

**KORG**

**KRONOS**  
**KRONOS X**  
MUSIC WORKSTATION

クイック・スタート・ガイド

安全上のご注意 .....	2
本装置のお取り扱いについて .....	3
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
<b>おもな特長 .....</b>	<b>5</b>
<b>フロント・パネル .....</b>	<b>6</b>
<b>リア・パネル .....</b>	<b>11</b>
接続して電源を入れる .....	12
<b>ディスプレイとモードについて .....</b>	<b>13</b>
タッチビュー・ユーザー・インターフェイス .....	13
モードを選択する .....	15
<b>演奏する .....</b>	<b>16</b>
セット・リストを演奏する .....	16
プログラム、コンビネーションを演奏する .....	18
コントローラーを使ってサウンドに変化をつける .....	19
KARMAを使う .....	20
ドラムトラックを使用する .....	21
<b>シーケンサーを使う .....</b>	<b>22</b>
MIDIとオーディオをレコーディングする .....	22
MIDIデータをエディットする .....	23
テンプレート・ソング .....	24
<b>データを保存（ライトとセーブ）、読み込む（ロード） .....</b>	<b>24</b>
エディットしたデータを保存する .....	24
ディスクにセーブする、ディスクからロードする .....	25
デモ・ソングを聴く .....	27
<b>仕様（概略） .....</b>	<b>28</b>

このたびはコルグ・ミュージック・ワークステーション KRONOS X (クロノス・エックス)、KRONOS (クロノス) 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。

### マークについて

製品には下記のマークが表示されています。



マークには次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

### 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予想されます



- 電源プラグは、必ず AC100V の電源コンセントに差し込む。
- 電源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。  
感電やショートのおそれがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、電源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電源プラグをコンセントから抜く。
  - 電源コードやプラグが破損したとき
  - 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・サービス・センター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以外のことは絶対にしない。
- 電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものを乗せない。  
電源コードが破損し、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。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）で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- 雨天時の野外のように、湿気が多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。
- 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。**
- **電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。**



- **長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。**



- **付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。**  
付属の電源コードは本製品専用です。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てしない。**  
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。**  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**  
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
- **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、本製品が故障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。**  
本製品が転倒する危険性があります。
- **ディスプレイを破損する恐れがあるので、次のようなことは絶対にしない。**  
シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでディスプレイを強く押しついたりこすったりする。ディスプレイの隅を、ペンや爪などで強くこする。

## 本装置のお取り扱いについて

本製品には、精密機器が搭載されているため、以下の事柄を十分に注意してお取り扱いいただかないと、故障の原因となります。

- 冬季の屋外や夏季の直射日光に当たる場所のように、極端に温度の低いまたは高い場所で、使用や保管をしない。また、温度差が激しい場所へ、本製品を移動することは避ける。温度差が生じた場合、インターナル（内蔵）・ディスク、または製品内部に、水滴がつくことがあります。そのまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用を開始してください。
- 極端に湿度の高い場所では使用、保管しない。
- ほこりや煙が多い場所では使用、保管しない。

## インターナル(内蔵)・ディスク・ドライブの取り扱い注意事項

- 電源のオンとオフを、頻りに繰り返さない。  
電源をオンにすると、ディスク・ドライブへのアクセスが開始されます。アクセス中に電源をオフにすると、ディスク上のデータが失われ、次回起動時に、正常に起動しないなどの故障の原因となります。  
電源をオフにした後、再度オンにする場合は、10秒ほど待って電源を入れてください。

## 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。

また、本製品の使用に伴い、メディアに書き込んだデータの消失、破損などの、お客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、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

本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許可を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許可を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む保証義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) 技術は Stephen Kay のライセンスによるもので、米国特許番号 5,486,647、5,521,327、6,084,171、6,087,578、6,103,964、6,121,532、6,121,533、6,326,538、6,639,141、7,169,997、7,342,166 と、追加発行および出願中の外国特許により保護されます。

\* KARMA®、KARMA のロゴデザイン、KARMA MW™、Generated Effect™ (GE)、Melodic Repeat™、Direct Index™、Manual Advance™、SmartScan™、Freeze Randomize™、Random Capture™、Random FF/REW™、Scene Matrix™ は、Stephen Kay、Karma Lab LLC、www.karma-lab.com の商標または登録商標です。本マニュアルの著作権は株式会社コルグと Stephen Kay に帰属し、許可無く使用することを禁じます。

\* 使用しているパターン・グリッド等は KARMA ソフトウェアの画面によるもので、Stephen Kay、Karma Lab LLC に帰属しています。許可なく使用することを禁じます。

\* KARMA に関する情報は、www.karma-lab.com で確認することができます。

\* Linux は Linus Torvalds の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

\* 米国スタンフォード大学とヤマハ株式会社所有する物理モデル音源特許 (http://www.sondius-xg.com 掲載) のライセンスを受けて開発されています。

\* 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。

# 取扱説明書について

## 取扱説明書の構成と使用方法

KRONOS X、KRONOSには以下の取扱説明書が付属されています。(KRONOS X、KRONOSを総称して、KRONOSまたは本機と表記します。)

- クイック・スタート・ガイド (印刷版、PDF)
- オペレーション・ガイド (PDF)
- パラメーター・ガイド (PDF)

その他、ボイス・ネーム・リスト等も含まれます。

これらの取扱説明書類 (PDF) は付属アクセサリー・ディスク2に収録されています。

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

まず最初にKRONOSのおもな機能を素早く確認できるこのクイック・スタート・ガイドをお読みください。

### オペレーション・ガイド

オペレーション・ガイドはKRONOSの操作方法をご紹介するガイドです。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。

KRONOS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やサンプリングの方法などをご説明します。また、エフェクトやKARMA、ドラムトラック、ウェーブ・シーケンスやドラムキットなどの基本事項もご説明します。

この他にもオペレーション・ガイドにはトラブル・シューティングやスペックなどの情報を収録しています。

### パラメーター・ガイド

パラメーター・ガイドは、KRONOS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。「これは何かな?」と思われたときは、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、KRONOS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、KARMA GE、ウェーブ・シーケンス、ドラムトラック・パターン、セット・リスト、デモ・ソング、テンプレート・ソング、エフェクト・プリセット

### KRONOS システム・アップデートとリストア

システム・アップデートとリストアの方法を説明しています。

## 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、目次や相互参照は、調べたい項目へ簡単に移動することができます。

なお、KRONOS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。

### オンボード・ヘルプ・システム (英語表示のみ)

[HELP]スイッチを押すと、その時点の状況に即した説明がKRONOSのディスプレイに表示されます。また、フロント・パネル上のボタンやノブ、スライダなどのリアルタイム・コントローラーに関する情報も、[HELP]スイッチを押しながら各コントローラーを動かすことで確認することができます。(→p.8 [[HELP]スイッチ])

## 取扱説明書の表記

### KRONOS X、KRONOSの名称表記

KRONOS X、KRONOSを総称して、取扱説明書ではKRONOSまたは本機と表記しています。

なお、取扱説明書中のフロント・パネル、リア・パネル等のイラストはKRONOS X 61鍵モデルを使用しています。

### 取扱説明書の省略名 QS, OG, PG, VNL

各取扱説明書の名称を次のように省略して表しています。

QS: Quick Start Guide (クイック・スタート・ガイド)

OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)

PG: 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[ ]で括弧で表しています。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。

### ディスプレイ中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“ ”で括弧で表しています。

### 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。

### 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。

### 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。

## おもな特長

### 9種類の高品位シンセシス・エンジンを搭載

KRONOSは9種類のシンセシス・エンジンを搭載しています。

- トラディショナルなキーボード・サウンドに特化した3種類のインストゥルメント：SGX-1プレミアム・アコースティック・ピアノ、EP-1 MDSエレクトリック・ピアノ、CX-3トーンホイール・オルガン。
- 独自のキャラクターと膨大なサウンド・プログラミング性能を誇る、3種類のバーチャル・アナログ・シンセサイザー：AL-1、MS-20EX、PolysixEX。
- フル機能のサンプリング音源とウェーブ・シーケンスを装備したシンセサイザー：HD-1。
- トラディショナルな音色から今までにない、まったく新しいサウンドまでを創り出すフィジカル・モデリング・シンセサイザー：STR-1。
- VPM、ウェーブシェイピング、PCMなどを自在に組み合わせ、用途の広い強力なサウンドを創り出すパッチパネル・シンセサイザー：MOD-7。

それぞれ単体機としても十分な機能を装備したシンセシス・エンジンを1台に統合したのがKRONOSです。

これら9種類のシンセシス・エンジンは、オプション・ハードウェアを追加する必要や、発音数の垣根を気にすることなく、同じハードウェアを共有し、ソフト・シンセなどで悩みのタネとなる「CPU処理オーバー」も問題になりません。

KRONOSに搭載された9種類のシンセシス・エンジンには、共通のテーマがあります。それは「最高のサウンド・クオリティであること」です。コルグ独自のHD-1低エイリアス・サンプル・プレイバック・オシレーター、特許取得の低エイリアス・アナログ・オシレーター、フルバンドのレゾナント・フィルター、そして超高速かつスムーズな動作のエンベロープやLFOなどによるサウンドの「違い」をすぐにも体感できます。

### ライブ・パフォーマンスに最適化

スムーズ・サウンド・トランジション (SST) の採用により、すべてのモードでサウンドを切り替えるときに発生しがちだった音切れを起こすことなく、ボイスとエフェクトが自然に切り替わります。

また、プログラム、コンビネーション、ソングをひとつの画面上で簡単に選択できるセット・リストを採用しました。これによりライブ時などのサウンドの切り替えがより簡単に行えます。さらに専用グラフィック・イコライザーで演奏会場の音響特性に合わせて本体の音質補正も自在に行えます。なお、各サウンドごとに歌詞や演奏上のメモなども記憶できます (英数字のみ)。

### 強力なエフェクト部

KRONOSには、コーラス、ディレイ、リバーブ、アンプ・モデル、ボコーダー等々、185種類のエフェクト・タイプが収録されています。1エフェクトで最大72ものパラメーターや豊富なリアルタイム・モジュレーション機能を装備するなど、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、簡単にいつでも呼び出せるエフェクト・プリセット機能も装備しました。

これらの強力なエフェクトは、インサート・エフェクトを12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2基、合計で最大16基を同時に使用することができます。また、32基の3バンドEQ (16MIDIトラック、16オーディオ・トラック)も装備しました。さらに、シンセシス・エンジンの多くにはそれぞれ独自のシグナル・プロセッシング機能を装備したものもあります。CX-3、PolysixEX、EP-1には上記のエフェクトとは別の専用エフェクトを搭載し、AL-1、MS-20EX、STR-1、MOD-7では外部オーディオ入力をシンセサイズすることができます。

### KARMA

KARMAとはKay Algorithmic Music Architectureの略で、とても自由度の高いインタラクティブMIDIデータ・ジェネレーターです。シンプルなアルペジエーターとしての使用はもちろんのこと、パワフルな音楽生成機能を備えた多くのアルゴリズムによる高度な演奏表現を可能にします。

アルペジオをはじめ、ドラムなどのリズムやゲート機能などを活かしたダンス・トラック向けのエフェクト、コントロール・チェンジを駆使した複雑な音色変化、音楽的フレーズの生成など、幅広い効果が得られます。また、スライダーやスイッチで、アルゴリズムの組み替えやモジュレーションなどもリアルタイムに行えます。

### サンプリング

アナログやデジタル・インプット、外部USB CDドライブのオーディオCDなどのオーディオ信号を、ステレオ・サンプリングできます。また、KRONOSのエフェクトをかけてサンプリングしたり、KRONOSのプログラムやコンビネーションをリサンプリングしたりできます。その他、AKAI、SoundFont 2.0、WAVE、AIFFの各フォーマットのサウンドをインポートすることも可能です。

### オーディオ&MIDIシーケンサー

16MIDIトラック、16オーディオ・トラック (24ビット、48kHz) のシーケンサーを使い、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ます。SMF、WAVEファイルのインポート、エクスポートが可能ですので、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。

また、KRONOSの高品位ドラム・サウンドを駆使したドラム・グループ機能であるドラムトラックも搭載しました。

### USB機能およびPCエディター

コンピューターとケーブル1本で接続でき、MIDIやオーディオの送受信が可能なUSB2.0対応のUSB B端子を装備しています。また、KRONOS Editor、KRONOS Plug-in Editorを使用すれば、DAW上からKRONOSのエディットが簡単に行えます。

\* 最新バージョンのエディターはコルグWebページ (<http://korg.co.jp>) からダウンロードすることができます。

2つのUSB A端子を装備していますので、外部ハードディスク、リムーバブル・ディスク、フラッシュ・メディアなどのストレージ・デバイスを簡単に使用できます。

## 豊富なコントローラー群

大型カラーLCDタッチビュー・ディスプレイをはじめ、KRONOSにはスライダー、ノブ、ジョイスティック、リボン、スイッチなど、豊富なアサイナブル・コントローラーが装備されています。これらはすべて簡単に操作することができ、指先ひとつで高度な音楽的表現も自由自在です。

また、用語や操作方法などを分かりやすく解説した内蔵ヘルプ・システムも搭載しました（英語のみ対応）。

# フロント・パネル

## 1. メイン・ボリューム (MAIN VOLUMEノブ)

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R端子とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。

S/P DIF OUT (MAIN)、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1~4、およびUSB Bの各出力には影響しません。

## 2. コントロール・サーフェス

コントロール・サーフェスはディスプレイの左側にあるスライダー9本、ノブ8個、スイッチ16個です。ミキサーのように見えますが、音をエディットしたり、KARMA操作、MIDIメッセージの外部機器への送信などさまざまなコントロールができます。また、エディット内容を損なわずに自由に機能を切り替えることができます。各コントローラーにアサインされたパラメーターの名前と値は、ディスプレイ上のControl Surfaceページに表示されます。

