

**KRONOS Sound Libraries
KRS Professional Sounds**



Manuel d'utilisation

KORG

KRS 03 Nu Electro

Nous remercions d'avoir choisi les sons professionnels Korg KRS-03 Nu Electro.

Cette collection propose des sons pour electro, electro house et dubstep: percutants, agressifs, parfois trompeusement simples et toujours résolument synthétiques. Vous trouverez 128 nouveaux programmes EXi exploitant les AL-1, MS-20EX, PolysixEX et MOD-7 ainsi que 135 patterns RPPR (dans 3 morceaux) et 27 patterns de piste de batterie qui ne manqueront pas de fouetter l'imagination pour la composition et la production.

Transférer les sons de votre ordinateur

Après avoir téléchargé les sons:

1. Ouvrez le fichier d'archive téléchargé.

Cette archive zip contient le fichier KRS-03.PCG, le fichier KRS-03.SNG et un dossier de manuels.

- KRS-03.PCG
- KRS-03.SNG
- Dossier de manuels
 - KRS-03_OM_E1.PDF
 - KRS-03_OM_F1.PDF
 - KRS-03_OM_G1.PDF
 - KRS-03_OM_J1.PDF

2. Sauvegardez les fichiers .PCG et .SNG sur un disque dur USB ou une mémoire flash USB.

3. Branchez le dispositif de mémoire USB au KRONOS.

4. Appuyez sur le bouton DISK pour passer en mode Disk.

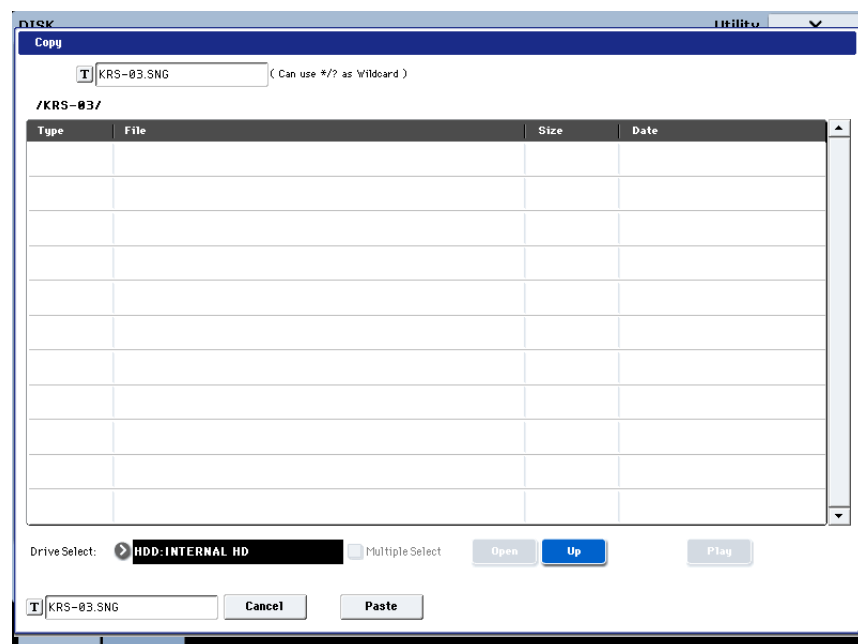
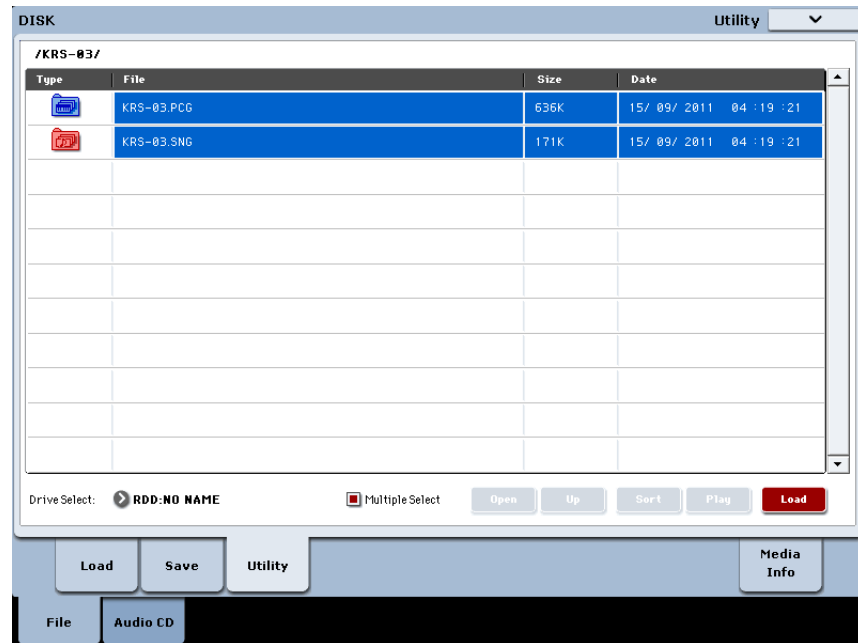
Attendez quelques secondes que le dispositif USB soit reconnu.

