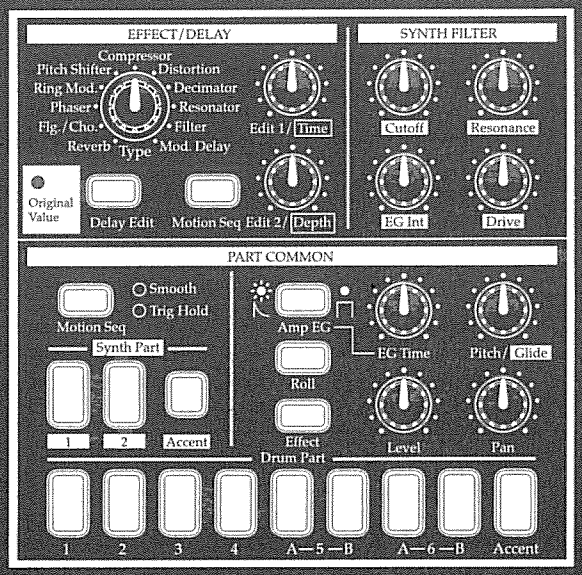
ELECTRIBE M

MUSIC PRODUCTION STATION

EM-1

Manuel d'utilisation



Merci d'avoir fait l'acquisition de l'ELECTRIBE·M EM-1 de Korg. Afin de pouvoir en profiter longtemps sans problèmes, veuillez lire attentivement le présent manuel et toujours utiliser l'instrument correctement.

KORG

Précautions à prendre

Emplacement

L'utilisation de l'appareil dans les endroits suivants risquerait d'être la cause d'un mauvais fonctionnement:

- Sous les rayons directs du soleil
- Dans des endroits de températures extrêmes ou d'une humidité excessive.
- Dans des endroits excessivement sales ou poussiéreux.
- Dans des lieux sujets à des vibrations excessives.

Alimentation DC9V ⊕⋐⊖

Veuillez raccorder l'adaptateur secteur fourni à une prise de courant fournissant la tension adéquate. Ne jamais le raccorder à une prise d'un autre voltage que celui prévu pour l'appareil.

Interférences avec d'autres appareils électriques

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

Manipulations

Pour éviter tout dommage, ne jamais exercer une force excessive sur les interrupteurs ou les commandes.

Entretien

Essuyer l'extérieur avec un chiffon propre et sec. Ne jamais utiliser de détergents liquides comme du benzène ou du thinner ni des composants de nettoyage ou des cires inflammables.

Conserver le manuel

Après avoir lu attentivement le présent manuel, veuillez le conserver pour pouvoir le consulter ultérieurement.

Tenir tout corps étranger à l'écart de l'instrument:

- Ne jamais poser de récipient contenant du liquide à proximité de l'instrument. La pénétration de liquide dans l'instrument risquerait de provoquer une panne, un incendie ou un court-circuit.
- Veiller à ce qu'aucun objet métallique ne tombe dans l'instrument. Si un corps étranger a pénétré dans l'équipement, débrancher l'adaptateur de la prise secteur puis contacter le représentant Korg le plus proche ou le magasin où l'équipement a été acheté.

* Marque CE de conformité aux normes de sécurité européennes

La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE).Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996.
La marque CE attachée après le 1 janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE), à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la directive relative au courant de guitare tension (73/23/CEE).
Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC).

A propos des données

Dans quelques rares cas, un dysfonctionnement pourrait entraîner une perte des données contenues dans la mémoire. Nous vous conseillons vivement de sauvegarder vos données importantes sur une disquette. Korg Corporation décline toute responsabilité pour tout dommage résultant de la perte des données.

Table des matières

1. Introduction 6
Caractéristiques principales 6
A propos des données créées sur l'EM-1 6
Raccorder et jouer! 7
Exemples de raccordements 7
Préparation au jeu 7

2. Panneaux avant et arrière 8
Section commune 8
Section des effets/delay 9
Section commune de partie 9
Section synth filter 10
Section sélection des parties 10
Section contrôle des séquences 10
Section touches de pas 11
Section connecteurs 12

3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement) 13
Diagramme conceptuel de l'EM-1 13
Ecoute d'un Song (morceau) 13
Ecoute de Patterns (motifs) 14
Essai des différentes fonctions 14
Changement du tempo d'un Song (morceau) ou d'un motif 14
• Utilisation du bouton rotatif pour changer le tempo 14
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo 14
Frappe des touches pour jouer des parties (Parts) 15
Jouer le son d'une partie Drum 15
Jouer le son d'une partie Synth (fonction de clavier alias Keyboard) 15
Modification (édition) du son d'une partie 16
Edition du son d'une partie Drum 16
Edition du son d'une partie Synth 16
Edition de l'effet et des réglages de Delay 17
Frappe des touches de parties pendant le jeu d'un Song (morceau) ou d'un motif 17
Edition du son d'une partie, d'un effet ou du Delay pendant le jeu d'un morceau ou motif 18
Modification (édition) d'un motif rythmique ou d'une phrase 18
Enregistrement en temps réel 19
Enregistrement pas à pas 20
Mémorisation d'un motif que vous avez créé 21
Utilisation d'une séquence de mouvements 22
Jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play) 23
Utilisation de l'EM-1 comme module générateur de son 23
Synchronisation avec d'autres modèles ELECTRIBE 24

4. Mode Pattern (motifs) 25
Sélection d'un motif 25
Réglage du tempo de reproduction 25
Utilisation du bouton rotatif pour modifier le tempo 25
Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo 25

Jeu d'un motif (Pattern Play) 25
Moment de changement des motifs 25
Jeu d'un motif depuis le début (Reset & Play) 25
Tempo et changements de motifs (Tempo Lock) 26
Sélection des parties 26
Parties de batterie (Drum Parts) 26
Parties de synthé (Synth Parts) 26
Parties d'accent (Accent Parts) 26
La fonction d'assourdissement de partie (Part Mute) 26
La fonction d'isolement des parties (Part Solo) 26
Création d'un motif 27
Assigner une onde 27
Edition du son d'une partie 27
Partie Drum 27
Partie synth 28
Parties Accent 28
Edition des effets et du Delay 29
EFFECT 29
DELAY 30
Réglages de la longueur et Echelle/Mesure (Scale/Beat) 31
Réglage de la longueur (Length) 31
Réglage de Echelle/Mesure (Scale/Beat) 31
Réglages Swing 32
Choix du type de roulement (Roll Type) 32
Créer une phrase 32
Motifs rythmiques et phrases 32
Enregistrement en temps réel 32
Enregistrement pas à pas 32
Edition de notes 32
Ajout d'accents au motif rythmique (Accent) 34
Séquence de mouvements 34
Jeu d'une séquence de mouvements 34
Enregistrement d'une séquence de mouvements 35
Vérification des données de mouvements 35
Fonctions pratiques pour l'édition de motifs 35
Transposition d'une phrase (Transpose) 35
Décalage des données au sein d'une partie (Move Data) 36
Copie d'une partie (Copy Part) 37
Copie de données au sein d'un motif 37
Copie du son d'une partie (Copy Sound) 37
Effacer des données de séquence de mouvements d'une partie, d'un effet ou du Delay (Clear Motion) 38
Effacement des données de motif rythmique dans une partie 38
• Effacement des données pendant la reproduction ou l'enregistrement (Erase) 38
• Effacement de toutes les données d'une partie (Clear Part) 38
Echange des données entre des parties (Swap Part) 39
Edition des données de séquence de mouvements 39
Choix d'une séquence de mouvements 39
Edition des valeurs de paramètre d'une séquence de mouvements 40
Ensemble de motifs définis (Pattern Set) 40
Utilisation des ensembles de motifs définis dans une performance (Pattern Set Play) 40
Reproduction enchaînée d'ensembles de motifs 40
Enregistrement d'un motif pour la fonction Pattern Set 41
Mémorisation d'un motif (WRITE) 41

5. Mode Song 42
Sélection d'un morceau 42
Réglage du tempo de reproduction 42
• Utilisation du bouton rotatif pour 42
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour définir le tempo 42
• Verrouillage du tempo du Song avec la touche Tempo Lock 42
Jeu d'un morceau (Song Play) 42
Avance rapide ou retour en arrière dans un morceau 42
Changement de morceau 42
Jeu depuis le début d'une position ou depuis le début du morceau (Reset & Play) 42
Création d'un morceau 43
Création d'un morceau depuis le début 43
Effacement des données de morceau (Clear Song) 43
Spécification d'un motif pour chaque position 43
Transposition des motifs 43
Edition d'un morceau 44
Insertion d'un motif à une position précise (Insert Pattern) 44
Effacement d'un motif à une position précise (Delete Pattern) 44
Changement du motif à une position spécifique 44
Enregistrement de performances ou de mouvements de boutons au sein d'un morceau (Event Recording) 45
Effacement de données d'événements d'un morceau 45
Vérification des données d'événements pour un morceau 45
Mémorisation d'un morceau (WRITE) 45

6. Mode Global 46
Réglages du métronome 46
Synchronisation de l'EM-1 sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock) 46
Synchronisation de l'EM-1 sur un appareil MIDI externe fonctionnant en maître (Ext) 46
Synchronisation d'un appareil MIDI externe sur l'EM-1 fonctionnant en maître (int) 46
Réglage du canal MIDI de chaque partie (MIDI ch) 47
Réglage du numéro de note MIDI pour une partie Drum 47
Réglages de filtre MIDI 47
Réglage de l'intervalle 47
Transmission/Réception de blocs de données (MIDI Data Dump) 48
Réglages de protection (Protect) 48
Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE) 48

7. Appendices 49
A propos du système MIDI 49
Guide de dépannage 50
Messages d'erreurs 51
Rétablissement des données présélectionnées d'usine 51
Spécifications 51
Index 52
Liste des noms de motifs 54
Liste des noms de morceaux 54
Tableau d'implémentation MIDI 55
Liste des noms de ondes 56

1. Introduction

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur l'**ELECTRIBE•M** (que nous appellerons ensuite simplement l'**EM-1**).
L'**EM-1** est une station de production axée sur la musique Dance et destinée à mettre la composition musicale à la portée de tous les musiciens, des débutants aux plus érudits.
L'édition des sons se fait de manière très intuitive avec les commandes et touches en face avant de l'instrument; vous bénéficiez de la même facilité pour créer des phrases et des rythmes complets – et cela sans l'aide d'aucun autre équipement.
L'**EM-1** offre donc la solution en or non seulement pour tous les musiciens, DJ, créateurs de sons ou utilisateurs d'un système de production musicale de bureau à la recherche d'un outil convivial permettant d'insuffler de l'originalité dans leur musique, mais aussi pour tous les propriétaires d'un modèle antérieur de la série Electribe.

