

Korg electribe 2/Sampler Groove Box (à Samples)

Aide-mémoire d'utilisation



Sommaire

([Voir le sommaire complet à la fin](#))

| | | |
|----------|---|------------|
| 1 | MANUEL DE L'UTILISATEUR | 4 |
| 1.1 | INTRODUCTION | 5 |
| 1.2 | OU TROUVER QUOI ? | 6 |
| 1.3 | CONNEXIONS | 7 |
| 1.4 | PANNEAU DE COMMANDE EN BREF (Cf. § 2.1 CI-DESSOUS POUR LES DÉTAILS) | 11 |
| 1.5 | PRODUCTION DU SON | 12 |
| 1.6 | JOUER DE LA MUSIQUE | 15 |
| 1.7 | ENREGISTREMENT DU JEU | 19 |
| 1.8 | EDITION D'UN « MOTIF » | 22 |
| 1.9 | QUELQUES RÉGLAGES GLOBAUX » : « GLOBAL PARAMETERS » | 24 |
| 1.10 | FONCTIONS RÉSERVÉES AU MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER » | 28 |
| 1.11 | FONCTIONS DE « SAMPLING » (MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER » UNIQUEMENT) | 30 |
| 1.12 | ANNEXES : LISTES | 34 |
| 2 | UTILISATION AVANCÉE | 38 |
| 2.1 | PANNEAU DE COMMANDE EN DÉTAILS | 38 |
| 2.2 | GUIDE DES PARAMÈTRES DU MODÈLE « ELECTRIBE 2 » | 42 |
| 2.3 | GUIDE DES PARAMÈTRES DU MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER» | 79 |
| 3 | LOGICIELS | 114 |
| 3.1 | « e2sEDIT » ÉDITEUR POUR « ELECTRIBE SAMPLER » PAR DAVE SCHROETER | 114 |
| 3.2 | « ELECTRIBE SAMPLE MANAGER » PAR INGOLF KOCH (PC GRATUIT, MAC \$10) | 117 |
| 3.3 | « ELECTRIBE2 PATTERN EDITOR » POUR « MAX FOR LIVE » PAR XANADU | 118 |
| 3.4 | « Oe2sSLE » EDITEUR DE SAMPLE PAR JONATHANTAQUET | 119 |
| 4 | RESSOURCES SUR INTERNET | 133 |
| 4.1 | RESSOURCES MUSICALES | 133 |
| 4.2 | TRUCS | 135 |
| 4.3 | AVIS | 138 |
| 4.4 | TUTORIELS VIDEO | 148 |
| 4.5 | TUTORIELS | 149 |

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :

<https://fr.audiofanzine.com/groove-machine/korg/electrife-2014/medias/autres/>

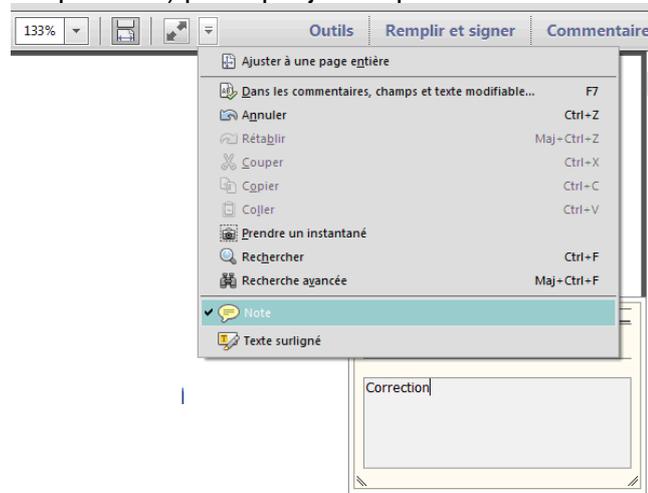
N'imprimez pas

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais autrefois tous les documents techniques avant de troquer le papier pour la dématérialisation qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité pour le classement, la recherche et la navigation, et on dispose toujours de la dernière version ... sur tous les ordi-tablettes et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple [Google Drive](#) , [iCloud](#) ou autre).

APPEL À CONTRIBUTION

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader (menu ci-dessous), et m'envoyer le fichier (ou bien un message si vous préférez) pour que je complète le document.



Réagissez [dans le tuto AF](#) pour en faire profiter tout le monde ou ...
...en utilisant [la messagerie Audiofanzine](#) pour toute autre réaction.

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

J'avais besoin de présenter les informations des manuels sous une forme claire et illustrée, qui accélère l'apprentissage, qui facilite une consultation ultérieure et qui permette des ajouts au fil du temps, tout en gardant la trace des informations trouvées çà et là sur le web.

Ce document est donc une compilation des manuels Korg, adaptés et améliorés, ainsi que d'informations complémentaires :

- ✓ « Manuel de l'utilisateur » commun aux 2 modèles « electribe 2 » & « electribe Sampler » (Correction de la mauvaise traduction automatique en français par Korg),
- ✓ « Guide des Paramètres » de l'electribe
- ✓ « Guide des Paramètres » de l'electribe Sampler
- ✓ Fichiers de menu arborescent
- ✓ Fichiers texte d'implémentation MIDI
- ✓ Inventaire de logiciels tiers pour le Korg electribe (Éditeur de motif ou de Sample ou gestionnaire)
- ✓ Trucs et tutoriels trouvés sur le web (liens vers des vidéos ou mise en forme du texte)
- ✓ Tests « Audiofanzine » qui s'apparentent aussi à des guides d'utilisation

Pour être plus qu'un aide-mémoire, il manquerait à ce document des informations plus pointues. Je peux intégrer celles que vous me communiquerez.

| | | |
|----------|---------------------------------------|------------|
| 1 | <u>MANUEL DE L'UTILISATEUR</u> | 4 |
| 2 | <u>UTILISATION AVANCÉE</u> | 38 |
| 3 | <u>LOGICIELS</u> | 114 |
| 4 | <u>RESSOURCES SUR INTERNET</u> | 133 |

1 Manuel de l'utilisateur

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 1.1 | INTRODUCTION | 5 |
| 1.2 | OU TROUVER QUOI ? | 6 |
| 1.3 | CONNEXIONS | 7 |
| 1.4 | PANNEAU DE COMMANDE EN BREF (CF. § 2.1 CI-DESSOUS POUR LES DÉTAILS) | 11 |
| 1.5 | PRODUCTION DU SON | 12 |
| 1.6 | JOUER DE LA MUSIQUE | 15 |
| 1.7 | ENREGISTREMENT DU JEU | 19 |
| 1.8 | EDITION D'UN « MOTIF » | 22 |
| 1.9 | QUELQUES RÉGLAGES GLOBAUX » : « GLOBAL PARAMETERS » | 24 |
| 1.10 | FONCTIONS RÉSERVÉES AU MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER » | 28 |
| 1.11 | FONCTIONS DE « SAMPLING » (MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER » UNIQUEMENT) | 30 |
| 1.12 | ANNEXES : LISTES | 34 |

1.1 Introduction

Les machines « electribe 2 » / « electribe 2 Sampler » sont des stations de compositions de « motifs » rythmiques et de phrases musicales, avec édition possible des sons.

Les opérations élémentaires sur l'electribe sampler sont identiques à celles de l'electribe.

Vous trouverez des explications dédiées à l'Electribe Sampler dans les sections « Fonctions de l'electribe sampler » (§ 1.10 ci-dessous) et « Enregistrement et édition d'échantillons » (§1.11 ci-dessous).

L'Electribe 2 et l'« Electribe Sampler » sont physiquement identiques, à part leur couleur, l'inscription du nom de la machine, et le potard **Oscillator** appelé **Sample** sur la version sampler.

Différences fonctionnelles entre « electribe 2 » & « electribe Sampler »

Tiré du test Audiofanzine reproduit au paragraphe 4.3.2 ci-dessous.

Voici un condensé des différences plus ou moins subtiles entre les « Electribe 2 » et « Electribe Sampler ». En fait, les deux machines sont à la fois proches et différentes (donc complémentaires) ; elles partagent le même manuel (Avec des paragraphes dédiés au modèle Sampler) mais pas le même guide des paramètres. Voici donc ce qui les différencie :

| Fonctionnalité | | Electribe 2 | Electribe Sampler |
|------------------------|--|---|---|
| Samples d'usine | Nombre | 409 | 421 |
| | dont multi samples | Oui | - |
| Motifs d'usine, Nombre | | 200 | 150 |
| Filtres | Nombre | 16 | 3 |
| | Types | Filtre vintages de MS20, MiniMoog, SEM, Prophet-5, TB-303 | 3 filtres Korg LPF, HPF, BPF basiques |
| Fonctions Sampler | Échantillonnage | - | X |
| | Import/Export | - | X |
| | Samples USER | - | 499 (270 s max) |
| | Quand un Sample est choisi comme oscillateur | - | Le paramètre « Osc Edit » module le début et le sens de lecture Le paramètre « DR » de l'enveloppe devient une durée de lecture (« Gate ») |

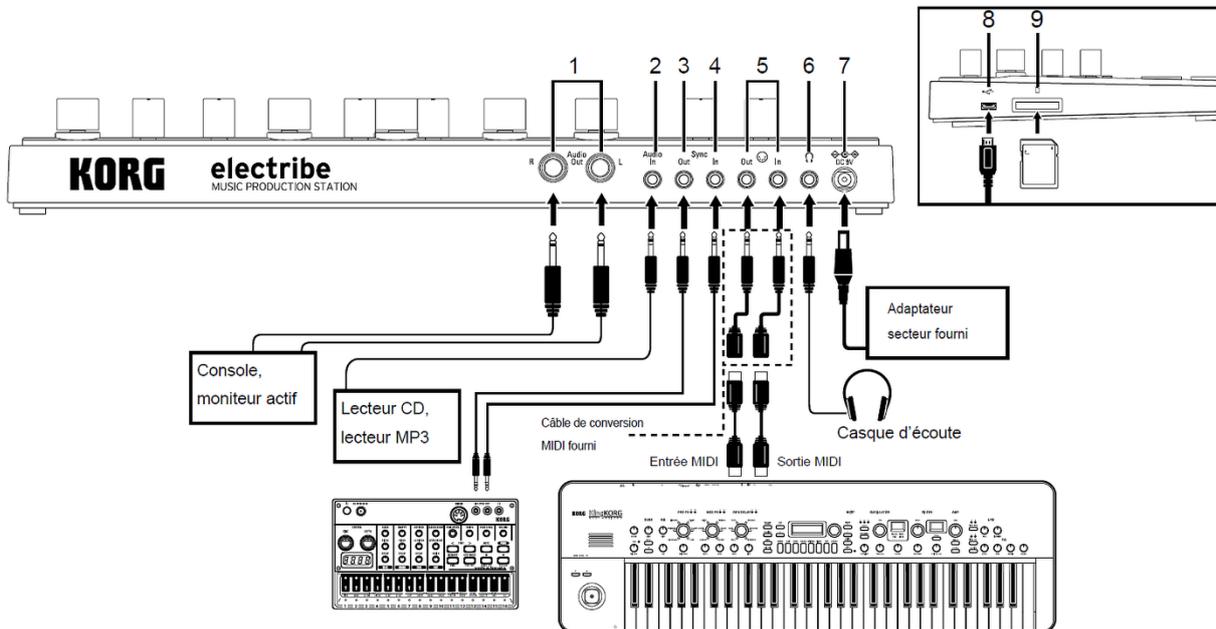
1.2 OU trouver QUOI ?

| Sujet | Paragraphe Simple | Paragraphe Avancé |
|---|------------------------------|--------------------------|
| Connexions (y compris carte SD) | 1.3 | |
| Panneau de commande | 1.4 | 2.1 |
| Manuel de l'utilisateur | | |
| Démarrage | 1.5 | |
| Jouer son premier morceau | 1.6 | |
| Enregistrer son premier morceau | 1.7 | |
| Edition d'un motif (Pattern) | 1.8 | |
| Quelques réglages « Global » : Métronome, Type de piles, Contraste, économie d'énergie, canal Global MIDI, Synchronisation, Carte SD, « Event Recorder, Formatage de données USER | 1.9 | |
| Fonctions réservées au modèle « Electribe Sampler » | 1.10 | |
| Fonctions de « Sampling » | 1.11 | |
| Annexes (Listes) : Pannes, Messages d'erreur, Spécifications | 1.12 | |
| Guides des paramètres | | |
| | Electribe 2 | Electribe Sampler |
| Paramètres de « Motif » : Bpm, Swing, Beat, Length, Level, MFX Type | 2.2.1 | 2.3.1 |
| Paramètres de « Partie » | 2.2.2 | 2.3.2 |
| Edition Pas à Pas : « Step Edit » | 2.2.3 | 2.3.3 |
| Fonctions de « Partie » : Copy, Clear | 2.2.4 | 2.3.4 |
| Edition de « Sample » | - | 2.3.5 |
| Paramètres Globaux : « Global Parameters » | 2.2.5 | 2.3.6 |
| Fonctions d'import/Export de données sur carte SD : Pattern, Audio, Ableton Live Set, Clear MFX Motion, Key, Scale, Chord Set, Gate Arp, Alternate, Chain to, Chain Repeat, Factory Reset, Update | 2.2.6 | 2.3.7 |
| Enregistrement des données de jeu : « Event Rec/Play » | 2.2.7 | 2.3.8 |
| Annexes : Listes Raccourcis avec Shift , OSC Types, Modulation Type, Filter Type, Scale, MFX Type, IFX Type, Groove Type, Pattern, Arborescence du Menu | 2.2.8 | 2.3.9 |
| Implémentations MIDI | Simplifiée 1.12.4 2.2.8.1 | 2.3.9.2 |
| Informations sur le web | | |
| | Simple | Avancé |
| Ressources complémentaires : Patterns, Samples etc.... | | 4.1 |
| Logiciels tiers | | 3 |
| Conseils utiles | 4.2 | |
| Test Audiofanzine | 4.3 | |
| Tutoriels | | 4.4, 4.5 |

1.3 Connexions

| | | |
|-------|--------------------------------------|---|
| 1.3.1 | PANNEAU ARRIÈRE | 7 |
| 1.3.2 | ALIMENTATION | 9 |
| 1.3.3 | INSÉRER ET RETIRER UNE CARTE MÉMOIRE | 9 |

1.3.1 Panneau arrière



Veillez à mettre tous les éléments hors tension avant d'effectuer toute connexion, sous peine de risque de dysfonctionnements ou d'endommagement des haut-parleurs.

Au premier branchement avec un PC sous Windows, le pilote inclus dans le système est automatiquement installé. Cependant ce pilote USB-MIDI standard ne permet pas d'utiliser simultanément l'electribe avec plusieurs applications. Pour cela, il faut installer le pilote KORG USB-MIDI téléchargé sur le site Internet de Korg et installé selon les consignes de la documentation fournie.

1. Prises Audio Out L/R

Sorties acheminant le signal audio de l'Electribe. Quand un seul câble est connecté à la prise Audio Out L, le signal de sortie stéréo est transformé en un signal mono.

Dans le cas d'une connexion mono, la prise de sortie de l'instrument est compatible avec des fiches mono et stéréo de 6,35 mm (1/4").

2. Prise Audio In

Pour la réception d'un signal audio d'une source externe.

Le signal d'une source externe envoyé à l'instrument peut être mélangé en activant la fonction « AUDIO IN THRU » dans le menu « Global »

3. Prise Sync Out

Pour la synchronisation des produits de la série KORG volca ou d'autres séquenceurs analogiques (Pulsation de 5V durant 15ms, à chaque croche ou double croche)

La polarité et le cycle de la pulsation sont définis sous le menu « Global »

4. Prise Sync In

Pour recevoir l'impulsion de synchronisation venant de la sortie de synchronisation ou sortie audio d'un dispositif analogique externe.

Pour cela désactiver l'horloge interne de l'électrube par le réglage « Clock » « Auto » ou « Ext. Sync » (menu « Global »)

Vous pouvez activer/désactiver la fonction « SYNC IN » et régler le cycle et la polarité de l'impulsion détectée sous le menu « Global ». Pour plus de détails sur cette procédure, voyez le Guide des paramètres.

5. Prises MIDI IN/OUT

Pour brancher n dispositif MIDI via les câbles de conversion MIDI fournis

6. Prise casque

Pour brancher un casque d'écoute.

7. Prise DC 9V

Pour l'adaptateur secteur fourni.

8. Prise USB

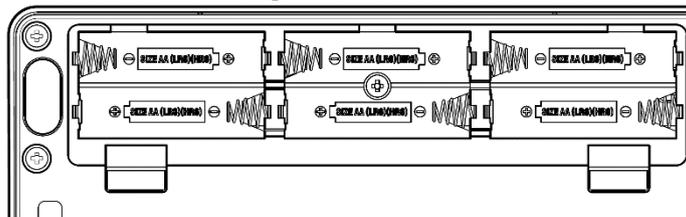
Pour raccorder l'électrube à un ordinateur.

9. Fente pour carte de mémoire

Logement d'une carte de mémoire (SD) pour sauvegarder / charger des données de jeu. (Motion Sequence) (§ 1.3.3 ci-dessous)

1.3.2 [Alimentation](#)

Alimentation de l'instrument sur piles



Insérez 6 piles de type AA dans compartiment sous de l'instrument (piles alcalines ou piles au nickel-métal-hydrure)

Spécifiez le type de piles utilisé à la page « Battery Type » du menu « Global », pour que l'Electribe puisse détecter et afficher avec précision l'autonomie résiduelle des piles.

-  : autonomie résiduelle
-  : Piles épuisées

Après un certain temps sans manipulation de commande, l'electribe passe en mode d'économie d'énergie. Un paramètre à la page « Power Save Mode » du mode « Global » permet de désactiver le mode d'économie d'énergie. (« Mode d'économie d'énergie » § 1.9.4 ci-dessous)

ATTENTION :

- ❖ Si l'electribe est alimenté par l'adaptateur secteur, mettez-le hors tension avant de remplacer les piles.
- ❖ Retirez immédiatement les piles usées, ou cas de non utilisation prolongée, afin d'éviter les risques de fuite des piles.

Utilisation de l'adaptateur secteur

Branchez l'adaptateur secteur fourni à la prise DC 9V de l'instrument et branchez sa fiche secteur à une prise de courant.

1.3.3 [Insérer et retirer une carte mémoire](#)

Une carte mémoire SD (non fournie) permet de sauvegarder/charger des données de morceau.

N'insérez et ne retirez jamais une carte de mémoire quand l'instrument est sous tension, au risque de perte de données de l'instrument ou de la carte de mémoire, ou d'endommagement de cette dernière.

Insertion d'une carte de mémoire

- 1. Mettre l'instrument hors tension (Affichage et témoins éteints).
- 2. Insérez la carte de mémoire dans l'instrument jusqu'au déclic

Orientez la carte dans le sens correct et l'insérer à fond dans son logement, sans forcer si elle ne s'enfonce pas facilement.

Retrait de la carte de mémoire

- 1. Mettre l'instrument hors tension (Affichage et témoins éteints).

- 2. Enfoncez la carte jusqu'au déclic, et relâchez-la pour qu'elle s'éjecte d'elle-même

Une fois la carte ressortie de son logement, retirez-la de l'instrument.

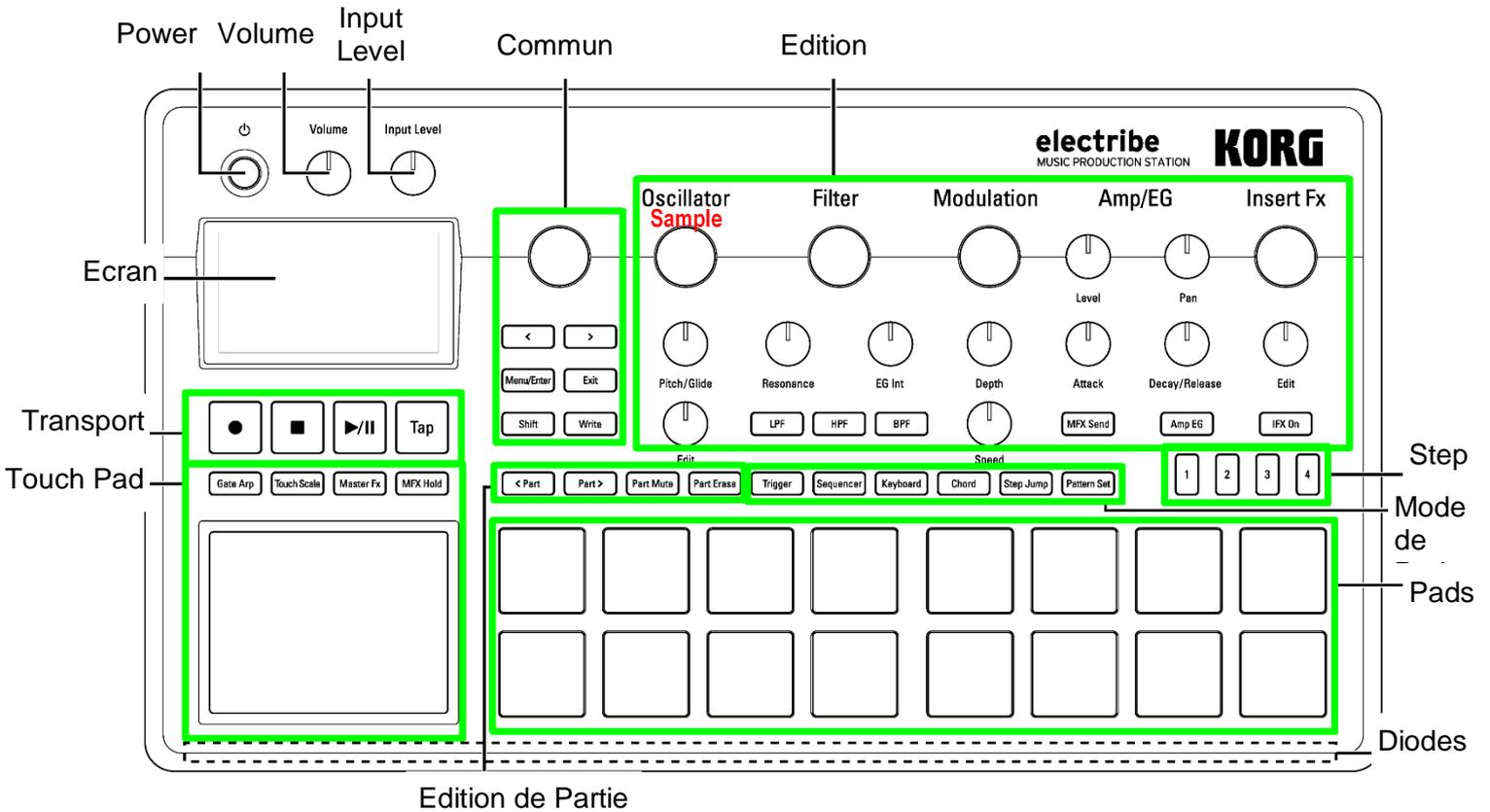
Cartes de mémoire compatibles avec l'instrument

- ✓ cartes SD de 512 Mo à 2 Go, et
- ✓ cartes SDHC de 32 Go ou moins.

L'electribe n'est pas compatible avec les cartes SDXC

NB : Aucune carte mémoire n'est fournie avec l'instrument

1.4 Panneau de commande en bref (Cf. § 2.1 ci-dessous pour les détails)



Fonction secondaire (Shift) : Voir la liste § 2.3.9.1 ci-dessous

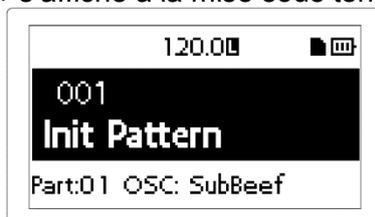


1.5 Production du son

| | | |
|-------|--|----|
| 1.5.1 | MISE SOUS TENSION/HORS TENSION DE L'INSTRUMENT | 12 |
| 1.5.2 | MANIPULATIONS DE BASE | 12 |
| 1.5.3 | LECTURE D'UN « MOTIF » | 13 |
| 1.5.4 | SÉLECTION D'UNE « PARTIE » | 13 |

1.5.1 Mise sous tension/hors tension de l'instrument

L'écran de « sélection de motif » s'affiche à la mise sous tension



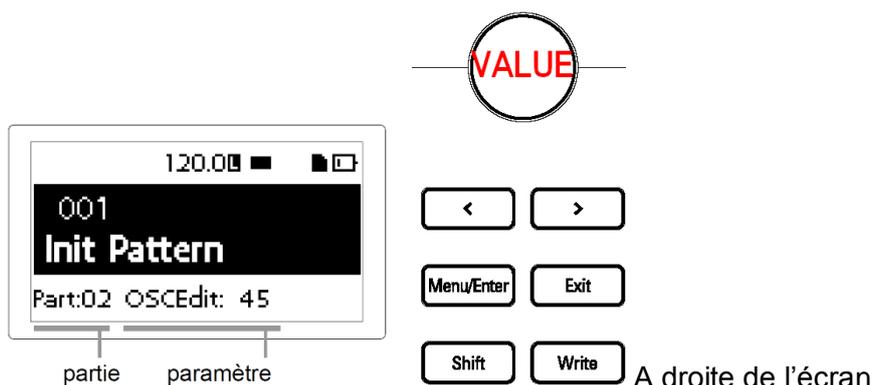
NB : Ne touchez aucun **pad** ni **potard** pendant la mise sous tension de l'instrument.

Fonction de mise hors tension automatique

La fonction de mise hors tension automatique (« Auto Power Off ») met automatiquement l'instrument hors tension après 4 heures d'inactivité.

- Paramètre « AUTO POWER OFF » du menu « Global » pour désactiver cette fonction (« Réglage de la fonction de coupure automatique d'alimentation » § 1.9.5 ci-dessous)

1.5.2 Manipulations de base



- Bouton de curseur < ou > à l'écran de sélection de motif pour valider le réglage de la partie actuellement sélectionnée
- Bouton **Menu/Enter** depuis l'écran de sélection de « motif », pour activer le menu « Edit »
- Bouton de curseur < ou > pour choisir le paramètre à éditer
- **molette** VALUE pour régler la valeur du paramètre choisi
- Bouton **Exit** 2 fois depuis le menu « Edit » pour retourner à l'écran de sélection de « motif »

Pour plus de détails, voyez le chapitre « Guide des paramètres » § 2.2 ci-dessous.

1.5.3 Lecture d'un « motif »

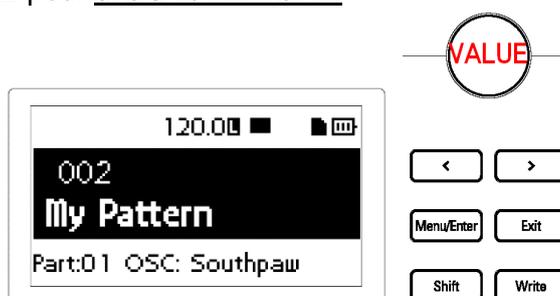
Un « motif » est une combinaison de phrases constituées de 16 « parties » et d'un « effet Master », et utilisé comme bloc de composition musicale.

L'electrife peut mémoriser 250 « motifs ».

- Bouton **Exit** 2 fois pour afficher l'écran de sélection de « motif » depuis tout autre écran
- **Pads** pour changer à loisir de « motif » pendant la lecture

Sélection d'un « motif »

- 1. Affichez l'écran de sélection de « motif »
- 2. **molette VALUE** pour choisir un « motif »



Lecture d'un « motif »

- 1. Bouton **▶/||** (Play/Pause) pour lancer la lecture du « motif » actif
- 2. La lecture commence au début du « motif » choisi et se poursuit en boucle
- 3. Bouton **■** (Stop) pour interrompre la lecture

1.5.4 Sélection d'une « partie »

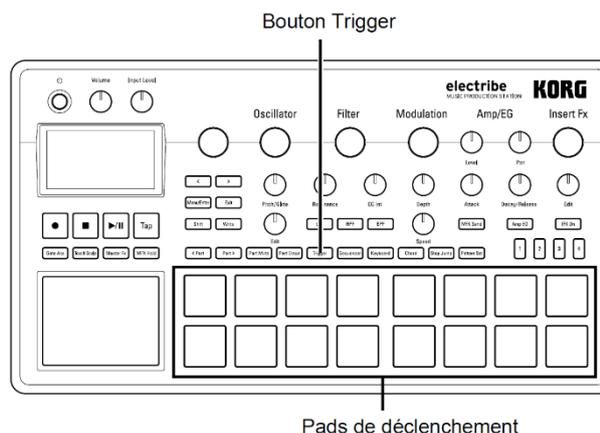
Une « partie », représentant le plus petit élément d'un « motif », est constituée de :

- ✓ sons
- ✓ rythme ou phrases,
- ✓ statut actif/coupé des effets,
- ✓ « Motion Sequence » (Séquence de données de jeu),
- ✓ plus d'autres éléments.

On peut donc créer chaque partie individuellement en enregistrant tous ces paramètres.

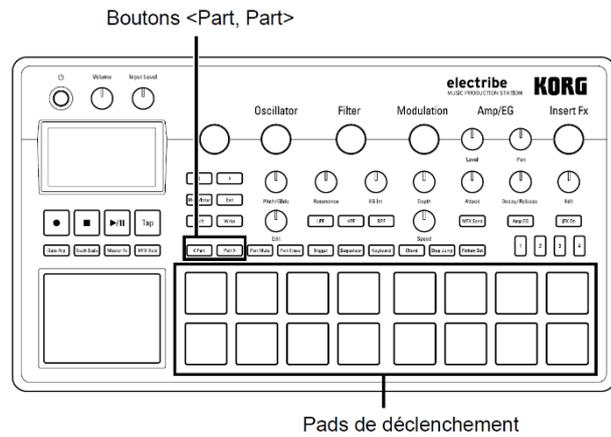
Écoute du son d'une « partie »

- 1. Bouton **Trigger** pour l'allumer
- 2. **Pad** pour choisir la partie et juger du son qu'elle contient



Sélection de la « partie » voulue

- Boutons **<Part, Part>** pour sélectionner la partie voulue.
Le **pad** de la partie choisie s'allume alors en **bleu**
- Commandes de la section d'édition pour ajuster le son de la partie sélectionnée



1.6 Jouer de la musique

| | | |
|-------|--|----|
| 1.6.1 | UTILISATION DES PADS DE DÉCLENCHEMENT : « TRIGGER PADS » | 15 |
| 1.6.2 | UTILISATION DU PAD TACTILE : « TOUCH PAD » | 16 |
| 1.6.3 | UTILISATION DE « GATE ARPEGGIATOR » | 17 |
| 1.6.4 | UTILISATION DES « EFFETS MASTER » | 17 |
| 1.6.5 | JOUER AVEC UN « PATTERN SET » | 18 |
| 1.6.6 | RÉGLEZ LE « TEMPO / BPM » | 18 |
| 1.6.7 | INTRODUIRE DES VARIATIONS DE SON AVEC LES POTARDS | 18 |

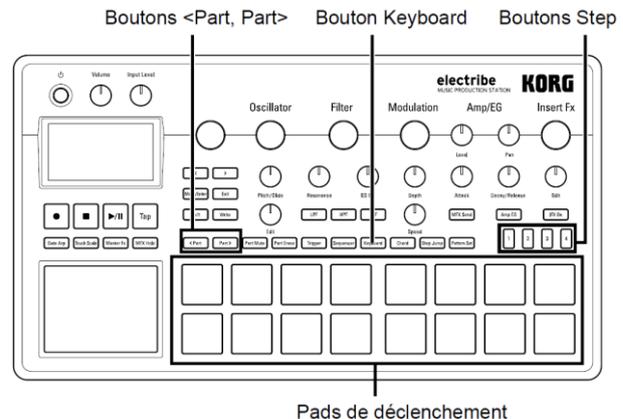
1.6.1 Utilisation des Pads de déclenchement : « Trigger Pads »

Les **Pads** de déclenchement permettent déclencher 2 types de son (note ou accord) selon le mode de jeu sélectionné.

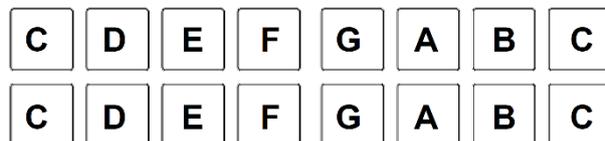
| | | |
|---------|---------------------------|----|
| 1.6.1.1 | Mode de Pads « Keyboard » | 15 |
| 1.6.1.2 | Mode de Pads « Chords » | 16 |

1.6.1.1 Mode de Pads « Keyboard »

- 1. Bouton **Keyboard** pour passer en mode « Keyboard »
- 2. Boutons **<Part, Part>** pour choisir une partie



- 3. Utilisez les **pads** pour jouer comme sur un clavier
Exemple :
Key (tonique) = C (Do),
Scale (mode) = Ionian (ionien)

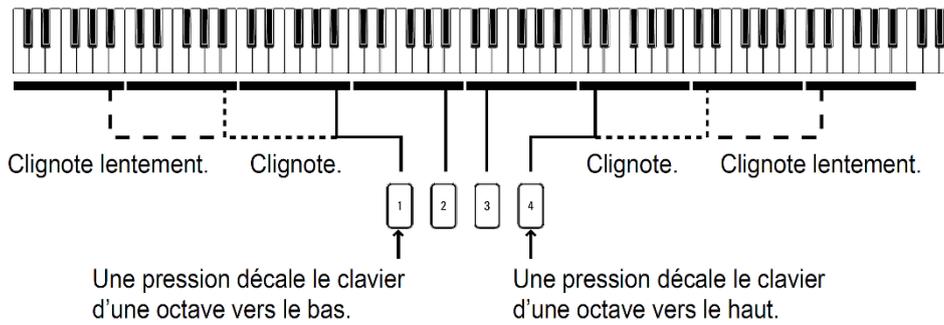


Les paramètres « Key » (tonique) et « Scale » (gamme) du menu « Edit » définissent le son produit par ce clavier.

Le son de plusieurs pads pressé ensemble dépend des réglages de la section « Voice Assign ».

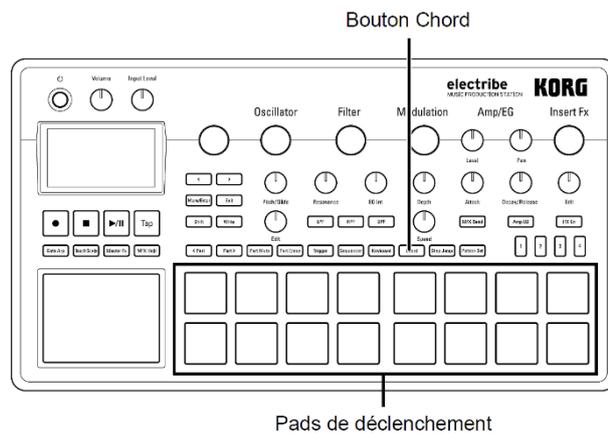
- 4. Bouton « Step » **1-4** 1 2 3 4 pour décaler le clavier par incrément d'une octave
 - Bouton « Step 1 » pour décaler le clavier d'une octave vers le bas,
 - Bouton « Step 4 » pour décaler le clavier d'une octave vers le haut

Le Bouton « Step » **1-4** allumée indique le décalage



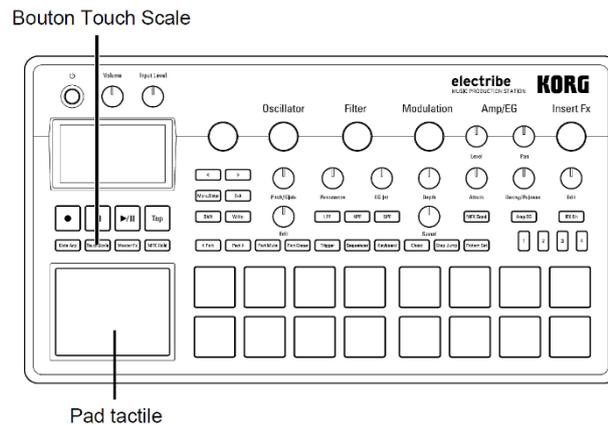
1.6.1.2 Mode de Pads « Chords »

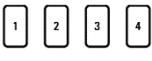
- 1. Bouton **Chord** pour passer en mode « Chord »
- 2. **Pads** pour jouer des accords.
- Choisissez une partie pour laquelle la fonction « Voice Assign » du menu « Edit » est réglée sur « Poly 1 » ou « Poly 2 »
- Fonction « Chord Set » du menu « Edit » pour changer les « variations » d'accord



1.6.2 Utilisation du Pad tactile : « Touch Pad »

- 1. Bouton **Touch Scale** pour l'allumer
- 2. Frottez ou en tapotez le **pad tactile** du bout des doigts (en douceur) pour produire du son



- Fonctions « KEY » & « SCALE » du menu « Edit » pour définir les sons joués
- Fonction « TOUCH SCALE RANGE » du menu « Global » pour définir la tessiture (plage de hauteur) disponible pour le son
- bouton **Keyboard** puis Bouton « Step » **1-4** , pour modifier la plage de hauteur (Pitch)
- ❖ NB : Pour certains réglages de partie, il peut arriver que le timbre ne change pas

1.6.3 Utilisation de « Gate Arpeggiator »

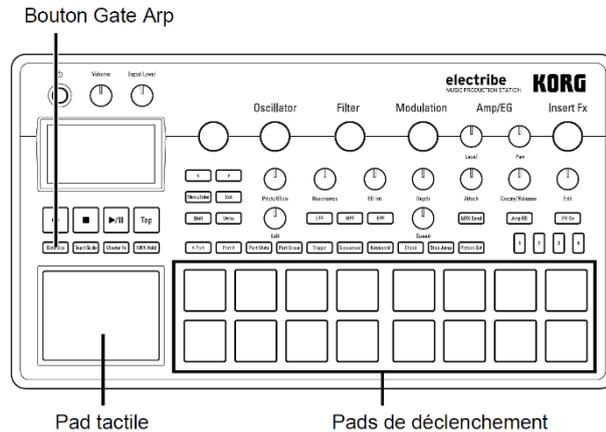
Le « Gate Arpeggiator » permet de jouer au tempo défini le son de la partie sélectionnée.

La longueur de son individuel est modifiable avec le paramètre « Gate Time »

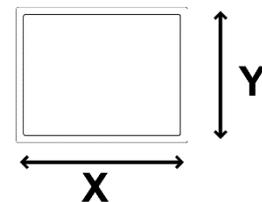
- 1. Bouton **Gate Arp** pour l'allumer
- 2. Bouton **Trigger + Pad** pour jouer la partie correspondante avec le pad tactile

Ou bien

Bouton **Keyboard** ou **Chord** pour utiliser le pad tactile tout en jouant sur le les Pads



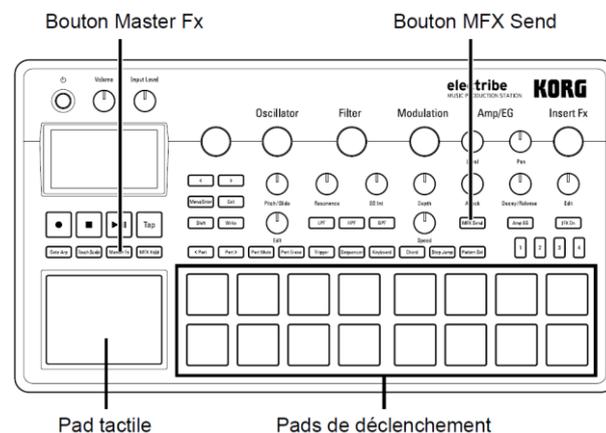
- 3. **Pad tactile** pour modifier les sons comme suit :
 - Axe X : modifie la vitesse du « Gate »
 - Axe Y : modifie la longueur du son



- Page « GATE ARP » du menu « Edit » pour changer le « motif » du « Gate Arpeggiator »

1.6.4 Utilisation des « Effets Master »

- 1. Bouton **Master Fx** pour activer l'Effet « Master »
- 2. Sélectionnez la « partie » à laquelle appliquer l'« Effet Master » Bouton **MFX Send** pour activer l'envoi des effets
- 3. **pad tactile** pour appliquer l'effet choisi



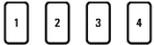
- Page « MFX Type » du menu « Edit » pour changer de type d'« effet Master »

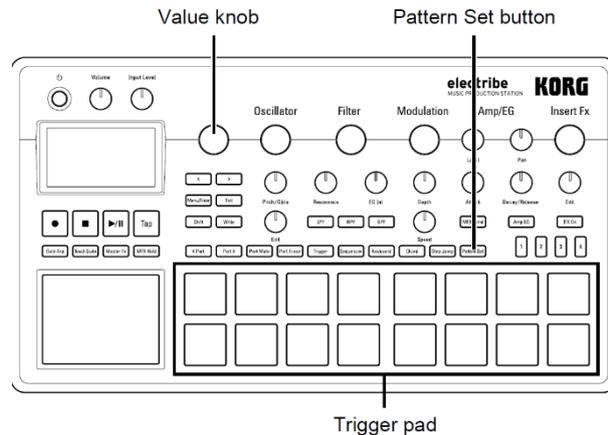
NB : Selon l'emplacement du doigt sur le **pad tactile**, du bruit indésirable peut se produire.

1.6.5 Jouer avec un « Pattern Set »

« Pattern Set » est une fonctionnalité permettant de mémoriser un « motif » dans un **pad**, afin de faciliter l'enchaînement rapide de plusieurs « Pattern » lors de la lecture.

Assigner un « Pattern » à un Pad

- 1. Bouton **Pattern Set** (il s'allume) pour activer le mode « Pattern Set »
- 2. Bouton « Step » **1-4**  pour choisir le « Set » auquel assigner le « Pattern »
- 3. **molette VALUE** pour sélectionner le « motif » à assigner
- 4. **Pad + bouton Pattern Set** pour assigner le « Pattern » au Pad



Jeu avec un « Pattern Set »

- 1. Bouton **Pattern Set** (il s'allume) pour activer le mode « Pattern Set »
- 2. Bouton « Step » **1-4**  pour choisir le « Set » contenant le « motif » voulu
- 3. **Pad** pour lancer le « motif »

1.6.6 Réglez le « Tempo / BPM »

On peut régler tempo du « motif » ou du « Gate Arpeggiator ».

- Bouton **Tap** tapoté au tempo voulu pour régler le tempo
Ou bien
- **molette VALUE** pour changer la valeur du paramètre « BPM » du menu « Edit »

1.6.7 Introduire des variations de son avec les potards

Les potards de « Filter » ou « Oscillator » de la section « Edition » du panneau de commande permettent de façonner le son.

Voir le chapitre « Guide des paramètres » § 2 ci-dessous pour le détail de chaque commande.

NB : Selon les réglages, des bruits ou des coupures du son peuvent se produire

1.7 Enregistrement du jeu

| | | |
|-------|---|----|
| 1.7.1 | ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL | 19 |
| 1.7.2 | EDITION PAS À PAS : « STEP EDIT » | 19 |
| 1.7.3 | ENREGISTREMENT DES DONNÉES DE JEU : « MOTION SEQUENCE » | 20 |
| 1.7.4 | SAUVEGARDER UN « PATTERN » | 21 |

1.7.1 Enregistrement en temps réel

Le jeu sur les **pads** et le **pad tactile** peut être enregistré en temps réel (si besoin avec l'aide du métronome → § 1.9.1 ci-dessous)

Enregistrement pendant la lecture d'un « motif »

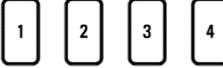
Toute nouvelle phrase peut être enregistrée sans interrompre la lecture du « motif » en cours.

- 1. Lancez la lecture d'un « motif »
- 2. Sélectionnez la « partie » à enregistrer
- 3. Bouton ● (Record) pour démarrer l'enregistrement (le bouton s'allume).
- 4. Utilisez les **Pads** et les autres fonctions pour jouer
Le « motif » qui vient d'être joué est répété et l'enregistrement du jeu se poursuit
- 5. Bouton ● (Record) pour arrêter l'enregistrement (le bouton s'éteint)
Bouton ►/|| (Play/Pause) pour arrêter la lecture.

Effacer des sons pendant le jeu

- Bouton **Part Erase** + **Pad** d'une partie à éliminer pendant la lecture, pour supprimer cette « Partie »

1.7.2 Edition pas à pas : « Step Edit »

- 1. Sélectionnez la « partie » à enregistrer
- 2. Bouton **Sequencer** (il s'allume) pour activer le mode « Sequencer »
- 3. Bouton « Step » 1-4  pour définir la longueur de l'enregistrement (par incrément de 16 pas de 16 à 64)
Le nombre de diodes rouges allumées offre une indication visuelle de la longueur.
- 4. Le **pad** allumé indique le « motif » de la « partie » sélectionnée.
À chaque pression sur le **pad** le statut de note alterne entre actif/coupé (On, pad allumé / Off, pad éteint)

Par défaut, un **pad** produit le numéro de note C4 (60). Quand vous activez un pas existant après l'avoir désactivé, la note originale lui est assignée.

- Bouton ►/|| (Play/pause) pour lancer l'enregistrement de « motif » pendant la lecture
- Option « Step Edit » du menu « Edit » pour activer les options d'édition détaillée pour chaque pas. Pour en savoir plus, voyez le paragraphe 2.2 ci-dessous.

1.7.3 Enregistrement des données de jeu : « Motion Sequence »

La fonction « Motion Seq » permet d'enregistrer les données de jeu (manipulations des **potards** et **boutons**) pour chaque « partie » et « effet ».

Les manipulations suivantes sont mémorisables dans une « Motion Sequence » :

| | | |
|--------------------------|---------------------|------------------------------|
| OSC Edit, | Pitch | |
| Filter Cutoff, | Resonance, | EG Int |
| Modulation Speed, | Depth | |
| Amp/EG Level, | Pan, | Attack, Decay/Release |
| IFX Edit, | IFX ON, | MFX Send |
| Master Fx On, | Master Fx X, | Master Fx Y |

Enregistrement de « Motion Sequence »

- 1. Sélectionnez la partie pour laquelle vous voulez enregistrer des données de jeu.
- 2. Sélectionnez « MOTION SEQ » dans le menu « Edit » pour choisir une partie à éditer,
Réglez le type de « séquence de données de jeu » (Motion Sequence) sur « Smooth » ou « Trigger Hold »
 - Smooth : Timing fluide des données de jeu enregistrées.
 - Trigger Hold : Reproduit l'action des fonctions de jeu (Motion Sequence) telles qu'enregistrées
- 3. Bouton ● (Record, il s'allume) pour armer l'enregistrement
Bouton ▶/|| (Play/pause) pour démarrer l'enregistrement
- 4. Vous pouvez manipuler la commande pour modifier le son pendant la lecture d'un « motif ».
Le bouton ● (Record) clignote pendant l'enregistrement de « Motion Sequence »

Une fois un cycle de « motif » écoulé, l'enregistrement des données de jeu (Motion Sequence) s'arrête et la lecture se poursuit avec ces données de jeu enregistrées (Motion Sequence)

- Bouton ● (Record) pour continuer l'enregistrement de données de jeu

Effacement

- Sélectionnez « CLEAR MOTION » sous « PART UTILITY » dans le menu « Edit » pour effacer une « Motion Sequence » (Séquence de données de jeu)
- Option « CLEAR MFX MOTION » du menu « Edit » pour effacer la « Motion Sequence » (Séquence de données de jeu) de l'« effet Master »

1.7.4 Sauvegarder un « Pattern »

Veillez à sauvegarder le « motif » édité, sous peine de le perdre en changeant de « motif ».

Sauvegarder un « motif » par remplacement

- 1. Bouton **Write**
- 2. **molette** VALUE pour choisir l'emplacement de sauvegarde
- 3. Bouton **Write** pour commencer la sauvegarde. « Working... » s'affiche.
Le bouton est allumé pendant la sauvegarde et s'éteint quand l'opération est terminée.



Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant la sauvegarde de données au risque de provoquer des dysfonctionnements (Attendez que le bouton **Write** soit éteint).

Sauvegarder un « Motif » avec un nom différent (Copie)

- 1. Bouton **Shift + Write**. Le message « Enter NAME » s'affiche



- 2. Boutons **<** et **>** pour déplacer le curseur d'écran sur le caractère à modifier
Molette VALUE pour changer le caractère sélectionné
Bouton **Menu/Enter** pour confirmer la saisie
- 3. **Molette** VALUE pour sélectionner un numéro de « motif » dans lequel sauvegarder les données
- 4. Bouton **Write** pour effectuer la sauvegarde du « motif ». Le bouton **Write** est allumé pendant toute la sauvegarde et s'éteint quand l'opération est terminée
- Bouton **Exit** pour annuler si besoin la sauvegarde

À l'issue de la sauvegarde, l'instrument sélectionne le numéro de « motif » sauvegardé.

1.8 Edition d'un « motif »

| | | |
|-------|---|----|
| 1.8.1 | MISE EN SOURDINE D'UNE « PARTIE » : « PART MUTE » | 22 |
| 1.8.2 | EFFACEMENT D'UNE « PARTIE » : « PART ERASE » | 22 |
| 1.8.3 | COPIE D'UNE « PARTIE » : « PART COPY » | 22 |
| 1.8.4 | CHANGER LES RÉGLAGES DE « MOTIF » | 22 |

1.8.1 Mise en sourdine d'une « partie » : « Part Mute »

- 1. Bouton **Part Mute** (il s'allume)
- 2. **Pad** de la partie à mettre en sourdine pour la couper (Il s'éteint)
- 3. **Pad** éteint pour annuler la coupure (Il s'allume)

1.8.2 Effacement d'une « partie » : « Part Erase »

- 1. Bouton **Part Erase** (il s'allume)
- 2. **Pad** de la partie à effacer pendant la lecture,
Ou bien
Maintenez la pression sur le pad de pour effacer les données de note de la partie
- « CLEAR SEQUENCE » dans « PART UTILITY » dans le menu d'édition et exécutez la fonction pour effacer toutes les données de séquence de la partie
- « Clear Motion Seq » du menu d'édition pour effacer une « Motion Sequence »

1.8.3 Copie d'une « partie » : « Part Copy »

- 1. « COPY PART » dans « PART UTILITY » du menu d'édition.
- 2. Sélectionnez le « motif » incluant la partie à copier et bouton **Menu/Enter**
- 3. **Pad** de à la partie source à copier
- 4. Pad de la partie de destination pour effectuer la copie

1.8.4 Changer les réglages de « motif »

Les paramètres suivants correspondent aux principaux réglages du menu d'édition liés aux « motifs ». Pour en savoir plus sur chaque réglage, voir le « Guide des paramètres » § 2 ci-dessous.