### CONTROL ASSIGNスイッチ

以下に説明するように、CONTROL ASSIGN スイッチを使用して、コントロール・サーフェスのさまざまな機能を切り替えます。CONTROL ASSIGNスイッチで設定した機能をスイッチ右側のノブ、スイッチ、スライダーでコントロールします。

### TIMBRE/TRACK

Programモードではオシレーター 1、2 (EX1、2)、ドラムトラック\*、Samplingモードでは現在選択しているマルチサンプル、Combination、Sequencerモードでは16の各ティン

KRONOS 73鍵、88鍵モデルにはRH3（リアル・ウェイトド・ハンマー・アクション3）鍵盤を装備しました。RH3は、高音へいくほどタッチが軽く、低音へいくほど重くなる、グランド・ピアノのフィールを再現した鍵盤で、微妙なニュアンスを含んだ繊細な演奏も思いのままです。

バー/トラックについて、音量やパン、EQやセンド・レベルをコントロール・サーフェスで調整します。（\*プログラムのドラムトラックはパンを除く）

スイッチ右側にあるLEDは、ティンバー、MIDIトラックの1~8または9~16のどちらかを現在選択しているかを示します。[TIMBRE/TRACK]スイッチを押して切り替えます。TIMBRE/TRACK以外のいずれかに切り替えてからTIMBRE/TRACKに戻ると、以前に選択されていたティンバー/トラックのグループ（1-8または9-16）に自動的に戻ります。

### AUDIO

AUDIO (Audio In)は、アナログ入力、USBとS/P DIFオーディオ入力の音量、プレイ/ミュート、ソロ、パン、センド・レベルを調整します。Sequencerモードでは、それに加え、オーディオ・トラック1~8 (HDR 1-8)、9~16 (HDR 9-16)が選べます。

### EXT

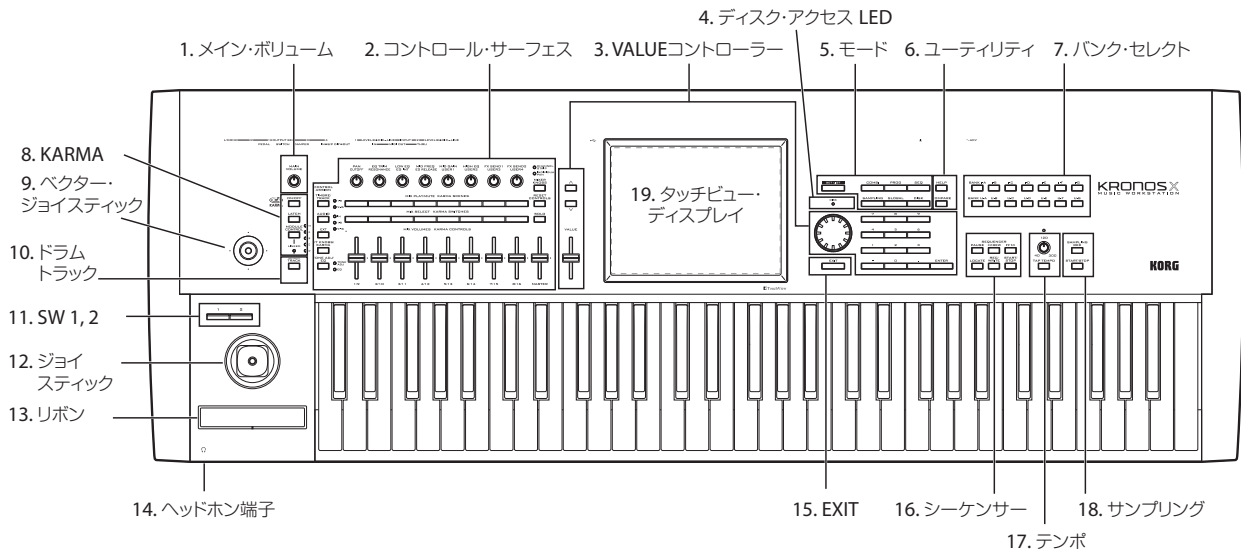
EXT (External)は、MIDIメッセージを外部MIDI機器に送信します。

### RT KNOBS/KARMA

RT KNOBS/KARMA (Realtime Knobs/KARMA)は、ノブでサウンドおよびエフェクトを変化させます。スライダーとスイッチでKARMA機能をコントロールします。

### TONE ADJ/EQ

TONE ADJ (トーン・アジャスト) は、スライダー、ノブ、およびスイッチを使って、プログラム・パラメーターを直接工



デジットします。CombinationおよびSequencerモードでは、コンビネーションまたはソング上でオリジナルのプログラム・データ自体を変更することなく、プログラムをエディットできます。

EQは、セット・リストでのみ使用可能です。このEQは9バンドのグラフィック・イコライザーで、TFX2の後段に配置しています。このEQを使ってメインのステレオ・アウト（アナログL/Rアウト、S/P DIF、USBアウトを含む）の音質を補正することができます。

### [MIXER KNOBS]スイッチ

CONTROL ASSIGNがTIMBRE/TRACKまたはAUDIOのときに使用できます。[MIXER KNOBS]スイッチで、MIX CHANNEL STRIP (REALTIME CONTROL)のノブの機能をCHANNEL STRIPとINDIVIDUAL PANに切り替えます。

CHANNEL STRIPはチャンネルごとのパン、EQ、センドなどを各ノブでコントロールできます。INDIVIDUAL PANは8つのチャンネルのパンを各ノブでコントロールできます。

### [RESET CONTROLS]スイッチ

ベクター・ジョイスティックの効果を中心にリセットしたり、コントロール・サーフェスのコントローラーをリセットしたりするなど、保存した値に切り替えます。

コントロール・サーフェスのスライダー、ノブまたはスイッチを個別にリセットする場合は、[RESET CONTROLS]スイッチを押しながら、リセットするスライダー、ノブまたはスイッチを操作します。

コントロール・サーフェスのCONTROL ASSIGNごとのすべてのエディットを一度にリセットするには、[RESET CONTROLS]スイッチを押しながら、LEDが点灯している[TIMBRE/TRACK]～[TONE ADJ/EQ]のCONTROL ASSIGNスイッチを押します。KARMAについても、例えば[RESET CONTROLS]スイッチを押しながら、[MODULE CONTROL]スイッチを押すと、選択しているモジュールのすべてのスライダーとスイッチの設定がリセットされます。同様に、[RESET CONTROLS]スイッチを押しながら、KARMA SCENES [1]～[8]スイッチを押すとそのシーン設定がリセットされます。

また、[RESET CONTROLS]スイッチを押しながら[SOLO]スイッチを押すと、すべてのソロを解除できます。

### [SOLO]スイッチ

CONTROL ASSIGNがTIMBRE/TRACKかAUDIOに選ばれているときのみ、適用されます。

[SOLO]がオフの場合は、MIX SELECT [1/9]～[8/16]スイッチ（8つ並んでいるスイッチの下段）でコントロールするオシレーター、ティンバー、トラックまたはオーディオ・インプットを選択し、[SOLO]がオンの場合は、ソロにしたいチャンネルを選択します。

## 3. VALUEコントローラー

ディスプレイ上でパラメーターを選択したときに、4つのVALUEコントローラー（[VALUE]スライダー、[∧]および[∨]スイッチ、[VALUE]ダイヤル、テン・キー）でパラメーターをエディットします。

### [VALUE]スライダー

選択したパラメーター値を変化させます。値を大きく変化させたいときや、おおまかにエディットしたいときに便利です。

次の場合に限り、[VALUE]スライダーはモジュレーション・ソースとして使用できるMIDI CC（コントロール・チェンジ）#18を送信し、データ入力には使用できません。

- ProgramモードP0-Mainページで、大きく表示されているプログラム・ネームが選択されている。
- CombinationモードP0-Prog Select/Mixerページで、大きく表示されているコンビネーション・ネームが選択されている。
- Set ListモードP0-Playページが選択されている。

### [∧]、[∨]スイッチ

選択したパラメーター値を1ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに便利です。

### [VALUE]ダイヤル

選択したパラメーター値を変化させます。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。

### テン・キー [0]～[9]、[-]、[.]、および[ENTER]スイッチ

パラメーターの値を数値で入力します。入力する値が分かっているときに便利です。テン・キー [0]～[9]、[-]および [.]スイッチを使用して、値を入力した後、[ENTER]スイッチを押して確定します。


[-]スイッチは、パラメーター値の符号 (+/-) を切り替えます。[.]スイッチは、小数点が付く値を入力します。

[ENTER]スイッチを使ってさまざまなショートカット・コマンドを実行できます（本ガイドでも随時ご紹介します）。例えば、ノート・ナンバーやベロシティ値を入力するパラメーターでは、通常のデータ入力方法に加えて、次の手順のように[ENTER]スイッチと本体鍵盤を使ってダイレクトに入力することも可能です。

1. ノート・ナンバーやベロシティ値を入力するパラメーターを選択します。
2. [ENTER] スwitchを押しながら、本体鍵盤を押すと、ノート・ナンバーまたはベロシティ値が直接入力できます。

## 4. ディスク・アクセスLED

インターナル（内蔵）・ディスクが保存や読み出し動作を行っているときにLEDが点灯します。

 このディスク・アクセス LED が点灯しているときは、絶対に本機に振動や衝撃を与えたり、電源を切ったりしないでください。

## 5. モード

KRONOSは7つのモードで構成されています。セット・リスト、プログラム、コンビネーション、シーケンサー、サンプリング、グローバル、ディスクの各モードは目的ごとに区分されています。各モードを選択するにはフロント・パネル上にあるモード・スイッチを押します。LEDが点灯しているモード・スイッチが現在選択されているモードです。

(→p.15 「モードを選択する」)



## 6. ユーティリティ

### [HELP]スイッチ

[HELP]スイッチを押すと、その時点の状況に即した説明がKRONOSのディスプレイに表示されます(英語表示のみ)。また、フロント・パネル上のスイッチやノブ、スライダなどのリアルタイム・コントローラーに関する情報も、[HELP]スイッチを押しながら各コントローラーを動かすことで確認することができます。

現状表示中のディスプレイの内容について調べたいときは[HELP]スイッチを押します。ディスプレイに表示されたヘルプ画面にある青い文字はリンクがあることを示しますので、そこを押してさらに調べることが可能です。ヘルプ画面のスクロールは、画面上のスクロール・バー、[▲][▼]の各スイッチ、または[VALUE]ダイヤルで操作します。

ヘルプ・ページのトップには現在開いているページの位置関係を階層構造で確認できるナビゲーション・リンクが表示されます。

また、ヘルプ画面には一般的なウェブ・ブラウザにあるような「Fwd>」「<Back」ボタンもあります。ヘルプ画面上のリンクで別のページに飛んだときに、移動する前のページへ戻りたいときなどに便利です。

Contents(目次)ページではパラメーター・ガイドおよびオペレーション・ガイドのほとんどすべてのテキストとグラフィックを含む、本機のヘルプ・システムのパートへアクセスすることができます。また、Indexには主要なパートへのリンクをまとめたシンプルなりストも内蔵しています。

ヘルプ画面を閉じるときは、[HELP]スイッチを押すか、画面上のDoneボタンを押します。

Note: 表示は英語のみです。その他の言語への対応予定はありません。

### [COMPARE]スイッチ

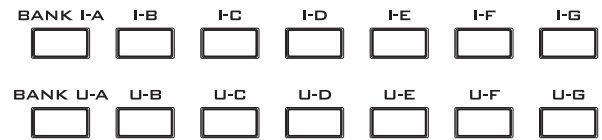
保存されている(エディットしていない)プログラムまたはコンビネーションのサウンドと、現在エディットしているサウンドを比較します。

Sequencerモードではレコーディングまたはエディット時の「前後の比較」を行えます。

## 7. バンク・セレクト

### BANK [I-A]~[I-G], [U-A]~[U-G]スイッチ

プログラム、コンビネーションのバンクを切り替えます。スイッチのLEDが点灯しているバンク・セレクト・スイッチが現在選択されているバンクです。バンク・セレクト・スイッチはインターナル(I-A~I-G)とユーザー(U-A~U-G)の2グループで合計14個あります。



Programモードでは、プログラム・バンクを選びます。

プログラムのバンクUSER-AA~GGを選択するには、バンクIとUの上下のスイッチを一緒に押します。例えば、[I-C]スイッチを押しながら、[U-C]スイッチを押します。

Combinationモードでは、以下の2つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選択する。
- 各ティンバーのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、プログラム・バンクを選択する。

Sequencerモードでは、各トラックのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、プログラム・バンクを選択します。

### General MIDIバンク

I-G(GM)バンクは、他のバンクを選択した場合と若干異なります。[I-G]スイッチを押すたびに、バンクはGM、g(1)、g(2)~g(8)、g(9)、g(d)、GM、g(1)・・・と、GM(2)バンク、GMドラム・バンクが順番に切り替わります。

## 8. KARMA

### [ON/OFF]スイッチ

KARMA機能をオン/オフします。その他のKARMAスイッチと同様に、オン時は、スイッチのLEDが点灯します。

### [LATCH]スイッチ

オンにすると、鍵盤での演奏を止めて手を離れた後でも、あるいはMIDIノート・オン/オフ・メッセージの受信後でも、KARMAはそのままパターンやフレーズを生成し続けます。例えば、KARMAによって生成されるフレーズを聴きながら、(鍵盤で)演奏するときに便利です。

### [MODULE CONTROL]スイッチ

KARMAには4つの独立したモジュールがあり、各モジュールはそれぞれ異なるパターンやフレーズを生成します。コントロール・サーフェスのコントローラーで、A~Dのモジュールを個別にコントロールするか、一度に4つのモジュールすべて(M: MASTER)をコントロールするかをこのスイッチで選択します。

モジュールA~Dは、CombinationモードまたはSequencerモードを選択したときのみ使用できます。Programモードではマスターでコントロールされる一つのモジュールだけが使用できます。