Caractéristiques principales

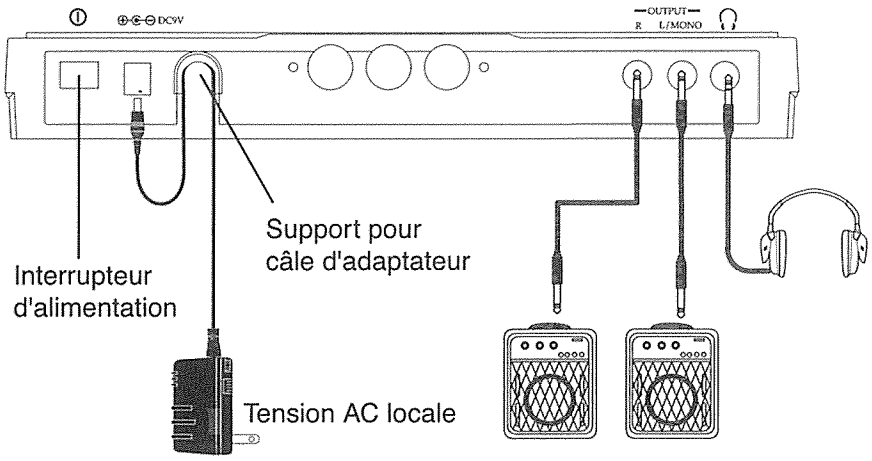
- L'**EM-1** propose huit parties Drum et deux parties Synth; vous pouvez assigner des sons à chacune de ces parties et les éditer.
- Possibilité de créer facilement un Song (morceau) sans aucun autre équipement en combinant les motifs rythmiques créés pour chaque partie Drum avec les phrases affectées aux parties Synth.
- Mémoire interne comprenant un vaste choix d'ondes de batterie (144 types) et d'ondes de synthé (50 types) pour une grande liberté d'expressivité sonique.
- Possibilité de créer et de mémoriser jusqu'à 256 motifs (de maximum 64 pas) avec les données d'échantillon.
- L'**EM-1** comporte une fonction Motion Sequence permettant d'enregistrer et de mettre en boucle les manipulations des boutons; celles-ci peuvent être enregistrées pour chaque partie de tout motif.
- Vous pouvez créer et sauvegarder jusqu'à 16 morceaux originaux en combinant les motifs rythmiques et en y ajoutant des données de séquence comme les mouvements des boutons.
- Vous pouvez choisir la méthode d'édition parmi les procédés suivants: enregistrement en temps réel, enregistrement pas à pas et édition de notes.
- Possibilité de modifier instantanément les sons et les motifs rythmiques ou les phrases et de donner ainsi du piquant à votre jeu.
- Effets proposant 11 types différents plus un Delay basé sur le tempo ainsi qu'un Effect/Delay.
- La fonction clavier permet d'utiliser les 16 touches multifonction comme clavier pour jouer de la musique.
- Le mode de jeu d'ensembles de motifs programmés (Pattern Set Play) permet d'enregistrer soixante-quatre motifs sous les seize touches de pas et de changer de motifs pendant l'interprétation.
- Les fonctions Tap Tempo et d'horloge MIDI peuvent servir à synchroniser l'interprétation de l' EM-1 sur un séquenceur ou un tourne-disque externe, etc.
- L'EM-1 peut être contrôlé à partir d'un séquenceur externe ou d'un clavier, etc. et être utilisé comme générateur de son MIDI étendu.
- La fonction de vidage de données MIDI permet de sauvegarder des données sur un ordinateur ou un séquenceur externe, etc.

A propos des données créées sur l'EM-1

Les motifs et les morceaux créés sur l'**EM-1** lors de l'édition reviennent à leur état d'origine si vous sélectionnez un motif ou un morceau différent ou si vous éteignez l'appareil avant d'avoir mené à bien l'opération de sauvegarde (Write). Pour sauvegarder le motif, le morceau ou les données globales éditées, toujours entreprendre l'opération d'écriture "Write". Même après la sauvegarde des données éditées, il est encore possible de rétablir les réglages d'usine de tous les morceaux et des motifs, etc. (Voir p.51 "Rétablissement des données présélectionnées d'usine")

Raccorder et jouer!

Exemples de raccordements



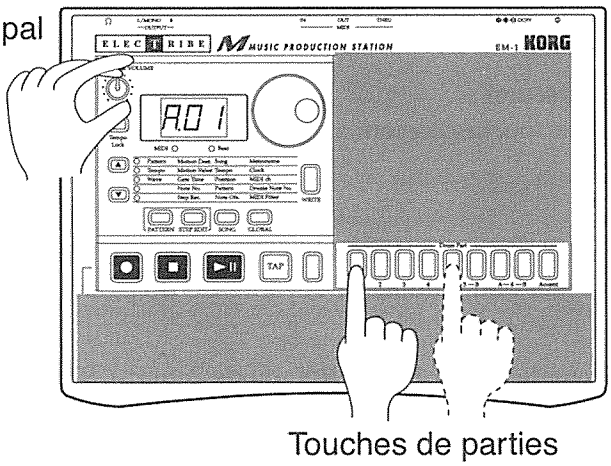
Préparation au jeu

Toujours mettre l'appareil hors tension avant d'effectuer les raccordements. Un manque de précautions lors de la mise en fonctionnement risque d'endommager le système d'enceintes acoustiques ou de provoquer des pannes.

Comme indiqué sur le diagramme illustré ci-dessus, enrouler le câble de l'adaptateur AC autour du support prévu. Lors du retrait du câble du support, ne jamais appliquer de force exces

1. Raccorder l'adaptateur AC à la borne **DC9V** et le brancher dans une prise secteur.
2. Raccorder une extrémité de vos câbles audio aux bornes de sortie de ligne de l'**EM-1 (L/MONO, R)** et raccorder l'autre extrémité à votre mélangeur ou aux enceintes acoustiques sous tension (haut-parleurs), etc. Pour écouter en mono, utiliser la borne **L/MONO**. Pour tirer le meilleur parti de la qualité de son de l'**EM-1**, nous vous conseillons cependant d'écouter en stéréo.
3. Si vous comptez utiliser un casque d'écoute, raccorder celui-ci à la borne prévue.

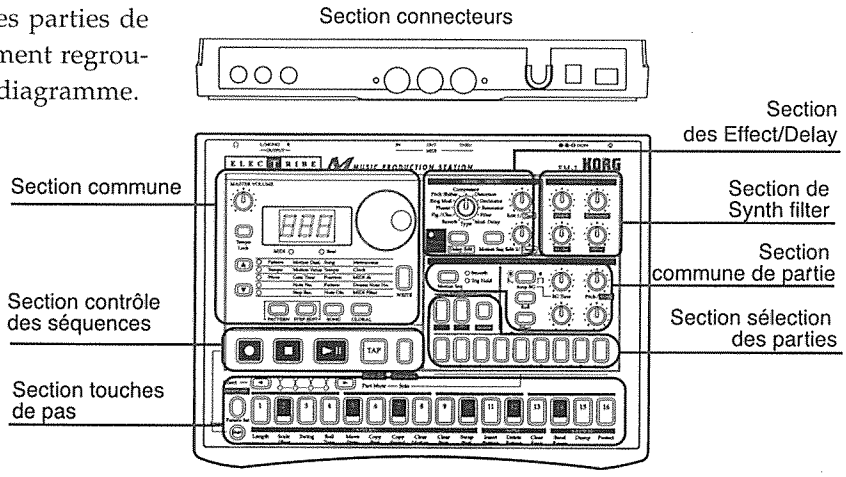
Le son des sorties n'est pas coupé même lorsqu'un casque d'écoute est branché.



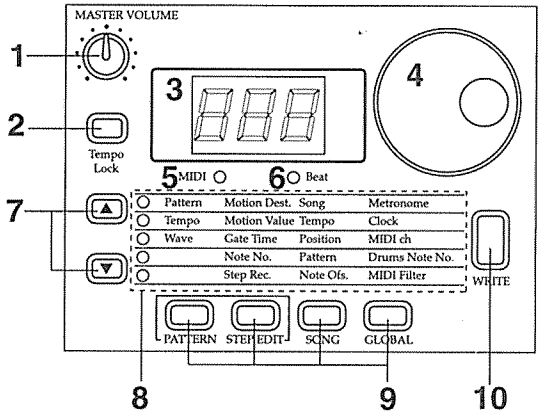
4. Lorsque les raccordements sont terminés, mettre l'appareil sous tension. Augmenter progressivement le volume principal de l'**EM-1** et frapper les touches de partie (1...6B) pour vérifier si les raccordements sont corrects. Utiliser le volume principal de l'**EM-1** et les commandes de gain et d'atténuateur de votre mélangeur ou du système de surveillance sous tension pour régler le volume à un niveau approprié.

2. Panneaux avant et arrière

Les commandes et les autres parties de l'EM-1 peuvent être vaguement regroupées comme indiqué sur le diagramme.



Section commune



1. **MASTER VOLUME (VOLUME PRINCIPAL)**
   Ce bouton permet de régler le volume émis par les bornes de sortie de lignes et par les bornes du casque d'écoute.

2. **Tempo Lock**
   Quand cette touche est active, les changements de motifs n'exercent aucune influence sur le réglage de tempo.

3. **Affichage**
   Cet écran indique la valeur du paramètre sélectionné et les différents messages.

4. **Bouton rotatif**
   Sert à modifier la valeur affichée.

5. **MIDI (LED)**
   Cette LED s'allume quand l'instrument reçoit des messages MIDI reconnus.

6. **Beat LED (LED de mesure)**
   Ce voyant clignote à chaque intervalle de noires pour indiquer le tempo.

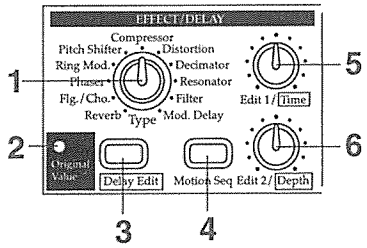
7. **[▲][▼] (touches de curseurs)**
   Dans chaque mode, ces touches servent à sélectionner les paramètres dans la matrice apparaissant à l'écran.

8. **Matrice**
   Les paramètres qui apparaîtront sur l'affichage sont repris ici pour chaque mode. Utiliser les touches de curseur pour allumer le voyant LED du paramètre souhaité.

9. **Touches de mode**
   Ces touches permettent de choisir **PATTERN** (mode Pattern), **STEP EDIT** (édition pas à pas du mode Pattern), **SONG** (mode Song) ou **GLOBAL** (mode Global).

10. **Touche WRITE**
    Cette touche sert à sauvegarder les changements que vous avez effectués dans les modes Pattern, Song ou Global ou encore pour sauvegarder des données Pattern Set.

Section des effets/delay



1. **Bouton Type**
   Choisit le type d'effet.

2. **LED Original Value**
   Cette LED s'allume quand la position du bouton, etc. que vous manipulez correspond à la valeur originale du son du motif.

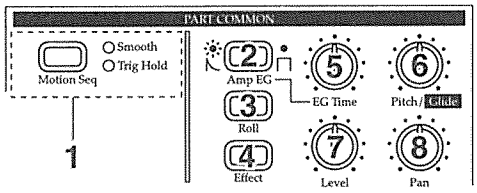
3. **Touche Delay Edit**
   Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, Delay Edit est **activé** (allumé) ou **coupé** (éteint). Quand cette touche est active, vous pouvez changer les réglages de Delay avec les boutons Edit 1 et 2. Si vous utilisez le bouton Type pour changer d'effet, les réglages de Delay sont alors désactivés.

4. **Touche Motion Seq (séquence de mouvements)**
   Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la fonction Motion Seq est tour à tour **activée** (allumé) ou **coupée** (éteint). Quand cette touche est active, vous pouvez enregistrer et reproduire ensuite les mouvements des boutons Edit 1 et 2. Quand la fonction Delay Edit est active, c'est la séquence de mouvements de l'effet Delay qui est sélectionnée. Quand Delay Edit est coupé, il s'agit de la séquence de mouvements de l'effet choisi avec Type.