- ✓ SWING : Confère du « swing » en décalant le timing des notes
- ✓ BEAT : Beat (rythme) d'un « motif »
- ✓ LENGTH : Longueur d'un « motif », entre 1 et 4
- ✓ PATTERN LEVEL: Volume du « motif » entier
- ✓ KEY : Tonique de la gamme.
- ✓ SCALE : Gamme des **pads** ou du **pad tactile** (si **Keyboard** activé)
- ✓ GROOVE TYPE &
 - GROOVE DEPTH : Type & intensité du type de jeu d'instrument et/ou du groove appliqué aux données d'une séquence pour « humaniser » le jeu en rompant la régularité métronomique
- ✓ CHAIN REPEAT &

CHAIN TO : Nombre de répétition du « motif » après sa lecture & « motif » à lire à la suite, afin d'enchaîner la lecture de plusieurs « motifs » comme dans un morceau

1.9 Quelques réglages Globaux » : « Global Parameters »

Ci-après quelques exemples de « Global Parameters », comme les réglages de métronome et les fonctions « Data Utility » (par exemple pour formater une carte de mémoire).

Voir tous les paramètres aux paragraphes « Guide des paramètres » § 2.2 & 2.3 ci-dessous.

Méthode d'affichage de chacun des menus de réglage cités plus bas

- 1. Bouton **Menu/Enter** à l'écran de sélection de « motif » pour activer le menu d'édition
- 2. Bouton < ou > pour afficher l'un des écrans suivants :
 - « GLOBAL PARAMETER » puis **Menu/Enter** pour activer le menu « Global »
 - « DATA UTILITY » puis **Menu/Enter** pour activer le menu « Data Utility »
 - « PART UTILITY » puis **Menu/Enter** pour activer le menu « Part Utility »
 Effectuez les réglages voulus
- 3. Bouton **Write** pour les sauvegarder les réglages effectués dans ces menus

ATTENTION : Les réglages non sauvegardés sont perdus à l'extinction.

| | | |
|--------|--|----|
| 1.9.1 | RÉGLAGE « METRONOME » | 24 |
| 1.9.2 | RÉGLAGE DU TYPE DE PILES : « BATTERY TYPE » | 24 |
| 1.9.3 | RÉGLAGE DE CONTRASTE DE L'AFFICHAGE : « LCD CONTRAST » | 25 |
| 1.9.4 | MODE D'ÉCONOMIE D'ÉNERGIE : « POWER SAVE » | 25 |
| 1.9.5 | FONCTION « AUTO OFF » | 25 |
| 1.9.6 | RÉGLAGE DU CANAL MIDI GLOBAL : « MIDI GLOBAL CH. » | 25 |
| 1.9.7 | SYNCHRONISATION DU JEU AVEC UN DISPOSITIF EXTERNE : « CLOCK MODE » | 25 |
| 1.9.8 | UTILISATION D'UNE CARTE MÉMOIRE SD | 26 |
| 1.9.9 | UTILISATION DE LA FONCTION « EVENT RECORDER » | 26 |
| 1.9.10 | FORMATAGE DES DONNÉES UTILISATEUR | 27 |

1.9.1 Réglage « Metronome »

Le métronome est notamment utile pour l'enregistrement en temps réel.

- 1. Option « METRONOME » du menu « Global »
- 2. **Molette** VALUE pour régler les paramètres du métronome
 - « Off » : pour désactiver le métronome
 - « Rec 0 », « Rec 1 », « Rec 2 » : pour activer le métronome uniquement pendant l'enregistrement
 - Sinon le métronome est activé pendant la lecture ET l'enregistrement

1.9.2 Réglage du type de piles : « Battery Type »

- 1. Option « BATTERY TYPE » du menu « Global »
- 2. Sélectionnez le type de piles avec la **molette** VALUE
 - « Ni-MH » : piles nickel-métal-hydrure
 - « Alkali » : piles alcalines

1.9.3 Réglage de contraste de l'affichage : « LCD Contrast »

- 1. Option « LCD CONTRAST » du menu « Global »
- 2. **Molette** VALUE pour réglage le contraste

1.9.4 Mode d'économie d'énergie : « Power Save »

Quand l'instrument est alimenté sur piles, le mode d'économie d'énergie permet de réduire la luminosité de l'écran et des diodes de l'instrument (« Auto » par défaut).

- 1. Option « POWER SAVE » du menu « Global »
- 2. **Molette** VALUE pour activer/désactiver le mode
 - « Disable » : pour désactiver le mode d'économie d'énergie.
 - « Enable » : pour activer le mode d'économie d'énergie
 - « Auto » pour laisser faire l'activation/désactivation automatique du mode d'économie d'énergie selon le mode d'alimentation piles/secteur

1.9.5 Fonction « Auto Off »

Cette fonction coupe automatiquement l'alimentation de l'instrument si aucune commande n'est utilisée pendant environ 4 heures, mais elle peut être désactivée selon les besoins.

- 1. Option « AUTO POWER OFF » du menu « Global »
- 2. **Molette** VALUE pour activer/désactiver la fonction d'extinction automatique
 - « Off » : pour désactiver la fonction
 - « 4 hours » ; Pour activer cette fonction et économiser l'énergie (par défaut)

1.9.6 Réglage du canal MIDI Global : « MIDI Global Ch. »

- 1. Option « MIDI GLOBAL CH. » du menu « Global »
- 2. **Molette** VALUE pour réglage le canal global MIDI

1.9.7 Synchronisation du jeu avec un dispositif externe : « Clock Mode »

L'instrument peut être synchronisé via MIDI ou un signal de synchronisation.

- 1. Option « CLOCK MODE » du menu « Global »
- 2. **Molette** VALUE pour choisir le signal de synchronisation
 - Internal: electribe défini Master
 - Auto: Dispositif externe connecté automatiquement défini comme Master
 - Ext.USB, Ext.MIDI et Ext.Sync : Pour choisir manuellement le Master parmi les dispositifs connectés aux prises

1.9.8 Utilisation d'une carte mémoire SD

Les réglages de l'instrument peuvent être sauvegardés sur carte de mémoire, pour être rechargés à tout moment.

Formatage

Une carte doit être formatée sur l'instrument avant de pouvoir l'utiliser. Le formatage entraîne la perte de toutes les données qu'elle contient.

Ne pas éteindre l'instrument et ne retirez pas la carte de mémoire pendant le formatage.

- 1. Option « FORMAT SD CARD » du menu « DATA UTILITY »
- 2. Bouton **Menu/Enter**. pour lancer le formatage
« OK » s'affiche quand le formatage est terminé

Sauvegarde

- 1. Option « EXPORT PATTERN » du menu « DATA UTILITY »
- 2. Bouton **Menu/Enter** pour confirmer

Chargement

- 1. Option « IMPORT PATTERN » du menu « DATA UTILITY »
- 2. **Molette** VALUE pour sélectionner le fichier de données de « motif » à charger, après avoir changé de dossier si besoin par :
 - Dossier choisi + bouton **Menu/Enter** pour ouvrir ce dossier
 - « Upper Folder » + bouton **Menu/Enter** pour sortir du dossier en cours
- 3. Bouton **Menu/Enter** pour confirmer l'opération

Exporter un « motif » dans un fichier WAV

- 1. Option « EXPORT AUDIO » du menu « DATA UTILITY »
- 2. **Molette** VALUE pour sélectionner le format d'export (WAV File Only, ou Ableton Live Set) du fichier de données à sauvegarder
- 3. Bouton **Menu/Enter** pour exporter le « motif » sélectionné

Exporter un « Set » de plusieurs « motifs » dans un fichier WAV

- 1. Option « EXPORT P.SET AUDIO » du menu « DATA UTILITY »
- 2. **Molette** VALUE pour sélectionner le format d'export du fichier du « Set de motifs » (« WAV File Only », ou « Ableton Live Set »)
- 3. Sélectionner une série de « motifs » en mémoire comme Set 1 à 64
- 4. Bouton **Menu/Enter** pour exporter le « Set de Motifs »

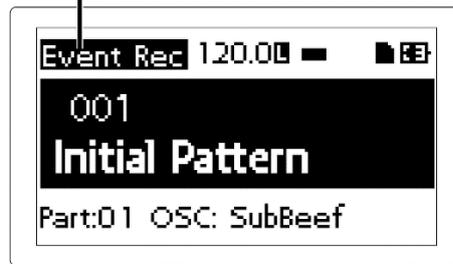
1.9.9 Utilisation de la fonction « Event Recorder »

La fonction « Event Recorder » permet d'enregistrer en temps réel les données produites en jouant des « motifs », en pressant des **pads**, en manipulant des commandes etc...

Enregistrement

- 1. Option « EVENT REC/PLAY » du menu d'édition et bouton **Menu/Enter**
- 2. Bouton **Menu/Enter** pour armer la fonction « Event Recorder »
- 3. Bouton (Play/Pause) pour lancer l'enregistrement
- 4. Bouton **Exit** pour jouer en lançant des « motifs », à partir de l'écran de sélection de « motif »

Cet écran est affiché durant l'utilisation de la fonction « Event Recorder »



L'instrument enregistre toutes les données de jeu (Motion Sequence), notamment le « motif » reproduit, les **pads** pressés, les changements de son et de tempo, les commandes utilisées etc...

En outre, on peut changer de « motifs » rythmiques.

- 5. Bouton ■ (Stop) pour arrêter
- 6. Le nom du fichier sauvegardé s'affiche
- 7. Bouton **Exit** pour arrêter l'enregistrement

En l'absence de carte de mémoire, l'instrument affiche « No Card » et la fonction est inutilisable.

- ✓ La séquence de données de jeu (Motion Sequence) enregistrée avec la fonction « Event Recorder » n'affecte pas les données enregistrées dans un « motif »
- ✓ la fonction ne permet pas de sauvegarder des données de jeu (Motion Sequence) dans un « motif »

Lecture

- 1. Option « Event Player » du menu d'édition et bouton **Menu/Enter** pour confirmer
 - 2. Boutons < ou > pour choisir « EVENT PLAYER », puis bouton **Menu/Enter** pour confirmer
 - 3. **Molette** VALUE pour sélectionner le nom du fichier à lire et bouton **Menu/Enter** pour confirmer
 - 4. Bouton ▶/|| (Play/Pause) pour lire le fichier sélectionné
 - 5. Bouton ■ (Stop) pour interrompre la lecture et retourner au début du fichier
 - 6. Bouton **Exit** pour quitter la fonction « Event Player »
- ✓ La lecture n'est pas possible pendant l'enregistrement avec « Event Recorder »
 - ✓ Inversement, pendant la lecture les autres opérations ne sont pas autorisées

1.9.10 Formatage des données utilisateur

Le formatage efface tous les « motifs » créés par l'utilisateur et rétablit les réglages d'usine.

Effectuer si besoin une copie de sauvegarde des données à garder avant d'effectuer le formatage.

- 1. Option « Factory Reset » du menu « Utility »
- 2. Bouton **Menu/Enter** pour démarrer le formatage

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant le formatage.

1.10 Fonctions réservées au modèle « electribe sampler »

Le modèle « Sampler » (et uniquement lui malgré le hardware apparemment identique de l'autre modèle) offre une fonction d'échantillonnage en plus des fonctionnalités de l'electribe.

Par ailleurs le modèle « electribe sampler » dispose du même synthétiseur analogique que le modèle « electribe » tout court. Mais certains types de « Filtre » disparaissent avec le changement de fonction de certaines commandes, comme indiqué ci-dessous.

Autrement dit, le modèle « Sampler n'est pas purement et simplement un modèle upgradé, et le modèle précédent garde son utilité et reste d'ailleurs au catalogue (C'est peut-être un choix marketing, car il se pourrait que la différence tienne uniquement au Firmware).

- ✓ 499 emplacements de Samples utilisateur
- ✓ pour une durée totale d'environ 270 secondes, soit 4min30s (durée calculée pour des échantillons mono). Mémoire d'échantillonnage 48 Mo

L'instrument est fourni avec des données d'usine :

- ✓ Samples et Loops de Drum
- ✓ Accents (« hits » Samples)
- ✓ Phrases (**Samples ou séquences MIDI des échantillons ci-dessus ?**)

| | | |
|--------|--|----|
| 1.10.1 | NOUVELLES FONCTIONS DE L' « ELECTRIBE SAMPLER » | 28 |
| 1.10.2 | DIFFÉRENCES DE CERTAINS FONCTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES | 29 |

1.10.1 Nouvelles fonctions de l' « electribe sampler »

Le modèle « electribe sampler » propose de fonctions supplémentaires et la fonction de certaines commandes est différente par rapport au modèle « electribe 2 ».

Fonction d'échantillonnage

L'electribe sampler propose 2 méthodes d'échantillonnage :

- ✓ L'échantillonnage d'une source audio externe via la prise **Audio In**.
- ✓ Le ré échantillonnage de la totalité du signal de sortie de de l' « electribe sampler ».

Édition d'échantillons

Les fonctions d'édition d'échantillon permettent de :

- ✓ modifier les points de départ et de fin d'un échantillon,
- ✓ découper « Slice » les échantillons audio,
- ✓ modifier les échantillons d'usine.

Lecture d'échantillons stéréo

Les échantillons stéréo, qu'ils soient générés par l'« electribe sampler » ou chargés depuis une carte de mémoire, peuvent être assignés à une « partie » et intégrés à votre jeu.

1.10.2 Différences de certains fonctions de jeu spécifiques

La partie « Oscillator » de la section d'édition de l'electribe 2 s'appelle « Sample » sur l'electribe Sampler

Le potard Oscillator devient Sample Edit (section « Edit »)

Quand un échantillon est affecté à l'oscillateur, cette commande permet :

- ✓ d'ajuster le point de départ de lecture et de
- ✓ de changer le sens de lecture.

Potard Amp/EG devient Decay/Release

Quand un échantillon est affecté à l'oscillateur, ce potard permet

- d'ajuster le paramètre « Gate Time », à condition que « Amp EG » soit désactivé.
 - 1-126 :
 - 127 : l'échantillon est reproduit jusqu'à la fin, indépendamment de sa longueur
- ✓ Si « LOOP START POINT » est défini (page « Sample » 5/10 ; point de départ de boucle),
ou bien
si « OSC TYPE » est réglé sur « Analog » ou « Audio In »,
Alors le fonctionnement est le même que lorsque le paramètre « Amp EG » est désactivé.

Boutons « Filter » LPF, HPF, BPF

Les filtres suivants peuvent être activés/coupés individuellement.

- ✓ electribe LPF : On / Off
- ✓ electribe HPF : On / Off
- ✓ electribe BPF : On / Off



1.11 Fonctions de « Sampling » (Modèle « electribe Sampler » uniquement)

| | | |
|--------|---|----|
| 1.11.1 | ÉCHANTILLONNAGE : « SAMPLING » | 30 |
| 1.11.2 | RÉ ÉCHANTILLONNAGE : « RESAMPLING » | 31 |
| 1.11.3 | ÉDITION D'UN ÉCHANTILLON | 32 |
| 1.11.4 | IMPORTER/EXPORTER DES « SAMPLES » ET DES « MOTIFS » | 33 |

1.11.1 Échantillonnage : « Sampling »

Enregistrement d'une source sonore externe via la prise **Audio Input**.

Préparatifs pour l'échantillonnage

- Connectez la sortie de l'instrument externe, de la source sonore ou du périphérique audio à échantillonner à la prise **Audio In** de l'« electribe sampler » (de type mini-jack stéréo), qui peut recevoir un mini-jack mono ou stéréo
- Réglez le paramètre « Audio In thru » sur On (page « Global » 14/17), et produisez du son avec la source audio à échantillonner
- Réglez le niveau de sortie de votre dispositif externe (ou ajustez la commande **Input Level** de l'« electribe sampler ») de sorte que l'indicateur d'écrêtage (CLIP) ne s'allume pas quand le signal de la source externe est à son niveau maximum

Configuration de l'échantillonnage

- 1. Bouton **Shift** + ● (Record)
Les boutons ● (Record) et ▶/|| (Play/Pause) clignotent
Bouton **Exit** pour annuler si besoin l'échantillonnage
- 2. **Molette** VALUE pour choisir le mode d'échantillonnage («Sampling mode» s'affiche)
 - Stereo
 - Mon
- 3. Bouton > pour choisir la source d'échantillonnage
Molette VALUE pour sélectionner « Audio In3 »
- 4. bouton > pour consulter la durée d'échantillonnage disponible

NOTA : La durée affichée correspond à un échantillonnage mono. Pour un échantillonnage stéréo, divisez donc la durée affichée par deux.

Procédure d'échantillonnage:

- 1. Bouton ▶/|| (Play/Pause) pour démarrer l'échantillonnage. Les boutons ● (Record) et ▶/|| (Play/Pause) restent allumés pendant l'échantillonnage.
- 2. Appuyez sur le bouton d'arrêt pour interrompre l'échantillonnage. Les boutons ● (Record) et ▶/|| (Play/Pause) s'éteignent.
Si la durée limite d'enregistrement est atteinte, l'échantillonnage s'arrête automatiquement
- 3. Une fois l'échantillonnage terminé, l'écran affiche « New Sample », confirmant qu'un nouvel échantillon a été enregistré.
Bouton ▶/|| (Play/Pause) pour écouter votre échantillon enregistré
Bouton **Write** pour ranger l'enregistrement dans un échantillon utilisateur (Attention en mémoire volatile ! c'est-à-dire perdue à l'extinction ; Cf. AVERTISSEMENT plus bas)
Bouton **Exit** pour ne pas le ranger

ASTUCE Quand vous échantillonnez le signal reçu à la prise **Audio Input**, l'échantillon est enregistré au volume optimal. Toutefois, à la lecture le volume de l'échantillon est plus bas que durant l'échantillonnage, afin de minimiser la distorsion.

Le volume original peut être obtenu en réglant le niveau de lecture sur « +12 dB ».

ATTENTION : Même affecté à un échantillon utilisateur avec le bouton **Write**, un enregistrement sera perdu à la mise hors tension (Voir § 1.11.4 ci-dessous la procédure « EXPORT ALL SAMPLE » ou « EXPORT SAMPLE » du menu « DATA UTILITY » pour sauvegarder les données d'échantillon sur une carte mémoire SD avant de mettre l'instrument hors tension).

Assigner l'échantillon à une partie

L'échantillon enregistré vient s'ajouter aux options de l'oscillateur comme échantillon utilisateur.

- Sélectionnez une « partie », puis potard **Sample** pour choisir l'échantillon voulu
- ✓ Les échantillons stéréo assignés à une partie de numéro impair sont lus en stéréo
- ✓ Les échantillons stéréos assignés à une partie de numéro pair sont lus en mono

AVERTISSEMENT :

Les échantillons utilisateurs étant perdus après l'extinction, pour les conserver, il faut les sauvegarder sur une carte SD comme expliqué § 1.11.4 ci-dessous, avant ou après leur assignation aux « parties » d'un « Motif » (Par exemple par la commande « EXPORT ALL SAMPLE »).

1.11.2 Ré échantillonnage : « Resampling »

Enregistrement du playback d'une « partie », d'un « motif » ou du jeu sur l'instrument

L'« electribe sampler » peut enregistrer le signal de sa propre lecture pour générer un nouvel échantillon. C'est ce qu'on appelle le « ré échantillonnage ».

Choix du mode de ré échantillonnage

- 1. Sélectionnez le « motif » à ré échantillonner
- 2. Bouton **Shift** + bouton **●** (Record).
Le bouton **●** (Record) reste allumé et le bouton **▶/||** (Play/Pause) clignote.
Bouton **Exit** pour annuler si besoin le ré échantillonnage
- 3. Choisissez le mode d'échantillonnage (« Sampling mode » s'affiche)
 - Stereo
 - Mon
- 4. Bouton **>** pour accéder au choix de la source d'échantillonnage
Molette VALUE pour choisir « Resampling »
- 5. Bouton **>** pour vérifier la durée d'échantillonnage restante

Procédure de ré échantillonnage

- 1. Selon la source du ré échantillonnage :
 - Bouton **▶/||** (Play/Pause) pour lancer un ré échantillonnage de playback de « motif »
Les boutons **●** (Record) et **▶/||** (Play/Pause) s'allument
Ou bien
 - **Pad** ou **pad tactile** pour lancer le ré échantillonnage d'une « partie »
- 2. Bouton **■** (Stop) pour interrompre le ré échantillonnage.
Les boutons **●** (Record) et **▶/||** (Play/Pause) s'éteignent
Si la durée limite d'enregistrement est atteinte, l'échantillonnage s'arrête automatiquement
- 3. L'écran indique « New Sample », confirmant ainsi qu'un nouvel échantillon a été enregistré

Bouton ►/|| (Play/Pause) pour écouter le résultat de votre ré échantillonnage.
Bouton **Write** pour sauvegarder l'échantillon comme échantillon utilisateur
Bouton **Exit** pour ne pas conserver le nouvel échantillon

NB : le volume de lecture de l'échantillon est rehaussé lors du ré échantillonnage, afin d'éviter une baisse de niveau perceptible. Cela diminue cependant la marge de réserve, ce qui peut produire de la distorsion dans certains cas. Dans ce cas, réglez le niveau de lecture sur « Normal ». Le niveau de lecture est alors inférieur à celui de l'enregistrement, mais cela permet de conserver la marge de réserve.

AVERTISSEMENT:

Même affecté à un emplacement utilisateur (volatile) avec le bouton **Write**, un enregistrement sera perdu à la mise hors tension (Voir § 1.11.4 ci-dessous la procédure « EXPORT ALL SAMPLE » ou « EXPORT SAMPLE » du menu « DATA UTILITY » pour sauvegarder les données d'échantillon sur une carte mémoire SD avant de mettre l'instrument hors tension).

1.11.3 Édition d'un échantillon

Une fois enregistré, un échantillon peut être édité avec l'« electribe sampler ».

- 1. Bouton **Menu/Enter** pour afficher l'écran d'édition
 - 2. Boutons < et > pour choisir l'option « SAMPLE EDIT », puis bouton **Menu/Enter**.
 - 3. **Molette VALUE** pour choisir le numéro de l'échantillon à modifier
 - 4. Boutons < et > pour choisir la fonction voulue d'édition d'échantillon
- Pour le détail des fonctions d'édition, voyez le « Guide des paramètres ».
- RENAME : renommer l'échantillon.
 - START POINT : définir le point de départ de lecture.
 - END POINT : définir le point de fin de lecture.
 - LOOP START POINT : définir le point de départ de boucle. La lecture de l'échantillon est mise en boucle à partir de START POINT, jusqu' à END POINT
 - SAMPLE TUNE : régler la hauteur de l'échantillon.
 - TIME SLICE : découper l'échantillon en tranches rythmiques « Slices »
 - CLEAR SLICE : annuler l'effet de l'opération « TIME SLICE »
 - PLAY LEVEL : régler le volume de lecture de l'échantillon. Dans le cas d'un échantillon ré échantillonné, le niveau est automatiquement réglé sur « +12 dB » pour obtenir le volume durant l'enregistrement
 - DELETE SAMPLE : effacer un échantillon

ASTUCES :

- **pad** de déclenchement ou **pad tactile** affecté à « Touch Scale » pour pré écouter un échantillon (Preview)
- ✓ Effacez les échantillons d'usine indésirables pour libérer de la mémoire d'échantillonnage (48 Mo max), puis exécutez la commande « EXPORT ALL SAMPLE ». Chargez ensuite ces données au redémarrage de l'instrument (Les échantillons d'usine effacés ne sont alors plus disponibles dans l'electribe, mais la commande « FACTORY RESET » permet de les retrouver Cf. § 2.3.7 ci-dessous).
- ✓ Pendant l'édition d'un échantillon, les sections « Filter », « Modulation », « Amp/EG » et « Insert FX » ne sont pas disponibles.

NOTA : Pendant l'édition d'un échantillon, le paramètre « Voice Assign » est réglé sur "Mono 2".

- 5. Bouton **Write** pour mémoriser les modifications apportées à l'échantillon utilisateur

AVERTISSEMENT :

Même affectée à un emplacement utilisateur (volatile) avec le bouton **Write**, le Sample modifié sera perdu à la mise hors tension (Voir § 1.11.4 ci-dessous la procédure « EXPORT ALL SAMPLE » ou « EXPORT SAMPLE » du menu « DATA UTILITY » pour sauvegarder les données d'échantillon sur une carte mémoire SD avant de mettre l'instrument hors tension).

1.11.4 Importer/exporter des « Samples » et des « Motifs »

Des fichiers WAV sauvegardés sur carte de mémoire SD peuvent être importés dans l'« electribe sampler » en tant qu'échantillons/Sample (mémoire d'échantillonnage 48 Mo max).

On peut également sauvegarder sur la carte mémoire SD des échantillons édités sur l'electribe.

Les commandes suivantes sont disponibles dans le menu « DATA UTILITY » :

| | |
|--------------------|---|
| Import SAMPLE | Charge UN échantillon contenu depuis la carte SD |
| Export SAMPLE | Sauvegarde UN échantillon sur la carte mémoire SD |
| Export ALL SAMPLE | Sauvegarde TOUS les échantillons de l'« electribe sampler » sur la carte mémoire SD sous forme de données « all sample data » Le fichier « all sample data » présent sur la carte mémoire SD est chargé automatiquement au prochain démarrage de l'« electribe sampler », ce qui remet l'instrument à sa configuration juste avant la mise hors tension. Par conséquent en cas d'utilisation de plusieurs cartes SD, assurez-vous que c'est la carte SD désirée qui est insérée |
| Export ALL PATTERN | Sauvegarde tous les « motifs » sur la carte de mémoire |
| Import ALL PATTERN | Charge tous les « motifs » présents la carte mémoire (précédemment enregistrés par « EXPORT ALL PATTERN ». Cette opération remplace tous les « motifs » en mémoire |

:
.
.
.
:
.

1.12 Annexes : Listes

| | | |
|--------|--------------------------------|----|
| 1.12.1 | LISTE DES PANNES & SOLUTIONS | 34 |
| 1.12.2 | LISTE DES MESSAGES D'ERREUR | 35 |
| 1.12.3 | SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES | 36 |
| 1.12.4 | IMPLÉMENTATION MIDI SIMPLIFIÉE | 37 |

1.12.1 Liste des pannes & solutions

L'affichage ne s'allume pas.

- L'adaptateur secteur est-il correctement branché à l'instrument ?
- L'adaptateur secteur est-il correctement branché à une prise de courant ?
- Les piles ne sont-elles pas épuisées ?

Pas de son !

- Votre ampli, console ou casque est-il raccordé à la bonne prise ?
- Votre ampli et/ou console sont-ils sous tension et correctement réglés ?
- Avez-vous réglé la commande Volume de l'electribe sur un niveau suffisant ?

Le son ne s'arrête pas !

- Quand vous jouez un « motif », il est reproduit en boucle. Une fois la lecture du « motif » terminée, appuyez sur le bouton d'arrêt.

Les sons / opérations enregistrées dans une séquence de données de jeu (Motion Sequence) ne correspondent pas à ce que vous avez joué

- Avez-vous bien effectué la sauvegarde (Write) après l'édition ?
→ Après l'édition, vous devez sauvegarder les données en mémoire avant de changer de « motif » ou de mettre l'instrument hors tension.

Pilotage MIDI impossible !

- Avez-vous bien branché les câbles MIDI ?

Quand l'instrument est piloté depuis un dispositif externe :

- Avez-vous bien réglé le canal MIDI en mode « Global » ? (§ 1.9.6 ci-dessus)

Quand vous pilotez un dispositif externe avec cet instrument :

- Avez-vous défini le même canal MIDI sur l'appareil recevant les données et sur cet instrument ?

Les pads de déclenchement ne produisent aucun son.

- Avez-vous bien sauvegardé la partie après l'avoir éditée ? (§ 1.7.4 ci-dessus)
- Le bouton Keyboard est-elle bien activée (allumée) ?
- Avez-vous désactivé la fonction « Motion Sequence » (Données de jeu) ? (§ 1.7.3 ci-dessus)

Impossible d'utiliser une carte de mémoire.

- Avez-vous bien formaté la carte sur votre Electribe/electribe sampler ?
→ Toute carte de mémoire déjà formatée sur un ordinateur ou un appareil photo numérique doit être reformatée sur cet instrument avant de pouvoir être utilisée. (§ 1.9.8 ci-dessus)
- Avez-vous inséré correctement la carte de mémoire dans son logement ?
→ Retirez la carte de mémoire et insérez-la à nouveau. (§ 1.3.3 ci-dessus)
- La capacité de la carte de mémoire est-elle compatible avec cet instrument ?

→ L'Electribe/electribe sampler prend en charge les cartes SD de 512Mo à 2Go et les cartes SDHC jusqu'à 32Go.

1.12.2 Liste des messages d'erreur

Appuyez sur le bouton **Exit** pour refermer la fenêtre du message d'erreur.

Card Error

La carte de mémoire est endommagée.

→ Faites une copie de sauvegarde de tous les fichiers contenus sur la carte de mémoire.

→ Faites une copie de sauvegarde de toutes les données sur la carte de mémoire, puis formatez-la sur l'Electribe/electribe sampler. Après l'opération, vous pouvez transférer toutes les données sauvegardées sur la carte fraîchement formatée.

Protected

Vous essayez de sauvegarder des données sur une carte de mémoire protégée.

→ Si l'onglet de protection de la carte est en place, glissez-le pour désactiver la protection.

Card Full

L'espace disponible sur la carte de mémoire est insuffisant.

→ Effacez un ou plusieurs fichiers de la carte de mémoire pour libérer assez d'espace et essayez à nouveau la sauvegarde.

Event Over

Le nombre d'événements à sauvegarder dépasse le nombre maximum d'événements autorisé.

File Error

Un fichier produit une erreur de lecture/d'écriture.

Memory Full

La capacité de la mémoire de l'instrument (mémoire d'échantillonnage 48 Mo) ne suffit pas pour charger / copier les données de la carte.

→ Libérez de l'espace sur l'instrument en effaçant des données dont vous n'avez plus besoin.

Motion Seq Full

Impossible d'enregistrer la séquence de données de jeu (Motion Sequence).

→ L'Electribe/electribe sampler peut enregistrer jusqu'à 24 « motifs » de séquences de données de jeu. Libérez de l'espace en effaçant les données de jeu inutilisées, puis essayez à nouveau d'enregistrer la séquence de données de jeu (Motion Sequence).

1.12.3 Spécifications techniques

Mémoire d'échantillonnage : 48 Mo

Nombre maximum de sons (pour un « motif » entier) :

- ✓ 24 voix maximum (Le nombre de sons simultanés par « motif » dépend du type d'« oscillateur », de « Filtre » ou de « Effet Send » choisi.)

Nombre maximum de sons (par partie) :

- ✓ Jusqu'à 4 voix

Prises :

- ✓ Audio Out L (prise jack mono de 6,35mm),
- ✓ Audio Out R (prise jack mono de 6,35mm),
- ✓ Audio In (prise minijack stéréo de 3,5mm),
- ✓ Prise casque (prise mini jack stéréo de 3,5mm),
- ✓ Sync In,
- ✓ Sync Out,
- ✓ MIDI OUT,
- ✓ MIDI IN,
- ✓ port USB (de type micro USB B)

Alimentation électrique :

- ✓ Adaptateur secteur (DC 9V),
- ✓ six piles AA (alcalines ou au nickel-métal-hydrure)
 - Autonomie des piles : 5 heures environ (pour des piles au nickel-métal-hydrure, avec le mode d'économie d'énergie actif)

Consommation électrique : 500 mA max.

Dimensions (L x P x H) : 339 x 189 x 45 mm Poids : 1,6 kg

Température de fonctionnement : 0 à 40 °C (sans condensation)

Accessoires fournis :

- ✓ Manuel d'utilisation,
- ✓ adaptateur secteur,
- ✓ câble de conversion MIDI x 2

* Les spécifications techniques et l'aspect du produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable en vue d'améliorations.

1.12.4 Implémentation MIDI simplifiée

Voir l'implémentation complète aux paragraphes 2.2.8.1 & 2.3.9.2 ci-dessous.

[MUSIC PRODUCTION STATION]

Date: January. 22. 2015

Model: electribe2/electribe2s

Version: 1.02

| Function... | | Transmitted | Received | Remarks |
|------------------|---------------|---------------|-----------------------|--|
| Basic Channel | Default | 1-16 | 1-16 | |
| | Change | 1-16 | 1-16 | Memorized |
| Mode | Default | X | 3 | |
| | Messages | X | X | |
| | Altered | ***** | X | |
| Note Number | | 0-127 | 0-127 | |
| | True Voice | ***** | 0-108 | |
| Velocity | Note On | O 9n, V=1-127 | O 9n, V=1-127 | *4 |
| | Note Off | X 8n, V=64 | X | *4 |
| After Touch | Key's | X | X | |
| | Channel | X | X | |
| Pitch Bend | | X | X | |
| Control Change | 0,32 | O | O | Bank Select (MSB, LSB) *5 |
| | 7 | O | O | Level *4 |
| | 10 | O | O | Pan *4 |
| | 71 | O | O | Resonance *4 |
| | 72, 73 | O | O | EG Delay/Release, EG Attack *4 |
| | 74 | O | O | Cutoff *4 |
| | 80, 81, 82 | O | O | Oscillator Pitch, Oscillator Glide, Oscillator Edit *4 |
| | 83 | O | O | Filter EG Int *4 |
| | 85, 86 | O | O | Modulation Depth, Modulation Speed *4 |
| | 87 | O | O | Insert Fx Edit *4 |
| | 102, 103 | O | O | TouchPad X, TouchPad Y *1,*4 |
| | 104 | O | O | IFX On *4 |
| | 105 | O | O | MFX Send *4 |
| 106 | O | O | TouchPad On/Off *1,*4 | |
| Program Change | | O 0-127 | O 0-127 | *5 |
| | True Number | ***** | 0-127 | *5 |
| System Exclusive | | O | O | *2 |
| System Common | Song Position | X | X | |
| | Song Select | X | X | |
| | Tune Request | X | X | |
| System Real Time | Clock | O | O | *3 |
| | Commands | O | O | |
| Aux Meassages | Local On/Off | X | X | |
| | All Notes Off | X | O 123-127 | |
| | Active Sense | O | O | |
| | System Reset | X | X | |

Notes :

*1: Available to transmit / receive by the Master FX button depending on setting.

*2: In addition to Korg exclusive messages, also supports inquiry messages and master volume.

*3: Transmit only, no receiving, when the CLOCK MODE of the Global mode is Int / Ext.Sync . Vice versa when it is Ext.MIDI / Ext.USB.

*4: Received if Global mode MIDI RECEIVE FILTER is Off, and transmitted if MIDI SEND FILTER is Off.

*5: Received if Global mode MIDI RECEIVE FILTER is Off or Short, and transmitted if MIDI SEND FILTER is Off or Short.

Mode 1: Omni On, Poly

Mode 2: Omni On, Mono

O: Yes

Mode 3: Omni Off, Poly

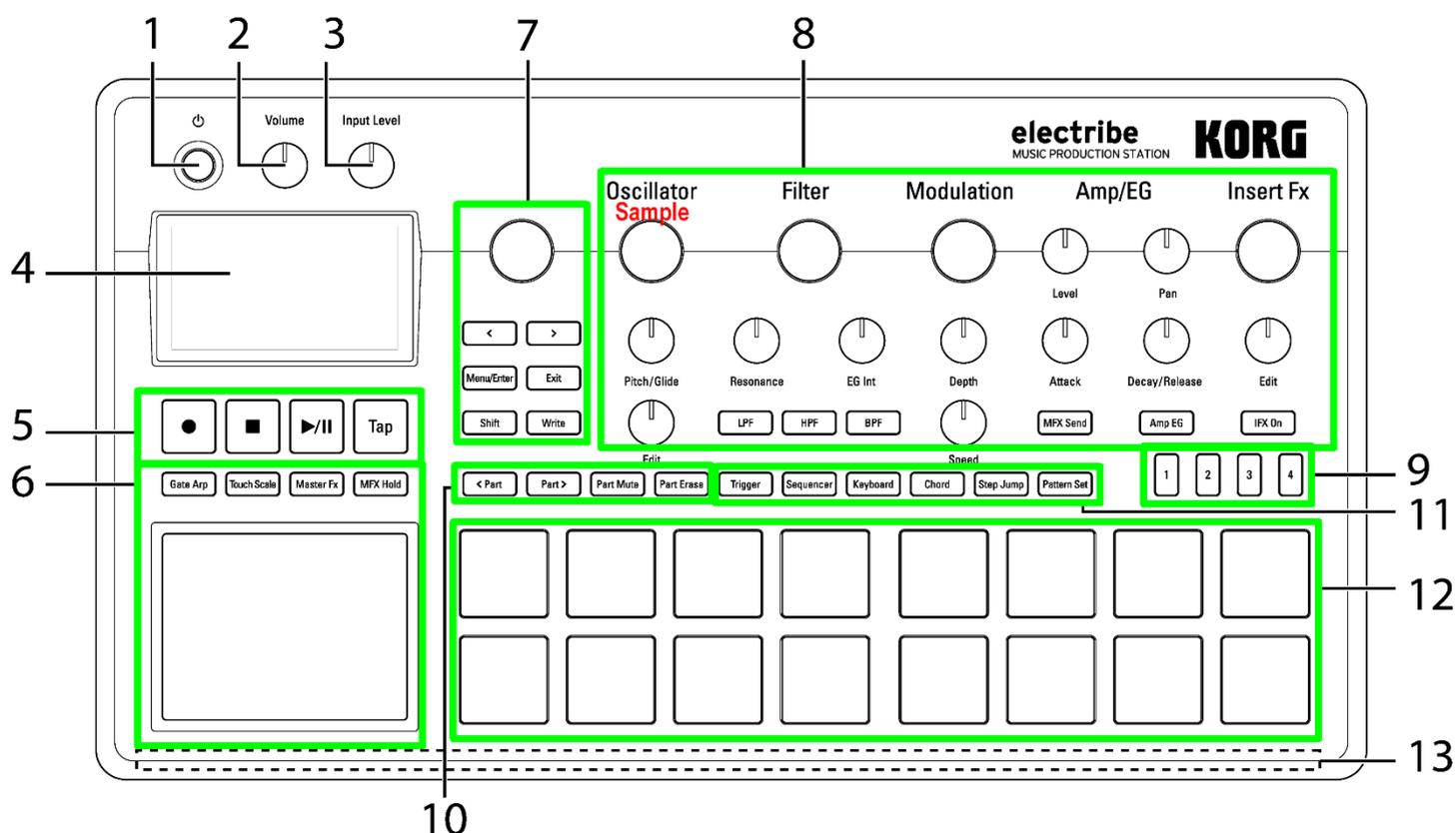
Mode 4: Omni Off, Mono

X: No

2 Utilisation avancée

| | | |
|-----|---|----|
| 2.1 | PANNEAU DE COMMANDE EN DÉTAIL | 38 |
| 2.2 | GUIDE DES PARAMÈTRES DU MODÈLE « ELECTRIBE 2 » | 42 |
| 2.3 | GUIDE DES PARAMÈTRES DU MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER» | 79 |

2.1 Panneau de commande en détails



1.  (Power) : On/Off
2.  Potard **Volume** : Règle le volume du signal à la sortie ligne ou à la prise casque.
3.  Potard **Input Level** : Règle le niveau d'entrée du signal reçu à la prise Audio In
4. Écran : Affiche des informations sur les « motifs », parties et paramètres de l'instrument.
5. Bouton de Section de « transport »    
- ● (Rec) : Lance l'enregistrement de rythmes, phrases ou manipulations des commandes (les « données de jeu » ou « Motion Sequence »). Une nouvelle pression sur ce bouton arrête l'enregistrement en cours et poursuit la lecture.

- ■ (Stop) : Arrêter la lecture.
- ▶/|| (Play/Pause) : Lance / interrompt (pause) la lecture
- Tap (Tap) : Pour régler le tempo (BPM) par quelques pressions successives

6. Section « Pad tactile » :

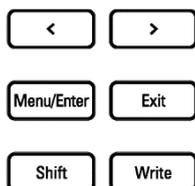


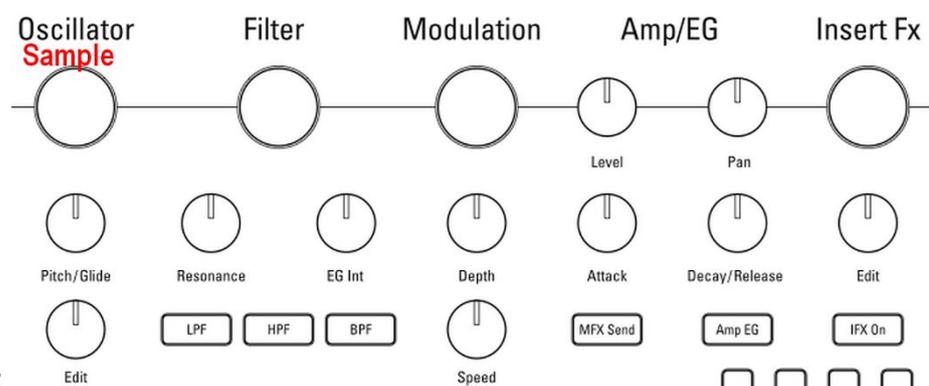
- Bouton **Touch Pad** : Surface utilisée pour piloter les fonctions « Gate Arpeggiator » et « Touch Scale », ou pour contrôler l'effet « Master »
- Bouton **Gate Arp** : Active (ON) la fonction « Gate Arpeggiator »
- Bouton **Touch Scale** : Active (ON) la fonction « Touch Scale »
- Bouton **Master Fx** : Active/désactive la fonction de commande de l'effet maître
- Bouton **MFX Hold** : Conserve le statut de l'effet maître activé avec le pad tactile (quand **Master Fx** est activé), sans garder le pad pressé

ASTUCE : On peut mémoriser dans un « motif » le statut On/Off de ce bouton

7. Section commune :

- **Molette VALUE** : Pour changer la valeur du paramètre affiché à l'écran (paramètre actif)
- Curseurs < > : Pour sélectionner le paramètre à éditer
- **Menu/Enter** : Pour sélectionner les paramètres, tels que réglages de « motif », de « partie », « Global Parameters » ou « Data Utility »; ou pour valider les changements de réglages
- Bouton **Exit** : Deux pressions pour retourner à l'écran de sélection de motif. =, depuis l'écran d'édition
- Bouton **Shift** : Utilisée en tandem avec une autre bouton ou commande, pour exécuter diverses fonctions.
 - + < (curseur) : Annule la toute dernière opération
 - + **Write** : Pour nommer et mémoriser les « motifs »
 - + **molette VALUE** : Pour changer les valeurs
 Le pas de changement est variable selon le paramètre
- Bouton **Write** : Mémorise les données de « motifs » et les réglages « Global » (depuis la page de « Global Parameters »)
- Les données de « motifs » peuvent aussi être sauvegardées depuis les autres pages d'écran.





8. Section « EDIT » :

Pour modifier les paramètres de chaque partie.

- **Oscillator / Sample :** Potards pour ajuster le type des formes d'onde de l'oscillateur (dent de scie, carrée, bruit ou PCM). L'étiquette est variable selon le modèle et la génération !

| | |
|-----------------------------------|---|
| Potard Oscillator / Sample | Sélection de la forme d'onde |
| Potard Pitch/Glide | Hauteur du son ou transition d'une note à l'autre avec Shift (Glide) pour les sons de synthé |
| Potard Edit | Modifie la nature du son. L'effet de dépend du type de forme d'onde actif |

- **Filter :** Filtre utilisé pour modifier le timbre du son en atténuant ou accentuant certaines portions du spectre sonore de l'oscillateur

| | |
|-------------------------|--|
| Potard Filter | Fréquence de coupure du filtre (Voir « A propos de la valeur Filter » § 2.1.1 ci-dessous) |
| Potard Resonance | Résonance du filtre |
| Potard EG Int | Intensité du changement périodique de fréquence de coupure du filtre produit par l'enveloppe (« EG » Enveloppe Generator) définie dans la section « Amp/EG » |
| Bouton LPF | Active le filtre passe-bas (LPF) & change de type de filtre |
| Bouton HPF | Active le filtre passe-haut (HPF) & change de type de filtre |
| Bouton BPF | Active le filtre passe-bande (BPF) & changer de type de filtre |

- **Modulation :** Commandes pour produire des changements périodiques du timbre via le LFO ou l'enveloppe

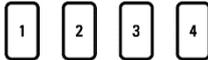
| | |
|--------------------------|-------------------------|
| Potard Modulation | Type de modulation |
| Potard Depth | Intensité de modulation |
| Potard Speed | Vitesse de modulation |

- **Amp/EG :** Commandes réglant l'amplificateur appliqué au son pour définir son volume et sa position dans l'image stéréo, ainsi que l'enveloppe (EG) et l'effet maître utilisés pour produire des changements périodiques du son

| | |
|-----------------------------|--|
| Potard Level | Volume d'une partie |
| Potard Pan | Position de la partie dans l'image stéréo |
| Potard Attack | Vitesse d'attaque du son |
| Potard Decay/Release | Durée de chute du son |
| Bouton MFX Send | Active/désactive de l'envoi du signal d'une partie à l'effet maître (Master FX) |
| Bouton Amp EG | Active/désactive l'enveloppe (EG) de l'amplificateur d'envoi à l'effet maître. Si activé, le volume change selon les réglages d'enveloppe définis avec les potards Attack et Decay/Release |

- **Insert Fx :** Pour appliquer divers effets au son, comme « distortion » ou « Surge »

| | |
|-------------------------|--|
| Potard Insert Fx | Sélection du type d'effet d'insertion (Insert FX) |
| Potard Edit | Intensité de l'effet d'insertion |
| Bouton IFX On | Active/désactive l'envoi de l'effet d'insertion à l'effet Master |

9. Boutons « Step » 1-4  : indiquent & changent la position / octave des séquences ainsi que la fonction actuelle des **pads** de déclenchement

10. Section « Part Edit » 

| | |
|-----------------------------------|--|
| Boutons <Part, Part> | Choix de la partie (elle s'affiche à l'écran) |
| Bouton Part Mute | Active/désactive la mise en sourdine d'une partie |
| Bouton Part Erase | Pour supprimer le son d'une partie, en pressant ce bouton et puis le pad de la partie à supprimer |

11. Section « Mode des Pads » 

| | |
|---------------------------|--|
| Bouton Trigger | Active le mode de pads « déclenchement » pour lancer une partie. Le paramètre « Trigger Mode » spécifie le mode de lecture |
| Bouton Sequencer | Active le mode de pads « Step input » |
| Bouton Keyboard | Active le mode de pads « Clavier » pour jouer des notes. La tonique ou la gamme est définie pour chaque « motif » |
| Bouton Chord | Active le mode de pads « Chord » pour jouer des accords. La variation ou la tonique/gamme de l'accord est définie pour chaque « motif » |
| Bouton Step Jump | Active le mode de pads « Jump » pour sauter au pas voulu (1 à 16) du « motif » en cours. Si plusieurs pads sont pressés successivement le séquenceur reproduit les pas correspondant dans l'ordre de pression des pads |
| Bouton Pattern Set | Active le mode de pad « changement de motif » pour sélectionner le « motif » joué + pad pour <u>lui assigner le « motif » actif</u> |

12. Pads : Le fonctionnement des pads est défini par les boutons ci-dessus de la section « mode des pads »

13. Diode : Le fonctionnement de la diode à l'arrière de l'instrument est déterminé par le « motif » en cours de lecture

2.1.1 À propos de la valeur « Filter »

Voici comment fonctionne le potard **Filter** d'après l'utilisateur [Bastien Lpg](#) et son égaliseur digital.

- ✓ La position du filtre sélectionne une tranche de fréquence.
- ✓ Et avec **Resonance** sur « 127 », il sélectionne 1 seule fréquence (pas pure)

| Valeur « Filter » | Valeur « Resonance » | Valeur « EG » | Intervalle fréquence |
|-------------------|----------------------|---------------|----------------------|
| 127 | 127 | 0 | 20 000 |
| 111 | 127 | 0 | 10 000 |
| 99 | 127 | 0 | 5 000 |
| 84 | 127 | 0 | 2 000 |
| 71 | 127 | 0 | 1 000 |
| 66 | 127 | 0 | 500 |
| 49 | 127 | 0 | 200 |
| 33 | 127 | 0 | 100 |
| 19 | 127 | 0 | 50 |
| 0 | 127 | 0 | 0 |

2.2 Guide des paramètres du modèle « electribe 2 »

Le présent guide fournit des informations sur l'ensemble des paramètres du modèle « electribe 2 ».

| | | |
|-------|---|----|
| 2.2.1 | PARAMÈTRES DE « MOTIF » : BPM, SWING, BEAT, LENGTH, LEVEL, MFX TYPE ETC... | 42 |
| 2.2.2 | PARAMÈTRES DE « PARTIE » | 45 |
| 2.2.3 | EDITION PAS À PAS : « STEP EDIT » | 47 |
| 2.2.4 | FONCTIONS DE « PARTIE » : « COPY », « CLEAR » | 48 |
| 2.2.5 | « GLOBAL PARAMETERS » | 49 |
| 2.2.6 | « DATA UTILITY »: IMPORT/EXPORT DES DONNÉES SUR CARTE SD (PATTERN, AUDIO, ABLETON LIVE SET, INITIALIZE, FACTORY RESET, CARD FORMAT, UPDATE) | 50 |
| 2.2.7 | « EVENT REC/PLAY » | 52 |
| 2.2.8 | ANNEXES DE L'« ELECTRIBE 2 » :: LISTES | 53 |

2.2.1 Paramètres de « Motif » : Bpm, Swing, Beat, Length, Level, MFX Type etc...

Ces paramètres sont dédiés aux réglages de « motif ». Les réglages sont sauvegardés indépendamment pour chaque « motif ».

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

Définit la valeur de tempo (BPM)

- **Molette VALUE** pour changer le tempo par pas d'une unité

Ou bien

- Bouton **Shift + Molette VALUE** pour régler la valeur de tempo par incrément de 0,1

Ou bien

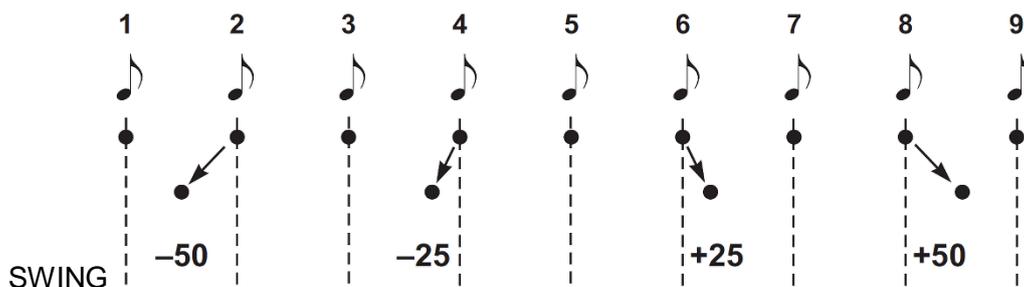
- pressions successives sur le bouton **Tap** (fonction « Tap Tempo ») pour définir le tempo

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

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

ASTUCE:

- ✓ Si vous réglez « Last Step » sur un nombre impair ou utilisez un type d'effet maître [MFX (Seq Reverse, Seq Doubler, Odd Stepper, Even Stepper)] qui contrôle le séquenceur, ce paramètre pourrait décaler le timing des pas impairs au lieu des pas pairs.
- ✓ 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]

Type de mesure du « motif ».