## 9. ベクター・ジョイスティック

ベクター・ジョイスティックは、プログラムやエフェクト・パラメーター、またはティンバーやトラックなどの音量調整を、リアルタイムでコントロールします。

ベクター・シンセシスとベクター・ジョイスティックについては、「ベクター・シンセシスを使用する」(→OG p.54)を参照してください。

## 10. ドラムトラック (DRUM TRACK)

ドラムトラックは、KRONOS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。このスイッチを押してドラムトラックのオン/オフを行います。

ドラムトラックがオンになったときに、すぐさまドラムトラックの演奏を始めるか、あるいは鍵盤を演奏するまで待機させるかなど、さまざまな設定を行うことができます。[DRUM TRACK]スイッチのLEDが点滅しているときは、ドラムトラックが待機状態であることを示しています。

### LINKED LED

LINKED LEDとKARMA [ON/OFF]スイッチが点灯しているときは、KARMAがドラムトラックと同期してスタート/ストップする状態になっています。(→OG p.227 [KARMA機能とドラムトラック機能を一緒に演奏する])

## 11. SW1, SW2

プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールしたり、ジョイスティック、リボン・コントローラー、またはアフタータッチのロック機能など、多くの機能のオン/オフを切り替えます。オン時、スイッチのLEDが点灯します。

コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

このスイッチを“Toggle”に設定時は、スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。“Momentary”に設定時は、スイッチを押している間だけオン/オフが切り替わります。

プログラム、コンビネーション、およびソングごとにスイッチの動作やオン/オフ設定が保存されます。

## 12. ジョイスティック

ジョイスティックを上下左右に動かすことで、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。コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

通常は以下のように動作します。

### 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
上 (奥側)	JS+Y	ビブラート効果
下 (手前側)	JS-Y	フィルター LFO (ワウワウ)

## 13. リボン

リボン・コントローラー上で指を左右にスライドすることで、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。

他のコントローラー同様、何をコントロールするかは、現在のプログラム、コンビネーション、およびソングの設定によります。

## 14. ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続 (ステレオ標準プラグ) します。AUDIO OUTPUT (MAIN) 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[MAIN VOLUME]ノブで調節します。

## 15. [EXIT]スイッチ

現在のモードのメイン・ページに戻ります。押すたびに次のようにページを移動します。

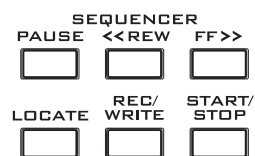
メイン・ページ・グループの最後に選んでいた (タブ) ページ→メイン・ページ・グループの最初の (タブ) ページ→各モードごとの特定パラメーター (“Program Select”等)

ダイアログが開いているときに、このスイッチを押すと、ダイアログの設定をキャンセルしてダイアログを閉じます (Cancelボタンに相当します)。ページ・メニューのポップアップが開いているときは、[EXIT]スイッチを押すとメニューが閉じます。

## 16. シーケンサー (SEQUENCER)

このセクションのほとんどのスイッチは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。またDiskモードやSamplingモードでのUSB CD-R/RWドライブ (市販) を使ったオーディオCDの再生に使用します。

[REC/WRITE]スイッチは例外で、以下に説明するように、Program、Combination、Set ListおよびGlobalモードで使用する機能があります。



### [PAUSE]スイッチ

Sequencerモードでは、ソングの再生を一時停止します。一時停止すると、スイッチのLEDは点灯します。もう一度押すと一時停止は解除され、ソング再生を再開し、LEDは消灯します。

DiskまたはSamplingモードでは、USB CD-R/RWドライブのオーディオCDの再生を一時停止します。

### [<<REW]スイッチ

Sequencerモードでは、ソングの再生または一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早戻しします。押し続けると、LEDが点灯し、再生しながら早戻しします (レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

DiskまたはSamplingモードでは、USB CD-R/RWドライブのオーディオCDの再生を早戻しします。

Note: オーディオ・トラックに対して早戻しまたは早送りしている間は、再生音が出ません。

### [FF>>]スイッチ

Sequencerモードでは、ソングの再生または一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早送りします。押し続けると、

LEDが点灯し、再生しながら早送りします（レコーディング中およびソングが停止中は動作しません）。

DiskまたはSamplingモードでは、USB CD-R/RWドライブのオーディオCDを早送り再生します。

Note: オーディオ・トラックに対して早戻しまたは早送りしている間は、再生音が出ません。

### [LOCATE]スイッチ

Sequencerモードで、ソングの演奏位置を設定した位置に瞬時に移動します。初期設定は、1小節目の第一拍目です。

設定したい位置（ロケート）を選び、[ENTER]スイッチを押しながら[LOCATE]スイッチを押します。また、ページ・メニュー・コマンドで位置を設定することもできます。

### [REC/WRITE]スイッチ

Sequencerモードで、レコーディング待機状態になります。レコーディング待機（LED点灯状態）にして、SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押すとレコーディングが始まります。（→OG p.76 「MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング」）

この他に[REC/WRITE]スイッチは、2つのとても便利なショートカットも使用できます。

（→p.22「オート・ソング・セットアップ」）

（→p.25「ショートカット: SEQUENCER [REC/WRITE]を使ってアップデートする」）

### [START/STOP]スイッチ

Sequencerモードでは、レコーディング/プレイバックをスタート/ストップします。

DiskまたはSamplingモードでは、USB CD-R/RWドライブのオーディオCDのプレイバック/ストップをコントロールします。

## 17. テンポ

### [TEMPO]ノブ

以下をはじめとするKRONOS全体のテンポを調整します。

- KARMA
- ドラムトラック
- Sequencerモードのソング
- テンポ・シンクLFO
- テンポ・シンク・(BPM)ディレイ・エフェクト
- EXiステップ・シーケンサー

四分音符のタイミングでLEDが点滅します。

Note: “MIDI Clock”（GLOBAL P1）がExternal MIDIやExternal USBのとき、またはAuto MIDIやAuto USBに設定してMIDIクロックを受信しているときは、[TEMPO]ノブ、[TAP TEMPO]スイッチは機能しません。

### [TAP TEMPO]スイッチ

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、テンポを入力します。テンポはスイッチを2回押すと入力されます。精度を高めるには、スイッチを複数回押すと良いでしょう。

目的のテンポに合わせて[TAP TEMPO]スイッチを数回軽く押すとディスプレイ右上の“♪”でテンポが変化するのが確認できます。なお、“♪”に直接テン・キーなどのVALUEコントローラーでテンポを入力することも可能です。

Note: タップ・テンポ・コントロール機能は、[TAP TEMPO]スイッチだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。（→OG p.151、PG p.720）

## 18. サンプリング (SAMPLING)

### [REC]スイッチ

Sampling、Program、CombinationおよびSequencerの各モードで、このスイッチを押すとスイッチが点灯してサンプリング待機状態になります。

Note: サンプリングの動作は、Program、Combination、Sequencerの各モードのAudio Input/Samplingページで、サンプリングに関連したさまざまな設定を行います。また、これらのページにはAuto Sampling Setupメニュー・コマンドもあり、目的にあったサンプリング方法を自動設定することもできます。

### [START/STOP]スイッチ

Sampling、Program、Combination、Sequencerの各モードで、SAMPLING [REC]スイッチを押した後に、このスイッチを押すと、以下の3つのいずれかの動作となります。これは“Trigger”の設定によって異なります。（“Trigger”は各モードで設定: SamplingモードはP0: Recording– Audio Inputページ、その他は各P0: Audio Input/Samplingページ）

- “Trigger”がSampling START SWに設定されているときは、このスイッチを押すと、サンプリングが直ちに開始される。
- “Trigger”がNote Onに設定されているときは、このスイッチを押した後、鍵盤を押す（ノート・オン）とサンプリングが開始される。
- “Trigger”が“Threshold”に設定されているときは、このスイッチを押した後、オーディオ・ソースが設定されたスレシールド・レベルに到達するとサンプリングが開始される。

SamplingモードのP1: Sample Editページで、このスイッチを押すと選択したサンプルが再生されます。

ディスク内のWAVEファイルを再生するときにも、このスイッチを使用します。Diskモードの各ページのディレクトリ・ウィンドウ、DiskモードのMake Audio CDページ、Program、Combination、Sequencer、Samplingモードでの“Select Directory”ページ・メニュー・ダイアログ、Sequencerモードオーディオ・トラックのエディット・ダイアログ等で使用することができます。

SamplingモードのSample Editページでこのスイッチを押すと現在選択しているサンプルの選択された範囲をプレイバックします。

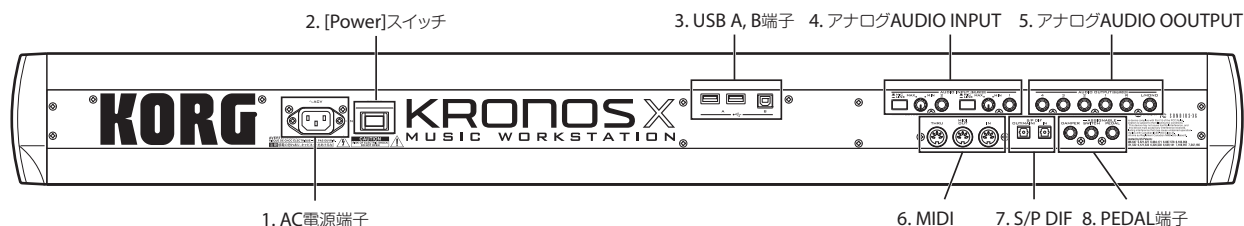
また、ディスク上にあるファイルのリストを表示中の場合は、このスイッチでディスク上の44.1kHzまたは48kHzのWAVEファイルを直接プレイバックすることができます。

## 19. ディスプレイ

KRONOS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すことで、ページ、タブ、パラメーターを選択し、ディスプレイ上またはVALUEコントローラーで値を設定したり、コマンドを実行したりすることが可能です。（→p.13「タッチビュー・ユーザー・インターフェイス」）

## リア・パネル



### 1. AC電源端子


付属の電源コードを接続します。

電源コードはKRONOS本体に接続してから、コンセントに差し込んでください。

### 2. [POWER] スイッチ

電源を入れたり（オン）、切ったり（オフ）します。

KRONOSの電源を切ると、プログラム、コンビネーション、ソング、その他エディットしたデータが消えます。必要なデータは保存してください。

 電源を切った後に再度電源を入れるときは、10秒程度待ってから電源を入れてください。

### 3. USB A, B端子

2つのUSB A端子には、ハードディスクやCD-R/RWドライブ、フラッシュ・メモリーなどのUSBストレージ・デバイスを接続できます。

USB B端子は、MacまたはWindows PCに接続し、MIDIやオーディオの送受信や、エディター・アプリケーションを使用することができます。

### 4. アナログ AUDIO INPUT

レコーディングやサンプリングする音声信号、または内蔵エフェクトに送る音声信号をKRONOSに入力します。

#### AUDIO INPUT 1、2端子 (MIC/LINE 1、2)

6.3 mm TRSバランス型フォーン端子です。マイク・レベルまたはライン・レベルの信号を入力できます。MIC/LINE 1と2は同じ機能を持っています。詳細は下記の通りです。

#### [MIC/LINE] スイッチ

入力信号の規定レベルを設定します。接続機器に応じて切り替えて、[LEVEL]ノブ（以下を参照）でゲインを調整します。ミキサーやコンピューターのオーディオ・システム、エフェクト・プロセッサ、エレキ・ギター、他のシンセサイザーなどを接続する場合は、スイッチを押し込んでLINEの状態にします。この状態での規定レベルは+4dBu、ヘッドルームは12dBです。

Note: エレキ・ギターを接続する場合、アクティブ・ピックアップのギターは直接接続できますが、パッシブ・ピックアップのギターではインピーダンスが合わないために十分な音量が得られなかったり、音色が変化してしまうことがあります。パッシブ・ピックアップのギターを接続する場合には、間にプリアンプやエフェクターを接続されることをお勧めします。

マイクを接続する場合は、このスイッチをMICの位置に設定します。コンデンサー・マイクなどで必要となるファンタム電源はKRONOSから供給できません。そのときは、外部マイク・プリアンプをマイクとの間に接続してからKRONOSに接続します。

#### [LEVEL] ノブ

[MIC/LINE]スイッチで設定した後で、より正確なゲイン調整をします。

[MIC/LINE]がLINEのときMINの位置でユニティ・ゲインです。MAXの位置ではMIN設定より約40dB高いゲインです。

### 5. アナログ AUDIO OUTPUT

すべてのアナログ出力端子は、+4dBuレベルの6.3 mm TRS バランス型フォーン端子です。

#### (MAIN) L/MONO, R端子

メインのステレオ出力です。音量は[MAIN VOLUME]ノブで調整します。工場出荷時のすべてのプログラム、コンビネーションはこの端子から出力されます。

ステレオで接続するときはL/MONOとR端子に接続します。モノラルで接続するときはL/MONO端子に接続します。キーボード・アンプなど、モノ・インプットのみの機器に接続する場合は、こちらの端子を使用します。

#### (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4端子

4系統のインディビジュアル（独立）出力です。KRONOSの音源、オーディオ入力、オーディオ・トラックを、それぞれ独立して出力できるため、レコーディングや複雑なライブ設定などに使用すると便利です。

これらの端子は[MAIN VOLUME]ノブで音量を変えることができます。

### 6. MIDI

KRONOSと、MIDIで接続したコンピューターや他のMIDI機器とノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などのMIDIメッセージを送受信します。

### 7. S/P DIF IN, OUT (MAIN)

24ビットのオプティカル（光）型のS/P DIFイン、アウトです。デジタル・オーディオ用のオプティカル・ケーブルをご使用ください。

複数のデジタル・オーディオ機器を接続する場合は、ワードクロックのマスターになる機器を必ず一つにし、その他の機器はそれに従うように設定します。KRONOSではGlobalモードP0: Basic Setupページの“System Clock”で設定します。

## 8. PEDAL端子

### DAMPER 端子

オプションDS-1H (ダンパー・ペダル) 等を接続する端子です。オプションDS-1Hを接続した場合はハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。