5. Utilisez "Drive Select" pour choisir le dispositif de mémoire USB.

6. Affichez la page "Disk Utility".

7. Utilisez la commande de menu "Copy" pour copier les fichiers .PCG et .SNG sur le disque dur du KRONOS.

Veillez à placer les deux fichiers au même niveau hiérarchique. Vous pourriez, par exemple, les placer tous deux dans un dossier nommé KRS-03. En cochant la case "Multiple Select", vous pouvez copier les deux fichiers simultanément. Dans la fenêtre de dialogue "Copy", rendez-vous à l'emplacement voulu pour les fichiers et appuyez sur [Paste].



Charger les sons et les patterns dans la mémoire interne

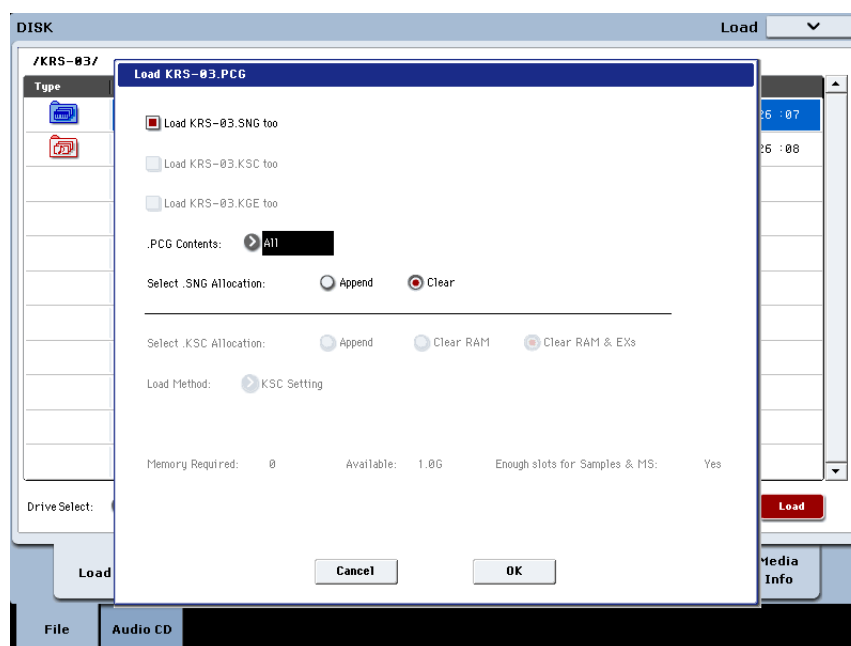
- ⚠ Avant le chargement, veillez à archiver vos données importantes sur le disque interne ou sur un dispositif de mémoire USB. Quand vous chargez ces fichiers dans des mémoires de banques, de patterns et de morceaux, les données se trouvant dans ces mémoires sont remplacées.

Le fichier PCG contient une seule banque de programmes qui, par défaut, est chargée dans USER-G. A cela s'ajoutent des patterns de batterie qui sont chargés dans la banque utilisateur ("User") et 3 morceaux ("Songs") qui comprennent de nombreux patterns RPPR.

Charger les programmes, patterns de batterie et morceaux

Pour charger tous les nouveaux sons et patterns en une fois dans les mémoires par défaut:

1. Affichez la page "Disk Load".
2. Sélectionnez le fichier "KRS-03.PCG".
3. Appuyez sur le bouton [Load].
Une fenêtre de dialogue apparaît.
4. Laissez le paramètre ".PCG Contents" réglé sur "All".



5. Cochez la case "Load KRS-03.SNG too".

Le KRONOS considère que si les fichiers .SNG et .PCG partagent le même nom, il sont associés les uns aux autres. Cette option charge le fichier .SNG correspondant en même temps que les programmes.

6. Réglez "Select .SNG Allocation" sur "Clear" ou "Append".

"Clear" efface tous les morceaux de la mémoire interne puis charge les nouveaux morceaux.

"Append" ajoute les nouveaux morceaux et n'efface pas les anciens.

7. Appuyez sur [OK].

Les programmes sont chargés dans la mémoire USER-G et les patterns de batterie dans la mémoire "User". Si vous avez choisi "Clear" à l'étape 6, les morceaux sont chargés dans les mémoires Song 0, 1 et 2. Si vous avez choisi "Append", ils sont chargés après les morceaux existants.

Remarque: Les données de morceaux sont effacées quand vous coupez l'alimentation. Rechargez-les après la mise sous tension si vous en avez besoin.

