

**KORG**

**electrIBE**

MUSIC PRODUCTION STATION

# Guide des paramètres

## Sommaire

1.	PARAMETRES DE MOTIF.....	3
2.	PARAMETRES DE PARTIE.....	3
3.	EDITION DE PAS .....	4
4.	FONCTIONS DE PARTIE.....	4
5.	PARAMETRES GLOBAL.....	5
6.	FONCTIONS LIEES AUX DONNEES .....	6
7.	EVENT REC/PLAY .....	7
8.	Appendice.....	7
	OSC Type List.....	8
	Modulation Type List.....	11
	Filter Type List .....	12
	Scale List.....	12
	MFX Type List.....	13
	IFX Type List .....	13
	Groove Type List.....	13
	Pattern List.....	14

# Guide des paramètres

## 1. PARAMETRES DE MOTIF

### BPM ..... [20.0...300.0]

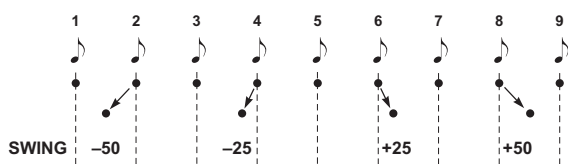
Définit la valeur de tempo (BPM). Tournez la commande de valeur pour changer le tempo par pas d'une unité. Vous pouvez maintenir le bouton SHIFT enfoncé et tourner la commande de valeur pour régler la valeur de tempo par pas de 0,1.

**ASTUCE:** Vous pouvez aussi régler le tempo en appliquant quelques pressions successives sur le bouton Tap (c'est ce qu'on appelle la fonction "Tap Tempo").

### SWING ..... [-50%...+50%]

Définit le pourcentage (%) de décalage d'activation de note des pas pairs par rapport au timing original.

**ASTUCE:** La valeur "+33%" produit généralement un rythme proche d'un shuffle tout ce qu'il y a de plus parfait.



### BEAT ..... [16, 32, 8Tri, 16Tri]

Définit le type de mesure du motif.

Si ce paramètre est réglé sur "8Tri" ou "16Tri", les pads de déclenchement 13-16 de la fonction Step Jump sont assignés aux pas 1-4 de la mesure suivante.

### LENGTH ..... [1...4]

Définit la longueur du motif.

### PATTERN LEVEL ..... [0...127]

Règle le volume du motif entier.

### MFx TYPE ..... [01...32]

Définit le type d'effet maître. Pour plus de détails sur les types d'effets maîtres disponibles, voyez la liste des effets maîtres.

**ASTUCE:** Selon le type d'effet, il se peut que la fonction de séquence de données de jeu ne soit pas disponible dans certains cas. Pour en savoir plus, voyez la liste des effets maîtres.

### CLEAR MFx MOTION

Supprime la séquence de données de jeu de l'effet maître enregistrée dans le motif.

### KEY ..... [C...B]

Définit la tonique (fondamentale) de la gamme choisie avec le paramètre Scale.

### SCALE ..... [Chromatic...Octave]

Définit la gamme assignée au pad tactile et aux pads de déclenchement.

Pour plus de détails sur les types de gammes disponibles, voyez la liste des gammes.

### CHORD SET ..... [1...5]

Définit la richesse de l'accord produit quand vous jouez un pad de déclenchement en mode Chord Scale.

**ASTUCE:** La plage dépend de la gamme sélectionnée.

### GATE ARP ..... [1...50]

Définit le type de motif pour la fonction Gate Arpeggiator.

### ALTERNATE 13-14 ..... [Off, On]

Active un mode alternatif pour le déclenchement de deux parties. Vous pouvez par exemple assigner un son de charley fermé à la partie 13 et un son de charley ouvert à la partie 14, puis activer ALTERNATE 13-14. Cela permet d'éviter que ces deux parties sonnent simultanément. Votre jeu gagne donc en réalisme.

### ALTERNATE 15-16 ..... [Off, On]

→ Voyez "ALTERNATE 13-14".

## 2. PARAMETRES DE PARTIE

### LAST STEP ..... [1...16]

Le paramètre Last Step permet de créer un motif d'un type de mesure irrégulière, pour lequel le nombre de pas ne correspond ni à 16 ni à 12.

En temps normal, la valeur 16 est assignée à ce paramètre. Choisissez une autre valeur pour créer un motif d'un type de mesure irrégulière. Exemple: pour créer une partie comportant 11 battements par mesure, réglez ce paramètre sur 11. Vous obtenez une partie dont la longueur équivaut à 11 pas.

**ASTUCE:** Last Step est une fonction unique de cet instrument. Aussi, quand vous synchronisez votre jeu avec un séquenceur externe ou un autre modèle d'Electrabe, la portion comportant une mesure irrégulière n'est pas synchronisée.

**ASTUCE:** Si vous définissez une valeur Last Step plus courte que le nombre de pas existants, toutes les données de note situées dans la portion raccourcie sont préservées mais pas jouées.

**ASTUCE:** Si le paramètre Beat est réglé sur "8Tri" ou "16Tri", le nombre maximum de pas est de 12. Si vous définissez une valeur supérieure, l'instrument n'en tient pas compte et adopte la valeur 12.

**ASTUCE:** Quand vous utilisez la fonction Step Jump, les pas 1 et consécutifs de la mesure suivante sont assignés successivement aux pads de déclenchement des numéros supérieurs au pas choisi avec Last Step.

### GROOVE TYPE ..... [01 Conga1...25 Decrescendo]

Définit le type de groove. La fonction Groove fonctionne en modifiant les données de séquence rythmiquement précises afin de conférer du "groove" au jeu et de reproduire le timing de jeu typique d'un instrument particulier, ou encore l'humeur rythmique d'un morceau. Pour plus de détails, voyez la liste des types de grooves.

### GROOVE DEPTH ..... [0...127]

Règle l'intensité de la fonction Groove.

### VOICE ASSIGN ..... [Mono1, Mono2, Poly1, Poly2]

Règle la polyphonie de la partie sélectionnée.

**Mono1:** La partie est jouée en monophonie (notes individuelles).

Si vous maintenez le premier pad de déclenchement enfoncé et jouez d'autres notes, celles-ci ne redéclenchent pas l'enveloppe. Utilisez ce mode pour jouer legato (lié).

**Mono2:** La partie est jouée en monophonie (notes individuelles).

L'enveloppe est redéclenchée chaque fois que vous enfoncez le pad de déclenchement.

**Poly1:** La partie peut jouer des accords partageant un même générateur d'enveloppe, filtre, amplificateur et effet d'insertion (mode "pseudo-polyphonique"). Un maximum de quatre voix peuvent être produites. L'enveloppe n'est pas redéclenchée tant

que vous n'avez pas relâché tous les pads de déclenchement.

**Poly2:** La partie peut jouer des accords partageant un même générateur d'enveloppe, filtre, amplificateur et effet d'insertion (mode "pseudo-polyphonique"). Un maximum de quatre voix peuvent être produites. L'enveloppe est redéclenchée chaque fois que vous enfoncez le pad de déclenchement pour jouer une note.

#### **PART PRIORITY** .....[Normal, High]

Définit l'ordre de priorité des notes pour la partie sélectionnée.

Pour un motif contenant de nombreuses notes qui se chevauchent, il se peut que dans certains cas, une note en cours de jeu soit coupée avant la production de la note suivante. En réglant le paramètre PART PRIORITY sur "High", vous diminuez le risque de coupure de notes dans cette partie. Toutefois, l'efficacité de cette fonction diminue quand vous choisissez la valeur "High" pour plusieurs parties. Choisissez donc bien la ou les parties auxquelles vous accordez la priorité "High".

#### **MOTION SEQ** .....[Off, Smooth, Trigger Hold]

Définit la manière dont la séquence de données de jeu fonctionne pour la partie sélectionnée.

**Off:** La séquence de données de jeu enregistrée est désactivée.

**Smooth:** Les manipulations des commandes sont fluides et produisent des changements sonores sans coutures.

**Trigger Hold:** Les valeurs des commandes dans la séquence de données de jeu sont maintenues à partir du moment où la partie est jouée.

**ASTUCE:** Les séquences de données de jeu MFX adoptent le réglage "Smooth".

#### **TRG.PAD VELOCITY** ..... [Off, On]

Active/coupe la fonction de sensibilité au toucher des pads de déclenchement.

#### **SCALE MODE** ..... [Off, On]

Définit si les changements de gamme et de tonique influencent ou non la hauteur.