ASTUCE: 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]

Longueur du « motif ».

PATTERN LEVEL [0...127]

Volume du « motif » entier.

MFX TYPE [01...32]

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 (Motion Sequence) ne soit pas disponible dans certains cas. Pour en savoir plus, voyez la liste des effets maîtres § 2.2.8.6 ci-dessous.

CLEAR MFX MOTION

Supprime la séquence de données de jeu (Motion Sequence) de l'effet maître enregistrée dans le « motif ».

KEY [C...B]

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

SCALE [Chromatic...Octave]

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 § 2.2.8.5 ci-dessous.

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]

Type de « motif » pour la fonction Gate Arpeggiator.

ALTERNATE 13-14 [Off, On]

Évite le déclenchement simultané des parties 13 & 14, pour plus de réalisme.

Par exemple avec un son de « charley fermé » à la partie 13 et un son de « charley » ouvert à la partie 14, l'activation de « ALTERNATE 13-14 » évite que ces 2 « parties » sonnent simultanément.

ALTERNATE 15-16 [Off, On]

Évite le déclenchement simultané des parties 15 & 16, pour plus de réalisme.

Voir « ALTERNATE 13-14 » ci-dessus

CHAIN TO [Off, 1...250]

Pour démarrer automatiquement la lecture du « motif » choisi démarre automatiquement, quand la lecture du « motif » actuellement sélectionné est terminée.

- Choix du « Motif »
- Off : la lecture du « motif » actuel continue

ASTUCE: Le paramètre « Global CHAIN MODE » doit être activé (On) pour que les paramètres « CHAIN TO » et « CHAIN REPEAT » aient un effet. (→ « CHAIN MODE » § 2.2.1 ci-dessus)

CHAIN REPEAT..... [1...64]

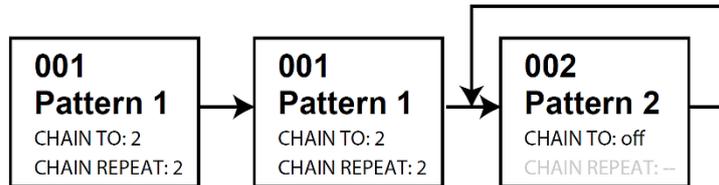
Nombre de lecture en boucle du « motif » actuel est lu avant la lecture du « motif » choisi avec le paramètre « CHAIN TO ».

ASTUCE: Si le paramètre « CHAIN TO » est désactivé (Off), le paramètre « CHAIN REPEAT » n'a aucun effet.

À propos de la fonction d'enchaînement

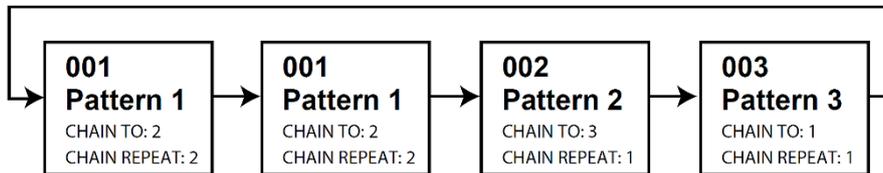
Les paramètres « CHAIN TO » et « CHAIN REPEAT » permettent de combiner et d'enchaîner plusieurs « motifs » afin de créer et de lire un morceau.

Exemple : si vous réglez le paramètre « CHAIN TO » du « motif 1 » sur "2" (motif 2) et le paramètre « CHAIN REPEAT » du « motif 1 » sur "2" (et désactivez (Off) le paramètre « CHAIN TO » du « motif 2 »), les « motifs » sont joués comme illustré ci-dessous.



Changez à présent la valeur du paramètre « CHAIN TO » du « motif 2 » sur "3" (« motif » 3) et réglez le paramètre « CHAIN REPEAT » du « motif 2 » sur "1". Réglez ensuite le paramètre « CHAIN TO » du « motif 3 » sur "1" (motif 1) et le paramètre « CHAIN REPEAT » du « motif 3 » sur "1".

Les « motifs » sont alors lus en boucle, comme illustré ci-dessous.



2.2.2 Paramètres de « partie »

Ces paramètres servent aux réglages de partie. Les réglages sont sauvegardés indépendamment pour chaque partie.

LAST STEP [1...16]

Crée 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'electribe, la portion comportant une mesure irrégulière n'est pas synchronisée.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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]

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.

Voir la liste des types de grooves § 2.2.8.8 ci-dessous.

GROOVE DEPTH [0...127]

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 déclenchent pas l'enveloppe. Utilisez ce mode pour jouer legato (lié). Toutefois, un déclenchement a lieu dans le cas d'un échantillon « one-Shot » |
| Mono2 | La partie est jouée en monophonie (notes individuelles). L'enveloppe est déclenchée 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 »). Quatre (4) voix au maximum peuvent être produites. L'enveloppe n'est pas déclenchée tant que vous n'avez pas relâché tous les pads de déclenchement. Toutefois, un déclenchement a lieu dans le cas d'un échantillon « one-Shot » |
| Poly2 | La partie peut jouer des accords partageant un même générateur d'enveloppe, filtre, amplificateur et effet d'insertion (mode pseudo-polyphonique). Quatre (4) voix au maximum peuvent être produites. L'enveloppe est déclenchée 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.

ATTENTION: L'efficacité de ce paramètre se trouve réduite si vous réglez plusieurs « parties » sur « High ». Montrez-vous donc judicieux dans votre choix des « parties » auxquelles vous accordez la priorité élevée (« High »).

MOTION SEQ [Off, Smooth, Trigger Hold]

Définit la manière dont la « séquence de données de jeu » (Motion Sequence) 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 coupure |
| Trigger Hold | Les valeurs des commandes dans la « séquence de données de jeu » (Motion Sequence) sont maintenues à partir du moment où la « partie » est jouée |

ASTUCE: Les séquences de données de jeu (Motion Sequences) « 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.

2.2.3 Edition Pas à Pas : « Step Edit »

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

Vous pouvez changer le numéro de note ou modifier la durée. Un « motif » de phrase est constitué des quatre types de données suivants.

Les données ci-dessous sont modifiables individuellement pour chaque pas, comme indiqué plus bas :

- ✓ 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

Pour éviter de perdre le résultat des éditions, il faut sauvegarder le « motif » sur carte mémoire SD, avant d'en choisir un autre ou de mettre l'instrument hors tension.

STEP NUMBER [1.01... 4.16] soit 4x16=64 pas

Numéro du « pas » à éditer (« pas cible »)

- **pad** de déclenchement pour activer un des 16 pas entre X.01 et X.016 (X étant le numéro du bouton « Step » **1-4** actuellement allumé). Si le **pad** de déclenchement est vide, le numéro de note attribué est C4

ou bien

- **molette** VALUE pour activer un des 64 pas. Un bouton « Step » **1-4** s'allume selon le groupe de 16 dans lequel le pas actif se situe

Ou bien

Bouton « Step » **1-4** pour naviguer par groupe de 16 pas (Rappel : la longueur de « Motif » « Length » est comprise entre 1 et 4, soit 16 à 64 pas, par incrément de 16 pas)

ou bien

- Bouton **Shift + molette** VALUE pour naviguer par groupe de 16 pas (voir le rappel ci-dessus)

Le statut actif/coupé du **Pad** de déclenchement sélectionné change par la couleur de sa LED.

On peut éditer les 64 pas jusqu'au numéro « 4.16 », mais le nombre maximum de pas effectivement joués dépendra des réglages de longueur, de temps, et du paramètre « Last Step ».

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

Définit un des numéros de note du pas cible (Jusqu'à 4 numéros de note peuvent être assignés à chaque pas cible).

- Bouton **Shift + molette** VALUE pour changer le numéro de note par incrément d'une octave
- **Pad de déclenchement** pour changer si besoin de « pas cible » afin de répéter l'opération

ASTUCE:

- ✓ Si « NOTE » apparaît à l'affichage, l'enfoncement d'un seul bouton de pas ne modifie pas le paramètre de déclenchement.
- ✓ 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]

Longueur 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 déclenchés.
- ✓ Si l'écran affiche « GATE TIME », l'enfoncement d'un bouton ne modifie pas le paramètre de déclenchement.
- ✓ 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]

Dynamique de la note (et donc son volume).

2.2.4 Fonctions de « Partie » : « Copy », « Clear »**COPY PART**

Copie les données de son et de séquence (y compris la séquence de données de jeu /Motion Sequence) de la partie actuellement sélectionnée, vers une autre partie.

Les données ne sont pas copiées si le nombre résultant de séquences de données de jeu (Motion Sequences) dépasse 24.

COPY PART SOUND

Copie dans une autre partie des données uniquement, du son de la partie actuellement sélectionnée, mais sans les données de pas et de séquence de données de jeu (Motion Sequence).

CLEAR SEQUENCE

Supprime les données de séquence (déclenchement, numéro de note, durée) de la partie sélectionnée, mais pas les données de jeu (Motion Sequence).

CLEAR MOTION

Supprime les données de jeu (Motion Sequence Data) de la partie sélectionnée.

2.2.5 « Global Parameters »

Ces paramètres influencent le fonctionnement de l'electribe dans son ensemble.

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

- Bouton **Write** pour sauvegarder les « Global Parameters » à tout moment durant l'édition.

Idem modèle « electribe 2 Sample » § 2.3.6 ci-dessous

PLUS....

PTN. CHANGE LOCK [Off, On]

Définit la manière dont la **molette** VALUE change de « motifs » dans l'écran de sélection de « motif ».

- Off: La **Molette** VALUE seule permet de changer de « motif ».
- On: Bouton **Shift + Molette** VALUE pour changer de « motif »

CHAIN MODE..... [Off, On]

- « On » :active la fonction « CHAIN MODE ».
- « Off » : les paramètres « CHAIN TO » et « CHAIN REPEAT » individuels de chaque « motif » n'ont aucun effet.

XY CALIBRATION

Calibre la surface d'utilisation du **pad tactile**.

En vous aidant des instructions affichées à l'écran, touchez le coin inférieur gauche et le coin supérieur droit du **pavé tactile** pour définir sa surface utilisable.

2.2.6 « Data Utility »: Import/Export des données sur carte SD (Pattern, Audio, Ableton Live Set, Initialize, Factory Reset, Card Format, Update)

- ✓ Actions concernant la gestion des données depuis/vers la carte mémoire :
 - sauvegarder/récupérer des données sur carte mémoire,
 - faire la mise à jour du système
 - rétablir les réglages d'usine de l'instrument
- ✓ Données concernées :
 - Patterns & Samples,
 - Factory Data,
 - Firmware
 - Formatage Carte SD

PATTERN

EXPORT PATTERN

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 »

ASTUCES:

- ✓ Si un fichier de nom identique existe déjà, il est remplacé par le fichier sauvegardé
- ✓ Si le « motif » est en cours d'édition, il est exporté tel quel (dans sa version éditée), même si vous ne l'avez pas encore sauvegardé en appuyant sur le bouton Write

EXPORT ALL PATTERN

Exporte (sauvegarde) sous forme d'un fichier unique tous les « motifs » et « Global Parameters » sur carte de mémoire. Tous les « motifs » sont sauvegardés sur la carte mémoire dans le fichier « KORG/electribe/electribe_allpattern.e2allpat ». Si un fichier de nom identique existe déjà, il est remplacé par le fichier sauvegardé.

Le fichier portant ce nom est automatiquement chargé à chaque mise sous tension de l'instrument, rétablissant ainsi tous les échantillons à leur état lors de la sauvegarde.

IMPORT PATTERN

Importe un fichier de « motif » (portant l'extension « .e2pat ») sauvegardé avec la fonction « EXPORT PATTERN ».

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

Pour 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 mémoire, choisissez un fichier portant l'extension « .e2pat ».

IMPORT ALL PATTERN

Importe tous les « motifs » et « Global Parameters » contenus dans un fichier portant l'extension « .e2allpat » et généré avec la fonction « EXPORT ALL PATTERN » sur la carte mémoire.

INITIALIZE PATTERN

Initialise toutes les données du « motif » actuellement sélectionné (Factory Reset d'une seule partie).

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

AUDIO

EXPORT AUDIO

Exporte le « motif » sélectionné sous forme de fichiers WAV vers la carte de mémoire.

Dossier d'exportation : « KORG/electribe/[numéro du motif]_[nom du motif] Project/Audio »

SELECT TYPE [Ableton Live Set, WAV File Only]

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 9 parties pour lesquelles le déclencheur est actif pour tout pas, un fichier « Lite.als » indépendant est aussi exporté pour le logiciel Ableton Live Lite.
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 (Pas de fichier de projet Ableton Live exporté).

EXPORT P.SET AUDIO

Exporte les « motifs » définis comme « Set de motifs » sous forme de fichiers WAV.

Définissez la sélection de « Set de motifs » (définis comme tels) à exporter sous forme de fichiers WAV.

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

SELECT START [1...64]

Numéro de départ de la sélection de « Sets de motifs » à exporter.

SELECT END [1...64]

Numéro de fin de la sélection de « Sets de motifs » à exporter.

SELECT TYPE [Ableton Live Set, WAV File Only]

Format des fichiers exportés. (→voir « EXPORT AUDIO » au-dessus)

EXPORT CHAIN AUDIO

Exporte les fichiers audio individuels pour chaque « motif » contenu dans le morceau ou une « séquence de motifs » créée avec les paramètres « CHAIN TO » et « CHAIN REPEAT », à partir du « motif » actuellement sélectionné. Les fichiers sont exportés vers la carte de mémoire, dans le dossier de projet « KORG/ electribe/Chain_From_[numéro de motif] ».

ASTUCE:

- ✓ Cette opération exporte une seule fois les « motifs », indépendamment du réglage du paramètre « CHAIN REPEAT ».
- ✓ Dans le cas d'une boucle de lecture créée avec le paramètre « CHAIN TO », chaque « motif » est exporté une seule fois.

Exemple: Dans le cas d'une boucle répétant les « motifs » 1→2→1→2→1... Les « motifs » 1 et 2 sont exportés une seule fois comme fichiers individuels contenant une seule passe de lecture.

SELECT TYPE [Ableton Live Set, WAV File Only]

Définit le format des fichiers exportés. (→voyez « EXPORT AUDIO »)

CARD SD

CARD FORMAT

Formate la carte de mémoire et crée les dossiers requis par le système de l'electribe

RESET

FACTORY RESET

Initialise tous les paramètres de l'electribe avec les réglages d'usine

UPDATE Firmware

SOFTWARE UPDATE

Effectue la mise à jour du système de l'electribe, dont le fichier (téléchargeable depuis le site internet de Korg) doit être placé dans le dossier approprié de la carte mémoire SD insérée dans l'electribe.

2.2.7 « [Event Rec/Play](#) »

Ces fonctions permettent d'enregistrer les données de jeu : changements de « motifs », manipulation des commandes et des pads.

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

EVENT RECORDER

Les données de jeu (Motion Sequence) enregistrées avec la fonction « Event Recorder » sont consignées dans le fichier « e_[nombre].e2ev du dossier « KORG\ electribe ».

100 fichiers sont mémorisables.

EVENT PLAYER

Open Player

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

- **Enter:** Start Play: Bouton physique pour lancer la lecture.

2.2.8 Annexes de l'« electribe 2 » : Listes

| | | |
|----------|---|----|
| 2.2.8.1 | Liste des raccourcis par le bouton Shift (Cf. § § 2.3.9.1 ci-dessous) | 53 |
| 2.2.8.2 | « electribe 2 » : OSC Type List | 54 |
| 2.2.8.3 | « electribe 2 » : Modulation Type List | 57 |
| 2.2.8.4 | « electribe 2 » : Filter Type List | 58 |
| 2.2.8.5 | « electribe 2 » Scale List | 59 |
| 2.2.8.6 | « electribe 2 » : MFX Type List | 60 |
| 2.2.8.7 | « electribe 2 » : IFX Type List | 60 |
| 2.2.8.8 | « electribe 2 » : Groove Type List | 60 |
| 2.2.8.9 | « electribe 2 » : Pattern List | 61 |
| 2.2.8.10 | « electribe 2 » : Arborescence du Menu | 64 |
| 2.2.8.1 | « electribe 2 » MIDI Implementation Revision 1.00 (Jan. 9 2015) | 65 |

2.2.8.1 *Liste des raccourcis par le bouton Shift (Cf. § § 2.3.9.1 ci-dessous)*

Le tableau ci-dessous énumère les fonctions disponibles en maintenant enfoncé le bouton **Shift** et en manipulant les commandes et boutons de l'instrument.

Voir le modèle « electribe Sampler » § 2.3.9.1 ci-dessous

2.2.8.2 « electribe 2 » : 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|------------|----------|
| 57 | Aftertaste | Snare |
| 58 | Sharp | Snare |
| 59 | Toofer | Snare |
| 60 | Clpsnr | Snare |
| 61 | Bosh | Snare |
| 62 | Wide | Snare |
| 63 | BreaksLofi | Snare |
| 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|-------------|----------|
| 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 |
| 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|-------------|------------|
| 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 |
| 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|--------------|------------|
| 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 |
| 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|-------------|-----------|
| 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 |
| 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|------------|----------|
| 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|--------------|------------|
| 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 |

| No. | Name | Category |
|-----|---------------|------------|
| 390 | Strings Pizz | Instrument |
| 391 | Vox Pop Ah | Instrument |
| 392 | Vox Pad | Instrument |
| 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 |

2.2.8.3 « electribe 2 » : 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 | ○ | ○ |

| No. | Name | Modulation Source | Modulation Destination | BPM Sync | Key Sync |
|-----|---------------|---------------------|------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 56 | SquDwnB Pitch | LFO (down-square) | Oscillator Pitch | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 57 | SquDwnB OSC | LFO (down-square) | Oscillator Edit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 58 | SquDwnB Level | LFO (down-square) | Amp Level | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 59 | SquDwnB Pan | LFO (down-square) | Pan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 60 | SquDwnB IFX | LFO (down-square) | IFX Edit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 61 | S&HBPM Filter | LFO (sample & hold) | Filter Cutoff | <input type="radio"/> | |
| 62 | S&HBPM Pitch | LFO (sample & hold) | Oscillator Pitch | <input type="radio"/> | |
| 63 | S&HBPM OSC | LFO (sample & hold) | Oscillator Edit | <input type="radio"/> | |
| 64 | S&HBPM Level | LFO (sample & hold) | Amp Level | <input type="radio"/> | |
| 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 | | |

2.2.8.4 « electribe 2 » : Filter Type List

| | LPF | HPF | BPF |
|---|---------------|---------------|---------------|
| 1 | OFF | OFF | OFF |
| 2 | electribe LPF | electribe HPF | electribe 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 | | |

2.2.8.5 « electribe 2 » Scale List

| | Scale Name | Notes correspondantes (en C) |
|----|-----------------------------------|--|
| 1 | Chromatic | C, Db , D, Eb , E, F, Gb , G, Ab , A, Bb , B |
| 2 | Ionian | C, D, E, F, G, A, B |
| 3 | Dorian | C, D, Eb , F, G, A, Bb |
| 4 | Phrygian | C, Db , Eb , F, G, Ab , Bb |
| 5 | Lydian | C, D, E, F#, G, A, B |
| 6 | Mixolydian | C, D, E, F, G, A, Bb |
| 7 | Aeolian | C, D, Eb , F, G, Ab , B |
| 8 | Locrian | C, Db , Eb , F, Gb , Ab , Bb |
| 9 | Harm (Harmonic) minor | C, D, Eb , F, G, Ab , B |
| 10 | Melo (Melodic) minor | C, D, Eb , F, G, A, B |
| 11 | Major Blues | C, D, Eb , E, G, A |
| 12 | minor Blues | C, Eb , F, Gb , G, Bb |
| 13 | Diminished | C, D, Eb , F, F#, G#, A, B |
| 14 | Com. Dim (Combinaison Diminished) | C, Db , Eb , E, F#, G, A, Bb |
| 15 | Major Penta (Pentatonic) | C, D, E, G, A |
| 16 | minor Penta (Pentatonic) | C, Eb , F, G, Bb |
| 17 | Raga 1 (Bhairav) | C, Db , E, F, G, Ab , B |
| 18 | Raga 2 (Gamanasrama) | C, Db , E, F#, G, A, B |
| 19 | Raga 3 (Todi) | C, Db , Eb , F#, G, Ab , B |
| 20 | Arabic | C, D, E, F, Gb , Ab , Bb |
| 21 | Spanish | C, Db , Eb , E, F, G, Ab , Bb |
| 22 | Gypsy | C, D, Eb , F#, G, Ab , B |
| 23 | Egyptian | C, D, F, G, Bb |
| 24 | Hawaiian | C, D, Eb , G, A |
| 25 | Pelog | C, Db , Eb , G, Ab |
| 26 | Japanese | C, Db , F, G, Ab |
| 27 | Ryuky | C, E, F, G, B |
| 28 | Chinese | C, E, F#, G, B |
| 29 | Bass Line | C, G, Bb |
| 30 | Whole Tone | C, D, E, Gb , Ab , Bb |
| 31 | minor 3rd | C, Eb , Gb , A |
| 32 | Major 3rd | C, E, Ab |
| 33 | 4th interval | C, F, Bb |
| 34 | 5th interval | C, G |
| 35 | Octave | C |

2.2.8.6 « electribe 2 » : 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 |

| No. | Name |
|-----|------------------|
| 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 |

| No. | Name |
|-----|-------------|
| 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 |

* Les données de jeu (Motion Sequence) ne sont pas disponible

2.2.8.7 « electribe 2 » : 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 |

| No. | Name |
|-----|------------------|
| 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 |

| No. | Name |
|-----|---------------|
| 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 |

2.2.8.8 « electribe 2 » : 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 |

| No | Name |
|----|-------------|
| 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 |

2.2.8.9 « electribe 2 » : Pattern List

| No. | Pattern Name | Author | BPM |
|-----|----------------|---------------|-------|
| 1 | Magician 1 | James Sajeva | 134.0 |
| 2 | Magician 2 | James Sajeva | 134.0 |
| 3 | Magician 3 | James Sajeva | 134.0 |
| 4 | Magician 4 | James Sajeva | 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 Sajeva | 139.2 |
| 13 | Trap Clap 2 | James Sajeva | 139.2 |
| 14 | Trap Clap 3 | James Sajeva | 139.2 |
| 15 | Trap Clap 4 | James Sajeva | 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 Sajeva | 135.1 |
| 55 | 3Steppin 2 | James Sajeva | 135.1 |
| 56 | 3Steppin 3 | James Sajeva | 135.1 |
| 57 | 3Steppin 4 | James Sajeva | 135.1 |

| No. | Pattern Name | Author | BPM |
|-----|----------------|---------------|-------|
| 58 | Remember 1 | James Sajeva | 127.4 |
| 59 | Remember 2 | James Sajeva | 127.4 |
| 60 | Remember 3 | James Sajeva | 127.4 |
| 61 | Remember 4 | James Sajeva | 127.4 |
| 62 | Altocumulus 1 | KORG Inc. | 106.0 |
| 63 | Altocumulus 2 | KORG Inc. | 106.0 |
| 64 | RockMeNow | mryat | 128.0 |
| 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 Sajeva | 132.2 |
| 78 | Deviance 2 | James Sajeva | 132.2 |
| 79 | Deviance 3 | James Sajeva | 132.2 |
| 80 | Deviance 4 | James Sajeva | 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 |

| No. | Pattern Name | Author | BPM |
|-----|-----------------|---------------|-------|
| 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 |
| 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 | Cygnus 1 | KORG Inc. | 136.0 |
| 164 | Cygnus 2 | KORG Inc. | 136.0 |
| 165 | Sirius 1 | KORG Inc. | 162.0 |
| 166 | Sirius 2 | KORG Inc. | 162.0 |
| 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 |

| No. | Pattern Name | Author | BPM |
|-----|-----------------|---------------|-------|
| 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 |
| 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 |

| No. | Pattern Name | Author | BPM |
|-----|--------------|--------|-------|
| 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 |

| No. | Pattern Name | Author | BPM |
|-----|--------------|--------|-------|
| 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 |

Credits (alphabetical)

| | |
|---------------|--|
| Francis Preve | http://www.francispreve.com |
| Mistabishi | http://www.facebook.com/mistabishi |
| mryat | http://www.youtube.com/user/mryat http://soundcloud.com/mryat |
| Sharooz | http://www.soundcloud.com/sharooz |
| Shrike | http://soundcloud.com/shrike |

2.2.8.10 « electribe 2 » : Arborescence du Menu

Pattern

BPM
Swing
Beat
Length
Pattern Level
MFX Type
Clear MFX Motion
Key
Scale
Chord Set
Gate Arp
Alternate 13-14
Alternate 15-16
Last Step
Groove Type
Groove Depth
Voice Assign
Part Priority
Motion Seq
Trg. Pad Velocity
Scale Mode

Step Edit

- 1 Step Number
- 2 Note
- 3 Gate Time
- 4 Velocity

Part Utility

- 1 Copy Part
- 2 Copy Part Sound
- 3 Clear Sequence
- 4 Clear Motion

Global Parameter

- 1 Trigger Mode
- 2 Velocity Curve
- 3 **Clock Mode**
 - Auto
 - Internal
 - External USB
 - External MIDI
 - External Sync
- 4 Global Midi Ch.
- 5 **MIDI Receive Filter**
 - Off
 - Short
 - Short + Program
- 6 **MIDI Send Filter**
 - Off
 - Short
 - Short + Program
- 7 Sync Polarity
- 8 Sync Unit
- 9 Metronome
- 10 Tempo Lock
- 11 Knob Mode
- 12 Touch Scale Range
- 13 LCD Contrast
- 14 Audio In Thru
- 15 Battery Type
- 16 Auto Power Off
- 17 Power Save Mode

Data Utility

- 1 Export Pattern
- 2 Import Pattern
- 3 Initialize Pattern
- 4 Export Audio
- 5 Export P.Set Audio
- 6 Card Format
- 7 Factory Reset
- 8 Software Update

Event Rec/Play

- 1 Event Recorder
- 2 Event Player

2.2.8.1 « electribe 2 » MIDI Implementation Revision 1.00 (Jan. 9 2015)

2.2.8.1.1 TRANSMITTED DATA 65
 2.2.8.1.2 RECOGNIZED RECEIVE DATA 68

2.2.8.1.1 TRANSMITTED DATA

2.2.8.1.1.1 CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal 65
 2.2.8.1.1.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES 66
 2.2.8.1.1.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES 66
 2.2.8.1.1.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES 67
 2.2.8.1.1.5 SEARCH DEVICE REPLY 67

2.2.8.1.1.1 CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal

| Status | Second | Third | Description | (Transmitted by ...) | ENA |
|--------|----------|---------|-------------------|----------------------|----------|
| [Hex] | [H] [D] | [H] [D] | | | |
| 8n | kk (kk) | 40 (64) | Note Off | (Note Off) | *1 S |
| 9n | kk (kk) | vv (vv) | Note On vv=1~127 | (Note On) | S |
| Bn | 00 (00) | mm (mm) | Bank Select (MSB) | (Pattern Change) | *2 P |
| Bn | 07 (07) | vv (vv) | Amp Level | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 0A (10) | vv (vv) | Amp Pan | (P.C.) | *3-2 S |
| Bn | 20 (32) | bb (bb) | Bank Select (LSB) | (Pattern Change) | *2 P |
| Bn | 47 (71) | vv (vv) | Filter Resonance | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 48 (72) | vv (vv) | EG Decay/Release | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 49 (73) | vv (vv) | EG Attack | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 4A (74) | vv (vv) | Filter Cutoff | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 50 (80) | vv (vv) | Osc Pitch | (P.C.) | *3-3 S |
| Bn | 51 (81) | vv (vv) | Osc Glide | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 52 (82) | vv (vv) | Osc Edit | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 53 (83) | vv (vv) | Filter EG Int. | (P.C.) | *3-3 S |
| Bn | 55 (85) | vv (vv) | Modulation Depth | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 56 (86) | vv (vv) | Modulation Speed | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 57 (87) | vv (vv) | Insert Fx Edit | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 66 (102) | vv (vv) | Master Fx X | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 67 (103) | vv (vv) | Master Fx Y | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 68 (104) | vv (vv) | Insert Fx Off/On | (P.C.) | *3-4 S |
| Bn | 69 (105) | vv (vv) | MFX Send Off/On | (P.C.) | *3-4 S |
| Bn | 6A (106) | vv (vv) | Master Fx Off/On | (P.C.) | *3-4 S |
| Cn | pp (pp) | -- (--) | Program Change | (Pattern Change) | *2 P |

n : MIDI Channel = 0 ~ F
 vv : Value
 P.C.: Panel Control

ENA = S : Enabled When Global MIDI RECEIVE/SEND FILTER is "Off".
 P : Enabled when Global MIDI RECEIVE/SEND FILTER is "Off" or "Short".

*1 : kk = 0 ~ 127
 *2 : Pattern MIDI Out [Hex] [Dec]
 Pattern 001 - 127 mm,bb,pp : 00,00,01~7F / 00,00,001~127
 Pattern 128 - 250 : 00,01,01~79 / 00,01,001~121

*3-1 : 00~7F : 00~127

*3-2 : 00,01~40~7F : L63,L63~Center~R63
 00~07 : L63,L63,L62,L61,L60,L59,L58,L57
 08~0F : L56,L55,L54,L53,L52,L51,L50,L49
 10~17 : L48,L47,L46,L45,L44,L43,L42,L41
 18~1F : L40,L39,L38,L37,L36,L35,L34,L33
 20~27 : L32,L31,L30,L29,L28,L27,L26,L25
 28~2F : L24,L23,L22,L21,L20,L19,L18,L17

30~37 : L16,L15,L14,L13,L12,L11,L10,L09
 38~3F : L08,L07,L06,L05,L04,L03,L02,L01
 40~47 : Center,R01,R02,R03,R04,R05,R06,R07
 48~4F : R08,R09,R10,R11,R12,R13,R14,R15
 50~57 : R16,R17,R18,R19,R20,R21,R22,R23
 58~5F : R24,R25,R26,R27,R28,R29,R30,R31
 60~67 : R32,R33,R34,R35,R36,R37,R38,R39
 68~6F : R40,R41,R42,R43,R44,R45,R46,R47
 70~77 : R48,R49,R50,R51,R52,R53,R54,R55
 78~7F : R56,R57,R58,R59,R60,R61,R62,R63

*3-3 : 00,01~7F : -63,-63~+63
 00~07 : -63,-63,-62,-61,-60,-59,-58,-57
 08~0F : -56,-55,-54,-53,-52,-51,-50,-49
 10~17 : -48,-47,-46,-45,-44,-43,-42,-41
 18~1F : -40,-39,-38,-37,-36,-35,-34,-33
 20~27 : -32,-31,-30,-29,-28,-27,-26,-25
 28~2F : -24,-23,-22,-21,-20,-19,-18,-17
 30~37 : -16,-15,-14,-13,-12,-11,-10,- 9
 38~3F : - 8,- 7,- 6,- 5,- 4,- 3,- 2,- 1
 40~47 : 0,+ 1,+ 2,+ 3,+ 4,+ 5,+ 6,+ 7
 48~4F : + 8,+ 9,+10,+11,+12,+13,+14,+15
 50~57 : +16,+17,+18,+19,+20,+21,+22,+23
 58~5F : +24,+25,+26,+27,+28,+29,+30,+31
 60~67 : +32,+33,+34,+35,+36,+37,+38,+39
 68~6F : +40,+41,+42,+43,+44,+45,+46,+47
 70~77 : +48,+49,+50,+51,+52,+53,+54,+55
 78~7F : +56,+57,+58,+59,+60,+61,+62,+63

*3-4 : 00,7F : Off,On

2.2.8.1.1.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[H] | Description |
|-----------|-----------------|
| F8 | Timing Clock *4 |
| FA | Start |
| FB | Continue |
| FC | Stop |
| FE | Active Sensing |

*4 : This message is transmitted when the Global "CLOCK MODE" is set to "Internal".

2.2.8.1.1.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

DEVICE INQUIRY REPLY

| Byte[H] | Description |
|---------|-----------------------------------|
| F0 | Exclusive Status |
| 7E | Non Realtime Message |
| 0g | Global MIDI Channel (Device ID) |
| 06 | General Information |
| 02 | Identity Reply |
| 42 | KORG ID (Manufacturers ID) |
| 23 | electribe ID (Family ID (LSB)) |
| 01 | (Family ID (MSB)) |
| 00 | (Member ID (LSB)) |
| 00 | (Member ID (MSB)) |
| xx | (Major Ver.) |
| xx | (Minor Ver.) |
| xx | (Release Ver.) |
| xx | (reserved) |

```
| F7 | End Of Exclusive |
+-----+
```

This message is transmitted whenever a INQUIRY MESSAGE REQUEST is received.

2.2.8.1.1.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

| Function ID [Hex] | Description/Function | |
|----------------------|-------------------------------|---|
| 40 | CURRENT PATTERN DATA DUMP | R |
| 4C | PATTERN DATA DUMP (1 PATTERN) | R |
| 51 | GLOBAL DATA DUMP | R |
| 26 | DATA FORMAT ERROR | E |
| 23 | DATA LOAD COMPLETED | E |
| 24 | DATA LOAD ERROR | E |
| 21 | WRITE COMPLETED | E |
| 22 | WRITE ERROR | E |

*5 : Transmitted when

R : Request message is received.

E : Exclusive message is received.

2.2.8.1.1.5 SEARCH DEVICE REPLY

| Byte[H] | Description |
|------------|--|
| F0 | Exclusive Status |
| 42 | KORG ID (Manufacturers ID) |
| 50 | Search Device |
| 01 | Reply |
| (0000gggg) | gggg:MIDI Global Channel (Device ID) |
| dd | Echo Back ID |
| 23 | electribe ID (Family ID (LSB)) |
| 01 | (Family ID (MSB)) |
| 01 | (Member ID (LSB)) |
| 00 | (Member ID (MSB)) |
| xx | (Major Ver.) |
| xx | (Minor Ver.) |
| xx | (Release Ver.) |
| xx | (reserved) |
| F7 | END OF EXCLUSIVE |

g : MIDI Channel = 0~F :Global Channel

dd : Echo Back ID = copy from SEARCH DEVICE REQUEST message.

This message is transmitted whenever a SEARCH DEVICE REQUEST is received.

50~57 : R16,R17,R18,R19,R20,R21,R22,R23
 58~5F : R24,R25,R26,R27,R28,R29,R30,R31
 60~67 : R32,R33,R34,R35,R36,R37,R38,R39
 68~6F : R40,R41,R42,R43,R44,R45,R46,R47
 70~77 : R48,R49,R50,R51,R52,R53,R54,R55
 78~7F : R56,R57,R58,R59,R60,R61,R62,R63

*7-3 : 00,01~7F : -63,-63~+63
 00~07 : -63,-63,-62,-61,-60,-59,-58,-57
 08~0F : -56,-55,-54,-53,-52,-51,-50,-49
 10~17 : -48,-47,-46,-45,-44,-43,-42,-41
 18~1F : -40,-39,-38,-37,-36,-35,-34,-33
 20~27 : -32,-31,-30,-29,-28,-27,-26,-25
 28~2F : -24,-23,-22,-21,-20,-19,-18,-17
 30~37 : -16,-15,-14,-13,-12,-11,-10,- 9
 38~3F : - 8,- 7,- 6,- 5,- 4,- 3,- 2,- 1
 40~47 : 0,+ 1,+ 2,+ 3,+ 4,+ 5,+ 6,+ 7
 48~4F : + 8,+ 9,+10,+11,+12,+13,+14,+15
 50~57 : +16,+17,+18,+19,+20,+21,+22,+23
 58~5F : +24,+25,+26,+27,+28,+29,+30,+31
 60~67 : +32,+33,+34,+35,+36,+37,+38,+39
 68~6F : +40,+41,+42,+43,+44,+45,+46,+47
 70~77 : +48,+49,+50,+51,+52,+53,+54,+55
 78~7F : +56,+57,+58,+59,+60,+61,+62,+63

*7-4 : 00,01~7F : Off,On

2.2.8.1.2.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[H] | Description |
|-----------|----------------|
| F8 | Timing Clock |
| FA | Start |
| FB | Continue |
| FC | Stop |
| FE | Active Sensing |

2.2.8.1.2.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

DEVICE INQUIRY MESSAGE REQUEST

| Byte[H] | Description |
|---------|--------------------------|
| F0 | Exclusive Status |
| 7E | Non Realtime Message |
| nn | MIDI Channel (Device ID) |
| 06 | General Information |
| 01 | Identity Request |
| F7 | END OF EXCLUSIVE |

nn : MIDI Channel = 0 ~ F : Global Channel
 = 7F : Any Channel

2.2.8.1.2.4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME)

Not applicable

2.2.8.1.2.5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

| Function ID [Hex] | Function |
|----------------------|---------------------------------------|
| 10 | CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST |
| 1C | PATTERN DATA DUMP REQUEST (1 Pattern) |
| 0E | GLOBAL DATA DUMP REQUEST |
| 11 | PATTERN WRITE REQUEST |
| 40 | CURRENT PATTERN DATA DUMP |
| 4C | PATTERN DATA DUMP (1 Pattern) |
| 51 | GLOBAL DATA DUMP |

2.2.8.1.2.6 SEARCH DEVICE REQUEST

| Byte[H] | Description |
|---------|------------------------------|
| F0 | Exclusive Status |
| 42 | KORG ID (Manufacturers ID) |
| 50 | Search Device |
| 00 | Request |
| dd | Echo Back ID |
| F7 | END OF EXCLUSIVE |

Receive this message, and transmits SEARCH DEVICE REPLY message including copied Echo Back ID.

MIDI Exclusive Format [R:Receive, T:Transmit]

| | | |
|---|-----|----|
| 1 (1) CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST | R | 70 |
| 2 (2) PATTERN DATA DUMP REQUEST (1 PATTERN) | R | 70 |
| 3 (3) GLOBAL DATA DUMP REQUEST | R | 71 |
| 4 (4) PATTERN WRITE REQUEST | R | 71 |
| 5 (5) CURRENT PATTERN DATA DUMP | R/T | 71 |
| 6 (6) PATTERN DATA DUMP (1 PATTERN) | R/T | 71 |
| 7 (7) GLOBAL DATA DUMP | R/T | 72 |
| 8 (8) RECEIVE DATA FORMAT ERROR | T | 72 |
| 9 (9) DATA LOAD COMPLETED (ACK) | T | 72 |
| 10 (10) DATA LOAD ERROR (NAK) | T | 72 |
| 11 (11) WRITE COMPLETED | T | 73 |
| 12 (12) WRITE ERROR | T | 73 |

1 (1) CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|----------------|---------------------------------------|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,23, | ProductID (electribe) |
| 0001 0000 (10) | CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST 10H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receive this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

2 (2) PATTERN DATA DUMP REQUEST (1 PATTERN) R

| Byte | Description |
|-----------|------------------|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |

| | | |
|----------------|----------------------------------|-----|
| 00,01,23, | ProductID (electribe) | |
| 0001 1100 (1C) | PATTERN DATA DUMP REQUEST | 1CH |
| 0ppp pppp (pp) | Source Pattern No.(LSB bit 6~0) | |
| 0ppp pppp (PP) | Source Pattern No.(MSB bit 13~7) | |
| 1111 0111 (F7) | EOX | |
| +-----+ | | |

PPpp : 0~FA = Pattern No. 001-250

Receive this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

3 (3) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

| | | | | |
|----------------|------|--|--------------------------|-----|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | | | ProductID (electribe) | |
| 0001 1110 (1E) | | | GLOBAL DATA DUMP REQUEST | 1EH |
| 1111 0111 (F7) | | | EOX | |
| +-----+ | | | | |

Receive this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

4 (4) PATTERN WRITE REQUEST R

| | | | | |
|----------------|------|--|---------------------------------------|-----|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | | | ProductID (electribe) | |
| 0001 0001 (11) | | | PATTERN WRITE REQUEST | 11H |
| 0ppp pppp (pp) | | | Destination Pattern No.(LSB bit 6~0) | |
| 0ppp pppp (PP) | | | Destination Pattern No.(MSB bit 13~7) | |
| 1111 0111 (F7) | | | EOX | |
| +-----+ | | | | |

PPpp : 0~FA = Pattern No. 001-250

Receive this message, and transmits Func=21 or Func=22 message.

5 (5) CURRENT PATTERN DATA DUMP R/T

| | | | | |
|----------------|------|--|---------------------------|---------------------|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | | | ProductID (electribe) | |
| 0100 0000 (40) | | | CURRENT PATTERN DATA DUMP | 40H |
| 0ddd dddd (dd) | | | Data | (TABLE 1, NOTE 1,3) |
| : | | | : | |
| 1111 0111 (F7) | | | EOX | |
| +-----+ | | | | |

Receive this message & data, save them to Edit Buffer and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receive Func=10 message, and transmits this message & data from Edit Buffer.

6 (6) PATTERN DATA DUMP (1 PATTERN) R/T

| | | | | |
|----------------|------|--|---------------------------|---------------------|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | | | ProductID (electribe) | |
| 0100 1100 (4C) | | | CURRNT PATTERN DATA DUMP | 4CH |
| 0ppp pppp (pp) | | | Pattern No.(LSB bit 6~0) | |
| 0ppp pppp (PP) | | | Pattern No.(MSB bit 13~7) | |
| 0ddd dddd (dd) | | | Data | (TABLE 1, NOTE 1,3) |
| : | | | : | |
| 1111 0111 (F7) | | | EOX | |
| +-----+ | | | | |

PPpp : 0~FA = Pattern No. 001-250

- ✓ Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.
- ✓ Receive Func=1C message, and transmits this message & data from Internal Memory.
- ✓ When DATA DUMP is executed, transmit this message & data from Internal Memory.

7 (7) GLOBAL DATA DUMP R/T

| Byte | Description | |
|----------------|-----------------------|---------------------|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | ProductID (electribe) | |
| 0101 0001 (51) | GLOBAL DATA DUMP | 51H |
| 0ddd dddd (dd) | Data | (TABLE 7, NOTE 1,3) |
| : | : | |
| 1111 0111 (F7) | EOX | |

- ✓ Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.
- ✓ Receive Func=0E message, and transmits this message & data from Edit Buffer.
- ✓ When DATA DUMP is executed, transmit this message & data from Edit Buffer.

8 (8) RECEIVE DATA FORMAT ERROR T

| Byte | Description | |
|----------------|-----------------------|-----|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | ProductID (electribe) | |
| 0010 0110 (26) | DATA FORMAT ERROR | 26H |
| 1111 0111 (F7) | EOX | |

When found an error in the received message (e.g. data length), transmits this message.

9 (9) DATA LOAD COMPLETED (ACK) T

| Byte | Description | |
|----------------|-----------------------|-----|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | ProductID (electribe) | |
| 0010 0011 (23) | DATA LOAD COMPLETED | 23H |
| 1111 0111 (F7) | EOX | |

When DATA LOAD,PROCESSING have been completed, transmits this message.

10 (10) DATA LOAD ERROR (NAK) T

| Byte | Description | |
|----------------|-----------------------|-----|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER | |
| 00,01,23, | ProductID (electribe) | |
| 0010 0100 (24) | DATA LOAD ERROR | 24H |
| 1111 0111 (F7) | EOX | |

When DATA LOAD,PROCESSING have not been completed, transmits this message.

11(11) WRITE COMPLETED **T**

| Byte | Description |
|----------------|--|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,23, | ProductID (electribe) |
| 0010 0001 (21) | WRITE COMPLETED 21H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

When DATA WRITE MIDI has been completed, transmits this message.

12(12) WRITE ERROR **T**

| Byte | Description |
|----------------|--|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,23, | ProductID (electribe) |
| 0010 0010 (22) | WRITE ERROR 22H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

When DATA WRITE MIDI has not been completed, transmits this message.

NOTE 1 : Current Pattttern Data Dump Format & Pattern Data Dump
 16384Bytes = 7 * 2340 + 4 -> 8 * 2340 + (4+1) = 18725Bytes

NOTE 2 : GLOBAL DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT
 256Bytes = 7 * 36 + 4 -> 8 * 36 + (4+1) = 293Bytes

NOTE 3 : The dump data conversion

```

DATA ( 1set = 8bit x 7Byte )
b7 ~ b0 b7 ~ b0 b7 ~ b0 b7 ~ b0
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
          7n+0          7n+1          7n+2 ~ 7n+5          7n+6
    
```

```

MIDI DATA ( 1set = 7bit x 8Byte )
b7b7b7b7b7b7b7 b6 ~ b0 b6 ~ b0 b6 ~ b0
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
|0| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
7n+6,5,4,3,2,1,0          7n+0          7n+1 ~ 7n+5          7n+6
    
```

| | | |
|---|--|----|
| 1 | TABLE 1 : Pattern Parameter (1 Pattern, Current Pattern) | 74 |
| 2 | TABLE 2 : Pattern Version | 74 |
| 3 | TABLE 3 : TouchScale Parameter | 75 |
| 4 | TABLE 4 : Master Fx Paramter | 75 |
| 5 | TABLE 5 :Motion Sequence Parameter | 75 |
| 6 | TABLE 6 :Part Parameter | 76 |
| 7 | TABLE 7 : Global Parameter | 77 |

1 TABLE 1 : Pattern Parameter (1 Pattern, Current Pattern)

No. : No. in the Pattern dump data.

| No. | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|-------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| 0~3 | Header | 'PTST' = 54535450[HEX] |
| 4~7 | Size | |
| 8~11 | (reserved) | |
| Pattern Version (TABLE 2) | | |
| 16~33 | Pattern Name | null terminated |
| 34~35 | Tempo | 200~3000 = 20.0 ~ 300.0 |
| 36 | Swing | -48 ~ 48 |
| 37 | Length | 0~3 = 1~4bar(s) |
| 38 | Beat | 0, 1, 2, 3 = 16,32,8 Tri, 16 Tri |
| 39 | Key | 0~11 = C~B |
| 40 | Scale | 0~35 |
| 41 | Chordset | 0~4 |
| 42 | Play Level | 127 ~ 0 = 0 ~ 127 |
| 43 | (reserved) | |
| TouchScale Parameter (TABLE 3) | | |
| Master Fx Paramter (TABLE 4) | | |
| 68 | Alternate 13-14 | 0~1=OFF,ON |
| 69 | Alternate 15-16 | 0~1=OFF,ON |
| 70~77 | (reserved) | |
| 78~255 | (reserved) | |
| Motion Sequence Parameter (TABLE 5) | | |
| 1840~2047 | (reserved) | |
| 2048~2863 | Part 1 Parameter (TABLE 6) | |
| . | | |
| . | | |
| . | | |
| 14288~15103 | Part 16 Parameter (TABLE 6) | |
| 15104~15355 | (reserved) | |
| 15356~15359 | Footer | 'PTED' = 44455450[HEX] |
| 15360~16383 | (reserved) | |

2 TABLE 2 : Pattern Version

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|--------|---------------|-------------------|
| 0 | Major version | |
| 1 | Minor version | |
| 2~3 | (reserved) | |

3 TABLE 3 : TouchScale Parameter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|--------|------------------|-------------------|
| 0~4 | (reseved) | |
| 5 | Gate Arp Pattern | 0~49 |
| 6 | Gate Arp Speed | 0~127 |
| 7 | (reserved) | |
| 8~9 | Gate Arp Time | -100 ~ 100 |
| 10~15 | (reserved) | |

4 TABLE 4 : Master Fx Paramter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|--------|------------|-------------------|
| 0 | (reseved) | |
| 1 | Type | 0~31 |
| 2 | XY Pad X | 0~127 |
| 3 | XY Pad Y | 0~127 |
| 4 | (reserved) | |
| 5 | MFX Hold | 0,1~127 = OFF,ON |
| 6~7 | (reserved) | |

5 TABLE 5 :Motion Sequence Parameter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|-----------|-------------------------|----------------------------------|
| 0~23 | Part Slot | 0,1~16,17=Off,Part1~16,Master FX |
| 24~48 | Destination | *T5-1 |
| 49~112 | Slot 1 Motion Sequence | 0~127 for each |
| . | | |
| . | | |
| . | | |
| 1519~1583 | Slot 24 Motion Sequence | 0~127 |

*T5-1 : Desttination List

- 0 : Off
- 1 : (Reserved)
- 2 : Oscillator Pitch
- 3 : Oscillator Glide
- 4 : Oscillator Edit
- 5 : Filter Cutoff
- 6 : Filter Resonance
- 7 : Filter EG Int.