ハーフ・ダンパー・ペダルのDS-1Hは、スイッチ・タイプのペダルに比べ、微妙なコントロールが可能です。

ペダルが正しく動作するように、ペダルのポラリティ (極性) を設定します。

ハーフ・ダンパー対応のペダルを使用するときの設定：

1. GlobalモードP2: Controllers/Scalesページ“Damper Polarity”で、適切なポラリティを設定します。コルグDS-1H使用時は、(-)KORG Standardに設定します。
2. 極性を設定した後に、GlobalモードP0: Basic Setupページのページ・メニュー・コマンド“Half Damper Calibration”でキャリブレーションを行います。

### ASSIGNABLE SWITCH 端子

オプションPS-1 (ペダル・スイッチ) 等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です。フット・スイッチでサウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ・テンポの設定、シーケンサーのスタート/ストップ、パンチ・イン/アウト等を切り替えることができます。

アサインابل・スイッチの機能は、GlobalモードP2: Controllers/Scalesページで設定します。どのプログラムやコンビネーション、またはソングを選択していても、共通して同じ機能が使用できます。(→OG p.151 [Assignable Switch, Assignable Pedalの機能を設定する])

### ASSIGNABLE PEDAL 端子

オプションEXP-2 (フット・コントローラー)、XVP-10 (エクスプレッション・ペダル) を接続する端子です。サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調整することができます。

ASSIGNABLE SWITCHと同様に、Globalモードで機能を設定します。

## 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。
- 電源コードは必ず付属のものを使用する。
- KRONOSフロント・パネルの[MAIN VOLUME]ノブを左に回しきり音量を最小にする。
- KRONOSリア・パネルの電源スイッチ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・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. 付属の電源コードを接続します。

付属の電源コードのプラグをKRONOSリア・パネルのAC電源端子に接続します。

次に電源コードのもう一方のプラグをコンセントを接続します。

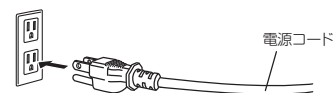
- ⚠ アース接続を確実に行って、電源コードのプラグをコンセントに接続してください。接続が正しくない場合、感電や機器を損傷する恐れがあります。

付属の電源コードには、アース端子がついています。以下を参照して確実にアース接続をしてください。

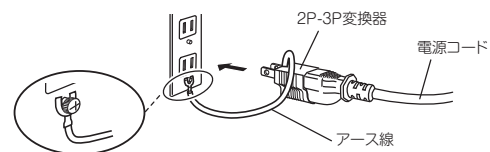
- 接地コンセントに接続する場合は、直接プラグをコンセントに差し込みます。(図上側)
- アースターミナル付きコンセントに接続する場合は、2P-3P変換器をプラグに付け、アース線を接続した後にコンセントに差し込みます。(図下側)

**警告:** アースターミナル付きコンセントは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントから外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。

接地コンセント



アースターミナル付きコンセント



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. KRONOSをお使いのミキサーまたはモニター・システムに接続します。

KRONOSのAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONOとRをお使いのミキサーまたはパワー・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、KRONOS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メイン・ステレオ・アウト (アナログ L/MONO、R、S/P DIF、USBと同様) の信号が流れます。

3. KRONOSの電源スイッチをオンにします。

本体リア・パネルの[POWER]スイッチを押すと電源が入ります。ディスプレイのスタートアップ画面が完了するまでお待ちください。

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[MAIN VOLUME]ノブを適度な音量になるまで右に回します。

- ⚠ 接続されている USB 機器によっては本機が起動しないことがあります。その場合、本機からUSB機器を外し、10秒程度待ってから再度電源を入れ直してください。なお、本機でフォーマットすることによって問題が解決する場合があります。(→OG p.178 [メディアをフォーマットする])

## 電源を切る

KRONOSを使い終わりましたら、本体リア・パネルの[POWER]スイッチを押して電源を切ります。

電源を切るとプログラムやコンビネーション、グローバル設定などはエディット前の状態に戻ります。エディットした内容を残しておきたい場合は、ライト（保存）操作を行います。（→p.24「エディットしたデータを保存する」）

同様に、ソングやユーザー・マルチサンプル、サンプルのデータは、電源を切ると消えてしまいます。これらを再び使用したい場合は、電源を切る前にデータをセーブ（保存）し、再起動後ロードしてください。

Note: サンプルとマルチサンプルは、電源起動時、自動的にロードされるように設定できます。（→OG p.154「サンプル・データを自動的にロードする」）

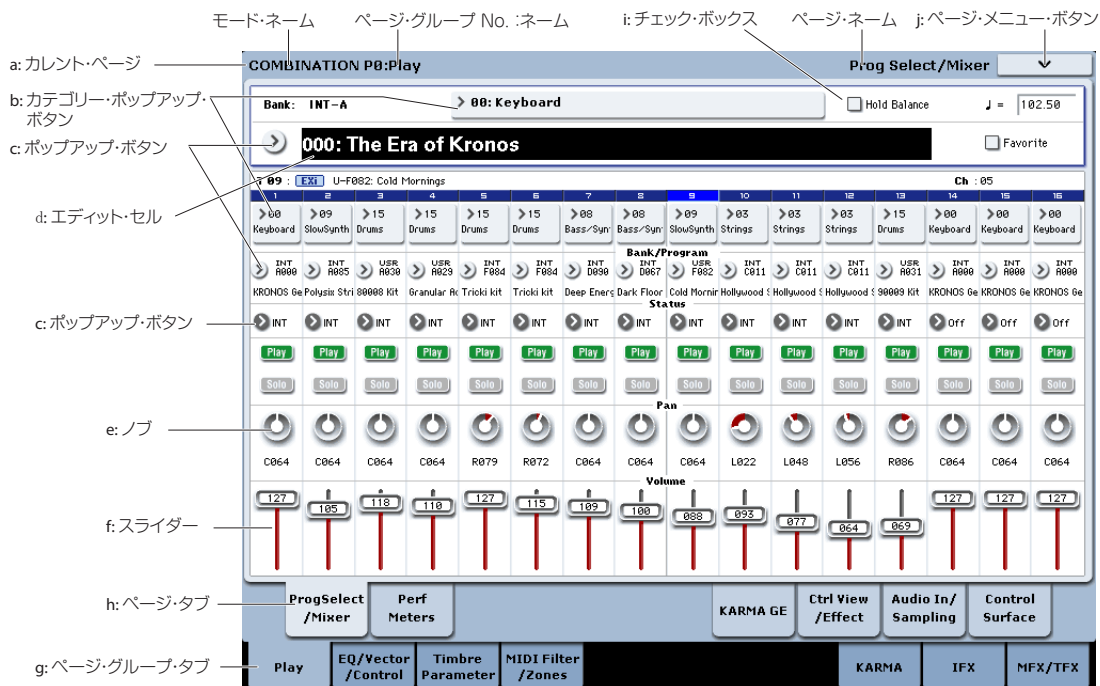
インターナル・メモリーへデータが書き込まれている間に電源を切ると、本体内のデータが壊れることがあります。処理中は絶対に電源を切らないでください。処理中は次のメッセージを表示します。  
“Now writing into internal memory”

オーディオ・トラックへのレコーディング/プレイバックやインターナル・ディスクへの長時間におよぶサンプリングなど、インターナル・ディスク等のメディアにアクセス中は絶対に電源を切らないでください。例えばオーディオ・トラック・レコーディング（録音/再生）時や、インターナル・ディスクへの大容量のサンプリング時などのアクセス中に電源を切ると、メディアが使用できなくなる場合があります。

電源を切った後に再度電源を入れるときは、10秒程度待つから電源を入れてください。

## ディスプレイとモードについて

### タッチビュー・ユーザー・インターフェイス



KRONOS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ボタンなどを押してページを選択したり、パラメーターを調整したり、文字を入力したり、バーチャル・パッチの配線など、さまざまな操作を行うことができます。

（上図はCombinationモードのP0: Play-Prog Select/Mixerページです。）

KRONOS をセッティングした後に、はじめてご使用になるときは、タッチ・パネルのキャリブレーションを行うことをお勧めします。

- [GLOBAL]ボタンを押してGlobalモードのGlobal P0: Basic Setupページに入ります。
- ページ・メニュー・ボタンを押してメニューを開き、“Touch Panel Calibration”コマンドを選択します。
- 最適な調整を行うために、スタイラス・ペンや指先の爪でキャリブレーション・ボックス（左上と右下）の中央を押してください。
- Doneボタンを押してキャリブレーションを終了します。

### a: カレント・ページ (現在のページ位置)

ディスプレイ上部の左から、現在のモード、現在開いているページ・グループの番号と名前、そして現在開いているページの名前が順に表示されます。

### b: カテゴリー・ポップアップ・ボタン

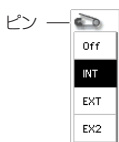
このボタンを押すと、ポップアップ・メニューが表示され、プログラム、コンビネーション、またはGEをカテゴリー別に選択することができます。

### c: ポップアップ・ボタン&メニュー

このボタンを押すと、ポップアップ・メニューがリストで表示されます。リストの内容はパラメーター値や、マルチサンプルやエフェクト・プリセットなどさまざまです。

パラメーター値などを選択するには、選択したいものを押します。

### ピン



多くのポップアップには上部に「ピン」がついています。安全ピンのグラフィックを押すと、ピンが開いたり (ロック解除) 閉じたり (ロック) します。ロックされた状態 (ピンが開いている状態) では、ポップアップでパラメーター値などを選択した後もポップアップ・メニューがそのまま表示されます。この状態でポップアップを閉じるには、ピンを押してロック解除にするか、[EXIT]スイッチを押します。

ロック解除 (ピンが開いている) 状態では、パラメーター値などを選択するとポップアップ・メニューが閉じて表示から消えます。また、ディスプレイのポップアップ・メニュー以外のエリアを押しても表示が消えます。

### d: エディット・セル

ディスプレイ上でパラメーターに押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

エディット・セルになっている (ハイライト表示になっている) パラメーターは、VALUEコントローラー (→p.7) でエディットします。

### e & f: ディスプレイ上のスライダーやノブ

ディスプレイ上のスライダーやノブのパラメーターをエディットする場合、最初にエディットしたいスライダーやノブを押し、それからVALUEコントローラー (→p.7) でエディットします。

### g & h: ページ・グループ・タブとページ・タブ

下段のタブを押してページ・グループを選び、そして上段のタブを押してページを選びます。

ディスプレイの最上部には現在開いているページとページ・グループの名前が表示されます。  
(→p.14 「a: カレント・ページ (現在のページ位置)」)

### i: チェック・ボックス (およびラジオ・ボタン)

チェック・ボックスは機能のオン/オフを切り替えます。ラジオ・ボタンはいくつかある機能のセットからひとつを選択します。

チェック・ボックスやラジオ・ボタンの操作はそれぞれのオブジェクト自体を押さずに、それに続く文字表示を押すことでも可能です。

### j: ページ・メニュー・ボタン

このボタンに押すと、ページ・メニュー・コマンドのリストが表示されます。表示されるコマンドは、開いているページによって異なります。コマンドを選択するには、選択したいコマンドを押します。

ディスプレイのページ・メニュー以外のエリアを押したり、[EXIT]スイッチを押すとページ・メニューが閉じます。

ページ・メニューで表示されるコマンドは、開いているページによってさまざまですが、共通化できる部分は可能な限り共通化しています。例えば、WRITEコマンドについてはProgram、Combination、Globalの各モードで、常にページ・メニューのトップに表示されるようになっています。

### メニュー・ショートカット: [ENTER]+テン・キー

[ENTER]スイッチと対応するテン・キーのショートカット操作で、最初の10種類のページ・メニュー・コマンドにアクセスできます。

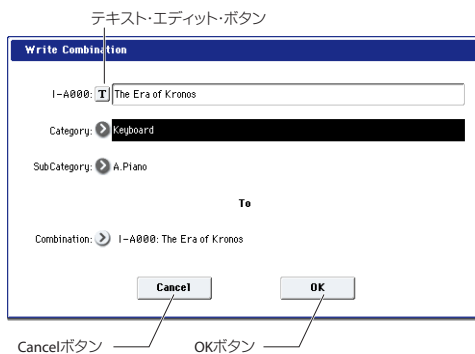
- [ENTER]スイッチを押しながら、テン・キー [0]~[9]を押します。

[0]が1番目のコマンド、[1]が2番目のコマンドというように順番に対応しています。

### ダイアログ・ボックス

ページ・メニュー・コマンドの多くはダイアログ・ボックスを表示し、各設定を行います。またダイアログ・ボックスを表示しないオン/オフを切り替えるものがあります。  
(例: "Exclusive Solo")

ダイアログ・ボックス内の設定で問題がなければOKボタンを押します。ダイアログ内の設定を変更せずに閉じたい場合はCancelボタンを押します。OKまたはCancelを押すと、ダイアログ・ボックスが閉じます。



### 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、ソング等の名前) をリネームします。(→OG p.173)

## その他のオブジェクト

### パッチ・パネル

MS-20EX、MOD-7ではオーディオ信号やコントロール信号の「配線」をディスプレイ上のパッチ・パネルで行えます。パッチのつなぎ方は次の通りです。

1. パッチしたい2つのジャックの一方（インプット側、アウトプット側のどちらか）を押します。  
押したジャックの周囲に黄色の四角形が表示されます。
2. 手順1で押したジャックをもう一度押します。  
黄色の四角形が点滅し、これからパッチングをすることを示します。  
この時点でパッチングを中止して、通常の状態に戻りたいときは、点滅したジャックをもう一度押します。
3. パッチするもう一方のジャックを押します。  
2つのジャックがパッチ・ケーブルによって接続されます。