Pour produire des changements de hauteur corrects, activez ("On") ce paramètre avant d'enregistrer le jeu de cette partie.

### 3. EDITION DE PAS

L'édition de pas ("Step Edit") permet de créer un motif plus élaboré en modifiant les pas individuels d'un motif enregistré ou sauvegardé sur l'électrifie.

Vous pouvez changer le numéro de note ou modifier la durée.

Un motif de phrase est constitué des quatre types de données suivants.


Ces données peuvent être modifiées individuellement pour chaque pas.

**Déclenchement (Trigger):** Détermine si la note est déclenchée ou on sur ce pas.

**Numéro de note:** Hauteur de la note jouée.

**Durée de Gate:** Longueur de la note jouée.

**Dynamique:** Volume de la note jouée.

 Si vous voulez conserver le résultat de vos éditions, n'oubliez pas de sauvegarder le motif avant d'en choisir un autre ou de mettre l'instrument hors tension.

#### **STEP NUMBER** ..... [1.01... 4.16]

Ce paramètre permet de choisir le numéro du pas à éditer. Quand vous sélectionnez un pas directement avec un pad de déclenchement, le statut actif/coupé de déclenchement change aussi.

Le pas sélectionné pour l'édition est appelé le "pas cible". Choisissez le pas cible en tournant la commande de valeur.

Le bouton de pas correspondant au pas cible s'allume alors.

Si la longueur du motif est supérieure ou égale à 2, vous pouvez aussi la définir en appuyant sur un bouton de pas. Si vous enfoncez

le pad de déclenchement d'un pas cible vide, le numéro de note C4 est défini.

**ASTUCE:** Vous pouvez continuer vos éditions jusqu'au pas 4.16. Le nombre maximum de pas joués dépend des réglages de longueur, de temps, et du paramètre Last Step.

**ASTUCE:** Pour changer de pas cible en vous basant sur l'unité de longueur (Length), maintenez enfoncé le bouton Shift et tournez la commande de valeur.

#### **NOTE** .....[--, C-1...G 09]

Définit le numéro de note du pas cible. Vous pouvez enregistrer jusqu'à quatre numéros de note pour chaque pas cible.

Vous pouvez changer ce réglage par pas d'une octave en maintenant le bouton Shift enfoncé et en tournant la commande de valeur.

Vous pouvez aussi changer de pas cible en enfonçant un pad de déclenchement.

**ASTUCE:** Si "NOTE" apparaît à l'affichage, l'enfoncement d'un seul bouton de pas ne modifie pas le paramètre de déclenchement.

**ASTUCE:** Même si vous changez le numéro de note d'un pas dont le déclenchement est désactivé, le pas en question ne produit pas de son avant que vous n'ayez activé la fonction Trigger On.

#### **GATE TIME** ..... [00...96, TIE]

Ce paramètre correspond à la longueur ("Gate Time") de chaque pas. Exemple: si la durée est de "96", la durée de la première note est identique à un pas unique.

**ASTUCE:** Si vous choisissez "TIE" et que le pas suivant a la même note, l'oscillateur, l'enveloppe et la modulation ne sont pas redéclenchés.

**ASTUCE:** Si l'écran affiche "GATE TIME", l'enfoncement d'un bouton ne modifie pas le paramètre de déclenchement.

**ASTUCE:** Même si vous changez la longueur Gate time d'un pas dont le déclenchement est désactivé, le pad en question ne produit pas de son avant que vous n'ayez activé la fonction Trigger.

#### **VELOCITY** ..... [001...127]

Définit la dynamique (et donc le volume) de la note.

## 4. FONCTIONS DE PARTIE

#### **COPY PART**

Cette fonction copie les données de son et de séquence (y compris la séquence de données de jeu) de la partie actuellement sélectionnée vers une autre partie.

**ASTUCE:** Si cette fonction produit plus de 24 séquences de données de jeu, les données ne sont pas copiées.

#### **COPY PART SOUND**

Cette fonction copie uniquement les données de son de la partie actuellement sélectionnée dans une autre partie.

**ASTUCE:** Les données de pas et de séquence de données de jeu ne sont pas copiées.

#### **CLEAR SEQUENCE**

Cette fonction supprime les données de séquence (déclenchement, numéro de note, durée) de la partie sélectionnée.

#### **CLEAR MOTION**

Cette fonction supprime les données de séquence de données de jeu de la partie sélectionnée.

## 5. PARAMETRES GLOBAL

**ASTUCE:** Les paramètres Global (régissant l'ensemble du système) sont sauvegardés automatiquement à la mise hors tension de l'instrument.

### TRIGGER MODE ..... [Normal, Seq 1st, Seq Play]

Définit la réaction de l'instrument quand vous tapez sur un pad de déclenchement en mode Trigger.

**Normal:** L'instrument joue la note Do4.

**Seq1st:** Joue la première note enregistrée dans la partie. Si la partie ne contient aucune note, l'instrument joue un Do4.

**Seq Play:** Joue la séquence enregistrée dans la partie quand vous maintenez la pression sur un pad de déclenchement.

### VELOCITY CURVE ..... [Heavy, Normal, Light, Const96]

Choisit une "courbe de toucher" définissant comment le volume et le timbre changent en réponse au toucher appliqué au pad de déclenchement.

**Heavy:** Cette courbe de toucher est dite "lourde". Vous devez donc jouer assez fort sur le pad pour obtenir une réponse.

**Normal:** C'est la courbe de toucher normale.

**Light:** C'est la courbe "légère". Vous obtenez donc un effet en réponse à un jeu en douceur sur le pad.

**Const96:** Cette courbe fixe produit la valeur de toucher 96.

### CLOCK MODE.....

#### ..... [Internal, Auto, External USB, External MIDI, External Sync]

Permet de choisir l'horloge sur laquelle l'électrifie synchronise son tempo.

Si vous choisissez une horloge externe, le séquenceur de l'électrifie ainsi que ses paramètres basés sur le tempo (comme par exemple Delay Time) se synchronisent tous sur le dispositif externe.

**Internal:** La synchronisation de l'électrifie est assurée par son horloge interne. Choisissez ce paramètre si vous utilisez l'électrifie seul ou comme maître de synchronisation pour piloter d'autres appareils.

**Auto:** Lorsque l'électrifie reçoit des données d'horloge MIDI d'un dispositif MIDI externe connecté à sa prise MIDI IN (ou à son port USB), il adopte automatiquement le réglage "External MIDI" (ou "External USB"). En absence de signal d'horloge, l'électrifie adopte le fonctionnement "Internal" et utilise sa propre horloge. Lorsque l'électrifie reçoit des données d'horloge d'un dispositif connecté à la prise Sync In, il adopte le réglage "External Sync".

**ASTUCE:** L'ordre de priorité pour le choix du signal d'horloge est le suivant: "External USB", "External MIDI", et "External Sync".

**External USB:** L'électrifie se synchronise sur les données d'horloge MIDI reçues de l'ordinateur branché à son port USB.

**External MIDI:** L'électrifie se synchronise sur les données d'horloge MIDI reçues du périphérique MIDI branché à sa prise MIDI IN.

**External Sync:** L'électrifie se synchronise sur les données d'horloge reçues du dispositif branché à sa prise Sync In.

**ASTUCE:** Pour plus de détails sur les réglages liés à la synchronisation d'un dispositif MIDI externe ou d'un périphérique branché à la prise Sync In, voyez le mode d'emploi de votre appareil.

### GLOBAL MIDI CH ..... [01...16]

Définit le canal MIDI de l'électrifie.

Si vous voulez transmettre et recevoir des changements de programmes ou des messages SysEx (exclusifs au système), alignez le numéro de canal MIDI de l'électrifie sur celui de l'appareil MIDI connecté.

### MIDI RECEIVE FILTER ..... [Off, Short, Short+Program]

Ce paramètre définit les messages MIDI qui ne sont pas reçus.

**Off:** Tous les messages MIDI sont reçus.

**Short:** Les messages courts (activation/coupage de note, commande de contrôle) sont bloqués.

**Short + Program:** Les messages courts et les changements de programmes sont bloqués.

### MIDI SEND FILTER ..... [Off, Short, Short+Program]

Ce paramètre définit les messages MIDI qui ne sont pas transmis.

**Off:** Tous les messages MIDI sont transmis.

**Short:** Les messages courts (activation/coupage de note, commande de contrôle) ne sont pas transmis.

**Short + Program:** Les messages courts et les changements de programmes ne sont pas transmis.

### SYNC POLARITY ..... [Hi, Lo]

Définit la polarité du signal de déclenchement de synchro quand vous synchronisez l'électrifie avec un dispositif relié à sa prise Sync In.