8 : Modulation Depth
 9 : Modulation Speed
 10 : Amp Level
 11 : Amp Pan
 12 : EG Attack
 13 : EG Decay/Release
 14 : IFX Edit
 15 : Master Fx X
 16 : Master Fx Y
 17 : IFX On/Off
 18 : MFX Send On/Off
 19 : MFX XY Pad On/Off

6 TABLE 6 :Part Parameter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|--------|-------------------|------------------------------------|
| 0 | Last Step | 0,1~15=16,1~15 |
| 1 | Mute | 0,1=OFF,ON |
| 2 | Voice Assign | 0,1,2,3=Mono1, Mono2, Poly1, Poly2 |
| 3 | Motion Sequence | 0,1,2=Off, Smooth, TriggerHold |
| 4 | Trig.Pad Velocity | 0,1=Off,On |
| 5 | Scale Mode | 0,1=Off,On |
| 6 | Part Priority | 0,1=Normal,High |
| 7 | (reserved) | |
| 8~9 | Oscillator Type | 0~500 |
| 10 | (reserved) | |
| 11 | Oscillator Edit | 0~127 |
| 12 | Filter Type | 0~16 |
| 13 | Filter Cutoff | 0~127 |
| 14 | Filter Resonance | 0~127 |
| 15 | Filter EG Int. | -63~63 |
| 16 | Modulation Type | 0~71 |
| 17 | Modulation Speed | 0~127 |
| 18 | Modulation Depth | 0~127 |
| 19 | (reserved) | |
| 20 | EG Attack | 0~127 |
| 21 | EG Decay/Release | 0~127 |
| 22~23 | (reserved) | |
| 24 | Amp Level | 0~127 |
| 25 | Amp Pan | -63~0~64=L63~center~R63 |
| 26 | EG On/Off | 0,1=Off,On |
| 27 | MFX Send On/Off | 0,1=Off,On |
| 28 | Groove Type | 0~24 |
| 29 | Groove Depth | 0~127 |

| | | |
|---------|----------------------|---------------------------|
| 30~31 | (reserved) | |
| 32 | IFX On/Off | 0,1=Off,On |
| 33 | IFX Type | 0~37 |
| 34 | IFX Edit | 0~127 |
| 35 | (reserved) | |
| 36 | Oscillator Pitch | -63~+63 |
| 37 | Oscillator Glide | 0~127 |
| 38~47 | (reserved) | |
| 48~59 | Step1 Step Data | |
| (48) | Step1 On/Off | 0,1=Off,On |
| (49) | Step1 Gate Time | 0~96,127=0~96,TIE |
| (50) | Step1 Velocity | 1~127 |
| (51) | Step1 Trigger On/Off | 0,1=Off,On |
| (52) | Step1 Note Slot 1 | 0,1~128=Off,Note No 0~127 |
| (53) | Step1 Note Slot 2 | (same as Slot 1) |
| (54) | Step1 Note Slot 3 | (same as Slot 1) |
| (55) | Step1 Note Slot 4 | (same as Slot 1) |
| (56~59) | (reserved) | |
| 60~71 | Step2 Step Data | (same as Step1 Step Data) |
| . | | |
| . | | |
| . | | |
| 741~752 | Step64 Step Data | (same as Step1 Step Data) |

7 TABLE 7 : Global Parameter

No. : No. in the Pattern dump data.

| No. | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|-------|-----------------|---------------------------------------|
| 0~3 | Header | 'GLST' = 54534C47[HEX] |
| 4~7 | Size | |
| 8~15 | (reserved) | |
| 16 | Metronome | 0,1,2,3,4=Off, Rec0, Rec1, Rec2, On |
| 17 | Sync Polarity | 0,1=Hi,Low |
| 18 | Sync Resolution | 0,1=1step,2steps |
| 19 | (reserved) | |
| 20 | Audio In Thru | 0,1=Off,On |
| 21~26 | (reserved) | |
| 27 | Velocity Curve | 0,1,2,3=Heavy, Normal, Light, Const96 |
| 28 | Knob Mode | 0,1,2=Jump, Catch, Value Scale |
| 29 | Trigger Mode | 0,1,2=Normal, Seq 1st, Seq Play |
| 30 | LCD Contrast | 0~24=1~25 |
| 31 | (reserved) | |
| 32 | Battery Mode | 0,1=Ni-MH,Alkali |
| 33 | Auto Power Off | 0,1=Disable,4 hours |
| 34~35 | (reserved) | |

| | | | |
|----|-------------------|---------------------------|--|
| 36 | Tempo Lock | | |
| 37 | Power Save | 0,1,2=Disable,Auto,Enable | |
| 38 | Touch Scale Range | 0~3=1~4 Oct | |
| 39 | (reserved) | | |
| 40 | Clock Mode | *T7-1 | |
| 41 | Global Channel | 0~15=1~16 | |
| 42 | RECEIVE FILTER | *T7-2 | |
| 43 | SEND FILTER | *T7-2 | |

*T7-1 : Clock Mode

- 0 : Internal
- 1 : Auto
- 2 : External USB
- 3 : External MIDI
- 4 : External Sync

*T7-2 : Filter Parameter

- 0 : Off
- 1 : Short
- 2 : Short + Program

2.3 Guide des paramètres du modèle « electribe Sampler»

Ce guide fournit des informations sur l'ensemble des paramètres du modèle « electribe sampler ».

| | | |
|-------|--|----|
| 2.3.1 | PARAMÈTRES DE « MOTIF » : BPM, SWING, BEAT, LENGTH, LEVEL, MFX TYPE ETC... (IDEM § 2.2.1 CI-DESSUS) | 79 |
| 2.3.2 | PARAMÈTRES DE « PARTIE » (IDEM § 2.2.2 CI-DESSUS) | 79 |
| 2.3.3 | EDITION PAS À PAS : « STEP EDIT » | 79 |
| 2.3.4 | FONCTIONS DE « PARTIE » : « COPY », « CLEAR » (IDEM § 2.2.4 CI-DESSUS) | 79 |
| 2.3.5 | ÉDITION D'ÉCHANTILLONS | 80 |
| 2.3.6 | « GLOBAL PARAMETERS » | 83 |
| 2.3.7 | « DATA UTILITY » : IMPORT/EXPORT DES DONNÉES SUR CARTE SD (PATTERN, AUDIO, ABLETON LIVE SET, INITIALIZE, FACTORY RESET, CARD FORMAT, UPDATE) | 87 |
| 2.3.8 | « EVENT REC/PLAY » | 88 |
| 2.3.9 | « ELECTRIBE SAMPLER » : ANNEXES : LISTES | 89 |

[2.3.1 Paramètres de « Motif » : Bpm, Swing, Beat, Length, Level, MFX Type etc... \(Idem § 2.2.1 ci-dessus\)](#)

Ces paramètres sont dédiés aux réglages de « motif ». Les réglages sont sauvegardés indépendamment pour chaque « motif ».

Idem modèle « electribe 2 » § 2.2.1 ci-dessus

[2.3.2 Paramètres de « partie » \(Idem § 2.2.2 ci-dessus\)](#)

Les paramètres servant aux réglages de « partie » sont sauvegardés indépendamment pour chaque « partie ».

Idem modèle « electribe 2 » § 2.2.2 ci-dessus

[2.3.3 Edition Pas à pas : « Step Edit »](#)

L'édition pas à pas (« Step Edit ») permet de créer un motif plus élaboré en modifiant les pas individuels d'un « motif » enregistré ou sauvegardé sur l'electribe sampler.

Idem modèle « electribe 2 » § 2.2.3 ci-dessus

PLUS ...

OSC EDIT MOTION[Off, 000...127]

Détermine la valeur « OSC Edit » au sein de la « séquence de données de jeu » (Motion Sequence).

[2.3.4 Fonctions de « Partie » : « Copy », « Clear » \(Idem § 2.2.4 ci-dessus\)](#)

Idem modèle « electribe 2 » § 2.2.4 ci-dessus

2.3.5 Édition d'échantillons

Les paramètres ci-après servent à éditer un échantillon.

- bouton **Write** pour sauvegarder l'échantillon édité

SELECT SAMPLE

Pour choisir l'échantillon à éditer.

RENAME

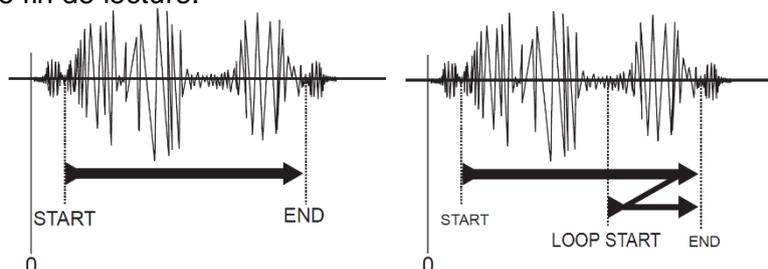
Renomme l'échantillon.

START POINT

Définir le point de départ de lecture.

END POINT

Définit le point de fin de lecture.



LOOP START POINT

Définit le point de départ de boucle. La lecture de l'échantillon est mise en boucle à partir du point défini ici, jusqu'au point END POINT. Si réglé sur la même valeur que END POINT, l'échantillon est reproduit comme un échantillon « one-Shot ».

SAMPLE TUNE [-63...+63]

Hauteur de l'échantillon.

TIME SLICE

Pour diviser l'échantillon en tranches rythmiques. (Voir « À propos de « Time Slice » » § 2.3.5.1 ci-dessous)

CLEAR SLICE

Annule l'effet de l'opération « TIME SLICE »

PLAY LEVEL..... [Normal, +12 dB]

Volume de lecture de l'échantillon. Dans le cas d'un échantillon ré échantillonné, le niveau est automatiquement réglé sur « +12 dB » pour obtenir le volume auquel il a été enregistré.

ASTUCE: Selon les cas, régler le niveau de reproduction sur +12 dB peut augmenter le risque de distorsion.

DELETE SAMPLE

Efface l'échantillon.

ASTUCES :

- **pad** de déclenchement pour pré écouter une portion de l'échantillon
- ✓ Dans certains cas, l'effacement des échantillons d'usine ou des échantillons utilisateur ne permet pas d'allonger la durée d'échantillonnage disponible (mémoire d'échantillonnage 48 Mo max). Dans ce cas, défragmentez le contenu de la mémoire avec la fonction « EXPORT ALL SAMPLE » décrite au § 2.3.7 ci-dessous.
- ✓ Dans ce cas, la commande « Oscillator » ne permet plus de sélectionner les numéros des échantillons d'usine. Si vous voulez à nouveau utiliser les échantillons d'usine, exécutez la fonction « FACTORY RESET ».
- ✓ Les sections « Filter », « Modulation », « Amp/EG » et « Insert FX » sont désactivées pendant l'édition d'échantillon.
- ✓ Pendant l'édition d'un échantillon, le paramètre « Voice Assign » est réglé sur « Mono 2 ».

| | | |
|---------|--|----|
| 2.3.5.1 | À propos de « Time Slice » | 81 |
| 2.3.5.2 | Découpe d'un échantillon avec « Time Slice » | 81 |
| 2.3.5.3 | Utilisation d'un échantillon découpé avec « Time Slice » | 82 |
| 2.3.5.4 | Annuler le traitement « Time Slice » | 82 |

2.3.5.1 À propos de « Time Slice »

La fonction « Time Slice » permet de découper en beat un échantillon de phrase rythmique, selon les portions d'attaque qu'il contient, et d'assigner ces tranches aux pas.

Par exemple on peut détecter les portions d'attaque de la grosse caisse, de la caisse claire et du charley dans une phrase rythmique, et de diviser la phrase échantillonnée en notes individuelles.

L'assignation d'une tranche d'échantillon à chaque pas, donne une reproduction fluide de la phrase, même en changeant le tempo.

On peut aussi assigner ces tranches sous forme d'échantillons « one-Shot » à des parties

2.3.5.2 Découpe d'un échantillon avec « Time Slice »

Depuis l'écran « SAMPLE EDIT »

- 1. **Molette VALUE** pour choisir l'échantillon à découper avec « Time Slice », La fonction « Time Slice » n'est pas disponible pour les échantillons stéréo.
- 2. Affichez l'écran « TIME SLICE » et appuyez sur la touche **Menu/ Enter** pour découper automatiquement l'échantillon. Le nombre de pas et le type de mesure s'affichent.
ASTUCE: Le point de départ et le point de fin sont déterminés automatiquement pour chaque tranche d'échantillon produite par « Time Slice ». Ces points ne peuvent pas être modifiés. Une fois la découpe effectuée il n'est plus possible de reproduire l'échantillon entier dans son état original.
- 3. **Molette VALUE** pour choisir le nombre de pas souhaité pour la division de l'échantillon.
Bouton **Shift + Molette VALUE** pour choisir le type de mesure. Entre les 4 types suivants: « 16 », « 32 », « 8 Tri » et « 16 Tri ».
ASTUCE: Quand vous utilisez un échantillon découpé dans un « motif », soyez conscient que l'assignation des tranches d'échantillon aux pas change si le type de mesure du « motif » en question diffère du type de mesure choisi ici.
- 4. Bouton **Menu/Enter** pour afficher « Threshold: » qui détermine la division des notes)

Molette VALUE pour changer le seuil de sensibilité et par la même occasion la manière dont les notes sont divisées. La plage de sensibilité de détection s'étend de 0 à 32.

Des valeurs modestes produisent une sensibilité plus élevée se traduisant par des découpes plus détaillées. Les pads de déclenchement s'allument, indiquant la position de chaque note produite par la découpe.

Pad de déclenchement pour écouter la note assignée à l'emplacement

ASTUCE: Utilisez les Boutons « Step » **1-4**     pour changer la région affichée, c.-à-d. le groupe de 16 pas produits avec « Time Slice »

- 5. Bouton **Shift** + un Bouton « Step » **1-4**     pour activer/désactiver une des 4 groupes de 16 pas

Modifiez les réglages si certains groupes n'ont été détectés, ou effacez les groupes à ne pas garder.

NOTA

- En changeant la sensibilité avec « Threshold », le changement de divisions peut prendre un certain temps. Selon la taille et le type de l'échantillon, un changement de sensibilité peut en outre ne pas avoir d'effet sur la découpe de l'échantillon
 - Avec les types de mesure « 8 Tri » ou « 16 Tri », les pas 13 à 16 ne sont pas utilisés.
- 6. Bouton **Write** pour sauvegarder l'échantillon
Bouton **Exit** pour annuler l'opération en cours

2.3.5.3 Utilisation d'un échantillon découpé avec « Time Slice »

Échantillon entier

- Potard **Oscillator** pour choisir un échantillon découpé (« SLICE » s'affiche pour les échantillons divisés avec « Time Slice »).

Avec le mode de pads « Sequencer » et tous les pas activés (On), les échantillons divisés sont reproduits l'un à la suite de l'autre. Certains peuvent aussi être désactivés.

Échantillons « one-Shot »

- Potard **Oscillator** pour choisir un échantillon découpé (« SLICE » s'affiche pour les échantillons divisés avec « Time Slice »).
Continuez à tourner le potard **Oscillator** pour accéder aux tranches d'échantillon découpé.
Exemple: [numéro d'échantillon]-01, etc.

2.3.5.4 Annuler le traitement « Time Slice »

Depuis l'écran « SAMPLE EDIT » :

- 1. **Molette VALUE** pour choisir l'échantillon pour lequel la découpe « Time Slice » est à annuler
- 2. Affichez l'écran « CLEAR SLICE » et appuyez sur le bouton **Menu/Enter**. « OK » s'affiche
- 3. Bouton **Write** pour sauvegarder le traitement « Time Slice »
Ou bien
Bouton **Exit** pour annuler et conserver la division « Time Slice »

2.3.6 « Global Parameters »

Ces paramètres influencent le fonctionnement de l'electribe sampler dans son ensemble.

ASTUCE: Les « Global Parameters » sont sauvegardés automatiquement à la mise hors tension de l'instrument.

- Bouton **Write** pour sauvegarder les « Global Parameters » à tout moment durant l'édition.

Nota: Quand la luminosité de l'affichage diminue, l'écran peut sembler scintiller selon les conditions d'éclairage ambiant que.

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 | courbe de toucher dit « lourd ». Vous devez donc jouer assez fort sur le pad pour obtenir une réponse |
| Normal | courbe de toucher normale |
| Light | courbe de toucher « léger ». Vous obtenez donc un effet en réponse à un jeu en douceur sur le pad |
| Const96 | produit la valeur de toucher 96 fixe (pas de courbe) |

CLOCK MODE [Internal, Auto, External USB, External MIDI, External Sync]

Choisit l'horloge sur laquelle l'electribe synchronise son tempo.

En choisissant une horloge externe, le séquenceur de l'electribe 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'electribe est assurée par son horloge interne (Dans le cas où l'electribe est utilisé seul ou comme maître de synchronisation pour piloter d'autres appareils) |
| Auto | <p>l'electribe définit automatiquement le mode selon les critères ci-après :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Si l'electribe 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'electribe adopte le fonctionnement « Internal » et utilise sa propre horloge. ○ Si l'electribe reçoit des données d'horloge d'un dispositif connecté à la prise Sync In, il adopte le réglage « External Sync » <p>NOTA: L'ordre de priorité pour le choix du signal d'horloge est le suivant: « External USB », « External MIDI », et « External Sync ».</p> |
| External USB | L'electribe se synchronise sur les données d'horloge MIDI reçues de l'ordinateur branché à son port USB |

| | |
|---------------|---|
| External MIDI | L'electribe se synchronise sur les données d'horloge MIDI reçues du périphérique MIDI branché à sa prise MIDI IN |
| External Sync | L'electribe 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'electribe.

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'electribe sur celui de l'appareil MIDI connecté.

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

Définit les messages MIDI bloqués en réception

| | |
|-----------------|--|
| Off | Tous les messages MIDI reçus sont interprétés |
| Short | Les messages courts (Note On/Off, Control Change) sont bloqués |
| Short + Program | Les messages courts et les « Program Change » sont bloqués |

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

Définit les messages MIDI qui ne sont pas transmis.

| | |
|-----------------|--|
| Off | Tous les messages MIDI sont transmis |
| Short | Les messages courts (Note On/Off, Control Change) ne sont pas transmis |
| Short + Program | Les messages courts et les « Program Change » sont bloqués |

SYNC POLARITY[Hi, Lo]

Définit la polarité du signal de déclenchement de synchro quand vous synchronisez l'electribe 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 | Avance d'un pas à la réception d'un signal de synchronisation L'electribe produit un signal de synchronisation à chaque pas |
| 2 steps | Avance de 2 pas à la réception d'un signal de synchronisation L'electribe produit un signal de synchronisation tous les 2 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

| | |
|--------------------------------------|--|
| On | Métronome audible pendant l'enregistrement |
| Off | Métronome désactivé |
| « Rec 0 », « Rec 1 » ou « Rec 2 » | Métronome uniquement pendant l'enregistrement. ○ « Rec 0 » : pas de décompte avant l'enregistrement |

TEMPO LOCK[Off , On]

Verrouille le réglage de tempo actuel. Dans ce cas, le tempo ne change pas, même quand vous sélectionnez un « motif » de tempo différent.

KNOB MODE[Jump, Catch, Value Scale]

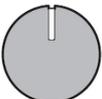
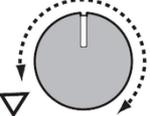
Mode de fonctionnement des potards par rapport aux valeurs réelles des paramètres.

| | |
|-------------|--|
| Jump | la valeur de paramètre saute à la valeur indiquée par le potard (mode conseillé lors de l'édition, car il permet de juger instantanément de l'effet des réglages) |
| Catch | la valeur du paramètre ne change pas avant que le potard ait atteint la position correspondant à la valeur actuelle de ce paramètre. (Mode conseillé pour le jeu, car il évite les changements trop brusques de son) |
| Value Scale | la valeur du paramètre augmente ou diminue de façon relative, dans le sens de rotation du potard. Quand le potard atteint son bout de course dans les 2 sens, la valeur du paramètre est alors maximum ou minimum. Une fois alignées la position du potard et la valeur du paramètres, elles fonctionnent et changent en tandem |

Si la valeur de paramètre ne change pas

Il peut arriver que la valeur de paramètre ne change pas quand le paramètre « KNOB MODE » est réglé sur « Catch » :

- ✓ En mode « Catch », car la valeur ne change que lorsque la position du potard correspond à la valeur courante du paramètre en cours d'édition (la valeur affichée sur l'écran). 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 dans la position indiquée ci-dessous. |
|  | Supposons encore que vous changiez 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 d'octave assignée au **pad tactile** dans le mode « Touch Scale ».

Ou bien

- Bouton **Keyboard** puis un Bouton « Step » 1-4  pour changer la plage d'octave

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]

Type de piles utilisées.

- Ni-MH: piles au nickel-hydrure métallique.
- Alkali: piles alcalines.

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

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. À 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 » pour désactiver l'extinction automatique.

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

Active / 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.

NOTA : Quand la luminosité de l'affichage diminue, selon les conditions d'éclairage ambiant l'écran peut sembler scintiller.

2.3.7 « Data Utility » : Import/Export des données sur carte SD (Pattern, Audio, Ableton Live Set, Initialize, Factory Reset, Card Format, Update)

Fonctions concernant la gestion des données depuis/vers la carte mémoire :

- ✓ sauvegarder/récupérer des données sur carte mémoire,
- ✓ faire la mise à jour du système
- ✓ rétablir les réglages d'usine de l'instrument

Données concernées : Pattern, Audio, Factory Data, Formatage Carte SD, Firmware

Idem modèle « electribe 2 » § 2.2.6 ci-dessus PLUS

PATTERN

Cf. § 2.2.6 ci-dessus

AUDIO

Cf. § 2.2.6 ci-dessus, PLUS

IMPORT SAMPLE

Importe un fichier .WAV ou .e2sSample.all sauvegardé avec la fonction « EXPORT ALL SAMPLE » sur la carte mémoire.

ASTUCE: Les fichiers WAV générés avec la fonction « EXPORT SAMPLE » contiennent des données d'édition telles que les informations produites par la fonction « Time Slice ». Si vous éditez l'échantillon avec une application d'édition de forme d'onde, ces données sont irrémédiablement perdues, même si vous chargez l'échantillon avec « IMPORT SAMPLE ».

EXPORT SAMPLE

Exporte sur la carte mémoire, l'échantillon actuellement sélectionné sous forme de fichier « .WAV ».

EXPORT ALL SAMPLE

Exporte tous les échantillons d'usine et les échantillons utilisateur sur la carte mémoire dans un fichier unique (KORG/electribe sampler/Sample/e2sSample.all).

ASTUCES :

- ✓ Si vous exécutez la fonction « EXPORT ALL SAMPLE » après avoir effacé des échantillons, les données d'échantillons contenus dans la mémoire interne (mémoire d'échantillonnage 48 Mo max) sont exportées dans ce fichier unique dans un état défragmenté. Vous pouvez alors augmenter la durée d'échantillonnage utilisateur disponible en rechargeant ce fichier au démarrage de l'instrument.
- ✓ Un seul fichier « e2sSample.all » peut être sauvegardé dans le dossier. Les échantillons utilisateur ne sont pas chargés si vous effacez le fichier « e2sSample.all » du dossier en question, ni si vous utilisez une autre carte mémoire ne contenant pas de fichier « e2sSample.all ».

CARD SD

Cf. § 2.2.6 ci-dessus

RESET

Cf. § 2.2.6 ci-dessus

UPDATE Firmware

Cf. § 2.2.6 ci-dessus

2.3.8 « Event Rec/Play »

Ces fonctions permettent d'enregistrer votre jeu : changement de « motifs » ou manipulation des contrôleurs et pression sur les pads.

Les fonctions suivantes sont disponibles uniquement si le paramètre « CLOCK MODE » est sur « Internal ».

Idem modèle « electribe 2 » § 2.2.7 ci-dessus

2.3.9 « electribe Sampler » : Annexes : Listes

| | | |
|---------|--|-----|
| 2.3.9.1 | Liste des raccourcis par le bouton Shift | 89 |
| 2.3.9.2 | OSC Type List : Sample List | 91 |
| 2.3.9.3 | Modulation Type List (Idem Electribe § 2.2.8.3 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.4 | Filter Type List | 94 |
| 2.3.9.5 | Scale List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.5 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.6 | MFX Type List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.6 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.7 | IFX Type List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.7 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.8 | Groove Type List (Idem electribe2 § 2.2.8.8 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.1 | Pattern List | 95 |
| 2.3.9.2 | electribe sampler MIDI Implementation Revision 1.00 (Apr. 27 2015) | 98 |
| 2.3.9.1 | « electribe Sampler » : Arborescence du Menu | 112 |

2.3.9.1 Liste des raccourcis par le bouton Shift

Le tableau ci-dessous énumère les fonctions disponibles en maintenant enfoncé le bouton **Shift** et en manipulant les commandes et boutons de l'instrument.

En rouge : raccourcis supplémentaires du modèle « electribe Sampler » par rapport au modèle « electribe 2 »

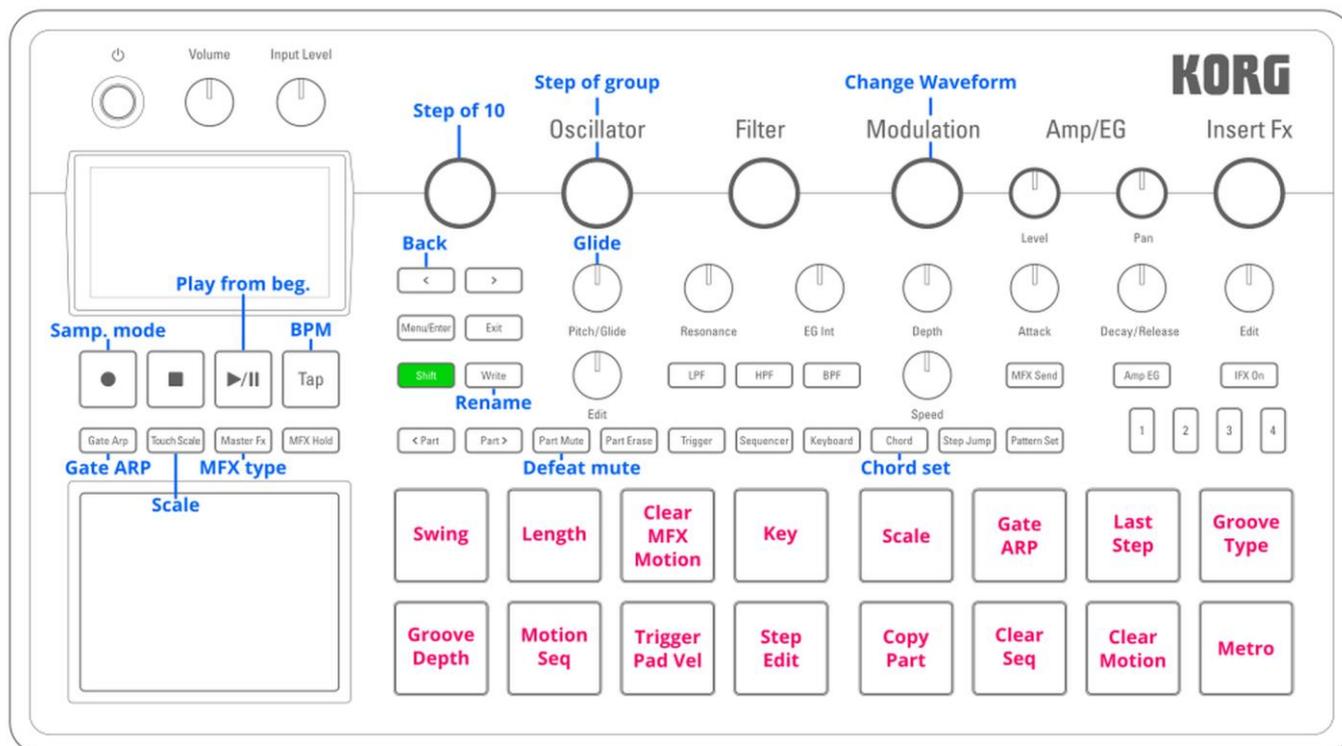
| Section | Nom du bouton/de la commande | Fonctions disponibles en maintenant la touche Shift enfoncée en manipulant un bouton ou une commande |
|---------------------------|------------------------------|--|
| 5. Transport | Touche Play/pause | Lecture depuis le début du motif |
| | Touche TAP | Affiche la page de réglage de tempo |
| | Bouton Rec | Active le mode "Sampling" |
| 6. Pad tactile | Touche Master Fx | Affiche la page « MFX TYPE » |
| | Touche Gate Arp | Affiche la page de réglage « GATE ARP » |
| | Touche Touch Scale | Affiche la page de réglage « SCALE » |
| 7. Commune | Molette VALUE | Sélectionne le numéro de « motif » par pas de 10 |
| | Touche Write | Affiche la page « Pattern Rename » |
| | Touche < (*) | Annule la toute dernière manipulation effectuée. |
| 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 1 | Affiche la page de réglage « SWING » |
| | Pad 2 | Affiche la page de réglage « LENGTH » |
| | Pad 3 | Affiche la page de réglage « CLEAR MFX MOTION » |
| | Pad 4 | Affiche la page de réglage « KEY » |
| | Pad 5 | Affiche la page de réglage « SCALE » |
| | Pad 6 | Affiche la page de réglage « GATE ARP » |
| | Pad 7 | Affiche la page de réglage « LAST STEP » |
| | Pad 8 | Affiche la page de réglage « GROOVE TYPE » |
| | Pad 9 | Affiche la page de réglage « GROOVE TYPE » |
| | Pad 10 | Affiche la page de réglage « MOTION SEQ » |
| | Pad 11 | Affiche la page de réglage « TRG. PAD VELOCITY" » |
| | Pad 12 | Affiche la page de réglage « STEP EDIT » |
| | Pad 13 | Affiche la page de réglage « COPY PART » |
| | Pad 14 | Affiche la page de réglage « CLEAR SEQUENCE » |
| | Pad 15 | Affiche la page de réglage « CLEAR MOTION » |
| | Pad 16 | Affiche la page de réglage « METRONOME » |

(*) version 2.00 et les versions ultérieures du système

Fonctions secondaires (Shift)



Korg electribe 2 / electribe Sample - System version 2.02



<http://rotten77.cz/korg-electribe/>

2.3.9.2 OSC Type List : Sample List

| No. | Name | Category | Slice | Stereo |
|-----|-------------|----------|-------|--------|
| 1 | SAW | Analog | | |
| 2 | PULSE | Analog | | |
| 3 | TRIANGLE | Analog | | |
| 4 | SINE | Analog | | |
| 5 | UNI-SAW | Analog | | |
| 6 | UNI-SQU | Analog | | |
| 7 | UNI-TRI | Analog | | |
| 8 | UNI-SINE | Analog | | |
| 9 | SYNC-SAW | Analog | | |
| 10 | SYNC-SQU | Analog | | |
| 11 | SYNC-TRI | Analog | | |
| 12 | SYNC-SINE | Analog | | |
| 13 | HPF NOISE | Analog | | |
| 14 | LPF NOISE | Analog | | |
| 15 | LOFI NOISE | Analog | | |
| 16 | REZ NOISE | Analog | | |
| 17 | Audio In Mn | Audio In | | |
| 18 | Audio In St | Audio In | | ○ |
| 19 | Hippy | Kick | | |
| 20 | BigBreaks | Kick | | |
| 21 | Breaks | Kick | | |
| 22 | Mute | Kick | | |
| 23 | Vinyl | Kick | | |
| 24 | Authentic 1 | Kick | | |
| 25 | Authentic 2 | Kick | | |
| 26 | Ambie | Kick | | |
| 27 | Ringy | Kick | | |
| 28 | Hoppy | Kick | | |
| 29 | Jazz | Kick | | |
| 30 | Rock | Kick | | |
| 31 | Legend Hi | Kick | | |
| 32 | Legend Lo | Kick | | |
| 33 | Kick&Sym | Kick | | |
| 34 | BreaksEDM | Kick | | |
| 35 | Raw 1 | Kick | | |
| 36 | Raw 2 | Kick | | |
| 37 | R&B | Kick | | |
| 38 | Tite Hi | Kick | | |
| 39 | Tite Mid | Kick | | |
| 40 | Tite Lo | Kick | | |
| 41 | Fatjersey | Kick | | |
| 42 | Pure Eight | Kick | | |
| 43 | Boom Eight | Kick | | |
| 44 | Knock Eight | Kick | | |
| 45 | Ultra Eight | Kick | | |
| 46 | Mono/Poly | Kick | | |
| 47 | Short Eight | Kick | | |
| 48 | Atomik | Kick | | |
| 49 | Zappy | Kick | | |
| 50 | Comp Nine | Kick | | |
| 51 | TwoTone | Kick | | |
| 52 | Sillicon | Kick | | |
| 53 | AfterNoiz | Kick | | |
| 54 | Fiend ST | Kick | | ○ |
| 55 | Chip | Kick | | |
| 56 | Hippy | Snare | | |
| 57 | BigBreaks 1 | Snare | | |
| 58 | BigBreaks 2 | Snare | | |

| No. | Name | Category | Slice | Stereo |
|-----|--------------|----------|-------|--------|
| 59 | Breaks | Snare | | |
| 60 | Vinyl | Snare | | |
| 61 | Authentic 1 | Snare | | |
| 62 | Authentic 2 | Snare | | |
| 63 | Ambie | Snare | | |
| 64 | Ringy | Snare | | |
| 65 | Hoppy | Snare | | |
| 66 | Oldskool | Snare | | |
| 67 | Rock Hi | Snare | | |
| 68 | Rock Lo | Snare | | |
| 69 | Legend | Snare | | |
| 70 | BreaksEDM | Snare | | |
| 71 | Raw 1 | Snare | | |
| 72 | Raw 2 | Snare | | |
| 73 | R&B | Snare | | |
| 74 | DaHouse | Snare | | |
| 75 | EastCoast | Snare | | |
| 76 | Picsnare | Snare | | |
| 77 | Marching | Snare | | |
| 78 | BrushTap | Snare | | |
| 79 | Bouncy | Snare | | |
| 80 | Gutter ST | Snare | | ○ |
| 81 | Tight | Snare | | |
| 82 | Comp Eight | Snare | | |
| 83 | Short Eight | Snare | | |
| 84 | Pure Eight | Snare | | |
| 85 | KPR55 | Snare | | |
| 86 | High Six | Snare | | |
| 87 | Comp Nien | Snare | | |
| 88 | Valve Seven | Snare | | |
| 89 | Aftertaste | Snare | | |
| 90 | Doof | Snare | | |
| 91 | Harsh | Snare | | |
| 92 | Fiend ST | Snare | | ○ |
| 93 | Chip | Snare | | |
| 94 | Snare&Clap | Snare | | |
| 95 | Rim&Clap | Snare | | |
| 96 | Rim Harsh | Snare | | |
| 97 | Rim Ambi | Snare | | |
| 98 | Rim R&B | Snare | | |
| 99 | Rim&Spring | Snare | | |
| 100 | Clunk | Clap | | |
| 101 | HiLight ST | Clap | | ○ |
| 102 | Pure Eight | Clap | | |
| 103 | R&B | Clap | | |
| 104 | KPR77 | Clap | | |
| 105 | DirtySouth | Clap | | |
| 106 | Live Nine | Clap | | |
| 107 | Crunk | Clap | | |
| 108 | Dry | Clap | | |
| 109 | Rap | Clap | | |
| 110 | Clap&Snare | Clap | | |
| 111 | FingerSnap | Clap | | |
| 112 | Verbed Close | HiHat | | |
| 113 | Verbed Open | HiHat | | |
| 114 | STD Close 1 | HiHat | | |
| 115 | STD Close 2 | HiHat | | |
| 116 | STD Open | HiHat | | |

| No. | Name | Category | Slice | Stereo |
|-----|--------------|----------|-------|--------|
| 117 | Phase Close | HiHat | | |
| 118 | Phase Open | HiHat | | |
| 119 | Eight Close | HiHat | | |
| 120 | Eight Open | HiHat | | |
| 121 | Eight Drivin | HiHat | | |
| 122 | Six Close | HiHat | | |
| 123 | Six Open | HiHat | | |
| 124 | Nine Close | HiHat | | |
| 125 | Nine Open1 | HiHat | | |
| 126 | Nine Open2 | HiHat | | |
| 127 | Noiz Close | HiHat | | |
| 128 | Noiz Open | HiHat | | |
| 129 | Zed Close | HiHat | | |
| 130 | Zed Open | HiHat | | |
| 131 | Chip Close | HiHat | | |
| 132 | Chip Open | HiHat | | |
| 133 | Hippy 1 | HiHat | | |
| 134 | Hippy 2 | HiHat | | |
| 135 | Vinyl | HiHat | | |
| 136 | Authentic 1 | HiHat | | |
| 137 | Authentic 2 | HiHat | | |
| 138 | Hoppy | HiHat | | |
| 139 | Fiend 1 | HiHat | | |
| 140 | Fiend 2 | HiHat | | |
| 141 | Raw 1 | HiHat | | |
| 142 | Raw 2 | HiHat | | |
| 143 | R&B | HiHat | | |
| 144 | Moist | HiHat | | |
| 145 | Farflung | HiHat | | |
| 146 | HousefunST | HiHat | | ○ |
| 147 | LivefeelST | HiHat | | ○ |
| 148 | Flap ST | HiHat | | ○ |
| 149 | CrashE-Coast | Cymbal | | |
| 150 | CrhBasix ST | Cymbal | | ○ |
| 151 | Crash Nine | Cymbal | | |
| 152 | Crash Eight | Cymbal | | |
| 153 | Ride Hummy | Cymbal | | |
| 154 | Ride Bell | Cymbal | | |
| 155 | Ride Nine | Cymbal | | |
| 156 | Ride Zed | Cymbal | | |
| 157 | Brass 1 | Hits | | |
| 158 | Brass 2 | Hits | | |
| 159 | Brass 3 | Hits | | |
| 160 | Brass 4 | Hits | | |
| 161 | Brass 5 | Hits | | |
| 162 | Bash | Hits | | |
| 163 | Crock | Hits | | |
| 164 | Thump | Hits | | |
| 165 | Crusoe | Hits | | |
| 166 | Jazzy | Hits | | |
| 167 | Oldies | Hits | | |
| 168 | R&B Piano | Hits | | |
| 169 | PianoUp | Hits | | |
| 170 | Lounge | Hits | | |
| 171 | Vibe | Hits | | |
| 172 | Trap | Hits | | |
| 173 | DirtySouth | Hits | | |
| 174 | Orchestra 1 | Hits | | |

| No. | Name | Category | Slice | stereo |
|-----|--------------|----------|-------|--------|
| 175 | Orchestra 2 | Hits | | |
| 176 | Orchestra 3 | Hits | | |
| 177 | Strings | Hits | | |
| 178 | Pizzcato | Hits | | |
| 179 | Vinyl 1 | Hits | | |
| 180 | Vinyl 2 | Hits | | |
| 181 | Vinyl 3 | Hits | | |
| 182 | Gangster 1 | Hits | | |
| 183 | Gangster 2 | Hits | | |
| 184 | EastCoast | Hits | | |
| 185 | Sampler 1 | Hits | | |
| 186 | Sampler 2 | Hits | | |
| 187 | Sampler 3 | Hits | | |
| 188 | Synth 1 | Hits | | |
| 189 | Synth 2 | Hits | | |
| 190 | PainoChord 1 | Shots | | |
| 191 | PianoChord 2 | Shots | | |
| 192 | PainoChord 3 | Shots | | |
| 193 | Octave Piano | Shots | | |
| 194 | Mad Piano | Shots | | |
| 195 | PianoFXChord | Shots | | |
| 196 | PianoFX 1 | Shots | | |
| 197 | PianoFX 2 | Shots | | |
| 198 | E.P.Chord | Shots | | |
| 199 | EP&ClavChord | Shots | | |
| 200 | Wah EP Chord | Shots | | |
| 201 | Wah E.P. | Shots | | |
| 202 | Wah Clav | Shots | | |
| 203 | Octave Clav | Shots | | |
| 204 | OrganChord | Shots | | |
| 205 | ChoirChord | Shots | | |
| 206 | MoveStrings | Shots | | |
| 207 | DiscoStr Old | Shots | | |
| 208 | DiscoStr New | Shots | | |
| 209 | Oct Strings | Shots | | |
| 210 | Oct StrPizz | Shots | | |
| 211 | Violin Pizz | Shots | | |
| 212 | Brass Fall | Shots | | |
| 213 | Trumpet | Shots | | |
| 214 | Trombone | Shots | | |
| 215 | HornsChord 1 | Shots | | |
| 216 | HornsChord 2 | Shots | | |
| 217 | Brass DDD1 | Shots | | |
| 218 | Sax Chord | Shots | | |
| 219 | Oct Sax Up | Shots | | |
| 220 | Sax Up | Shots | | |
| 221 | GtrChordRev | Shots | | |
| 222 | GtrChord 1 | Shots | | |
| 223 | GtrChord 2 | Shots | | |
| 224 | WahGtr Chord | Shots | | |
| 225 | WahGuitar | Shots | | |
| 226 | DistMuteGtr | Shots | | |
| 227 | E.BsPopping | Shots | | |
| 228 | E.BsThumping | Shots | | |
| 229 | E.BsSlideUp | Shots | | |
| 230 | KotoGliss 1 | Shots | | |
| 231 | KotoGliss 2 | Shots | | |
| 232 | ShakuHachi 1 | Shots | | |
| 233 | ShakuHachi 2 | Shots | | |
| 234 | Aah | Voice | | |
| 235 | Aow 1 | Voice | | |

| No. | Name | Category | Slice | stereo |
|-----|--------------|----------|-------|--------|
| 236 | Aow 2 | Voice | | |
| 237 | Ahaaaa | Voice | | |
| 238 | Yeah | Voice | | |
| 239 | Uh | Voice | | |
| 240 | Uhuu | Voice | | |
| 241 | Oh | Voice | | |
| 242 | Ohhh | Voice | | |
| 243 | Uho-Oooo | Voice | | |
| 244 | ComeOn | Voice | | |
| 245 | Go 1 | Voice | | |
| 246 | Go 2 | Voice | | |
| 247 | Haah | Voice | | |
| 248 | Tribe Ha | Voice | | |
| 249 | KungFoo Ha | Voice | | |
| 250 | KungFoo Haai | Voice | | |
| 251 | Who!! | Voice | | |
| 252 | Hey 1 | Voice | | |
| 253 | Hey 2 | Voice | | |
| 254 | Ho | Voice | | |
| 255 | You | Voice | | |
| 256 | Yo | Voice | | |
| 257 | Whoop | Voice | | |
| 258 | Mmmm | Voice | | |
| 259 | Say-What | Voice | | |
| 260 | BiririnBan | Voice | | |
| 261 | Banter | Voice | | |
| 262 | No!! | Voice | | |
| 263 | Screaming | Voice | | |
| 264 | Mad Laugh | Voice | | |
| 265 | Scratch 1 | SE | | |
| 266 | Scratch 2 | SE | | |
| 267 | Siren 1 | SE | | |
| 268 | Siren 2 | SE | | |
| 269 | AirHorn | SE | | |
| 270 | Tiger | SE | | |
| 271 | Shotgun | SE | | |
| 272 | Industrial | FX | | |
| 273 | Niche | FX | | |
| 274 | KnockStab | FX | | |
| 275 | PercStab | FX | | |
| 276 | ChordStab | FX | | |
| 277 | Metal | FX | | |
| 278 | SynStab | FX | | |
| 279 | Stripa | FX | | |
| 280 | Ploinky | FX | | |
| 281 | Mineral | FX | | |
| 282 | Faubert | FX | | |
| 283 | RaverAlert | FX | | |
| 284 | Tripletchunk | FX | | |
| 285 | Cardboard | FX | | |
| 286 | BassTone | FX | | |
| 287 | BassStab | FX | | |
| 288 | RoboBeatUp | FX | | |
| 289 | RoboBeatDown | FX | | |
| 290 | Digi-Yeah | FX | | |
| 291 | Digi-Yah | FX | | |
| 292 | HeliumVox | FX | | |
| 293 | Beep | FX | | |
| 294 | SynSiren1 | FX | | |
| 295 | SynSiren2 | FX | | |
| 296 | Class | FX | | |

| No. | Name | Category | Slice | stereo |
|-----|--------------|----------|-------|--------|
| 297 | SquDown | FX | | |
| 298 | Glitch 1 | FX | | |
| 299 | Glitch 2 | FX | | |
| 300 | Glitch 3 | FX | | |
| 301 | Glitch 4 | FX | | |
| 302 | Eight Lo | Tom | | |
| 303 | Eight Mid | Tom | | |
| 304 | Eight Hi | Tom | | |
| 305 | Nine Lo | Tom | | |
| 306 | Nine Hi | Tom | | |
| 307 | Zed Lo | Tom | | |
| 308 | Zed Hi | Tom | | |
| 309 | STD Floor | Tom | | |
| 310 | STD Lo | Tom | | |
| 311 | STD Hi | Tom | | |
| 312 | Rim Nine | Perc. | | |
| 313 | Rim Eight | Perc. | | |
| 314 | Claves Eight | Perc. | | |
| 315 | Syn Maracas | Perc. | | |
| 316 | Syn Cowbell | Perc. | | |
| 317 | SevenC.bell | Perc. | | |
| 318 | Zed Cowdell | Perc. | | |
| 319 | WaveStation | Perc. | | |
| 320 | Deeprazo | Perc. | | |
| 321 | Bongo 1 | Perc. | | |
| 322 | Bongo 2 | Perc. | | |
| 323 | Bongo 3 | Perc. | | |
| 324 | Bongo 4 | Perc. | | |
| 325 | Conga 1 | Perc. | | |
| 326 | Conga 2 | Perc. | | |
| 327 | Conga 3 | Perc. | | |
| 328 | Conga 4 | Perc. | | |
| 329 | Djembe 1 | Perc. | | |
| 330 | Djembe 2 | Perc. | | |
| 331 | Djembe 3 | Perc. | | |
| 332 | Tambourine1 | Perc. | | |
| 333 | Tambourine2a | Perc. | | |
| 334 | Tambourine2b | Perc. | | |
| 335 | Shaker | Perc. | | |
| 336 | Vibraslap | Perc. | | |
| 337 | TubularBell | Perc. | | |
| 338 | Timpani | Perc. | | |
| 339 | Wadaiko | Perc. | | |
| 340 | WaDaiko Rim | Perc. | | |
| 341 | ChanChiki Op | Perc. | | |
| 342 | ChanChiki Mt | Perc. | | |
| 343 | Piano 1/125 | Phrase | | |
| 344 | Piano 2/127 | Phrase | | |
| 345 | Vocal 1/127 | Phrase | | |
| 346 | Vocal 2/127 | Phrase | | |
| 347 | Vocal 3/126 | Phrase | | |
| 348 | Brass 1/125 | Phrase | | |
| 349 | Brass 2/130 | Phrase | | |
| 350 | Trumpet1/125 | Phrase | | |
| 351 | Trumpet2/125 | Phrase | | |
| 352 | Trumpet3/125 | Phrase | | |
| 353 | Trumpet4/125 | Phrase | | |
| 354 | Trumpet5/125 | Phrase | | |
| 355 | HarpChord/67 | Phrase | o | |
| 356 | E.Guitar/125 | Phrase | | |
| 357 | Wah E.Gtr/91 | Phrase | | |

| No. | Name | Category | Sllice | Stereo |
|-----|--------------|----------|--------|--------|
| 358 | Drum 1/90 | Loop | ○ | |
| 359 | Drum 2/93 | Loop | ○ | |
| 360 | Drum 3/102 | Loop | ○ | |
| 361 | Drum 4/120 | Loop | ○ | |
| 362 | Drum 5/120 | Loop | ○ | |
| 363 | Drum&Bass/98 | Loop | ○ | |
| 364 | Drum&E.P/87 | Loop | ○ | |
| 365 | Conga/133 | Loop | ○ | |
| 366 | Bongo/133 | Loop | ○ | |
| 367 | Djembe/100 | Loop | ○ | |
| 368 | Berimbau/102 | Loop | ○ | |
| 369 | Samba/113 | Loop | ○ | |
| 370 | Carnival/124 | Loop | ○ | |
| 371 | DistPerc/109 | Loop | ○ | |
| 372 | Tekrollr/127 | Loop | ○ | |
| 373 | FlyPerc/127 | Loop | ○ | |
| 374 | A.Bass/125 | Loop | ○ | |
| 375 | E.Bass 1/125 | Loop | ○ | |
| 376 | E.Bass 2/125 | Loop | ○ | |
| 377 | E.Bass 3/125 | Loop | ○ | |
| 378 | E.Bass 4/125 | Loop | ○ | |
| 379 | E.Bass 5/125 | Loop | ○ | |

| No. | Name | Category | Sllice | Stereo |
|-----|--------------|----------|--------|--------|
| 380 | E.Gtr 1/125 | Loop | ○ | |
| 381 | E.Gtr 2/125 | Loop | ○ | |
| 382 | E.Gtr 3/125 | Loop | ○ | |
| 383 | Strings/125 | Loop | | |
| 384 | Vocal 1/128 | Loop | ○ | |
| 385 | Vocal 2/129 | Loop | ○ | |
| 386 | SyncD/130 | Loop | ○ | |
| 387 | Drifter/128 | Loop | ○ | |
| 388 | Tronica/120 | Loop | ○ | |
| 389 | Bizarre/125 | Loop | ○ | |
| 390 | Nutta/128 | Loop | | |
| 391 | A.Piano | PCM | | |
| 392 | E.P.MarkV | PCM | | |
| 393 | E.P.Wurly | PCM | | |
| 394 | Clavi | PCM | | |
| 395 | RotalyOrgan | PCM | | |
| 396 | M1Organ | PCM | | |
| 397 | A.Guitar | PCM | | |
| 398 | NylonGuitar | PCM | | |
| 399 | E.BassFinger | PCM | | |
| 400 | E.BassPick | PCM | | |
| 401 | WahBass | PCM | | |

| No. | Name | Category | Sllice | Stereo |
|-----|--------------|----------|--------|--------|
| 402 | AcousticBass | PCM | | |
| 403 | RecordBass | PCM | | |
| 404 | RaggaBass | PCM | | |
| 405 | DubBass | PCM | | |
| 406 | Flute | PCM | | |
| 407 | Flute16Voice | PCM | | |
| 408 | SopranoSax | PCM | | |
| 409 | AltoSax | PCM | | |
| 410 | SaxGrowl | PCM | | |
| 411 | BrassEns | PCM | | |
| 412 | StringsEns | PCM | | |
| 413 | BigString | PCM | | |
| 414 | MelloVox | PCM | | |
| 415 | DigiVox | PCM | | |
| 416 | Kalimba | PCM | | |
| 417 | MusicBox | PCM | | |
| 418 | DrumHit | PCM | | |
| 419 | GamelanWave | PCM | | |
| 420 | BoostSaw | PCM | | |
| 421 | DoorPhone | PCM | | |

<http://www.samplemagic.com/>

<http://www.loopmasters.com/>

<http://primeloops.com>



<http://www.samplemagic.com/>



<http://www.loopmasters.com/>



<http://primeloops.com>

2.3.9.3 Modulation Type List (Idem Electribe § 2.2.8.3 ci-dessus)

Idem electribe2. § 2.2.8.3 ci-dessus

2.3.9.4 Filter Type List

| | LPF | HPF | BPF |
|---|---------------|---------------|---------------|
| 1 | OFF | OFF | OFF |
| 2 | electribe LPF | electribe HPF | electribe BPF |