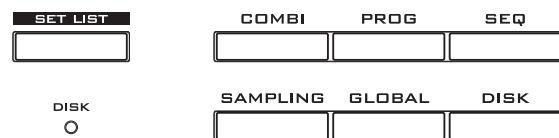
パッチした状態を解除するには、一例として次の方法があります。

1. パッチのインプット側のジャックを押します。  
*Note:* アウトプット側のジャックを押すこともできますが、アウトプット側に複数のパッチが行われている場合、それらすべてのパッチに影響を及ぼしますので注意してください。
2. Disconnectボタンを押します。  
これでパッチが解除されます。

**プログラムのPlayページ・オーバービューからのジャンプ**  
ProgramモードP0: Playページ（→p.18「プログラムをバンク、ナンバーから選択する」）では、オシレーターやフィルター、エンベロープやLFOなどのおもなパラメーターのオーバービュー画面があります。この画面の各セクションを押すと、押したセクションに対応するエディット・ページへジャンプできます。

## モードを選択する

KRONOSにはそれぞれ目的の異なる7つの「モード」があります。各モードに入るには、それぞれのモード・スイッチを押します。各モードについて説明します。



### 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、演奏する。
- プログラムをエディットする。  
オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO、エフェクト、KARMA、ベクター・シンセシス、ドラムトラック等をエディットする。（個々のパラメーターなどは、選択したシンセシス・エンジンによって異なる）
- 1つのKARMAモジュールでフレーズを生成する。
- 外部オーディオをサンプリング、プログラムのサウンドをリサンプリングする。

### 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、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、演奏する。
- 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用する。

- コンビネーションをエディットする。  
各16ティンバーにプログラムをアサインし、ボリューム、パン、EQ、キーボード・トラック、ベロシティ・ゾーンを設定する。エフェクト、ベクター・シンセシス、ドラムトラックやKARMA機能を設定する。
- 最大4つのKARMAモジュールでフレーズを生成する。
- サンプリングやリサンプリングをする。

### Sequencer (シーケンサー) モード

16MIDIトラックと16オーディオ・トラックのレコーディング/プレイバック、エディットなどを行います。Sequencerモードでは次のことが行えます。

- ソングを選択して、演奏する。
- 16パートのマルチ・ティンバー音源として使用する。
- 各16MIDIトラックにプログラムをアサインし、ボリューム、パン、EQ、キーボード・ゾーンやベロシティ・ゾーンを設定する。エフェクトやベクター・シンセシス、ドラムトラックやKARMA機能を設定する。
- MIDIデータをエディットする。
- 最大16MIDIトラックと4オーディオ・トラックを同時録音する。
- ミキシング・オートメーションを行う。
- 最大4つのKARMAモジュールでフレーズを生成する。
- サンプリング/リサンプリングをする。  
シーケンサーのプレイバック中に外部オーディオをサンプリングしたり、イントラック・サンプリング機能で、サンプリング時にその音をトリガーするノート・データを自動生成する。  
ソングをリサンプリングし、DiskモードでオーディオCDを作成する。（市販のCD-R/RWドライブが必要）
- 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、設定をする。

## Set List (セット・リスト) モード

セット・リストは、KRONOSのプログラムやコンビネーション、ソングをモードやバンクに関係なくリストに集めたものです。Set Listモードでは次のことが行えます。

- ディスプレイ上に表示される大きなボタンで素早く確実にサウンドを選択して、演奏する。
- カット、コピー、ペーストなどの編集機能で、リストのスロットを並べ替える。
- ライブ・パフォーマンス、レコーディング・プロジェクトやお気に入りのサウンド・セットなどをリスト化する。

## Sampling (サンプリング) モード

ユーザー・サンプル、ユーザー・マルチサンプルのレコーディングとエディットをします。

Samplingモードでは次のことが行えます。

- 外部入力音をサンプリング (サンプルのレコーディング) する。外部入力音にエフェクトをかけてサンプリングすることも可能。
- ループ・ポイント等の設定など、サンプルをエディットする。
- サンプルを組み合わせたマルチサンプルをエディットする。
- マルチサンプルをプログラムにコンバートする。
- オーディオ CD をサンプリング (リップング) する。(市販のUSB CD-R/RWドライブが必要)

## Global (グローバル) モード

KRONOS全体に関する設定や、ウェーブ・シーケンス、ドラムキットなどをエディットします。

Globalモードでは次のことが行えます。

- マスター・チューン、グローバル MIDI チャンネル等、本体全体に関する設定を行う。

- .KSCファイルのオート・ロード設定を行う。
- ロードしたRAM、EXsサンプルをアンロードしたり、ロード方法を変更する。
- ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、ユーザー・スケールを作成する。
- プログラム、コンビネーション、KARMA GEのカテゴリ・ネームを変更する。
- 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する。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行う。

## Disk (ディスク) モード

データのセーブ、ロードをインターナル・ディスク (SSD) や、USB 2.0対応の外部ストレージに対して行います。

Diskモードでは次のことが行えます。

- プログラム、コンビネーション、ソング、セット・リスト、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、ドラムトラック・パターン、KARMAユーザー GE、サンプルやグローバル設定の各データをセーブ/ロードする。
- メディアをフォーマットする。またコピーやリネーム等の編集をする。
- コルグ・フォーマット、AKAI、SoundFont 2.0、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・データをロードする。また、サンプル・データをコルグ・フォーマットでセーブ、AIFF、WAVEフォーマットでエクスポートする。
- Sequencer モードで作成したソングをSMFフォーマットでセーブする。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードする。
- MIDIエクスクルーシブ・データをセーブ/ロードする。
- オーディオCDの作成と再生を行う。(市販のUSB CD-R/RWドライブが必要)

# 演奏する

## セット・リストを演奏する

### 概要

セット・リストは、KRONOSにロードされたあらゆるサウンドをリストに集めて演奏するモードです。プログラム、コンビネーション、またはソングを、モードやバンクに関係なくセット・リストに並べることができます。

ディスプレイ上の大きなボタンでサウンドを簡単に選択できます。また、Program UpまたはDownにアサインされたフット・スイッチを使用すれば、ハンズフリーでサウンドを切り替えることができます。リストの入れ替えもカット、コピー、ペースト、インサートの各ツールを使って簡単に行えます。

スムーズ・サウンド・トランジション (SST) は、KRONOSのすべてのモードで適用されますが、セット・リストではより細かな設定を行えます。SSTとは、プログラムやコンビネーション、ソングを切り替えたときに、前のサウンドとそのエ

フェクト音を自然にフェイド・アウトさせ、次のサウンドへの音の切り替わりをスムーズにする技術です。ライブ・パフォーマンスなどで効果を発揮します。

セット・リストは128個あり、各セット・リストには128個のスロットがあります。そして各スロットにはプログラムやコンビネーション、ソングを1つずつ入れることができます。

### セット・リストを選択する

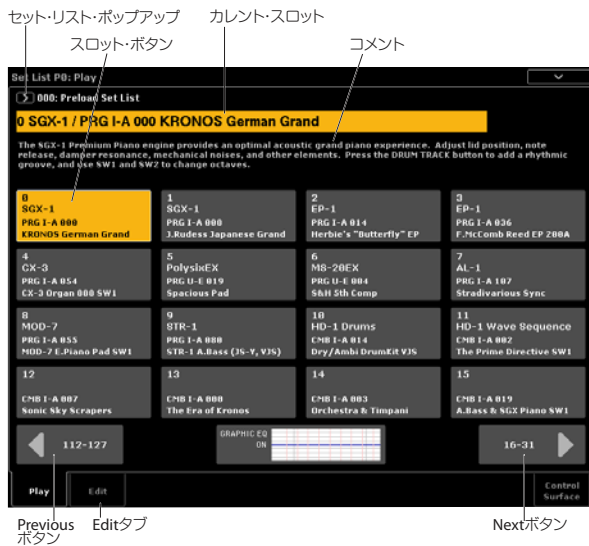
ディスプレイに表示されている大きな文字の名前は、現在選択しているスロットの名前です。演奏中でも一目で確認できます。セット・リストの名前は、ディスプレイ最上部の左側に小さな文字で表示されます。工場出荷時の状態では、電源を入れるとセット・リスト000が選ばれます。



## セット・リストの選択

次の手順で行います。

1. [SET LIST]スイッチを押して(LED点灯)、Set Listモードに入ります。
2. セット・リスト名の左にあるセット・リスト・ポップアップ・ボタンを押します。  
Set List Selectダイアログが表示されます。
3. リストの中から希望するセット・リスト名を押します。  
押したセット・リストがハイライトされ、そのセット・リストの最初のスロットを鍵盤で弾くことができます。
4. 必要に応じて最初のスロットのサウンドを鍵盤で確認します。
5. 選択したセット・リストで良ければ OK ボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。  
このとき、Cancelボタンを押すと前に選択していたセット・リストに戻ります。



左右の矢印ボタンでグループを切り替えても、最終的にスロットを選択するまでは、現在選択されているスロットが変わることはありません。

2. 選択したいスロットが表示されたら、そのスロットのボタンを押します。

スロット・ボタンを押すとハイライトされ、同時にそのスロット・ナンバーと名前がディスプレイ上部に表示されます。

## セット・リストやスロットの別の方法で選択する

セット・リストやスロットは、フロント・パネル上の[Λ]、[V]スイッチや、[VALUE]ダイヤル、またはデン・キーからでも選択できます。また、フット・スイッチでも選択できます。(→OG p.111 「サウンドを選択してアサインする」)

## スロットにサウンドをアサインする

1. Editタブを押してSet List P1: Editページに入ります。
2. エディットしたいスロットを押して選択します。

このとき、16個のスロット・ボタンの上にパラメーターが表示されます。これらのパラメーターは現在選択しているスロットのパラメーターです。

3. 表示されているパラメーターの左上にある“Type”で、スロットのタイプをプログラム、コンビネーション、またはソングから選びます。

各スロットにはプログラム、コンビネーション、またはソングのいずれかひとつを入れることができます。スロットのタイプを変更すると、変更したタイプに応じて“Bank & Number”や“Category”、“Track”のパラメーターも更新されます。“Category”はタイプがプログラムまたはコンビネーションの場合に、“Track”はタイプがソングの場合に表示されます。

4. バンク&ナンバーやカテゴリーのポップアップ・メニューを使ってプログラム、コンビネーション、またはソングを選択します。

同一のサウンド(プログラム、コンビネーション、ソング)を複数のスロットにアサインすることも可能です。これは例えば、ライブでお気に入りのピアノ音色を複数の曲で演奏する場合などに便利です。同一サウンドを複数のスロットにアサインして、それぞれ異なるスロット名にし、異なるコメントを入れておくことも可能です。

## エディットした設定をライト(保存)する

設定が済みましたら、必ずセット・リストを保存してください。手順は次の通りです。

1. ディスプレイ右上のページ・メニューから“Write Set List”コマンドを選択します。  
セット・リストの保存ダイアログが表示されます。
2. セット・リストの名前を変更したい場合は、テキスト・エディット・ボタン([T])を押します。
3. セット・リスト・ポップアップ・メニューを使ってセット・リストを別の番号にライトすることもできます。
4. OK ボタンを押すとセット・リストの保存処理が始まります。保存したくない場合はCancelボタンを押します。(→p.24 「エディットしたデータを保存する」)

## スロットを選択する

### ディスプレイに表示中の16個から選択する

ディスプレイに一度に16個のスロットがボタンが表示されます。スロットの選択は次の手順で行います。

1. スロット・ボタンを押します。

ボタンを押すとハイライトされ、同時にスロット・ナンバーと名前がディスプレイ上部に大きく表示されます。16個のスロット・ボタンの上部にはコメント欄があり、スロットを選択すると選択したスロットにメモリーされていたコメントが表示されます。

### 表示中の16個以外のスロットを選択する

現在表示されている16個のスロット以外のスロットは、次の手順で選択します。

1. ディスプレイ下部にある左右の Next/Previous ボタン(矢印)を押して、グループを切り替えます。

左右の矢印ボタンに表示される数字は、現在表示中のグループによって変化します。例えば、表示中のグループが0-15(数字はスロット番号)の場合、左の矢印ボタンには「112-127」、右の矢印ボタンには「16-31」がそれぞれ表示されます。

Note: 保存する前に他のセット・リストを選ぶと、セット・リストのエディット内容は消えてしまいます。他のセット・リストを選択する前に保存してください。

### ショートカット：SEQUENCER [REC/WRITE]を使ってアップデートする

SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを使って、セット・リストをそのままのネームで素早く上書き保存することができます。手順は次の通りです。

1. SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを押します。  
このとき、Update Set Listダイアログが表示されます。
2. OKボタンを押してセット・リストをライトします。

### 他のモードからセット・リストにサウンドをアサインする

Program、Combination、Sequencerの各モードのP0ページ・メニューに“Add to Set List”というコマンドがあります。

“Add to Set List”コマンドを使用すると、そのとき選択していたプログラム、コンビネーション、またはソングが最後に選択していたセット・リストに新たなスロットとして追加されます。これはセット・リストのEditページで“Insert”コマンドを使用したときと同じ動作になります。

## プログラム、コンビネーションを演奏する

### プログラムをバンク、ナンバーから選択する

プログラムはKRONOSのサウンドの基本単位です。



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には現在開いているページ名である「PROGRAM 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、[▲]、[▼]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場合は、BANK [I-A]～[I-G]、[U-A]～[U-G]スイッチを押します。  
プログラムのバンクUSER-AA～GGを選択するには、バンクIとUの上下のスイッチを一緒に押します。例えば、[I-C]スイッチを押しながら、[U-C]スイッチを押します。  
バンク・セレクト・スイッチのうち、[I-G]は繰り返し押すとGM、g(1)～g(9)、g(d)バンクに切り替わります。

### カテゴリーでプログラムを選択する

プログラムの選択にはいくつかの方法がありますが、ここでは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で選択する方法を説明します。