### SYNC UNIT ..... [1 Step, 2 Steps]

Définit le cycle du signal de synchronisation transmis à la prise Sync Out pour avancer les pas, par rapport au signal de synchronisation reçu à la prise Sync In.

**1 step:** A la réception d'un signal de synchronisation, l'électrifie avance d'un pas. Il produit un signal de synchronisation à chaque pas.

**2 steps:** A la réception d'un signal de synchronisation, l'électrifie avance de deux pas. Il produit un signal de synchronisation tous les deux pas.

### METRONOME ..... [Off, Rec 0, Rec 1, Rec 2, On]

Règle les paramètres liés à la fonction métronome. Le métronome est pratique pour créer un motif via un enregistrement en temps réel. Le son du métronome retentit sur chaque noire. Si ce paramètre est actif ("On"), le son du métronome est toujours audible pendant l'enregistrement.

Si ce paramètre est désactivé ("Off"), le son du métronome n'est jamais audible. Choisissez "Rec 0", "Rec 1" ou "Rec 2" pour produire le son du métronome uniquement pendant l'enregistrement. Avec le réglage "Rec 0", il n'y a pas de décompte avant l'enregistrement.

### TEMPO LOCK ..... [Off, On]

Quand vous activez cette fonction, le réglage de tempo actuel est verrouillé. Dans ce cas, le tempo ne change pas, même quand vous sélectionnez un motif de tempo différent.

### KNOB MODE ..... [Jump, Catch, Value Scale]

Définit la manière dont l'instrument gère la différence entre les positions des commandes et les valeurs réelles des paramètres.

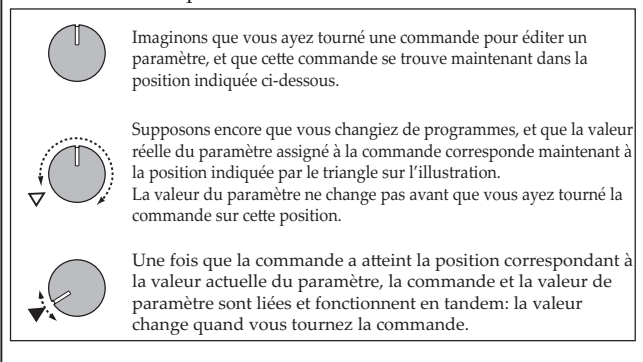
**Jump:** Quand vous tournez une commande, la valeur de paramètre saute à la valeur indiquée par la commande. Nous vous conseillons ce mode lorsque vous éditez, car il permet de juger instantanément de l'effet de vos triturations des commandes.

**Catch:** Quand vous tournez une commande, la valeur du paramètre ne change pas avant que la commande ait atteint la position correspondant à la valeur actuelle de ce paramètre. Nous vous conseillons ce mode pour le jeu, car il évite les changements trop brusques de son.

**Value Scale:** Quand vous tournez une commande, la valeur du paramètre augmente ou diminue de façon relative, dans le sens de rotation de la commande. Quand la commande atteint son bout de course dans les deux sens, la valeur du paramètre est alors maximum ou minimum. Une fois la position de la commande et la valeur du paramètre alignées, elles fonctionnent -et changent- en tandem.

### Si la valeur de paramètre ne change pas

Il pourrait arriver que la valeur de paramètre ne change pas quand vous tournez une commande à gauche ou à droite. Dans ce cas, c'est que le paramètre KNOB MODE est réglé sur "Catch". Dans le cas du réglage "Catch", la valeur ne change que lorsque la position de la commande correspond à la valeur courante du paramètre en cours d'édition (la valeur affichée sur l'écran). En mode "Catch", la commande et la valeur ne changent ensemble que lorsque la position de la commande a atteint la valeur actuelle du paramètre. Ce mode permet d'éviter des sauts trop brusques de réglages. En mode "Jump", la valeur est instantanément ajustée à la position de la commande dès que vous tournez cette dernière.



Imaginons que vous ayez tourné une commande pour éditer un paramètre, et que cette commande se trouve maintenant dans la position indiquée ci-dessous.

Supposons encore que vous changez de programmes, et que la valeur réelle du paramètre assigné à la commande corresponde maintenant à la position indiquée par le triangle sur l'illustration. La valeur du paramètre ne change pas avant que vous ayez tourné la commande sur cette position.

Une fois que la commande a atteint la position correspondant à la valeur actuelle du paramètre, la commande et la valeur de paramètre sont liées et fonctionnent en tandem: la valeur change quand vous tournez la commande.

### TOUCH SCALE RANGE.....[1 Oct, 2 Oct, 3 Oct, 4 Oct]

Définit la plage de hauteur assignée au pavé tactile quand vous utilisez la fonction Touch Scale.

**ASTUCE:** Pour changer la plage de hauteur, appuyez sur la touche Keyboard puis sur un bouton de pas.

### LCD CONTRAST ..... [1...25]

Règle le contraste d'affichage de l'écran.

### AUDIO IN THRU ..... [Off, On]

Définit si le signal reçu à la prise Audio In est transmis aux prises Audio Out L/R.

### BATTERY TYPE..... [Ni-MH, Alkali]

Permet de définir le type de piles utilisées.

**Ni-MH:** Choisissez ce réglage si vous alimentez l'instrument avec des piles au nickel-hydrure métallique.

**Alkali:** Choisissez ce réglage si vous alimentez l'instrument avec des piles alcalines.

### AUTO POWER OFF..... [Disable, 4 hours]

Ce paramètre définit si l'alimentation est automatiquement coupée ou non quand vous cessez d'utiliser les commandes et boutons de l'instrument pendant un certain temps. A la sortie d'usine, ce paramètre a été réglé sur "4 hours" (l'electribe se met donc automatiquement hors tension après 4 heures d'inactivité).

**Disable:** La fonction de coupure automatique de l'alimentation est désactivée. L'alimentation n'est donc jamais coupée automatiquement.

**4 hours:** L'electribe se met automatiquement hors tension si vous cessez d'utiliser ses boutons, commandes ou pads de déclenchement pendant 4 heures.

**ASTUCE:** Si un motif est reproduit en boucle mais qu'aucune commande de l'appareil n'est manipulée pendant ce délai, l'alimentation de l'instrument se coupera automatiquement. Choisissez "Disable" si vous ne voulez pas que l'instrument se mette automatiquement hors tension.

### POWER SAVE MODE..... [Disable, Auto, Enable]

Active ou désactive le mode d'économie d'énergie. Quand l'electribe est alimenté sur piles, il fonctionne en mode d'économie d'énergie: le rétroéclairage de son affichage et ses diodes sont moins lumineux.

**Disable:** Le mode d'économie d'énergie est désactivé.

**Auto:** Le mode d'économie d'énergie est activé quand l'electribe est alimenté sur piles. Quand il est alimenté avec son adaptateur secteur, ce mode est coupé.

**Enable:** Le mode d'économie d'énergie fonctionne en permanence.

**ASTUCE:** Quand la luminosité de l'affichage diminue, il se peut selon les conditions d'éclairage ambiant que l'écran semble scintiller.

## 6. FONCTIONS LIEES AUX DONNEES

### EXPORT PATTERN

Cette fonction exporte le motif actuellement sélectionné vers la carte de mémoire.

Voici le format du fichier exporté: KORG/electribe/[numéro du motif]\_[nom du motif].e2pat.

### IMPORT PATTERN

Cette fonction permet d'importer un fichier de motif.

### SELECT SOURCE .....[Card, Sync In]

Cette fonction sert à choisir la source des données à importer. Vous pouvez choisir la carte de mémoire ou transférer des données via la prise Sync In. Si vous importez des données d'une carte de mémoire, choisissez un fichier portant l'extension .e2pat.

### INITIALIZE PATTERN

Cette fonction initialise toutes les données du motif actuellement sélectionné.

Les données de son et de séquence (dont les données de séquence de données de jeu, ainsi que de tempo, longueur et mesure) sont initialisées et retrouvent les valeurs d'usine.

### EXPORT AUDIO

Cette fonction exporte le motif actuellement sélectionné vers la carte de mémoire sous forme de fichiers WAV.

Les fichiers sont exportés dans le dossier KORG/electribe/[numéro du motif]\_[nom du motif] Project/Audio de la carte de mémoire.

### SELECT TYPE..... [Ableton Live Set, WAV File Only]

Cette fonction définit le format des fichiers exportés.