2.3.9.5 Scale List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.5 ci-dessus)

Idem electribe2 § 2.2.8.5 ci-dessus

2.3.9.6 MFX Type List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.6 ci-dessus)

Idem electribe2 § 2.2.8.6 ci-dessus

2.3.9.7 IFX Type List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.7 ci-dessus)

Idem electribe2. § 2.2.8.7 ci-dessus

2.3.9.8 Groove Type List (Idem electribe2 § 2.2.8.8 ci-dessus)

Idem electribe2 § 2.2.8.8 ci-dessus

2.3.9.1 Pattern List

| N | Pattern Name | Author | BPM | Advisory* |
|----|----------------|----------------|-------|-----------|
| 1 | Advi\$ory1 | KORG Inc. | 128.0 | ○ |
| 2 | Advi\$ory2 | KORG Inc. | 128.0 | |
| 3 | Hopback1 | KORG Inc. | 85.0 | |
| 4 | Hopback2 | KORG Inc. | 85.0 | |
| 5 | Kitty1 | KORG Inc. | 91.0 | |
| 6 | Kitty2 | KORG Inc. | 91.0 | |
| 7 | BrokenSiren1 | mryat | 140.0 | |
| 8 | BrokenSiren2 | mryat | 140.0 | |
| 9 | Handlebar Go 1 | Shrike | 125.0 | |
| 10 | Handlebar Go 2 | Shrike | 125.0 | |
| 11 | Takin'ABreak | mryat | 102.0 | |
| 12 | Speechless | KORG Inc. | 91.0 | |
| 13 | Modal Jazz | KORG Inc. | 133.0 | |
| 14 | On The Dark1 | KORG Inc. | 158.0 | |
| 15 | On The Dark2 | KORG Inc. | 158.0 | |
| 16 | SteamEngine1 | mryat | 180.0 | |
| 17 | SteamEngine2 | mryat | 180.0 | |
| 18 | BackStreet1 | mryat | 185.0 | |
| 19 | BackStreet2 | mryat | 185.0 | |
| 20 | BackStreet3 | mryat | 185.0 | |
| 21 | VictoryMarch1 | mryat | 126.0 | |
| 22 | VictoryMarch2 | mryat | 126.0 | |
| 23 | VictoryMarch3 | mryat | 126.0 | |
| 24 | XrossAlert1 | KORG Inc. | 110.0 | ○ |
| 25 | XrossAlert2 | KORG Inc. | 110.0 | ○ |
| 26 | Fashion | mryat | 105.0 | |
| 27 | BUJINKAN 1 | Mistabishi | 165.0 | |
| 28 | BUJINKAN 2 | Mistabishi | 165.0 | |
| 29 | BUJINKAN 3 | Mistabishi | 165.0 | |
| 30 | Jamaica indies | Edward Charles | 72.0 | |
| 31 | LIPOFUNK 1 | Mistabishi | 120.0 | |
| 32 | LIPOFUNK 2 | Mistabishi | 120.0 | |
| 33 | Stheno 1 | Shrike | 125.0 | |
| 34 | Stheno 2 | Shrike | 125.0 | |
| 35 | Gracile 1 | Shrike | 125.0 | |
| 36 | Gracile 2 | Shrike | 125.0 | |
| 37 | Gracile 3 | Shrike | 125.0 | |
| 38 | Atomic1 | KORG Inc. | 120.0 | |
| 39 | Atomic2 | KORG Inc. | 120.0 | |
| 40 | Atomic3 | KORG Inc. | 120.0 | |
| 41 | TATLER 1 | Mistabishi | 119.0 | |
| 42 | TATLER 2 | Mistabishi | 119.0 | |
| 43 | TATLER 3 | Mistabishi | 119.0 | |
| 44 | Oxygen1 | KORG Inc. | 135.0 | |
| 45 | Oxygen2 | KORG Inc. | 135.0 | |
| 46 | Oxygen3 | KORG Inc. | 135.0 | |
| 47 | Lies | Shrike | 110.0 | |
| 48 | ZAMPA | Mistabishi | 120.0 | |
| 49 | Jungle Fancy | Shrike | 125.0 | |
| 50 | SelectMenu | KORG Inc. | 108.0 | |
| 51 | CoinMoney1 | KORG Inc. | 138.0 | |
| 52 | CoinMoney2 | KORG Inc. | 138.0 | |
| 53 | Mind Out1 | KORG Inc. | 137.0 | |
| 54 | Mind Out2 | KORG Inc. | 137.0 | ○ |
| 55 | ZeroGravity1 | mryat | 145.0 | |
| 56 | ZeroGravity2 | mryat | 145.0 | |

| N | Pattern Name | Author | BPM | Advisory* |
|-----|------------------|------------|-------|-----------|
| 57 | King of King | KORG Inc. | 137.0 | |
| 58 | StarCrossed | KORG Inc. | 110.0 | |
| 59 | BeatDaRapper | KORG Inc. | 126.0 | |
| 60 | BodyTalk1 | KORG Inc. | 88.0 | |
| 61 | BodyTalk2 | KORG Inc. | 88.0 | |
| 62 | Bomb Up | KORG Inc. | 90.0 | |
| 63 | CoCo Party1 | KORG Inc. | 94.0 | |
| 64 | CoCo Party2 | KORG Inc. | 94.0 | |
| 65 | Harp On One | KORG Inc. | 86.0 | |
| 66 | TypeRocs | KORG Inc. | 97.0 | |
| 67 | Ironworks | KORG Inc. | 94.0 | |
| 68 | Get Funky1 | KORG Inc. | 112.0 | |
| 69 | Get Funky2 | KORG Inc. | 83.0 | |
| 70 | Braziery | KORG Inc. | 125.0 | |
| 71 | MondoBeats1 | KORG Inc. | 125.0 | |
| 72 | MondoBeats2 | KORG Inc. | 125.0 | |
| 73 | Rocka Baby1 | KORG Inc. | 123.0 | |
| 74 | Rocka Baby2 | KORG Inc. | 123.0 | |
| 75 | Feline | KORG Inc. | 111.0 | |
| 76 | Narrative 1 | KORG Inc. | 95.0 | |
| 77 | Narrative 2 | KORG Inc. | 95.0 | |
| 78 | Narrative 3 | KORG Inc. | 95.0 | |
| 79 | DrinkUp1 | KORG Inc. | 77.0 | |
| 80 | DrinkUp2 | KORG Inc. | 77.0 | |
| 81 | On DaDa1 | KORG Inc. | 161.0 | |
| 82 | On DaDa2 | KORG Inc. | 161.0 | |
| 83 | On DaDa3 | KORG Inc. | 161.0 | |
| 84 | FromOff 1 | KORG Inc. | 146.0 | |
| 85 | FromOff 2 | KORG Inc. | 146.0 | |
| 86 | IHaveAFastFoot | mryat | 174.0 | |
| 87 | Hoot Guns1 | KORG Inc. | 166.0 | |
| 88 | Hoot Guns2 | KORG Inc. | 166.0 | |
| 89 | Slapp 1 | KORG Inc. | 186.0 | |
| 90 | Slapp 2 | KORG Inc. | 186.0 | |
| 91 | Bop 1 | Shrike | 174.0 | |
| 92 | Bop 2 | Shrike | 174.0 | |
| 93 | Traditional1 | mryat | 105.0 | |
| 94 | Traditional2 | mryat | 105.0 | |
| 95 | HouseOfTheWitch1 | mryat | 200.0 | |
| 96 | HouseOfTheWitch2 | mryat | 200.0 | |
| 97 | Volcano1 | mryat | 200.0 | |
| 98 | Volcano2 | mryat | 200.0 | |
| 99 | Volcano3 | mryat | 200.0 | |
| 100 | Chaser1 | mryat | 138.0 | |
| 101 | Chaser2 | mryat | 138.0 | |
| 102 | Chaser3 | mryat | 138.0 | |
| 103 | HerelsJungle1 | mryat | 125.0 | |
| 104 | HerelsJungle2 | mryat | 125.0 | |
| 105 | ChickenKing1 | mryat | 160.0 | |
| 106 | ChickenKing2 | mryat | 160.0 | |
| 107 | ChickenKing3 | mryat | 160.0 | |
| 108 | JEWKE | Mistabishi | 130.0 | |
| 109 | Alertness 1 | KORG Inc. | 105.0 | ○ |
| 110 | Alertness 2 | KORG Inc. | 105.0 | ○ |
| 111 | Assault 1 | KORG Inc. | 184.0 | ○ |
| 112 | Assault 2 | KORG Inc. | 184.0 | |

| N | Pattern Name | Author | BPM | Advisory* | N | Pattern Name | Author | BPM | Advisory* |
|-----|---------------|----------------|-------|-----------|-----|--------------|--------|-------|-----------|
| 113 | SKUMTEK 1 | Mistabishi | 174.0 | | 174 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 114 | SKUMTEK 2 | Mistabishi | 174.0 | | 175 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 115 | SKUMTEK 3 | Mistabishi | 174.0 | | 176 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 116 | HACKNEY 1 | Mistabishi | 174.0 | ○ | 177 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 117 | HACKNEY 2 | Mistabishi | 174.0 | | 178 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 118 | Atlantic Sun | Edward Charles | 77.0 | | 179 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 119 | Jamming Rythm | Edward Charles | 140.0 | | 180 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 120 | Over Dream | Edward Charles | 98.0 | | 181 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 121 | Underground | Edward Charles | 107.0 | | 182 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 122 | Reverence | Edward Charles | 100.0 | | 183 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 123 | IRATION | Mistabishi | 120.0 | ○ | 184 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 124 | BABYFUNK 1 | Mistabishi | 126.0 | | 185 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 125 | BABYFUNK 2 | Mistabishi | 126.0 | | 186 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 126 | Plankton 1 | Shrike | 125.0 | | 187 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 127 | Plankton 2 | Shrike | 125.0 | ○ | 188 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 128 | Aurora | Shrike | 130.0 | | 189 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 129 | Limbic | Shrike | 132.0 | | 190 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 130 | BeachFront | KORG Inc. | 118.0 | | 191 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 131 | EnamelSplay 1 | KORG Inc. | 129.0 | | 192 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 132 | EnamelSplay 2 | KORG Inc. | 129.0 | | 193 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 133 | Efferescent | KORG Inc. | 120.0 | | 194 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 134 | Koan 1 | Shrike | 105.0 | | 195 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 135 | Koan 2 | Shrike | 105.0 | | 196 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 136 | SLEAZEWAVE 1 | Mistabishi | 66.0 | | 197 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 137 | SLEAZEWAVE 2 | Mistabishi | 66.0 | | 198 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 138 | You 1 | Shrike | 115.0 | | 199 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 139 | You 2 | Shrike | 115.0 | | 200 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 140 | You 3 | Shrike | 115.0 | | 201 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 141 | APOSTASY 1 | Mistabishi | 65.0 | | 202 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 142 | APOSTASY 2 | Mistabishi | 65.0 | | 203 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 143 | French Kiss1 | KORG Inc. | 80.0 | | 204 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 144 | French Kiss2 | KORG Inc. | 80.0 | | 205 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 145 | Stump | Shrike | 125.0 | | 206 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 146 | Nu Virtue | Shrike | 125.0 | | 207 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 147 | BAYOU 1 | Mistabishi | 64.0 | | 208 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 148 | BAYOU 2 | Mistabishi | 64.0 | | 209 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 149 | Rucolino 1 | KORG Inc. | 128.0 | | 210 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 150 | Rucolino 2 | KORG Inc. | 128.0 | | 211 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 151 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 212 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 152 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 213 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 153 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 214 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 154 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 215 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 155 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 216 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 156 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 217 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 157 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 218 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 158 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 219 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 159 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 220 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 160 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 221 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 161 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 222 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 162 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 223 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 163 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 224 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 164 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 225 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 165 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 226 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 166 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 227 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 167 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 228 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 168 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 229 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 169 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 230 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 170 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 231 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 171 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 232 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 172 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 233 | Init Pattern | --- | 120.0 | |
| 173 | Init Pattern | --- | 120.0 | | 234 | Init Pattern | --- | 120.0 | |

| N | Pattern Name | Author | BPM | Advisory* |
|-----|--------------|--------|-------|-----------|
| 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 | |

| N | Pattern Name | Author | BPM | Advisory* |
|-----|--------------|--------|-------|-----------|
| 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 | |

*Advisory(Attention): Ces motifs contiennent des sons de coups de feu, de cris, d'alarmes, de sirènes de police, etc.

All Patterns —© 2015 KORG INC. All rights reserved.

Credits (alphabetical)

- Edward Charles <https://www.youtube.com/user/caribbeansamples>
<http://www.cdbaby.com/Artist/EDWARDCHARLES1>
- Mistabishi <http://www.facebook.com/mistabishi>
- Mryat <http://www.youtube.com/user/mryat>
<http://soundcloud.com/mryat>
- Shrike <http://soundcloud.com/shrike>

2.3.9.2 *electribe sampler MIDI Implementation* Revision 1.00 (Apr. 27 2015)

2.3.9.2.1 TRANSMITTED DATA 98
 2.3.9.2.2 RECOGNIZED RECEIVE DATA 101

2.3.9.2.1 TRANSMITTED DATA

2.3.9.2.1.1 CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal 98
 2.3.9.2.1.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES 99
 2.3.9.2.1.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES 99
 2.3.9.2.1.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES 100
 2.3.9.2.1.5 SEARCH DEVICE REPLY 100

2.3.9.2.1.1 CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal

| Status | Second | Third | Description | (Transmitted by ...) | ENA |
|--------|----------|---------|-------------------|----------------------|--------|
| [Hex] | [H] [D] | [H] [D] | | | |
| 8n | kk (kk) | 40 (64) | Note Off | (Note Off) | *1 S |
| 9n | kk (kk) | vv (vv) | Note On vv=1~127 | (Note On) | S |
| Bn | 00 (00) | mm (mm) | Bank Select (MSB) | (Pattern Change) | *2 P |
| Bn | 07 (07) | vv (vv) | Amp Level | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 0A (10) | vv (vv) | Amp Pan | (P.C.) | *3-2 S |
| Bn | 20 (32) | bb (bb) | Bank Select (LSB) | (Pattern Change) | *2 P |
| Bn | 47 (71) | vv (vv) | Filter Resonance | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 48 (72) | vv (vv) | EG Decay/Release | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 49 (73) | vv (vv) | EG Attack | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 4A (74) | vv (vv) | Filter Cutoff | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 50 (80) | vv (vv) | Osc Pitch | (P.C.) | *3-3 S |
| Bn | 51 (81) | vv (vv) | Osc Glide | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 52 (82) | vv (vv) | Osc Edit | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 53 (83) | vv (vv) | Filter EG Int. | (P.C.) | *3-3 S |
| Bn | 55 (85) | vv (vv) | Modulation Depth | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 56 (86) | vv (vv) | Modulation Speed | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 57 (87) | vv (vv) | Insert Fx Edit | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 66 (102) | vv (vv) | Master Fx X | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 67 (103) | vv (vv) | Master Fx Y | (P.C.) | *3-1 S |
| Bn | 68 (104) | vv (vv) | Insert Fx Off/On | (P.C.) | *3-4 S |
| Bn | 69 (105) | vv (vv) | MFX Send Off/On | (P.C.) | *3-4 S |
| Bn | 6A (106) | vv (vv) | Master Fx Off/On | (P.C.) | *3-4 S |
| Cn | pp (pp) | -- (--) | Program Change | (Pattern Change) | *2 P |

n : MIDI Channel = 0 ~ F

vv : Value

P.C.: Panel Control

ENA = S : Enabled When Global MIDI RECEIVE/SEND FILTER is "Off".

P : Enabled when Global MIDI RECEIVE/SEND FILTER is "Off" or "Short".

*1 : kk = 0 ~ 127

*2 : Pattern MIDI Out [Hex] [Dec]
 Pattern 001 - 127 mm,bb,pp : 00,00,01~7F / 00,00,001~127
 Pattern 128 - 250 : 00,01,01~79 / 00,01,001~121

*3-1 : 00~7F : 00~127

*3-2 : 00,01~40~7F : L63,L63~Center~R63
 00~07 : L63,L63,L62,L61,L60,L59,L58,L57
 08~0F : L56,L55,L54,L53,L52,L51,L50,L49
 10~17 : L48,L47,L46,L45,L44,L43,L42,L41
 18~1F : L40,L39,L38,L37,L36,L35,L34,L33
 20~27 : L32,L31,L30,L29,L28,L27,L26,L25
 28~2F : L24,L23,L22,L21,L20,L19,L18,L17
 30~37 : L16,L15,L14,L13,L12,L11,L10,L09
 38~3F : L08,L07,L06,L05,L04,L03,L02,L01
 40~47 : Center,R01,R02,R03,R04,R05,R06,R07
 48~4F : R08,R09,R10,R11,R12,R13,R14,R15

50~57 : R16,R17,R18,R19,R20,R21,R22,R23
 58~5F : R24,R25,R26,R27,R28,R29,R30,R31
 60~67 : R32,R33,R34,R35,R36,R37,R38,R39
 68~6F : R40,R41,R42,R43,R44,R45,R46,R47
 70~77 : R48,R49,R50,R51,R52,R53,R54,R55
 78~7F : R56,R57,R58,R59,R60,R61,R62,R63

*3-3 : 00,01~7F : -63,-63~+63
 00~07 : -63,-63,-62,-61,-60,-59,-58,-57
 08~0F : -56,-55,-54,-53,-52,-51,-50,-49
 10~17 : -48,-47,-46,-45,-44,-43,-42,-41
 18~1F : -40,-39,-38,-37,-36,-35,-34,-33
 20~27 : -32,-31,-30,-29,-28,-27,-26,-25
 28~2F : -24,-23,-22,-21,-20,-19,-18,-17
 30~37 : -16,-15,-14,-13,-12,-11,-10,- 9
 38~3F : - 8,- 7,- 6,- 5,- 4,- 3,- 2,- 1
 40~47 : 0,+ 1,+ 2,+ 3,+ 4,+ 5,+ 6,+ 7
 48~4F : + 8,+ 9,+10,+11,+12,+13,+14,+15
 50~57 : +16,+17,+18,+19,+20,+21,+22,+23
 58~5F : +24,+25,+26,+27,+28,+29,+30,+31
 60~67 : +32,+33,+34,+35,+36,+37,+38,+39
 68~6F : +40,+41,+42,+43,+44,+45,+46,+47
 70~77 : +48,+49,+50,+51,+52,+53,+54,+55
 78~7F : +56,+57,+58,+59,+60,+61,+62,+63

*3-4 : 00,7F : Off,On

2.3.9.2.1.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[H] | Description | |
|-----------|----------------|----|
| F8 | Timing Clock | *4 |
| FA | Start | |
| FB | Continue | |
| FC | Stop | |
| FE | Active Sensing | |

*4 : This message is transmitted when the Global "CLOCK MODE" is set to "Internal".

2.3.9.2.1.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

DEVICE INQUIRY REPLY

| Byte[H] | Description |
|---------|---|
| F0 | Exclusive Status |
| 7E | Non Realtime Message |
| 0g | Global MIDI Channel (Device ID) |
| 06 | General Information |
| 02 | Identity Reply |
| 42 | KORG ID (Manufacturers ID) |
| 24 | electribe sampler ID (Family ID (LSB)) |
| 01 | (Family ID (MSB)) |
| 00 | (Member ID (LSB)) |
| 00 | (Member ID (MSB)) |
| xx | (Major Ver.) |
| xx | (Minor Ver.) |
| xx | (Release Ver.) |
| xx | (reserved) |
| F7 | End Of Exclusive |

This message is transmitted whenever a INQUIRY MESSAGE REQUEST is received.

2.3.9.2.1.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

| Function ID [Hex] | Description/Function | *5 |
|----------------------|-------------------------------|----|
| 40 | CURRENT PATTERN DATA DUMP | R |
| 4C | PATTERN DATA DUMP (1 PATTERN) | R |
| 51 | GLOBAL DATA DUMP | R |
| 26 | DATA FORMAT ERROR | E |
| 23 | DATA LOAD COMPLETED | E |
| 24 | DATA LOAD ERROR | E |
| 21 | WRITE COMPLETED | E |
| 22 | WRITE ERROR | E |

*5 : Transmitted when

R : Request message is received.

E : Exclusive message is received.

2.3.9.2.1.5 SEARCH DEVICE REPLY

| Byte[H] | Description |
|------------|--|
| F0 | Exclusive Status |
| 42 | KORG ID (Manufacturers ID) |
| 50 | Search Device |
| 01 | Reply |
| (0000gggg) | gggg:MIDI Global Channel (Device ID) |
| dd | Echo Back ID |
| 24 | electribe sampler ID (Family ID (LSB)) |
| 01 | (Family ID (MSB)) |
| 01 | (Member ID (LSB)) |
| 00 | (Member ID (MSB)) |
| xx | (Major Ver.) |
| xx | (Minor Ver.) |
| xx | (Release Ver.) |
| xx | (reserved) |
| F7 | END OF EXCLUSIVE |

g : MIDI Channel = 0~F :Global Channel

dd : Echo Back ID = copy from SEARCH DEVICE REQUEST message.

This message is transmitted whenever a SEARCH DEVICE REQUEST is received.

2.3.9.2.2 RECOGNIZED RECEIVE DATA

| | | |
|-------------|---|-----|
| 2.3.9.2.2.1 | CHANNEL MESSAGES | 101 |
| 2.3.9.2.2.2 | SYSTEM REALTIME MESSAGES | 102 |
| 2.3.9.2.2.3 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME) | 102 |
| 2.3.9.2.2.4 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME) | 102 |
| 2.3.9.2.2.5 | SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE | 103 |
| 2.3.9.2.2.6 | SEARCH DEVICE REQUEST | 103 |

2.3.9.2.2.1 CHANNEL MESSAGES

| Status | Second | Third | Description | ENA |
|--------|----------|---------|-----------------------|---------|
| [Hex] | [H] [D] | [H] [D] | | |
| 8n | kk (kk) | 40 (64) | Note Off | S |
| 9n | kk (kk) | vv (vv) | Note On vv=1~127 | S |
| Bn | 00 (00) | mm (mm) | Bank Select (MSB) | *6 P |
| Bn | 07 (07) | vv (vv) | Amp Level | *7-1 S |
| Bn | 0A (10) | vv (vv) | Amp Pan | *7-2 S |
| Bn | 20 (32) | bb (vv) | Bank Select(LSB) | *6 P |
| Bn | 47 (71) | vv (vv) | Filter Resonance | *7-1 S |
| Bn | 48 (72) | vv (vv) | EG Decay/Release | *7-1 S |
| Bn | 49 (73) | vv (vv) | EG Attack | *7-1 S |
| Bn | 4A (74) | vv (vv) | Filter Cutoff | *7-1 S |
| Bn | 50 (80) | vv (bb) | Osc Pitch | *7-3 S |
| Bn | 51 (81) | vv (vv) | Osc Glide | *7-1 S |
| Bn | 52 (82) | vv (vv) | Osc Edit | *7-1 S |
| Bn | 53 (83) | vv (vv) | Filter EG Int. | *7-3 S |
| Bn | 55 (85) | vv (vv) | Modulation Depth | *7-1 S |
| Bn | 56 (86) | vv (vv) | Modulation Speed | *7-1 S |
| Bn | 57 (87) | vv (vv) | Insert Fx Edit | *7-1 S |
| Bn | 66 (102) | vv (vv) | Master Fx X | *7-1 S |
| Bn | 67 (103) | vv (vv) | Master Fx Y | *7-1 S |
| Bn | 68 (104) | vv (vv) | Insert Fx Off/On | *7-4 S |
| Bn | 69 (105) | vv (vv) | MFX Send Off/On | *7-4 S |
| Bn | 6A (106) | vv (vv) | Master Fx Off/On | *7-4 S |
| Bn | 78 (120) | vv (vv) | All Sound Off | A |
| Bn | 79 (121) | vv (vv) | Reset All Controllers | A |
| Bn | 7B (123) | vv (vv) | All Note Off | A |
| Cn | pp (pp) | -- (--) | Program Change | *6 P |

n : MIDI Channel = 0 ~ F

vv : Value

ENA = A :Always Enabled

S : Enabled When Global MIDI RECEIVE/SEND FILTER is "Off".

P : Enabled when Global MIDI RECEIVE/SEND FILTER is "Off" or "Short".

*6 : Pattern MIDI Out [Hex] [Dec]
 Pattern 001 - 127 mm,bb,pp : 00,00,01~7F / 00,00,001~127
 Pattern 128 - 250 00,01,01~79 / 00,01,001~121

*7-1 : 00~7F : 00~127

*7-2 : 00,01~40~7F : L63,L63~Center~R63
 00~07 : L63,L63,L62,L61,L60,L59,L58,L57
 08~0F : L56,L55,L54,L53,L52,L51,L50,L49
 10~17 : L48,L47,L46,L45,L44,L43,L42,L41
 18~1F : L40,L39,L38,L37,L36,L35,L34,L33
 20~27 : L32,L31,L30,L29,L28,L27,L26,L25
 28~2F : L24,L23,L22,L21,L20,L19,L18,L17
 30~37 : L16,L15,L14,L13,L12,L11,L10,L09
 38~3F : L08,L07,L06,L05,L04,L03,L02,L01
 40~47 : Center,R01,R02,R03,R04,R05,R06,R07
 48~4F : R08,R09,R10,R11,R12,R13,R14,R15

50~57 : R16,R17,R18,R19,R20,R21,R22,R23
 58~5F : R24,R25,R26,R27,R28,R29,R30,R31
 60~67 : R32,R33,R34,R35,R36,R37,R38,R39
 68~6F : R40,R41,R42,R43,R44,R45,R46,R47
 70~77 : R48,R49,R50,R51,R52,R53,R54,R55
 78~7F : R56,R57,R58,R59,R60,R61,R62,R63

*7-3 : 00,01~7F : -63,-63~+63
 00~07 : -63,-63,-62,-61,-60,-59,-58,-57
 08~0F : -56,-55,-54,-53,-52,-51,-50,-49
 10~17 : -48,-47,-46,-45,-44,-43,-42,-41
 18~1F : -40,-39,-38,-37,-36,-35,-34,-33
 20~27 : -32,-31,-30,-29,-28,-27,-26,-25
 28~2F : -24,-23,-22,-21,-20,-19,-18,-17
 30~37 : -16,-15,-14,-13,-12,-11,-10,- 9
 38~3F : - 8,- 7,- 6,- 5,- 4,- 3,- 2,- 1
 40~47 : 0,+ 1,+ 2,+ 3,+ 4,+ 5,+ 6,+ 7
 48~4F : + 8,+ 9,+10,+11,+12,+13,+14,+15
 50~57 : +16,+17,+18,+19,+20,+21,+22,+23
 58~5F : +24,+25,+26,+27,+28,+29,+30,+31
 60~67 : +32,+33,+34,+35,+36,+37,+38,+39
 68~6F : +40,+41,+42,+43,+44,+45,+46,+47
 70~77 : +48,+49,+50,+51,+52,+53,+54,+55
 78~7F : +56,+57,+58,+59,+60,+61,+62,+63

*7-4 : 00,01~7F : Off,On

2.3.9.2.2.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[H] | Description |
|-----------|----------------|
| F8 | Timing Clock |
| FA | Start |
| FB | Continue |
| FC | Stop |
| FE | Active Sensing |

2.3.9.2.2.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

DEVICE INQUIRY MESSAGE REQUEST

| Byte[H] | Description |
|---------|--------------------------|
| F0 | Exclusive Status |
| 7E | Non Realtime Message |
| nn | MIDI Channel (Device ID) |
| 06 | General Information |
| 01 | Identity Request |
| F7 | END OF EXCLUSIVE |

nn : MIDI Channel = 0 ~ F : Global Channel
 = 7F : Any Channel

2.3.9.2.2.4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME)

Not applicable

2.3.9.2.2.5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

| Function ID [Hex] | Function |
|----------------------|---------------------------------------|
| 10 | CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST |
| 1C | PATTERN DATA DUMP REQUEST (1 Pattern) |
| 0E | GLOBAL DATA DUMP REQUEST |
| 11 | PATTERN WRITE REQUEST |
| 40 | CURRENT PATTERN DATA DUMP |
| 4C | PATTERN DATA DUMP (1 Pattern) |
| 51 | GLOBAL DATA DUMP |

2.3.9.2.2.6 SEARCH DEVICE REQUEST

| Byte[H] | Description |
|---------|------------------------------|
| F0 | Exclusive Status |
| 42 | KORG ID (Manufacturers ID) |
| 50 | Search Device |
| 00 | Request |
| dd | Echo Back ID |
| F7 | END OF EXCLUSIVE |

Receive this message, and transmits SEARCH DEVICE REPLY message including copied Echo Back ID.

MIDI Exclusive Format [R:Receive, T:Transmit]

| | | | |
|--------|---------------------------------------|-----|-----|
| 13(1) | CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST | R | 103 |
| 14(2) | PATTERN DATA DUMP REQUEST (1 PATTERN) | R | 103 |
| 15(3) | GLOBAL DATA DUMP REQUEST | R | 104 |
| 16(4) | PATTERN WRITE REQUEST | R | 104 |
| 17(5) | CURRENT PATTERN DATA DUMP | R/T | 104 |
| 18(6) | PATTERN DATA DUMP (1 PATTERN) | R/T | 104 |
| 19(7) | GLOBAL DATA DUMP | R/T | 105 |
| 20(8) | RECEIVE DATA FORMAT ERROR | T | 105 |
| 21(9) | DATA LOAD COMPLETED (ACK) | T | 105 |
| 22(10) | DATA LOAD ERROR (NAK) | T | 105 |
| 23(11) | WRITE COMPLETED | T | 106 |
| 24(12) | WRITE ERROR | T | 106 |

13(1) CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|----------------|---------------------------------------|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) |
| 0001 0000 (10) | CURRENT PATTERN DATA DUMP REQUEST 10H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receive this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

14(2) PATTERN DATA DUMP REQUEST (1 PATTERN) R

| Byte | Description |
|-----------|------------------|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |

| | | |
|----------------|----------------------------------|-----|
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) | |
| 0001 1100 (1C) | PATTERN DATA DUMP REQUEST | 1CH |
| 0ppp pppp (pp) | Source Pattern No.(LSB bit 6~0) | |
| 0ppp pppp (PP) | Source Pattern No.(MSB bit 13~7) | |
| 1111 0111 (F7) | EOX | |
| +-----+ | | |

PPpp : 0~FA = Pattern No. 001-250

Receive this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

15(3) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

| | | | | |
|----------------|------|-------------------------------|-------------|--|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | EXCLUSIVE HEADER | | |
| 00,01,24, | | ProductID (electribe sampler) | | |
| 0001 1110 (1E) | | GLOBAL DATA DUMP REQUEST | 1EH | |
| 1111 0111 (F7) | | EOX | | |
| +-----+ | | | | |

Receive this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

16(4) PATTERN WRITE REQUEST R

| | | | | |
|----------------|------|---------------------------------------|-------------|--|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | EXCLUSIVE HEADER | | |
| 00,01,24, | | ProductID (electribe sampler) | | |
| 0001 0001 (11) | | PATTERN WRITE REQUEST | 11H | |
| 0ppp pppp (pp) | | Destination Pattern No.(LSB bit 6~0) | | |
| 0ppp pppp (PP) | | Destination Pattern No.(MSB bit 13~7) | | |
| 1111 0111 (F7) | | EOX | | |
| +-----+ | | | | |

PPpp : 0~FA = Pattern No. 001-250

Receive this message, and transmits Func=21 or Func=22 message.

17(5) CURRENT PATTERN DATA DUMP R/T

| | | | | |
|----------------|------|-------------------------------|---------------------|--|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | EXCLUSIVE HEADER | | |
| 00,01,24, | | ProductID (electribe sampler) | | |
| 0100 0000 (40) | | CURRENT PATTERN DATA DUMP | 40H | |
| 0ddd dddd (dd) | | Data | (TABLE 1, NOTE 1,3) | |
| : | | : | | |
| 1111 0111 (F7) | | EOX | | |
| +-----+ | | | | |

- ✓ Receive this message & data, save them to Edit Buffer and transmits Func=23 or Func=24 message.
- ✓ Receive Func=10 message, and transmits this message & data from Edit Buffer.

18(6) PATTERN DATA DUMP (1 PATTERN) R/T

| | | | | |
|----------------|------|-------------------------------|---------------------|--|
| | Byte | | Description | |
| +-----+ | | | | |
| F0,42,3g, | | EXCLUSIVE HEADER | | |
| 00,01,24, | | ProductID (electribe sampler) | | |
| 0100 1100 (4C) | | CURRNT PATTERN DATA DUMP | 4CH | |
| 0ppp pppp (pp) | | Pattern No.(LSB bit 6~0) | | |
| 0ppp pppp (PP) | | Pattern No.(MSB bit 13~7) | | |
| 0ddd dddd (dd) | | Data | (TABLE 1, NOTE 1,3) | |
| : | | : | | |
| +-----+ | | | | |

```
| 1111 0111 (F7) | EOX |
+-----+-----+
```

PPpp : 0~FA = Pattern No. 001-250

- ✓ Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.
- ✓ Receive Func=1C message, and transmits this message & data from Internal Memory.
- ✓ When DATA DUMP is executed, transmit this message & data from Internal Memory.

19(7) GLOBAL DATA DUMP R/T

```
+-----+-----+
| Byte | Description |
+-----+-----+
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) |
| 0101 0001 (51) | GLOBAL DATA DUMP 51H |
| Oddd dddd (dd) | Data (TABLE 7, NOTE 1,3) |
| : | : |
| 1111 0111 (F7) | EOX |
+-----+-----+
```

- ✓ Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.
- ✓ Receive Func=0E message, and transmits this message & data from Edit Buffer.
- ✓ When DATA DUMP is executed, transmit this message & data from Edit Buffer.

20(8) RECEIVE DATA FORMAT ERROR T

```
+-----+-----+
| Byte | Description |
+-----+-----+
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) |
| 0010 0110 (26) | DATA FORMAT ERROR 26H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |
+-----+-----+
```

When found an error in the received message (e.g. data length), transmits this message.

21(9) DATA LOAD COMPLETED (ACK) T

```
+-----+-----+
| Byte | Description |
+-----+-----+
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) |
| 0010 0011 (23) | DATA LOAD COMPLETED 23H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |
+-----+-----+
```

When DATA LOAD, PROCESSING have been completed, transmits this message.

22(10) DATA LOAD ERROR (NAK) T

```
+-----+-----+
| Byte | Description |
+-----+-----+
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) |
| 0010 0100 (24) | DATA LOAD ERROR 24H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |
+-----+-----+
```

When DATA LOAD,PROCESSING have not been completed, transmits this message.

23(11) WRITE COMPLETED **T**

| Byte | Description |
|----------------|-------------------------------|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) |
| 0010 0001 (21) | WRITE COMPLETED 21H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

When DATA WRITE MIDI has been completed, transmits this message.

24(12) WRITE ERROR **T**

| Byte | Description |
|----------------|-------------------------------|
| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER |
| 00,01,24, | ProductID (electribe sampler) |
| 0010 0010 (22) | WRITE ERROR 22H |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

When DATA WRITE MIDI has not been completed, transmits this message.

NOTE 1 : Current Pattttern Data Dump Format & Pattern Data Dump
 16384Bytes = 7 * 2340 + 4 -> 8 * 2340 + (4+1) = 18725Bytes

NOTE 2 : GLOBAL DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT
 256Bytes = 7 * 36 + 4 -> 8 * 36 + (4+1) = 293Bytes

NOTE 3 : The dump data conversion

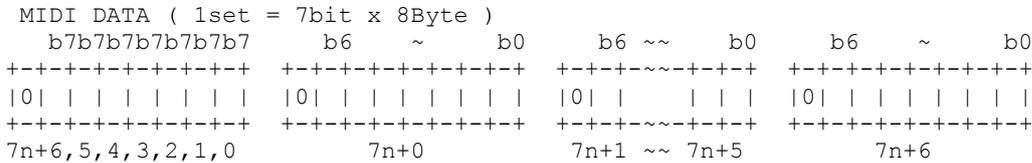
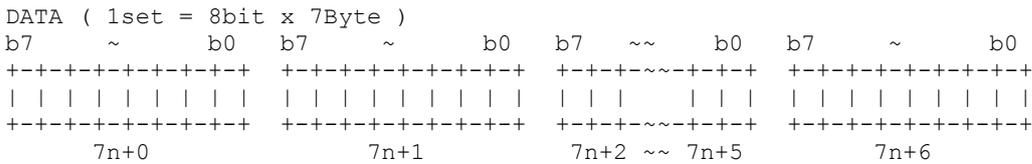


Table 8 TABLE 1 : Pattern Parameter (1 Pattern, Current Pattern) _____ 106
Table 9 TABLE 2 : Pattern Version _____ 107
Table 10 TABLE 3 : TouchScale Parameter _____ 108
Table 11 TABLE 4 : Master Fx Paramter _____ 108
Table 12 TABLE 5 : Motion Sequence Parameter _____ 108
Table 13 TABLE 6 :Part Parameter _____ 109
Table 14 TABLE 7 : Global Parameter _____ 110

Table 8 TABLE 1 : Pattern Parameter (1 Pattern, Current Pattern)
 No. : No. in the Pattern dump data.

| No. | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|-----|-----------|------------------------|
| 0~3 | Header | 'PTST' = 54535450[HEX] |

| | | |
|-------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| 4~7 | Size | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 8~11 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| Pattern Version (TABLE 2) | | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 16~33 | Pattern Name | null terminated |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 34~35 | Tempo | 200~3000 = 20.0 ~ 300.0 |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 36 | Swing | -48 ~ 48 |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 37 | Length | 0~3 = 1~4bar(s) |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 38 | Beat | 0, 1, 2, 3 = 16,32,8 Tri, 16 Tri |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 39 | Key | 0~11 = C~B |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 40 | Scale | 0~35 |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 41 | Chordset | 0~4 |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 42 | Play Level | 127 ~ 0 = 0 ~ 127 |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 43 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| TouchScale Parameter (TABLE 3) | | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| Master Fx Paramter (TABLE 4) | | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 68 | Alternate 13-14 | 0~1=OFF,ON |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 69 | Alternate 15-16 | 0~1=OFF,ON |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 70~77 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 78~255 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| Motion Sequence Parameter (TABLE 5) | | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 1840~2047 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 2048~2863 | Part 1 Parameter (TABLE 6) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| . | | |
| . | | |
| . | | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 14288~15103 | Part 16 Parameter (TABLE 6) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 15104~15355 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 15356~15359 | Footer | 'PTED' = 44455450[HEX] |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 15360~16383 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |

Table 9 TABLE 2 : Pattern Version

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|---------|---------------|-------------------|
| 0 | Major version | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 1 | Minor version | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |
| 2~3 | (reserved) | |
| +-----+ | +-----+ | +-----+ |

Table 10 TABLE 3 : TouchScale Parameter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|--------|------------------|-------------------|
| 0~4 | (reseved) | |
| 5 | Gate Arp Pattern | 0~49 |
| 6 | Gate Arp Speed | 0~127 |
| 7 | (reserved) | |
| 8~9 | Gate Arp Time | -100 ~ 100 |
| 10~15 | (reserved) | |

Table 11 TABLE 4 : Master Fx Paramter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|--------|------------|-------------------|
| 0 | (reseved) | |
| 1 | Type | 0~31 |
| 2 | XY Pad X | 0~127 |
| 3 | XY Pad Y | 0~127 |
| 4 | (reserved) | |
| 5 | MFX Hold | 0,1~127 = OFF,ON |
| 6~7 | (reserved) | |

Table 12 TABLE 5 : Motion Sequence Parameter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|-----------|-------------------------|----------------------------------|
| 0~23 | Part Slot | 0,1~16,17=Off,Part1~16,Master FX |
| 24~48 | Destination | *T5-1 |
| 49~112 | Slot 1 Motion Sequence | 0~127 for each |
| . | | |
| . | | |
| . | | |
| 1519~1583 | Slot 24 Motion Sequence | 0~127 |

*T5-1 : Desttination List

- 0 : Off
- 1 : (Reserved)
- 2 : Oscillator Pitch
- 3 : Oscillator Glide
- 4 : Oscillator Edit
- 5 : Filter Cutoff
- 6 : Filter Resonance
- 7 : Filter EG Int.

8 : Modulation Depth
 9 : Modulation Speed
 10 : Amp Level
 11 : Amp Pan
 12 : EG Attack
 13 : EG Decay/Release
 14 : IFX Edit
 15 : Master Fx X
 16 : Master Fx Y
 17 : IFX On/Off
 18 : MFX Send On/Off
 19 : MFX XY Pad On/Off

Table 13 TABLE 6 :Part Parameter

OFFSET : Offset in the Pattern Parameter

| OFFSET | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|--------|-------------------|------------------------------------|
| 0 | Last Step | 0,1~15=16,1~15 |
| 1 | Mute | 0,1=OFF,ON |
| 2 | Voice Assign | 0,1,2,3=Mono1, Mono2, Poly1, Poly2 |
| 3 | Motion Sequence | 0,1,2=Off, Smooth, TriggerHold |
| 4 | Trig.Pad Velocity | 0,1=Off,On |
| 5 | Scale Mode | 0,1=Off,On |
| 6 | Part Priority | 0,1=Normal,High |
| 7 | (reserved) | |
| 8~9 | Oscillator Type | 0~500 |
| 10 | (reserved) | |
| 11 | Oscillator Edit | 0~127 |
| 12 | Filter Type | 0~16 |
| 13 | Filter Cutoff | 0~127 |
| 14 | Filter Resonance | 0~127 |
| 15 | Filter EG Int. | -63~63 |
| 16 | Modulation Type | 0~71 |
| 17 | Modulation Speed | 0~127 |
| 18 | Modulation Depth | 0~127 |
| 19 | (reserved) | |
| 20 | EG Attack | 0~127 |
| 21 | EG Decay/Release | 0~127 |
| 22~23 | (reserved) | |
| 24 | Amp Level | 0~127 |
| 25 | Amp Pan | -63~0~64=L63~center~R63 |
| 26 | EG On/Off | 0,1=Off,On |
| 27 | MFX Send On/Off | 0,1=Off,On |
| 28 | Groove Type | 0~24 |
| 29 | Groove Depth | 0~127 |

| | | |
|---------|----------------------|---------------------------|
| 30~31 | (reserved) | |
| 32 | IFX On/Off | 0,1=Off,On |
| 33 | IFX Type | 0~37 |
| 34 | IFX Edit | 0~127 |
| 35 | (reserved) | |
| 36 | Oscillator Pitch | -63~+63 |
| 37 | Oscillator Glide | 0~127 |
| 38~47 | (reserved) | |
| 48~59 | Step1 Step Data | |
| (48) | Step1 On/Off | 0,1=Off,On |
| (49) | Step1 Gate Time | 0~96,127=0~96,TIE |
| (50) | Step1 Velocity | 1~127 |
| (51) | Step1 Trigger On/Off | 0,1=Off,On |
| (52) | Step1 Note Slot 1 | 0,1~128=Off,Note No 0~127 |
| (53) | Step1 Note Slot 2 | (same as Slot 1) |
| (54) | Step1 Note Slot 3 | (same as Slot 1) |
| (55) | Step1 Note Slot 4 | (same as Slot 1) |
| (56~59) | (reserved) | |
| 60~71 | Step2 Step Data | (same as Step1 Step Data) |
| . | | |
| . | | |
| . | | |
| 741~752 | Step64 Step Data | (same as Step1 Step Data) |

Table 14 TABLE 7 : Global Parameter

No. : No. in the Pattern dump data.

| No. | PARAMETER | VALUE/DESCRIPTION |
|-------|-----------------|---------------------------------------|
| 0~3 | Header | 'GLST' = 54534C47[HEX] |
| 4~7 | Size | |
| 8~15 | (reserved) | |
| 16 | Metronome | 0,1,2,3,4=Off, Rec0, Rec1, Rec2, On |
| 17 | Sync Polarity | 0,1=Hi,Low |
| 18 | Sync Resolution | 0,1=1step,2steps |
| 19 | (reserved) | |
| 20 | Audio In Thru | 0,1=Off,On |
| 21~26 | (reserved) | |
| 27 | Velocity Curve | 0,1,2,3=Heavy, Normal, Light, Const96 |
| 28 | Knob Mode | 0,1,2=Jump, Catch, Value Scale |
| 29 | Trigger Mode | 0,1,2=Normal, Seq 1st, Seq Play |
| 30 | LCD Contrast | 0~24=1~25 |
| 31 | (reserved) | |
| 32 | Battery Mode | 0,1=Ni-MH,Alkali |
| 33 | Auto Power Off | 0,1=Disable,4 hours |
| 34~35 | (reserved) | |
| 36 | Tempo Lock | |

| | | | |
|----|-------------------|---------------------------|--|
| 37 | Power Save | 0,1,2=Disable,Auto,Enable | |
| 38 | Touch Scale Range | 0~3=1~4 Oct | |
| 39 | (reserved) | | |
| 40 | Clock Mode | *T7-1 | |
| 41 | Global Channel | 0~15=1~16 | |
| 42 | RECEIVE FILTER | *T7-2 | |
| 43 | SEND FILTER | *T7-2 | |

*T7-1 : Clock Mode

- 0 : Internal
- 1 : Auto
- 2 : External USB
- 3 : External MIDI
- 4 : External Sync

*T7-2 : Filter Parameter

- 0 : Off
- 1 : Short
- 2 : Short + Program

2.3.9.1 « electribe Sampler » : Arborescence du Menu

<http://rotten77.cz/korg-electribe/>

| | | |
|----------------------|-----------------------|-------------------------|
| 1. BPM | 8. KEY | 16. LAST STEP 16, 1- 15 |
| * 20-300 | | |
| 2. SWING | 9. SCALE | 17. GROOVE TYPE |
| * -50 - 50 | 1. Chromatic | 1. Conga 1 |
| 3. BEAT | 2. Ionian | 2. Conga 2 |
| 1. 16 | 3. Dorian | 3. Conga 3 |
| 2. 32 | 4. Phrygian | 4. Bongo 1 |
| 3. 8 Tri | 5. Lydian | 5. Bongo 2 |
| 4. 16 Tri | 6. Myxolydian | 6. Bongo 3 |
| 4. LENGTH | 7. Aeolian | 7. Cabasa 1 |
| * 1 - 4 | 8. Locrian | 8. Cabasa 2 |
| 5. PATTERN LEVEL | 9. Harm minor | 9. Claves 1 |
| * 0 - 127 | 10. Melo minor | 10. Cabasa 2 |
| 6. MFX TYPE | 11. Major Blues | 11. Cowbell |
| 1. Mod Delay | 12. minor Blues | 12. Agogo 1 |
| 2. Tape Delay | 13. Dimished | 13. Agogo 2 |
| 3. High Pass Delay | 14. Com.Dim | 14. Tambourine |
| 4. Hall Reverb | 15. Major Penta | 15. Off Beat |
| 5. Room Reverb | 16. minor Penta | 16. On Beat |
| 6. Wet Reverb | 17. Raga 1 | 17. Push 5&13 |
| 7. Looper | 18. Raga 2 | 18. Pull 5&13 |
| 8. Pitch Looper | 19. Raga 3 | 19. Oval Groove |
| 9. Step Shifter | 20. Arabic | 20. Laidback |
| 10. Slicer | 21. Spanish | 21. Rushback |
| 11. Jag Filter | 22. Gybsy | 22. The One |
| 12. Grain Shifter | 23. Egyptian | 23. Synchopation |
| 13. Vynil Break | 24. Hawaiian | 24. Crescendo |
| 14. Seq Reverse | 25. Pelog | 25. Descrescendo |
| 15. Seq Doubler | 26. Japanese | 18. GROOVE DEPTH |
| 16. Odd Stepper | 27. Ryukyu | 0-127 |
| 17. Even Stepper | 28. Chinese | 19. VOICE ASSIGN |
| 18. Low Pass Filter | 29. Bass Line | 1. Mono1 |
| 19. High Pass Filter | 30. Whole Tone | 2. Mono2 |
| 20. Band Plus Filter | 31. minor 3rd | 3. Poly1 |
| 21. Touch Wah | 32. Major 3rd | 4. Poly2 |
| 22. Tube EQ | 33. 4th Interval | 20. PART PRIORITY |
| 23. Decimator | 34. 5th Interval | 1. Normal |
| 24. Distortion | 35. Octave | 2. High |
| 25. Compressor | 10. CHORD SET | 21. MOTION SEQ |
| 26. Limiter | * 1 - 5 | 1. Off |
| 27. Chorus | 11. GATE ARP | 2. Smooth |
| 28. XY Flanger | * 0 - 50 | 3. Trigger Hold |
| 29. LFO Flanger | 12. ALTERNATE 13-14 | 22. TRG. PAD |
| 30. XY Phaser | 13. ALTERNATE 15-16 | VELOCITY |
| 31. LFO Phaser | 14. CHAIN TO | * Off / On |
| 32. Auto Pan | 15. CHAIN REPEAT 1-64 | 23. SCALE MOD |
| 7. CLEAR MFX MOTION | | |

- * Off / On
- 24. STEP EDIT
 - 1. STEP NUMBER
 - 2. NOTE
 - 3. GATE TIME
 - 4. VELOCITY
 - 5. OSC EDIT MOTION
 - * OFF, 0 -127
- 25. PART UTILITY
 - 1. COPY PART
 - Select Pattern >*
 - Select Source Part >*
 - Select Destination*
 - 2. COPY PART SOUND
 - 3. CLEAR SEQUENCE
 - 4. CLEAR MOTION
- 26. SAMPLE EDIT
 - 1. SELECT SAMPLE
 - 2. RENAME
 - 3. START POINT
 - 4. END POINT
 - 5. LOOP START POINT
 - 6. SAMPLE TUNE
 - * -63 - 63
 - 7. TIME SLICE
 - Step Beat > Threshold*
 - 8. CLEAR SLICE
 - 9. PLAY LEVEL
 - 1. Normal
 - 2. +12dB
- 27. GLOBAL PARAMETER
 - 1. TRIGGER MODE
 - 1. Normal
 - 2. Seq 1st
 - 3. Seq Play
 - 2. VELOCITY CURVE
 - 1. Heavy
 - 2. Normal
 - 3. Light
 - 4. Const 96
- 3. CLOCK MODE
 - 1. Internal
 - 2. Auto
 - 3. External USB
 - 4. External MIDI
 - 5. External Sync
- 4. GLOBAL MIDI CH
 - * 1 - 16
- 5. MIDI RECEIVE FILTER
 - 1. Off
 - 2. Short
 - 3. Short + Program
- 6. MIDI SEND FILTER
 - 1. Off
 - 2. Short
 - 3. Short + Program
- 7. SYNC POLARITY
 - 1. Hi
 - 2. Lo
- 8. SYNC UNIT
 - 1. 1 Step
 - 2. 2 Steps
- 9. METRONOME
 - 1. Off
 - 2. Rec 0
 - 3. Rec 1
 - 4. Rec 2
 - 5. On
- 10. TEMPO LOCK
 - * Off / On
- 11. KNOB MODE
 - 1. Jump
 - 2. Catch
 - 3. Value Scale
- 12. TOUCH SCALE RANGE
 - 1. 1 Oct
 - 2. 2 Oct
 - 3. 3 Oct
 - 4. 4 Oct
- 13. LCD CONTRAST
 - * 1 - 25
- 14. AUDIO IN THRU
 - 1. Off
 - 2. On
- 15. BATTERY TYPE
 - 1. Ni-MH
 - 2. Alkali
- 16. AUTO POWER OFF
 - 1. Disable
 - 2. 4 hours
- 17. POWER SAVE MODE
 - 1. Disable
 - 2. Auto
 - 3. Enable
- 18. PTN CHANGE LOCK
 - 1. Off
 - 2. On
- 19. CHAIN MODE
 - 1. Off
 - 2. On
- 20. XY CALIBRATION
- 28. DATA UTILITY
 - 1. EXPORT PATTERN
 - 2. EXPORT ALL PATTERN
 - 3. IMPORT PATTERN
 - 4. IMPORT ALL PATTERN
 - 5. INITIALIZE PATTERN
 - 6. EXPORT AUDIO
 - 1. Ableton Live Set
 - 2. WAV File Only
 - 7. EXPORT P.SET AUDIO
 - SELECT START > SELECT END >*
 - SELECT TYPE*
 - 8. EXPORT CHAIN AUDIO
 - SELECT TYPE*
 - 9. IMPORT SAMPLE
 - 10. EXPORT SAMPLE
 - 11. EXPORT ALL SAMPLE
 - 12. CARD FORMAT
 - 13. FACTORY RESET
 - 14. SOFTWARE UPDATE
- 29. EVENT REC / PLAY

3 Logiciels

Consulter les éventuelles nouveautés sur <http://electribrary.electribers.com>

| | | |
|-----|---|-----|
| 3.1 | « E2SEdit » EDITEUR POUR « ELECTRIBE SAMPLER » PAR DAVE SCHROETER | 114 |
| 3.2 | « ELECTRIBE SAMPLE MANAGER » PAR INGOLF KOCH (PC GRATUIT, MAC \$10) | 117 |
| 3.3 | « ELECTRIBE2 PATTERN EDITOR » POUR « MAX FOR LIVE » PAR XANADU | 118 |
| 3.4 | « OE2SLE » EDITEUR DE SAMPLE PAR JONATHANTAQUET | 119 |

3.1 « e2sEdit » Éditeur pour « electribe Sampler » par Dave Schroeter

<http://flosaic.com/e2sEdit/>

Non testé

| | | |
|-------|---------------|-----|
| 3.1.1 | PRÉSENTATION | 114 |
| 3.1.2 | DOCUMENTATION | 115 |

3.1.1 Présentation

This site details a Java application to edit the samples on Korg's electribe sampler. To jump right in, download the application and refer to the documentation to learn how to use it. Contact me at flosaic at gmail dot com with any questions or comments. I hope you have as much fun playing with it as I did creating and testing it!