5. **Edit 1/Time**
   Ce bouton règle le caractère de l'effet. L'action de ce bouton dépend du type d'effet envisagé. Quand la touche Delay Edit est active, ce bouton sert à régler le temps de retard.

6. **Edit2/Depth**
   Ce bouton règle le caractère de l'effet. L'action de ce bouton dépend du type d'effet envisagé. Quand la touche Delay Edit est active, ce bouton sert à régler l'intensité de l'effet Delay.

Section commune de partie



1. **Touche Motion Seq (séquence de mouvements)**
   Cette touche permet d'enregistrer et de reproduire les manipulations des boutons pour chaque partie. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la fonction passe du **statut activé** (LED **Smooth** allumée), **activé** (LED **Trig Hold** allumée) au **statut désactivé** (LED éteintes).

2. **Touche Amp EG**
   Sert à choisir l'enveloppe d'amplificateur pour chaque partie. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, l'enveloppe change et alterne entre ⌐‾ (touche allumée) et ⌐¬ (touche éteinte).

3. **Touche Roll**
   Cette touche **active** (allumé) et **désactive** (éteint) tour à tour l'effet Roll (roulement) pour chaque partie.

4. **Touche Effet**
   Cette touche **active** (allumé) et **désactive** (éteint) tour à tour l'effet pour chaque partie.

5. **EG Time**
   Ce bouton sert à régler la durée de l'enveloppe (la durée jusqu'à ce que le son disparaisse) pour chaque partie.

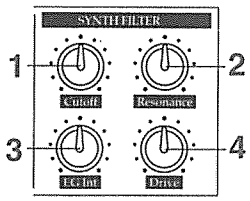
6. **Pitch/Glide**
   Ce bouton règle la hauteur de la partie Drum. Pour une partie Synth, il détermine la durée sur laquelle la transition se fait en douceur entre deux notes.

7. **Bouton Level**
   Ce bouton règle le niveau. Pour la partie Accent, il règle le niveau d'accentuation.

8. **Bouton Pan (panoramique)**
   Ce bouton règle la position du son dans l'image stéréo.

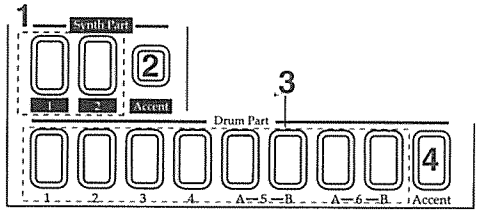
Section synth filter

Les commandes de cette section permettent de régler le filtre et la résonance.



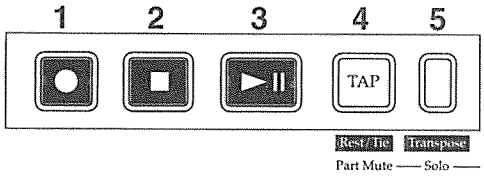
1. **Bouton Cutoff**
   Sert à spécifier la fréquence de coupure du filtre.
2. **Bouton Resonance**
   Permet de régler la résonance du filtre.
3. **Bouton EG Int (EG intensité de l'enveloppe)**
   Permet de spécifier à quel point le comportement du filtre dépend de l'enveloppe.
4. **Bouton Drive**
   Permet de régler le degré de distorsion du son du filtre.

Section sélection des parties



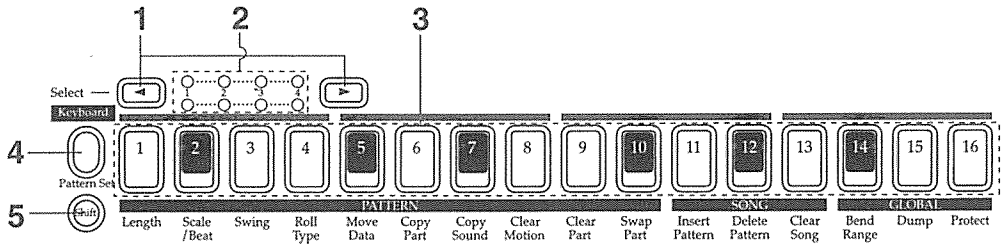
1. **Touches (Synth Part) 1, 2**
   Ces touches permettent de choisir une partie Synth.
2. **Touche (Synth Part) Accent**
   Cette touche sert à choisir la partie Synth Accent.
3. **Touches (Drum Part) 1—4, 5A-5B, 6A-6B**
   Ces touches servent à choisir une partie Drum. Vous pouvez écouter le son affecté à une partie en appuyant sur la touche correspondante.
4. **Touche (Drum Part) Accent**
   Cette touche sert à choisir la partie Drum Accent.

Section contrôle des séquences



1. **Touche Rec (enregistrement)**
   Utilisez cette touche pour enregistrer des rythmes, phrases et séquences de mouvements des boutons, etc. Si vous appuyez sur cette touche pendant l'enregistrement, ce dernier s'arrête et l'instrument poursuit la reproduction.
2. **Touche Stop/Cancel (arrêt/annulation)**
   Cette touche permet d'arrêter la reproduction d'un motif ou d'un morceau ou d'annuler une opération.
3. **Touche Play/Pause (lecture/pause)**
   Cette touche permet de lancer et d'interrompre la reproduction d'un motif ou d'un morceau.
4. **Touche TAP, Rest/Tie, Part Mute**
   Utilisez cette touche pour spécifier le tempo. Lors de l'enregistrement pas à pas, il vous permet de programmer des pauses ou de lier deux notes. Pendant la reproduction, vous pouvez la maintenir enfoncée et appuyer sur une touche de partie pour assourdir la partie spécifiée.
5. **Touche Transpose, Solo**
   Appuyez sur cette touche pour transposer une phrase.
   Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir cette touche enfoncée et appuyer sur une ou plusieurs touches de partie pour reproduire la ou les parties spécifiées.

Section touches de pas



1. **Touches "Select"**
   Appuyer sur ces touches pour allumer ou éteindre les LED Select et utiliser les touches à seize pas pour les convertir en touches de 64 pas.
   Lorsque la fonction Keyboard est activée, cettes touches permettent de choisir l'octave. En mode "Song", ces touches fonctionnent comme touches de retour en arrière ou d'avance rapide. Lorsque la fonction d'ensemble de motifs définis est activée, elles servent à commuter entre les différents groupes d'ensembles de motifs.

2. **Select LEDs**
   La rangée supérieure de LED (verts) indique l'emplacement (longueur 1...4) au sein du motif en cours de jeu.
   La rangée inférieure de LED (rouges) indique l'emplacement (longueur 1...4) au sein du motif indiqué par les touches de pas.
   Lorsque la touche Pattern Set est activée, ces LED indiquent le groupe d'ensemble de motifs définis. Lorsque la fonction Keyboard est enclenchée, ces LED indiquent l'octave.

3. **Touches multifonction/Step 1...16**
   Ces touches servent à modifier et à écouter le motif rythmique ou la phrase de chaque partie.
   Lorsque la fonction Keyboard est enclenchée, cettes touches font office de mini-clavier vous permettant de jouer des mélodies. Lorsque la fonction Pattern Set est activée, cettes touches permettent de choisir un motif sauvegardé.

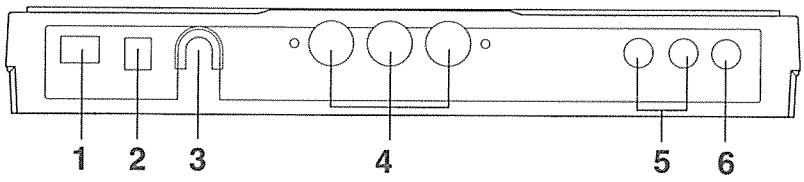
4. **Touche Keyboard, Pattern Set**
   Cette touche permet de transformer les seize touches de pas en un clavier. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la fonction de clavier est tour à tour activée/coupée. Vous pouvez désactiver le motif assigné à une des touches de pas en maintenant cette touche enfoncée et en appuyant sur la touche de pas voulue (fonction Pattern Set).

5. **Touche Shift**
   Cette touche s'utilise en association avec d'autres touches. Lorsqu'elle est maintenue enfoncée, elle procure une fonction supplémentaire à une autre touche.

   Touche Shift + Play/Pause: Démarre la reproduction à partir du début du motif.
   Touche Shift + Rec: Pendant la reproduction, efface les déclenchements du motif.
   Touches Shift + partie: Sélectionne une partie sans la faire jouer.

   Pour les autres combinaisons faisant appel à la touche Shift, voir les explications fournies sous chaque paramètre.

Section connecteurs



1. Interrupteur d'alimentation
Cet interrupteur permet de mettre l'instrument sous ou hors tension alternativement, chaque fois que vous appuyez dessus.

2. DC9V
Permet de raccorder l'adaptateur AC livré avec l'appareil.

3. Support pour câble d'adaptateur
Enrouler le câble de l'adaptateur autour de ce support afin qu'il ne puisse pas se débrancher accidentellement.

4. Connecteurs MIDI

IN Les données MIDI reçues à ce connecteur servent à contrôler l'EM-1 à partir d'un appareil MIDI externe ou à recevoir des transferts de blocs de données.

OUT Les données MIDI sont transmises par ce connecteur pour contrôler un appareil MIDI externe ou pour transmettre des blocs de données.

THRU Les données MIDI reçues à la borne **MIDI IN** sont retransmises telles quelles par ce connecteur. Celui-ci sert à connecter "en chaîne" plusieurs appareils MIDI.

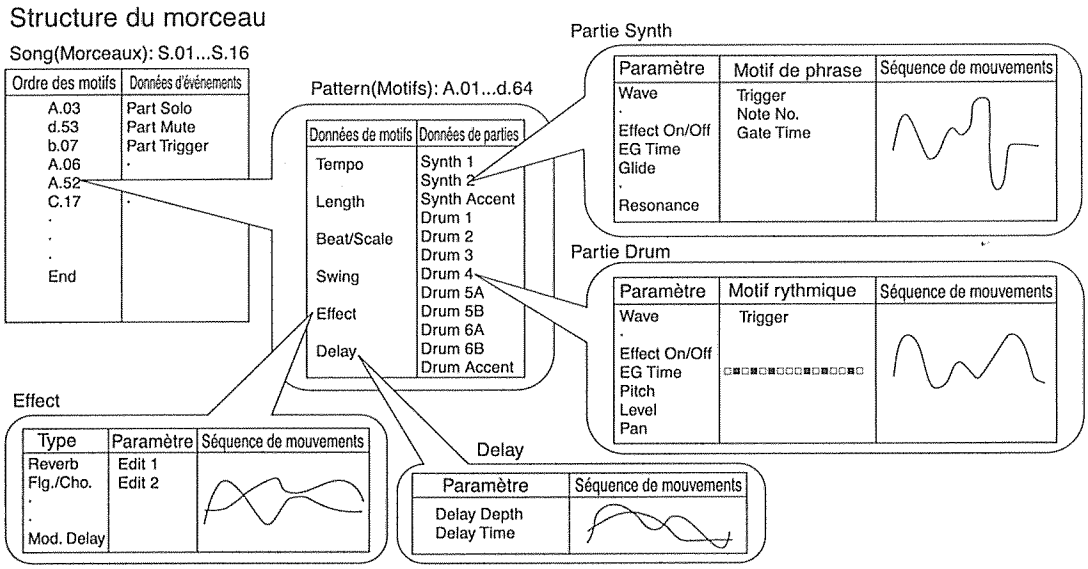
5. Bornes L/MONO, R (sortie de ligne)
Raccorder les câbles audio de ces bornes au mélangeur ou au système de surveillance sous tension (haut-parleurs), etc. Pour effectuer des connexions monaurales, utiliser la borne **L/MONO.**

6. ∩ (Borne pour casque d'écoute)
Sert à raccorder un casque d'écoute muni d'une fiche stéréo.