**Ableton Live Set:** En plus des fichiers WAV, un fichier de projet Ableton live (portant l'extension .als) est également exporté. S'il y a plus de 8 parties pour lesquelles le déclencheur est actif pour tout pas, un fichier Lite.als indépendant est aussi exporté pour le logiciel Ableton Live Lite.

**ASTUCE:** Le fichier .als pour le logiciel Ableton Live Lite est un fichier de projet contenant jusqu'à 8 parties dans lesquelles un signal de déclenchement a été enregistré à partir de la partie 1.

**WAV File Only:** Seuls des fichiers WAV sont exportés. Dans ce cas, le fichier de projet Ableton Live n'est pas exporté.

### EXPORT P.SET AUDIO

Cette fonction permet d'exporter des motifs définis comme groupes de motifs sous forme de fichiers WAV.

Définissez la sélection de groupes de motifs (définis comme tels) que vous souhaitez exporter sous forme de fichiers WAV.

Les fichiers sont exportés dans le dossier KORG/electribe/PatternSet Project/Audio de la carte de mémoire.

### SELECT START ..... [1...64]

Définit le numéro de départ de la sélection de groupes de motifs à exporter.

### SELECT END..... [1...64]

Définit le numéro de fin de la sélection de groupes de motifs à exporter.

## SELECT TYPE..... [Ableton Live Set, WAV File Only]

Cette fonction définit le format des fichiers exportés. (→voyez "EXPORT AUDIO")

## CARD FORMAT

Cette opération formate (initialise) la carte de mémoire.

## FACTORY RESET

Cette opération initialise tous les paramètres de l'électrife: vous retrouvez tous les réglages d'usine.

## SOFTWARE UPDATE

Effectue la mise à jour du système de l'électrife. Téléchargez le fichier de mise à jour sur le site internet de Korg (<http://www.korg.com/>), copiez-le sur une carte de mémoire, chargez la carte dans l'électrife et exécutez cette opération.

## 7. EVENT REC/PLAY

Ces fonctions vous permettent d'enregistrer votre jeu lorsque vous utilisez plusieurs motifs ou manipulez les commandes et les pads de déclenchement.

**ASTUCE:** Les fonctions EVENT REC/PLAY sont disponibles uniquement si le paramètre CLOCK MODE est sur "Internal".

### EVENT RECORDER

Les données de jeu enregistrées avec la fonction Event Recorder sont consignées dans le fichier e\_[nombre].e2ev du dossier KORG\electrife.

**ASTUCE:** Vous pouvez y conserver un maximum de 100 fichiers.

### EVENT PLAYER

#### Open Player

Permet de sélectionner un des fichiers e2ev enregistrés par la fonction Event Recorder.

**Enter: Start Play:** Appuyez sur la touche Enter pour lancer la lecture.

## 8. Appendice

### Liste des fonctions Shift (disponibles en manipulant une commande ou un bouton tout en enfonçant la touche Shift)

Section	Nom du bouton/de la commande	Fonctions disponibles en maintenant la touche Shift enfoncée en manipulant un bouton ou une commande
5. Transport	Touche Lecture/pause	Lecture depuis le début du motif
	Touche TAP	Affiche la page de réglage de tempo
6. Pad tactile	Touche Master Fx	Affiche la page MFX Type
7. Commune	Commande de valeur	Sélectionne le numéro de motif par pas de 10
	Touche Write	Affiche la page Pattern Rename
8. Édition	Commande Oscillator	Sélectionne en passant les catégories en revue
	Commande Pitch/Glide	Affiche la page Glide du menu d'édition
	Commande Modulation	Change de forme d'onde en gardant la destination de modulation
10. Édition de partie	Touche Part Mute	Annule la coupure pour toutes les parties
11. Mode de pad	Touche Chord	Affiche la page de réglage Chord Set
12. Pads de déclenchement*	Pad de déclenchement 1	Affiche la page de réglage SWING
	Pad de déclenchement 2	Affiche la page de réglage LENGTH
	Pad de déclenchement 3	Affiche la page de réglage CLEAR MFX MOTION
	Pad de déclenchement 4	Affiche la page de réglage KEY
	Pad de déclenchement 5	Affiche la page de réglage SCALE
	Pad de déclenchement 6	Affiche la page de réglage GATE ARP
	Pad de déclenchement 7	Affiche la page de réglage LAST STEP
	Pad de déclenchement 8	Affiche la page de réglage GROOVE TYPE
	Pad de déclenchement 9	Affiche la page de réglage GROOVE TYPE
	Pad de déclenchement 10	Affiche la page de réglage MOTION SEQ
	Pad de déclenchement 11	Affiche la page de réglage TRG. PAD VELOCITY
	Pad de déclenchement 12	Affiche la page de réglage STEP EDIT
	Pad de déclenchement 13	Affiche la page de réglage COPY PART
	Pad de déclenchement 14	Affiche la page de réglage CLEAR SEQUENCE
	Pad de déclenchement 15	Affiche la page de réglage CLEAR MOTION
	Pad de déclenchement 16	Affiche la page de réglage METRONOME

\*Pris en charge par la version 1.03 et les versions ultérieures du système

# OSC Type List

No.	Name	Category
1	SubBeef	Kick
2	Lazy	Kick
3	Echoes	Kick
4	Lay	Kick
5	Hardstyle	Kick
6	Hardcore	Kick
7	Southpaw	Kick
8	8BitGrime	Kick
9	Noiz	Kick
10	HiKnock	Kick
11	LoKnock	Kick
12	Tronica	Kick
13	HiClicky	Kick
14	LoClicky	Kick
15	Subsonic	Kick
16	Threed	Kick
17	Lololow	Kick
18	Risky	Kick
19	ShortBoom	Kick
20	AttackEight	Kick
21	PureEight	Kick
22	UltraEight	Kick
23	SnipEight	Kick
24	ShortNine	Kick
25	PureNine	Kick
26	BoostNine	Kick
27	Harder	Kick
28	BitBreak	Kick
29	Finger	Kick
30	Filthy	Kick
31	Visual	Kick
32	Breaker	Kick
33	Urban	Kick
34	Roomy	Kick
35	Studio	Kick
36	Twinkling	Kick
37	Hippy	Kick
38	Ringy	Kick
39	Womp	Kick
40	Hip	Kick
41	Jungle	Kick
42	EastCoast	Kick
43	Jazz	Kick
44	Rock	Kick
45	Warm	Kick
46	Breaks	Kick
47	80'sR&B1	Kick
48	80'sR&B2	Kick
49	80'sR&B3	Kick
50	DDD1	Kick
51	DoncaMatic	Kick
52	BeatVox1	Kick
53	BeatVox2	Kick
54	BeatVox3	Kick
55	Reverse1	Kick
56	Reverse2	Kick
57	Aftertaste	Snare
58	Sharp	Snare
59	Toofer	Snare
60	Clpsnr	Snare
61	Bosh	Snare
62	Wide	Snare
63	BreaksLofi	Snare

No.	Name	Category
64	Beach	Snare
65	Hefty	Snare
66	Goodie	Snare
67	Steady	Snare
68	Tech	Snare
69	Lay	Snare
70	LoNine	Snare
71	HiNine	Snare
72	CompNine	Snare
73	PureEight	Snare
74	BodyEight	Snare
75	TrapEight	Snare
76	Shortate	Snare
77	LeanSnare	Snare
78	Seventy	Snare
79	DDD1	Snare
80	Nuxx	Snare
81	Oldie	Snare
82	Bigger	Snare
83	80'sR&B1	Snare
84	80'sR&B2	Snare
85	Jazz1	Snare
86	Jazz2	Snare
87	Snappy	Snare
88	Ambee	Snare
89	Verdy	Snare
90	Tubeverb	Snare
91	Open1	Snare
92	Open2	Snare
93	Oldskool	Snare
94	Hoppy	Snare
95	Ringy	Snare
96	OldBreaks	Snare
97	Piccolo	Snare
98	Jungla	Snare
99	EastCoast	Snare
100	D'n'B	Snare
101	Ambig	Snare
102	Juggler	Snare
103	DoncaMatic	Snare
104	Whip	Snare
105	Arcade	Snare
106	RimVox	Snare
107	Parched	Snare
108	Rimmy	Snare
109	AmbiRim	Snare
110	SnareVox	Snare
111	Waffle	Snare
112	Blast	Snare
113	Reverse1	Snare
114	Reverse2	Snare
115	PureEight	Clap
116	AmbEight	Clap
117	DirtySouth	Clap
118	PureNine	Clap
119	Mixed	Clap
120	Trap	Clap
121	Small	Clap
122	Clapper	Clap
123	Doubler	Clap
124	EastCoast	Clap
125	Liteclap	Clap
126	DDD1	Clap
127	Crispy	Clap
128	B.Boy	Clap
129	Crumbles	Clap