A kind soul helped me set up a github repository for this project; if you can, go contribute: Dave Schroeter

<https://github.com/daveschroeter/e2sedit>

The screenshot shows the e2sEdit v1 application window. At the top, it says 'Current: all: e2sSample.all Seconds left: 99 Total samples: 403'. Below this is a table with columns: #, #F, Sample Name, Cat, Start, Length, Loop, End, Lp, St, Ld, Btrate, Tn. The table lists 40 samples with various names like 'Hippy', 'Breaks', 'Mute', 'Authentic 1', 'Authentic 2', 'Jazz', 'Rock', 'Legend Hi', 'Legend Lo', 'Breaks EDM', 'Raw 1', 'Raw 2', 'R&B', 'Tite Hi', 'Tite Mid', 'Tite Lo', 'Fatfarsay', 'Pure Eight', 'Boom Eight', 'Knock Eight', 'Ultra Eight', 'MonoEight', 'Short Eight', 'Abronic', and 'Zaggy'. Below the table is a section titled 'Choose a sample to edit.' with a smaller version of the same table structure.

Features

- ✓ Load, Delete, Replace, Audition, and Export samples!
- ✓ Tiny (~33k) and fast!

- ✓ Edit anything that isn't tied down!
- ✓ Single button for looping samples (great for single-cycles)!
- ✓ Run from anywhere - even the SD card (not recommended)!
- ✓ Free and open source!

Non-features

- ✓ Written by a complete non-programmer!
- ✓ No slice editing of any sort!
- ✓ Sample audition is iffy at best!
- ✓ No handling of “.wav” files with poor RIFF data!
- ✓ No drag and drop or multiple selections!
- ✓ Can crash without any sort of error reporting!
- ✓ Probably full of bugs that will destroy data!

3.1.2 Documentation

<http://flosaic.com/e2sEdit/docs.php>

Installation

There really isn't any. Just download e2sEdit.jar (after donating, of course!) and drop it next to an .all file. The default is e2sSample.all. If the application is in the same directory as the default, it will load that file. Note that you can duplicate and rename .all files, and e2sEdit can open and edit them. Also note that you can place it directly in the KORGElectribe sampler/Sample directory on your SD card. I don't recommend this for heavy usage, as this application makes many file writes and creates and deletes files quite often.

Usage

MAKE BACKUPS OF YOUR .ALL FILES! Once you have an “.all” loaded, you can edit several fields of each sample in the top pane. The factory samples can be edited, deleted, or exported. The user sample slots (beginning at 501) can load new samples which can be edited, deleted, replaced, or exported. All samples can be played (auditioned), although this feature is hit-or-miss. The code has trouble with really short or really long samples and samples at crazy bitrates (BoostSaw, a factory sample, has a bit rate of 411357!). There is no saving; when you make an edit, the change is done right away. When you are done editing, just close the program and your “.all” is ready to load. For most fields, if you do something out of bounds, you will get an error message. If you do something weird that I didn't think of, the program will wig out, delete some cherished pictures, and crash into the sun. So send me a note about the bug, and don't forget to **MAKE BACKUPS OF YOUR .ALL FILES!**

Categories

One of my favorite surprises is that you can edit the category away from User, and the sampler handles it just fine. You can then group your samples together by type, and the Shift-Oscillator scroll will jump between them! Note that the knob will always go to the next different category, so be sure to keep like samples adjacent.

Column headers

A# = Absolute sample number, just ignore it. Lp = Loop status, 0 for loop and 1 for one-shot. St = Stereo. Ld = Loudness aka Play Level. Tn = Tuning.

Loop button

Does what it says - sets the loop endpoint and a special flag to 0. Great for single-cycle waveforms that you want to hold down and play. Once looped, another click gets you back to one-shot land.

Poorly formatted “.wav” files

All .wav files have a header block that begins with RIFF. For most of them, this header is well-formatted, but I came across some “.wavs” with some really non-standard formatting. “e2sEdit” relies on this data and will fail ungracefully if you try to load one. If you are having issues with certain files, a simple re-export with Audacity or similar will solve it. This is also a great way to save space; in one case, exporting in Audacity took a .wav from 70kb to 3kb!

Remaining space calculations

The text for how many seconds of sample time you have left should be viewed as a guesstimate. The nice thing is that the sampler gives an error message if you go over, and e2sEdit is a really great way to delete extra samples!

Category drop-down box

The drop-down box to set the category doesn't select the row of the sample for editing. Just click on the sample name and you should be golden.

About

I wrote this program for myself. I really love the “electribe sampler” but did not love the sample-loading process, and no one seemed to be working on software for it.

Using Java / horrible coding / poor planning / grammatical errors / bugs

I am a complete noob to coding applications. As in, this is my first program. Also, most of the work was done late at night after my three young children finally went to bed, so most errors can be chalked up to sleep deprivation. If you find a mistake / bug / place to improve code, please feel free to contact me!

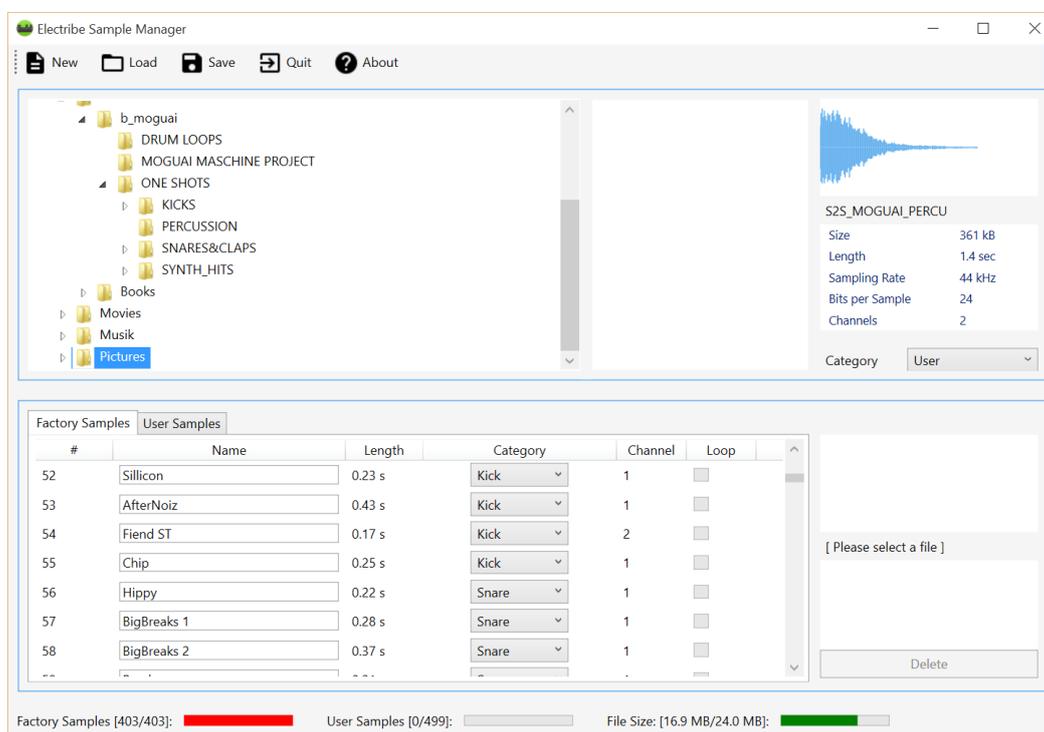
3.2 « Electribe Sample Manager » par Ingolf Koch (PC gratuit, Mac \$10)

<http://www.appification.de/>

Non testé

Electribe Sample Manager est un must pour tous les propriétaires du Sampler Korg Electribe.

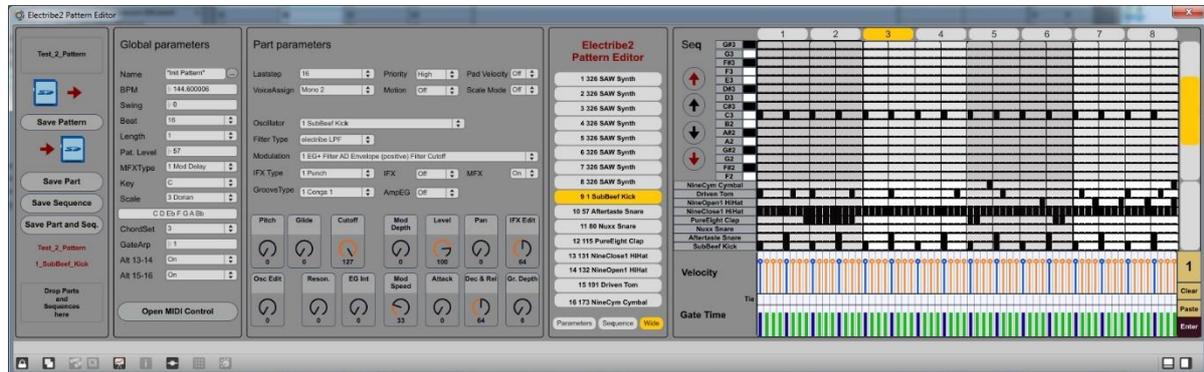
- ✓ Parcourir et pré-écouter des échantillons « wav » et « aif »
 - ✓ Glisser-déposer les Samples dans un seul fichier « .all » qui peut être chargé au démarrage par l'electribe
 - ✓ Convertir automatiquement les échantillons en mono si nécessaire
 - ✓ Effacer ou écraser des échantillons d'usine, un par un ou en totalité (+403 emplacements d'échantillons!)
 - ✓ Catégoriser les échantillons User
 - ✓ Transférer les samples dans electribe via la carte SD
 - ✓ Pour windows et mac
- Enregistrez le fichier sous le nom « e2sSample.all » dans le dossier « KORG/electribe sampler/ Sample » sur une carte SD,
 - Insérez la carte SD dans le Electribe Sampler, (re) démarrez



3.3 « Electribe2 Pattern Editor » pour « Max for Live » par Xanadu

<http://www.maxforlive.com/library/device/2816/electribe2-pattern-editor>

<http://electribrary.electribers.com/electribe--electribe2-pattern-editor-%28ableton%29--korg>



Non testé

Après la présentation reproduite ci-dessous, voir la doc incluse dans le package JavaScript.

2015-06-21

Electribe2 Pattern Editor Version 026

The Electribe2 Pattern Editor can be used to bring patches (parts) and sequences of various Electribe2 patterns together in new patterns. Editing of sequences is also possible. You can use your Electribe2 now for turning the dials. A Launchpad (original, S or mini) can be used to edit the sequence.

Version 026:

- ✓ MIDI support for Electribe2 dials
- ✓ MIDI support for Novation Launchpad for the sequencer
- ✓ View selector: Parameters, Sequence or Wide
- ✓ Open- and Save Dialogs
- ✓ Layout changes
- ✓ Bugfixes

The working is simple.

- First you have to drop an “E2Pat” file (exported from the “electribe2”). You can select a current “part” by clicking on its name. Then it is possible to save the “current” part or the current “sequence” or a combination of them to disc. This way you create a library of patches (parts) and sequences.
- To create a new pattern you have to load an “.E2PAT” file as a starter. Then you can select “parts” and drop “parts” and “sequences” from you library. Then you save the new “.E2PAT” file and import is into you “Electribe2”.

Of course the “Electribe2 Pattern Editor” is freeware. All sources are included.

Please feel free to comment on this and make suggestions for improvement.

Electribe forum: <http://www.korgforums.com/forum/phpBB2/viewforum.php?f=48>

3.4 « Oe2sSLE » Editeur de Sample par JonathanTaquet

<https://github.com/JonathanTaquet/Oe2sSLE/releases>

Description tirée de : <https://fr.audionzine.com/sequenceur-samplur/korg/electribe-sampler/forums/t.632334.editeur-open-source-pour-l-electribe-sampler.html>

Je développe un éditeur open source pour faciliter la gestion de vos samples avec l'electribe sampler.

L'éditeur permet entre autres:

- ✓ *de charger/modifier/sauver le fichier principale des samples (e2sSample.all): vous pouvez supprimer les samples Factory et les remplacer par les vôtres si vous le souhaitez (samples 19 à 421 disponibles pour vous en plus des samples de 501 à 999!)*
- ✓ *d'importer des fichiers wav (soit ceux de vos banques préférées, soit des fichiers exportés depuis l'electribe, auquel cas leur paramètres seront conservés);*
- ✓ *d'exporter depuis le fichier .all vers des fichiers .wav;*
- ✓ *d'éditer la catégorie de chaque Sample (Kick, Snare, Clap, ... User), s'il est one-shot ou non, sa fréquence d'échantillonnage (~similaire au paramètre Tune mais vous savez mieux ce que vous faites);*
- ✓ *d'éditer le point de boucle et de démarrage, ainsi que les slices (bien que cette fonctionnalité me semble un peu moins intuitive que les autres).*

Lors de l'import de fichier .wav, si vos samples ont des marqueurs 'smp1' (loop point), ils seront reconnus et utilisés comme point de boucle. De même si il y a des marqueurs 'cue' ils seront reconnus et utilisés pour initialiser les slices (par contre c'est à vous de les activer si vous souhaitez les utiliser). De même si vous avez édité le point de boucle dans l'electribe ou dans l'éditeur et/ou les slices, et que vous exportez en .wav, des marqueurs 'smp1' et 'cue' seront insérés (pratique pour réutilisation dans votre DAW).

Petite note: n'oubliez pas que pour que les slices soient utilisés par l'electribe, votre Sample doit être mono (l'éditeur permet aussi de passer un Sample de stéréo à mono).

Si vous êtes intéressés, vous pouvez soit récupérer soit les sources (python 3.x), soit l'exécutable d'une des releases sur GitHub.

Si vous trouvez de bugs ou avez des suggestions d'amélioration vous pouvez soit m'en faire part ici, soit sur le thread de Korg Forums soit créer une nouvelle Issue sur GitHub.

« pyaudio » n'est nécessaire que pour exécuter l'éditeur à partir du code source.

- ✓ *sur linux, il faut installer les packages « portaudio » et « pyaudio »*
- ✓ *sur Windows dans une fenêtre de commande, si python est dans ton PATH il suffit de faire un « pip install pyaudio » et ça devrait être ok.*

Sinon, si tu veux exécuter l'éditeur à partir d'un release pré-buildée (<https://github.com/JonathanTaquet/Oe2sSLE/releases>), normalement tu n'as rien à installer.

| | | |
|-------|--|-----|
| 3.4.1 | AIDE EN FRANÇAIS DE L'AUTEUR DU LOGICIEL EN JANVIER 2017 | 120 |
| 3.4.2 | AIDE SUR GITHUB EN JANVIER 2019 | 121 |

[3.4.1 Aide en français de l'auteur du logiciel en janvier 2017](#)

Tirés de <https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-samplur/korg/electribe-sampler/forums/t.632334.editeur-open-source-pour-l-electribe-sampler.p.2.html>

Pour les explications... Pour faire rapide:

1) l'application génère un fichier « e2sSample.all » que tu peux sauvegarder avec le bouton « Save As » de l'application. Tu peux mettre le fichier sur une carte SD:

- ✓ soit à l'emplacement de ton choix, avec le nom de ton choix (pour le nom je ne suis pas sûr), et il faudra alors l'importer à partir du menu « DATA UTILITY/IMPORT SAMPLE »
- ✓ soit dans le répertoire « KORGElectribe sampler/Sample/ » de ta carte SD, avec le nom 'e2sSample.all'; ainsi, ce sera le fichier de samples chargé par l'électribe lors de son démarrage.

2) Le fichier édité par l'application est vide lorsque l'application démarre. Tu peux partir d'un fichier existant, précédemment sauvegardé par l'application, ou exporté par l'électribe sur carte SD au moyen du menu « DATA UTILITY/EXPORT ALL SAMPLE » (dans ce cas il est stocké dans le répertoire « KORGElectribe sampler/Sample » de la carte SD, avec le nom « e2sSample.all ».

Pour cela tu peux utiliser le bouton « Open » de l'application.

3) Pour importer des fichiers wav, tu peux utiliser le bouton « Import wav Sample(s) »

4) Pour importer tous les samples (fichiers wav) d'un fichier « e2sSample.all » existant, tu peux utiliser le bouton « Import e2sSample.all »

5) Pour supprimer tous les samples du fichier édité (repartir d'un fichier vide), utilise le bouton « Clear all »

6) Quand il y a des samples dans le fichier « e2sSample.all » que tu es en train d'éditer, il y a un bouton Radio à gauche de chaque ligne de Sample, qui te permet d'en sélectionner un en particulier.

7) Pour supprimer le Sample sélectionné, utilise le bouton « Remove Selected »

8) Pour exporter le Sample sélectionné dans un fichier wav, utilise le bouton « Export Selected as wav »

9) Pour exporter tous les Sample du fichier édité utilise le bouton « Export all as wav » (il faut choisir un dossier dans lequel tous les samples seront exportés)

10) Pour changer la position d'un Sample (changer l'ordre), sélectionne celui que tu veux déplacer, et utilise les boutons < ou > pour le faire monter ou descendre d'une position, << ou >> pour le faire monter ou descendre de 10 positions, <<< ou >>> de 100 positions.

11) Pour éditer les points de boucle (ou slices) d'un Sample, sélectionne le et utilise le bouton « Edit selected ». Une autre fenêtre s'ouvre.

11.1) la partie tout en haut permet d'avoir un aperçu du contenu du Sample. On peut utiliser le facteur de zoom pour régler plus précisément les points: passage en 0 pour éviter des

craquements par exemple. C'est encore assez rudimentaire et pas très pratique, mais ça peut servir...

11.2) la partie « Normal Sample options » c'est pour éditer les points d'un Sample non slicé: « Start », le point de départ du jeu du Sample; « End », le point de fin de jeu du Sample; « Loop start » le point où commencera à boucler le Sample si il n'est pas utilisé en single Shot; et "Play volume" pour régler l'atténuation du volume auquel sera joué le Sample. Les points peuvent être édité via glisser/déposer avec la souris dans la fenêtre de visualisation, à condition que l'une des valeurs soit active pour l'édition au clavier. Les boutons Play/stop permettent d'avoir un aperçu audio du son du Sample, et en particulier des boucles.

11.3) la partie « Sliced Sample options » c'est pour éditer les points d'un Sample slicé: Il peut y avoir jusqu'à 64 slices. Pour chaque slice on peut régler le point de départ « First » et le point de fin « Last ». Il y a deux autres valeurs qui sont utilisées quand on crée un Sample slicé à partir de l'électribe mais qui ne m'ont pas semblé changer le son... vu les valeurs j'ai interprété ça comme un point de fin d'attaque, et une valeur d'amplitude... mais même en les laissant avec les valeurs par défaut ça semble fonctionner... Si vous constatez une utilité n'hésitez pas à m'en faire part!

Comme pour les points de Sample, les points de Sample peuvent être édités avec la souris par glisser/déposer dès qu'une valeur du slice est sélectionnée pour l'édition clavier.

11.4) la partie tout en bas permet de savoir/éditer quels sont les points de slice sélectionnés pour chaque pas de la mesure. Par défaut ils sont tous à zéro (pour faire comme l'électribe), ce qui veut dire que pour chaque pas, le slice 0 sera joué. La première chose à faire pour créer ses slices de zéro est donc de désactiver tous les pas avec le bouton « Off them all ».

Pour qu'un Sample soit slicé. Il faut que:

- ✓ le « nombre de pas » (à éditer sous « Steps ») soit supérieur à 0,
- ✓ et qu'au moins un des pas entre le premier et le « nombre de pas » soit actif (pas "Off")

Pour chacun des pas, on indique quel est le slice à commencer de jouer en indiquant son numéro à la place de Off.

Je sais ce n'est pas très pratique, mais il faut voir ça comme un prototype ;)

Attention je crois que l'éditeur permet de slicer un Sample stéréo, mais l'électribe ne sait pas utiliser un Sample stéréo slicé.

12) Pour passer un Sample de stéréo à mono il suffit de décocher la case stéréo du Sample dans la fenêtre principale. On peut régler le pan du mono.

Attention un Sample mono ne pourra pas être passé en stéréo.

13) Lorsque tu ajoutes des samples vérifie que tu ne dépasses pas la taille maximale disponible sur l'électribe avec « Total data size: » (il faudra que je pense à faire passer le texte en rouge dans une future version, ce serait plus pratique).

14) Pour les infos sur le soft utilise le bouton « About »

15) Pour me payer une bière, utilise le bouton « Donate » :)

[3.4.2 Aide sur GitHub en janvier 2019](#)

Traduction personnelle de l'aide en anglais : <https://github.com/JonathanTaquet/Oe2sSLE>

Ceci est un éditeur de bibliothèque d'échantillons electribe sampler (e2s). Il permet la gestion de la bibliothèque et prend en charge les échantillons de boucles et l'édition de tranches. Vous pouvez également supprimer ou remplacer des échantillons d'usine par vos propres.

Ce code a été développé pour Python 3.6, mais doit être compatible avec Python 3.5 et 3.4. L'interface graphique utilise tkinter pour réduire les dépendances externes. La seule exigence est pyaudio pour l'écoute des échantillons audio (testé avec pyaudio v0.2.11):

```
pip installer pyaudio
```

Lancer l'application avec :

```
python Oe2sSLE_GUI.py
```

Cette application est toujours en développement, donc si vous rencontrez un bogue, n'hésitez pas à le signaler comme un nouveau problème.

Pour cela, essayez si possible de reproduire le bogue, puis supprimez (ou renommez) le fichier journal, puis reproduisez le bogue une fois de plus et joignez (ou copiez / collez le contenu du) nouveau fichier journal créé (propre) à la description de le problème.

Le fichier journal doit être situé dans `~ /.Oe2sSLE/Oe2sSLE.log` (<votre lettre de lecteur>: `\\User\\ <votre nom d'utilisateur> \\ .Oe2sSLE\\Oe2sSLE.log` sous Windows.

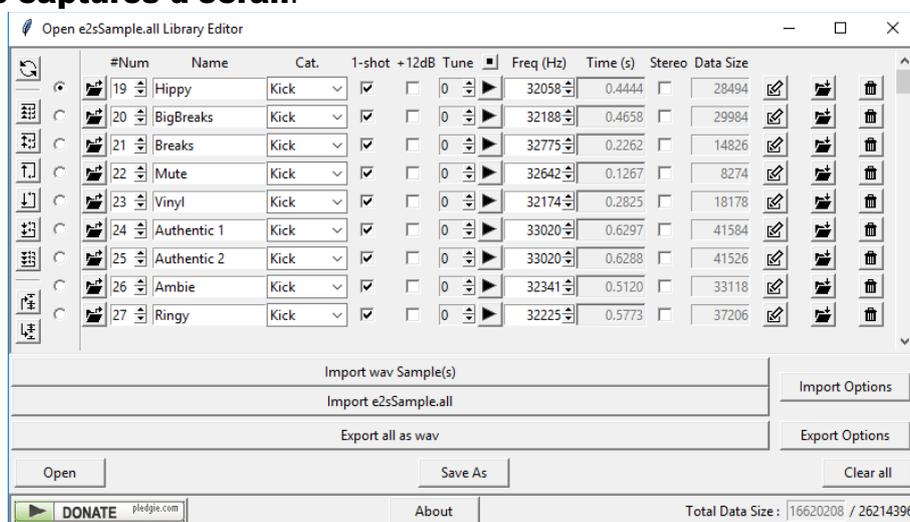
Pour les utilisateurs de Mac OS X

Si vous souhaitez exécuter l'application directement à partir de la source, vous rencontrez des problèmes lorsque vous utilisez tkinter (wrapper Python Tcl / Tk) pour le développement d'interface graphique sur Mac OS X. Si vous suivez les étapes suivantes, cela devrait fonctionner:

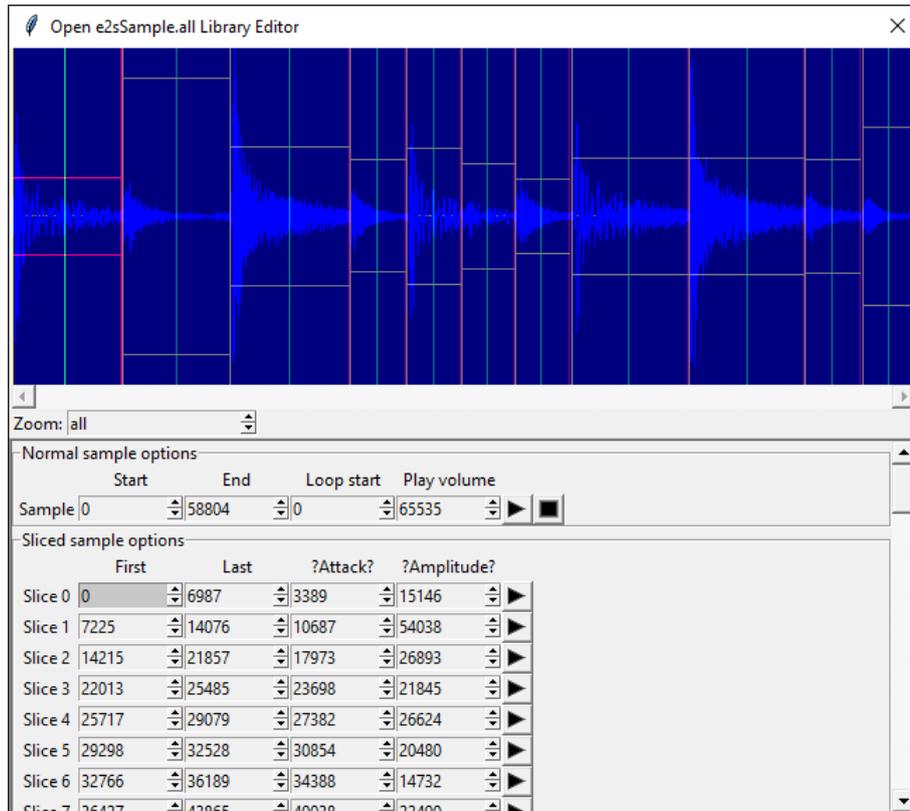
- ✓ Vous devez d'abord installer une distribution Tcl / Tk plus récente que celle fournie sous Mac OS. Il est recommandé d'installer ActiveTcl 8.5.18.0 à partir du site Web Active State.
- ✓ Il est ensuite recommandé d'installer la distribution officielle python 3.5.3 à partir du site Web de python.

Pour plus de détails sur le problème, voir [cette page](#).

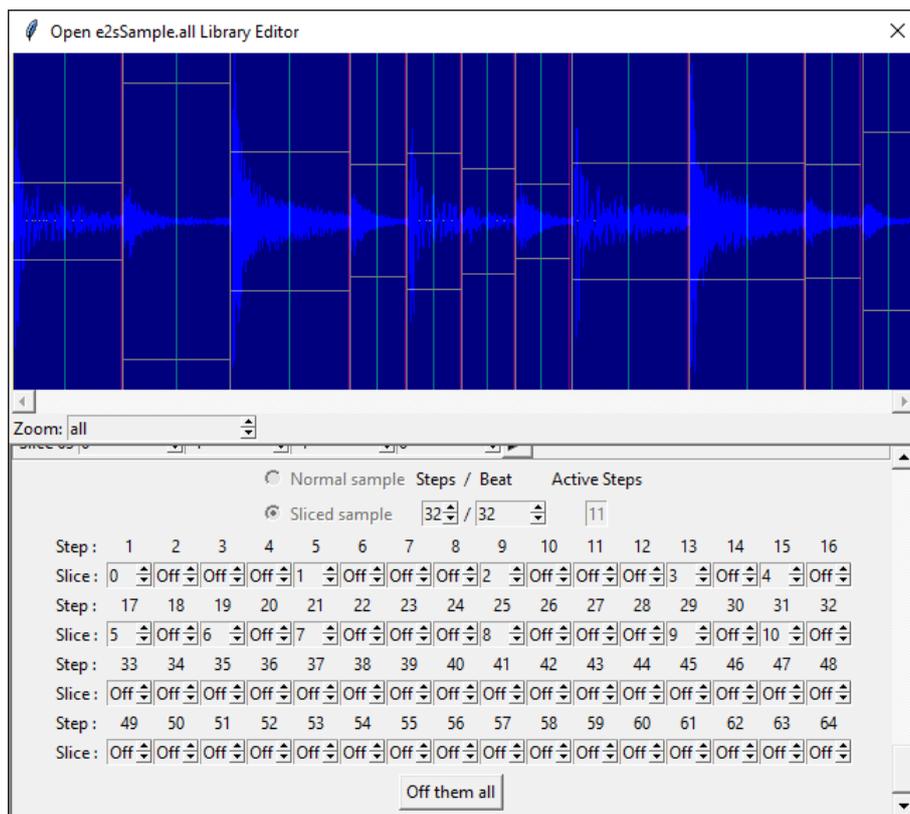
Quelques captures d'écran:



Capture d'écran de la fenêtre principale de l'interface



Capture d'écran de la fenêtre d'édition de boucle / slices d'échantillon: zone d'édition des points d'échantillon et de tranche



Capture d'écran de la fenêtre d'édition de boucle / slices: zone d'édition du tempo des tranches

Documentation rapide:

Oe2sSLE (Open e2sSample.all Library Editor) est une application d'édition de fichier e2sSample.all (bibliothèque d'échantillon).

| | | |
|---------|---|-----|
| 3.4.2.1 | Bases | 124 |
| 3.4.2.2 | Propriétés habituelles de l'échantillon | 127 |
| 3.4.2.3 | Propriétés d'échantillon avancées (boucle / tranches ...) | 129 |
| 3.4.2.4 | Informations sur le logiciel | 131 |
| 3.4.2.5 | M'offrir une bière | 131 |

3.4.2.1 Bases

| | | |
|-----------|---|------------------------------------|
| 3.4.2.1.1 | Open | 124 |
| 3.4.2.1.2 | Enregistrer sous | Erreur ! Signet non défini. |
| 3.4.2.1.3 | Retirer des échantillons de la bibliothèque | 125 |
| 3.4.2.1.4 | Échantillons d'importation | 125 |
| 3.4.2.1.5 | Exporter des échantillons vers des fichiers WAV | 126 |
| 3.4.2.1.6 | Écoutez un échantillon | 126 |
| 3.4.2.1.7 | Déplacer un échantillon | 127 |

3.4.2.1.1 « Open »

La bibliothèque d'échantillon est vide au démarrage de l'application. Utilisez le bouton « Open » de l'application si vous souhaitez modifier une bibliothèque existante, précédemment enregistrée par l'application ou exportée par l'échantillonneur électribe à l'aide de DATA UTILITY / EXPORT ALL SAMPLE (dans ce cas, elle se trouve dans KORG / électribe sampler / Sample / de la carte SD, avec le nom « e2sSample.all »).

NB : Lorsque vous utilisez le bouton « Open », le travail non enregistré sera perdu. N'oubliez pas de sauvegarder votre travail avant d'utiliser « Open ».

3.4.2.1.2 « Save as »

À tout moment, vous pouvez enregistrer votre travail (la bibliothèque d'échantillons modifiée) à l'aide du bouton Enregistrer sous.

Vous pouvez ensuite placer le fichier de bibliothèque d'échantillon sur une carte SD:

- ✓ dans le répertoire KORG / electribe sampler / Sample / de la carte SD, avec le nom de fichier e2sSample.all; ainsi, la bibliothèque d'échantillons sera chargée par l'échantillonneur électribe lors de son démarrage. Notez que c'est également l'emplacement où l'échantillonneur électribe exporte le fichier « e2sSample.all ». Si vous utilisez « DATA UTILITY / EXPORT ALL SAMPLE » à partir du menu de l'électribe Sampler, vous effacerez votre fichier.
- ✓ dans un dossier de votre choix, avec le nom de votre choix (vous devez utiliser l'extension « .all »); vous pourrez ensuite l'importer avec l'échantillonneur électronique du menu « DATA UTILITY / IMPORT SAMPLE ». Notez que les noms de fichiers sont affichés par l'échantillonneur électribe sans l'extension de fichier (le fichier 'foo.all' sera affiché sous la forme 'foo'). C'est la même chose pour les fichiers WAV classiques: l'extension '.wav' n'est pas affichée. Donc, de préférence, n'utilisez pas le même nom pour un fichier WAV et pour votre bibliothèque d'échantillon, car cela pourrait prêter à confusion.

NB : N'oubliez pas de sauvegarder fréquemment car le logiciel peut encore contenir des bugs. Nous vous recommandons également d'effectuer des sauvegardes de votre travail, car la durée de vie d'une carte SD est limitée.

3.4.2.1.3 Retirer des échantillons de la bibliothèque

Clear all

Si vous souhaitez effacer complètement la bibliothèque d'échantillons modifiée (c'est-à-dire supprimer tous les échantillons), utilisez le bouton Tout effacer.

Lorsque vous utilisez le bouton Effacer tout, le travail non enregistré sera perdu. N'oubliez pas de sauvegarder votre travail avant d'utiliser Effacer tout.

Supprimer des échantillons individuels

Si vous souhaitez supprimer un échantillon spécifique, utilisez le bouton « Delete »  de l'échantillon correspondant.

NB : Vous ne pouvez pas annuler l'opération de suppression.

3.4.2.1.4 Importation d'échantillon

Importation d'échantillon(s) wav

Pour importer et ajouter des échantillons existants contenus dans des fichiers WAV, utilisez le bouton « Importer un ou plusieurs échantillons wav ».

NB : Les échantillons importés se verront attribuer le premier numéro d'échantillon libre commençant par « From #Num » (19 par défaut), comme indiqué dans les options d'importation (voir la section Options d'importation).

Importer des échantillons d'un fichier de bibliothèque d'échantillon

Pour importer et ajouter à votre bibliothèque tous les échantillons contenus dans un fichier de bibliothèque existant, vous pouvez utiliser le bouton « Import e2sSample.all ».

NB : Lorsqu'une bibliothèque d'échantillons est importée (non ouverte), les numéros d'échantillons d'origine ne seront pas conservés. À la place, chaque échantillon (pris dans le même ordre que dans le fichier de bibliothèque) se verra attribuer le premier numéro d'échantillon gratuit commençant par « #Num » (la valeur par défaut est 19), comme indiqué dans les Options d'importation (voir la section Options d'importation).

Importer un seul échantillon pour remplacer un échantillon existant

Si vous souhaitez importer un échantillon pour remplacer un échantillon existant, utilisez le bouton  (Importer un échantillon de remplacement) pour importer un échantillon d'échantillon de remplacement correspondant à l'échantillon à remplacer.

NB : Lorsqu'un échantillon est remplacé par un autre, il est perdu. Vous ne pouvez pas annuler l'opération

Options d'importation

Si vous cliquez sur le bouton « Import Options », vous ouvrez la boîte de dialogue « Import Options ».

Vous pouvez sélectionner les valeurs par défaut pour les colonnes « OSC Cat », « 1-shot » et « + 12dB » (voir section 2). Ces valeurs par défaut sont utilisées lorsqu'un échantillon importé ne contient pas ces informations dans ses métadonnées.

Vous pouvez également forcer l'utilisation de ces valeurs pour tout échantillon importé en cochant les cases correspondantes Forcer la réinitialisation.

La fenêtre de dialogue « Import Options » permet également de choisir avec « #Num » à partir de quel numéro un numéro d'échantillon libre sera recherché lors de l'importation d'un échantillon.

Lorsque la case à cocher « Force mono » est activée, tout échantillon stéréo importé est automatiquement converti en mono à l'aide de la configuration de mixage de panoramique spécifiée par la barre de défilement située à droite de cette case.

Vérifiez que votre bibliothèque d'échantillons n'excède pas la limite de mémoire de l'échantillonneur électribe.

En bas à droite de la fenêtre principale, vous pouvez voir « Total Data Size » la mémoire utilisée par vos échantillons ainsi que la limite de mémoire de l'échantillonneur électribe. Si la limite est atteinte, la mémoire utilisée virera au rouge pour vous prévenir.

3.4.2.1.5 Exporter des échantillons vers des fichiers WAV

Exporter tous les échantillons

Si vous souhaitez exporter tous les échantillons du fichier de bibliothèque d'échantillons édité dans des fichiers WAV individuels, utilisez le bouton « Export Allo as wav ». Vous serez invité à sélectionner un répertoire dans lequel tous les échantillons seront extraits.

Exporter des échantillons individuels

Si vous souhaitez exporter un échantillon spécifique, utilisez le bouton  (exportation) de l'échantillon correspondant.

Options d'exportation

Si vous cliquez sur le bouton « Export Options », vous ouvrez la boîte de dialogue d'Options d'exportation.

Cette boîte de dialogue vous permet de choisir si vous souhaitez inclure un bloc smpl dans le fichier WAV pour indiquer les points de démarrage / arrêt / boucle à un DAW (comprenant ce bloc), par exemple.

La boîte de dialogue vous permet également de choisir si vous souhaitez inclure des morceaux de mémoire dans le fichier WAV afin d'indiquer les positions des tranches à un DAW (comprenant ce morceau), par exemple. Si l'option Exporter les informations sur les tranches dans le bloc 'Cue' est cochée, un bloc de mémoire est généré si au moins une tranche n'est pas vide (sa longueur est supérieure à zéro) et un point de repère dans ce bloc de mémoire est utilisé pour chaque bloc non vide. tranche pour indiquer son début.

3.4.2.1.6 Écoutez un échantillon

Pour écouter le contenu WAV d'un échantillon spécifique, utilisez le bouton ► de lecture de l'échantillon correspondant.

NB : Lorsque vous jouez un échantillon comme celui-ci, les points Start / Stop / Loop sont ignorés. Le contenu est lu du début à la fin des données WAV. Vous pouvez arrêter la lecture des échantillons en utilisant le bouton  (stop) stop-small sample icon situé en haut des boutons "play".

Il est possible d'écouter l'échantillon de manière plus proche de la façon dont il sera rendu par l'échantillonneur électribe (section 3. Propriétés avancées de l'échantillon (boucle / tranches ...)).

3.4.2.1.7 Déplacer un échantillon

Sur le côté gauche de la liste des échantillons, il y a des boutons "radio" qui vous permettent de sélectionner un échantillon spécifique. L'échantillon sélectionné peut être déplacé à l'aide des boutons situés à gauche des boutons radio.

Echange avec un autre

Vous pouvez échanger l'échantillon sélectionné avec un autre en utilisant le bouton . Il vous sera demandé de sélectionner l'échantillon avec lequel vous souhaitez échanger celui sélectionné.

Swap haut / bas

Vous pouvez échanger l'échantillon sélectionné vers le haut ou le bas. Échanger (vers le haut ou vers le bas) d'une position revient à échanger l'échantillon sélectionné avec le précédent (ou le suivant). Cela peut être réalisé en utilisant le bouton  (swap up) (ou  "swap down").

Si vous voulez permuter 10 fois l'échantillon sélectionné, vous pouvez utiliser le bouton  (Swap up by 10) (ou  «Swap Down by 10 »).

Si vous voulez permuter 100 fois l'échantillon sélectionné, vous pouvez utiliser le bouton  (Permuter par 100 vers le haut) (ou  «Permuter par 100» vers le bas).

NB : S'il y a moins de 10/100 échantillons avant (ou après) l'échantillon sélectionné, il sera échangé jusqu'au début (ou jusqu'à la fin) de la liste d'échantillons.

Monter / descendre vers un numéro d'échantillon libre

Vous pouvez déplacer vers le haut (ou vers le bas) un échantillon vers le numéro d'échantillon libre précédent (ou suivant) à l'aide du bouton  (aller jusqu'au suivant libre) ou du bouton ( « suivant libre »).

NB : S'il n'y a pas de numéro d'échantillon gratuit précédent (ou suivant), l'échantillon ne sera pas déplacé.

3.4.2.2 Propriétés habituelles de l'échantillon

La fenêtre principale de l'éditeur affiche la bibliothèque d'échantillons sous forme de liste verticale d'échantillons et permet d'éditer ou d'afficher, alignées par colonnes, certaines propriétés des échantillons.

| | | |
|-----------|---|-----|
| 3.4.2.2.1 | Numéro d'échantillon | 128 |
| 3.4.2.2.2 | Nom de l'échantillon | 128 |
| 3.4.2.2.3 | Catégorie d'échantillon | 128 |
| 3.4.2.2.4 | Échantillon unique ou échantillon en boucle | 128 |

| | | |
|------------|----------------------------------|-----|
| 3.4.2.2.5 | Niveau de jeu | 129 |
| 3.4.2.2.6 | Exemple de morceau | 129 |
| 3.4.2.2.7 | Fréquence d'échantillonnage (Hz) | 129 |
| 3.4.2.2.8 | Temps (en secondes) | 129 |
| 3.4.2.2.9 | Mono / Stéréo | 129 |
| 3.4.2.2.10 | Taille de l'échantillon | 129 |

3.4.2.2.1 Numéro d'échantillon

Vous pouvez éditer le numéro d'un échantillon dans la colonne « #Num » de la liste des échantillons. Si vous augmentez (ou diminuez) le nombre d'échantillons vers le haut (ou le bas) jusqu'à un nombre d'échantillons supérieur (ou inférieur) ou égal au numéro d'échantillon suivant (ou précédent), le nombre d'échantillons suivant (ou précédent) sera également augmenté (ou diminué) afin qu'il reste avec un numéro d'échantillon supérieur (ou inférieur) à celui de l'échantillon édité. Ceci est appliqué de manière récursive aux échantillons suivants (ou précédents).

Un numéro d'échantillon ne sera pas augmenté (ou diminué) s'il n'y a pas de numéro d'échantillon gratuit après (ou avant).

3.4.2.2.2 Nom de l'échantillon

Vous pouvez modifier le nom d'un échantillon figurant dans la colonne « Name » de la liste des échantillons. Ce nom sera affiché par l'échantillonneur électribe sous le nom OSC.

NB : Il existe un nombre limité de caractères autorisés par l'électribe Sampler. Le logiciel peut autoriser des caractères qui ne seront pas correctement affichés par l'électribe, mais il refusera les ensembles étendus de caractères qui ne sont pas compris par l'échantillonneur électribe.

3.4.2.2.3 Catégorie d'échantillon

Vous pouvez sélectionner la catégorie d'un échantillon qui se trouve dans la colonne « Cat ».

NB : Afin de naviguer rapidement dans vos échantillons avec l'échantillon électribe (en utilisant les touches **SHIFT** et **Oscillator**), il est recommandé de placer successivement plusieurs échantillons appartenant à la même catégorie.

3.4.2.2.4 Échantillon unique ou échantillon en boucle

Dans la colonne « 1-shot », vous pouvez voir et spécifier si votre échantillon est

- One-shot (la case à cocher est cochée): l'échantillon sera joué une fois du début à la fin (même si la note est désactivée);
- En boucle (la case n'est pas cochée): chaque fois que le point final de l'échantillon est atteint, la lecture continue à partir du point de la boucle (tant que la note est activée).

Voir la section 3. Propriétés d'échantillon avancées (boucle / tranches ...) pour savoir comment définir des points d'échantillon.

NB :

- ✓ Notez que l'échantillonneur électribe requiert que si un échantillon est à tir unique, son point de boucle doit être égal à son point final. Ainsi, si vous décochez la case d'un échantillon en boucle, vous perdrez la position du point de la boucle (il ne peut pas être enregistré / stocké dans le fichier).

- ✓ À partir de l'échantillonneur électribe, pour définir un échantillon comme étant en boucle, vous devez définir le point de boucle sur une valeur différente de celle du point final. Si votre échantillon est défini comme étant bouclé dans l'éditeur avec un point final égal au point de boucle et si vous ouvrez le menu Edition à partir de l'échantillonneur électribe, il risque d'être one-shot, à moins que vous ne modifiiez la valeur du point de boucle que le point final (-1 par exemple).

3.4.2.2.5 Niveau de jeu

Dans la colonne « + 12dB », vous pouvez voir et éditer le « PLAY LEVEL » de l'échantillon avec une case à cocher:

- non coché : l'échantillon sera lu comme étant normal par l'électribe (le volume est plus bas pour masquer le bruit d'acquisition potentiel);
- coché : il sera joué à +12 dB (le volume n'est pas réduit).

NB : La lecture du logiciel ne prend pas en compte ce paramètre.

3.4.2.2.6 Exemple de morceau

Dans la colonne « Tune », vous pouvez éditer les paramètres « SAMPLE TUNE », ce qui permet d'ajuster la vitesse de lecture (pitch).

NB : La lecture du logiciel ne prend pas en compte ce paramètre.

3.4.2.2.7 Fréquence d'échantillonnage (Hz)

La colonne « Freq (Hz) » indique la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon. Vous pouvez également l'éditer pour régler la vitesse de lecture de l'échantillon (pitch).

NB : La lecture du logiciel prend en compte ce paramètre.

3.4.2.2.8 Time (en secondes)

La colonne « Time (s) » affiche la longueur de l'échantillon en secondes.

3.4.2.2.9 Mono / Stéréo

Dans la colonne « stereo », une case à cocher indique si votre échantillon est mono ou stéréo. Si l'échantillon est stéréo, vous pouvez décocher la case. Il ouvrira une boîte de dialogue vous permettant de régler la stéréo (canaux gauche et droit) sur les paramètres de mixage mono.

NB : Vous ne pouvez pas rétablir une conversion stéréo en mono ni convertir un échantillon mono en un échantillon stéréo.

3.4.2.2.10 Taille de l'échantillon

La colonne « Data Size » affiche la taille des données audio de l'échantillon en octets.

3.4.2.3 Propriétés d'échantillon avancées (boucle / tranches ...)

Pour éditer les points de début, de fin et de boucle d'échantillon ou pour éditer les données de tranche d'un échantillon, utilisez le bouton  (Edit) d'édition d'échantillon correspondant. Il ouvre une autre fenêtre avec deux parties différentes. La première partie est un aperçu visuel

de la forme d'onde de l'échantillon et peut être utilisée pour modifier la position des points (voir ci-dessous). La deuxième partie est utilisée pour afficher / éditer directement les valeurs numériques des points, ainsi que pour éditer les étapes des échantillons découpés.

NB : L'aperçu de la forme d'onde peut être utilisé pour aider à ajuster un point sur un passage par zéro, par exemple. Vous pouvez effectuer des zooms avant et arrière si vous souhaitez voir plus près des données de l'échantillon ou plus loin pour voir la forme de l'échantillon.

| | | |
|-----------|------------------------------------|-----|
| 3.4.2.3.1 | Options d'échantillon normal | 130 |
| 3.4.2.3.2 | Options d'échantillons en tranches | 130 |
| 3.4.2.3.3 | Exemples d'étapes en tranches | 131 |
| 3.4.2.3.4 | Avertissement | 131 |

3.4.2.3.1 Options d'échantillon normal

La section « Normal Sample Options » permet d'éditer les points d'un échantillon non découpé. Les points que vous pouvez éditer sont

- Start: point de départ de la lecture,
- End: point à partir duquel la lecture se terminera,
- Loop Start: point où la lecture bouclera après avoir atteint le point final, si l'échantillon n'est pas utilisé en tant qu'échantillon à prise unique,
- Play Volume: niveau de volume auquel l'échantillon sera joué par l'échantillonneur électribe.

Ces points peuvent être modifiés en faisant glisser les lignes en surbrillance apparaissant dans l'aperçu de la forme d'onde lorsqu'une de ces valeurs est active pour l'édition au clavier.

Vous pouvez également trouver des boutons « Play » ► et « Stop » ■ qui peuvent être utilisés pour la prévisualisation audio de l'échantillon. La lecture prend en compte les valeurs de points.

NB :

- ✓ La lecture du logiciel ne prend pas en compte le paramètre « Play Volume »
- ✓ Notez que même si l'échantillon est découpé en tranches, ces informations sont stockées dans la bibliothèque d'échantillons et vous pourrez les utiliser si vous décidez d'arrêter d'utiliser votre échantillon en tant que découpage en tranches.

Dans la section Options d'échantillonnage normal, vous pouvez également trouver un bouton d'icône « Trim » ✂. Lorsque vous appuyez sur cette touche, les échantillons non utilisés avant et après le point final sont supprimés.

- ✓ Trim (rognage) n'est pas réversible, soyez prudent (vous devrez réimporter votre échantillon original pour restaurer les sections supprimées).
- ✓ Trim (compensation) ne prend en compte que les points de début et de fin. Si votre échantillon est découpé en tranches et que vous avez des tranches avant le début ou après le point final, elles seront perdues.