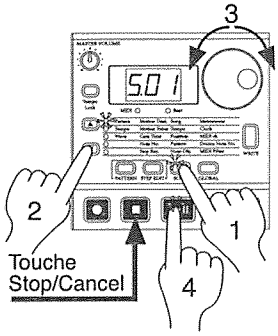
3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)

Diagramme conceptuel de l'EM-1

Les Songs (morceaux) de l'EM-1 sont principalement constitués de motifs (alias "Patterns", qui comprennent des parties et des réglages d'effets et de Delay) et de données d'événements (voir "Enregistrement de performances ou de mouvements de boutons au sein d'un morceau (Event Recording)" p.45).



Ecoute d'un Song (morceau)



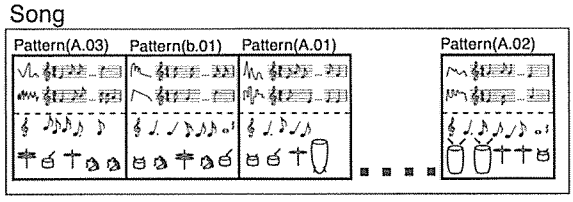
1. Appuyer sur la touche du mode Song pour accéder au mode Song (la touche s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique Song (LED supérieure).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le Song (morceau) souhaité (**S.01...S.16**)
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le Song (morceau) (la touche s'allume) A la fin du Song (morceau), la reproduction s'arrête automatiquement (la touche s'éteint).

Pour arrêter provisoirement la reproduction en cours, appuyer sur la touche Play/Pause (la touche clignote). Pour reprendre la reproduction, appuyer à nouveau sur la touche Play/Pause (la touche s'allume). Pour arrêter la reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

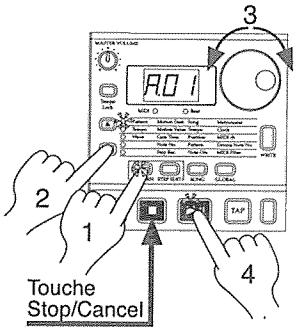
Il n'est pas possible de changer de Song (morceau) pendant la reproduction.

Qu'est-ce qu'un "Song" ou morceau ?

Motifs arrangés dans l'ordre de reproduction voulu. L'EM-1 vous permet de créer et de mémoriser jusqu'à seize Songs ou morceaux. Pour chacun de ces Songs, vous pouvez arranger 256 motifs; vous pouvez en outre enregistrer des motifs rythmiques, des phrases et des séquences de mouvements en plus de la reproduction (voir "Mode Song" p.42).



Ecoute de Patterns (motifs)



1. Appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern (la touche s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Pattern** (LED supérieure).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif souhaité (**A.01...A.64, b.01...b.64, C.01...C.64, b.01...b.64**).
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le motif (la touche s'allume). A la fin du motif, celui-ci revient au début et continue à jouer de manière répétée (en boucle).

Pour arrêter provisoirement la reproduction en cours, appuyer sur la touche Play/Pause (la touche clignote). Pour reprendre la reproduction, réappuyer sur la touche Play/Pause (la touche s'allume). Pour arrêter la reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel. Vous pouvez tourner le bouton rotatif pour sélectionner des pattern(motifs) lorsque la reproduction est arrêtée ou même lorsqu'elle est en cours.

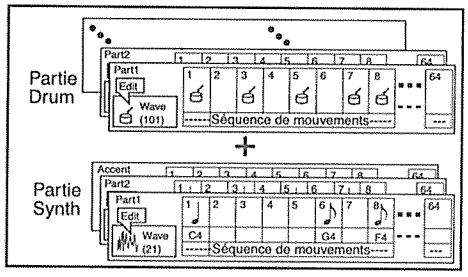
Lorsque vous changez de pattern(motifs) pendant la reproduction, le changement prend place à la fin de chaque motif. (Voir p.25 "Moment de changement des motifs").

Quand vous changez de motif durant la reproduction, selon les réglages d'effets et de Delay, vous remarquerez peut-être la présence de bruit durant les transitions entre les motifs ou que l'effet n'est pas audible.

Qu'est-ce qu'un "Pattern" ou motif?

Un motif désigne des données de jeu d'une longueur donnée et comprenant d'une part une partie rythmique composée de sons de batterie et d'autre part une phrase composée de parties Synth. L'**EM-1** permet de créer et de mémoriser jusqu'à 256 motifs. Chaque motif comprend 12 parties (voir p.15). En plus du son de chaque partie, vous pouvez aussi enregistrer des phrases et les mouvements des boutons de l'instrument (voir "Mode Pattern" p.25).

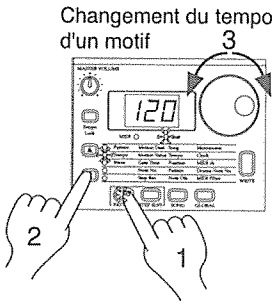
Motif



Essai des différentes fonctions

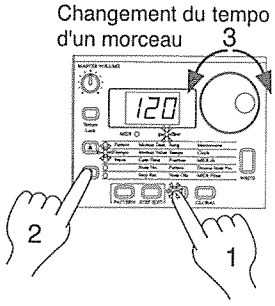
Changement du tempo d'un Song (morceau) ou d'un motif

Deux méthodes s'offrent à vous pour changer le tempo. Quand la touche Tempo Lock est désactivée (touche éteinte) et que vous changez de motif ou de morceau, le tempo que vous avez défini ici retourne au réglage du motif ou du Song en question.



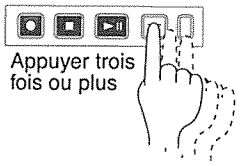
• Utilisation du bouton rotatif pour changer le tempo

1. Appuyer sur la touche de mode pour accéder au mode Song ou au mode Pattern.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Tempo**.
3. Tourner le bouton rotatif pour modifier le tempo.
4. Pour régler le tempo avec plus de précision, maintenir la touche Shift enfoncée et tourner le bouton rotatif pour modifier la portion décimale du nombre.



• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo

Pendant le jeu d'un Song (morceau) ou d'un motif, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L'**EM-1** détectera l'intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche Tap et il règlera le tempo en fonction de celui-ci. Vous pouvez également changer le tempo de cette manière si l'**EM-1** n'est pas en train de jouer un Song (morceau) ou un motif.
Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Tempo** et le tempo modifié apparaîtra sur l'affichage.



Frappe des touches pour jouer des parties (Parts)

Quand vous choisissez une partie Drum avec les touches Drum Part ou une partie Synth et que vous avez activé la fonction de clavier, vous pouvez alors vous servir des touches de pas pour écouter le son de la partie en question.
Le son d'une partie dépend du motif affecté. Choisissez diverses parties en tournant le bouton rotatif et découvrez l'extrême richesse des sons.

Quand vous enfoncez une des touches Drum Part, la fonction de clavier des touches de pas est alors désactivée; toutefois, quand vous choisissez une partie Synth, la fonction de clavier retrouve automatiquement ses réglages antérieurs.

Les parties pour lesquelles Wave (voir "Qu'est-ce qu'une onde?" p.16) est réglé sur "OFF" ne produiront pas de son.

Qu'est-ce qu'une partie?

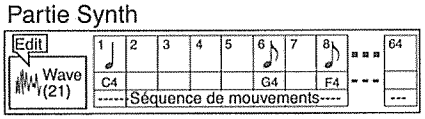
Une partie est le plus petit élément constituant un motif; elle se compose d'un son et d'un rythme ou d'une phrase, de réglages d'activation/de coupure d'effets, de séquences de mouvements, etc. Cet instrument propose un total de 12 parties appartenant à un des types suivants. (Voir "Mode Pattern" p.25.)

- **Parties Drum (1—4, 5A-B, 6A-B)**
  Il s'agit de parties Drum comprenant un son de batterie et un motif rythmique (timing des sons), des réglages d'activation/de coupure d'effets, de séquences de mouvements, etc.
- **Parties Synth (1, 2)**
  Il s'agit de parties de synthétiseur comprenant un son de synthé et une phrase (déclenchement, numéro de note, durée de note), des réglages d'activation/de coupure d'effets, des séquences de mouvements, etc.
- **Partie Accent (batterie, synthé)**
  Il s'agit d'accents, c.-à-d. de points auxquels le volume du motif est accentué, de séquences de mouvements.

Partie Drum



Partie Synth



Vous pouvez aussi éditer le son de chaque partie et mémoriser le rythme, le motif de phrase, les réglages d'activation/de coupure d'effets, etc. de chaque partie. (Voir "Edition du son d'une partie" p.27).

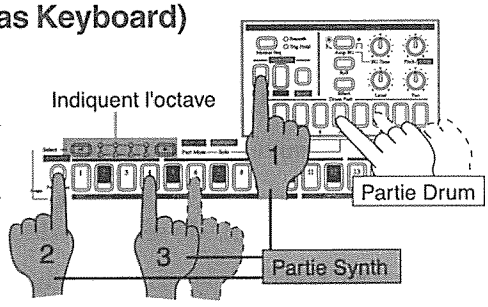
Jouer le son d'une partie Drum

Quand vous appuyez sur une des touches Drum Part 1 à 6B, vous entendez le son affecté à chaque touche. (Pour chaque motif, un son de batterie différent est affecté à chaque touche.)

Vous n'obtiendrez aucun son quand vous appuyez sur la touche Drum Part Accent. Vous ne pouvez pas jouer simultanément les parties Drum 5A et 5B ni 6A et 6B.

Jouer le son d'une partie Synth (fonction de clavier alias Keyboard)

1. Activez la touche Synth Part 1 ou 2 (la touche s'allume).
2. Enfoncez la touche Keyboard pour activer la fonction Keyboard (la touche s'allume).
3. Vous pouvez vous servir des touches de pas comme d'un clavier.



Utilisez les touches Select pour changer d'octave.
Les LED Select (rouges, rangée inférieure) indiquent l'octave choisie.

LED(s) allumé(s)						
Tessiture	A0...C2	A1...C3	A2...C4	A3...C5	A4...C6	A5...C7

Vous n'obtiendrez aucun son quand vous appuyez sur la touche Synth Part Accent.

La fonction Keyboard ne peut être activée/coupée que si vous avez appuyé sur la touche Synth Part 1 ou 2.

Chaque partie Synth correspond à un synthétiseur monophonique et ne permet donc pas de jouer plusieurs notes à la fois; bref il ne s'agit pas d'une fonction polyphonique.

Modification (édition) du son d'une partie

Pour une partie Drum, vous pouvez choisir l'onde du son de batterie et pour une partie Synth, l'onde du son de synthé.
Servez-vous des boutons Level et Pan et des touches Effect et Amp EG pour éditer le son de chaque partie.
Vous pouvez mémoriser le son de chaque partie du motif ainsi édité avec l'opération Write. (Voir "Mémorisation d'un motif que vous avez créé" p.21.)

Quand vous enfoncez une des touches Drum Part, la fonction de clavier des touches de pas est alors désactivée; toutefois, quand vous choisissez une partie Synth, la fonction de clavier retrouve automatiquement ses réglages antérieurs.