Charger les programmes dans une autre banque et modifier les données de morceaux

Pour charger les programmes dans une autre banque:

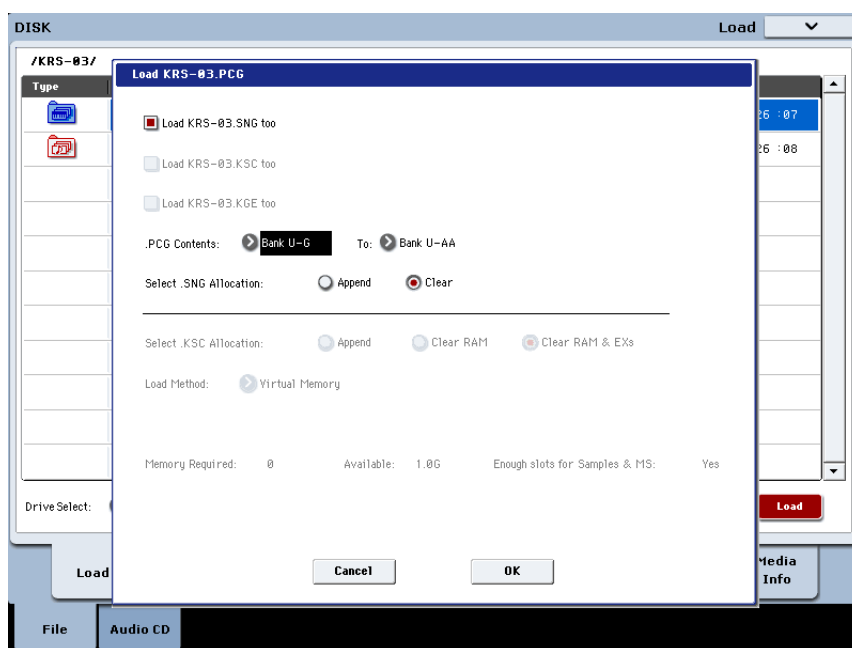
1. Affichez la page "Disk Load".
2. Sélectionnez le fichier "KRS-03.PCG".
3. Appuyez sur le bouton [Load].

Une fenêtre de dialogue apparaît.

4. Réglez ".PCG Contents" sur "Bank U-G".

A droite de ce paramètre, le paramètre "To" apparaît.

5. Le paramètre "To" permet de sélectionner la banque dont le contenu sera remplacé.



6. Sélectionnez la case "Load KRS-03.SNG too".

Cette option charge le fichier .SNG correspondant en même temps que les programmes. Durant le chargement, les morceaux sont corrigés pour utiliser la banque de programmes sélectionnée à l'étape 5.

7. Réglez "Select .SNG Allocation" sur "Clear".

"Clear" efface tous les morceaux de la mémoire interne puis charge les nouveaux morceaux.

8. Appuyez sur [OK].

Les programmes sont chargés dans la banque sélectionnée et les morceaux modifiés dans les mémoires S000~S002.

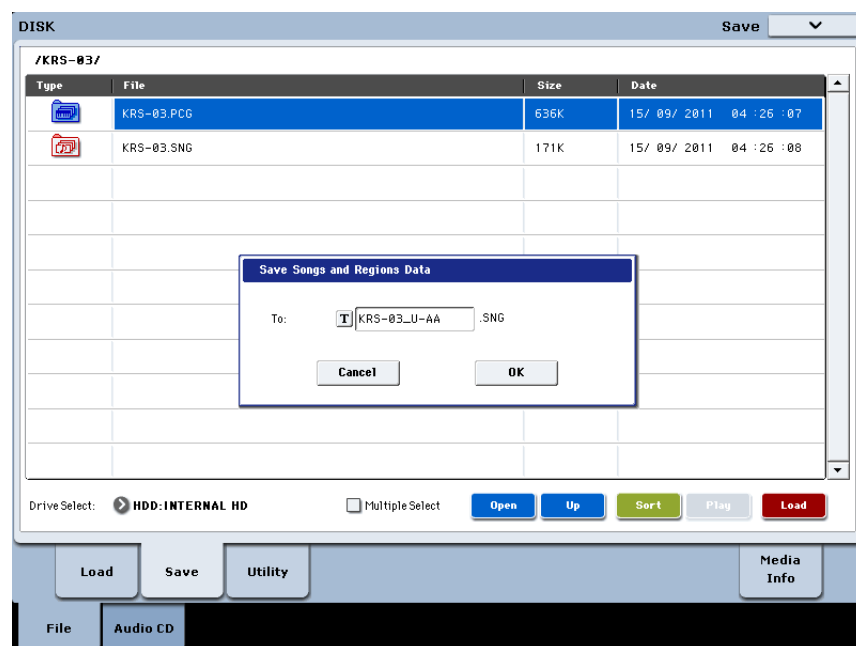
9. Sauvegardez les morceaux.

Affichez la page "Disk Save" et choisissez la commande du menu de page "Save SEQ".

Changez le nom du fichier puis sauvegardez le fichier.

⚠ N'oubliez pas de sauvegarder les morceaux modifiés sur disque pour pouvoir les recharger ultérieurement.

Remarque: Les données de morceaux sont effacées quand vous coupez l'alimentation. Rechargez-les après la mise sous tension si vous en avez besoin.