3.4.2.3.2 Options d'échantillons en tranches (Sliced)

La zone « Sliced Sample Options » (options d'échantillons en tranches) peut être utilisée pour modifier les points des tranches. Il peut y avoir jusqu'à 64 tranches. Pour chaque tranche, vous pouvez définir / régler le point de départ en premier et le point de fin en dernier. Les deux autres valeurs sont définies par l'échantillonneur électribe lorsque vous créez un échantillon découpé avec celui-ci, mais elles ne semblent pas affecter la lecture de la découpe si vous les

modifiez. Parmi les valeurs données par l'électribe, « Attack » semble indiquer la fin de l'attachement d'une tranche, et ?Amplitude? semble indiquer un niveau sonore de la tranche.

Comme « Sample Norma », vous pouvez modifier le point d'une tranche donnée en faisant glisser les lignes en surbrillance qui apparaissent dans l'aperçu de la forme d'onde lorsqu'une des valeurs de cette tranche donnée est active pour l'édition au clavier.

NB : Il est souvent suffisant de garder les valeurs par défaut pour ?Attack? et ?Amplitude?. N'hésitez pas à publier un problème si vous rencontrez des cas où ces valeurs semblent être utiles ...

3.4.2.3.3 Exemples d'étapes en tranches

La partie inférieure de la fenêtre permet de voir / d'éditer celle des tranches à démarrer pour chaque étape de la barre. Par défaut, ils sont tous réglés sur zéro (pour imiter l'échantillonneur eletribe), ce qui signifie que si vous définissez votre échantillon comme découpé, le numéro de tranche 0 sera démarré à chaque étape.

La première chose à faire lorsque vous commencez à trancher votre échantillon consiste à réinitialiser toutes les étapes à la valeur « Off », ce qui signifie qu'aucune tranche ne sera démarrée à cette étape. Pour cela, vous pouvez utiliser le bouton « Off Them All » pour réinitialiser toutes les étapes à la fois.

Pour qu'un échantillon soit considéré par le fournisseur d'électricité comme étant découpé en tranches, il est nécessaire que:

- ✓ échantillon soit mono,
- ✓ le « Step Number » (à modifier sous « Steps ») est supérieur à 0,
- ✓ au moins une étape entre le premier et le « nombre d'étapes » est active (et non Off).

Pour chaque étape, vous pouvez indiquer laquelle des tranches doit commencer à être lue, en indiquant son numéro au lieu de Off.

NB : Ce n'est pas vraiment facile à éditer et nécessite quelques améliorations ...

3.4.2.3.4 Avertissement

N'oubliez pas que le logiciel vous permet d'éditer les paramètres de tranche d'un échantillon stéréo et de les stocker dans la bibliothèque d'échantillons, mais Electribe n'utilisera pas ces informations, car il ne peut pas utiliser d'échantillons stéréo en tranches.

NB : Si vous souhaitez utiliser la tranche d'un échantillon stéréo, vous devez la convertir en mono.

3.4.2.4 Informations sur le logiciel

En utilisant le bouton « About », vous verrez la mention de copyright ainsi que la version du logiciel et l'adresse de la page d'accueil.

3.4.2.5 M'offrir une bière

Si vous trouvez le logiciel utile, envisagez de faire un don (tout montant serait apprécié). Cela peut être fait en utilisant les boutons "faire un don" don € avec paypal ou don \$ avec paypal dans l'application.

Vous pouvez aussi directement cliquer sur l'image ci-dessus;)

4 [Ressources sur internet](#)

| | | |
|-----|----------------------|-----|
| 4.1 | RESSOURCES MUSICALES | 133 |
| 4.2 | TRUCS | 135 |
| 4.3 | AVIS | 138 |
| 4.4 | TUTORIELS VIDEO | 148 |
| 4.5 | TUTORIELS | 149 |

4.1 [Ressources musicales](#)

D'autres ressources sur le net (Patterns, Samples...) seraient utiles pour s'inspirer de créations d'artistes.

Presque rien n'a été trouvé après une première recherche sur le net (ni gratuit ni commercial). On trouve facilement des liens concernant les anciens modèles electribes dont le nom présentait des mots clefs plus distinctifs que le chiffre « 2 » ou le mot « Sampler ».

| | | |
|-------|---|-----|
| 4.1.1 | KORG | 133 |
| 4.1.2 | « SYNTH » DEFAULT INIT FOR ELECTRIBE 2 PAR TAREKITH | 133 |

4.1.1 [Korg](#)

Korg offre ceci, au cas où cela vous aurait échappé :

- electribe sampler/Clear Preset Sample Data1.0 Size : 0.9KB
File Name : e2sSample.zip
Sample data file containing no preset samples
How to install
Please unzip the downloaded file, and copy "e2sSample.all" into the "KORG/electribe sampler/Sample" folder on the memory card. Insert the memory card into your electribe, and turn on the power.
<http://www.korg.com/us/support/download/software/0/368/3066/>
- electribe/Bonus Patterns summer 2016 2016.07.21 / ZIP : 596.5KB
<http://www.korg.com/us/support/download/product/0/367/>

4.1.2 [« Synth » default init for Electribe 2 par Tarekith](#)

<http://electribrary.electribers.com/electribe--electribe2-pattern-editor-%28ableton%29--korg>

Non testé

2015-01-02

Made by Tarekith: <https://www.facebook.com/ErikMagrini.Tarekith>

I felt some of the settings in the stock Korg electribe (new) default patterns (upper 200's of the Pattern list) were a bit odd, so I made a new default of my own. Thought some people might want it, feel free to use it or modify it as you want.

To use it,

- place the file in the « KORG\Electribe » folder on your SD card.
 - Then in the « Data Utility” menu, select “Import Pattern”, choose the card as the source,
 - and then use the **data encoder** and **Enter** button to navigate to where the Pattern File is. By default it's set to load into Pattern location 001, just change the file name to the correct number if you want it somewhere else.
- Here's the file: <http://innerportalstudio.com/files/ElectribeInit.zip>

A few of the things I changed:

- ✓ Length set to 4.
- ✓ Pattern Level set to 100.
- ✓ Chord Set changed to 4 for all Parts
- ✓ Gate Arp set to pattern 28 for all Parts.
- ✓ Groove Type changed to laidback for all Parts.
- ✓ The lower row of Trigger Pads are set up with the first drum type from each category, and all Voice Assigns set to Mono2.
- ✓ The upper row of Trigger Pads are set up with a mix of the different OSC types, and all Voice Assigns are set to Poly2.
- ✓ Trigger Pad Velocity and Scale Mode turned on for all Parts.

In addition, I set up all Parts to have a default Level of 64 to give some more headroom. I also switched the Insert Effect to the “Delay\effect for all parts, I just personally reach for distortions very infrequently.

Anyway, fixes some of the obvious ones like Trigger Pad Velocity and it also gives you more headroom to play with. Hope it helps.

4.2 Trucs

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.2.1 | TUTORIELS « ELECTRIBE 2 – TIPS / TECHNIQUES ENTRE AMIS » DE HIATZ | 135 |
| 4.2.2 | TRANSPOSER EN LIVE UN PATTERN ENTIER OU UN PAD (PAR NOHMAD23) | 135 |
| 4.2.3 | RÉCUPÉRER LES SONS INTÉRESSANTS D'UN JEU DE MOTIFS D'USINE OU D'ARTISTE (PAR G.W. CHILDS IV) | 136 |
| 4.2.4 | JOUER AVEC UN CLAVIER MAÎTRE | 136 |
| 4.2.5 | CLAVIER MAITRE + ELECTRIBE 2 + SYNTHÉS ANALOS | 136 |
| 4.2.6 | ADAPTATEUR MINI JACK TO MIDI | 137 |

4.2.1 [Tutoriels « ELECTRIBE 2 – Tips / techniques entre amis » de Hiatz](#)

<https://fr.audiofanzine.com/groove-machine/korg/electribe-2014/forums/t.611121.recensement-electribe-2-et-techniques.html>

Téléchargement du PDF <https://www.fichier-pdf.fr/2016/01/12/korg-electribe2tipstechniques-1/>

4.2.2 [Transposer en live un pattern entier ou un pad \(par Nohmad23\)](#)

<https://fr.audiofanzine.com/groove-machine/korg/electribe-2014/pedago/astuces/monter-descendre-le-ton-d-un-pattern-en-live-7858/>

Le texte a été remis en forme par le rédacteur de ce document et des mots ont été ajoutés [entre crochets], pour plus de clarté.

Par Nohmad23 le 18/02/2017

12 personnes sur 12 ont trouvé cette astuce utile

Afin de donner de la vie à un pattern et pour éviter une monotonie sur au bout de 5 minutes de boucle, vous pouvez monter ou descendre le Ton [Pitch] de votre pattern entier ou simplement d'un pad !

Pour cela

- dans le menu « Scale Mode » (23/28) sélectionnez « On » pour activer ce mode
- dans le menu « key » (8/28) tournez la **molette** VALUE en live pour faire évoluer [monter/descendre le pitch de] votre son

Et voilà ! La spirale est en route ! :p

4.2.3 [Récupérer les sons intéressants d'un jeu de motifs d'usine ou d'artiste \(par G.W. Childs IV\)](#)

Truc tiré du tutoriel de G.W. Childs IV, reproduit intégralement au paragraphe 4.5.1 ci-dessous.

Pour suppléer à l'absence de mémoire de Presets de son, la manip suivante permet de récupérer rapidement des sons tout prêts, depuis un jeu de motifs d'usine ou d'artiste, afin de les utiliser dans sa propre séquence :

<https://ask.audio/articles/5-tips-to-speed-up-your-korg-electribe-2-workflow>

- **Shift + 6ème pad de la rangée du bas** (page « Clear Sequence ») pour supprimer les données de séquence de la « partie » en cours (déclenchement, numéro de note, durée), mais pas les données de jeu (Motion Sequence) (comme FX, Modulation, Motion Recording et autres, dont l'effacement est assurée uniquement par « Clear Motion »)



- Boutons **Part Left/Part Right** à plusieurs reprises pour changer de « partie » alors que « Clear Sequence » est toujours actif afin d'effectuer le même effacement pour les autres parties de la séquence

Le résultat est une palette de 16 sons affectés au 16 parties, sans aucune donnée de séquence, ce qui permet de construire sa propre séquence à l'aide de ces sons tout prêts.

4.2.4 [Jouer avec un clavier maître](#)

<https://fr.audiofanzine.com/groove-machine/korg/electribe-2014/forums/t.656712,electribe-2-clavier-maitre.html>

4.2.5 [Clavier maître + electribe 2 + synthés analos](#)

<https://fr.audiofanzine.com/groove-machine/korg/electribe-2014/forums/t.655576,config-clavier-maitre-electribe-2-synthes-analos.html>

4.2.6 Adaptateur mini jack to midi

Modèle: A-3.5mm MIDI DIN - 5 Broches - Femelle

- ✓ Stereo Jack - TRS 3.5 mm (1/8" - 1/8 inch) - Mâle
- ✓ Longueur: 15 cm
- ✓ Couleur: Noir
- ✓ EAN: 0615517918139
- ✓ UPS: 615517918139
- ✓ SKU: AC0008



Câble MIDI Breakout est compatible avec:



<https://fr.audionzine.com/groove-machine/korg/electrife-2014/forums/t.616879.adaptateur-cable-midi.p.4.html>

<https://www.midi.org/articles/updated-how-to-make-your-own-3-5mm-mini-stereo-trs-to-midi-5-pin-din-cables>

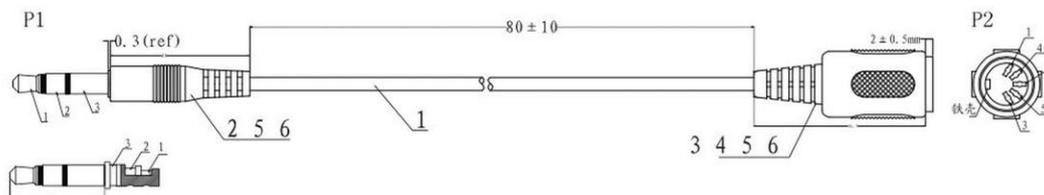
TRS To MIDI Male **Type A**

Akai Pro, IK Multimedia, **Korg**, Line 6, littleBits, Make Noise

- ✓ Pin 5-Tip (Current Sink)
- ✓ Pin 4- Ring (Current Source)
- ✓ Pin 2- Sleeve (Shield)

| Manufacturer | Year Introduced | Products | Spec Classification |
|-----------------------|-----------------|------------------------|---------------------|
| Line 6 | 2010 | MIDI Mobilizer | TRS MIDI A |
| | 2011 | MIDI Mobilizer II | |
| littleBits | 2015 | w5 MIDI module | TRS MIDI A |
| Korg | 2015 | Electrife 2, SQ1 | TRS MIDI A |
| Make Noise | 2016 | O-Coast | TRS MIDI A |
| IK Multimedia | 2011 | iRig MIDI (disc.) | TRS MIDI A |
| | 2013 | iRig Pro | |
| | 2015 | iRig Pro DUO | |
| inMusic Brands (Akai) | 2016 | Akai MPC Studio | TRS MIDI A |
| | | Akai MPC Studio Black | |
| | | Akai MPC Touch | |
| Arturia | 2015 | BeatStep Pro | TRS MIDI B |
| | 2016 | KeyStep | |
| Novation | 2015 | Circuit, Launchpad Pro | TRS MIDI B |
| Music1010 | 2017 | MX4 | TRS MIDI B |

Korg_littleBits-MIDI-Adapter-Diagram



PIN OUT:

| | |
|--------|----|
| P1 | P2 |
| 1----- | 5 |
| 2----- | 4 |
| 3----- | 2 |

4.3 Avis

- | | | |
|-------|---|-----|
| 4.3.1 | TEST DU KORG « ELECTRIBE 2 » PAR AUDIOFANZINE | 138 |
| 4.3.2 | TEST DU KORG « ELECTRIBE SAMPLER » PAR AUDIOFANZINE | 142 |

4.3.1 [Test du Korg « electrife 2 » par Audiofanzine](https://fr.audiofanzine.com/groove-machine/korg/electrife-2014/editorial/tests/yaka-dance.html)

<https://fr.audiofanzine.com/groove-machine/korg/electrife-2014/editorial/tests/yaka-dance.html>

Par synthwalker le 08/12/2014

15 ans après la première Electrife, Korg apporte une nouvelle mouture totalement repensée de sa turbulente boîte à Dance. Alors, quoi de neuf docteur ?

Les Electrife étaient des BAR à groove de milieu de gamme orientées Dance/Electro. Avec un tas de commandes pour bien s'exprimer et une robustesse avérée, ce sont des machines idéales pour le spectacle vivant, que l'on soit DJ, musicien ou les deux à la fois. Les premiers modèles ont été lancés entre 1999 et 2001 (EA, ER, ES et EM). Ils ont ensuite muté une première fois en MKII. Mais c'est en 2003 que la gamme connaît une évolution majeure, avec la série X (EMX et ESX) : nouveau moteur, nouvelle présentation, pour une montée en gamme indéniable. En 2010, un lecteur SD est ajouté aux deux modèles. Après plus de 10 ans, on se demandait si Korg comptait un jour faire évoluer la série, d'autant que le constructeur s'était depuis mis à lancer des BAR low-cost, en particulier les Volca.

Mais à la rentrée, le constructeur a annoncé le lancement de deux Electrife totalement revisitées : l'Electrife 2 et l'Electrife Sampler. Nous venons de recevoir la première. Pour la version qui Sample, il faudra attendre début 2015. C'est donc un modèle de présérie (d'OS indéterminé) que nous avons testé...

4.3.1.1 *Petit Gris*

Avec toutes ses commandes en façade, l'Electrife 2 est faite pour les tripoteurs. On trouve d'abord 5 gros encodeurs éclairés à leur base (data, forme d'onde de l'oscillateur, fréquence de coupure du filtre, type de modulation et type d'effet d'insertion) ; l'encodeur de filtre est lisse, alors que les autres sont crantés ; le choix de mettre un encodeur sur le filtre est judicieux, puisqu'il permet un contrôle direct sans rupture de la fréquence de coupure.

13 potards plus classiques les accompagnent, certains crantés en leur centre lorsqu'ils pilotent une valeur bipolaire. Korg a prévu 3 modes de réponse pour les potards : saut, seuil et relatif, merci. Côté boutons, nous sommes tout aussi gâtés, puisqu'il y en a 34 en caoutchouc (certains lumineux bicolores). S'y ajoutent 16 pads éclairés au centre par deux LED indiquant leur statut (en rouge) et/ou la piste sélectionnée (en bleu) ; ils sont dynamiques et répondent agréablement à la vélocité de frappe (lorsqu'on active l'option).

Nous n'avons pas oublié le LCD et le **Touch Pad** un peu granuleux, répondant correctement à la frappe et au déplacement. Il peut déclencher le son de la piste sélectionnée (coup unique ou répété) ou moduler l'effet maître suivant 2 paramètres prédéfinis (axes X/Y). La qualité de construction est quasi irréprochable : coque en alliage métallique embouti bien dur (seule la plaque du dessous est en plastique rigide), encodeurs et potards bien ancrés, écran visible sous de larges angles, pads en caoutchouc expressifs... nous avons toutefois trouvé la réponse des boutons poussoirs parfois aléatoire, mais impossible de dire s'il s'agit de problème matériel ou logiciel. Tant qu'on se plaint, signalons le peu de visibilité, en lumière tamisée, de la sérigraphie, couleur gris perle ou alu sur fond gris moyen mat... on a vu plus visible !

4.3.1.2 *Mini-jack mania*

À l'arrière, la connectique est plutôt basique ; seulement 2 sorties audio gauche/droite en jack 6,35 mm, insuffisant compte tenu des 16 pistes que l'Electrife 2 est capable d'envoyer en même temps. Toutes les autres prises sont au format mini-jack : l'entrée audio (traitement de signaux externes via les filtres et effets), le duo d'entrée/sortie Synchro (l'entrée pouvant également recevoir des données de séquences ou des mises à jour d'OS), le duo d'entrée/sortie MIDI (2 cordons mini-jack vers DIN femelle sont heureusement fournis dans la boîte) et la prise casque stéréo. Sans oublier la borne pour alimentation externe fournie, de type bloc à l'extrémité comme on n'aime pas vraiment...

Sur le flanc gauche, on trouve un connecteur micro-USB (transmission de données MIDI uniquement) et un lecteur de cartes SD/SDHC (capacité de 512 Ko à 32 Go). Pas besoin de 32 Go pour l'Electribe 2, mais cette faculté est liée au fait que l'Electribe Sampler, prévu pour début 2015, partage le même hardware et pourra faire, on l'espère, un excellent usage de cette mémoire généreuse. Sous la machine, une trappe permet d'accueillir 6 piles de type AA, pour une autonomie totale, du moins pendant les 5 heures annoncées avec des piles alcalines. Ah oui, nous allions oublier les 4 LED multicolores du dessous qui clignotent inutilement en rythme, comme si on allait lever l'Electribe 2 sur scène ou qu'on jouait sur une table en verre : pour les désactiver, il faut passer en mode économie d'énergie, mais du coup l'intensité lumineuse du LCD baisse et il se forme un balayage de l'écran assez désagréable... donc pour le prochain OS, une option « F.cking Fricking LEDs disable » SVP !

4.3.1.3 Sous la main

La prise en main était un point fort des Electribe, cette nouvelle incarnation ne vient pas ternir la réputation de la famille. Nous l'avons dit, l'essentiel des commandes est directement accessible en façade. Il y a également des raccourcis avec la touche **Shift**, il faudra juste les mémoriser dans sa tête car ils ne sont pas sérigraphiés. Les commandes de transport se trouvent sous l'écran et les fonctions d'édition juste à droite (navigation, entrée/sortie, valeurs, écriture). Les sections de synthèse et d'effets sont facilement repérables, avec de gauche à droite : oscillateur, filtre, modulation, ampli, effets. Juste en dessous, on trouve une série de touches de fonction : choix de la piste (touches < >), coupure de piste, effacement de piste, déclenchement de son, activation du pas, mode accord, mode clavier, saut direct sur un pas, lancement de motifs (pour enchaîner directement 4 ensembles de 16 motifs).

Les 16 pads sont disposés en 2 rangées, comme la Tempest de DSI, ce qui nous semble une disposition intelligente (le top étant d'avoir des pads et une rangée pour les pas, comme sur l'Analog Rytm). En mode accord, un pad peut jouer jusqu'à 4 notes simultanées suivant un réglage prédéfini (5 types seulement). En mode clavier, les 16 pads suivent une échelle de tempérament prédéfinie (35 types), avec une note de référence programmable et une transposition sur plus ou moins 4 octaves. Là encore, on peut jouer jusqu'à 4 notes, mais on doit se contenter de paraphonie (les enveloppes sont communes). Le volume de sortie et d'entrée audio disposent de leur propre potard ; ce n'est pas le cas pour le tempo, que l'on règle avec l'encodeur après avoir appuyé sur Shift + Tap, ou en tapant 2 fois sur Tap. Certains réglages (pistes, motifs, généraux) se font via les menus. L'écran affiche le nom des motifs, les valeurs du paramètre en cours d'édition et les pages de menu. On y navigue facilement avec des touches de déplacement, Enter/Exit et l'encodeur. L'arborescence est courte (un seul niveau le plus souvent), tant mieux.

4.3.1.4 Grosse patate

L'Electribe 2 est un séquenceur à motifs 16 pistes. Chaque piste comprend le réglage des sons et effets, le statut des pas et les animations de paramètres. La polyphonie est de 24 notes maximum, suivant les types d'oscillateurs, de filtres et d'effets utilisés. On trouve 408 formes d'ondes en mémoire permanente (samples/Multisamples PCM et ondes synthétiques modélisées) ; on ne peut pas ajouter ses propres samples, il faudra choisir l'Electribe Sampler pour cela. Les PCM sont largement orientés drums, avec plusieurs dizaines de kicks, caisses claires, hi-hats, claps, cymbales, toms, percussions, voix, effets et hits (cf. avis de l'ami Pico qui s'est amusé à tous les compter). On trouve aussi quelques Multisamples instrumentaux : piano (celui du M1), EP (Rhodes, Wurlitzer, Clavinet), orgue (toujours du M1), cuivres, saxes, cordes, voix, basses, guitares, cloches. La modélisation analogique, quant à elle, couvre plusieurs ondes plus ou moins complexes : ondes simples, ondes superposées, synchro, modulations en anneau, cross-modulation (nous y reviendrons)...

Le niveau audio est très élevé et il n'y a pas de souffle. Côté son, autant les percussions et synthés sont bien dans la lignée des musiques ciblées, avec une grosse patate, une présence certaine et des effets bien sentis, autant les Multisamples sont très datés et pas forcément mémorables. Au passage, on peut remplacer un oscillateur par l'entrée audio, pour traiter un signal externe avec les filtres et les effets (c'est le 409e choix dans la liste des ondes).

Côté motifs, 200 des 250 mémoires sont pré-chargées avec des motifs d'usine résolument Dance/Electro (et dérivés, pardon pour le raccourci), dont on pourra s'inspirer pour ne pas partir de zéro, notamment copier les sons car il n'y a pas de bibliothèque de Presets sonores à proprement parler. Comme les effets sont mémorisés avec les motifs et qu'ils sont très nombreux à recharger, on entend une transition (léger retard et/ou coupure) lorsqu'on bascule sur un nouveau motif, ce qui gâche un peu la fête. Nous voulons des améliorations à ce niveau...

4.3.1.5 Synthèse mixte

Faire de la synthèse sur l'Electribe 2 revient donc à choisir un son sur une piste et ajuster quelques paramètres basiques : à commencer par la forme d'onde de l'oscillateur (dont la sélection boucle en fin de liste, tant mieux !), le pitch, le temps de « Glide » et la variation d'onde (paramètre « Osc Edit »). Ce dernier dépend de la forme d'onde et est choisi arbitrairement par Korg : pour les ondes PCM, cela peut être de la distorsion, de la réduction de bit, du gain, de la brillance, de l'attaque ; pour les ondes synthétiques, il y a la variation de contenu harmonique, la largeur d'impulsion, le désaccordage, la quantité de modulation en anneau, le niveau de synchro, la quantité de cross-

modulation, la couleur de bruit... des choix judicieux, car susceptibles de faire évoluer le contenu spectral de manière drastique.

Tout cela est envoyé dans le filtre multimode résonant, qui offre 3 types de réponses : LP (6 types), HP (5 types) et BP (5 types). Les filtres proviennent des précédentes séries Electribe et du KingKorg ; on trouve les modélisations Electribe, MS20, OB, P5, Acid (comprendre « TB-303 ») et MG (comprendre « Minimoog », uniquement en mode LP). Ces filtres sont un point fort indéniable de la machine. En plus du type de filtre, on peut bien entendu en régler la fréquence et la résonance.

On passe ensuite dans la section ampli, où on règle le volume de la piste, le panoramique, ainsi que les segments A/DR de l'enveloppe d'amplitude. À part cette enveloppe indépendante, les modulations sont toutes prédéfinies, tant au niveau des sources que des destinations. On trouve 72 couples sources/destinations figés. Il y a une liste de 12 sources : enveloppe (AD positive, AD négative) et 6 formes d'ondes de LFO (triangle, dente de scie, rampe, carré ascendant, carré descendant, S&H, aléatoire), certaines déclinées en version avec ou sans synchronisation au tempo. Elles modulent l'une des 6 destinations possibles : coupure du filtre, pitch, type d'oscillateur, niveau, panoramique, IFX. Une fois le type de modulation choisi, on peut en régler l'intensité et la vitesse ; on aurait bien aimé avoir plusieurs modulations simultanées, mais il faudra se contenter d'une source et d'une destination, bof... la plupart des paramètres possèdent 128 valeurs, certaines bipolaires.

4.3.1.6 Effets en vrac

Sur l'Electribe 2, les effets sont scindés en deux sections : ceux disponibles pour chaque piste (16 IFX) et un effet maître global (MFX), vers lequel on peut assigner chaque piste. Les IFX proposent chacun 38 algorithmes variés : distorsions, compresseur, décimateur, réducteurs, EQ, filtres, délais (un tas !), chorus, Flangers, Phasers, trémolo, pompeur, répéteur, découpeur... Mais pas de Reverb parmi les IFX. Elles sont donc globales et réservées au MFX, qui pour sa part offre 32 algorithmes qui nous permettent au passage quelques néologismes : délais, réverbés, Loopers, découpeurs, décaleurs, craquements vinyle, doubleurs, steppers, filtres, wah wah, décimateur, distorsion, compresseur, limiteur, chorus, Flangers, Phasers, autopan...

La variété et la qualité est au rendez-vous, indéniablement Korg sait faire un tas de bons effets. Par contre, l'accès aux paramètres d'édition est on ne peut plus restreint et pas du tout sélectionnable. Pour les IFX, c'est un paramètre prédéfini par Korg, via le potard **IFX Edit**. Pour le MFX, on a 2 paramètres, là encore prédéfinis, modifiables via le **Touch Pad** (en X/Y). Seule consolation, la possibilité d'enregistrer au sein des motifs les variations de ces paramètres ou leur activation/désactivation à chaque pas d'une piste/d'un motif, comme nous le verrons. Tiens mais au fait, où sont passées les lampes de la précédente série Electribe X ?

4.3.1.7 Motif mania

Comme nous l'avons dit, l'Electribe2 fonctionne en permanence en mode Motif, ce qui permet au passage de signaler qu'il n'y a pas de mode « Song » ; décidément, c'est une orientation bien regrettable que prennent les constructeurs ces derniers temps. D'autant que les motifs n'ont pas une durée infinie, puisqu'ils sont limités à 64 pas (4 sections de 16 pas). C'est toutefois plus généreux que la concurrence à ce niveau de prix, qui souvent se limite à 32 pas, voire 16. La lecture des motifs se fait uniquement à l'endroit. On peut les enchaîner avec l'encodeur ou directement avec les pads, puis jouer par-dessus et modifier les paramètres de synthèse de chaque piste. Les pistes 14-14 et 15-16 peuvent être exclusives, pour créer des coupures type hi-hats ouverts/fermés ou caisse claire/bord de caisse. Une fonction « Gate Arpeggiator » permet de déclencher/découper les motifs avec le **Touch Pad**, en agissant sur la vitesse et la longueur de « Gate », suivant une liste de 50 motifs présélectionnés. Pour ajouter un peu de piment, rien de tel qu'un peu de Groove (25 modèles agissant sur le décalage temporel et l'accent), du Swing (plus ou moins 50 %) ou des longueurs différentes de pistes (1 à 64 pas). La signature temporelle des motifs peut varier selon 4 valeurs de Beat : 16, 32, 16T, 8T.

Jeu/programmation/édition se font en temps réel ou pas à pas, sans interrompre le flux créatif, excellent ! Les notes entrées en temps réel sont obligatoirement calées sur le pas le plus proche, la quantisation stricte est de mise. On peut effacer une portion de piste à la volée, en maintenant la touche Part Erase et le pad de la piste à traiter au moment opportun. Les **pads** étant dynamiques, on peut enregistrer des nuances précises (128 valeurs, avec courbe de vitesse paramétrable). L'Electribe 2 permet aussi d'enregistrer le mouvement de certaines commandes sur chaque piste : paramètre d'oscillateur, pitch, fréquence de coupure du filtre, résonance, intensité de l'enveloppe de filtre, vitesse de la modulation, profondeur de modulation, niveau, panoramique, attaque, déclin/relâchement, valeur de l'IFX, activation de l'IFX, activation de l'envoi vers le MFX, valeurs X/Y du MFX via le Touch Pad. Ces mouvements peuvent se faire de manière continue ou discrète (sauts). On peut ainsi créer jusqu'à 24 pistes de Motion par motif. « Motion and Emotion », clamait une pub de voitures françaises...

Enfin, un éditeur pas à pas permet d'aller dans le détail des réglages après coup : statut du pas (joué ou muet), numéro de note (C-1 à G9), durée (0 à 96 %, puis note liée avec la suivante) et vitesse (volume de 0 à 127). Pour chaque piste, on peut copier/effacer les notes, effacer les mouvements de commandes ; on peut même copier un son d'une piste vers une autre.

4.3.1.8 Jeux de carte

Il y a plusieurs intérêts à connecter une carte SD à l'Electrabe 2.

- ✓ Cela permet par exemple d'enregistrer, au sein de 100 mémoires, toutes les manipulations effectuées sur la machine : appui sur les pads, enchaînements de motifs, changement de tempo et, d'une façon générale, l'ensemble des mouvements des commandes en façade. Une manière de contourner l'absence de mode « Song », même si tout cela se fait en temps réel et en attendant que les enchaînements de motifs se soient produits.
- ✓ Autre avantage à connecter une carte mémoire, l'export des motifs au format « WAV » ou « Ableton Live Set » ; dans ce dernier cas, on peut aussi importer des « Live Sets » dans l'Electrabe 2, les amateurs du logiciel d'Ableton apprécieront ; d'autant que la version Ableton Live 9 Lite est téléchargeable gratuitement, le code d'activation étant fourni dans le carton de l'Electrabe 2. Cela aurait été sympa de pouvoir transférer les données via USB...

Côté MIDI, tous les événements MIDI, notes et CC, sont transmis et reçus sur leur piste (pad) respective(f). On ne peut en revanche pas modifier les canaux MIDI, chaque piste possède le sien, correspondant à son numéro. On peut donc utiliser l'Electrabe 2 pour séquencer des instruments MIDI ou plugs externes. Seule restriction, régler le type d'oscillateur sur « Audio In » pour ne pas entendre le générateur interne, puisqu'il n'y a pas de mode « Local Off » par piste et qu'un volume à zéro enverrait la même commande à l'instrument relié en MIDI...

4.3.1.9 Epilogue

Indéniablement, cette nouvelle série Electrabe constitue une évolution majeure de la série X : nouvel emballage, nouvelles fonctionnalités, nouveaux moteurs sonores, nouveaux effets... Elle se concentre sur l'essentiel avec toujours plus de puissance, tout en restant bien marquée Dance/Electro, mais avec un grain en partie actualisé, surtout sur les sons synthétiques. Nous avons particulièrement apprécié la qualité des moteurs sonores, l'automatisation des paramètres, le workflow et la robustesse ; sans oublier la prise en main aisée, avec un maximum de contrôles en façade évitant l'immersion dans des sous-menus interminables. Ceci étant, les paramètres de synthèse et d'effets disponibles sont peu nombreux. Nous avons regretté certaines impasses, comme la véritable polyphonie, le mode « Song » ou les sorties séparées. En conclusion, une machine pour les fondus de musiques turbulentes qui aiment se faire plaisir en live avec un son qui tabasse...

Tarif : 399 €

4.3.1.10 Notre avis

| Points forts | Points faibles |
|--|--|
| ✓ La grosse patate sonore | ✓ La transition audible entre les motifs |
| ✓ La variété des oscillateurs et filtres | ✓ L'édition des sons assez spartiate |
| ✓ Les effets d'insertion disponibles par piste | ✓ L'édition des effets plus que limitée |
| ✓ Le workflow sans interruption | ✓ Paraphonique plutôt que polyphonique |
| ✓ L'animation des sons (Motion) | ✓ Une seule modulation source/destination programmable |
| ✓ Le nombre de motifs en mémoire | ✓ Pas de véritable mode Song |
| ✓ L'export des motifs en WAV /Ableton | ✓ Pas de sorties audio séparées |
| ✓ Les pads dynamiques | ✓ L'USB limité au MIDI |
| ✓ Les possibilités MIDI/USB | ✓ Le mode d'emploi assez bâclé |
| ✓ La qualité de construction | |
| ✓ Le rapport performance/prix | |

4.3.2 [Test du Korg « Electribe Sampler » par Audiofanzine](https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-samplur/korg/electribe-sampler/editorial/tests/yaka-sample.html)

<https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-samplur/korg/electribe-sampler/editorial/tests/yaka-sample.html>

Yaka Samplé

Par synthwalker le 29/07/2015

Six mois après la sortie de l'Electribe 2, c'est au tour de l'Electribe Sampler, la version échantillonneur, de pointer le bout de ses samples. Qu'apporte-t-elle de différent ?

Depuis plus de quinze ans, les Electribe font les beaux jours de la scène EDM. Généreuses en commandes, solides, elles s'adressent tout particulièrement aux DJ et/ou musiciens live qui aiment donner du spectacle. Déclinées en 4 versions après l'introduction de la première en 1999, les « Electribe » se sont ensuite fondues en 2 modèles, l'un orienté synthèse, l'autre sampling. Déjà en 2003, les « EMX » représentent une montée en gamme, avec leur moteur audio vitaminé et leur cosmétique très soigné. Il faudra alors attendre plusieurs années pour qu'une évolution majeure pointe le bout de ses potentiomètres.

Et c'est à la rentrée 2014 que Korg a annoncé le lancement de deux toutes nouvelles Electribe, revues de fond en comble : l'Electribe 2 et l'Electribe Sampler. Nous avons testé la première fin 2014 et c'est maintenant au tour de la seconde de rejoindre le studio. Cette fois, c'est un modèle commercial, avec un OS abouti, que nous avons eu entre les oreilles...

Toute la différence

Pour les plus pressés, voici un condensé des différences plus ou moins subtiles entre les Electribe 2 et Electribe Sampler. En fait, les deux machines sont à la fois proches et différentes (donc complémentaires, bien vu Korg !); elles partagent désormais le même manuel (mais pas le même guide des paramètres). Voici donc ce qui les différencie :

- ✓ L'Electribe 2 possède 409 ondes (dont des multisamples) et 200 motifs d'usine, contre 421 ondes (mais pas de multisamples) et 150 motifs pour l'Electribe Sampler.
- ✓ L'Electribe 2 modélise les filtres de machines vintage (MS20, Minimoog, SEM, Prophet-5, TB-303) soit 16 filtres en tout, pas l'Electribe Sampler qui se contente de 3 filtres de base
- ✓ L'Electribe Sampler est la seule capable d'échantillonner et importer/exporter ses samples. Elle possède en outre une mémoire de 499 samples utilisateur (270 secondes en Flash Ram).
- ✓ Lorsque l'oscillateur est un sample, le paramètre « Osc Edit » module le point de début et le sens de lecture, tandis que le paramètre « DR » de l'enveloppe se transforme en temps de lecture (« Gate »).

| | | |
|----------|-------------------|-----|
| 4.3.2.1 | Petit noir | 142 |
| 4.3.2.2 | Entrée sampling | 143 |
| 4.3.2.3 | Entre les mains | 143 |
| 4.3.2.4 | Envoyez la purée | 143 |
| 4.3.2.5 | Sampling en série | 144 |
| 4.3.2.6 | Synthèse allégée | 145 |
| 4.3.2.7 | Effets en masse | 145 |
| 4.3.2.8 | Pattern mania | 145 |
| 4.3.2.9 | À la carte | 146 |
| 4.3.2.10 | Mot de la fin | 146 |
| 4.3.2.11 | Notre avis | 147 |

4.3.2.1 *Petit noir*

À part la couleur noire, L'Electribe Sampler a la même cosmétique et mécanique que l'Electribe 2. Nous allons donc reproduire en grande partie la description du test initial.

Avec toutes ses commandes en façade, l'Electribe Sampler est faite pour les tripoteurs. On trouve d'abord 5 gros encodeurs éclairés à leur base (data, forme d'onde de l'oscillateur, fréquence de coupure du filtre, type de modulation et type d'effet d'insertion); l'encodeur de filtre est lisse, alors que les autres sont crantés; le choix de mettre un encodeur sur le filtre est judicieux, puisqu'il permet un contrôle direct sans rupture de la fréquence de coupure. 13 potentiomètres plus classiques les accompagnent, certains crantés en leur centre lorsqu'ils pilotent

une valeur bipolaire. Korg a prévu 3 modes de réponse pour les potentiomètres : saut, seuil et relatif, merci. Côté boutons, nous sommes tout aussi gâtés, puisqu'il y en a 34 en caoutchouc (certains lumineux bicolores). S'y ajoutent 16 pads éclairés au centre par deux LED indiquant leur statut (en rouge) et/ou la piste sélectionnée (en bleu) ; ils sont dynamiques et répondent agréablement à la vitesse de frappe (lorsqu'on active l'option).

Nous n'avons pas oublié le LCD et le **Touch Pad** un peu granuleux, répondant correctement à la frappe et au déplacement. Il peut déclencher le son de la piste sélectionnée (coup unique ou répété) ou moduler l'effet maître suivant deux paramètres prédéfinis (axes X/Y). La qualité de construction est quasi irréprochable : coque en alliage métallique embouti bien dur (seule la plaque du dessous est en plastique bien rigide), encodeurs et potentiomètres bien ancrés, écran visible sous des angles confortables, pads très expressifs en caoutchouc... la réponse des boutons poussoirs est cette fois irréprochable (ce qui tend à prouver qu'il s'agissait d'un problème d'OS primitif que nous avions relevé dans notre test de l'Electrabe 2). La sérigraphie blanche sur fond noir est bien visible cette fois aussi, même en lumière tamisée... on a vu moins visible !

4.3.2.2 Entrée Sampling

À l'arrière, la connectique est plutôt basique ; seulement 2 sorties audio gauche/droite en jack 6,35 mm, insuffisant compte tenu des 16 pistes que l'Electrabe Sampler est capable d'envoyer en même temps. Toutes les autres prises sont au format mini-jack : l'entrée audio (pour le Sampling et le traitement de signaux externes via filtres/effets), le duo d'entrée/sortie Synchro (l'entrée pouvant également recevoir des données de séquences ou des mises à jour d'OS), le duo d'entrée/sortie MIDI (2 cordons mini-jack vers DIN femelle sont heureusement fournis dans la boîte) et la prise casque stéréo. Sans oublier la borne pour alimentation externe fournie, de type bloc à l'extrémité comme on n'aime pas vraiment...

Sur le flanc gauche, on trouve un connecteur micro-USB (transmission de données MIDI uniquement) et un lecteur de cartes SD/SDHC (capacité de 512 Ko à 32 Go). Autant l'Electrabe 2 n'a pas besoin de 32 Go pour vivre, autant nous l'apprécions particulièrement ici avec l'Electrabe Sampler pour sauvegarder nos banques de samples. Sous la machine, une trappe permet d'accueillir 6 piles de type AA, pour une autonomie totale, du moins pendant les 5 heures annoncées avec des piles alcalines. Ah oui, nous allons oublier les 4 LED multicolores du dessous qui clignotent inutilement en rythme, comme si on allait lever l'Electrabe Sampler sur scène ou la poser sur une table en verre : pour les désactiver, il faut passer en mode économie d'énergie, mais du coup l'intensité lumineuse du LCD baisse ; on n'a heureusement plus le balayage désagréable d'écran que nous avons constaté sur l'Electrabe 2 en mode d'économie d'énergie... mais toujours pas d'option « F.cking Fricking LEDs disable » dans l'OS actuel !

4.3.2.3 Entre les mains

La prise en main était un point fort des Electrabe, cette nouvelle incarnation ne vient pas ternir la réputation de la famille. Nous l'avons dit, l'essentiel des commandes est directement accessible en façade. Il y a également des raccourcis avec la touche [**Shift**], il faudra juste les mémoriser dans sa tête, car ils ne sont pas sérigraphiés. Les commandes de transport se trouvent sous l'écran et les fonctions d'édition juste à droite (navigation, entrée/sortie, valeurs, écriture). Les sections de synthèse et d'effets sont facilement repérables, avec de gauche à droite : oscillateur, filtre, modulation, ampli, effets. Juste en dessous, on trouve une série de touches de fonction : choix de la piste (touches < >), coupure de piste, effacement de piste, déclenchement de son, activation du pas, mode accord, mode clavier, saut direct sur un pas, lancement de motifs (pour enchaîner directement 4 ensembles de 16 motifs).

Les 16 pads sont alignés sur 2 rangées, comme la « Tempest » de DSI, ce qui nous semble une disposition intelligente (le top étant d'avoir des pads ET une rangée pour les pas, comme sur l'« Analog RytM »). En mode accord, un pad peut jouer jusqu'à 4 notes simultanées suivant un réglage prédéfini (5 types seulement). En mode clavier, les 16 pads suivent une échelle de tempérament prédéfinie (35 types), avec une note de référence programmable et une transposition sur plus ou moins 4 octaves. Là encore, on peut jouer jusqu'à 4 notes, mais on doit se contenter de parophonie (filtre, ampli, enveloppe, IFX communs). Les volumes de sortie et d'entrée audio disposent de leur propre potentiomètre ; ce n'est pas le cas pour le tempo, que l'on règle avec l'encodeur après avoir appuyé sur [**Shift**] + [**Tap**], ou en tapant 2 fois sur [**Tap**]. Certains réglages (pistes, motifs, généraux) se font via les menus. L'écran affiche le nom des motifs, les valeurs du paramètre en cours d'édition et les pages de menu. On y navigue facilement avec des **touches de déplacement**, [**Enter**]/[**Exit**] et l'**encodeur**. L'arborescence est courte (un seul niveau le plus souvent), tant mieux.

4.3.2.4 Envoyez la purée

Comme l'Electrabe 2, l'Electrabe Sampler est un séquenceur à motifs 16 pistes. Chaque piste comprend le réglage des samples, sons et effets, le statut des pas et les mouvements des paramètres. La polyphonie est de 24 notes maximum, suivant les types de son, filtre et effets utilisés.

On trouve en mémoire 419 sons d'usine réinscriptibles, décomposés en 16 formes d'onde synthétiques modélisées et 413 échantillons : 37 Kicks, 44 caisses claires, 12 claps, 37 hi-hats, 8 cymbales, 77 pêches, 31 voix, 37 effets, 10 Toms, 31 percussions, 15 phrases, 33 boucles et 31 instruments PCM.

- ✓ Les 16 ondes synthétiques sont différentes déclinaisons (solo, unisson, synchro) d'ondes de base modélisées (dent de scie, impulsion, triangle, sinus) et de bruits (blanc, rose, Lo-fi, résonant).
- ✓ Les samples sont très orientés musiques qui bougent (en coup unique, en boucles liées ou passées au Time Slice), ce qui est bien l'objet de la machine.
- ✓ Les PCM sont de simples sons instrumentaux non multisamplés : piano, EP (Rhodes, Wurlitzer, Clavinet), orgue, guitares, basses, flûtes, saxes, cuivres, cordes, voix et cloches. Plutôt gadgets qu'autre chose, car assez peu jouables au-delà de la note de référence.

L'entrée audio peut également être choisie comme base d'oscillateur, en mono ou stéréo, pour traiter un signal externe via les filtres et les effets internes. Comme pour l'Electribe 2, les niveaux audio sont très élevés et il n'y a pas le moindre souffle.

Côté motifs, on trouve 250 emplacements, dont 150 sont préchargés d'usine. Ce sont essentiellement des boucles typées EDM et dérivés (pardon encore pour le raccourci...). Elles sont pour la plupart très bien programmées et représentatives de ce que la machine est capable de produire ; ce ne sont pas des gadgets ou du remplissage sonore comme on trouve souvent à la concurrence. On pourra avantageusement s'en inspirer pour ne pas partir de zéro et récupérer quelques programmes sonores au passage, puisqu'il n'y a pas de bibliothèque de sons indépendante. Dernier point important sur cette partie consacrée aux essais audio : sur l'Electribe 2 de pré-série que nous avons testée, nous avons signalé un problème de transitions audibles entre les motifs, le temps que le DSP recalculait les nombreux paramètres de synthèse et d'effets, au moment de la bascule d'un ensemble de réglage à un autre. Ce n'est plus du tout le cas depuis l'OS 1.03, et l'OS 1.06 qui équipe notre Electribe Sampler fait preuve d'une robustesse sans faille dans la transition des motifs. Enfin !

Advisory 00:52

- ✓ AtlanticSun 01:05
- ✓ BackStreet 01:07
- ✓ BeatDaRapper 01:11
- ✓ Bop 00:36
- ✓ Bujinkan 00:43
- ✓ HerelsJungle 01:06
- ✓ Hopback 00:59
- ✓ Jamaica 01:15
- ✓ Kitty 00:53
- ✓ Tatler 00:38
- ✓ Volcano 00:43
- ✓ XcrossAlert 00:57
- ✓ You 00:59
- ✓ Zampa

4.3.2.5 *Sampling en série*

L'Electribe Sampler, comme son nom l'indique, est un échantillonneur à part entière. La source est soit externe (capturée via l'entrée stéréo) ou interne (resampling des sorties stéréo ou d'une piste rythmique spécifique). La machine permet de stocker 270 secondes en mono (ou la moitié en stéréo), en 16 bits/48 kHz ; c'est assez peu de nos jours, surtout pour les amateurs de boucles ; cela oriente un peu la machine sur des samples à coups uniques.

Pour sampler,

- on commence par régler le signal à l'aide du niveau d'entrée et de l'indicateur de saturation.
- En appuyant sur **[Shift]** et **[Rec]**, on arme l'échantillonnage.
- C'est là qu'on choisit la source (entrée audio ou resampling interne) et la forme de signal (mono ou stéréo) ;
- on peut vérifier à ce stade la mémoire disponible (durée mono).
- On déclenche le Sampling avec **[Play/Pause]** et on l'arrête avec **[Stop]** quand c'est fini.
- Enfin, on l'assigne à l'une des 16 pistes rythmiques d'un motif via la section Oscillateur.

Un Sample stéréo sera joué en stéréo s'il est assigné à une piste impaire ; il sera par contre joué en mono mix s'il est assigné à une piste paire. Pour le resampling, on lance la capture de l'ensemble du motif en appuyant sur **[Start/Play]**, alors qu'on appuie sur l'un des 16 pads pour ne sampler qu'une des pistes.

Une fois le Sample capturé, on peut lui faire subir quelques traitements numériques basiques : troncature début/fin, réglage du point de bouclage, accordage, découpage et Boost +12 dB. Ce dernier paramètre permet de contourner l'atténuation automatiquement appliquée aux samples pour conserver une certaine réserve de dynamique. La fonction de découpage (Slice) tranche un Sample (monophonique uniquement) en différents points, suivant une signature temporelle à définir (16, 32, 8T, 16T) et un seuil de détection d'attaque paramétrable. L'Electribe Sampler place les tranches de samples à différents pas, ce qui permet de relire la boucle à différents tempos sans trop la

détériorer. On peut ensuite ajouter des régions non détectées ou supprimer des régions détectées pas par pas. Les tranches de samples peuvent aussi être utilisées dans les pistes comme de simples échantillons. Le découpage fonctionne parfaitement sur les boucles rythmées avec des attaques franches, mais pas du tout sur des boucles progressives. Il manque à notre sens une fonction de Time Stretch pour ajuster de telles boucles au tempo, ou encore un Pitch Shift pour ajuster la hauteur d'une boucle sans en changer la vitesse. Il faut donc passer par un éditeur externe pour cela (donc export/ré-import). Cela colle avec l'orientation « coups uniques plus que boucles » de la machine évoquée précédemment. L'éditeur externe sera d'autant plus utile que le tripotage des samples dans l'Electribe Sampler se fait sans aucune représentation graphique des ondes ; que des chiffres, comme jadis ! Les échantillons utilisateur sont sauvegardés dans l'un des 499 emplacements internes disponibles (en plus des 409 ondes Preset), mais il faut tout sauver en Flash Ram interne ou sur une carte SD avant d'éteindre les feux. On peut écraser les samples d'usine pour récupérer de la mémoire ; pour les restaurer, rien de tel que la fonction « Factory Reset ». Les samples peuvent être exportés / importés vers / depuis une carte SD, séparément ou tous ensemble, au format WAV ou ALL (propriétaire). Toute la mémoire de samples sauvegardée en une seule fois est chargée automatiquement à l'allumage, pratique. Par contre, il n'est pas possible à ce stade de gérer facilement des banques globales patterns + samples associés à partir de la carte SD, une amélioration qui sera la bienvenue pour ceux qui font du live.

4.3.2.6 Synthèse allégée

La synthèse sur l'Electribe Sampler se passe en grande partie comme sur l'Electribe 2. On assigne un son à une piste et on ajuste quelques paramètres basiques : le Sample ou la forme d'onde de l'oscillateur, le pitch, le temps de Glide et la variation d'onde (paramètre Osc Edit). Lorsqu'un Sample est sélectionné, « Osc Edit » règle à la fois le point de départ et le sens de lecture du Sample (bipolaire). Lorsque c'est une forme d'onde, « Osc Edit » dépend de la forme d'onde : largeur d'impulsion pour les 4 types standards, désaccordage pour les 4 types Detune, pitch de l'oscillateur esclave virtuel pour les 4 types Sync et coupure du filtre/réduction de bit pour les 4 types de bruits... Le sample traité par la section Oscillateur est envoyé dans le filtre multimode résonant. Là, on perd des plumes, puisqu'il n'y a plus que 3 filtres basiques : LP, HP et BP. Adieu donc les 13 excellents filtres du KingKorg, modélisant les Minimoog, MS20, SEM, Prophet-5 et TB-303. On se contentera donc d'en régler la fréquence et la résonance. Ce manque de choix par rapport à l'Electribe 2 dans les paramètres de synthèse pousse intelligemment à acheter les deux !