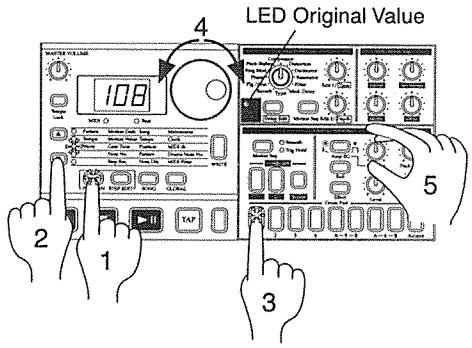
La disponibilité des commandes varie en fonction de la partie choisie. (Voir "Edition du son d'une partie" p.27.)
Si une séquence de mouvements contrôle un bouton, il peut s'avérer difficile d'éditer le son comme vous le souhaitez. Dans ce cas, désactivez la séquence de mouvements avant de passer à l'édition du son. (Voir "Séquence de mouvements" p.34.)

Qu'est-ce qu'une onde?

Les "ondes" sont les morceaux de formes d'ondes constituant les matières premières pour le son de chaque partie de l'EM-1.
Vous disposez de 144 ondes pour les parties Drum et de 50 ondes pour les parties Synth, soit un total de 194 ondes. Vous pouvez assigner librement ces ondes à chaque partie (voir "Assigner une onde" p.27).

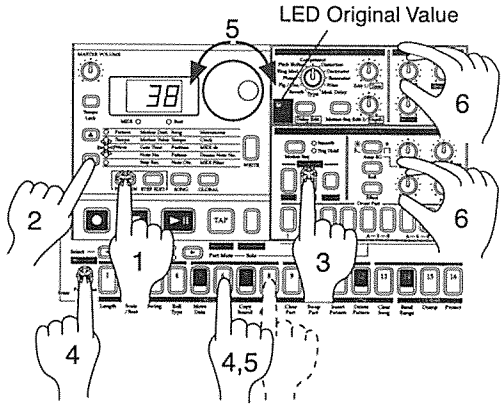
Edition du son d'une partie Drum

1. Appuyez sur la touche PATTERN pour activer le mode Pattern.
2. Appuyez sur les touches de curseur [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Wave**.
3. Choisissez la partie de batterie à modifier en appuyant sur la touche Drum Part correspondante.
4. Tournez le bouton rotatif pour choisir une onde tout en appuyant sur la touche enfoncée à l'étape 3 pour écouter le son.
5. Modifiez le son avec les touches et boutons de la section Part Common. Quand vous manipulez une touche ou un bouton et que vous retrouvez ainsi son réglage d'origine, l'instrument vous l'indique en allumant sa LED Original Value.



Edition du son d'une partie Synth

1. Appuyez sur la touche PATTERN pour activer le mode Pattern.
2. Appuyez sur les touches de curseur [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Wave**.
3. Choisissez la partie Synth (1 ou 2) à modifier en appuyant sur la touche Synth Part correspondante.
4. Activez la fonction Keyboard (la touche s'allume) puis appuyez sur une des touches de pas pour reproduire le son.
5. Tournez le bouton rotatif pour choisir une onde tout en appuyant sur les touches de pas pour écouter le son.
6. Modifiez le son avec les touches et boutons de la section Synth Filter ou de la section Part Common. Quand vous manipulez une touche ou un bouton et que vous retrouvez ainsi son réglage d'origine, l'instrument vous l'indique en allumant sa LED Original Value.



Edition de l'effet et des réglages de Delay

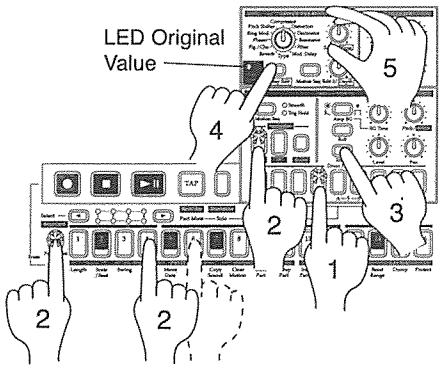
1.Appuyez sur une touche Drum Part pour choisir une partie illustrant bien les changements effectués sur l'effet.

2.Pour éditer une partie Synth, activez la touche Keyboard et appuyer sur les touches de pas pour jouer le son.

3.Pour modifier l'effet, activez la touche Effect dans la section Part Common (la touche s'allume).

4.Pour éditer le Delay, activez la touche Delay Edit dans la section Effect/Delay.

5.Modifiez l'effet ou le Delay avec les touches et boutons de la section Effect/Delay. Quand vous manipulez une touche ou un bouton et que vous retrouvez ainsi le réglage d'origine de l'effet ou du Delay, l'instrument vous l'indique en allumant sa LED Original Value.



Vous pouvez mémoriser les réglages d'effet du motif ainsi édité avec l'opération Write (voir "Mémorisation d'un motif que vous avez créé" p.21).

Quand vous enfoncez une des touches Drum Part, la fonction de clavier des touches de pas est alors désactivée; toutefois, quand vous choisissez une partie Synth, la fonction de clavier retrouve automatiquement ses réglages antérieurs.

Le Delay est toujours actif, quel que soit le statut actif/coupé de la touche Effect.

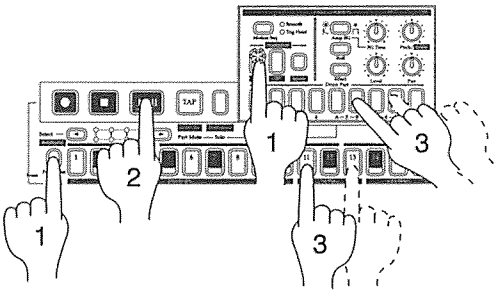
La fonction des boutons varie selon le type d'effet envisagé (voir "EFFECT" p.29). Si vous avez activé une séquence de mouvements pour un bouton et que cela gêne vos éditions sur le son, désactivez cette fonction avant de passer à l'édition du son. (Voir "Séquence de mouvements" p.34.)

Frappe des touches de parties pendant le jeu d'un Song (morceau) ou d'un motif

1.Choisissez la partie Synth (1 ou 2) à jouer et activez la fonction de clavier.

2.Appuyez sur la touche Play/Pause pour lancer la reproduction en mode Song ou Pattern.

3.Accompagnez le Song ou le motif en appuyant sur les touches Drum Part ou les touches de pas.

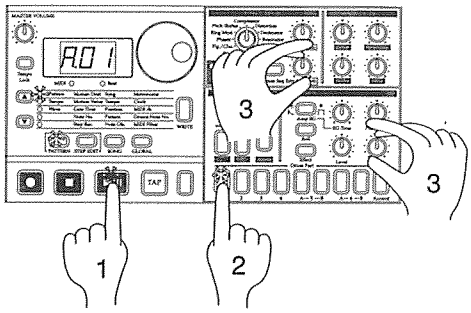


Quand vous enfoncez une des touches Drum Part, la fonction de clavier des touches de pas est alors désactivée; toutefois, quand vous choisissez une partie Synth, la fonction de clavier retrouve automatiquement ses réglages antérieurs.

Les parties Synth sont générées par des synthétiseurs monophoniques. Une même partie ne peut donc pas jouer simultanément plusieurs notes.

Edition du son d'une partie, d'un effet ou du Delay pendant le jeu d'un morceau ou motif

1. Appuyer sur la touche Play/Pause en mode Song ou Pattern pour lancer la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie (la touche s'allume) pour choisir la partie à éditer.
3. Modifiez le son en manipulant les touches et boutons de la section Synth Filter ou de la section Part Common. Pour changer l'effet ou le Delay, manipulez les touches et boutons de la section Effect/Delay.



Vous pouvez modifier le son de votre jeu en manipulant les touches et les boutons.

Pour sauvegarder vos éditions sur le son du motif, exécutez l'opération Write (voir p.21 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").
Si vous choisissez un autre motif ou mettez l'instrument hors tension sans effectuer de sauvegarde, vos éditions seront perdues et vous retrouverez les réglages antérieurs à l'édition.

Quand vous enfoncez une des touches Drum Part, la fonction de clavier des touches de pas est alors désactivée; toutefois, quand vous choisissez une partie Synth, la fonction de clavier retrouve automatiquement ses réglages antérieurs.

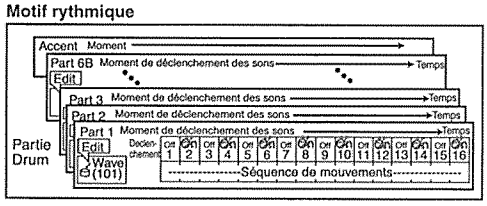
Pendant la reproduction de morceau, vous ne pouvez pas sauvegarder vos éditions sur le son, les effets ou réglages de Delay de la partie. Vous pouvez uniquement sauvegarder les éditions du son de la partie pendant la reproduction de motif.

Modification (édition) d'un motif rythmique ou d'une phrase

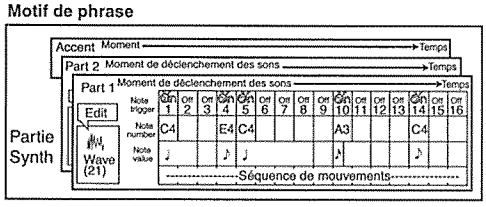
Motifs rythmiques et phrases

Chaque motif de l'**EM-1** comprend un motif rythmique élaboré avec les parties Drum et des phrases créées à l'aide des parties Synth.
Un motif rythmique contient des données de séquence (de timing des notes) pour chaque pas de chaque partie.
Les phrases comprennent des données de déclenchement (emplacement des notes), de numéros de note (hauteur) et de temps de Gate (longueur de note) pour chaque pas de chaque partie.
Vous pouvez utiliser les seize touches de pas pour modifier les motifs rythmiques et les phrases des diverses parties. Vous pouvez aussi enregistrer les motifs rythmiques et les phrases que vous jouez (avec le mode d'enregistrement en temps réel). (Voir "Mode Pattern" p.25.)

Motif rythmique



Motif de phrase



Comme décrit ci-dessous, vous disposez de deux méthodes pour éditer un motif rythmique et de trois manières différentes d'éditer une phrase.

- **Enregistrement en temps réel**
  Quand vous reproduisez un motif, vous pouvez enregistrer simultanément une nouvelle phrase avec les touches Part ou la fonction de clavier.

- **Enregistrement pas à pas**
  Vous pouvez créer un motif de séquence en vous servant des touches de pas ou spécifier la hauteur et la longueur de chaque note individuelle afin d'enregistrer une nouvelle phrase.

- **Edition de notes (uniquement pour les phrases)**
  Vous pouvez éditer les données (déclenchement, numéro de note, longueur de note) du pas sélectionné afin de créer une phrase.

Dans ce qui suit, nous parlerons de l'enregistrement en temps réel et pas à pas. Voyez les fonctions d'édition sous "Mode pattern" à la p. 32 pour l'édition de notes.

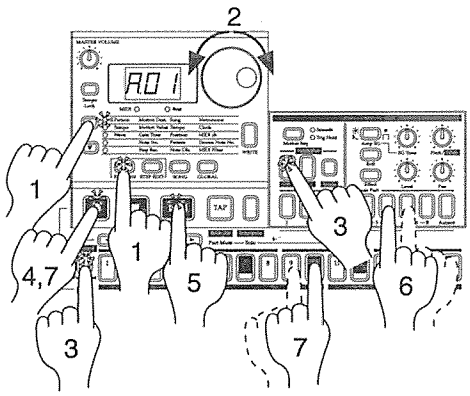
Enregistrement en temps réel

Cette méthode permet d'enregistrer tout en écoutant votre jeu.
Pour enregistrer un motif rythmique, appuyez sur les touches de partie rythmique au timing voulu. Pour enregistrer une phrase, servez-vous de la fonction de clavier et appuyez sur les touches de pas au timing voulu.