その他の方法につきましては、オペレーション・ガイドの「プログラムを選択する」(→OG p.27)をご参照ください。

1. ディスプレイ上にある Category ポップアップ・ボタンを押します。  
(→p.14 [b: カテゴリー・ポップアップ・ボタン])  
カテゴリー・ポップアップ・メニューが表示されます。
2. メニューの左側にあるタブを押してカテゴリーを選択します。  
すると、選択したカテゴリーに属しているすべてのプログラムが右側に一覧表示されます。
3. カテゴリーのタブの内側にあるタブはサブカテゴリーのタブです。これを押して選択範囲を絞り込むことも可能です。  
カテゴリーやサブカテゴリーに属しているプログラムがひとつもない場合、そのカテゴリーやサブカテゴリーは選択できません。
4. リストからプログラムを選択します。  
リストにあるプログラム名を押して選択します。他にも[▲]、[▼]スイッチや[VALUE]ダイヤルを使って選択できます。このとき、ポップアップを閉じなくても選択したプログラムを鍵盤で演奏することができます。
5. 表示されたリストに選択したいプログラム名がない場合、スクロール・バーでリストをスクロールさせることができます。
6. プログラムを選択したら、OK を押してポップアップを閉じて、演奏してください。  
プログラムを選択したら、KRONOSの豊富なコントローラーを操作しながら演奏してみましょう。  
(→p.19「コントローラーを使ってサウンドに変化をつける」)

## プログラム・バンクの内容について

KRONOSは工場出荷時に約1,800のプログラムが本体にメモリーされます。この他にユーザー用のプログラムや追加のサウンド・ライブラリー (EXs Extras) などのために1,024個分のプログラム (イニシャルなど) が用意されています。バンクGM~g(d)を除くすべてのバンクのプログラムはエディットして上書き保存できます。

### プログラム・バンク内容

Bank	Contents	Bank Type
I-A	SGX-1、EP-1、ベスト・オブEXi	EXi
I-B...F	HD-1プログラム	HD-1
GM (I-G)	GM2キャピタル・プログラム	GM
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	
U-A	HD-1プログラム、アンビエンス・ドラムスとSFX	バンク・タイプをHD-1またはEXi用に切り替えることが可能。
U-B	AL-1プログラム	
U-C	AL-1、CX-3プログラム	
U-D	STR-1プログラム	
U-E	MS-20EX、PolysixEXプログラム	
U-F	MOD-7プログラム	
U-G	イニシャルHD-1プログラム	
U-AA...CC	* EXs プログラム体験版	
U-DD...EE	* イニシャル EXi プログラム	
U-FF...GG	* イニシャル HD-1 プログラム	

\* 製品によって異なる場合があります。

## HD-1とEXiバンク・タイプ

EXiプログラムとは、HD-1以外のシンセシス・エンジンで作成したプログラム、つまり、AL-1、CX-3、STR-1、MS-20EX、PolysixEX、MOD-7、SGX-1、EP-1を使ったプログラムのことです。

各バンクにはHD-1プログラムEXiプログラムのどちらかをメモリーできますが、ひとつのバンク内に両方を混在させることはできません。バンク・タイプはインターナル・バンク (I-A~I-G) は変更できませんが、ユーザー・バンク (U-A~U-GG) ではGlobalモードP0: Basic Setupページのページ・メニューにある“Set Program User-Bank Type”コマンドで変更できます。

## コンビネーションを選択する

コンビネーションは最大16個のプログラムを使い、それらをスプリットしたりレイヤーさせたりすることができます。また、最大4基のKARMAモジュールを同時に使用することができます (プログラムでは1基だけになります)、プログラムよりも一層複雑なサウンドを作り上げることが可能です。コンビネーションは次の手順で選択します。

- [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&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、リボン、スイッチ

KRONOSのフロント・パネルにはさまざまなコントローラーが配置されています。ジョイスティック、ベクター・ジョイスティック、リボン・コントローラー、SW1、SW2、これらを使ってサウンドに変化をつけることができます。(→p.6「フロント・パネル」)

コントローラーによる音色変化は、プログラムやコンビネーションによって異なりますので、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探ってみてください。

### コントロール・サーフェスについて

フロント・パネル左側にあるミキサーのようにスライダやノブ、スイッチが並んでいるセクションをご覧ください。ここを「コントロール・サーフェス」と呼んでいます。コントロール・サーフェスはサウンドのエディットやKARMAのコントロール、ミキシング、外部MIDI機器へMIDIメッセージを送信したりと、さまざまな使用方法があります。

例えば、コントロール・サーフェスでサウンドのエディットやKARMAのコントロールをする手順は次の通りです。

- CONTROL ASSIGNセクションにある[RT KNOBS/KARMA]スイッチを押します。

このとき、スイッチのLEDが点灯し、ノブを回すと音色やエフェクト音に変化し、スライダーとスイッチを使ってKARMAをコントロールすることができます。

またこのとき、ディスプレイにどのページが表示されていてもディスプレイに関係なくコントロールを行えますが、コントロール・サーフェスの各コントローラーにア

サインされているパラメーター名や値を確認できるページがあります。

- ディスプレイ下部にあるControl Surfaceタブを押して、P0: Control Surfaceページに入ります。

このページではコントロール・サーフェスの各スライダー、ノブ、スイッチにアサインされているパラメーター名や値を確認することができます。コントローラーを動かすと、ディスプレイ内のオブジェクトも同じように動きます。

### ノブを使って音色に変化をつける

[RT KNOBS/KARMA]スイッチを押してLEDを点灯させます。コントロール・サーフェスの上部にある8つのノブを使って音色やエフェクト音に変化をつけることができます。

ノブ[1]~[4]はパネルの表示のように、CUTOFF (フィルター・カットオフ)、RESONANCE (フィルター・レゾナンス)、EG INT (フィルター EGインテンシティ)、EG RELEASE (フィルターEGリリース・タイム)をそれぞれコントロールできます。

ノブ[5]~[8]はより広範な機能を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[5]、[6]はシンセ・パラメーターに、ノブ[7]はコーラスなどのモジュレーション・エフェクトのデブスに、ノブ[8]はリバーブ・デブスがコントロールできます。

(→OG p.38「スライダー、ノブ、スイッチを使用した簡易エディット」)

## トーン・アジャストを使う

トーン・アジャストは、アナログ・シンセをエディットするかのよう、コントロール・サーフェスのスライダー、ノブ、スイッチで、プログラム・パラメーターをエディットする機能です。各コントローラーには、プログラム・パラメーターのいずれか1つをアサインできます。

トーン・アジャストでエディットできる具体的なパラメーターは、プログラムのタイプによって異なります。HD-1プログラムではHD-1のパラメーター、EXiプログラムでは個々のインストゥルメントのパラメーターになります。特にPolysixEXはトーン・アジャストと組み合わせて使用すると効果的です。これを例に実際の使用法を説明します。

- [PROG] スwitchを押して Program モードに入り、バンク [I-A] スwitchを押します。
- プログラム074: Phunky Power Bassを選択します。  
このプログラムはPolysixEXを使用しています。
- CONTROL ASSIGN [TONE ADJ/EQ] スwitchを押します。
- 鍵盤で演奏しながらスライダー [1]～[4]、ノブ [1]、[2] を操作します。  
このとき、スライダーなどの操作に合わせて、ディスプレイ上のノブのグラフィックも動いていることが確認できます。
- ディスプレイのControl Surfaceタブを押します。  
Control Surfaceページにコントローラーとパラメーターの対応関係や、パラメーターの値が表示されます。  
スライダー [1]～[4]はエンベロープを、ノブ [1]、[2]はフィルターのカットオフとレゾナンスにそれぞれアサインされています。
- Mainタブを押して元のPlayページに戻ります。
- ディスプレイのPolysixEXのCUTOFFとRESONANCEノブの辺りを押します。

すると、ディスプレイの表示がメインのPolysixEXページにジャンプします。

- 演奏しながらコントロール・サーフェスのスライダー、ノブ、スイッチを操作します。

このとき、各コントローラーの操作に合わせて、ディスプレイ上のグラフィックも動くことが確認できます。また、ディスプレイ上のグラフィックからパラメーターを選択して、VALUEコントローラーでエディットすることも可能です。

## サウンドをオリジナルの状態に戻す

プログラムをエディットしているときに、そのプログラムの元の状態（保存されている状態）と現在エディット中のサウンドを交互に聴き比べることができます。

- フロント・パネルの[COMPARE]スswitchを押します。  
すると、スswitchのLEDが点灯し、保存されている状態のプログラムが呼び出されます。
- [COMPARE] スwitchをもう一度押し、エディット中の状態を呼び戻します。  
このとき、[COMPARE]スswitchのLEDが消灯し、サウンドはエディット中の状態に戻ります。これを交互に繰り返してサウンドを聴き比べることができます。

## 各コントローラーをリセットする

コントロール・サーフェスの各コントローラーや、ベクター・ジョイスティックの状態を、そのプログラムで保存されている状態にリセットすることができます。手順は次の通りです。

- フロント・パネルの[RESET CONTROLS]スswitchを押しながら、リセットしたいコントローラーを動かしたり、押したりします。
- [RESET CONTROLS]スswitchから手を離します。  
これで選択したコントローラーがリセットされます。

## KARMAを使う

### KARMAをオン/オフする

- KARMA [ON/OFF]スswitchを押して（LED点灯）、KARMA機能をオンにします。
- 鍵盤を弾くとKARMAによる演奏が始まります。  
(KARMA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。)  
[LATCH]スswitchは鍵盤から手を離れた後もKARMAが演奏し続けるかどうかを切り替えます。  
[LATCH]スswitchのLEDが点灯している場合、ラッチ機能がオンになっています。このとき、鍵盤から手を離れた後もKARMAはそのまま演奏を続けます。逆にこのスswitchのLEDが消灯しているときは、ラッチ機能がオフになっていますので、鍵盤から手を離すとKARMAによる演奏も停止します。

### ドラムトラックとリンクさせる

フロント・パネル上のLINKED LEDとKARMA [ON/OFF]スswitchのLEDが点灯している場合、KARMAはドラムトラックと同時に演奏を始めたり停止したりします。ただしこの場合、ドラムトラックがオンになっていないとKARMAは演奏しません。(→p.22 [KARMAとドラムトラックをリンクさせる])

### KARMAコントローラーを使う

工場出荷時のサウンドはすべてKARMAを使用できるように設定されています。KARMAがデフォルトでオンになっているものもあれば、オフになっているものもあります。これは各サウンドを選択したときにKARMA [ON/OFF]スswitchのLEDが点灯しているかどうかで確認できます。

デフォルトでKARMAがオンに設定されているサウンドを例に、KARMAでどのようなことができるのかを見てみましょう。

- [PROG]スswitchを押してProgramモードに入ります。
- 任意のプログラムを選んで、KARMA [ON/OFF]スswitchをオンにします。
- CONTROL ASSIGN [RT KNOBS/ KARMA]スswitchを押します。  
このスswitchのLEDが点灯すると、コントロール・サーフェスでKARMAをコントロールすることができます。
- ディスプレイのControl Surfaceタブを押します。  
このページに、各コントローラーにアサインされたパラメーター名や値が表示されます。  
スライダーと下段の列のスswitchでKARMAをコントロールします。

上段の列のスイッチは、KARMAスライダー、KARMAスイッチの各値がメモリーされているKARMAシーンを選択します。

5. 上段のスイッチを1つずつ押し、KARMAシーンを切り替えます。

このとき、ディスプレイ上の“KARMA SWITCH”、“KARMA SLIDER”の値が変化していることを確認してください。

各シーンはスライダーやスイッチの値をそれぞれメモリーでき、全8シーンのエディットはプログラムを保存(ライト)するとき一緒に記録されます。

6. スライダーを動かしたり下段のスイッチを押したりして、サウンドの変化を聴いてみましょう。

スライダーやスイッチに割り当てられているパラメーターや、その効果は、選択したプログラムに設定されているKARMAの設定によって異なります。

## KARMAをCombinationモードで使用する

KARMAは、フレーズやパターンを生成する「モジュール」を使用します。プログラムではこのモジュールが1つだけ使用できますが、コンビネーションでは最大4つのモジュールを同時に使用できます。各モジュールはそれぞれ異なるサウンド(またはサウンドのグループ)で使用することも可能です。モジュールとサウンドとの対応関係は、各モジュールのMIDI入出力チャンネルによって決まります。

1. [MODULE CONTROL]スイッチを押してコントロールしたいモジュールを選択します。

このとき、MASTERを選ぶと4つのKARMAモジュールを同時にコントロールすることができます。

A~Dのうちひとつを選ぶと個々のKARMAモジュールをコントロールできます。

2. KARMAスライダーやスイッチを操作します。  
スライダーやスイッチで、選択したモジュールのフレーズやパターンをコントロールします。

### パッドでコードを演奏する

KRONOSには8つの仮想パッドがあります。ディスプレイ、パッドを装備したUSB MIDIコントローラー、またMIDI入力によってコントロールできます。ここでは、ディスプレイ上でパッドを演奏する方法を説明します。

1. EQ/Vector/Controlタブ、それからその上段のPadsタブを順番に押します。

これでPadsページに入ります。

2. ディスプレイ上のEnable Pad Playボタンが点灯していることを確認します。

3. パッドを押してコードを演奏します。

パッドを押す位置によってダイナミクスをコントロールすることができます。パッドの上部を押すと大きな音量、パッドの下部を押すと小さな音量になります。

- ⚠ ディスプレイを破損するなどの故障の原因となりますので、ディスプレイを強く押ししたり、叩いたりしないでください。

以下のパッドを装備したコルグUSB MIDIコントローラーをUSB A端子に接続することで、パッドを演奏することができます。

- nanoPAD, nanoPAD2, microKONTROL, padKONTROL, KONTROL49

これらのコントローラーが接続された場合、KRONOSではコントローラー・パッド1~8のMIDIアサイン設定を自動的にを行い、KRONOSのパッドに直接マッピングします。(→PG p.1036 「USB MIDIコントローラー」)