No.	Name	Category
130	FingerSnap	Clap
131	NineClose1	HiHat
132	NineOpen1	HiHat
133	NineClose2	HiHat
134	NineOpen2	HiHat
135	EightClose1	HiHat
136	EightOpen1	HiHat
137	EightOpen2	HiHat
138	CompClose	HiHat
139	CompOpen	HiHat
140	EastClose	HiHat
141	EastOpen	HiHat
142	DDD1Close	HiHat
143	DDD1Open	HiHat
144	WarmClose	HiHat
145	WarmOpen	HiHat
146	ZeeClose	HiHat
147	ZeeOpen	HiHat
148	RoomyClose	HiHat
149	RoomyOpen	HiHat
150	RockClose	HiHat
151	RockOpen	HiHat
152	JazzClose	HiHat
153	JazzOpen	HiHat
154	HoppyClose	HiHat
155	HoppyOpen	HiHat
156	PhaseClose	HiHat
157	PhaseOpen	HiHat
158	NuHopClose	HiHat
159	NuHopOpen	HiHat
160	RightClose	HiHat
161	RightOpen	HiHat
162	NoizClose	HiHat
163	NoizOpen	HiHat
164	GranClose	HiHat
165	GranOpen	HiHat
166	Ambi	HiHat
167	Crackle	HiHat
168	Hippy	HiHat
169	Pump	HiHat
170	Voice1	HiHat
171	Voice2	HiHat
172	Reverse	HiHat
173	NineCym	Cymbal
174	HiCymbal	Cymbal
175	DoncaMatic	Cymbal
176	EastCoast	Cymbal
177	Rock	Cymbal
178	Synth	Cymbal
179	WhiteNoiz	Cymbal
180	RevCrash	Cymbal
181	NineRide	Cymbal
182	JazzRide1	Cymbal
183	JazzRide2	Cymbal
184	RockRide	Cymbal
185	ZeeRide	Cymbal
186	RevRide	Cymbal
187	Real Hi	Tom
188	Real MidHi	Tom
189	Real MidLo	Tom
190	Real Lo	Tom
191	Driven	Tom
192	Zee Hi	Tom
193	Zee Lo	Tom
194	OldSkool	Tom
195	Crunchy	Tom



No.	Name	Category
196	E.Tom	Tom
197	Synth Hi1	Tom
198	Synth Mid1	Tom
199	Synth Lo1	Tom
200	Synth Hi2	Tom
201	Synth Lo2	Tom
202	TomEight	Tom
203	Conga1	Percussion
204	Conga2	Percussion
205	Conga3	Percussion
206	Conga4	Percussion
207	Conga5	Percussion
208	Bongo1	Percussion
209	Bongo2	Percussion
210	Bongo3	Percussion
211	Bongo4	Percussion
212	Bongo5	Percussion
213	Bongo6	Percussion
214	Djembe1	Percussion
215	Djembe2	Percussion
216	Djembe3	Percussion
217	Djembe4	Percussion
218	Darbuka1	Percussion
219	Darbuka2	Percussion
220	Darbuka3	Percussion
221	Darbuka4	Percussion
222	Timbales Hi	Percussion
223	Timbales Lo	Percussion
224	CowBell1	Percussion
225	CowBell2	Percussion
226	CowBell3	Percussion
227	Tambourine1	Percussion
228	Tambourine2	Percussion
229	Clave	Percussion
230	Guiro	Percussion
231	Cabasa	Percussion
232	Shaker	Percussion
233	WaveDrum1	Percussion
234	WaveDrum2	Percussion
235	WaveDrum3	Percussion
236	WaveDrum4	Percussion
237	WaveDrum5	Percussion
238	WaveDrum6	Percussion
239	WaveDrum7	Percussion
240	WaveDrum8	Percussion
241	ShakerHit	Percussion
242	RimPerc	Percussion
243	Wavestation	Percussion
244	RimNine	Percussion
245	RimEight	Percussion
246	SynthShake	Percussion
247	CowbellEight	Percussion
248	DoncaCongaS	Percussion
249	DoncaCongaL	Percussion
250	DoncaMaracas	Percussion
251	DoncaClaves	Percussion
252	DoncaW.block	Percussion
253	Synthclave	Percussion
254	ClickRoll	Percussion
255	GlitchDmg	Percussion
256	MouthPop	Percussion
257	Droplet	Percussion
258	Rave	Voice
259	Whoo	Voice
260	Ohooo	Voice
261	ComOn	Voice

No.	Name	Category
262	Nahh	Voice
263	Ahaa..	Voice
264	Haa	Voice
265	Baaa	Voice
266	Grun	Voice
267	Ahaaw	Voice
268	Paa	Voice
269	Hey	Voice
270	Doh	Voice
271	GlitchEey	Voice
272	BotVox1	Voice
273	BotVox2	Voice
274	NoizyVox	Synth FX
275	Noiser	Synth FX
276	Botox	Synth FX
277	ShockSonar	Synth FX
278	Quark	Synth FX
279	ebPerc	Synth FX
280	Needle	Synth FX
281	SqueakyBum	Synth FX
282	SynSiren	Synth FX
283	Bubble	Synth FX
284	Burp	Synth FX
285	Lux	Synth FX
286	Squirt	Synth FX
287	Degraded	Synth FX
288	Flyby	Synth FX
289	SonicDrop	Synth FX
290	LoZap	Synth FX
291	SubBang	Synth FX
292	Stabium	Synth Hit
293	Futurize	Synth Hit
294	LilChord	Synth Hit
295	Ploinky	Synth Hit
296	Strippa	Synth Hit
297	BigChords	Synth Hit
298	StarBurst	Synth Hit
299	WishWash	Synth Hit
300	BangPop	Synth Hit
301	RegulatePop	Synth Hit
302	TigerPad	Synth Hit
303	LofiSynth	Synth Hit
304	BlastBass	Synth Hit
305	BenderBass	Synth Hit
306	RockHit1	Synth Hit
307	RockHit2	Synth Hit
308	FormantBass	Synth Hit
309	SynGrowl	Synth Hit
310	BrassHit1	Inst.Hit
311	BrassHit2	Inst.Hit
312	StringsHit1	Inst.Hit
313	StringsHit2	Inst.Hit
314	BadOrch	Inst.Hit
315	CarmOrch	Inst.Hit
316	Sho2DOrch	Inst.Hit
317	V2Orch	Inst.Hit
318	Suspended	Inst.Hit
319	Jazz	Inst.Hit
320	Jazzy	Inst.Hit
321	Hop	Inst.Hit
322	OldBrass	Inst.Hit
323	Record	Inst.Hit
324	Rave	Inst.Hit
325	Oldie	Inst.Hit
326	SAW	Synth
327	BOOST-SAW	Synth

No.	Name	Category
328	PULSE	Synth
329	TRIANGLE	Synth
330	SINE	Synth
331	DUAL-SAW	Synth
332	DUAL-SQU	Synth
333	DUAL-TRI	Synth
334	DUAL-SINE	Synth
335	OCT-SAW	Synth
336	OCT-SQU	Synth
337	OCT-TRI	Synth
338	OCT-SINE	Synth
339	UNI-SAW	Synth
340	UNI-SQU	Synth
341	UNI-TRI	Synth
342	UNI-SINE	Synth
343	SYNC-SAW	Synth
344	SYNC-SQU	Synth
345	SYNC-TRI	Synth
346	SYNC-SINE	Synth
347	CHIP-TRI 1	Synth
348	CHIP-TRI 2	Synth
349	CHIP-PULSE	Synth
350	CHIP-NOISE	Synth
351	RING-SAW	Synth
352	RING-SQU	Synth
353	RING-TRI	Synth
354	RING-SINE	Synth
355	X-SAW 1	Synth
356	X-SAW 2	Synth
357	X-SQUARE 1	Synth
358	X-SQUARE 2	Synth
359	X-TRI 1	Synth
360	X-TRI 2	Synth
361	X-SINE 1	Synth
362	X-SINE 2	Synth
363	VPM-SAW	Synth
364	VPM-SQUARE	Synth
365	VPM-TRI	Synth
366	VPM-SINE 1	Synth
367	VPM-SINE 2	Synth
368	VPM-SINE 3	Synth
369	VPM-SINE 4	Synth
370	SYN-SINE 1	Synth
371	SYN-SINE 2	Synth
372	SYN-SINE 3	Synth
373	SYN-SINE 4	Synth
374	SYN-SINE 5	Synth
375	SYN-SINE 6	Synth
376	SYN-SINE 7	Synth
377	HPF NOISE	Synth
378	LPF NOISE	Synth
379	LOFI NOISE	Synth
380	RES NOISE	Synth
381	M1 Piano	Instrument
382	E.P.Roads	Instrument
383	E.P.Wurly	Instrument
384	Clav	Instrument
385	M1 Organ	Instrument
386	Brass Ens.	Instrument
387	Tenor Sax	Instrument
388	Alto Sax	Instrument
389	Strings Ens.	Instrument
390	Strings Pizz	Instrument
391	Vox Pop Ah	Instrument
392	Vox Pad	Instrument