Quand vous enfoncez une des touches Drum Part, la fonction de clavier des touches de pas est alors désactivée; toutefois, quand vous choisissez une partie Synth, la fonction de clavier retrouve automatiquement ses réglages antérieurs.

Si vous souhaitez entendre le métronome pendant l'enregistrement, consulter la p.46 "Réglages du métronome".

1. Appuyer sur la touche du mode Pattern (la touche s'allume). Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Pattern.**



2. Choisissez le motif à enregistrer en tournant le bouton rotatif.
3. Pour enregistrer une partie de synthé, choisissez soit la partie Synth 1 ou 2 puis activez la touche Keyboard (elle s'allume).
4. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt pour l'enregistrement (la touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
5. Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer le motif (la touche Play/Pause s'allume).
6. Pour enregistrer une partie Drum, appuyez sur la touche de partie Drum au timing voulu.
7. Pour enregistrer une partie Synth, appuyez sur les touches de pas de la hauteur voulue et au timing opportun.
8. Le motif continuera de se reproduire de manière répétitive afin que vous puissiez enregistrer des données supplémentaires tant que la touche Rec reste allumée.

Appuyez sur la touche Stop/Cancel pour arrêter l'enregistrement. (Les touches Rec et Play/Pause s'éteignent.) Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Rec pour désactiver l'enregistrement sans arrêter la reproduction. (Dans ce cas, seul la touche Rec s'éteint, tandis que Play/Pause reste allumé.)

Appuyez sur la touche Write pour sauvegarder votre motif. (Voyez aussi la p. 21, "Mémorisation d'un motif que vous avez créé".)

Erase (effacement)

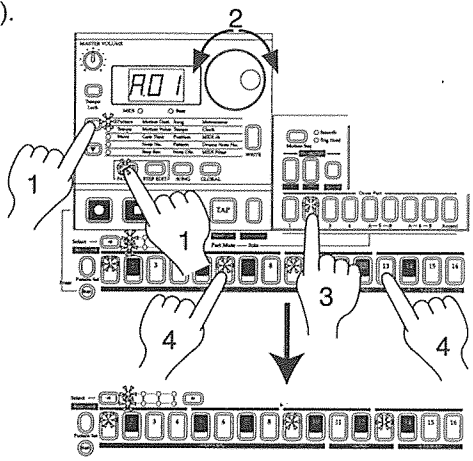
Si vous avez par erreur entré une mauvaise note, vous pouvez maintenir les touches Shift et Rec enfoncées pendant le jeu du motif pour effacer le motif rythmique pour la partie sélectionnée (c'est-à-dire la partie dont la touche est allumée).

Enregistrement pas à pas

La méthode diffère selon que vous créez une phrase de synthé ou un rythme de batterie.

Quand vous enfoncez une des touches Drum Part, la fonction de clavier des touches de pas est alors désactivée; toutefois, quand vous choisissez une partie Synth, la fonction de clavier retrouve automatiquement ses réglages antérieurs.

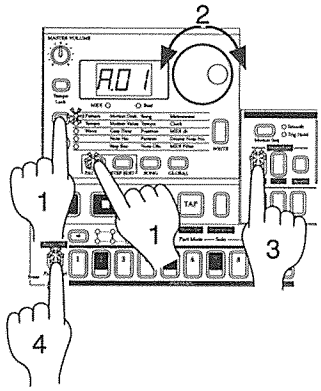
Création d'une phrase de batterie avec les touches de pas



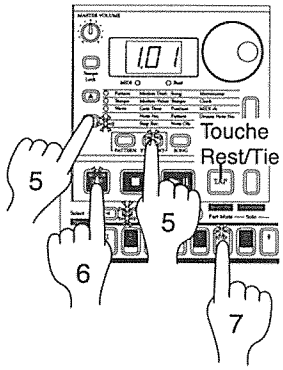
1. Appuyer sur la touche du mode Pattern (la touche s'allume). Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Pattern.**
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à éditer.
3. Appuyer sur une touche de partie (la touche s'allume) pour sélectionner la partie à éditer.
4. Les touches de pas s'allumeront pour indiquer le rythme de la partie sélectionnée. Vous pouvez appuyer sur les touches de pas pour modifier le motif rythmique. Chaque fois que vous appuyez sur une touche, le motif alterne entre l'activation (LED allumé) et la désactivation (LED éteint).

Création d'une phrase de synthé avec les touches de pas

Si l'**EM-1** joue des données, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.



1. Appuyer sur la touche du mode Pattern (la touche s'allume). Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Pattern.**
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à éditer.
3. Appuyer sur une touche de partie (la touche s'allume) pour sélectionner la partie à éditer.
4. Activez la fonction Keyboard (son témoin s'allume).
5. Enfoncez la touche STEP EDIT du mode Pattern et appuyez ensuite sur les touches de curseur [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur Step Rec. L'écran affiche le pas d'arrivée (voir p.33).
6. Appuyez sur la touche Rec pour passer en mode d'enregistrement. Cette fois, vous ne pouvez plus faire démarrer la reproduction en appuyant sur PLAY.
7. Utilisez les touches multifonction pour spécifier la hauteur de chaque note de la phrase. (Chaque fois que vous entrez une note, l'**EM-1** avance automatiquement d'un pas.)
8. L'enregistrement est automatiquement arrêté à la fin du dernier pas ou lorsque vous appuyiez sur la touche Stop/Cancel (dans ce cas, la touche Rec s'éteint.)

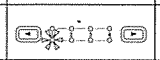
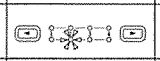
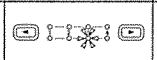


Pour entrer une pause (sauter un pas), appuyez sur Rest/Tie. Pour entrer une ligature, gardez la touche multifonction enfoncée (la note continue à sonner) pendant que vous appuyez sur la touche Rest/Tie.

Pendant l'enregistrement, vous pouvez utiliser le cadran pour sauter à un autre pas. Pour sélectionner un pas bien précis, maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction correspondant au pas désiré.

Pendant l'enregistrement pas à pas, les données de déclenchement et de numéro de note sont enregistrées simultanément, mais vous ne pouvez pas effectuer de réglage fin de la longueur des notes. Si vous voulez créer un motif en effectuant des réglages plus poussés, servez-vous du mode Note Edit (voir "Edition de notes" p.32) pour peaufiner les réglages de déclenchement et de numéro des notes ou la longueur des notes.

Dans le cas d'un motif d'une longueur de 2 ou supérieure, vous pouvez utiliser les touches Select pour déplacer la LED Select à la ligne inférieure (rouge) afin de changer l'emplacement du pas qui apparaît sur les touches de pas.

Longueur	Affichage de la LED Select	Zone indiquée par les touches de pas	
		Pour 16(♪x16), 32(♪x16)	Pour tri($♪_3$ x12), tr2($♪_3$x12)
1		Pas 1...16	Pas 1...12
2		Pas 17...32	Pas 13...24
3		Pas 33...48	Pas 25..36
4		Pas 49...64	Pas 37...48

Pour mémoriser un motif terminé, appuyer sur la touche d'écriture "WRITE". (Voir "Mémorisation d'un motif que vous avez créé" ci-dessous)

Que signifie le paramètre de longueur ou "Length"?

Dans ce contexte, la "longueur" se réfère à la longueur du motif rythmique. La "longueur" d'un motif sera de 16 ou de 12 pas, en fonction des réglages d'échelle (Scale) et de mesure (Beat) du motif. Un motif rythmique en trois mètres sera indiqué par des triolets. En fonction des réglages de longueur (Length) et de mesure (Beat), un seul motif peut compter jusqu'à 64 pas. (Voir p.31 "Réglages "Length" et "Scale/Beat"").

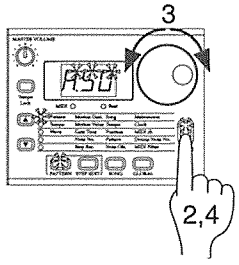
Affichage Scale/Beat	Valeur de note de chaque touche de pas	Longueur du motif (nombre de pas)			
		=1	=2	=3	=4
16 (♪ X 16)	16ème de note	16	32	48	64
32 (♪ X 16)	32ème de note	16	32	48	64
tri ($♪_3$ X 12)	8ème de note (triolet)	12	24	36	48
tr2($♪_3$X 12)	16ème de note (triolet)	12	24	36	48

Mémorisation d'un motif que vous avez créé

Lors des réglages d'usine, la protection de mémoire est activée et il n'est pas possible de mémoriser des données. Avant de sauvegarder celles-ci, vous devez dès lors désactiver les réglages de protection de mémoire en mode Global (voir p.48 "Réglages de protection (Protect)").

Ne jamais oublier que, lors de la mémorisation de données, le motif se trouvant à la destination de sauvegarde sera remplacé.

1. Editer un motif comme expliqué au point "Modification (édition) des son d'une partie" ou "Modification (édition) d'un motif rythmique ou d'une phrase".
2. Appuyer une fois sur la touche **WRITE** (elle clignotera). L'affichage clignotera pour indiquer le numéro du motif.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif sous lequel les données doivent être mémorisées (c'est-à-dire la "destination de sauvegarde").
4. Réappuyer sur la touche **WRITE** pour commencer la mémorisation des données. Pendant la sauvegarde des données, la touche clignote. Lorsque l'opération est terminée, la touche s'éteint.



Si vous décidez d'annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel. Si vous ne souhaitez pas mémoriser le motif que vous avez créé, il suffit de sélectionner un motif différent sans mener à bien l'opération d'écriture.

Ne jamais couper l'alimentation pendant la sauvegarde de données (c'est-à-dire pendant que la touche Write est allumée) car vous risqueriez d'endommager les données.

Il n'est pas possible de mémoriser des données pendant la reproduction ou l'enregistrement.

Utilisation d'une séquence de mouvements

Qu'est-ce qu'un séquence de réglages?

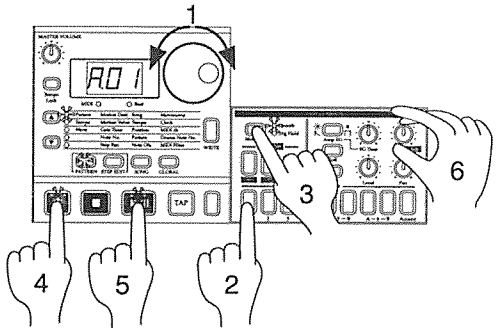
L'EM-1 propose trois types de séquences de mouvements (alias "Motion Sequence") servant à enregistrer et jouer en boucle des changements de sons produits avec les touches et boutons de l'instrument. (Voir "Enregistrement d'une séquence de mouvements" p.35.)

Les touches et boutons valides pour chacun des trois types de séquences de mouvements (effets, Delay, partie) dépendent du type de partie envisagée.

