割り当てて使用できるスイッチ（SW1、2）、カットオフやレゾナンス、エフェクトを調整するリアルタイム・コントロールなど、演奏に欠かせないコントローラーを搭載しています。
- ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続できる端子を3つ搭載し、音量調節、エフェクトのコントロールやサウンドの切り替えなどを足元で行うことができます。

音楽制作やパフォーマンスに便利なシーケンサー

16MIDIトラック+1マスター・トラックのシーケンサーを内蔵しています。インスピレーションが湧いた瞬間からすぐに楽曲制作が行えるオート・ソング・セットアップや、テンプレート・ソング、RPPR、キュー・リストなど、音楽制作やパフォーマンスに便利な機能が充実しています。

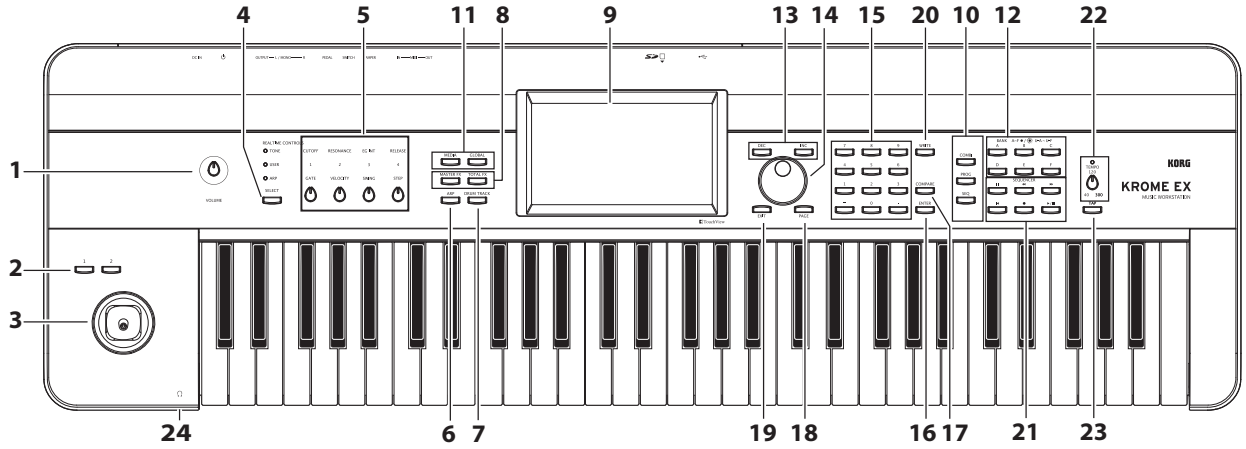
トラック・ビューやピアノ・ロールによるトラックやパターン編集が可能です。

また、SMFのインポート/エクスポートが可能なため、コンピューターなどの他のプラットフォームとの作業もスムーズです。

USBによるコンピューター接続 SDカード・スロット搭載

USBでコンピューターに接続して、MIDIデータのやり取りが簡単に行えます。また、SDカード（市販）を使用すれば、KROMEのファイル・データが簡単に管理できます。

フロント・パネル



*図はKROME EX–61です。

ボリューム

1. [VOLUME]ノブ
AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。

SW1, 2, ジョイスティック

2. [SW1]、[SW2]スイッチ
鍵盤のオクターブ変更やポルタメント機能のオン/オフ、ジョイスティック・ロック機能など、お好みの動作を割り当てて使用するスイッチです。音源のAMSやエフェクトのDmodを利用することで、音色やエフェクト効果を高度にコントロールすることもできます。

3. ジョイスティック
ジョイスティックを上下左右に操作することによって、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。

REALTIME CONTROLS

4つのノブと1つのスイッチから構成されているリアルタイム・コントローラーです。

4. [SELECT]スイッチ
5. ノブ[1]〜[4]
ノブ[1]〜[4]でコントロールする機能を[SELECT]スイッチで選択します。演奏時にノブ[1]〜[4]を操作することによってサウンド、エフェクト、アルペジエーター等をコントロールします。(→p.13「リアルタイム・コントロール」参照)

アルペジエーター

6. [ARP]スイッチ
アルペジエーター機能をオンまたはオフにします。オンのときはスイッチが点灯します。(→p.14参照)

ドラムトラック

7. [DRUM TRACK]スイッチ
ドラムトラック機能をオンまたはオフにします。

また、ドラムトラックの動作状態を表示します。(消灯：オフ、点滅：トリガー待機中、点灯：オン)(→p.14参照)

エフェクト・スイッチ

8. [MASTER FX], [TOTAL FX]スイッチ
マスター・エフェクトとトータル・エフェクトのオン/オフを切り替えます。スイッチがオン(LED点灯)のときエフェクトが有効になります。スイッチがオフ(LED消灯)のときは各エフェクトがオフになります。

このスイッチのオン/オフは、プログラムやコンビネーション、ソングを切り替えても維持されます。

ディスプレイ

9. ディスプレイ
タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。(→p.10参照)

モード

10. [COMBI], [PROG], [SEQ]スイッチ
11. [GLOBAL], [MEDIA]スイッチ
各モードに入るためのスイッチです。KROMEには5つのモードがあります。スイッチを押して各モードに入ります。
(→p.11「モードを選択する」参照)

PROG/COMBI BANK

12. [A], [B], [C], [D], [E], [F]スイッチ
プログラムのバンクA〜F、U-A〜U-F、コンビネーションのバンクA〜Fを切り替えます(→p.12参照)。プログラム・バンクはスイッチを押すたびに、A〜FとU-A〜U-Fが切り替わります。

また、コンビネーションのティンバー・プログラムのバンクや、ソングのトラック・プログラムのバンクを切り替えます。

プログラムのGMバンクを選択する場合は、テン・キー（→下記15、p.12参照）またはBank/Program Selectメニュー（→p.13参照）を使用します。

バリュー・コントローラー

ディスプレイ上で選択した パラメーターを、これらのコントローラーでエディットします。

13. [INC] [DEC]スイッチ
14. [VALUE]ダイヤル
15. テン・キー[0]～[9], [–], [.]
16. [ENTER]スイッチ
選択したパラメーターの値を設定します。

17. [COMPARE]スイッチ
エディット前後のサウンドを比較します。

ページ・セレクト, EXIT

18. [PAGE]スイッチ
ディスプレイに、モード内の各ページの一覧ページ・セレクト（Page Select）が表示されます。移動したいページ・ボタンを押すと、そのページが表示されます。（→OG p.9参照）

19. [EXIT]スイッチ
現在のモードのメイン・ページに戻ります。

保存（ライト）

20. [WRITE]スイッチ
プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンをインターナル・メモリーに保存します。（→p.20参照）

また、ソングをメディアに保存します。（→p.21参照）

シーケンサー

このセクションのスイッチはSequencerモードでのレコーディング/プレイバックなどで使用します（→OG p.54参照）。[●] (REC)スイッチはレコーディング以外に、プログラム、コンビネーションのオート・ソング・セットアップ機能を使用するときにも使用します。（→p.16参照）

21. [▮▮] (PAUSE)スイッチ, [◀◀] (<<REW)スイッチ, [▶▶] (FF>>)スイッチ, [▮◀] (LOCATE)スイッチ, [●] (REC)スイッチ, [▶ / ■] (START/STOP)スイッチ

テンポ

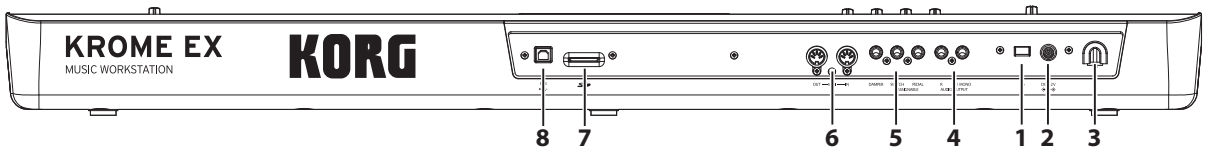
22. [TEMPO]ノブ, [TEMPO] LED
アルペジエーター、ドラムトラック、内蔵シーケンサーのテンポを調整します。
LEDは4分音符のタイミングで点滅します。

23. [TAP]スイッチ
アルペジエーター、ドラムトラック、内蔵シーケンサーのテンポを調整します。設定したいテンポに合わせて、スイッチを一定間隔で押すことによって、テンポを設定できます。

ヘッドホン

24. ヘッドホン端子
ヘッドホンのミニ・プラグを接続します。
（AUDIO OUTPUT L/MONOとR端子からの出力と同じ信号を出力します。
ヘッドホンの音量は[VOLUME]ノブで調節します。

リア・パネル



電源

「接続して電源を入れる」（→p.8）を参照して、正しい方法でご使用ください。

Note: KROMEは、鍵盤やフロント・パネルのスイッチなどを一定時間操作しなかった場合に自動的に電源をオフにするオート・パワー・オフ機能に対応しています。工場出荷時は4時間に設定されています。（→p.9「オート・パワー・オフ機能」参照）

1. 電源 スイッチ
電源を入れたり、切ったりします。

2. ACアダプター電源端子
付属のACアダプターを接続します。

ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

3. コード・フック

接続した付属のACアダプターのコードを固定します。

AUDIO OUTPUT

4. AUDIO OUTPUT L/MONO, R端子
ステレオのオーディオ出力です。音量は [VOLUME]ノブで調整します。

PEDALS

5. ASSIGNABLE PEDAL端子, ASSIGNABLE SWITCH端子, DAMPER 端子
ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続します。接続することにより、コントロールできる機能や効果を増やすことができます。