Charger les patterns de batterie

Cette méthode permet de charger les patterns de batterie séparément:

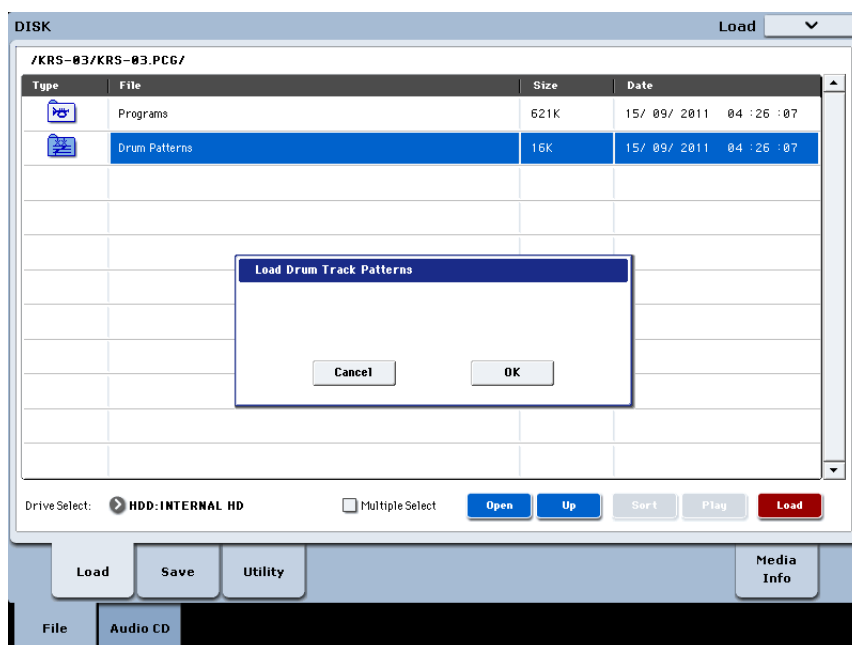
1. Affichez la page "Disk Load".
2. Sélectionnez le fichier "KRS-03.PCG".
3. Appuyez sur le bouton [Open].

Deux dossiers apparaissent: "Programs" et "Drum Patterns".

4. Sélectionnez le dossier "Drum Patterns".

5. Appuyez sur le bouton [Load].

Une fenêtre de dialogue apparaît.



6. Appuyez sur [OK].

Les patterns de batterie sont chargés dans la banque "User".

Remarque: Les versions système KRONOS 1.5 et ultérieures ajoutent sept banques utilisateur (USER-AA~USER-GG) de programmes, de séquences d'ondes et de kits de batterie. Ces banques sont initialisées par défaut et peuvent accueillir vos propres sons ou des bibliothèques de sons proposées par Korg et des sound designers tiers. Si vous utilisez un système plus ancien, nous vous conseillons de le mettre à jour. La version la plus récente du système peut être téléchargée à partir du site www.korg.com/Kronos.

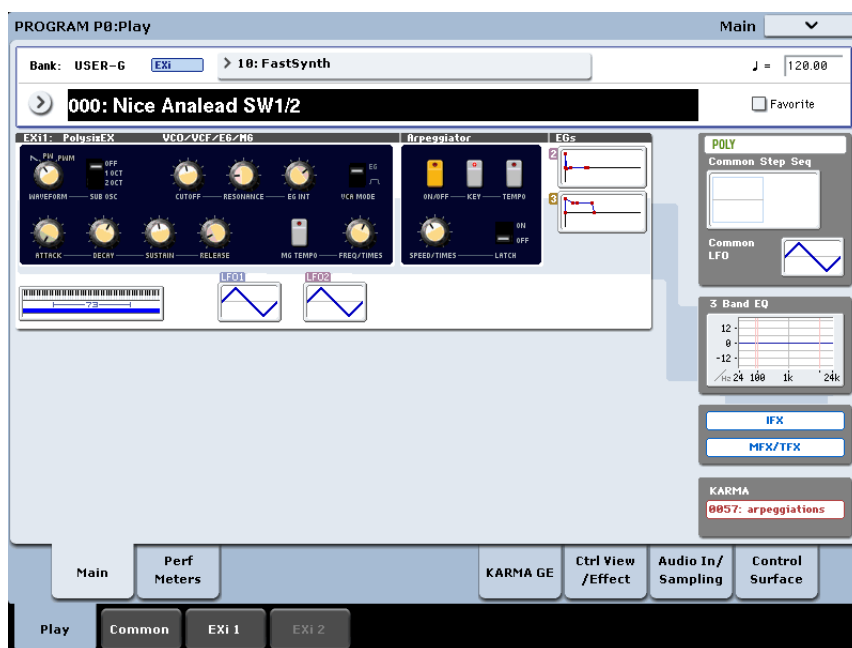
Sélectionner les nouveaux sons KRS-03

Programmes

1. Appuyez sur le bouton PROG pour passer en mode Program.
2. Appuyez sur le bouton Bank U-G pour sélectionner la nouvelle banque de programmes.

Si les programmes ont été chargés dans une autre banque, appuyez sur le bouton Bank correspondant.

3. Utilisez les boutons Inc/Dec, la molette VALUE ou le menu déroulant "Program Select" pour faire votre choix parmi les nouveaux sons.



Patterns pour piste rythmique

Les nouveaux patterns de piste rythmique sont chargés dans les mémoires U000~U026. Vous pouvez les utiliser dans n'importe quel programme, combinaison ou un morceau.