On passe ensuite dans la section ampli, où on règle le volume de la piste, le panoramique, l'attaque de l'enveloppe d'amplitude et le déclin/release (ou le temps de « Gate » pour un sample). À part cette enveloppe indépendante, les modulations sont toutes prédéfinies, tant au niveau des sources que des destinations. On trouve 72 couples sources/destinations figés. Il y a une liste de 12 sources : enveloppe (AD positive, AD négative) et 6 formes d'ondes de LFO (triangle, dente de scie, rampe, carré ascendant, carré descendant, S&H, aléatoire), certaines déclinées en version avec ou sans synchronisation au tempo. Elles modulent l'une des 6 destinations possibles : coupure du filtre, pitch, Osc Edit, niveau, panoramique, IFX. Une fois le type de modulation choisi, on peut en régler l'intensité et la vitesse ; on aurait bien aimé avoir plusieurs modulations simultanées, mais il faudra se contenter d'une source et d'une destination, bof... la plupart des paramètres possèdent 128 valeurs, certaines bipolaires.

4.3.2.7 Effets en masse

Sur l'Electribe Sampler, les effets sont identiques à ceux de l'Electribe 2. Ils sont donc scindés en deux sections : ceux disponibles pour chaque piste (16 IFX) et un effet maître global (MFX), vers lequel on peut assigner chaque piste. Les IFX proposent chacun 38 algorithmes variés : distorsions, compresseur, décimateur, réducteurs, EQ, filtres, délais (un tas !), chorus, flangers, phasers, trémolo, pompeur, répéteur, découpeur... Mais pas de réverbé parmi les IFX. Elles sont donc globales et réservées au MFX, qui pour sa part offre 32 algorithmes, qui nous permettent au passage de répéter quelques néologismes tentés précédemment : délais, réverbés, boucleurs, découpeurs, décaleurs, craquements vinyle, doubleurs, steppers, filtres, wah wah, décimateur, distorsion, compresseur, limiteur, chorus, flangers, phasers, autopan...

La variété et la qualité est au rendez-vous, indéniablement Korg sait faire un tas de bons effets. Par contre, l'accès aux paramètres d'édition est on ne peut plus restreint et pas du tout sélectionnable. Pour les IFX, c'est un paramètre prédéfini par Korg, via le potentiomètre IFX Edit. Pour le MFX, on en a deux paramètres, là encore prédéfinis, modifiables via le **Touch Pad** (en X/Y). Seule consolation, la possibilité d'enregistrer au sein des motifs les variations de ces paramètres ou leur activation/désactivation à chaque pas d'une piste/d'un motif, comme nous le verrons. Tiens mais au fait, où sont passées les lampes de la précédente série Electribe X ?

4.3.2.8 Pattern mania

L'Electribe Sampler est structuré comme l'Electribe 2. Elle fonctionne donc en permanence en mode Motif, ce qui permet au passage de signaler qu'il n'y a pas de mode « Song » ; décidément, c'est une orientation bien regrettable que prennent les constructeurs ces derniers temps. D'autant que les motifs n'ont pas une durée infinie, puisqu'ils sont limités à 64 pas (4 sections de 16 pas). C'est toutefois plus généreux que la concurrence à ce niveau de prix,

qui souvent se limite à 32 pas, voire 16. La lecture des motifs se fait uniquement à l'endroit. On peut les enchaîner avec l'encodeur ou directement avec les pads, puis jouer par-dessus et modifier les paramètres de synthèse de chaque piste. Les pistes 13-14 et 15-16 peuvent être exclusives, pour créer des coupures type hi-hats ouverts/fermés ou caisse claire/bord de caisse. Une fonction « Gate Arpeggiator » permet de déclencher/découper les motifs avec le **Touch Pad**, en agissant sur la vitesse et la longueur de « Gate », suivant une liste de 50 motifs présélectionnés. Pour ajouter un peu de piment, rien de tel qu'un peu de Groove (25 modèles agissant sur le décalage temporel et l'accent), du « Swing » (plus ou moins 50 %) ou des longueurs différentes de pistes (1 à 64 pas). La signature temporelle des motifs peut varier selon 4 valeurs de Beat : 16, 32, 16T, 8T. On retrouve ici la quantification du « Time Slice » des samples.

Jeu/programmation/édition se font en temps réel ou pas à pas, sans interrompre le flux créatif, excellent ! Les notes entrées en temps réel sont obligatoirement calées sur le pas le plus proche, la quantisation stricte est de mise. On peut effacer une portion de piste à la volée, en maintenant la touche [**Part Erase**] et le pad de la piste à traiter au moment opportun. Les pads étant dynamiques, on peut enregistrer des nuances précises (128 valeurs, avec courbe de vélocité paramétrable). L'Electrube Sampler permet aussi d'enregistrer le mouvement de certaines commandes sur chaque piste : paramètre d'oscillateur, pitch, fréquence de coupure du filtre, résonance, intensité de l'enveloppe de filtre, vitesse de la modulation, profondeur de modulation, niveau, panoramique, attaque, déclin/relâchement, valeur de l'IFX, activation de l'IFX, activation de l'envoi vers le MFX, valeurs X/Y du MFX via le **Touch Pad**. Ces mouvements peuvent se faire de manière continue ou discrète (sauts). On peut ainsi créer jusqu'à 24 pistes de Motion par motif. Enfin, un éditeur pas à pas permet d'aller dans le détail des réglages après coup : statut du pas (joué ou muet), numéro de note (C-1 à G9), durée (0 à 96 %, puis note liée avec la suivante) et vélocité (volume de 0 à 127). Pour chaque piste, on peut copier/effacer les notes, effacer les mouvements de commandes ; on peut même copier un son d'une piste vers une autre.

4.3.2.9 À la carte

- ✓ Le premier intérêt de connecter une carte SD à l'Electrube Sampler est de sauvegarder des samples de la Flash Ram interne et d'exporter/importer d'autres samples, comme nous l'avons vu. Cela permet aussi d'enregistrer, au sein de 100 mémoires, toutes les manipulations effectuées sur la machine : appui sur les pads, enchaînements de motifs, changement de tempo et, d'une façon générale, l'ensemble des mouvements des commandes en façade. Une manière de contourner l'absence de mode Song, même si tout cela se fait en temps réel et en attendant que les enchaînements de motifs se soient produits.
- ✓ Autre avantage à connecter une carte mémoire, l'export des motifs au format WAV ou Ableton Live Set ; dans ce dernier cas, on peut aussi importer des Live Sets dans l'Electrube Sampler, les amateurs du logiciel apprécieront ; d'autant que la version Ableton Live 9 Lite est téléchargeable gratuitement, le code d'activation étant fourni dans le carton de l'Electrube Sampler. Cela aurait été sympa de pouvoir transférer les données via USB...

Côté MIDI, tous les événements MIDI, notes et CC, sont transmis et reçus sur leur piste (pad) respective (tif). On ne peut en revanche pas modifier les canaux MIDI, chaque piste possède le sien, correspondant à son numéro. On peut donc utiliser l'Electrube Sampler pour séquencer des instruments MIDI ou plugs externes. Seule restriction, régler le type d'oscillateur sur Audio In pour ne pas entendre le générateur interne, puisqu'il n'y a pas de mode Local Off par piste et qu'un volume à zéro enverrait la même commande à l'instrument relié en MIDI...

4.3.2.10 Mot de la fin

Avec son nouvel emballage, ses nouvelles fonctionnalités, son nouveau moteur sonore et ses nouveaux effets, l'Electrube 2 nous avait séduits il y a quelques mois... L'Electrube Sampler (449 € tarif généralement constaté) y ajoute tout naturellement le sampling, à partir d'une source externe ou interne. L'édition des samples reste toutefois basique, sans représentation graphique des ondes, avec du « Time Slice » efficace sur des rythmes déliés (mais uniquement monophoniques), mais pas de solution pour les boucles progressives. Nous apprécions toujours autant la patate sonore, l'automation des paramètres, le workflow avec enchaînement parfait des motifs et la qualité de construction. Nous regrettons la mémoire de sampling interne limitée (qui oriente la machine sur des samples de type coups uniques plutôt que de longues boucles évolutives), la disparition des filtres modélisés, le peu de paramètres d'effets, la simple paraphonie, l'absence de « Songs » et le manque de sorties séparées... Incontestablement, l'Electrube Sampler est judicieusement positionnée par rapport à l'Electrube 2, au point de nous pousser à posséder les deux, pour peu qu'on aime les musiques turbulentes, et qu'on ait envie de se faire plaisir en live avec des samples bien à soi...

4.3.2.11 Notre avis

| Points forts | Points faibles |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le sampling/resampling intégré ✓ Le « Time Slice » sur les samples ✓ La bibliothèque sonore fournie ✓ La pêche et la qualité audio ✓ Les effets d'insertion par piste ✓ Le travail ininterrompu ✓ L'automation sur les sons ✓ La mémoire généreuse ✓ L'export des motifs WAV & Ableton ✓ Les pads dynamiques agréables à jouer ✓ Les fonctionnalités MIDI/USB ✓ La construction de très bonne qualité ✓ Le rapport performance/prix | <ul style="list-style-type: none"> ✓ La mémoire de sampling interne limitée ✓ L'absence de "Time Stretch/Pitch Shift" ✓ Le « Time Slice » restreint aux samples mono ✓ Pas d'édition graphique des samples ✓ L'édition des sons et effets limitée ✓ La disparition des filtres modélisés ✓ La paraphonie plutôt que la polyphonique ✓ Un seul patch de modulation ✓ Pas de véritable mode « Song » ✓ Pas de sorties audio séparées ✓ L'USB limité au MIDI |

4.4 Tutoriels video

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.4.1 | KORG (RIEN DE RIEN..... ☺) | 148 |
| 4.4.2 | LA BOITE NOIRE (IMPORTATEUR DE KORG, DONC EN FRANÇAIS !) | 148 |
| 4.4.3 | DIVERS (EN ANGLAIS MAIS SOUS TITRABLE AVEC TRADUCTION EN FRANÇAIS) | 148 |

4.4.1 [Korg \(rien de rien..... ☺\)](#)

4.4.2 [La boite Noire \(Importateur de Korg, donc en français !\)](#)

- [Electrabe 2 : Démo Séquenceur Pas À Pas](#)
- [Electrabe 2 : Démo Accords & Kaosspad Intégré](#)
- [Electrabe 2 : Démo Synthèse & Filtres](#)
- [Electrabe 2 : Transfert De Fichiers Vers Ableton](#)

4.4.3 [Divers \(en anglais mais sous titrable avec traduction en français\)](#)

- [20 advanced « Electrabe 2 » tips, hacks and undocumented features](#) de [loopop](#)
- [18 advanced Electrabe 2 Sampler tips, tricks and ideas](#) de [loopop](#)
 - o 00:10 Stereo to mono
 - o 02:00 Doubling memory
 - o 04:00 Multi osc sounds
 - o 06:55 Hidden gate knob
 - o 07:25 Multi-sound parts using OSC EDIT MOTION
 - o 11:00 Slicing 101
 - o 12:35 Pitch/Time tricks
 - o 15:30 Modulating slices
 - o 16:00 Transposing loops
 - o 16:40 Finger drum slices
 - o 17:05 Apps to edit samples
 - o 17:25 Multiple SD cards
 - o 17:45 Reverse samples
 - o 18:00 Refining samples
 - o 18:15 Extreme pitch changes
 - o 18:30 Save samples and defrag
 - o 19:45 Get an FM radio...
 - o 20:10 Much more on this channel
- [Comprendre les filtres-\(LPF - HPF - BPF - NOTCH\)](#)
Ne concerne pas spécifiquement le Korg electrabe 2 !!

4.5 Tutoriels

| | | |
|-------|---|-----|
| 4.5.1 | 5 TIPS TO SPEED UP YOUR KORG ELECTRIBE 2 WORKFLOW (G.W. CHILDS IV) | 149 |
| 4.5.2 | WORKFLOW 1: EFFORTLESS KNOB-BASED SOUND (SYNTH/SAMPLE) SHAPING WITH ELECTRIBE 2/SAMPLER (KORG) (A TRADUIRE) | 153 |
| 4.5.1 | WORKFLOW 2 : FROM STUDIO TO STAGE, TOTAL CONTROL OVER YOUR PATTERNS (BOTH « ELECTRIBE 2/SAMPLE ») (KORG) | 159 |

4.5.1 [5 Tips To Speed Up Your Korg Electribe 2 Workflow \(G.W. Childs IV\)](https://ask.audio/articles/5-tips-to-speed-up-your-korg-electribe-2-workflow)

<https://ask.audio/articles/5-tips-to-speed-up-your-korg-electribe-2-workflow>

A traduire en français un de ces jours

G.W. Childs IV on Sep 18, 2016 in Audio Hardware

So you've got a Korg Electribe 2 (or are thinking about getting one) and you want some workflow tips and tricks? You're in the right place! G.W. Childs is here to help.

Like all workstations of power, the "Electribe 2" offers many ways in which one might perform, compose and simply jam out. While there are many possible workflows, I thought I might share some of my own small procedures that have really been saving me time and adding more creativity to my sessions with my Electribe 2.

4.5.1.1 Clear Sequence Not Pattern

As you get to know the "Electribe 2", you quickly discover that it does not save patches, like a regular synth, or sampler. And that the Patterns, especially the artist or manufacturer produced patches, have some of the best and most produced sounds, or 'parts'. If you want to create some original sequences of your own with the manufacturer produced parts, then try this:

- Hold down the **Shift** button and press the **6th button over from the left, on the bottom row**. This brings the "Clear Sequence" function up, where you can remove the musical sequence for the current Part. But, the Part settings, like FX, Modulation, Motion Recordings and more are left.



- Press **Part Left / Part Right** multiple times (for changing part while "Clear Sequence" Function is up), till all parts are cleared.

Suddenly, you've got a palette of 16 sounds to work with, within a pattern, and no sequences assigned. Go to town!

4.5.1.2 Save For Success

The last tip offers a way to free up manufacturer (or anyone else's) patterns from sequences, so you can use the Parts, within the Electribe 2 Patterns for your own music. And, while it's

really cool, you may not want to have to go back through and clear things up, every time you want to start a new song, or just a jam session. I actually kind of like clearing up several patterns of sequences that I know I'll use the Parts of. For example: I may choose a pattern within my Electribe 2 out of manufacturer pattern 019 Tricky Slippy 2, simply for the Part sounds. I like the drums, bass, orchestra hit, and so on. There's nothing I would change.

I can save this pattern without the sequences to either the same pattern number '019'. Or, I can save it with a new name and simply call it Tricky Kit, by holding down the Shift button, and then pressing Write. By changing the name, I let 'future me' know that this pattern is only sounds, and that I can start 'tricking' on it, as soon as I pull it up. If I store several patterns like this, I am never stuck in a moment of having to come up with things on the fly. Or I never leave myself in a situation where I'm frantically clearing parts before I perform. I just pull up one of my kits, and start free-styling, performing, or simply having fun.



Tip: Korg released a large number of patterns over the summer for the Electribe 2. While you may not be into the sequences themselves, you might really enjoy using some of the Parts within those sounds for your own ideas, workflows and sound edits.

4.5.1.3 Choose Wisely

The Electribe 2s both give you multiple ways of choosing Parts, through either the Part buttons, through triggering different parts in trigger mode, and so on. One really easy way to do this, without having to trigger anything, is to hold down either the Trigger, Sequencer, Keyboard, or Chord buttons, and then press the Pad assigned to the part you'd like to assume control over. This allows you to silently jump on to different parts during sets, performances and recordings without clueing in your audience that you are part switching. And, once the shortcut becomes second nature, I feel, that this shortcut goes a long way in making you feel like you have a little more control.



4.5.1.4 Make New From Old

If you're rocking the Electribe 2 Synth, and do not have a way to bring in new samples of your own, and you're running out of drums, you might want to enable the Amp EG (Amplitude Envelope Generator) and trim down the decay, or attack. By adjusting either parameter on an existing raw sample (or oscillator) within the Oscillator section, you can easily create new sounds. Especially if you adjust the pitch, in addition to trimming from the head and tail of the sound.



And these aren't the only options. Korg, themselves, threw in an additional, and much appreciated feature, with the Edit knob, over in the Oscillator section. Slowly turning the Edit knob will also reveal additional tweaks, effects and dynamic shifts. So, don't even think for a second that you're limited with the sound. In fact, Korg has supplied you with enough audio building blocks to keep you tweaking for a long time.

4.5.1.5 Scale Mode

A common strategy for building songs is through making multiple patterns. Heck, that's really the entire gist of the Electribe. And, while this is cool, with pattern sequencing, it can get a little old having to re-sequence a bass, arp, or other accompanying pattern, every time you want to add a new section to a song. With "Scale Mode", you can speed this process up immensely. Try this out:

Start off sequencing a basic pattern consisting of bass, drums, and maybe a lead that pops in here and there.



Then, for the bass and lead parts that you created, set both of these parts to Scale Mode: On.

Now, when I change the Key of the Pattern, within the Program Menu, you'll notice that the bass and the lead change keys, accordingly along with the Pattern Key. Sadly, their key change is instantaneous. So, it can be a little tricky changing the key to your pattern in real time. Hopefully, Korg will make this feature cue and play along with the Pattern Changes, in the future. This would mean you could guide your song simply by turning a knob. Maybe they'll make it where you can Key Scale using a MIDI controller?!



Conclusion

The Electribe 2s are powerful, amazing, and great sounding machines. And, like all machines, they have quirks, as well as serious pros. I'm hoping that with some of these tips, music making with your Electribe 2 will seem a little more straight forward.

4.5.2 [Workflow 1: Effortless knob-based sound \(synth/sample\) shaping with electribe 2/Sampler \(Korg\) \(A traduire\)](#)

http://www.korg.com/fr/products/dj/electribe/workflow_1.php

http://www.korg.com/fr/products/dj/electribe_sampler/workflow_1.php

A traduire en français un de ces jours

| | | |
|---------|---|-----|
| 4.5.2.1 | Effortless knob-based synth creation (both Electribe 2/Sampler) | 153 |
| 4.5.2.2 | A powerful and expansive analog modeling + PCM sound engines (electribe 2 Only) | 154 |
| 4.5.2.3 | Effortless knob-based sample shaping (electribe Sampler Only) | 155 |
| 4.5.2.4 | From inspiration to pattern creation in seconds (Both Electribe 2/Sampler) | 157 |

4.5.2.1 [Effortless knob-based synth creation \(both Electribe 2/Sampler\)](#)

| | | |
|-----------|--|-----|
| 4.5.2.1.1 | Modulation section for quick access to dramatic sound-shaping parameters | 153 |
| 4.5.2.1.2 | A wide selection of insert effects add the final touch to parts and patterns | 153 |

4.5.2.1.1 [Modulation section for quick access to dramatic sound-shaping parameters](#)

The modulation that's so important for sonic creativity is designed to be easy for anyone to control. Modulation sources such as EG and LFO are available paired with a modulation target such as Filter Cutoff and Oscillator Pitch; simply choose from 72 modulation types and then adjust the speed and depth to apply the type of modulation that you want.



4.5.2.1.2 [A wide selection of insert effects add the final touch to parts and patterns](#)

A total of 32 insert effects are provided, including compressor, overdrive, and EQ. Effects can be specified individually for all parts, letting you have uncompromising control over the nuances of your sound.

4.5.2.2 A powerful and expansive analog modeling + PCM sound engines (electribe 2 Only)



The sound engine of the “Electribe 2” provides 55 types of analog modeling oscillator, giving you a high degree of flexibility to quickly create sounds. You can choose from simple waveforms such as Saw, Pulse, Triangle, and Sine, or more complex varieties such as Sync, Ring Mod, Cross Mod, and VPM. Parameters have been carefully selected to allow maximum effect with minimum editing. This means that you simply need to select an oscillator and turn the knobs to create sinuous bass lines, gigantic poly synth sounds, warm pads, or an infinite variety of any other synth sounds you want.

Also provided are PCM oscillators ideal for creating sequences, including 257 Drum/Perc sounds indispensable for beat-making, 44 instrument-type sounds such as Piano, Organ, Brass, and Guitar, and 52 types of voice and sound-effect sounds.

The much-requested polyphonic performance support now makes it easier to create styles such as house music, where chord-work is important.

4.5.2.3 Effortless knob-based sample shaping (electribe Sampler Only)

- | | | |
|-----------|--|-----|
| 4.5.2.3.1 | Import any waveform and even resample | 155 |
| 4.5.2.3.2 | High-quality preset samples that let your ideas take shape quickly | 156 |

4.5.2.3.1 Import any waveform and even resample



The “electribe sampler” lets you load any sample from an SD card and use it for producing beats. There are 499 user sample memories in which you can store original waveforms that you've created using waveform editing software or sampled sources provided by developers. Of course you can also connect a record player or instrument to the audio in jack and sample from it.



You can edit the loaded waveforms in basic ways such as changing the start/end point or pitch, and even time-slice them. The attack portions of a phrase can be detected and sliced automatically, allowing you to play them back at a desired tempo without significantly changing the sound. Sliced parts can also be assigned to specific steps or parts and triggered individually.

There's also a resampling function that lets you sample a sound that you processed, a phrase that you constructed, or your realtime performance on the “electribe sampler”. Additional possibilities open up when you use this in conjunction with time slices; you can change the order or rhythmic groove of a phrase, or turn a multiple-part phrase into a single sample, allowing you to add phrases using the newly-free parts to create an even more complex pattern.

4.5.2.3.2 High-quality preset samples that let your ideas take shape quickly

The “electribe sampler” contains numerous production-ready sampled sources that you can use as soon as you power-on the unit. It provides a range of sampled audio sources suitable for any style of music, including 179 Drum/Perc samples such as Kick and Snare sounds that are indispensable for creating beats, 33 loop-type samples as you would expect from a sampler, 31 voice-type samples, 37 sound effect samples, and 123 more instrumental samples containing hits, shots, or phrases of Piano, Organ, Brass, or Guitar. Based on these samples from collaborators famed for their high quality, such as Sample Magic, Loopmasters, Prime Loops, and Raw Cutz, you can create the exact sample sounds that you want.

In addition, the “electribe sampler” provides 16 analog modeling oscillators and three filters, which you can use as accents for your sample-based music productions.

4.5.2.4 From inspiration to pattern creation in seconds (Both Electribe 2/Sampler)



- 4.5.2.4.1 Velocity-sensitive trigger pads and X/Y touch pad work together; input notes or X/Y-generated phrases to bring your ideas to life. 157
- 4.5.2.4.2 Motion Sequence records parameter movements 158
- 4.5.2.4.3 Last Step selector generates unconventional time signatures 158
- 4.5.2.4.4 Groove adds a natural rhythmic feel 158

4.5.2.4.1 Velocity-sensitive trigger pads and X/Y touch pad work together; input notes or X/Y-generated phrases to bring your ideas to life.

The “electribe 2/sampler” allows you to input up to 64 steps (16 steps x 4) for each part (sound). You can create beats by combining up to 16 of these parts per sequence pattern.

The step sequencer of the “electribe 2/sampler” allows extremely intuitive pattern production. The 16 trigger pads and the touch pad with XY control provide a variety of modes that instantly reproduce the phrases created by your ideas, allowing rhythms and phrases to be input without requiring musical knowledge.

Trigger pads

Trigger mode

This mode is ideal for auditioning the sounds before you enter a sequence. The trigger pads are velocity sensitive, and by striking them rhythmically you can input drum and percussion patterns that have a sense of life and movement.

Sequencer mode

This mode is ideal for inputting rhythm. You can step-record by using the 16 trigger pads which correspond to 16 steps. This method makes it easy to see the timing of the notes, and can also be used for editing after realtime recording.

Keyboard mode

This mode is ideal for playing melodies. The 16 trigger pads act as a keyboard, allowing you to play melodies according to the scale/key settings. You can also change the octave.

Chord mode

This mode is ideal for playing chords. Simply by pressing a trigger pad, you can easily play chords according to the scale/key settings.

Touch pad

Gate Arp mode

This mode is ideal for inputting bass riffs or hi-hat parts with a sense of groove. While playing the trigger pads or the touch pad, you can use the gate arpeggiator to generate rhythmically detailed notes.

Touch Scale mode

This mode is ideal for those who are not comfortable with playing melodies on the keyboard, or as a way to generate some inspiration. Simply by moving your fingertip over the touch pad as on the Kaossilator, you can freely produce phrases according to the specified scale/key settings.

The « electribe 2/sampler » lets you seamlessly edit sounds and input sequences in parallel. Input a sequence and edit the sound while listening to it. Efficient beat-making that would be difficult using just a DAW becomes stress-free on the « electribe 2/sampler », which allows you to think at the same speed as the music you're hearing.

4.5.2.4.2 Motion Sequence records parameter movements

The motion sequence function records and reproduces knob movements. You can add time-varying movement to looped sounds, creating a completely original flow of sound.

4.5.2.4.3 Last Step selector generates unconventional time signatures

The last step function lets you change the number of steps in the selected part. You can create unexpected and unconventional rhythms by specifying a different number of steps for each part. This function is also useful when you want to instantly change the character of the song, or when you want to adjust the length of the song.

4.5.2.4.4 Groove adds a natural rhythmic feel

You can choose from a total of 25 groove types that reproduce the playing technique and rhythmic feel of percussion instruments such as congas and bongos. By selecting a groove type for each part and adjusting its dynamics, you can create a natural-sounding rhythmic feel that's liberated from the 16-step grid.

[Korg electribe – A closer look with Harrison Zafrin](#)

[Korg Electribe Sampler](#)

4.5.1 [Workflow 2 : From studio to stage, total control over your patterns \(Both « Electrife 2/Sampler »\) \(Korg\)](http://www.korg.com/fr/products/dj/electrife_sampler/workflow_2.php)

http://www.korg.com/fr/products/dj/electrife_sampler/workflow_2.php

A traduire en français un de ces jours

| | | |
|---------|---|-----|
| 4.5.1.1 | Control your sequences in real time with absolute freedom | 159 |
| 4.5.1.2 | Use Pattern Set and Pattern Chain to build and organize full arrangements | 159 |
| 4.5.1.3 | X/Y pad offers real-time effects performance | 160 |
| 4.5.1.4 | Sync, MIDI, and Audio In jacks for integration into any setup | 160 |
| 4.5.1.5 | Add the finishing touches to the sequences you've entered | 161 |

4.5.1.1 *Control your sequences in real time with absolute freedom*

Sequences that you've created on the "electrife 2/sampler" will shine even more on stage when you use the various functions provided for this purpose.

For example by using, the step jump function that lets you jump instantly to the step you press, you can create dynamic performances as though you were performing the sequence itself.

The "electrife 2/Sampler" also lets you freely use the trigger pads and touch pad to add sounds during your live performance. Thanks to the scale/key settings, you'll never play a wrong note.

The sequences that you create can be played not only on stage, but are also fun to tweak in real time. The dynamic character of such changes makes this one of the electrife's great pleasures.

4.5.1.2 *Use Pattern Set and Pattern Chain to build and organize full arrangements*



The pattern set function lets you register your favorite sequence patterns to the trigger pads and instantly switch between them. While you play, you can switch successively between patterns to vary the beat.

In system version 2, a pattern change function has been newly added. Using this, multiple sequence patterns can be connected for successive playback, allowing you to construct large-scale development in your song.

4.5.1.3 X/Y pad offers real-time effects performance

You can use the touch pad to freely control the master effect just as on the “Kaoss Pad”. You can use spatial-type effects to add overall resonance, or use "Looper" to easily create the texture of your sequence, or even use effects such as "Seq Reverse" or "Odd Stepper" to aggressively transform the music. This is also enormously effective in a live performance.



4.5.1.4 Sync, MIDI, and Audio In jacks for integration into any setup

Since there's a sync jack for easy connection to KORG's groove machines, you can connect the “electribe 2/sampler” to “electribe 2/sampler”, “volca” series unit, or “SQ-1” for playback sessions that are synchronized with your sequencer.



MIDI connectors are also provided for inter-operation with your DAW. By adding the electribe sampler's performance to your laptop-based stage setup, you can take advantage of even greater performance possibilities.

By connecting an external device to **audio in** jack (With “Electribe 2” you’ll have to select the “Audio In” oscillator), you can use the filter or effect to process the external audio input, or energize your performance by using the step sequencer to turn the output on/off.

In the past, machine-centric live setups required numerous synthesizers, samplers, and sequencers. Today, the « electribe 2/sampler » can function in a variety of roles, either as the master device at the center of such a setup, or as a slave device that adds sparkle to the performance. Experiment with connecting different instruments to create your very own live setup.

4.5.1.5 Add the finishing touches to the sequences you've entered

- | | | |
|-----------|---|-----|
| 4.5.1.5.1 | Inter-operation with "Ableton Live" for a new production workflow | 161 |
| 4.5.1.5.2 | "Event recorder" captures your performances as you play them | 161 |

4.5.1.5.1 Inter-operation with « Ableton Live » for a new production workflow



Using your software, you can take the numerous beats that you've come up with and assemble them into a finished product. KORG has partnered with the German company Ableton to provide a new music production workflow that uses both hardware and software.

In addition to the conventional audio export, the « electribe 2/sampler » has a function for exporting to "Ableton Live" DAW software. When the dedicated project file that's exported is loaded into Ableton Live, an independent audio file for each part is placed in each track of Live, allowing you to edit each phrase using loop, mute, or chop, and then mix the result. After the music you envision has taken shape as a sequence with the rapidity that's possible only with hardware, you can then use your software to edit the material in detail. This is the new workflow with the electribe sampler.

Since the "electribe 2/sampler" comes with a license card that lets you download « Ableton Live Lite » at no charge, you can experience this new workflow right away.

4.5.1.5.2 « Event recorder » captures your performances as you play them

All playing gestures on the « electribe 2/sampler », including trigger pads and touch pad operations, can be recorded by the event recorder function. The recorded performance is saved in the electribe's own format, and can be played back immediately on the "electribe 2/sampler", reproducing the real-time operations of your live performance.

Sommaire complet

[Voir le sommaire court au début](#)

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 1 | MANUEL DE L'UTILISATEUR | 4 |
| 1.1 | INTRODUCTION | 5 |
| 1.2 | OU TROUVER QUOI ? | 6 |
| 1.3 | CONNEXIONS | 7 |
| 1.3.1 | PANNEAU ARRIÈRE | 7 |
| 1.3.2 | ALIMENTATION | 9 |
| 1.3.3 | INSÉRER ET RETIRER UNE CARTE MÉMOIRE | 9 |
| 1.4 | PANNEAU DE COMMANDE EN BREF (CF. § 2.1 CI-DESSOUS POUR LES DÉTAILS) | 11 |
| 1.5 | PRODUCTION DU SON | 12 |
| 1.5.1 | MISE SOUS TENSION/HORS TENSION DE L'INSTRUMENT | 12 |
| 1.5.2 | MANIPULATIONS DE BASE | 12 |
| 1.5.3 | LECTURE D'UN « MOTIF » | 13 |
| 1.5.4 | SÉLECTION D'UNE « PARTIE » | 13 |
| 1.6 | JOUER DE LA MUSIQUE | 15 |
| 1.6.1 | UTILISATION DES PADS DE DÉCLENCHEMENT : « TRIGGER PADS » | 15 |
| 1.6.1.1 | Mode de Pads « Keyboard » | 15 |
| 1.6.1.2 | Mode de Pads « Chords » | 16 |
| 1.6.2 | UTILISATION DU PAD TACTILE : « TOUCH PAD » | 16 |
| 1.6.3 | UTILISATION DE « GATE ARPEGGIATOR » | 17 |
| 1.6.4 | UTILISATION DES « EFFETS MASTER » | 17 |
| 1.6.5 | JOUER AVEC UN « PATTERN SET » | 18 |
| 1.6.6 | RÉGLEZ LE « TEMPO / BPM » | 18 |
| 1.6.7 | INTRODUIRE DES VARIATIONS DE SON AVEC LES POTARDS | 18 |
| 1.7 | ENREGISTREMENT DU JEU | 19 |
| 1.7.1 | ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL | 19 |
| 1.7.2 | ÉDITION PAS À PAS : « STEP EDIT » | 19 |
| 1.7.3 | ENREGISTREMENT DES DONNÉES DE JEU : « MOTION SEQUENCE » | 20 |
| 1.7.4 | SAUVEGARDER UN « PATTERN » | 21 |
| 1.8 | ÉDITION D'UN « MOTIF » | 22 |
| 1.8.1 | MISE EN SOURDINE D'UNE « PARTIE » : « PART MUTE » | 22 |
| 1.8.2 | EFFACEMENT D'UNE « PARTIE » : « PART ERASE » | 22 |
| 1.8.3 | COPIE D'UNE « PARTIE » : « PART COPY » | 22 |
| 1.8.4 | CHANGER LES RÉGLAGES DE « MOTIF » | 22 |
| 1.9 | QUELQUES RÉGLAGES GLOBAUX » : « GLOBAL PARAMETERS » | 24 |
| 1.9.1 | RÉGLAGE « METRONOME » | 24 |
| 1.9.2 | RÉGLAGE DU TYPE DE PILES : « BATTERY TYPE » | 24 |
| 1.9.3 | RÉGLAGE DE CONTRASTE DE L'AFFICHAGE : « LCD CONTRAST » | 25 |
| 1.9.4 | MODE D'ÉCONOMIE D'ÉNERGIE : « POWER SAVE » | 25 |
| 1.9.5 | FONCTION « AUTO OFF » | 25 |
| 1.9.6 | RÉGLAGE DU CANAL MIDI GLOBAL : « MIDI GLOBAL CH. » | 25 |
| 1.9.7 | SYNCHRONISATION DU JEU AVEC UN DISPOSITIF EXTERNE : « CLOCK MODE » | 25 |
| 1.9.8 | UTILISATION D'UNE CARTE MÉMOIRE SD | 26 |
| 1.9.9 | UTILISATION DE LA FONCTION « EVENT RECORDER » | 26 |
| 1.9.10 | FORMATAGE DES DONNÉES UTILISATEUR | 27 |
| 1.10 | FONCTIONS RÉSERVÉES AU MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER » | 28 |
| 1.10.1 | NOUVELLES FONCTIONS DE L' « ELECTRIBE SAMPLER » | 28 |

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 1.10.2 | DIFFÉRENCES DE CERTAINS FONCTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES | 29 |
| 1.11 | FONCTIONS DE « SAMPLING » (MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER » UNIQUEMENT) | 30 |
| 1.11.1 | ÉCHANTILLONNAGE : « SAMPLING » | 30 |
| 1.11.2 | RÉ ÉCHANTILLONNAGE : « RESAMPLING » | 31 |
| 1.11.3 | ÉDITION D'UN ÉCHANTILLON | 32 |
| 1.11.4 | IMPORTER/EXPORTER DES « SAMPLES » ET DES « MOTIFS » | 33 |
| 1.12 | ANNEXES : LISTES | 34 |
| 1.12.1 | LISTE DES PANNES & SOLUTIONS | 34 |
| 1.12.2 | LISTE DES MESSAGES D'ERREUR | 35 |
| 1.12.3 | SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES | 36 |
| 1.12.4 | IMPLÉMENTATION MIDI SIMPLIFIÉE | 37 |

2 UTILISATION AVANCÉE **38**

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 2.1 | PANNEAU DE COMMANDE EN DÉTAILS | 38 |
| 2.1.1 | À PROPOS DE LA VALEUR « FILTER » | 41 |
| 2.2 | GUIDE DES PARAMÈTRES DU MODÈLE « ELECTRIBE 2 » | 42 |
| 2.2.1 | PARAMÈTRES DE « MOTIF » : BPM, SWING, BEAT, LENGTH, LEVEL, MFX TYPE ETC... | 42 |
| 2.2.2 | PARAMÈTRES DE « PARTIE » | 45 |
| 2.2.3 | EDITION PAS À PAS : « STEP EDIT » | 47 |
| 2.2.4 | FONCTIONS DE « PARTIE » : « COPY », « CLEAR » | 48 |
| 2.2.5 | « GLOBAL PARAMETERS » | 49 |
| 2.2.6 | « DATA UTILITY »: IMPORT/EXPORT DES DONNÉES SUR CARTE SD (PATTERN, AUDIO, ABLETON LIVE SET, INITIALIZE, FACTORY RESET, CARD FORMAT, UPDATE) | 50 |
| 2.2.7 | « EVENT REC/PLAY » | 52 |
| 2.2.8 | ANNEXES DE L'« ELECTRIBE 2 » : LISTES | 53 |
| 2.2.8.1 | Liste des raccourcis par le bouton Shift (Cf. § § 2.3.9.1 ci-dessous) | 53 |
| 2.2.8.2 | « electribe 2 » : OSC Type List | 54 |
| 2.2.8.3 | « electribe 2 » : Modulation Type List | 57 |
| 2.2.8.4 | « electribe 2 » : Filter Type List | 58 |
| 2.2.8.5 | « electribe 2 » Scale List | 59 |
| 2.2.8.6 | « electribe 2 » : MFX Type List | 60 |
| 2.2.8.7 | « electribe 2 » : IFX Type List | 60 |
| 2.2.8.8 | « electribe 2 » : Groove Type List | 60 |
| 2.2.8.9 | « electribe 2 » : Pattern List | 61 |
| 2.2.8.10 | « electribe 2 » : Arborescence du Menu | 64 |
| 2.2.8.1 | « electribe 2 » MIDI Implementation Revision 1.00 (Jan. 9 2015) | 65 |
| 2.2.8.1.1 | TRANSMITTED DATA | 65 |
| 2.2.8.1.1.1 | CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal | 65 |
| 2.2.8.1.1.2 | SYSTEM REALTIME MESSAGES | 66 |
| 2.2.8.1.1.3 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES | 66 |
| 2.2.8.1.1.4 | SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES | 67 |
| 2.2.8.1.1.5 | SEARCH DEVICE REPLY | 67 |
| 2.2.8.1.2 | RECOGNIZED RECEIVE DATA | 68 |
| 2.2.8.1.2.1 | CHANNEL MESSAGES | 68 |
| 2.2.8.1.2.2 | SYSTEM REALTIME MESSAGES | 69 |
| 2.2.8.1.2.3 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME) | 69 |
| 2.2.8.1.2.4 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME) | 69 |
| 2.2.8.1.2.5 | SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE | 70 |
| 2.2.8.1.2.6 | SEARCH DEVICE REQUEST | 70 |
| 2.3 | GUIDE DES PARAMÈTRES DU MODÈLE « ELECTRIBE SAMPLER» | 79 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| 2.3.1 | PARAMÈTRES DE « MOTIF » : BPM, SWING, BEAT, LENGTH, LEVEL, MFX TYPE ETC... (IDEM § 2.2.1 CI-DESSUS) | 79 |
| 2.3.2 | PARAMÈTRES DE « PARTIE » (IDEM § 2.2.2 CI-DESSUS) | 79 |
| 2.3.3 | EDITION PAS À PAS : « STEP EDIT » | 79 |
| 2.3.4 | FONCTIONS DE « PARTIE » : « COPY », « CLEAR » (IDEM § 2.2.4 CI-DESSUS) | 79 |
| 2.3.5 | ÉDITION D'ÉCHANTILLONS | 80 |
| 2.3.5.1 | À propos de « Time Slice » | 81 |
| 2.3.5.2 | Découpe d'un échantillon avec « Time Slice » | 81 |
| 2.3.5.3 | Utilisation d'un échantillon découpé avec « Time Slice » | 82 |
| 2.3.5.4 | Annuler le traitement « Time Slice » | 82 |
| 2.3.6 | « GLOBAL PARAMETERS » | 83 |
| 2.3.7 | « DATA UTILITY » : IMPORT/EXPORT DES DONNÉES SUR CARTE SD (PATTERN, AUDIO, ABLETON LIVE SET, INITIALIZE, FACTORY RESET, CARD FORMAT, UPDATE) | 87 |
| 2.3.8 | « EVENT REC/PLAY » | 88 |
| 2.3.9 | « ELECTRIBE SAMPLER » : ANNEXES : LISTES | 89 |
| 2.3.9.1 | Liste des raccourcis par le bouton Shift | 89 |
| 2.3.9.2 | OSC Type List : Sample List | 91 |
| 2.3.9.3 | Modulation Type List (Idem Electribe § 2.2.8.3 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.4 | Filter Type List | 94 |
| 2.3.9.5 | Scale List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.5 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.6 | MFX Type List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.6 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.7 | IFX Type List (Idem Electribe 2 § 2.2.8.7 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.8 | Groove Type List (Idem electribe2 § 2.2.8.8 ci-dessus) | 94 |
| 2.3.9.1 | Pattern List | 95 |
| 2.3.9.2 | electribe sampler MIDI Implementation Revision 1.00 (Apr. 27 2015) | 98 |
| 2.3.9.2.1 | TRANSMITTED DATA | 98 |
| 2.3.9.2.1.1 | CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal | 98 |
| 2.3.9.2.1.2 | SYSTEM REALTIME MESSAGES | 99 |
| 2.3.9.2.1.3 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES | 99 |
| 2.3.9.2.1.4 | SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES | 100 |
| 2.3.9.2.1.5 | SEARCH DEVICE REPLY | 100 |
| 2.3.9.2.2 | RECOGNIZED RECEIVE DATA | 101 |
| 2.3.9.2.2.1 | CHANNEL MESSAGES | 101 |
| 2.3.9.2.2.2 | SYSTEM REALTIME MESSAGES | 102 |
| 2.3.9.2.2.3 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME) | 102 |
| 2.3.9.2.2.4 | UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME) | 102 |
| 2.3.9.2.2.5 | SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE | 103 |
| 2.3.9.2.2.6 | SEARCH DEVICE REQUEST | 103 |
| 2.3.9.1 | « electribe Sampler » : Arborescence du Menu | 112 |

3 LOGICIELS **114**

| | | |
|------------|--|------------|
| 3.1 | « e2sEDIT » ÉDITEUR POUR « ELECTRIBE SAMPLER » PAR DAVE SCHROETER | 114 |
| 3.1.1 | PRÉSENTATION | 114 |
| 3.1.2 | DOCUMENTATION | 115 |
| 3.2 | « ELECTRIBE SAMPLE MANAGER » PAR INGOLF KOCH (PC GRATUIT, MAC \$10) | 117 |
| 3.3 | « ELECTRIBE2 PATTERN EDITOR » POUR « MAX FOR LIVE » PAR XANADU | 118 |
| 3.4 | « OE2sSLE » EDITEUR DE SAMPLE PAR JONATHANTAQUET | 119 |
| 3.4.1 | AIDE EN FRANÇAIS DE L'AUTEUR DU LOGICIEL EN JANVIER 2017 | 120 |
| 3.4.2 | AIDE SUR GITHUB EN JANVIER 2019 | 121 |
| 3.4.2.1 | Bases | 124 |

| | | |
|------------|---|-----|
| 3.4.2.1.1 | « Open » | 124 |
| 3.4.2.1.2 | « Save as » | 124 |
| 3.4.2.1.3 | Retirer des échantillons de la bibliothèque | 125 |
| 3.4.2.1.4 | Importation d'échantillon | 125 |
| 3.4.2.1.5 | Exporter des échantillons vers des fichiers WAV | 126 |
| 3.4.2.1.6 | Écoutez un échantillon | 126 |
| 3.4.2.1.7 | Déplacer un échantillon | 127 |
| 3.4.2.2 | Propriétés habituelles de l'échantillon | 127 |
| 3.4.2.2.1 | Numéro d'échantillon | 128 |
| 3.4.2.2.2 | Nom de l'échantillon | 128 |
| 3.4.2.2.3 | Catégorie d'échantillon | 128 |
| 3.4.2.2.4 | Échantillon unique ou échantillon en boucle | 128 |
| 3.4.2.2.5 | Niveau de jeu | 129 |
| 3.4.2.2.6 | Exemple de morceau | 129 |
| 3.4.2.2.7 | Fréquence d'échantillonnage (Hz) | 129 |
| 3.4.2.2.8 | Time (en secondes) | 129 |
| 3.4.2.2.9 | Mono / Stéréo | 129 |
| 3.4.2.2.10 | Taille de l'échantillon | 129 |
| 3.4.2.3 | Propriétés d'échantillon avancées (boucle / tranches ...) | 129 |
| 3.4.2.3.1 | Options d'échantillon normal | 130 |
| 3.4.2.3.2 | Options d'échantillons en tranches (Sliced) | 130 |
| 3.4.2.3.3 | Exemples d'étapes en tranches | 131 |
| 3.4.2.3.4 | Avertissement | 131 |
| 3.4.2.4 | Informations sur le logiciel | 131 |
| 3.4.2.5 | M'offrir une bière | 131 |

4 RESSOURCES SUR INTERNET **133**

| | | |
|------------|--|------------|
| 4.1 | RESSOURCES MUSICALES | 133 |
| 4.1.1 | KORG | 133 |
| 4.1.2 | « SYNTH » DEFAULT INIT FOR ELECTRIBE 2 PAR TAREKITH | 133 |
| 4.2 | TRUCS | 135 |
| 4.2.1 | TUTORIELS « ELECTRIBE 2 – TIPS / TECHNIQUES ENTRE AMIS » DE HIATZ | 135 |
| 4.2.2 | TRANSPOSER EN LIVE UN PATTERN ENTIER OU UN PAD (PAR NOHMAD23) | 135 |
| 4.2.3 | RÉCUPÉRER LES SONS INTÉRESSANTS D'UN JEU DE MOTIFS D'USINE OU D'ARTISTE (PAR G.W. CHILDS IV) | 136 |
| 4.2.4 | JOUER AVEC UN CLAVIER MAÎTRE | 136 |
| 4.2.5 | CLAVIER MAITRE + ELECTRIBE 2 + SYNTHÉS ANALOS | 136 |
| 4.2.6 | ADAPTATEUR MINI JACK TO MIDI | 137 |
| 4.3 | AVIS | 138 |
| 4.3.1 | TEST DU KORG « ELECTRIBE 2 » PAR AUDIOFANZINE | 138 |
| 4.3.1.1 | Petit Gris | 138 |
| 4.3.1.2 | Mini-jack mania | 138 |
| 4.3.1.3 | Sous la main | 139 |
| 4.3.1.4 | Grosse patate | 139 |
| 4.3.1.5 | Synthèse mixte | 139 |
| 4.3.1.6 | Effets en vrac | 140 |
| 4.3.1.7 | Motif mania | 140 |
| 4.3.1.8 | Jeux de carte | 141 |
| 4.3.1.9 | Epilogue | 141 |
| 4.3.1.10 | Notre avis | 141 |
| 4.3.2 | TEST DU KORG « ELECTRIBE SAMPLER » PAR AUDIOFANZINE | 142 |

| | | |
|------------|--|------------|
| 4.3.2.1 | Petit noir | 142 |
| 4.3.2.2 | Entrée Sampling | 143 |
| 4.3.2.3 | Entre les mains | 143 |
| 4.3.2.4 | Envoyez la purée | 143 |
| 4.3.2.5 | Sampling en série | 144 |
| 4.3.2.6 | Synthèse allégée | 145 |
| 4.3.2.7 | Effets en masse | 145 |
| 4.3.2.8 | Pattern mania | 145 |
| 4.3.2.9 | À la carte | 146 |
| 4.3.2.10 | Mot de la fin | 146 |
| 4.3.2.11 | Notre avis | 147 |
| 4.4 | TUTORIELS VIDEO | 148 |
| 4.4.1 | KORG (RIEN DE RIEN..... ☺) | 148 |
| 4.4.2 | LA BOITE NOIRE (IMPORTATEUR DE KORG, DONC EN FRANÇAIS !) | 148 |
| 4.4.3 | DIVERS (EN ANGLAIS MAIS SOUS TITRABLE AVEC TRADUCTION EN FRANÇAIS) | 148 |
| 4.5 | TUTORIELS | 149 |
| 4.5.1 | 5 TIPS TO SPEED UP YOUR KORG ELECTRIBE 2 WORKFLOW (G.W. CHILDS IV) | 149 |
| 4.5.1.1 | Clear Sequence Not Pattern | 149 |
| 4.5.1.2 | Save For Success | 149 |
| 4.5.1.3 | Choose Wisely | 150 |
| 4.5.1.4 | Make New From Old | 150 |
| 4.5.1.5 | Scale Mode | 151 |
| 4.5.2 | WORKFLOW 1: EFFORTLESS KNOB-BASED SOUND (SYNTH/SAMPLE) SHAPING WITH ELECTRIBE 2/SAMPLER (KORG) (A TRADUIRE) | 153 |
| 4.5.2.1 | Effortless knob-based synth creation (both Electribe 2/Sampler) | 153 |
| 4.5.2.1.1 | Modulation section for quick access to dramatic sound-shaping parameters | 153 |
| 4.5.2.1.2 | A wide selection of insert effects add the final touch to parts and patterns | 153 |
| 4.5.2.2 | A powerful and expansive analog modeling + PCM sound engines (electribe 2 Only) | 154 |
| 4.5.2.3 | Effortless knob-based sample shaping (electribe Sampler Only) | 155 |
| 4.5.2.3.1 | Import any waveform and even resample | 155 |
| 4.5.2.3.2 | High-quality preset samples that let your ideas take shape quickly | 156 |
| 4.5.2.4 | From inspiration to pattern creation in seconds (Both Electribe 2/Sampler) | 157 |
| 4.5.2.4.1 | Velocity-sensitive trigger pads and X/Y touch pad work together; input notes or X/Y-generated phrases to bring your ideas to life. | 157 |
| 4.5.2.4.2 | Motion Sequence records parameter movements | 158 |
| 4.5.2.4.3 | Last Step selector generates unconventional time signatures | 158 |
| 4.5.2.4.4 | Groove adds a natural rhythmic feel | 158 |
| 4.5.1 | WORKFLOW 2 : FROM STUDIO TO STAGE, TOTAL CONTROL OVER YOUR PATTERNS (BOTH « ELECTRIBE 2/SAMPLE ») (KORG) | 159 |
| 4.5.1.1 | Control your sequences in real time with absolute freedom | 159 |
| 4.5.1.2 | Use Pattern Set and Pattern Chain to build and organize full arrangements | 159 |
| 4.5.1.3 | X/Y pad offers real-time effects performance | 160 |
| 4.5.1.4 | Sync, MIDI, and Audio In jacks for integration into any setup | 160 |
| 4.5.1.5 | Add the finishing touches to the sequences you've entered | 161 |
| 4.5.1.5.1 | Inter-operation with « Ableton Live » for a new production workflow | 161 |
| 4.5.1.5.2 | « Event recorder » captures your performances as you play them | 161 |

[Retour au début](#)