Effect	Edit 1, Edit 2 (s'applique uniquement aux parties pour lesquelles l'effet est actif)
Delay	Time, Depth (s'applique au motif entier; ne peut pas être appliqué à une partie individuelle.)
Drum Part	Total de deux paramètres: soit EG Time, Pitch, Level ou Pan plus Effect, Roll ou Amp EG
Synth Part	Total de trois paramètres: soit EG Time, Glide, Level ou Pan plus Cutoff, Resonance, EG Int ou Drive plus encore Effect, Roll ou Amp EG
Accent Part	Level

Voyons maintenant un exemple montrant comment enregistrer les réglages du paramètre de hauteur "Pitch" dans une séquence de mouvements.

1. En mode Pattern, sélectionner le motif à éditer.
2. Appuyer sur la touche de partie appropriée pour sélectionner la partie à éditer.
3. Appuyer sur la touche Motion Sequence pour sélectionner **Smooth** ou **Trig Hold**.
4. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt pour l'enregistrement (la touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
5. Appuyer sur la touche Play/pause pour démarrer le motif (la touche Rec et la touche Play/Pause sont allumées).



6. Déplacer le bouton de hauteur **Pitch/Glide** pour créer différents changements pendant que le motif effectue un cycle, soit 16 pas x la longueur ou 12 pas x la longueur.
7. Lorsque le motif a terminé son cycle après le commencement du déplacement du bouton, la touche Rec s'éteint automatiquement et l'appareil se remet en mode Play afin que vous puissiez écouter la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

Lorsque vous avez appuyé sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction, effectuer les opérations numéro 2 et suivantes indiquées dans "Mémorisation d'un motif que vous avez créé" afin de mémoriser le motif qui contient la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

Il existe deux types de séquences de mouvements (Smooth et Trig Hold). Pendant la reproduction, essayer de commuter entre ces deux variantes pour entendre la différence. (Voir p.34 "Jeu d'une séquence de mouvements").

Une fois que vous avez enregistré la séquence de mouvements, vous pouvez l'éditer avec les fonctions STEP EDIT Motion Dest. et Motion Value du mode Pattern. (Voir "Edition des données de séquence de mouvements" p.39.)

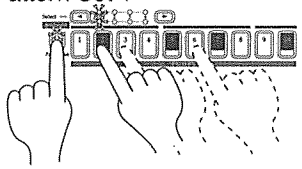
Le nombre de touches et de boutons valides pour les séquences de mouvements est limité en fonction de la partie. Si vous dépassez le nombre limite de mouvements pour une même partie, vous perdrez la dernière manipulation.

Jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play)

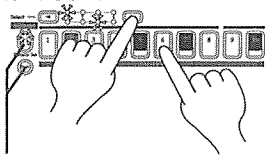
Qu'est-ce qu'un ensemble de motifs définis ou "Pattern Set"?

Pattern Set désigne une fonction qui vous permet d'affecter vos motifs préférés aux 16 touches de pas afin de les sélectionner instantanément. Vous pouvez ainsi choisir vos motifs préférés pendant la reproduction ou jouer des combinaisons de motifs en boucle (voir "Reproduction enchaînée d'ensembles de motifs" p.40).

Pattern Set 1



Pattern Set 3



Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Pattern Set pour conserver la fonction Pattern Set.

Lorsque vous maintenez enfoncée la touche Pattern Set (la touche clignote) et que vous appuyez sur une des seize touches de pas, le motif enregistré sous cette touche sera sélectionné. A ce stade, vous pouvez utiliser les touches Select pour modifier le groupe d'ensemble de motifs définis indiqué par la LED rouge de sélection (ligne inférieure) 1....4, afin d'utiliser 16 × 4 (soit un total de 64) ensembles de motifs définis.
Si, pendant la reproduction, vous maintenez la touche Pattern Set enfoncée et que vous appuyez sur une autre touche de pas, le motif enregistré sous cette touche commencera à jouer dès que le motif en cours aura terminé. (Voir p.40 "Ensemble de motifs définis").

Tant que la touche Keyboard clignote, elle contrôle la fonction Pattern Set.

Si vous maintenez la touche Shift enfoncée et que vous appuyez sur la touche Pattern Set, la fonction d'ensemble de motifs définis sera conservée. (La touche Pattern Set clignotera).Pour supprimer cet état de conservation "Hold", réappuyer sur la touche Pattern Set.

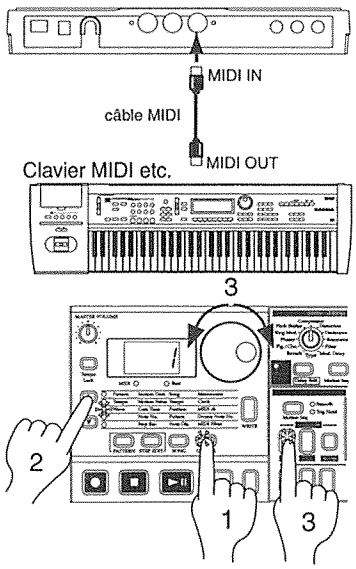
Vous pouvez enregistrer de nouveaux ensembles de motifs définis. (Voir p.41 "Enregistrement d'un motif pour la fonction Pattern Set")

Les "Pattern Sets" (ensembles de motifs) ne sont pas disponibles en mode Song.

Si vous changez de pattern(motifs) pendant la reproduction, le changement prendra place à la fin du jeu de chaque motif. (Voir p.25 "Moment de changement des motifs").

Utilisation de l'EM-1 comme module générateur de son

Veuillez lire cette section si vous souhaitez raccorder l'**EM-1** à d'autres équipements MIDI connectés. Utiliser un câble MIDI pour relier le connecteur de sortie MIDI OUT de votre clavier MIDI, etc. au connecteur d'entrée **MIDI IN** de l'**EM-1**.



1. Appuyer sur la touche du mode MIDI pour accéder au mode MIDI.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **MIDI ch**.
3. Appuyez sur la touche Synth Part de la partie Synth 1 de l'**EM-1** puis tournez le bouton rotatif pour choisir le même canal que le clavier MIDI (ou autre instrument MIDI) connecté (voir "Réglage du canal MIDI de chaque partie (MIDI ch)" p.47).
4. Vous obtenez le son de la partie Synth 1 en jouant sur le clavier MIDI connecté (ou un autre instrument MIDI).

Si vous avez branché un séquenceur multipiste MIDI, réglez le canal MIDI des parties Synth 1 et 2 et de la partie Drum (voir "Réglage du canal MIDI de chaque partie (MIDI ch)" p.47). Réglez chaque partie sur le canal MIDI via lequel vous voulez qu'elle soit jouée et lancez votre séquenceur externe pour reproduire les parties.

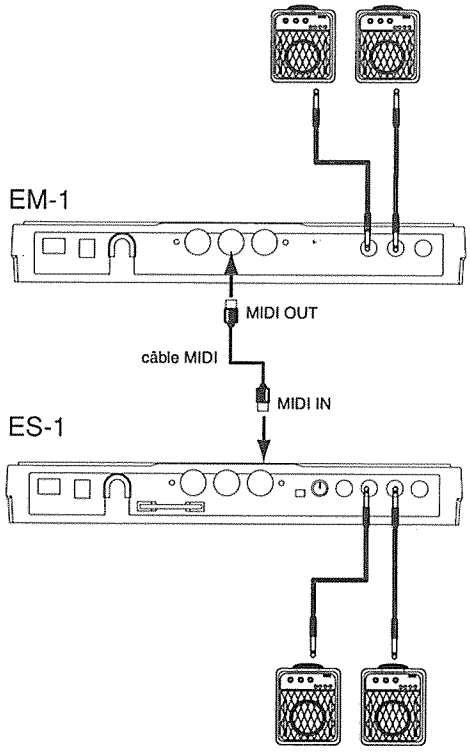
Pour plus de détails sur les fonctionnalités MIDI de l'EM-1, voir p.49 "A propos du système MIDI".

Pour sauvegarder les réglages du mode Global, exécutez l'opération Write (voir p.48 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE)").

Synchronisation avec d'autres modèles ELECTRIBE

Vous pouvez accroître les possibilités en synchronisant le jeu de l'**EM-1** avec d'autres modèles de la **série:** il s'agit des modèles **ELECTRIBE•S (ES-1), R (ER-1) et A (EA-1).** Voyons à présent comment synchroniser le jeu de l'**ES-1** avec le **tempo de l'EM-1** . Branchez le connecteur **MIDI OUT de l'EM-1** au connecteur **MIDI IN** de l'ER-1 avec un câble MIDI. Raccordez les bornes de sortie de partie de l'**EM-1** et les sorties ligne de l'**ES-1** à votre console de mixage ou à des enceintes actives (avec ampli incorporé).

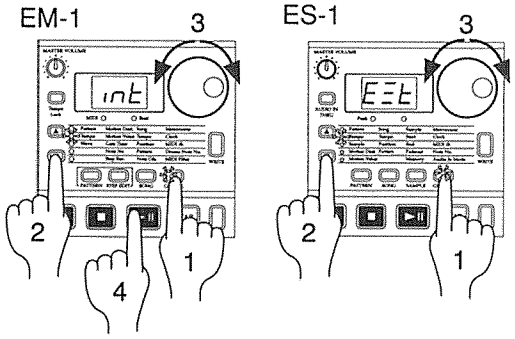
1. Appuyer sur la touche du mode Global pour accéder au mode Global.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent Clock.
3. Régler l'**EM-1** sur "**Int.**" et l'**ES-1** sur "**EXt.**" (Voir p.46 "Synchronisation de l'EM-1 sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock)")
4. Appuyer sur la touche Play/Pause de l'**EM-1** pour démarrer un motif ou un morceau. (La touche Play/pause s'allume). L'**ES-1** jouera le motif ou le morceau en synchronisation avec le tempo de l'EM-1.



Si vous voulez que l'**EM-1** et l'**ES-1** jouent de manière synchronisée le motif de même numéro, effectuer les réglages suivants:

- Synchronisez l'**EM-1** (esclave) avec l'**ES-1** (maître). (Choisissez "**Int**" pour l'**ES-1** et "**EXt**" pour l'**EM-1**.)
- Réglez la partie Synth de l'**EM-1** et de l'**ES-1** sur le même canal MIDI (réglez-les tous les deux sur le canal "**01**", par ex.).
- Sur l'**EM-1** et l'**ES-1**, placer le réglage de filtre MIDI "**P**" sur "**O**" (voir p.47 "Réglages de filtre MIDI").
- Sur l'**EM-1**, placer le réglage de numéro de note MIDI sur **C-1....A-1** ou **A#8....G9**.

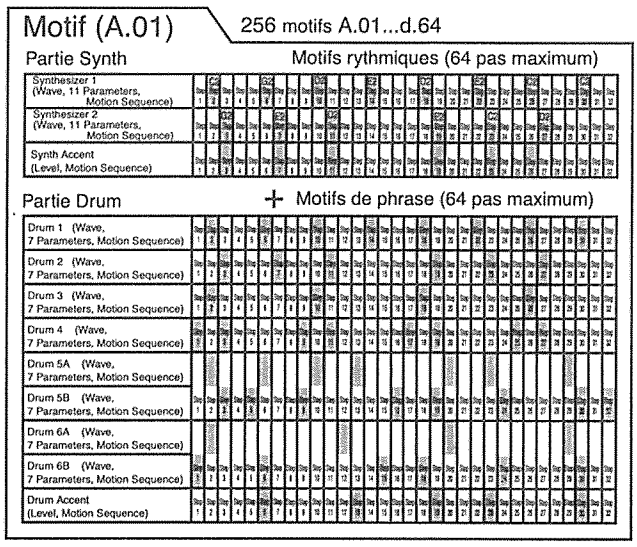
  * Cette opération empêchera l'**EM-1** de se déclencher involontairement lors de la transmission de messages d'activation de notes.