No.	Name	Category
393	Vox Helium	Instrument
394	A.Bass	Instrument
395	E.Bass Finger	Instrument
396	E.Bass Pick	Instrument
397	E.Bass Slap	Instrument
398	E.Bass Dist.	Instrument
399	A.Guitar	Instrument
400	E.Guitar1	Instrument
401	E.Guitar2	Instrument
402	Kalimba	Instrument
403	Metal Bell	Instrument
404	GamelanWave	Instrument
405	Bell1	Instrument
406	Bell2	Instrument
407	Bell3	Instrument
408	Bell4	Instrument
409	Audio In	Audio In



# Modulation Type List

No.	Name	Modulation Source	Modulation Destination	BPM Sync	Key Sync
1	EG+ Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff		
2	EG+ Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch		
3	EG+ OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit		
4	EG+ Level	AD Envelope (positive)	Amp Level		
5	EG+ Pan	AD Envelope (positive)	Pan		
6	EG+ IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit		
7	EG+ BPM Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff	○	
8	EG+ BPM Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch	○	
9	EG+ BPM OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit	○	
10	EG+ BPM Level	AD Envelope (positive)	Amp Level	○	
11	EG+ BPM Pan	AD Envelope (positive)	Pan	○	
12	EG+ BPM IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit	○	
13	EG- Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff		
14	EG- Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch		
15	EG- OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit		
16	EG- Level	AD Envelope (negative)	Amp Level		
17	EG- Pan	AD Envelope (negative)	Pan		
18	EG- IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit		
19	EG- BPM Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff	○	
20	EG- BPM Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch	○	
21	EG- BPM OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit	○	
22	EG- BPM Level	AD Envelope (negative)	Amp Level	○	
23	EG- BPM Pan	AD Envelope (negative)	Pan	○	
24	EG- BPM IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit	○	
25	LFOTri Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff		
26	LFOTri Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch		
27	LFOTri OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit		
28	LFOTri Level	LFO (triangle)	Amp Level		
29	LFOTri Pan	LFO (triangle)	Pan		
30	LFOTri IFX	LFO (triangle)	IFX Edit		
31	LFOTriB Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff	○	○
32	LFOTriB Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch	○	○
33	LFOTriB OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit	○	○
34	LFOTriB Level	LFO (triangle)	Amp Level	○	○
35	LFOTriB Pan	LFO (triangle)	Pan	○	○
36	LFOTriB IFX	LFO (triangle)	IFX Edit	○	○
37	SawUpB Filter	LFO (up-saw)	Filter Cutoff	○	○
38	SawUpB Pitch	LFO (up-saw)	Oscillator Pitch	○	○
39	SawUpB OSC	LFO (up-saw)	Oscillator Edit	○	○
40	SawUpB Level	LFO (up-saw)	Amp Level	○	○
41	SawUpB Pan	LFO (up-saw)	Pan	○	○
42	SawUpB IFX	LFO (up-saw)	IFX Edit	○	○
43	SawDwnB Filter	LFO (down-saw)	Filter Cutoff	○	○
44	SawDwnB Pitch	LFO (down-saw)	Oscillator Pitch	○	○
45	SawDwnB OSC	LFO (down-saw)	Oscillator Edit	○	○
46	SawDwnB Level	LFO (down-saw)	Amp Level	○	○
47	SawDwnB Pan	LFO (down-saw)	Pan	○	○
48	SawDwnB IFX	LFO (down-saw)	IFX Edit	○	○
49	SquUpB Filter	LFO (up-square)	Filter Cutoff	○	○
50	SquUpB Pitch	LFO (up-square)	Oscillator Pitch	○	○
51	SquUpB OSC	LFO (up-square)	Oscillator Edit	○	○
52	SquUpB Level	LFO (up-square)	Amp Level	○	○
53	SquUpB Pan	LFO (up-square)	Pan	○	○
54	SquUpB IFX	LFO (up-square)	IFX Edit	○	○
55	SquDwnB Filter	LFO (down-square)	Filter Cutoff	○	○
56	SquDwnB Pitch	LFO (down-square)	Oscillator Pitch	○	○
57	SquDwnB OSC	LFO (down-square)	Oscillator Edit	○	○
58	SquDwnB Level	LFO (down-square)	Amp Level	○	○
59	SquDwnB Pan	LFO (down-square)	Pan	○	○
60	SquDwnB IFX	LFO (down-square)	IFX Edit	○	○
61	S&HBPM Filter	LFO (sample & hold)	Filter Cutoff	○	
62	S&HBPM Pitch	LFO (sample & hold)	Oscillator Pitch	○	
63	S&HBPM OSC	LFO (sample & hold)	Oscillator Edit	○	
64	S&HBPM Level	LFO (sample & hold)	Amp Level	○	

No.	Name	Modulation Source	Modulation Destination	BPM Sync	Key Sync
65	S&HBPM Pan	LFO (sample & hold)	Pan	<input type="radio"/>	
66	S&HBPM IFX	LFO (sample & hold)	IFX Edit	<input type="radio"/>	
67	Random Filter	LFO (random)	Filter Cutoff		
68	Random Pitch	LFO (random)	Oscillator Pitch		
69	Random OSC	LFO (random)	Oscillator Edit		
70	Random Level	LFO (random)	Amp Level		
71	Random Pan	LFO (random)	Pan		
72	Random IFX	LFO (random)	IFX Edit		

## Filter Type List

	LPF	HPF	BPF
1	OFF	OFF	OFF
2	electirbe LPF	electirbe HPF	electirbe BPF
3	MS20 LPF	MS20 HPF	MS20 BPF
4	MG LPF	P5 HPF	P5 BPF
5	P5 LPF	OB HPF	OB BPF
6	OB LPF	Acid HPF	Acid BPF
7	Acid LPF		

## Scale List

	Scale Name	Scale [Key C]
1	Chromatic	C, D <sup>b</sup> , D, E <sup>b</sup> , E, F, G <sup>b</sup> , G, A <sup>b</sup> , A, B <sup>b</sup> , B
2	Ionian	C, D, E, F, G, A, B
3	Dorian	C, D, E <sup>b</sup> , F, G, A, B <sup>b</sup>
4	Phrygian	C, D <sup>b</sup> , E <sup>b</sup> , F, G, A <sup>b</sup> , B <sup>b</sup>
5	Lydian	C, D, E, F <sup>#</sup> , G, A, B
6	Mixolydian	C, D, E, F, G, A, B <sup>b</sup>
7	Aeolian	C, D, E <sup>b</sup> , F, G, A <sup>b</sup> , B <sup>b</sup>
8	Locrian	C, D <sup>b</sup> , E <sup>b</sup> , F, G <sup>b</sup> , A <sup>b</sup> , B <sup>b</sup>
9	Harm (Harmonic) minor	C, D, E <sup>b</sup> , F, G, A <sup>b</sup> , B
10	Melo (Melodic) minor	C, D, E <sup>b</sup> , F, G, A, B
11	Major Blues	C, D, E <sup>b</sup> , E, G, A
12	minor Blues	C, E <sup>b</sup> , F, G <sup>b</sup> , G, B <sup>b</sup>
13	Diminished	C, D, E <sup>b</sup> , F, F <sup>#</sup> , G <sup>#</sup> , A, B
14	Com.Dim (Combination Diminished)	C, D <sup>b</sup> , E <sup>b</sup> , E, F <sup>#</sup> , G, A, B <sup>b</sup>
15	Major Penta (Pentatonic)	C, D, E, G, A
16	minor Penta (Pentatonic)	C, E <sup>b</sup> , F, G, B <sup>b</sup>
17	Raga 1 (Bhairav)	C, D <sup>b</sup> , E, F, G, A <sup>b</sup> , B
18	Raga 2 (Gamanasrama)	C, D <sup>b</sup> , E, F <sup>#</sup> , G, A, B
19	Raga 3 (Todi)	C, D <sup>b</sup> , E <sup>b</sup> , F <sup>#</sup> , G, A <sup>b</sup> , B
20	Arabic	C, D, E, F, G <sup>b</sup> , A <sup>b</sup> , B <sup>b</sup>
21	Spanish	C, D <sup>b</sup> , E <sup>b</sup> , E, F, G, A <sup>b</sup> , B <sup>b</sup>
22	Gypsy	C, D, E <sup>b</sup> , F <sup>#</sup> , G, A <sup>b</sup> , B
23	Egyptian	C, D, F, G, B <sup>b</sup>
24	Hawaiian	C, D, E <sup>b</sup> , G, A
25	Pelog	C, D <sup>b</sup> , E <sup>b</sup> , G, A <sup>b</sup>
26	Japanese	C, D <sup>b</sup> , F, G, A <sup>b</sup>
27	Ryuku	C, E, F, G, B
28	Chinese	C, E, F <sup>#</sup> , G, B
29	Bass Line	C, G, B <sup>b</sup>
30	Whole Tone	C, D, E, G <sup>b</sup> , A <sup>b</sup> , B <sup>b</sup>
31	minor 3rd	C, E <sup>b</sup> , G <sup>b</sup> , A
32	Major 3rd	C, E, A <sup>b</sup>
33	4th Interval	C, F, B <sup>b</sup>
34	5th Interval	C, G
35	Octave	C