MIDI

6. MIDI IN 端子, MIDI OUT 端子
ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などをMIDIで送受信します。

SDカード

7. SDカード・スロット
SDカードを挿入します。KROMEのプログラム、コンビネーションやソング・データなどをセーブ/ロードします。
(→p.20参照)

USB

8. USB端子(コンピューターとの接続用)
コンピューターとKROMEとの間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などをMIDIで送受信します。

Note: KROMEのUSB端子は、MIDIデータの送受信のみが可能です。

接続して電源を入れる

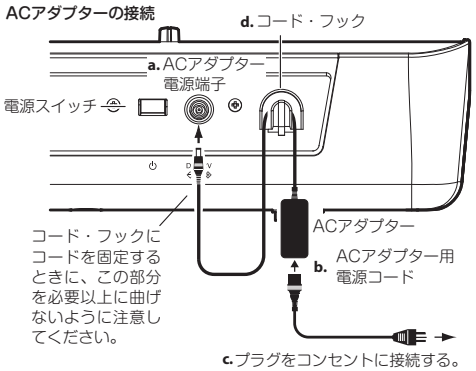
電源を入れる

Note: 最初に以下を確認してから接続を始めてください。

- 電源は必ずAC100Vを使用する。
- ACアダプターは必ず付属のものを使用する。
- KROME のフロント・パネル [VOLUME] ノブを左に回しきり音量を最小にする。
- KROMEの電源がオフになっていることを確認する。
- ミキサーまたはパワード・モニター・スピーカーなどの外部出力機器を接続する場合は、それらのボリュームを最小にし、電源をオフにする。

では接続を始めましょう。

1. 付属 ACアダプターの DC プラグを本機リア・パネルにあるACアダプター電源端子に接続します。
電源コードのコネクターをACアダプターに接続します。
電源コードのプラグをコンセントに接続します。
DCプラグが抜けないようにACアダプターのコードを本機のコード・フックに固定します。

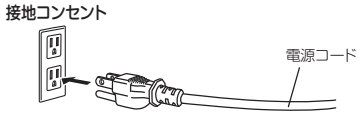


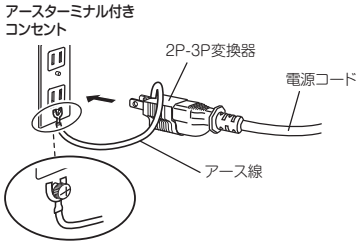
感電と機器の損傷を防ぐために、アース接続を確実に行ってください。

接地極付きコンセントに接続する場合
接地極付きコンセントにACアダプター用電源コードのプラグをそのまま差し込んでください。(図上側)

アース端子付きコンセントに接続する場合
ACアダプター用電源コードのプラグに、2P-3P変換器を取り付けます。そして、コンセントのアース端子にアース線を接続し、2P-3P変換器のプラグを差し込みます。(図下側)

警告: アース接続は、コンセントにプラグを差し込む前に行ってください。また、アース接続を外すときは、コンセントからプラグを抜いてから行ってください。





接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。

2. KROMEのAUDIO OUTPUT L/MONOとRをお使いのミキサーまたはパワード・モニター・スピーカーに接続します。

- ヘッドホンでモニターする場合は、KROME 本体の左手前側にあるヘッドホン端子に接続します。このヘッドホン端子からはステレオ・アウト（AUDIO OUTPUT L/MONO、Rと同様）と同じ信号を聞くことができます。

3. KROME の電源スイッチを入れます。本体リア・パネルの[POWER]スイッチを押します。

オート・パワー・オフ機能が有効なとき、起動完了時にオート・パワー・オフによって電源が切れる時間が表示されます。このダイアログが表示されないときは、オート・パワー・オフ機能が無効で、自動的に電源が切れないように設定されています。(→「オート・パワー・オフ機能」参照)

4. 外部出力機器の電源を入れ、適切な音量に設定します。
5. 鍵盤を演奏しながら、徐々に[VOLUME]ノブを適度な音量になるまで右に回します。

電源を切る

KROMEを使用し終えたら、本体リア・パネルの[POWER]スイッチを押して電源を切ります。

プログラムやコンビネーション、グローバル設定をエディットしたら、電源を切る前に本体にライト(保存)してください。保存せず電源を切るとエディット内容が消えてしまいます。また、ソング・データは本体にライト(保存)することができません。作成したソング・データを再び使用する場合は、電源を切る前に SDカードにセーブ（保存）して、再起動後にロードしてください。(→p.20「エディットしたデータを保存する」)

KROMEはオート・パワー・オフ機能が有効な場合、一定時間操作が行われないと自動的に電源がオフになります。オート・パワー・オフ機能によって電源が切れた場合も保存されていないデータは消えてしまいます。

ライト（保存）などで、本体にデータを書き込む処理の最中に電源を切ると、本体内のデータが壊れることがあります。処理中は絶対に電源を切らないでください。
処理中は次のメッセージが表示されます。
"Now writing into internal memory"

オート・パワー・オフ機能

KROMEは、鍵盤やフロント・パネルのスイッチなどを一定時間操作(*)しなかった場合に、自動的に電源をオフにするオート・パワー・オフ機能に対応しています。

* 操作には、[VOLUME]ノブを含みません。

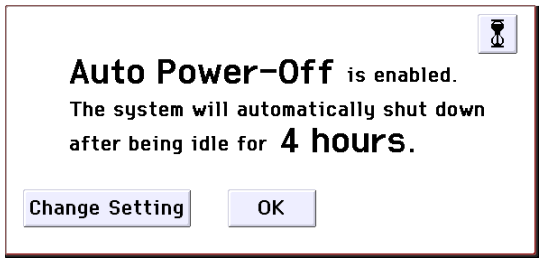
Note: 工場出荷時の設定では、約4時間操作しない状態が続くと電源が切れます。

電源が切れると編集中の設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存しておいてください。

オート・パワー・オフ設定を変更する

起動完了直後のダイアログで変更する

オート・パワー・オフ機能によって電源が自動的に切れるように設定されている場合、起動完了直後にオート・パワー・オフによる終了時間が表示されます。



1. このメッセージが表示されている間に、ダイアログのChange Settingボタンを押します。
   ダイアログが表示されます。

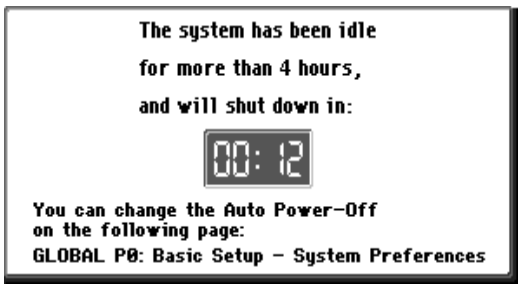
2. オート・パワー・オフ機能によって自動的に電源が切れる時間を、ポップアップ・ボタンを押して選択します。電源が切れないように設定する場合はDisabledを設定してください。

Note: 起動完了直後にこのダイアログが表示されないときは、オート・パワー・オフ機能がDisabled、つまり自動的には電源が切れないように設定されています。

Note: 使用途中でもオート・パワー・オフの設定を変更することができます。(→OG p.14参照)

オート・パワー・オフ機能が表示する警告メッセージ

本体の操作が行われないまま一定の時間が経過すると、オート・パワー・オフ機能によって、まもなく電源が切れることを知らせるメッセージが表示されます。



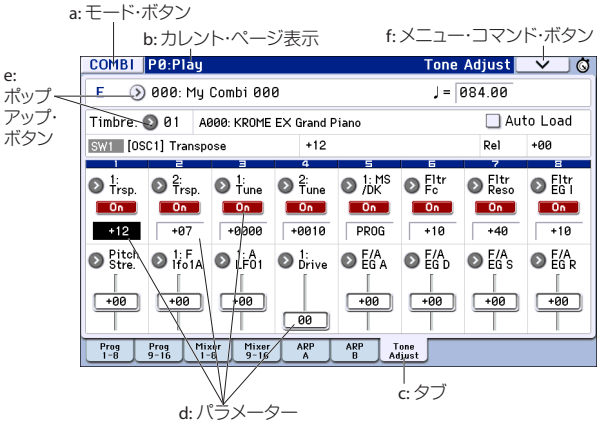
継続してご使用になる場合は、鍵盤やスイッチ、ディスプレイを押してください。オート・パワー・オフはリセットされ、再度、設定されている一定時間操作しなかった場合に同じメッセージを表示します。

ディスプレイとモードについて

ディスプレイ

KROMEのディスプレイは、タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを採用しています。

ディスプレイに表示されるオブジェクトを押したり、ドラッグしたりすることで、プログラムやコンビネーションの選択や、パラメーターの値を設定します。ここではディスプレイのオブジェクトの名称や機能について説明します。



a: モード・ボタン

現在選ばれているモードを示します。

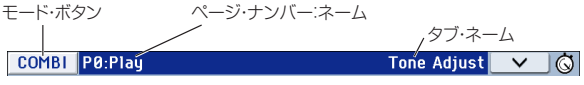
このボタンを押すとモード・メニューが表示されます。モード・メニューで移動したいモード・ネームを押します。現在選択しているモードを選んだ場合、そのモードのページ・セレクト（Page Select）メニューを表示します。また、その他のモードでもネームの右側を押すと、各モードのページ・セレクトが表示されます。
Closeボタンを押すか、[EXIT]スイッチを押すと、メニューが閉じます。

各モードとページ・セレクトは、フロント・パネルの各スイッチを押しても選択することができます。各モード・スイッチを押してモードを選び、[PAGE]スイッチでページ・セレクトを表示します。

b: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページを表しています。

左から、ページ・ナンバー：ネーム、タブ・ネームです。

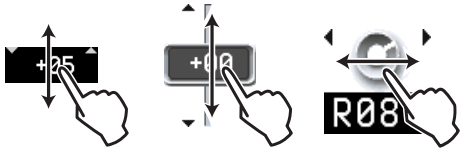


c: タブ

タブを押してページを選びます。

d: パラメーター

ディスプレイにはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。ディスプレイ上でパラメーターを選び、値を変更します。
[VALUE]ダイヤルなどのバリュー・コントローラー（→p.7参照）を使用して値を変化させたり、ディスプレイ上で指をドラッグして値を変えたり、押すことによってオン/オフを切り替えたりするものがあります。