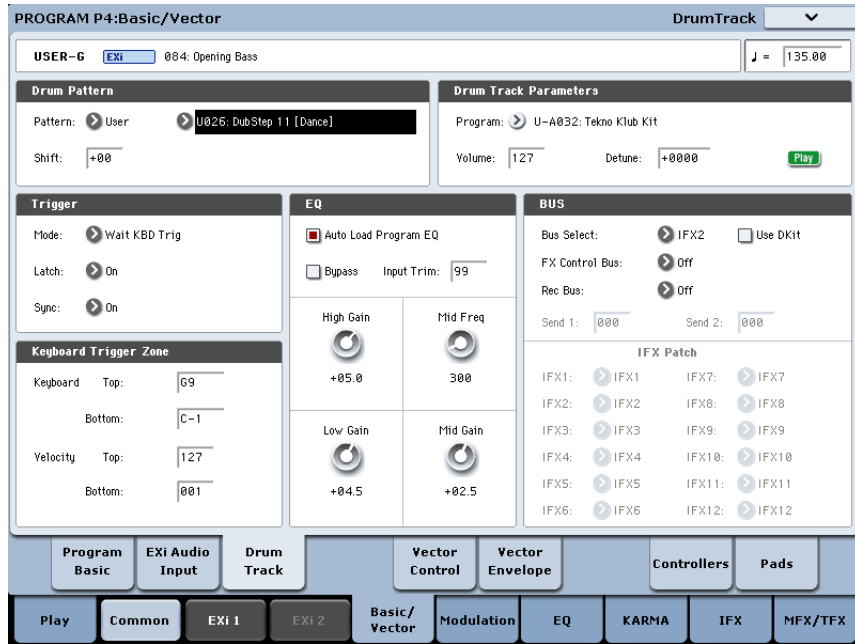
A titre d'exemple, voyons comment un des patterns est utilisé par le programme KRS-03 "084: Opening Bass".

1. Sélectionnez la banque dans laquelle vous avez chargé les programmes KRS-03.
2. Sélectionnez le programme "084: Opening Bass".
3. Appuyez sur le bouton DRUM TRACK puis actionnez une touche du clavier.

Le pattern de batterie démarre.

4. Affichez la page “Program P4: Basic/Vector Drum Track”.

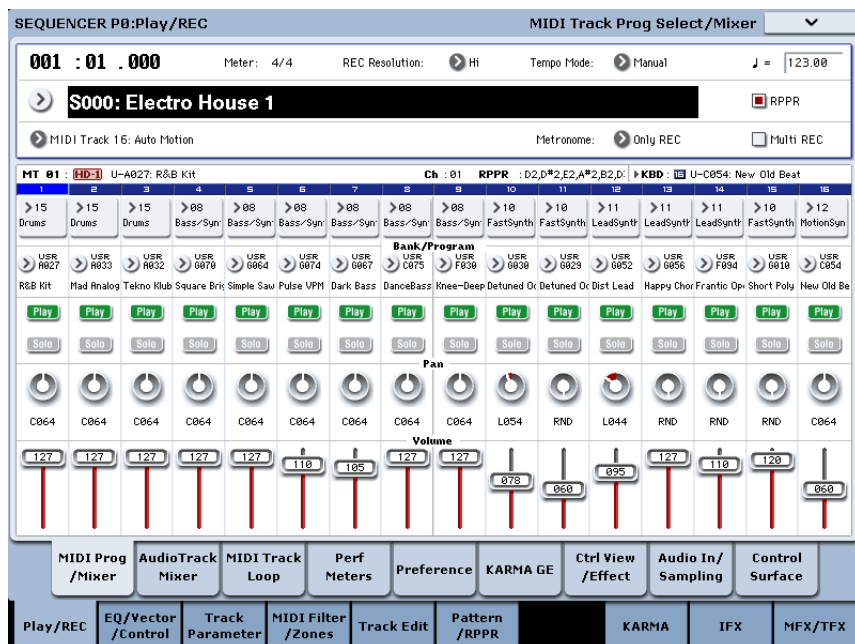
Notez que la banque Drum Pattern est réglée sur “User” et que le pattern sélectionné est “U026 Dub Step 11 [Dance]”.



Morceaux

1. Appuyez sur le bouton SEQ pour passer en mode Sequencer.
2. Sélectionnez ensuite un morceau: S000, S001 ou S002.
3. Jouez des notes individuelles en commençant par C#2.

Les notes déclenchent chacune un pattern RPPR différent (boucles de batterie, phrases de basse etc.). Pour en savoir plus sur l’utilisation des patterns RPPR, voyez la section intitulée “Fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Record)” dans le chapitre “Création de morceaux (mode Sequencer)” du Manuel de l’utilisateur.



Les morceaux KRS-03 requièrent les sons d'usine

Les morceaux KRS-03 utilisent les programmes, kits de batterie ("Drum Kits") et séquences d'ondes ("Wave Sequences") chargés en usine. Si les banques d'usine ont été modifiées ou n'ont pas été chargées, les morceaux ne sonneront pas convenablement. Si nécessaire, archivez d'abord vos sons actuels puis rechargez les sons d'usine. Les sons d'usine sont conservés dans le fichier PRELOAD.PCG situé dans le dossier FACTORY sur le disque interne.