## 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ったり、鍵盤を弾くと同時に演奏が始まったりします。このスイッチのLEDが点滅しているときは、鍵盤の演奏を待っている状態です。

ドラムトラックのスタート/ストップや同期等の詳細については、「ドラムトラック機能を使って演奏する」(→OG p.222)を参照してください。

### 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。Programモードでのドラムトラックの設定手順は次の通りです。

1. Basic/Vectorタブ、それからその上段のDrum Trackタブを順番に押します。

Drum Trackページが表示されます。ディスプレイの左上をご覧ください。ここはDrum Patternセクションです。“Pattern”パラメーターには2つのポップアップ・メニューがあります。左側のポップアップはプリセット・バンクまたはユーザー・バンクを切り替えます。右側のポップアップは、バンク内のパターンを選びます。

2. バンクとパターンを好みのものに設定します。

Note: 選択したパターンにデータがない場合 (Unused Pattern) やプリセット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。

次に、ディスプレイ右側のDrum Track Parametersセクションを見てみましょう。このエリアにはドラムトラックの基本的なサウンドを調整するパラメーターがあります。

3. “Program”ポップアップ・ボタンを押します。

すると、Category/Program Selectダイアログが表示されます。デフォルトでは、Drumsカテゴリーがすでに選ばれています。

4. ドラムトラックで演奏するドラムス・プログラムを選びます。

どんなプログラムでも選択できますし、Drumsカテゴリー以外のプログラムも選択できますが、一般的にドラムトラック・パターンはドラムス・プログラムで演奏するように作られています。

### 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.226)を参照してください。

### KARMAとドラムトラックをリンクさせる

KARMAとドラムトラックをリンクさせて、スタート/ストップを同期させることができます。これはKARMA Triggerページにある“Link to Drum Track”チェック・ボックスで設定します。

1. ProgramモードP7: KARMA- Module Parameters-Triggerページに入ります。
2. Controlセクションにある“Link to Drum Track”チェック・ボックスにチェックを入れます。  
フロント・パネルのLINKED LEDが点灯します。
3. KARMA [ON/OFF]スイッチをオンにします。  
リンク状態になると、KARMAは常にドラムトラックに対して待機状態になります。つまり、[DRUM TRACK]スイッチがオンになっていないと、KARMAの演奏は始まりません。
4. [DRUM TRACK]スイッチをオンにします。  
これでKARMAはドラムトラックのTrigger “Mode”の設定に従って演奏をスタートします。  
詳しくは、「KARMA機能とドラムトラック機能を一緒に演奏する」(→OG p.227)を参照してください。

## シーケンサーを使う

### MIDIとオーディオ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。

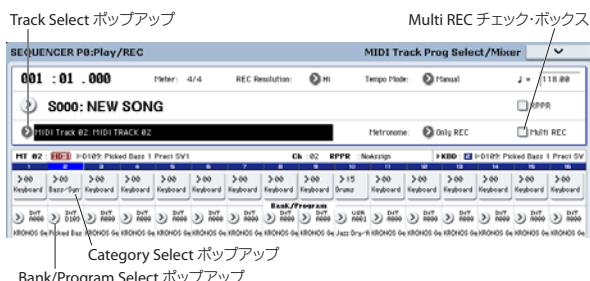
プログラムやコンビネーションを演奏していて、曲のイメージやフレーズが浮かんだときに、この機能を使ってレコーディングをすぐに始めることができます。ここではProgramモードを選んでいる状態からの手順を説明します。

1. [ENTER]スイッチを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]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「Are you sure?」のメッセージが表示されます。
2. OKボタンを押します。  
自動的にSequencerモードに移ってレコーディング待機状態になります。
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. 演奏し終わったら、[START/STOP]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（1小節目の1拍目、ディスプレイの右上に「001:01.000」と表示されます）に戻ります。
6. [START/STOP]スイッチを押してレコーディングの結果を聴きます。  
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MIDIトラックにレコーディングする

1. ディスプレイの右上にある“Multi REC”チェック・ボックスをオフにします。  
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・チャンネルでレコーディングします。
2. ソング・ネームの下にある“Track Select”ポップアップでMIDI Track 02を選択します。  
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。



3. “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。  
Note: 鍵盤を弾いて音が鳴らないときは、KARMA [ON/OFF]スイッチをオフにしてください。
4. [LOCATE]スイッチを押してソングの先頭に戻ります。
5. [REC/WRITE]スイッチを押してレコーディング待機状態にし、[START/STOP]スイッチを押します。レコーディングが始まります。

- レコーディングしたいフレーズを演奏します。
- 演奏を終えたら [START/STOP] を押してレコーディングを  
終わめます。

## オーディオ・トラックにレコーディングする

前述の例を引き継いで、今度はオーディオ・トラックのレコーディング手順を説明します。

- 本体リア・パネルのAUDIO INPUT 1にダイナミック・マイク、ギター、ベース、または他のシンセサイザーを接続します。(→OG p.92 「オーディオ・トラック・レコーディング例」)
- マイクを接続した場合は、AUDIO INPUT 1の[MIC/LINE]スイッチをMICに、その他の場合はLINEにします。(→p.11 「[MIC/LINE] スイッチ」)
- SequencerモードP0: Play/RecページのAudio Track Mixerタブを押します。
- “Multi REC”チェック・ボックスをオンにします。  
オーディオをレコーディングする場合は、通常Multi RECをオンにします。
- Track 1のPLAYボタンを1回押すと、ボタンが赤くなりRECになります。  
このとき、インプットはデフォルトのIn 1に設定されています。  
次に、レベルを設定します。
- Preferenceタブを押してPreferenceページに入ります。  
このページにレコーディング可能なオーディオ・トラックのレベル・メーターがあります。
- メーターを見ながらリア・パネルの [LEVEL] ノブで音がクリップしない範囲で最大になるように調整します。  
クリップすると、メーターに「ADC OVERLOAD!」のメッセージが表示されます。ここでの調整はディスプレイに

あるスライダーではなく、リア・パネルの[LEVEL]ノブで行います。

- [LOCATE]スイッチを押してソングの先頭に戻ります。
- [REC/WRITE]スイッチを押してレコーディング待機状態にし、[START/STOP]スイッチを押してレコーディングを始めます。
- レコーディングしたいフレーズを演奏し、終わったら [START/STOP]スイッチを押してレコーディングを終わめます。

## 未保存のオーディオ・ファイルについて

オーディオ・トラックをレコーディングした後、ソングを保存しないでKRONOSの電源を切ると、ソングのデータは失われますが、オーディオ・ファイルだけはインターナル・ディスクに残ります。その後にKRONOSの電源を入れると、ディスプレイに次のようなメッセージが表示されます。

[ There are un-saved audio files from your previous recording session.

Do you want to restore these files, or delete them from the disk?

[Restore] [Delete] ]

「前回のレコーディングで保存操作を行っていないオーディオ・ファイルがあります。

これらのファイルを修復しますか？それともディスクから消去しますか？

[修復] [消去] ]

ソングは保存されていませんので、そのソングで使用していたオーディオ・イベントやリージョン・データも保存されていませんが、残っているオーディオ・ファイル (WAVファイル) を修復し、新たに作成したソングで使用することができます。

残っているオーディオ・ファイルを使用したい場合はRestoreを押し、ディスクから消去したい場合はDeleteを押します。

## MIDIデータをエディットする

レコーディング後に必要に応じて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することができます。

タイミングの修正はクオンタイズで行います。クオンタイズは演奏した音のタイミングを、設定した分解能に従って最も近いビート位置またはそれに準じた位置に移動させることができる機能です。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可能です。では、レコーディングしたMIDIトラックにクオンタイズをかけてみましょう。

- SequencerモードP4: 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、そのトラックにオーディオまたはMIDIデータが入っていることを示しています。
- “Track Select”でMIDI Track 01を選択します。  
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エディットしたい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。

- ページ・メニューから“Quantize”コマンドを選択します。  
するとクオンタイズのダイアログが表示されます。

- “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いちばん短い音符を選択します。

- OK ボタンを押して選択したデータにクオンタイズをかけます。

クオ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オンタイズをする前の状態とクオンタイズ後の状態を聴き比べてみましょう。

“Resolution”の設定を変えたり、“Intensity”を100%以下の値に変えてクオンタイズの結果が自然な感じになるようにしてみたり、“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すなど試してください。

また、P0ページの上にある“REC Resolution”パラメーターでレコーディング時にクオンタイズをかけることもできます。ここでレゾリューションを設定すると、レコーディング開始と同時にクオンタイズが適用されます。

詳しくは、「ソング編集 (エディット)」(→OG p.99) 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、KARMA、ドラムトラックやテンポ等の設定情報が含まれます。

テンプレート・ソングの18個 (P00~P17) のプリセット・データは、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・ソングとして作成することもできます。

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、オーディオ・データは含まれません。

また、テンプレート・ソングをロードするときに、1つまたは複数のドラム・パターンをトラックにコピーすることができます。

1. SequencerモードP0: Play/RECページに入り、ページ・メニュー・ボタンを押して“Load Template Song”コマンドを選択します。  
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 MIDI 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 MIDI Track too?”にチェックを入れている場合、Copy Pattern to MIDI 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”で、コピーしたいパターンを選択します。
  6. “MIDI Track”で、パターンを使うトラックを選択します。  
Note: 18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。  
697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MIDIトラックにレコーディングする」(→p.22)、「オーディオ・トラックにレコーディングする」(→p.23)を参照してください。

## 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

KRONOSでのデータ保存方法は、おもにライトとセーブの2種類です。

プログラム、コンビネーション、セット・リスト、ウェーブ・シーケンス、ドラムキット、エフェクト・プリセットなどのソング、サンプル、マルチサンプル以外のデータを保存することをライト (Write) といいます。ライトとはインターナル・メモリーに保存する動作のことで、電源を切っても設定内容は保持されます。

セーブ (Save) はデータをファイル化してディスク (インターナル・ディスクまたは外部USBストレージ・デバイス) に保存する動作を指します。ソング、サンプル、マルチサンプルなどの保存はセーブ (Save) になります。また、セーブはすべてのデータ・タイプにも使用できる便利な機能です。

例えば、セーブでエディット可能なデータのすべてを含むKRONOSの設定を一度に保存できます。数百にもおよぶこれらのファイルがインターナル・ディスクに保存されます。バックアップとしての利用や、プロジェクト別やライブ用などの目的別に利用することもできます。

#### プログラムをライトする

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. ディスプレイ右上にあるページ・メニューから“Write Program”コマンドを選択します。  
このコマンドは[ENTER]スイッチを押しながらテン・キーの[0]を押して呼び出すこともできます。



コマンドを選択するとプログラムを保存するためのダイアログが表示されます。ここで別の番号に保存したり、プログラム・ネームやカテゴリを変更することもできます。


2. [T] ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログを表示させます。

ディスプレイ上のキーボードを使ってプログラムに名前を付けられます。

3. 名前の入力を終えたら、OKボタンを押します。  
テキスト・エディット・ダイアログが閉じ、元のダイアログに戻ります。

4. ダイアログ下部にある“To”の下にあるポップアップ・ボタンを押して保存先を指定するダイアログを開きます。

5. 保存先を指定して、プログラムを保存します。  
工場出荷時の設定では、Bank U-G、U-AA～U-GGには初期化されたプログラムが入っています。これらのバンクに保存するとよいでしょう。プリロード・プログラムが入ったI-A～I-F、U-A～U-Fにも上書き保存することができます。上書きした場合でもインターナル・ディスクからプリロード・プログラムをロードし直すことができます。

 HD-1 で作成したプログラムはHD-1 バンクにのみ保存ができます。同様にEXiで作成したプログラムはEXiバンクにのみ保存できます。(→p.19「プログラム・バンクの内容について」)

6. 保存先を指定してOKボタンを押します。
7. もう一度OKボタンを押すと保存処理が始まります。  
保存先に問題がないかを確認し、OKボタンを押してください。これでプログラムを保存することができました。

### エディットしたGMプログラムをライトする

GMプログラムもエディットすることができますが、ライトできるのはI-GバンクとEXiのバンク以外になります。GMプログラムは上書き保存ができませんので注意してください。

### ショートカット：SEQUENCER [REC/WRITE]を使ってアップデートする

SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを使って、プログラムをそのままのプログラム・ネーム、バンク、ナンバー、カテゴリで素早く上書き保存することができます。手順は次の通りです。

1. SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを押します。  
このとき、Update Programダイアログが表示されます。
2. OKボタンを押してプログラムをライトします。

## ディスクにセーブする、ディスクからロードする

### データをセーブする

KRONOS上で作成またはエディットしたデータはすべてディスクにセーブできます。KRONOSではさまざまな種類のファイルやデータを取り扱いますが、ここでは3種類の代表的なファイル・タイプである.PCG、.SNG、.KSC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セット・リスト、ウェーブ・シーケンス、ドラムキット、ユーザー・ドラムトラック・パターン、ユーザー KARMA GEが含まれます。PCGファイルの容量は、例えば1バンク分のプログラムだけの場合や、13バンク分すべてのデータをまとめた場合などで容量は異なります。

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。

KSCはコルグ・サンプル・コレクション (Korg Sample Collection) の略です。このファイルはSamplingモードにロードされたすべてのマルチサンプルとサンプル、そしてEXsとUser Sample Banksからロードされたすべてのマルチサンプルとドラムサンプルのリストです。このファイルはロードされたサンプル等のリストであり、サンプル等の実データは別個に保存されます。

次の手順でこれらのデータを一気に保存することができます。

1. フロント・パネルの [DISK] スイッチを押し、Diskモードに入ります。(LED点灯)
2. File タブ、それからその上段の Save タブを順番に押し、Disk-Saveページに入ります。
3. “Drive Select”でセーブするドライブを選びます。

“Drive Select”はデフォルトではインターナル・ディスク (HDD) になっています。USB接続した外部デバイスにセーブ

する必要がない限り、この設定は変える必要はありません。

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。

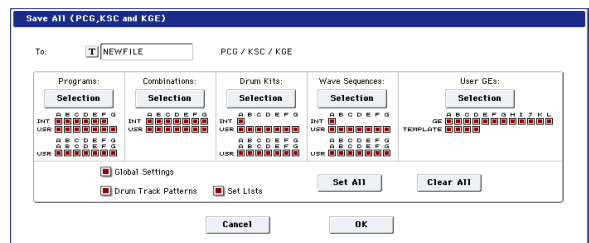
ディレクトリは、例えばプロジェクト別にそれぞれ作成したいという場合もあるかも知れません。