その他、連続して二度押す、または長押しして離すと、エディット・パッド（→OG p.6参照）が表示され、そこで値を変えられるパラメーターがあります。

e: ポップアップ・ボタン

ポップアップ・ボタンを押すと、選択可能なパラメーターの値が、ポップアップ・メニューやタブ付きのメニューで表示されます。

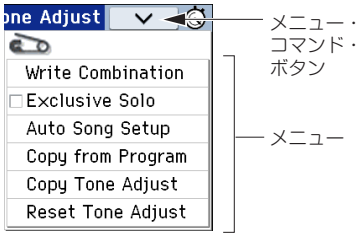
f: メニュー・コマンド・ボタン

＊ メニュー

このボタンを押すと、メニュー・コマンドが表示されます。コマンドを選び実行します。

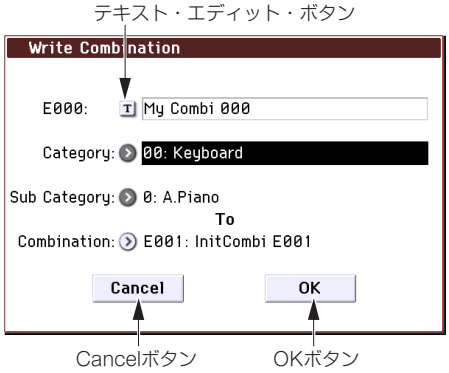
選択しているページによって、表示されるメニュー・コマンドが異なります。

ディスプレイ上でメニュー以外の場所を押すか、[EXIT]スイッチを押すと、メニューが閉じます。



＊ ダイアログ

メニュー・コマンドを選択すると、コマンドを実行するために必要な設定を行う画面が表示されます。これをダイアログと呼びます。選択するメニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。なお、“Exclusive Solo”などのようにダイアログを表示しないコマンドもあります。



＊ テキスト･エディット･ボタン

このボタンを押すと､テキスト･エディット･ダイアログが表示されます。

この画面で､テキスト(プログラム､コンビネーション､ソングの各ネーム等)をリネームします。

＊ OKボタン､Cancelボタン

メニュー・コマンドなどを実行するときはOKボタンを押します。実行しないときはCancelボタンを押します。ダイアログが閉じます。[ENTER]スイッチは､OKボタンに相当します。[EXIT]スイッチはCancelボタン、Doneボタン、Exitボタンに相当します。

モードを選択する

KROME には、プログラムやコンビネーションの演奏とエディット、ソングのレコーディングとプレイバック、メディアの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能をグループ化したものがモードです。KROMEには5つのモードがあります。各モード・スイッチを押して、モードを呼び出します（→p.6参照）。

Program (プログラム)モード

プログラムは、最も基本となるサウンドです。

Programモードでは次のことが行えます。

- プログラムを選択して、演奏します。
- アルペジエーターを1つ使用して、アルペジオ・パターンを演奏します。
- ドラムトラック・パターンをプレイバック（再生）しながら、プログラムを演奏します。
- プログラムをエディットします。
  リアルタイム・コントロール、トーン・アジャスト機能による簡易エディットが可能です。
  オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFOや、その他、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラック等を設定します。
  最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを設定します。
  ドラムキット（Globalモードで作成）を使用したドラムス・プログラムを作成します。

Combination (コンビネーション)モード

コンビネーションは、複数（最大16）のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combinationモードでは次のことが行えます。

- コンビネーションを選択して、演奏します。
- 2 つのアルペジエーターによるアルペジオ・パターンを、複数のティンバーで演奏します。
- ドラムトラック･パターン用に1つまたは複数のティンバーを使用して､パターンをプレイバックしながら演奏します。
- 16パートのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- コンビネーションをエディットします。
  トーン・アジャスト機能で、ティンバーのプログラムを簡易エディットできます。
  複数ティンバー（プログラム）のボリューム、パン、レイヤー /スプリットや、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラック機能等を設定します。
  最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを設定します。

Sequencer(シーケンサー)モード

ソングのレコーディング/プレイバック、エディットなどを行います。

- 16 マルチトラック･シーケンサーで､ソングをレコーディングおよびプレイバックします。
  最大16のトラックを同時にレコーディングできます。
  エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングが可能です。
- 2 つのアルペジエーターによる演奏を複数のトラックにプレイバック/レコーディングします。
- ドラムトラック・パターン用に1つまたは複数のトラックを使用して、パターンをプレイバック/レコーディングします。
- ソングをエディットします。
- 16パートのマルチ･ティンバー音源としても活用できます。
- GM/GM2の再生にも対応しています。
- トーン・アジャスト機能で、簡易エディットしたプログラムのサウンドでレコーディングします。
- 最大 5 基のインサート・エフェクト、2 基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを設定します。
- RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ / レコーディング）機能を使った演奏、レコーディングとその設定を行います。
- 複数のソングを任意に並べてプレイバックするキュー・リストを作成します。1曲にまとめることもできます。
- ユーザー・ドラムトラック・パターンを作成します。

Global (グローバル)モード

本体全体に関係する設定、ドラムキット、アルペジオ・パターンなどをエディットします。

- マスター・チューン、グローバル MIDI チャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ユーザー・スケールを作成します。
- ドラムサンプルを使用したユーザー・ドラムキットを作成します。
- ユーザー・アルペジオ・パターンを作成します。
- プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームを変更します。
- アサイナブル・ペダル、アサイナブル・スイッチの機能を設定します。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Media(メディア)モード

SDカードに対して、データをセーブ、ロードします。

- 各モードのデータをメディアにセーブおよびメディアからロードします。
- SDカードをフォーマットします。
- メディアのデータをコピーするなどのファイル操作をします。
- Sequencer モードで作成したソングを SMF フォーマットでセーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能（MIDI エクスクルーシブ・データのセーブ/ロード）を操作します。

演奏する

プログラム、コンビネーションを選ぶ

プログラムをバンク、ナンバーから選ぶ (A)

プログラムは次の手順で選択します。

Programモードの特長や機能などについては、「Program（プログラム）モード」（→p.11）をご覧ください。

1. フロント・パネルにある [PROG] スイッチを押すとスイッチのLEDが点灯し、Programモードに入ります。

   このとき、ディスプレイの左上部には現在開いているページ名である「PROG P0: Play」が表示されます。このページがプログラムを演奏するためのページです。

   ディスプレイ上の大きな文字がハイライトされている部分（“Program Select”）をご覧ください。これが現在選択しているプログラムの番号と名前です。この部分がハイライトになっているときは、[INC]、[DEC] スイッチでそのひとつ次の、またはひとつ前の番号のプログラムを選択することができます。

   また、[VALUE]ダイヤルを回して番号の離れたプログラムを選択したり、テン・キーと[ENTER]スイッチを使って希望のプログラム番号をダイレクトに選択したりすることも可能です。

2. 別のバンクのプログラムを選択するときは、BANK [A]～[F]スイッチを押します。

   点灯中のスイッチを押すとバンクU-A～U-Fが選ばれます（スイッチ点滅）。

   点滅中または消灯中のスイッチを押すとバンクA～Fが選ばれます（スイッチ点灯）。

   ディスプレイ左上のBankボタンでもバンクUに切り替えることができます。

   GMバンクを選ぶには、テン・キー [0]を押しながら[-]、[1]～[9]または[.]を押します。バンクGM、GMバリエーションg(1)～g(9)、GMドラムス・プログラムg(d)がそれぞれ選択できます。

プログラムをカテゴリーから選ぶ (B)

プログラムをキーボードやオルガン、ベースやドラムといったカテゴリーから選択する方法を説明します。

1. Category/Program Selectポップアップ・ボタンを押します。

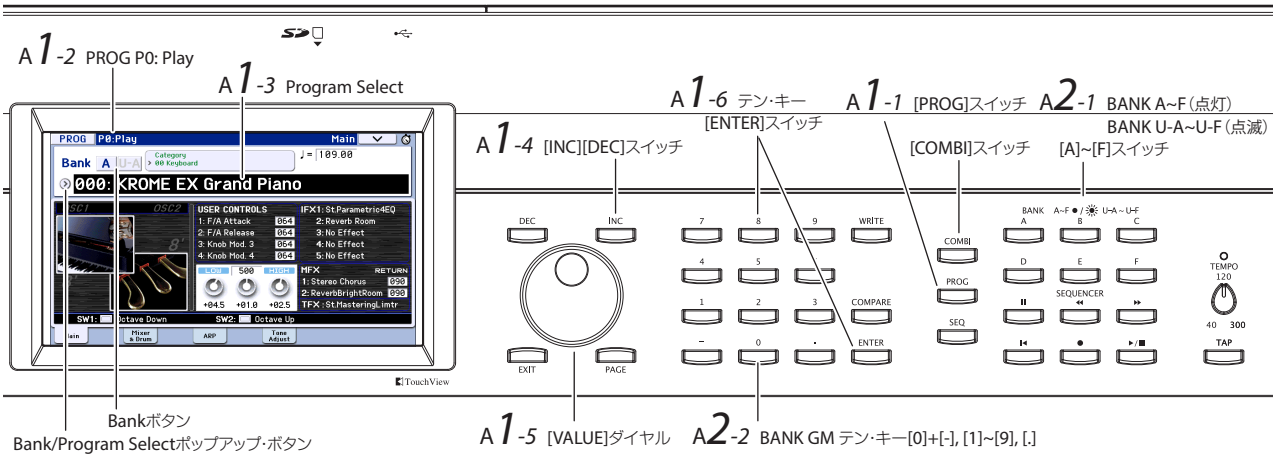
   Category/Program Selectメニューが表示されます。

   図では、Keyboardカテゴリーが選ばれています。メニューは、そのカテゴリーに含まれるプログラムです。

2. 別のカテゴリーを選ぶときは、ディスプレイ左右にあるタブを押します。

3. メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。

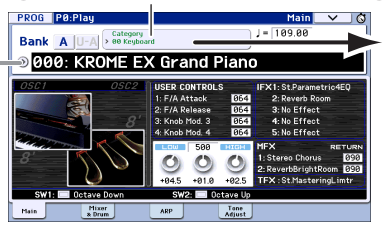
プログラムをバンク、ナンバーから選ぶ



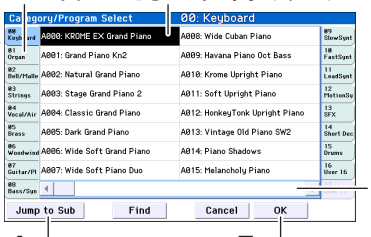
プログラムをカテゴリーから選ぶ

（バンクから選ぶ）

Bank/Program Selectメニュー



Category/Program Selectメニュー



選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。[INC][DEC]スイッチや[VALUE]ダイヤルでも切り替わります。