## MFX Type List

No.	Name
1	Mod Delay
2	Tape Delay
3	High Pass Delay
4	Hall Reverb
5	Room Reverb
6	Wet Reverb
7	Looper
8	Pitch Looper
9	Step Shifter
10	Slicer
11	Jag Filter
12	Grain Shifter
13	Vinyl Break
14	Seq Reverse *
15	Seq Doubler *
16	Odd Stepper *
17	Even Stepper *
18	Low Pass Filter
19	High Pass Filter
20	Band Plus Filter
21	Touch Wah
22	Tube EQ
23	Decimator
24	Distortion
25	Compressor
26	Limiter
27	Chorus
28	XY Flanger
29	LFO Flanger
30	XY Phaser
31	LFO Phaser
32	Auto Pan

\* La séquence de données de jeu n'est pas disponible.

## IFX Type List

No.	Name
1	Punch
2	Overdrive
3	Distortion
4	Decimator
5	Bit Crusher
6	Ring Modulator
7	Sustainer
8	Limiter
9	Low EQ
10	Mid EQ
11	High EQ
12	Radio EQ
13	Exciter
14	Low Pass Filter
15	High Pass Filter
16	Band Plus Filter
17	Talk Filter
18	Delay 1/4
19	Delay 3/16
20	Delay 1/8
21	Delay 1/16
22	Roller 1/32
23	One Delay
24	Short Delay
25	Ring Delay 1
26	Ring Delay 2
27	Chorus
28	Flanger LFO
29	Flanger +
30	Flanger -
31	Phaser LFO 1
32	Phaser LFO 2
33	Phaser Manual
34	Tremolo
35	Off Beater
36	Pumper
37	Repeater
38	Slicer

## Groove Type List

No.	Name
1	Conga 1
2	Conga 2
3	Conga 3
4	Bongo 1
5	Bongo 2
6	Bongo 3
7	Cabasa 1
8	Cabasa 2
9	Claves 1
10	Claves 2
11	Cowbell 1
12	Agogo 1
13	Agogo 2
14	Tambourine
15	Off Beat
16	On Beat
17	Push 5&13
18	Pull 5&13
19	Oval Groove
20	Laidback
21	Rushbeat
22	The One
23	Syncopation
24	Crescendo
25	Decrescendo

# Pattern List

No.	Pattern Name	Author	BPM
1	Magician 1	James Sajeve	134.0
2	Magician 2	James Sajeve	134.0
3	Magician 3	James Sajeve	134.0
4	Magician 4	James Sajeve	134.0
5	Chip Boy 1	KORG Inc.	126.0
6	Chip Boy 2	KORG Inc.	126.0
7	Chip Boy 3	KORG Inc.	126.0
8	Chip Boy 4	KORG Inc.	126.0
9	Swinger 1	KORG Inc.	126.0
10	Swinger 2	KORG Inc.	126.0
11	Swinger 3	KORG Inc.	126.0
12	Trap Clap 1	James Sajeve	139.2
13	Trap Clap 2	James Sajeve	139.2
14	Trap Clap 3	James Sajeve	139.2
15	Trap Clap 4	James Sajeve	139.2
16	NightRace	mryat	170.0
17	LaserGun	mryat	111.5
18	TrickySlippy 1	mryat	103.0
19	TrickySlippy 2	mryat	103.0
20	TrickySlippy 3	mryat	103.0
21	Footwerker 1	KORG Inc.	170.0
22	Footwerker 2	KORG Inc.	170.0
23	Footwerker 3	KORG Inc.	170.0
24	Footwerker 4	KORG Inc.	170.0
25	Footwerker 5	KORG Inc.	170.0
26	Jumpup 1	Mistabishi	86.0
27	Jumpup 2	Mistabishi	86.0
28	Jumpup 3	Mistabishi	172.0
29	Jumpup 4	Mistabishi	172.0
30	LemonTop 1	Shrike	124.0
31	LemonTop 2	Shrike	124.0
32	Fluid	Sharooz	120.0
33	Acid Reign	Sharooz	123.0
34	Hypstar	Francis Preve	120.0
35	Volcano 1	KORG Inc.	135.0
36	Volcano 2	KORG Inc.	135.0
37	Volcano 3	KORG Inc.	135.0
38	Volcano 4	KORG Inc.	135.0
39	Traveller 1	Mistabishi	87.0
40	Traveller 2	Mistabishi	87.0
41	Traveller 3	Mistabishi	87.0
42	Traveller 4	Mistabishi	87.0
43	Traveller 5	Mistabishi	87.0
44	8BIT ADVENTURE	KORG Inc.	190.0
45	8BIT SHOOT	KORG Inc.	135.0
46	8BIT RPG	KORG Inc.	77.1
47	Thunder 1	mryat	123.0
48	Thunder 2	mryat	123.0
49	Thunder 3	mryat	123.0
50	Jacqueline 1	KORG Inc.	130.0
51	Jacqueline 2	KORG Inc.	130.0
52	Jacqueline 3	KORG Inc.	127.0
53	Jacqueline 4	KORG Inc.	127.0
54	3Steppin 1	James Sajeve	135.1
55	3Steppin 2	James Sajeve	135.1
56	3Steppin 3	James Sajeve	135.1
57	3Steppin 4	James Sajeve	135.1
58	Remember 1	James Sajeve	127.4
59	Remember 2	James Sajeve	127.4
60	Remember 3	James Sajeve	127.4
61	Remember 4	James Sajeve	127.4
62	Altocumulus 1	KORG Inc.	106.0
63	Altocumulus 2	KORG Inc.	106.0
64	RockMeNow	mryat	128.0