Assistance

Si vous avez la moindre question concernant les bibliothèques de sons pour KRONOS, adressez-vous au distributeur Korg de votre pays.

Vous trouverez des informations sur les distributeurs Korg du monde entier sur le site Korg: <http://www.korg.co.jp/English/Distributors/>

Voice Name List

Programs

Bank USER-G (Default Bank) [EXi]

#	EXi1/2	Name	Category	Sub Category
000	PS/-	Nice Analog Lead SW1/2	FastSynth	Long Release
001	AL/-	Double Saw	FastSynth	Long Release
002	PS/-	Oct Saw 1	FastSynth	Long Release
003	PS/-	Oct PWM	FastSynth	Long Release
004	MS/-	Fat SquarePad	FastSynth	Long Release
005	AL/-	Poly Saw	FastSynth	Long Release
006	AL/-	Poly Pulse	FastSynth	Long Release
007	AL/-	Staple 5ths	FastSynth	Long Release
008	PS/-	Antic Saw	FastSynth	Long Release
009	PS/-	Antic Pulse	FastSynth	Long Release
010	PS/-	Short Poly Synth 1	FastSynth	Long Release
011	PS/-	Short Poly Synth 2	FastSynth	Long Release
012	PS/-	Electro Poly	FastSynth	Long Release
013	PS/-	Smooth AnaSynth SW1/2	FastSynth	Short Release
014	PS/-	Something Sweet SW1/2	FastSynth	Short Release
015	PS/-	Pulse Stab SW1/2	FastSynth	Long Release
016	AL/-	Fat Ld/Bs SW1,2	FastSynth	Long Release
017	AL/-	Airport Can Synth	FastSynth	Long Release
018	AL/-	Spiky AL-1 Synth	FastSynth	Long Release
019	AL/-	Hot AL-1 Pulse	FastSynth	Long Release
020	AL/-	Velo Wah Wimp	FastSynth	Long Release
021	PS/-	Nice AnaStab SW1/2	FastSynth	Short Release
022	MS/AL	Telephone Buzz Synth	FastSynth	Short Release
023	PS/PS	Electro AnaStab SW1/2	FastSynth	Short Release
024	PS/-	Thekno Pulzar 1	FastSynth	Short Release
025	MS/PS	Dirty Electro Stab	FastSynth	Long Release
026	AL/-	16 OSC SuperSAW	FastSynth	Short Release
027	AL/-	Stop Being Nice	FastSynth	Short Release
028	AL/-	Slow LFO Ephoria	FastSynth	Short Release
029	AL/-	Detuned Octave 1	FastSynth	Long Release
030	AL/-	Detuned Octave 2	FastSynth	Long Release
031	AL/-	Dark Octave	FastSynth	Long Release
032	PS/-	Unstable Element	FastSynth	Long Release
033	AL/-	Distortowave SW1	FastSynth	Short Release
034	AL/-	Nasty Nasal	FastSynth	Short Release
035	MD	Brite Anthem BellPad 1	FastSynth	Short Release
036	MD	Brite Anthem BellPad 2	FastSynth	Short Release
037	ST/-	Dancing Harmonis	FastSynth	Long Release
038	MS/-	Siren Saw Lead	LeadSynth	Hard
039	MS/-	Siren Pulse Lead	LeadSynth	Hard
040	AL/-	Detuned Lead 1	LeadSynth	Hard
041	AL/-	Detuned Lead 2	LeadSynth	Hard
042	AL/-	VPM/Ring SYN 1	LeadSynth	Hard
043	AL/-	VPM/Ring SYN 2	LeadSynth	Hard
044	AL/-	Rezy Sync Ld/Bs SW1/2	LeadSynth	Hard
045	MD	Vel.Waveshaper Lead 1	LeadSynth	Hard
046	MD	Vel.Waveshaper Lead 2	LeadSynth	Hard
047	AL/-	Sync Up Lead 1	LeadSynth	Hard
048	AL/-	Sync Up Lead 2	LeadSynth	Hard
049	AL/-	Sync Down Lead 1	LeadSynth	Hard
050	AL/-	Sync Down Lead 2	LeadSynth	Hard
051	PS/AL	Harsh SyncLead	LeadSynth	Hard
052	MS/-	Dist Lead	LeadSynth	Hard
053	MS/-	Peakey Lead	LeadSynth	Hard
054	MS/-	Acid Lead	LeadSynth	Hard
055	MS/-	Peakey Unison Lead	LeadSynth	Hard
056	PS/-	Happy Chord 1	LeadSynth	Hard
057	MS/-	Saw 5th	LeadSynth	Hard
058	PS/PS	5th Synth	LeadSynth	Hard
059	AL/-	Dark 5Th	LeadSynth	Hard
060	AL/-	Ring Mod Lead	LeadSynth	Hard
061	PS/-	Oct Saw 2	LeadSynth	Hard
062	AL/-	In Ur Face BLATTY SAW	Bass/Synth Bass	Synth Bass
063	AL/-	Simple Saw Bass 1	Bass/Synth Bass	Synth Bass