メニューには一度に16個のプログラムが表示されます。スクロール・バーでリストをスクロールすることで、他のプログラムを表示させることができます。

鍵盤を弾いて、選んだプログラムの音を確認することができます。

4. サブ・カテゴリーから選ぶときは、"Jump to Sub"ボタンを押して、Sub Category/Prog Selectメニューを表示します。

   左タブを押して、サブ・カテゴリーを選びます。

   上記手順3を参照して、プログラムを選んでください。

   選択を有効にするときはOKボタンを、解除するときはCancelボタンを押します。メイン・カテゴリーに戻ります。

5. 選択したプログラムでよい場合は、OK ボタンを押してメニューを閉じます。

   Cancelボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

Note: "Program Select"の左側のポップアップ・ボタンを押すと、バンクごとに区分されたBank/Program Selectメニューが表示されます。操作手順は「プログラムをカテゴリーから選ぶ (B)」と同様です。

その他の方法については、オペレーション・ガイドの「プログラムの選択」（→OG p.21）をご参照ください。

プログラム・バンクの内容について

KROMEのプログラム総数は1,801です。すぐに使用できるデータとして工場出荷時には896のプリロード・プログラムと265のGMプログラムが本体に保存されています。残りの640プログラムは初期状態（イニシャル）で、オリジナルのプログラムなどを保存するために設けられています。バンクGM～g(d)を除くバンクA～F、U-A～U-Fのすべてのプログラムはエディットして上書き保存することもできます。

プログラム・バンク内容

Bank	No.	Contents
A...F, U-A	000...127	プリロード・プログラム
U-B...U-F	000...127	イニシャル・プログラム
GM	001...128	GM2キャピタル・プログラム
g(1)…g(9)		GM2バリエーション・プログラム
g(d)		GM2ドラムス・プログラム

コンビネーションを選ぶ

コンビネーションは次の手順で選択します。

コンビネーションについては、「Combination （コンビネーション）モード」（→p.11）をご覧ください。

1. [COMBI]スイッチを押してCombinationモードに入ります。

   このとき[COMBI]スイッチのLEDが点灯します。

   Combinationモードに入ると、Programモードと同様にバンクとナンバーやカテゴリーなどでコンビネーションを選択することができます。

コンビネーション・バンク内容

Bank	No.	Contents
A...D	000...127	プリロード・コンビネーション
E, F	000...127	イニシャル・コンビネーション

コントローラーを使ってサウンドに変化をつける

ジョイスティック、SW1、SW2

KROMEのフロント・パネルの左側にあるジョイスティック（→p.6）、SW1、SW2（→p.6）は演奏用のコントローラーです。これらのコントローラーを使用してサウンドに変化をつけることができます。

コントローラーによるサウンド変化は、プログラムやコンビネーションごとに異なります。標準的な機能以外にも、個々のサウンドを際立たせる効果を与えたり、またそうした設定を組み合わせたりすることができます。それぞれのコントローラーがどのような役割を担っているのかを確認してください。

標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向（コントローラー名）	機能
左側(JS–X)	ピッチ・ダウン効果
右側(JS+X)	ピッチ・アップ効果
奥側(JS+Y)	ビブラート効果
手前側(JS–Y)	フィルターLFO(ワウワウ)

リアルタイム・コントロール

フロント・パネルの左にあるリアルタイム・コントロール（→p.6）は、プログラムやコンビネーション演奏時のサウンド・コントロールのため、また簡易的なサウンド・エディットを行うために使用します。その他、アルペジエーターをコントロールするために使用します。

1. [SELECT]スイッチを押して、ノブ[1]～[4]でコントロールする機能を選びます（LED点灯）。

   TONE、USERではサウンドを、ARPではアルペジエーターをコントロールします。

2. ノブ[1]～[4]を回して、音色やエフェクト音、アルペジオ・パターンが変化するのを確認してください。

   ノブを回したとき、ディスプレイにコントローラー名とその値がポップアップに表示されます。

- [SELECT] TONE選択時、フィルター・カットオフ、フィルター・レゾナンス、フィルターEGインテンシティ、フィルター EGリリース・タイムがそれぞれコントロールできます。
- [SELECT] USER選択時、ノブ[1]～[4]はプログラムやコンビネーションごとに設定できるため、さまざまな機能がアサインされています。多くの場合（「常に」ではありませんが）、ノブ[1]、[2]はシンセ・パラメーター、ノブ[3]はコーラスなどのモジュレーション・エフェクトのデプス、ノブ[4]はリバーブ・デプスがコントロールできます。
- [SELECT] ARPについては、次項をご覧ください。

アルペジエーターによる演奏

プログラムでは1つのポリフォニック・アルペジエーターが使用できます。コンビネーションとシーケンサーでは2つのポリフォニック・アルペジエーターが使用できます。

アルペジエーターをオン/オフする

1. 演奏するプログラムまたはコンビネーションを選びます。
2. [ARP]スイッチを押してLEDを点灯させます。

   アルペジエーターがオンになります。
3. 鍵盤を押さえます。

   アルペジオ演奏が始まります。(アルペジエーターが鍵盤上の特定音域にのみ反応するように設定されているサウンドもありますので注意してください。)

アルペジオ・パターンをコントロールする

1. [SELECT]スイッチを押してARPのLEDを点灯させます。
2. ノブ[1]～[4]（GATE、VELOCITY、SWING、STEP）を回すと、パターンが変化します。

   また、アルペジエーターの演奏中にリアルタイム・コントロールをTONEまたはUSERにしてサウンドを変化させるのも効果的です。

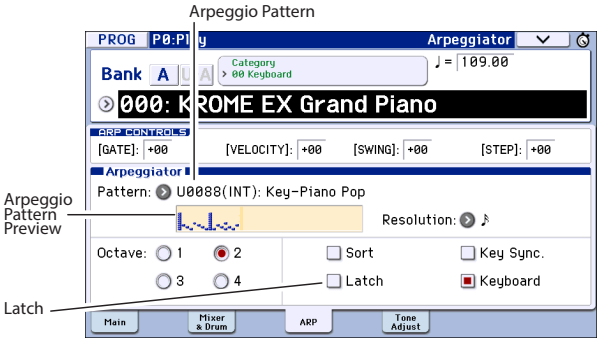
   工場出荷時のプログラムやコンビネーションには、それぞれのサウンドにあったアルペジオ・パターンがアサインされています。さまざまなカテゴリーのプログラムやコンビネーションを選択して、アルペジエーターをオンにして、演奏してみてください。
3. [TEMPO]ノブ、[TAP]スイッチでテンポを調整します。(→p.7参照)

Programモード

プログラムは、P0: Play– Arpeggiatorページの"Pattern"でパターンを切り替えることができます。

1. [PROG]スイッチ、ARPタブを順番に押します。
2. "Pattern" ポップアップ・ボタンを押して、パターンを選びます。

また、このページでLatchをチェックすると、鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏が継続します。チェックをはずすと、鍵盤から手を離したときにアルペジオ演奏が停止します。



Combinationモード、Sequencerモード

コンビネーションとシーケンサーではP0のArpeggiator A, Bページで設定します。2つのアルペジエーターを動作させるかを"Run"パラメーターで設定します。

ドラムトラックを使用する

ドラムトラックをオン/オフする

1. [DRUM TRACK]スイッチを押します。

   設定によって、ドラムトラックによる演奏がすぐに始まるものがあり、鍵盤を弾くと同時に演奏が始まります。このスイッチのLEDが点滅しているときは、鍵盤による演奏を待っている状態です。
2. [TEMPO]ノブ、[TAP]スイッチでテンポを調整します。(→p.7参照)

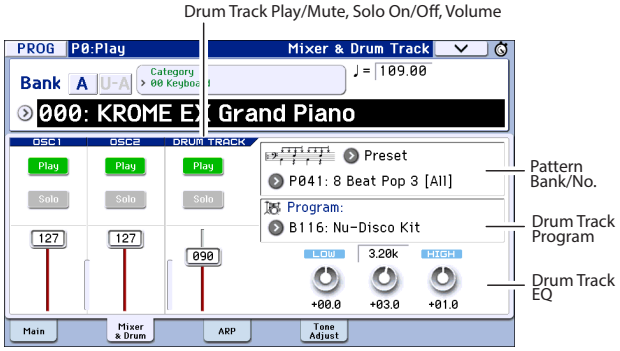
ドラムトラックのパターンとサウンドを選択する

Programモード

Programモードでは、ドラムトラックは専用のミキサー・チャンネルとプログラム・セレクト・パラメーターが用意されています。プログラムのドラムトラックの設定手順は次の通りです。

1. [PROG]スイッチ、Mixer & Drumタブを順番に押します。

   Mixer & Drum Trackページが表示されます。



2. ディスプレイ右側のPattern Bank/No.の2つのポップアップ・ボタンでドラムトラック・パターンを選びます。

   Note: バンクUserのInitDrumPatternなど、データがないパターンやバンクPresetのP000: Offでは、[DRUM TRACK]スイッチがオンになりませんので注意してください。
3. ディスプレイ右側のDrum Track Programにある"Program"ポップアップ・ボタンで、パターンを鳴らすプログラムを選びます。
4. 左側のボタンでミュートとソロ設定、スライダーで音量を調整できます。Drum Track EQでは、ドラムトラック・プログラムのEQを調整できます。

Combinationモード、Sequencerモード

コンビネーションとソングでは、ドラムトラックは16MIDIティンバー/トラックのうちの1つ（または複数）のティンバー/トラックを使用します。ドラムトラックのアウトプットMIDIチャンネルをそのティンバー/トラックと同じチャンネルに合わせます。

詳しくは、「Combinationモードでのドラムトラック機能の設定」(→OG p.101)を参照してください。

プログラム、コンビネーションの簡易エディット

EQや音量バランスを調節する

プログラムでは、P0: Play–Mainページのディスプレイで、プログラムのEQとマスター・エフェクトのリターン量を調節することができます。

P0: Play–Mixer & Drum Trackページではオシレーター 1、2、ドラムトラックの音量バランスを調節できます。ここではドラムトラック・プログラムのEQも調節できます。