No.	Pattern Name	Author	BPM
65	Transform 1	mryat	115.0
66	Transform 2	mryat	115.0
67	Transform 3	mryat	115.0
68	Plutonic	KORG Inc.	124.0
69	WarDance 1	Shrike	135.0
70	WarDance 2	Shrike	135.0
71	WarDance 3	Shrike	135.0
72	SwordDancing 1	mryat	128.0
73	SwordDancing 2	mryat	128.0
74	Fragrance 1	KORG Inc.	120.0
75	Fragrance 2	KORG Inc.	120.0
76	Fragrance 3	KORG Inc.	120.0
77	Deviance 1	James Sajeve	132.2
78	Deviance 2	James Sajeve	132.2
79	Deviance 3	James Sajeve	132.2
80	Deviance 4	James Sajeve	132.2
81	DirtyDove 1	Shrike	128.0
82	DirtyDove 2	Shrike	128.0
83	Night Dance 1	KORG Inc.	129.0
84	Night Dance 2	KORG Inc.	129.0
85	Night Dance 3	KORG Inc.	129.0
86	It's Hard	Francis Preve	120.0
87	Uranus 1	KORG Inc.	126.0
88	Uranus 2	KORG Inc.	126.0
89	Basement 1	KORG Inc.	124.0
90	Basement 2	KORG Inc.	124.0
91	Basement 3	KORG Inc.	124.0
92	Night Bird 1	KORG Inc.	123.0
93	Night Bird 2	KORG Inc.	123.0
94	Tao	Francis Preve	123.0
95	Italo 1	Mistabishi	89.3
96	Italo 2	Mistabishi	89.3
97	Italo 3	Mistabishi	89.3
98	Lantana 1	Sharooz	120.0
99	Lantana 2	Sharooz	120.0
100	Imaginarium 1	Sharooz	120.0
101	Imaginarium 2	Sharooz	120.0
102	Schadenfraud	Sharooz	118.0
103	Krome 1	Sharooz	112.0
104	Krome 2	Sharooz	112.0
105	Panorama	Sharooz	121.0
106	Phlow	Sharooz	122.0
107	Odysseus 1	Sharooz	118.0
108	Odysseus 2	Sharooz	118.0
109	Odysseus 3	Sharooz	118.0
110	Kwerky	Francis Preve	110.0
111	Far Away 1	KORG Inc.	134.0
112	Far Away 2	KORG Inc.	134.0
113	Legends 1	KORG Inc.	135.0
114	Legends 2	KORG Inc.	135.0
115	Legends 3	KORG Inc.	135.0
116	Legends 4	KORG Inc.	135.0
117	Body Blow 1	KORG Inc.	132.0
118	Body Blow 2	KORG Inc.	132.0
119	Body Blow 3	KORG Inc.	132.0
120	RetroJammin 1	James Sajeve	138.6
121	RetroJammin 2	James Sajeve	138.6
122	RetroJammin 3	James Sajeve	138.6
123	SpairTheAir 1	KORG Inc.	127.0
124	SpairTheAir 2	KORG Inc.	127.0
125	SpairTheAir 3	KORG Inc.	127.0
126	Be Happy	KORG Inc.	114.0
127	JaxMan 1	KORG Inc.	125.0
128	JaxMan 2	KORG Inc.	125.0
129	JaxMan 3	KORG Inc.	125.0
130	JaxMan 4	KORG Inc.	125.0

No.	Pattern Name	Author	BPM
131	OpenCar 1	mryat	120.0
132	OpenCar 2	mryat	120.0
133	OpenCar 3	mryat	120.0
134	Toolshed 1	Francis Preve	120.0
135	Toolshed 2	Francis Preve	120.0
136	Mansion 1	Francis Preve	117.0
137	Mansion 2	Francis Preve	117.0
138	Flipflop 1	KORG Inc.	123.0
139	Flipflop 2	KORG Inc.	123.0
140	Techstep 1	Mistabishi	85.0
141	Techstep 2	Mistabishi	170.0
142	Techstep 3	Mistabishi	170.0
143	Techstep 4	Mistabishi	170.0
144	Neuro 1	Mistabishi	170.9
145	Neuro 2	Mistabishi	170.9
146	Neuro 3	Mistabishi	170.9
147	Neurofunk 1	Mistabishi	172.0
148	Neurofunk 2	Mistabishi	172.0
149	Neurofunk 3	Mistabishi	172.0
150	Jungle 1	Mistabishi	42.5
151	Jungle 2	Mistabishi	170.0
152	Jungle 3	Mistabishi	170.0
153	Jungle 4	Mistabishi	170.0
154	Finalist	mryat	115.0
155	Scooba 1	Shrike	174.0
156	Scooba 2	Shrike	174.0
157	Scooba 3	Shrike	174.0
158	Surfchord	KORG Inc.	120.0
159	AgainstAllOdds1	Shrike	144.0
160	AgainstAllOdds2	Shrike	144.0
161	AgainstAllOdds3	Shrike	144.0
162	AgainstAllOdds4	Shrike	144.0
163	CRIM3S 1	CRIM3S	80.0
164	CRIM3S 2	CRIM3S	80.0
165	CRIM3S 3	CRIM3S	80.0
166	CRIM3S 4	CRIM3S	80.0
167	OctopusAlien	mryat	180.0
168	Debris 1	KORG Inc.	110.0
169	Debris 2	KORG Inc.	110.0
170	CoffeeEffect	mryat	110.0
171	300Miles 1	Shrike	102.0
172	300Miles 2	Shrike	102.0
173	300Miles 3	Shrike	102.0
174	300Miles 4	Shrike	102.0
175	Abyss 1	Shrike	140.0
176	Abyss 2	Shrike	140.0
177	Abyss 3	Shrike	140.0
178	CiriusSkit 1	Shrike	135.0
179	CiriusSkit 2	Shrike	135.0
180	Skarab 1	Shrike	140.0
181	Skarab 2	Shrike	140.0
182	Skarab 3	Shrike	140.0
183	Chillwave 1	Mistabishi	87.8
184	Chillwave 2	Mistabishi	87.8
185	Chillwave 3	Mistabishi	87.8
186	Chillwave 4	Mistabishi	87.8
187	Chillwave 5	Mistabishi	87.8
188	Viburnum	Francis Preve	100.0
189	Taikotune	Francis Preve	85.0
190	Recife 1	KORG Inc.	111.1
191	Recife 2	KORG Inc.	111.1
192	YourCradle	mryat	81.0
193	SwimDream	KORG Inc.	88.0
194	Techno Template	KORG Inc.	128.0
195	House Template	KORG Inc.	120.0
196	DubstepTemplate	KORG Inc.	140.0

No.	Pattern Name	Author	BPM
197	HipHop Template	KORG Inc.	140.0
198	ClassicTemplate	KORG Inc.	110.0
199	Drum Template	KORG Inc.	120.0
200	8BIT TEMPLATE	KORG Inc.	100.0
201	Init Pattern	-	120.0
202	Init Pattern	-	120.0
203	Init Pattern	-	120.0
204	Init Pattern	-	120.0
205	Init Pattern	-	120.0
206	Init Pattern	-	120.0
207	Init Pattern	-	120.0
208	Init Pattern	-	120.0
209	Init Pattern	-	120.0
210	Init Pattern	-	120.0
211	Init Pattern	-	120.0
212	Init Pattern	-	120.0
213	Init Pattern	-	120.0
214	Init Pattern	-	120.0
215	Init Pattern	-	120.0
216	Init Pattern	-	120.0
217	Init Pattern	-	120.0
218	Init Pattern	-	120.0
219	Init Pattern	-	120.0
220	Init Pattern	-	120.0
221	Init Pattern	-	120.0
222	Init Pattern	-	120.0
223	Init Pattern	-	120.0
224	Init Pattern	-	120.0
225	Init Pattern	-	120.0
226	Init Pattern	-	120.0
227	Init Pattern	-	120.0
228	Init Pattern	-	120.0
229	Init Pattern	-	120.0
230	Init Pattern	-	120.0
231	Init Pattern	-	120.0
232	Init Pattern	-	120.0
233	Init Pattern	-	120.0
234	Init Pattern	-	120.0
235	Init Pattern	-	120.0
236	Init Pattern	-	120.0
237	Init Pattern	-	120.0
238	Init Pattern	-	120.0
239	Init Pattern	-	120.0
240	Init Pattern	-	120.0
241	Init Pattern	-	120.0
242	Init Pattern	-	120.0
243	Init Pattern	-	120.0
244	Init Pattern	-	120.0
245	Init Pattern	-	120.0
246	Init Pattern	-	120.0
247	Init Pattern	-	120.0
248	Init Pattern	-	120.0
249	Init Pattern	-	120.0
250	Init Pattern	-	120.0

All Patterns –© 2014 KORG INC. All rights reserved.

Credits (alphabetical)	
<b>CRIM3S</b>	<a href="http://www.crim3s.co.uk">http://www.crim3s.co.uk</a>
<b>Francis Preve</b>	<a href="http://www.francispreve.com">http://www.francispreve.com</a>
<b>Mistabishi</b>	<a href="http://www.facebook.com/mistabishi">http://www.facebook.com/mistabishi</a>
<b>mryat</b>	<a href="http://www.youtube.com/user/mryat">http://www.youtube.com/user/mryat</a> <a href="http://soundcloud.com/mryat">http://soundcloud.com/mryat</a>
<b>Sharooz</b>	<a href="http://www.soundcloud.com/sharooz">http://www.soundcloud.com/sharooz</a>
<b>Shrike</b>	<a href="http://soundcloud.com/shrike">http://soundcloud.com/shrike</a>

**KORG INC.**

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2014 KORG INC.