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Disk-Utilityページのページ・メニュー・コマンド“Create Directory”を使って作成します。

5. Saveページでページ・メニュー・ボタンを押し、“Save All”コマンドを選択します。

このコマンドを実行すると、.PCG、.SNG、.KSC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。



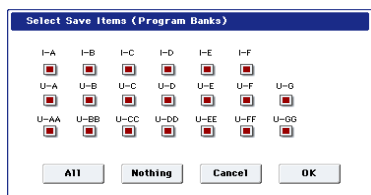
6. テキスト・エディット・ボタン ([T]) を押し、ファイルの名前を入力します。

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)。

Note: ソングにオーディオ・トラックが含まれている場合、オーディオ・データはWAVEファイルとしてセーブされます。また、オーディオ・データのディレクトリは.SNGファ

イルと同じ名前の直後に「\_A」(オーディオのAです)が付いた名前になり、このディレクトリは.SNGファイルと同じディレクトリ内に作成されます。

7. プログラムやコンビネーションのバンクなど、保存したいアイテムを選択します。



この段階でセーブしたいデータを絞り込むことができます。これは同じバンクのサウンドを複数のユーザーで共有している場合などに便利です。ですが、ここでは内蔵データがすべてセーブされるように、すべてのチェック・ボックスをチェックした状態にします。

8. OKボタンを押すと、データがディスクにセーブされます。セーブし終わると、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。セーブにかかる時間はセーブするデータ量によって異なります。またこのとき、マルチサンプルとサンプルがSamplingモードにあった場合、それらは.KMP、.KSFファイルとしてそれぞれセーブされます。これらのファイルのディレクトリは自動的に作成されます。

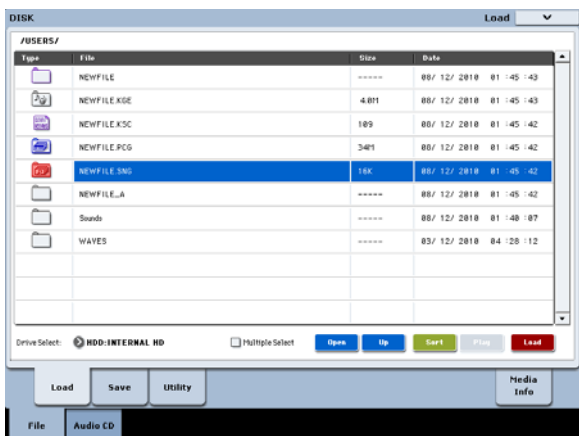
Note: コンビネーションをセーブするときは、保存するコンビネーションで使用しているプログラム、ドラムキットやウェーブ・シーケンスも一緒にセーブするようにしてください。同様に、プログラムをセーブするときは、プログラムで使用しているドラムキットやウェーブ・シーケンスも一緒にセーブしてください。

“Load PCG”コマンドを使ってPCGファイルをロードすると、同名のKSCファイルも自動的にロードされ、対応するマルチサンプルやサンプルも正しくロードされます。

## 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、サンプル・データなどを次の手順で一度にロードすることができます。

1. [DISK]スイッチを押して(LED点灯)、Diskモードに入ります。
2. Fileタブ、それからその上段のLoadタブを順番に押してDisk-Loadページに入ります。



3. “Drive Select”でロードするドライブを選びます。デフォルトではインターナル・ディスクになっています。
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階層上へ移動できます。

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。(ページ・メニューから“Load Selected”コマンドを使用することも可能です。)

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. “Load [ファイル名].PCG too”と“Load [ファイル名].KSC 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同名の.PCGファイルや.KSCファイルも同時にロードできます。

7. “.PCG Contents”をAllにします。

任意に、.PCGファイルの特定データのみをロードさせることもできます。

8. “.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。

9. “.KSC Allocation”でサンプル・データのロード方法と、現在メモリー上にあるサンプル・データを消去するかどうかを指定します。

Appendの場合、現在ロードされているSamplingモード、User Sample BanksやEXsのデータはすべてそのままにして、Samplingモードのマルチサンプルとサンプルが現在メモリー上にあるサンプル・データの空き番号の小さい番号からロードされます。

Clear Sampling Mode Dataを選択すると、Samplingモードのすべてのマルチサンプルやサンプルが消去され、ロードするサンプル・データがセーブ時と同じ番号にロードされます。なおこのとき、EXsとUser Sample Banksのサンプル・データはそのまま残ります。


Clear Allの場合はClear Sampling Mode Dataの場合と基本的には同じですが、.KSCファイルをロードする前にそれまでロードされていたEXsとUser Sample Banksのデータを消去します。つまり、メモリーがまったくクリアな状態からKSCファイルをロードすることができます。


このダイアログ下部には、“Memory Required”(必要メモリー容量)、“(Memory) Available”(空きメモリー容量)、“Enough slots for Sample & MS”(使用可能スロット数が十分であるかどうか)が表示されますので、KSCファイルをロードする際の参考にしてください。

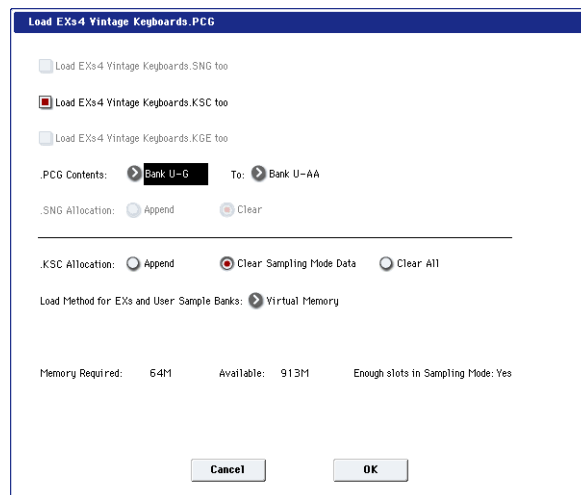
10. “Load Method”の指定をします。

“Load Method”は、KSCファイル内のEXsとUser Sample Banksデータのロード方法を指定するパラメーターです。ロードするEXsサンプル・データをすべてRAMにロードさせるか、Virtual Memoryを使うか、またはロードするKSCファイルをセーブ時と同じ設定でロードさせるかを指定できます。なお、ロードするKSCファイルにEXsとUser Sample Banksデータ（の情報）が含まれていない場合、このパラメーターは使用できません。

11. 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、USBストレージ・デバイスを使用しているときはそのメディアを絶対に取り外さないでください。

 プログラム、コンビネーション、ソング、セット・リスト、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、ユーザーKARMA GEをロードするときは、メモリー・プロテクト（GlobalモードBasic Setupページにあります）を必ずオフ（チェックを外れた状態）にします。メモリー・プロテクトがオン（チェックが入った状態）だと、これらのデータはロードできません。



参照関係の自動修正機能について


“PCG Contents”と“To”をそれぞれ異なるバンクに指定した場合、新たなロード先に適するように参照関係を自動的に修正します。例えば、PCGファイルのI-Aバンクの内容を本体のU-Gバンクにロードしたとします。このとき、PCGファイルのコンビネーションがI-Aバンクに入っていたプログラムを使用していた場合、プログラムの参照先を自動的にU-Gバンクに修正します。この自動修正はプログラムで使用しているドラムキットやウェーブ・シーケンスでも同様に働きます。また、シーケンサーのデータも同時にロードする（“Load .SNG too”にチェックを入れた）場合、ソングして使用していたコンビネーションやプログラムの参照関係も自動的に修正されます。

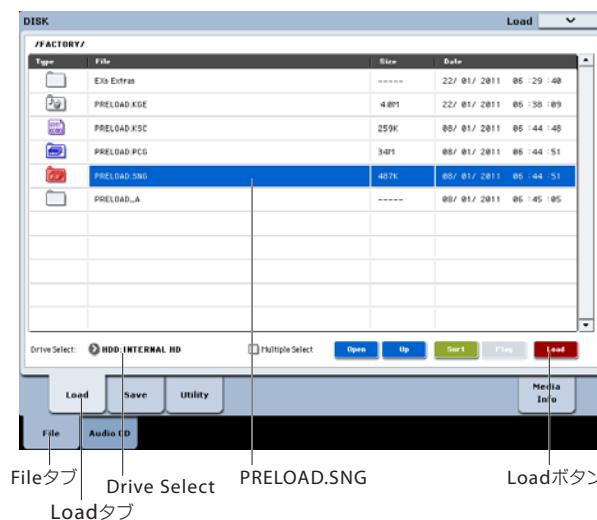
PCGファイルのデータをバンク単位でロードする

1. Loadページに入ります。
2. ロードしたいデータが含まれている PCG ファイルを選択します。
3. Loadボタンを押します。
4. “PCG Contents”でロードしたいバンクを選択します。
5. “To”でロード先のバンクを指定します。

デモ・ソングを聴く

デモ・ソングをロードする

1. [DISK] スイッチを押して（LED 点灯）、Disk モードに入ります。
2. 保存していない（ライト、セーブが済んでいない）サウンドやソングがないかどうかを確認し、ある場合は保存します。  
 ここでのデモ・ソングのロードは、プログラムやコンビネーション、ソングやサンプル・データをすべて消去してから実行されます。そのため、未保存のデータがある場合は事前にインターナル・ディスクやUSB接続した外部ドライブにセーブしてください。
3. Fileタブ、その上段のLoadタブを順番に押してLoadページに入ります。
4. “Drive Select”をHDD:INTERNAL HDにします。このとき、ディスクの内容が表示されます。
5. FACTORYディレクトリを押します。
6. Openボタンを押してディレクトリ内を表示させます。
7. PRELOAD.SNGを選択します。このファイルにデモ・ソングが入っています。

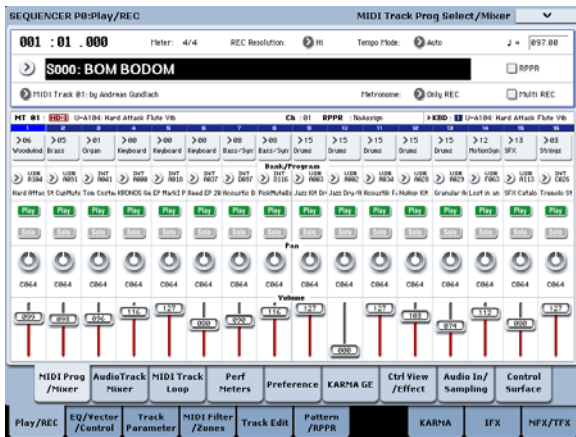


8. Loadボタンを押します。ダイアログが表示されます。
9. “Load PRELOAD.PCG too”チェック・ボックスにチェックを入れます。ここにチェックが入ると、.SNGファイルと同名の.PCGファイルも同時にロードされます。

- “Load PRELOAD.KSC too”チェック・ボックスにチェックを入れます。  
ここにチェックが入ると、.SNGファイルと同名の.KSCファイルも同時にロードされます。
- “.SNG Allocation”をClearにします。
- “.KSC Allocation”をClear Allにします。
- OKボタンを押し、データをロードします。

## デモ・ソングをプレイバック (再生) する

- [SEQ]スイッチを押して (LED点灯)、Sequencerモードに入ります。  
このとき、本体の電源を入れてからSequencerモードで何もしていなかった場合は、P0: Play/REC-MIDI Track Select/Mixerページがディスプレイに表示されます。  
このページが表示されない場合は、[EXIT]スイッチを数回押します。スイッチを押す具体的な回数は、そのときにどのページに入っているかで異なりますが、それでも3回以内でP0ページに戻ります。



では、ソングS000を聴いてみましょう。

- S000が選択されているかを確認します。  
別のソングが選択されている場合は、ディスプレイ上のソング名を押してハイライト表示にし、テン・キーの[0]を押し、[ENTER]スイッチを押します。
- SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押します。  
このとき、LEDが点滅してソングのプレイバックが始まります。
- 曲の途中でプレイバックを止めたい場合は、[START/STOP]スイッチを押します。  
では、次の曲を聴いてみましょう。
- ディスプレイのソング・ネームを押します。
- テン・キーで[1]を押し、[ENTER]スイッチを押します。  
これでソングS001が選択されました。  
別の方法として、ディスプレイのソング・ネームの左隣にあるボタンを押してソング・セレクト・ポップアップを表示させ、そこでソングを選択し、OKボタンを押すという方法もあります。
- SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押し、再生します。  
曲の途中で止めたい場合は、同じスイッチをもう一度押します。

## 仕様 (概略)

### 使用温度条件:

+5 ~ +35 °C (結露させないこと)

### 鍵盤部:

61鍵 ナチュラル・タッチ鍵盤 (ペロシティ対応、アフタータッチ対応)

73鍵、88鍵 RH3リアル・ウェイテッド・ハンマー・アクション鍵盤 (ペロシティ対応、アフタータッチ対応)

### 電源:

AC電源端子、POWERスイッチ

### 外形寸法 (幅 x 奥行き x 高さ):

61鍵 1,052x362x134 mm

73鍵 1,243x411x145 mm

88鍵 1,455x411x145 mm

### 質量:

61鍵 12.5 kg

73鍵 20.3 kg

88鍵 23.0 kg

消費電力: 60 W

### 付属品:

ACコード

KRONOSクイック・スタート・ガイド (本書)

アクセサリ・ディスク1,2 (PDF: KRONOS X/KRONOSオペレーション・ガイド、パラメーター・ガイド、Voice Name List、ソフトウェア: KORG USB-MIDIドライバー、システム・リストア・データ、ビデオ・マニュアルなど)

### オプション:

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

# 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、あらかじめサービス・センター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、サービス・センター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

修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。  
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.

## 株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03 (5355) 5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12  
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470