トーン・アジャストを使う

KROMEでのトーン・アジャスト機能は、音作りに効果的なプログラム・パラメーターをディスプレイ上のボタンやスライダーに割り当てたものです。これらを調節することによって、効率的に音作りが行えます。

1. プログラムのP0: Play– Tone Adjustページを表示します。[PROG]スイッチ、Tone Adjustタブを順番に押します。
2. ディスプレイ上のスライダーやボタンを操作して調節します。VALUEコントローラーで調節することもできます。

   プログラムやコンビネーションごとにスライダーやノブにアサインされているパラメーターは異なります。(なお、サウンドによっては効果が分かりづらい場合もあります)

   例えば、スライダーの"Pitch Stre."は元音のキャラクターを損なうことなく豊かな音色変化やバリエーションが得られます。"1: F lfo IA"はワウ、"1: A lfo IA"はビブラート、"1:Drive"はサウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりすることができます。

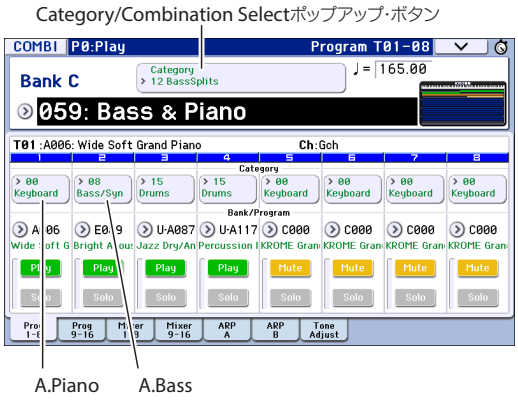
   "F/A EG A"、"F/A EG D"、"F/A EG S"、"F/A EG R"はフィルターとアンプのEGのアタック・タイム、ディケイ・タイム、サステイン・レベル、リリース・タイムをコントロールします。

   ボタンの1:TrspはOnにするとオシレーター 1のトランスポーズにボタン下の数値の効果が付加され、音高が上下します。

ティンバーのプログラムや音量バランスを調節する

コンビネーションは、プログラムを最大16のティンバーに割り当てたもので、厚みのある音や複雑な音が得られます。

1. CombinationモードでCategory Selectポップアップ・ボタンを押して、タブ12 Bass Splitsの中からC059: Bass & Pianoを選びます。カテゴリー Bass Splitsは低音域がベース音、高音域では異なる音が鳴るスプリット・タイプです。Bass & Pianoはティンバー1にアコースティック・ピアノ、ティンバー 2と3にアコースティック・ベースが割り当てられています。



2. ピアノの代わりにオルガンが鳴るようにしてみましょう。

   ティンバー1のCategory/Timbre Programポップアップ・ボタンを押してリストを表示します。

   リスト左側のタブ01 Organを押して、リストからプログラムを選びます。OKボタンを押して決定します。

3. 鍵盤を弾いてください。C4から上の鍵盤でオルガンの音、B3から下でベースの音が鳴ることを確認できます。
4. オルガンとベースのパン（定位）と音量を調節してみましょう。

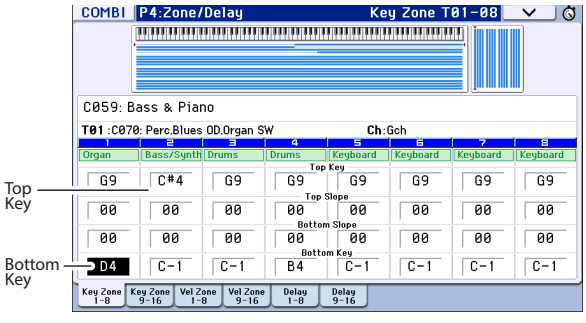
   ディスプレイ下部のMixer 1-8タブを押します。各ティンバーのPan（パン）ノブ、Volumeスライダーを操作して調節します。

5. オルガンとベースの音が切り替わるスプリット・ポイントを変更してみましょう。

   [PAGE]スイッチを押してPage SelectのP4 Zone/Delayを押します。タブKey Z 1-8を押してP4: Zone/Delay– Key Zone T01–08ページを表示します。

   ティンバー 1の"Bottom Key"を押しながら鍵盤を押します。オルガンが鳴る一番低いポイントが設定されます。

   ベース用ティンバーの"Top Key"を押しながら、先程設定したオルガンの最低音より半音下の鍵盤を押します。ベースが鳴る一番高いポイントが設定されます。



シーケンサーを使う

演奏をレコーディングする

オート・ソング・セットアップ

オート・ソング・セットアップは、現在選択しているプログラムやコンビネーションをソングにコピーし、自動的にレコーディング待機状態にする機能です。

プログラムやコンビネーションを演奏していて、曲のイメージやフレーズが浮かんだときに、この機能を使ってレコーディングをすぐに始めることができます。

ここではProgramモードを選んでいる状態からの手順を説明します。レコーディングするプログラムを選び、必要に応じて[ARP]や[DRUM TRACK]スイッチをオンにして、アルペジエーターやドラムトラックによる演奏も加えてください。

1. SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押します。

   ディスプレイのSetup to Recordダイアログに「Do you continue?」のメッセージが表示されます。

2. もう一度、[●]スイッチを押します。(OKボタンやENTERスイッチも使用できます)

   自動的にSequencerモードに移ってレコーディング待機の状態になり、テンポ(♩)に合わせてクリック音が鳴り始めます。必要に応じてテンポ(♩)を調節してください。(→p.7「テンポ」)

3. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押すとシーケンサーがスタートしてレコーディングが始まります。

   デフォルトの設定では、実際にレコーディングが始まる前に2小節のカウントが入ります。

4. レコーディングしたいフレーズを演奏します。

5. 演奏し終えたら、[▶/■]スイッチを押してレコーディングを終えます。

   このとき、シーケンサーは自動的に曲の先頭に戻ります。

6. [▶/■]スイッチを押してレコーディングした結果を聴きます。

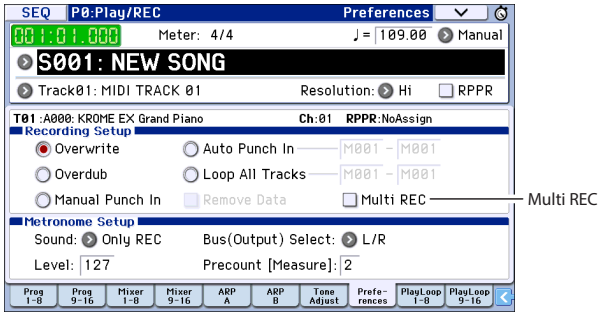
   Programモードでオート・ソング・セットアップを行った場合は、鍵盤で演奏したデータがトラック1にレコーディングされています。ドラムトラックを使用した場合、ドラムトラックのデータはトラック10にレコーディングされています。(Combinationモードの場合、より多くのトラックが必要に応じて使用されます。)

別のトラックにレコーディングする

オート・ソング・セットアップでレコーディングした演奏に、別の音色で演奏を重ねて(レコーディングして)みましょう。

1. Preferenceタブを押してP0: Play/REC– Preferenceページを表示します。右側の"Multi REC"チェック・ボックスをオフにします。

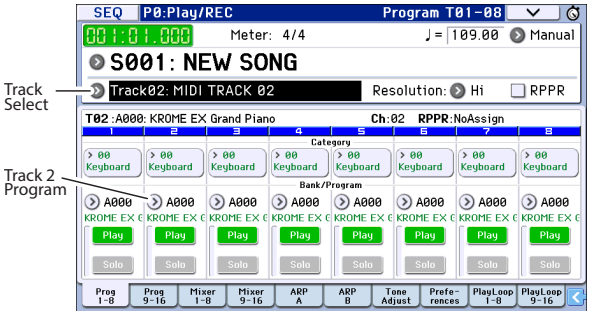
   Note: オート・ソング・セットアップは"Multi REC"を自動的にオンにし、プログラムのドラムトラックや、コンビネーションをマルチ・トラックでレコーディングします。



2. Prog 1-8タブを押してP0: Play/REC– Program T01–08ページを表示します。

3. ソング・ネームの下にある"Track Select"ポップアップでTrack 02を選びます。

   このパラメーターは鍵盤で演奏するトラックと、(Multi RECがオフの状態で)レコーディングされるトラックを選択するものです。



4. "Bank/Program"の列にあるポップアップ・メニューを使って、トラック2のプログラムを選択します。

5. [ARP]、[DRUM TRACK]スイッチをオンにしていた場合はオフにしてください。

6. [|◀](LOCATE)スイッチを押してソングの先頭に戻します。

7. [●]スイッチを押してレコーディング待機状態にし、[▶/■]スイッチを押します。レコーディングが始まります。

8. レコーディングしたいフレーズを鍵盤で演奏します。

9. 演奏を終えたら[▶/■]を押してレコーディングを終えます。

レコーディングした演奏を修正する

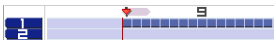
レコーディング後に演奏データを修正することができます。例えば、弾き損じた音を消去したり、音程やタイミングを修正したりします。

タイミングの修正

タイミングの修正はクォンタイズで行います。クォンタイズは、演奏した音のタイミングを、設定したビート（拍）に合わせる機能です。完全に合わせるだけでなく、細かい演奏のノリを残すことができます。また、演奏したデータに対して「スウィング」感を付け足すこともできます。では、レコーディングしたMIDIトラックにクォンタイズをかけてみましょう。

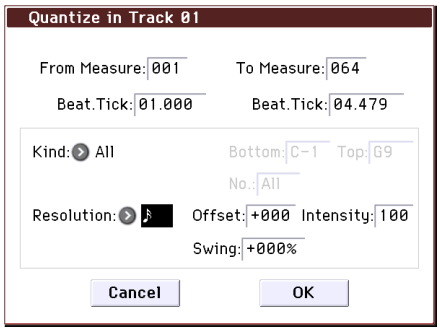
1. [PAGE]スイッチを押してPage SelectのP6 Track Editを押します。そしてTrack Editタブを押してP6: Track Edit– Track Editページに入ります。