AL: AL-1, CX: CX-3, ST: STR-1, MS: MS-20EX,
PS: PolysixEX, MD: MOD-7, SG: SGX-1, EP: EP-1

#	EXi1/2	Name	Category	Sub Category
064	AL/-	Simple Saw Bass 2	Bass/Synth Bass	Synth Bass
065	AL/-	Sub OSC Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
066	AL/-	DarkElectroBs. SW/JS	Bass/Synth Bass	Synth Bass
067	AL/-	Dark Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
068	AL/-	Feeling Truly Sub	Bass/Synth Bass	Synth Bass
069	AL/-	Square Dark Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
070	AL/-	Square Bright Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
071	MD	DeepVPMSquare Bass1	Bass/Synth Bass	Synth Bass
072	MD	Det.VPMSquare Bass2	Bass/Synth Bass	Synth Bass
073	PS/-	Pulse Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
074	AL/-	Pulse VPM Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
075	AL/-	Fat AL-1 Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
076	AL/-	Saw VPM Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
077	AL/-	Troutman	Bass/Synth Bass	Synth Bass
078	AL/-	Boost VPM Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
079	MD	BadBoy Bass 1	Bass/Synth Bass	Synth Bass
080	MD	BadBoy Bass 2	Bass/Synth Bass	Synth Bass
081	PS/-	Waveshape Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
082	MD/AL	Rude phat Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
083	PS/MS	Rezy Stab Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
084	PS/-	Opening Bass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
085	PS/AL	Big'nfat AnaBass	Bass/Synth Bass	Synth Bass
086	MD	Tiny Bass/Lead	Bass/Synth Bass	Synth Bass
087	MD	Vel.Waveshaper Pad 1	SlowSynth	Bright
088	MD	Vel.Waveshaper Pad 2	SlowSynth	Bright
089	AL/-	Saw Pad	SlowSynth	Bright
090	MD	3 Unison Sine	SlowSynth	Bright
091	MS/PS	Warm SquarePad	SlowSynth	Bright
092	PS/MD	Hybrid Pad SW1/2	SlowSynth	Bright
093	AL/-	VPM/Ring LFO 1	MotionSynth	Rhythmic
094	AL/-	VPM/Ring LFO 2	MotionSynth	Rhythmic
095	PS/-	Rebel Sq. Dub LFO JS-Y	MotionSynth	Rhythmic
096	PS/AL	Rebel SAW Dub LFO JS-Y	MotionSynth	Rhythmic
097	MS/-	Triplet LFO Tracker	MotionSynth	Rhythmic
098	PS/-	VOKAL WahDub JS-Y	MotionSynth	Rhythmic
099	AL/-	Chiff LFO Lead/Synth	MotionSynth	Rhythmic
100	AL/-	CraZy Pulse Sweep	MotionSynth	Rhythmic
101	AL/-	Tempo LFO JS-Y	MotionSynth	Rhythmic
102	MS/-	Jittery Hologram	MotionSynth	Rhythmic
103	MS/-	Hexagonal Puzzler	MotionSynth	Rhythmic
104	MS/-	LFO Triplet JS-Y & AT	MotionSynth	Rhythmic
105	AL/PS	Incriminating Evidence	MotionSynth	Rhythmic
106	AL/-	Shuffle Tek Pulsar	MotionSynth	Rhythmic
107	AL/-	NastyElectroBs.1 SW/JS	MotionSynth	Rhythmic
108	AL/-	NastyElectroBs.2 SW/JS	MotionSynth	Rhythmic
109	AL/-	NastyElectroBs.3 SW/JS	MotionSynth	Rhythmic
110	MS/-	Sickly Sq GameBot	Short Decay/Hit	Hit
111	AL/-	Tip Pulse	Short Decay/Hit	Hit
112	AL/-	Square Pop Harpy	Short Decay/Hit	Hit
113	MS/-	Crispy Velo-Waver	Short Decay/Hit	Hit
114	PS/-	Mau5 Cluster Chord	Short Decay/Hit	Hit
115	MS/-	Twinkle Pop	Short Decay/Hit	Hit
116	MD	Critical Transition	SFX	Synthetic
117	PS/-	Mellow Chord	SFX	Synthetic
118	AL/-	Saw Wave 1	FastSynth	Short Release
119	MS/-	Saw Wave 2	FastSynth	Short Release
120	AL/-	Saw/Pulse Wave	FastSynth	Short Release
121	AL/-	Pulse Wave 1	FastSynth	Short Release
122	MS/-	Pulse Wave 2	FastSynth	Short Release
123	MS/-	Pulse Wave 3	FastSynth	Short Release
124	AL/-	Square Wave	FastSynth	Short Release
125	AL/-	Triangle Wave	FastSynth	Short Release
126	MD	Sine Lead	LeadSynth	Hard
127	MS/-	Init Program	User 16	User 0