   このページではシーケンサーの各トラックの状態をグラフィックで表示します。小さな長方形は、そのトラックに演奏データが入っていることを示しています。



2. “Track Select”でTrack 01を選びます。
3. ディスプレイ下部にある“From Measure”と“To End of Measure”パラメーターを使って編集する範囲を小節単位で指定します。この例では“From”を001に、“To End”を064に設定します。
4. メニュー・コマンド・ボタンを押して“Quantize”を選びます。

   クォンタイズ・ダイアログが表示されます。



5. “Resolution”を必要な音符（音価）に設定します。

   一般的には、レコーディングした演奏の一番短い音符を選択します。

6. OK ボタンを押して選択したデータにクォンタイズをかけます。

   クォンタイズの結果が期待していたものと異なる場合は、[COMPARE]スイッチを押してクォンタイズをする前の状態に戻し、クォンタイズ後の状態と聴き比べてください。“Resolution”の設定を変えたり、“Intensity”を100%以下の値に変えてクォンタイズの結果が自然な感じになるようにしたり、“Swing”の値を上げてシャッフルやスウィングした感じを作り出したりするなど、試してください。

   また、P0ページの上部にある“Resolution” (REC Resolution)でレコーディング中の演奏にクォンタイズをかけることもできます。“Resolution”をHi以外にすると、レコーディング中に演奏データが設定タイミングにそろえられて記録されます。

音の修正や追加

音の移動や消去、音の長さや強さの変更、音を追加するなどの編集をするには、トラック・ビュー・エディットやピアノ・ロール・エディットを使用します。

トラックや小節単位で消去や移動、コピーを行うときはトラック・ビュー・エディットで作業すると便利です。

1. ([PAGE]スイッチを押してPage SelectのP6: Track Editを押します）そしてTrack Viewタブを押してP6: Track Edit– Track Viewページに入ります。
2. ツールを使用して、先頭小節および後尾小節を決めて編集範囲を設定します。
3. ツールを使用して、移動やコピー、消去を行います。

   詳しくはOG p.68を参照してください。

1音ずつやいくつかの音などノート単位で編集するときは、ピアノ・ロール・エディットが便利です。

1. ツールを使用して、先頭小節および後尾小節を決めて編集範囲を設定します。
2. メニュー・コマンド・ボタンを押して“Piano Roll”を選びます。

   またはP6: Track Edit– Track Viewページの一番下のツール・ボックスを押します。

   ピアノ・ロール・ダイアログが表示されます。

3. ズーム・ボタンを使って作業しやすい大きさに拡大します。
4. ツールを使用してノートを編集します。

   詳しくはOG p.70を参照してください。

テンプレート・ソング

テンプレート・ソングは、音楽スタイルにマッチしたサウンドやエフェクトがセットになったもので、それらを使ってすぐに曲作りを始めることができます。また、プリセットだけでなく、よく使う設定やサウンドなどをオリジナルのテンプレート・ソングとして保存しておくこともできます。

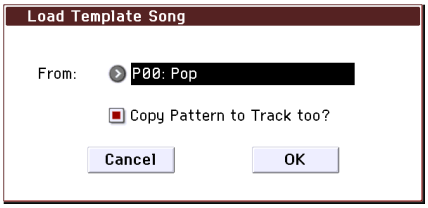
あらかじめ用意された16種類（P00～P15）のプリセット・データには、プログラム、ボリュームやパンなどのトラック・パラメーター設定と、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラックやテンポ等の設定情報が含まれています。

Note: テンプレート・ソングにはMIDIのノート・データやパターンは含まれません。

以下の例のようにロードしてください。

1. SequencerモードP0: Play/RECページに入り、メニュー・コマンド・ボタンを押して"Load Template Song"を選択します。

   ダイアログが表示されます。

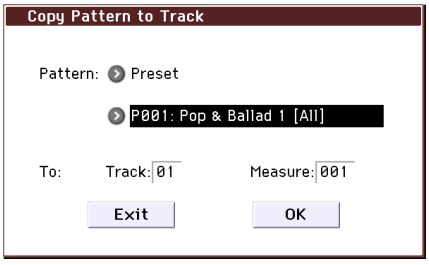


2. "From"でロードしたいテンプレート・ソングを選びます。
3. "Copy Pattern to Track too?"のチェック・ボックスにチェックを入れます。

   チェックを入れると、テンプレート・ソングのロードが終わった後、パターンをコピーするためのダイアログが表示されます。

   チェックが入っていない場合は、選択したテンプレート・ソングのロードのみを実行します。
4. OKボタンを押してテンプレート・ソングをロードします。（ロードを中止するときは、Cancelボタンを押してダイアログを閉じます）

   OKボタンを押すと、現在選択されているソングにテンプレート・ソングのセッティングがコピーされます。
   "Copy Pattern to Track too?"にチェックを入れていた場合、Copy Pattern to Trackダイアログが表示されますので、引き続き以下の設定を行ってください。
5. "Pattern" のバンク（User か Preset）とナンバーのポップアップ・ボタンで、コピーしたいパターンを選択します。



6. "Track"で、パターンを使うトラックを選択します。

   Note: 16種類のテンプレート・ソングそれぞれのトラック1は常にドラムス・プログラムがアサインされています。（トラック1以外にも別のドラムス・プログラムがアサインされているものもあります。）
7. "Measure" で、パターンの演奏を開始させたい小節位置を指定します。

   710種類のプリセット・パターンについては、そのパターンの音楽スタイルとそれに適したドラムス・プログラム名が略称で表示されます。

   ドラム用のトラックにプリセット・パターンをロードすることで、テンプレート・ソングに適したドラムトラックの設定を簡単に行うことができます。
8. OKボタンを押して、ドラム・パターンをロードします。

   パターンのロードが終わると、小節が自動的にカウントアップします。必要に応じて別のパターンをその次にコピーすることも可能です。例えば、曲の構成に沿って異なるパターンをつなぎ合わせて1曲分のパターンを作り上げることもできます。

   パターンのコピーを終えたら、[EXIT]スイッチを押すと完了します。

レコーディング方法は、「別のトラックにレコーディングする」（→p.16）を参照してください。

エフェクトを使う

KROMEは、サウンドに歪みやうねり、残響といったさまざまな音響効果を与えるフル・デジタル・エフェクトを、193種類搭載しています。5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のトータル・エフェクトそれぞれに割り当てて、接続を設定することで、とても複雑な効果を得ることができます。

また、エフェクトをコントロールする機能も充実しています。本体のコントローラーを使用することで演奏中リアルタイムにエフェクトの効果をコントロールするダイナミック・モジュレーション機能(Dmod)が用意されています。

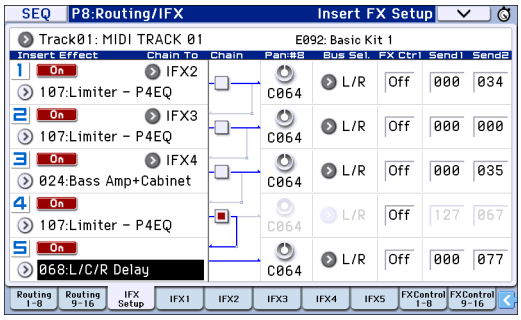
さらに、各エフェクトの効果を連動して変化させる コモンLFO、テンポにあわせて変化させる MIDI/Tempo Sync機能なども活用すれば、ハイレベルのサウンドで演奏することができます。

ルーティングとエフェクト設定

サウンドをどのエフェクトに送るかをルーティングで設定します。

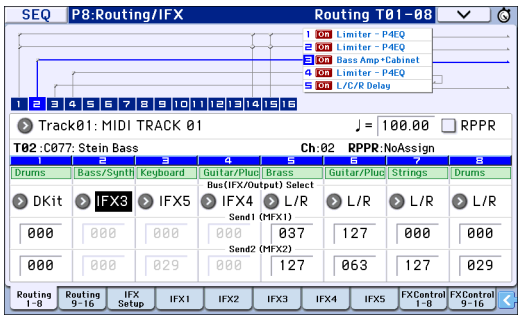
ここではソングを例に説明します。

1. 使用するインサート・エフェクトを選びます。Seq P8: Routing/IFX– Insert FX Setupページで設定します。



2. トラックごとの出力をどのエフェクトに送るかを設定します。Seq P8: Routing/IFX– Routing T01–08ページの“Bus (IFX/Output) Select”で設定します。例えば、トラック2の出力をインサート・エフェクト3へ入力する場合は、トラック2の“Bus (IFX/Output) Select”をIFX3に設定します。

   ディスプレイ上部にルーティング、インサート・エフェクト、チェインの設定の状態が表示されます。この例では、T01（トラック1）はDKitに設定されてIFX1と2を使用しています。これはドラムキットの設定が採用されています。T02はIFX3、T04はIFX4とIFX5をチェイン接続しています。

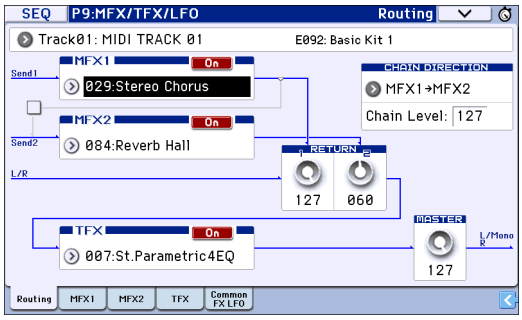


3. “Send1”、“Send2” では、マスター・エフェクトへのセンド・レベルをトラックごとに設定します。“Send1”がMFX1に、“Send2”がMFX2に対応します。

   このページの“Send1”、“Send2”は、“Bus (IFX/Output) Select”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。

   “Bus (IFX/Output) Select”をIFX1～5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”（P8: Routing/IFX– Insert FX Setupページ）でセンド・レベルを設定します。

4. Seq P9: MFX/TFX/LFO– Routingページを表示します。ここで使用するマスター・エフェクトとトータル・エフェクトを選びます。信号の流れを確認することもできます。



データを保存（ライトとセーブ）、読み込む（ロード）

エディットしたデータを保存する

ライトとセーブについて

KROMEのデータの保存方法には、ライトとセーブの2種類があります。

Note: ライトやセーブで保存される前に電源を切ると、それらのデータは失われます。大切なデータは必ず本体やSDカードに保存してください。

KROME本体のメモリーに保存することをライト（Write）といいます。プログラム、コンビネーション、アルペジオ・パターン、ドラムキット、グローバル設定などを保存することができます。

Note: ソングなどのデータは本体にライトすることができません。（→OG p.113「KROMEのデータ保存について」）

一方、SDカードに保存することをセーブ（Save）といいます。本体にライトできる上記のデータだけでなく、本体に保存できないソング・データなどをあわせて保存することができます。

Note: セーブには、各データを個別に保存するだけでなく、本体上のデータをまとめて保存できる機能があります。プログラムやコンビネーションなどのサウンド・データやグローバルの本体設定を、シーケンサーのソング・データとセットでセーブすれば、現在のKROMEの状態をまとめて管理できます。プロジェクト別やライブ用など、目的に応じて活用できます。

ライト

プログラムをライトする

エディットしたプログラムをインターナル・メモリーにライト（保存）する手順は、次の通りです。

1. [WRITE]スイッチを押します。

   保存設定を行うダイアログが表示されます。ここでプログラム・ネームやカテゴリー、保存先を設定できます。通常、保存先にはエディットをはじめたプログラムのバンクとナンバーが設定されています。

   同じ保存先に上書きする場合は、バンクやナンバーを変更せずに、手順2に進んでください。

   - プログラム・ネームの変更：
     「T」ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログを表示します。
     ディスプレイ上のキーボードを使って名前を付けます。
     OKボタンを押します。元のダイアログに戻ります。
   - カテゴリー、サブ・カテゴリー：
     Category、Sub Categoryポップアップ・ボタンを押して、リストからカテゴリーを選びます。元のダイアログに戻ります。
   - ライト先のバンク、ナンバー指定：
     Programポップアップ・ボタンを押して、タブでバンクを選び、リストからナンバーを選びます。
     OKボタンを押します。元のダイアログに戻ります。

2. もう一度[WRITE]スイッチを押すとライトが実行されます（OKボタンまたは[ENTER]スイッチを押しても実行されます）。

その他のデータのライト

コンビネーションでも同様の手順でライトすることができます。アルペジオ・パターンなど、サウンド以外のデータをライトするには、該当するページで行います。詳しくはOG p.115をご覧ください。

Note: [WRITE]スイッチを使用する以外に、メニューのWriteコマンドを使用することもできます。エフェクト・プリセットについてはWriteコマンドのみ対応しています。

セーブとロード

SDカードにデータをセーブする

KROME上で作成またはエディットしたデータはSDカードにセーブできます。KROMEでは数種類のファイルやデータを取り扱いますが、ここでは2つの代表的なファイル・タイプである.PCG、.SNGファイルについて説明します。

PCGとは、プログラム（P）、コンビネーション（C）、グローバル（G）の略です。.PCGファイルには他にもユーザー・アルペジオ・パターン、ドラムキット、ユーザー・ドラムトラック・パターンが含まれます。

SNGはソング（Song）の略です。.SNGファイルにはSequencerモードのすべてのソング・データが含まれます。

プログラムとソングを一緒にセーブする

エディットしたプログラムや並び替えられているプログラムを使用して作られたソングを保存するときは、それらを一緒に保存してください。

1. SDカードをSDカード・スロットに挿入します。

   メディアのラベルを上に向け、コネクター側をSDカード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。

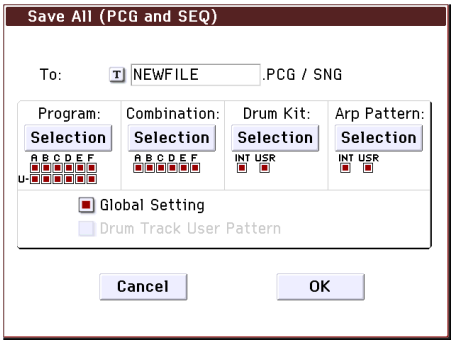
2. [MEDIA]スイッチを押して、Mediaモードに入ります。（LED点灯）
3. Saveタブを押してMedia–Saveページに入ります。
4. データをセーブしたいディレクトリを選びます。

   Openボタンを押すと1階層下に移動し、Upボタンを押すと1階層上に移動できます。

   ディレクトリを新規作成する場合は、作成したい階層に移動してからMedia–Utilityページのメニュー・コマンド“Create Directory”を使って作成します。

5. Media-Saveページでメニュー・コマンド・ボタンを押し、"Save All (PCG & SEQ)"を選びます。

   このコマンドを実行すると、.PCGと.SNGファイルを一度にセーブします。ダイアログが表示されます。



6. テキスト・エディット・ボタン（「T」）を押して、ファイルの名前を入力します。

   作成されるファイルは、ここで入力したファイル・ネームを共通して使用します(拡張子はそれぞれ異なります)。

7. OKボタンを押すと、データがSDカードにセーブされます。

   セーブし終えると、ディスプレイは自動的にSaveページに戻り、セーブされたファイルを表示します。

Note: ダイアログの各「Selection」でセーブするバンクを指定することができますが、ソングを保存するときは、ソングで使用しているプログラムやドラムキットも一緒にセーブしてください。
同様に、コンビネーションをセーブするときは、保存するコンビネーションで使用しているプログラムやドラムキットを、プログラムをセーブするときは、プログラムで使用しているドラムキットを一緒にセーブしてください。

ソングをセーブする

Sequencerモードで[WRITE]スイッチを押すことによって、.SNGファイルをSDカードにセーブすることができます。

ダイアログが表示されたらもう一度[WRITE]スイッチを押すとセーブが実行されます。

データをロードする

プログラムやコンビネーションなどのサウンド・データや、ソング･データなどをロードします。次の手順でロードします。

1. ロードするファイルが入った SD カードを SD カード・スロットに挿入します。

   メディアのラベルを上に向け、コネクター側をSDカード･スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。

2. [MEDIA] スイッチを押して、Media モードに入ります。(LED点灯)

3. Loadタブを押してMedia–Loadページに入ります。

4. ロードしたいデータが入っているディレクトリへ移動し、.SNGファイルを選びます。

   ディレクトリはフォルダのアイコンです。Openボタンを押すと1階層下へ移動し、Upボタンを押すと1階層上に移動できます。

   選択した.SNGファイルはハイライトで表示されます。

5. ディスプレイのページ下にあるLoadボタンを押します。

   このとき、ダイアログが表示され、ロード・オプションを設定できます。

6. 一緒にプログラム等をロードするときは、"Load [ファイル名].PCG too"のチェック・ボックスにチェックを入れます。

   これらのチェック・ボックスにチェックが入ると、.SNGファイルをロードするときに同名の.PCGファイルも同時にロードされます。

7. "Select .SNG Allocation"でソング・データのロード方法と現在メモリー上にあるソング・データを消去するかどうかを指定します。

   Appendの場合は、メモリー上にあるソング・データを消去せずに空いているソング番号の小さい番号からソングをロードします。

   Clearの場合は、メモリー上にあるソング・データをすべて消去してから、ロードするソングをセーブ時と同じ番号にロードします。

8. OKボタンを押してデータをロードします。

データのロードおよびセーブ中は、電源を切ったり、SDカードを取り外したりすることは絶対にしないでください。

プログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、メモリー･プロテクト(GlobalモードP0: Basic Setup– System Preferences）を必ずオフ（チェックが外れた状態）にします。メモリー・プロテクトがオンの状態だと、これらのデータはロードできません。

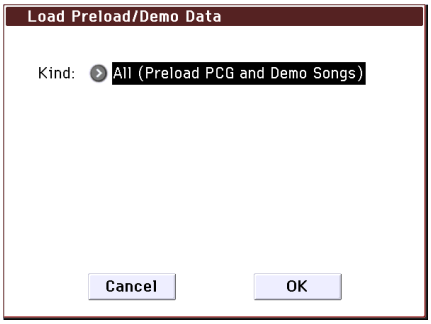
デモ・ソングを聴く

デモ・ソングをロードする

以下の操作を行うと、KROME 本体に保存されているデータはプリセットのプログラムやコンビネーション・データとデモ・ソング・データで上書きされ、消えてしまいます。これまでにエディットしたり新規作成したりしたデータを消したくない場合は、SDカード(市販)にセーブしてください。

1. [GLOBAL]スイッチを押して（LED点灯）、Globalモードに入ります。
2. Global P0: Basic Setupページを表示します。

   他のページが表示されているときは[EXIT]スイッチを押してください。
3. ディスプレイ右上のメニュー・ボタンを押して、"Load Preload/Demo Data"を選びます。



4. "Kind"で、All (Preload PCG and Demo Songs)を選びます。

   ロードを実行すると、プリロード・データとデモ・ソング・データがロードされます。
5. OKボタンまたは[ENTER]スイッチを押します。

   確認のためのダイアログが表示されます。

   もう一度OKボタンまたは[ENTER]スイッチを押すとロードが実行されます。

データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

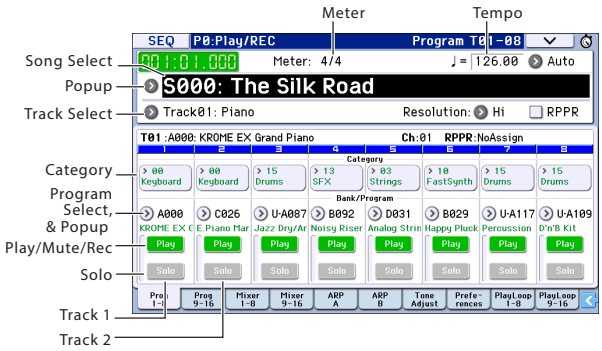
Memory Protectedダイアログが表示されるときは、System Pref.タブを押して、Memory Protect "Song"、"Program"などのチェック・ボックスのチェックをはずします。そしてロードし直してください。