AL: AL-1, CX: CX-3, ST: STR-1, MS: MS-20EX,
PS: PolysixEX, MD: MOD-7, SG: SGX-1, EP: EP-1

Drum Track Patterns/ Patterns Preset

#	Name
U000	Electro House 01 [Dance]
U001	Electro House 02 [Dance]
U002	Electro House 03 [Dance]
U003	Electro House 04 [Dance]
U004	Electro House 05 [Dance]
U005	Electro House 06 [Dance]
U006	Electro House 07 [Dance]
U007	Electro House 08 [Dance]
U008	Electro House 09 [Dance]
U009	Electro House 10 [Dance]
U010	Electro House 11 [Dance]
U011	Electro House 12 [Dance]
U012	Electro House 13 [Dance]
U013	Electro House 14 [Dance]
U014	Electro House 15 [Dance]
U015	Electro House 16 [Dance]
U016	Dubstep 01 [Dance]
U017	Dubstep 02 [Dance]
U018	Dubstep 03 [Dance]
U019	Dubstep 04 [Dance]
U020	Dubstep 05 [Dance]
U021	Dubstep 06 [Dance]
U022	Dubstep 07 [Dance]
U023	Dubstep 08 [Dance]
U024	Dubstep 09 [Dance]
U025	Dubstep 10 [Dance]
U026	Dubstep 11 [Dance]

RPPR

S000 Electro House 1

#	Name
U00	BD
U01	BD&HH
U02	Drum 01
U03	Drum 02
U04	Drum 03
U05	Drum 04
U06	Drum 05
U07	Drum 06
U08	Drum 07
U09	Drum 08
U10	Drum 09
U11	Drum 10
U12	Drum 11
U13	Drum 12
U14	Drum 13
U15	Crash Cymbal
U16	Bass 1
U17	Bass 2
U18	Bass 3
U19	Bass 4
U20	Bass 5
U21	Bass 6
U22	Bass 7
U23	Bass 8
U24	Bass 9
U25	Bass/Lead 1
U26	Bass/Lead 2
U27	Dist Lead 1
U28	Dist Lead 2
U29	Big Lead 1
U30	Big Lead 2
U31	Big Pad Lead 1
U32	Big Pad Lead 2
U33	Big Pad 1
U34	Big Pad 2
U35	Auto Synth 1
U36	Auto Synth 2
U37	Auto Synth 3
U38	Auto Synth 4
U39	Poly Comp 1
U40	Poly Comp 2
U41	Poly Comp 3

S001 Electro House 2

#	Name
U00	DRUM 1a
U01	DRUM 1b
U02	DRUM 1c
U03	CYMBAL CRASH
U04	CYM CRASH LFO
U05	BOOM CRASH
U06	DRUM 2
U07	KIK & HH
U08	DRUM EXTRA 1
U09	DRUM EXTRA 2
U10	DRUM EXTRA 3
U11	KIK 4/4
U12	HI HAT
U13	SNARE a
U14	SNARE b
U15	SNARE c
U16	SNARE d
U17	SNARE e
U18	SNARE f
U19	SNARE g
U20	SNARE h
U21	SNARE I
U22	KIK EXTRA
U23	SNARE ON 3
U24	DRUM EXTRA 4
U25	DRUM EXTRA 5
U26	DRUM EXTRA 6
U27	DRUM EXTRA 7
U28	5TH SYNTH 1
U29	5TH SYNTH 2
U30	5TH SYNTH 3
U31	5TH SYNTH 4
U32	5TH SYNTH 5
U33	5TH SYNTH 6
U34	BUZZ BASS 1
U35	BUZZ BASS 2
U36	BUZZ BASS 3
U37	BUZZ BASS 4
U38	DEEP BASS 1
U39	DEEP BASS 2
U40	DEEP BASS 3
U41	DEEP BASS 4
U42	SHORT DECAY 1
U43	SHORT DECAY 2
U44	SHORT DECAY 3
U45	SHORT DECAY 4
U46	SHORT DECAY 5
U47	RING LEAD 1
U48	RING LEAD 2
U49	RING LEAD 3
U50	RING LEAD 4
U51	DEEP BASS 5
U52	DOTTED SYNTH
U53	DOTTED SYNTH LFO
U54	DOTTED SYNTH BUILD
U55	FILTER PAD 1
U56	FILTER PAD 2
U57	FILTER PAD 3
U58	SMOOTH PAD 1
U59	SMOOTH PAD 2
U60	SMOOTH PAD 3

S002 Dubstep

#	Name
U00	Drum 01
U01	Drum 02
U02	Drum 03
U03	Drum 04
U04	Drum 05
U05	Drum 06
U06	Drum 07
U07	Drum 08
U08	Drum 09
U09	Drum 10
U10	Crash Perc.
U11	Sub Bass 1
U12	Sub Bass 2
U13	Bass/Lead 1
U14	Bass/Lead 2
U15	Bass/Lead 3
U16	Bass/Lead 4
U17	Bass/Lead 5
U18	Sync Lead 1
U19	Sync Lead 2
U20	Sync Lead 3
U21	Sync Lead 4
U22	LFO Lead 1
U23	LFO Lead 2
U24	Sync&LFO Lead 1
U25	Sync&LFO Lead 2
U26	Sync&Voice 1
U27	Sync&Voice 2
U28	Sync&Voice 3
U29	Sync&LFO&Voice Lead
U30	LFO Arp 1
U31	LFO Arp 2