デモ・ソングを聴く

Sequencerモードでデモ・ソングを聴きます。

1. [SEQ]スイッチを押して（LED点灯）、Sequencerモードに入ります。
2. P0: Play/REC– Program T01–08ページを表示します。

   表示されていない場合は、[EXIT]スイッチを何度か押します。



3. まずはS000のソングを聴いてみましょう。

   S000のソングが選ばれていることを確認してください。他のソングが選ばれている場合は、ソング・ネームの部分（"Song Select"）を押して表示を反転させ、テン・キー[0]、[ENTER]スイッチを順番に押します。
4. SEQUENCER [▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。

   LEDが点滅し、ソングの演奏が始まります。
5. 途中で演奏を止めるときは、もう一度 [▶/■]スイッチを押します。
6. 次のソングを聴いてみましょう。

   ソング・ネームの部分（"Song Select"）を押します。テン・キー[1]を押して、[ENTER]スイッチを押します。("S001"のソングが選ばれます。)

   また、ソング・ネームの左側の丸いボタン（Song Select ポップアップ）を押すと、リストにソング・ネームが表示されます。ソング・ネームを押してソングを選びます。
7. [▶/■]スイッチを押して、演奏を開始し、そしてもう一度 [▶/■]スイッチを押して停止してください。

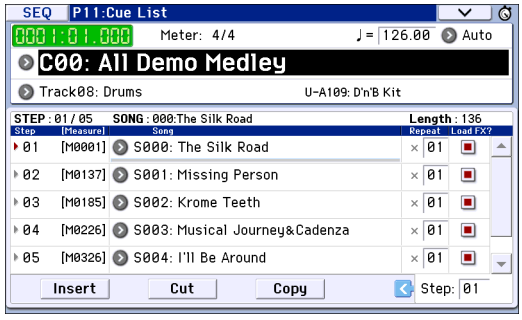
ロードしたデモ・ソングは電源をオフにすると消去されますので、必要に応じてロードしてください。

複数のソングを連続再生する

キュー・リストにアサインされたデモ・ソングをプレイバック（再生）します。キュー・リストは、アサインしたソングを連続的に聴くことができます。各ソングの繰り返し回数を設定することもできます。

1. P11: Cue Listページを表示します。

   [PAGE]スイッチを押して、Seq Page Selectページを表示します。ディスプレイの"P11 Cue List"を押します。



2. SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。

   リストにアサインされたソングを順番に聴くことができます。途中で演奏を止めるときは、もう 1 度 [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。

RPPRで演奏する

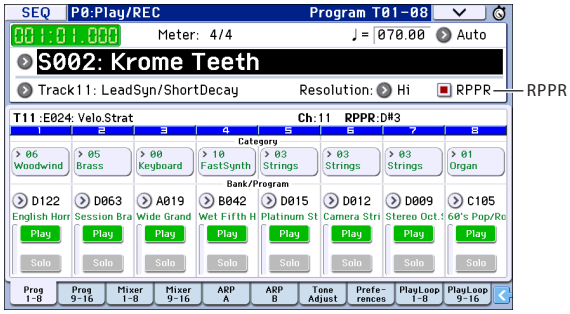
Sequencerモードでは、RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング）機能を使用できます。

RPPR機能は、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを鍵盤の1つずつに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイバックしたり、その演奏をレコーディングしたりするものです。

ロードしたデモ・ソングにはRPPR機能を使用したデータが入っていますので演奏してみましょう。

1. P0: Play/REC– Program T01–08ページを表示し、S002を選びます。

   前ページの手順6 、7を参照してください。



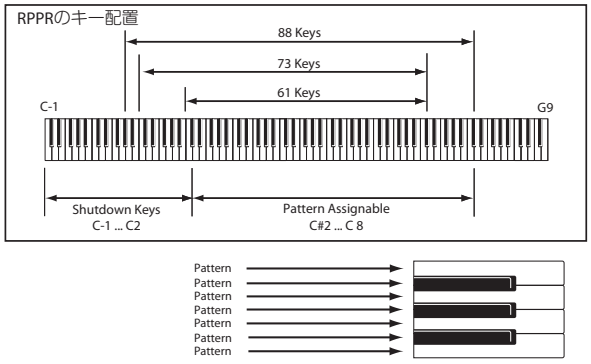
2. "RPPR" のチェック･ボックスがチェックされていることを確認します。

   チェックをすると設定されているRPPR が動作します。チェックをはずすとRPPRは動作しません。

3. C#2以上の音域の鍵盤を押します。

   鍵盤に割り当てられているパターンの演奏が始まります。これらC#2～C8の72キー（Pattern Assignable）にはドラムス・パターンやベースのフレーズなどのパターンがアサインできます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。

   鍵盤から手を離しても演奏が続くことがありますが、C2以下の音域のキー（Shutdown Keys）を2回素早く押すと止まります。



主な仕様

鍵盤部:

61鍵、73鍵　セミ・ウェイテッド鍵盤
(ベロシティ対応・アフタータッチ非対応)

88鍵　NH（ナチュラル・ウェイテッド・ハンマー・アクション）鍵盤（ベロシティ対応・アフタータッチ非対応）

電源:

ACアダプター電源端子（ DC 12V、⟐⟐ ）、
POWERスイッチ

外形寸法 (幅 x 奥行き x 高さ):

61鍵　1,027×313×93 mm
73鍵　1,191×313×93 mm
88鍵　1,448×383×131 mm

質量:

61鍵　7.2 kg
73鍵　8.2 kg
88鍵　14.7 kg

消費電力: 13 W

付属品:

ACアダプター、電源コード

クイック・スタート・ガイド（本書）

アクセサリー（別売）:

XVP-20, XVP-10: エクスプレッション/ボリューム・ペダル

EXP-2: フット・コントローラー

DS-1H: ダンパー・ペダル

PS-1, PS-3: ペダル・スイッチ

* 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

保証規定（必ずお読みください）

本保証書は、保証期間中に本製品を保証するもので、付属品類（ヘッドホンなど）は保証の対象になりません。保証期間内に本製品が故障した場合は、保証規定によって無償修理いたします。

1. 本保証書の有効期間はお買い上げ日より 1 か年です。
2. 次の修理等は保証期間内であっても有償となります。
   - 消耗部品（電池、スピーカー、真空管、フェーダーなど）の交換。
   - お取扱い方法が不適当のために生じた故障。
   - 天災（火災、浸水等）によって生じた故障。
   - 故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合。
   - 不当な改造、調整、部品交換などにより生じた故障または損傷。
   - 保証書にお買い上げ日、販売店名が未記入の場合、または字句が書き替えられている場合。
   - 本保証書の提示がない場合。

   尚、当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、修理した日より 3 か月以内に限り無償修理いたします。
3. 本保証書は日本国内においてのみ有効です。
   This warranty is valid only in Japan.
4. お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証は引き続きお使いいただけます。詳しくは、お客様相談窓口までお問い合わせください。
5. 修理、運送費用が製品の価格より高くなることがありますので、あらかじめお客様相談窓口へご相談ください。発送にかかる費用は、お客様の負担とさせていただきます。
6. 修理中の代替品、商品の貸し出し等は、いかなる場合においても一切行っておりません。

本製品の故障、または使用上生じたお客様の直接、間接の損害につきましては、弊社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。
本保証書は、保証規定により無償修理をお約束するためのもので、これよりお客様の法律上の権利を制限するものではありません。

■お願い

1. 保証書に販売年月日等の記入がない場合は無効となります。記入できないときは、お買い上げ年月日を証明できる領収書等と一緒に保管してください。
2. 保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

コルグ KROME
EX-61/73/88

保証書

本保証書は、上記の保証規定により無償修理をお約束するものです。
お買い上げ日　　年　　月　　日

販売店名

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお客様相談窓口へお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな？とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お客様相談窓口へお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

修理または商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。
This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

お客様相談窓口　0570-666-569

PHS等一部の電話ではご利用できません。固定電話または携帯電話からおかけください。

受付時間　月曜日～金曜日 10:00～17:00
（祝祭日、窓口休業日を除く）

● サービス・センター:
〒168-0073東京都杉並区下高井戸 1-18-19　2F

IMPORTANT NOTICE TO CONSUMERS

This product has been manufactured according to strict specifications and voltage requirements that are applicable in the country in which it is intended that this product should be used. If you have purchased this product via the internet, through mail order, and/or via a telephone sale, you must verify that this product is intended to be used in the country in which you reside.
WARNING: Use of this product in any country other than that for which it is intended could be dangerous and could invalidate the manufacturer's or distributor's warranty.
Please also retain your receipt as proof of purchase otherwise your product may be disqualified from the manufacturer's or distributor's warranty.

REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

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

WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

Dieses Produkt wurde unter strenger Beachtung von Spezifikationen und Spannungsanforderungen hergestellt, die im Bestimmungsland gelten. Wenn Sie dieses Produkt über das Internet, per Postversand und/oder mit telefonischer Bestellung gekauft haben, müssen Sie bestätigen, dass dieses Produkt für Ihr Wohngebiet ausgelegt ist.
WARNUNG: Verwendung dieses Produkts in einem anderen Land als dem, für das es bestimmt ist, verwendet wird, kann gefährlich sein und die Garantie des Herstellers oder Importeurs hinfällig lassen werden. Bitte bewahren Sie diese Quittung als Kaufbeleg auf, da andernfalls das Produkt von der Garantie des Herstellers oder Importeurs ausgeschlossen werden kann.

NOTA IMPORTANTE PARA EL CONSUMIDOR

Este producto ha sido fabricado de acuerdo a estrictas especificaciones y requerimientos de voltaje aplicables en el país para el cual está destinado. Si ha comprado este producto por internet, a través de correo, y/o venta telefónica, debe usted verificar que el uso de este producto está destinado al país en el cual reside.
AVISO: El uso de este producto en un país distinto al cual está destinado podría resultar peligroso y podría invalidar la garantía del fabricante o distribuidor.
Por favor guarde su recibo como prueba de compra ya que de otro modo el producto puede verse privado de la garantía del fabricante o distribuidor.

KORG INC.
4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN
www.korg.com
©2018 **KORG INC.**
Published 6/2026 **Printed in China**