Il est également facile de faire jouer l'**EM-1** en synchronisation en le connectant à un séquenceur ou à un synthétiseur qui peut transmettre ou recevoir des messages d'horloge MIDI.

4. Mode Pattern (motifs)

Ce mode permet de reproduire des motifs, de les éditer ou de créer de nouveaux motifs. Vous pouvez aussi éditer les pas individuels d'un motif avec la fonction Step Edit du mode Pattern. Appuyez sur la touche de mode PATTERN pour activer le mode Pattern. Bien que vous puissiez aussi activer le mode Pattern en appuyant sur là touche STEP EDIT, veillez à utiliser la touche PATTERN si vous avez l'intention d'éditer les paramètres **Pattern, Tempo** et **Wave**. Lorsque le tempo est modifié, vous devez effectuer l'opération Write (voir "Mémorisation d'un motif (WRITE)" p.41).



Sélection d'un motif

Pattern **A.01...d.64**

Vérifiez que la touche de mode Pattern est allumée.
Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern.**
Tourner la touche rotatif pour sélectionner un des 256 motifs: **A.01....A.64, b.01....b.64, C.01....C.64** et **d.01.....d.64.**

Réglage du tempo de reproduction

Tempo **20.0...300.0**

• Utilisation du bouton rotatif pour modifier le tempo

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent Tempo. Tourner le bouton rotatif pour modifier le **tempo.**
Pour modifier les unités de tempo de la décimale, enfoncez la touche Shift et tournez le bouton rotatif.

• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo

Pendant le jeu du motif, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L'**EM-1** calculera l'intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche et il modifiera le tempo en fonction de cet intervalle. Vous pouvez également modifier le tempo de la même manière lorsque la reproduction est arrêtée. Lorsque vous utilisez les touches de curseurs pour que les LED de sélection de paramètres indiquent Tempo, le tempo modifié s'affiche.

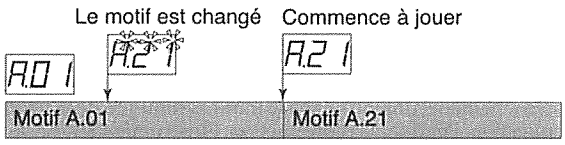
Si vous passez à un autre motif sans sauvegarder celui dont vous avez modifié le tempo, le tempo du motif reprendra sa valeur initiale. Pour conserver le tempo modifié, vous devez effectuer l'opération de sauvegarde "Write". (Voir p.40 "Mémorisation d'un motif").

Jeu d'un motif (Pattern Play)

Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction du motif. Lorsque le motif a terminé de jouer, il revient au début et continue de jouer.
Pour écouter le motif reproduit, vérifiez que la touche de mode PATTERN est bien allumée et appuyez sur les touches de curseur pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Pattern.**
Vous pouvez utiliser la fonction de clavier pour accompagner le motif en jouant sur les touches de pas, appuyer sur les touches Drum Part ou modifier le son en manipulant les touches et boutons.
Vous pouvez tirer parti des différentes fonctions du mode Pattern pour les inclure dans votre performance technique et profiter de possibilités encore plus vastes.

Moment de changement des motifs

Lorsque vous changez de motifs pendant la reproduction, le changement se produira à la fin du dernier pas du motif en cours. Tant que le motif n'a pas changé, le numéro de motif sélectionné clignote sur l'affichage.



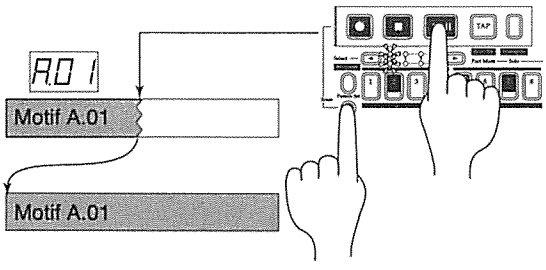
Quand vous changez de motif pendant la reproduction, vous pourriez entendre du bruit résultant d'une modification du temps de retard, etc.

Si vous utilisez un même effet doté de réglages différents dans deux motifs successifs, vous obtiendrez un changement de son identique à celui que vous auriez produit en manipulant les boutons en question.

Jeu d'un motif depuis le début (Reset & Play)

Si vous maintenez la touche Shift enfoncée tout en appuyant sur la touche Play/Pause, la reproduction se fera obligatoirement depuis le début. Si vous utilisez cette fonction conjointement avec le réglage du tempo à l'aide de la touche Tap, vous pouvez synchroniser la reproduction sans passer par le système MIDI.

Afin de s'assurer que le rythme est correct, vous devrez effectuer ce réglage à chaque fois.



Tempo et changements de motifs (Tempo Lock)

Quand la touche Tempo Lock est désactivée (touche éteinte) et que vous changez de motif – même pendant la reproduction –, l'instrument adopte le tempo du nouveau motif choisi. Si en revanche vous souhaitez conserver un même tempo, activez la fonction de verrouillage de tempo ("Tempo Lock") en appuyant sur la touche Tempo Lock (touche allumée).

Quand la touche Tempo Lock est activée, l'instrument conserve le tempo en vigueur, même quand vous arrêtez la reproduction. Pour retourner au réglage de tempo de chaque motif, désactivez la touche Tempo Lock (touche éteinte) et sélectionnez à nouveau le motif voulu.

Vous ne pouvez pas mémoriser le statut de la touche Tempo Lock dans les données de motif.

Sélection des parties

Choisissez la partie que vous voulez éditer ou jouer avec la fonction de clavier via les touches Part.
L'EM-1 vous propose les 12 parties suivantes.

- Huit parties Drum auxquelles vous pouvez assigner une onde de batterie;
- Deux parties Synth auxquelles vous pouvez assigner une onde de synthé;
- Deux parties d'accent contenant des données dynamiques pour chaque pas.

Parties de batterie (Drum Parts)

Quand vous appuyez sur une touche Drum Part, l'instrument joue le son accentué et sélectionne la partie en question (la touche Part en question s'allume).
Les touches de pas s'allument alors aux emplacements de déclenchement contenus dans le motif rythmique de la partie en question. Pendant la reproduction, l'instrument allume la touche du pas en cours de jeu.

Si vous voulez choisir une partie pendant la reproduction sans que le son ne soit audible, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur une touche Drum Part.

Quand vous appuyez sur une touche Drum Part pour jouer la partie, l'instrument produira le même volume que lorsque l'accent est actif.

Parties de synthé (Synth Parts)

Quand vous appuyez sur une touche Synth Part, cette dernière s'allume et la partie en question est sélectionnée. Le statut des touches de pas dépend alors de celui de la fonction de clavier (activée ou pas).

Fonction activée (touches allumées):
Pendant la reproduction, les touches de hauteur correspondante s'allument tour à tour selon le timing de la partie jouée.

Fonction coupée (touches éteintes):
Les touches de pas s'allument alors aux emplacements de déclenchement contenus dans la phrase de la partie en question. Pendant la reproduction, l'instrument allume la touche du pas en cours de jeu.

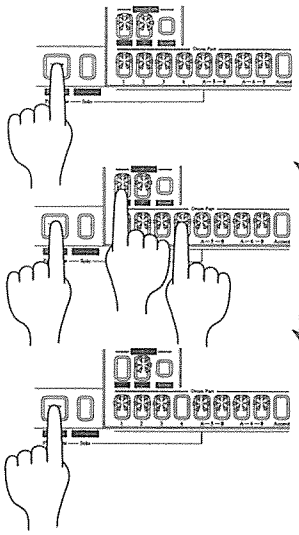
Parties d'accent (Accent Parts)

Quand vous appuyez sur une touche de partie Accent, cette dernière s'allume et la partie en question est sélectionnée. Les touches de pas s'allument alors pour indiquer les emplacements des accents du motif d'accent en question. Pendant la reproduction, l'instrument allume la touche du pas en cours de jeu.

La fonction d'assourdissement de partie (Part Mute)

Si vous maintenez la touche Part Mute enfoncée (touche Tap) pendant que vous appuyez sur une touche de partie, vous pouvez assourdir (couper provisoirement le son) cette partie. Lorsque vous maintenez la touche Part Mute enfoncée (touche Tap), l'état d'assourdissement de chaque partie s'affiche. Les touche des parties non assourdies s'allument alors que les touches des parties assourdies restent éteintes. Vous pouvez également assourdir deux ou davantage de parties.

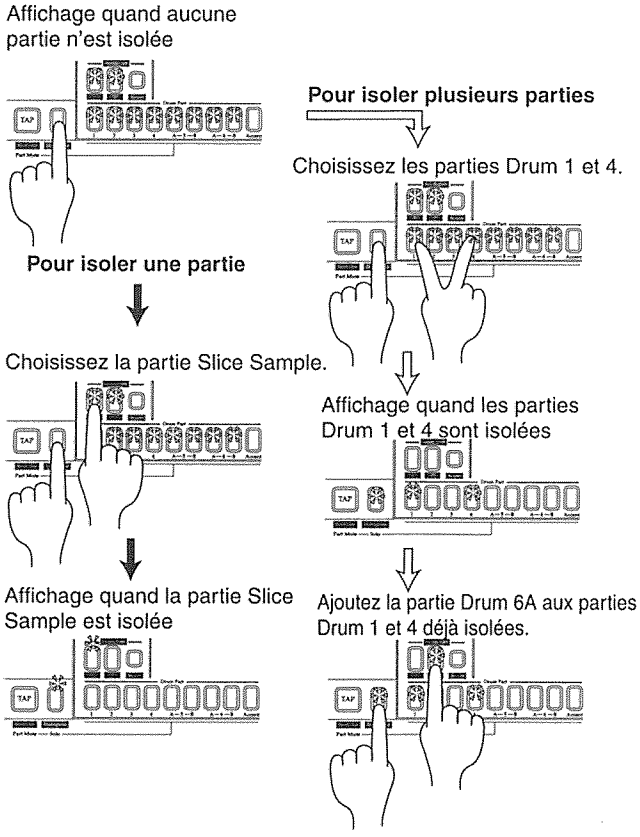
Vous pouvez aussi assourdir (couper provisoirement le son) plusieurs parties.
Pour annuler les réglages d'assourdissement, appuyez sur la touche Solo. Si vous voulez annuler le réglage d'assourdissement d'une partie individuelle, appuyez sur la touche de la partie en question.



Lorsque vous maintenez la touche Part Mute (touche Tap) enfoncée pour sélectionner la fonction d'assourdissement (Mute), cette partie ne sera pas audible si vous appuyez sur sa touche.

La fonction d'isolement des parties (Part Solo)

Vous pouvez isoler le son d'une partie au choix en appuyant sur la touche Solo (elle s'allume) et en enfonçant la touche de la partie voulue.
Pour isoler le son de plusieurs parties, maintenez la touche Solo enfoncée et choisissez les parties voulues. Quand la touche Solo est allumée, vous pouvez isoler le son d'autres parties en maintenant la touche Solo (ou la touche Mute) enfoncée et en appuyant sur les touches des parties voulues. Si vous enfoncez la touche Solo puis que vous la relâchez, la fonction Solo sera annulée (la touche s'éteint).



Création d'un motif

Deux méthodes s'offrent à vous pour créer un motif. Vous pouvez soit choisir un motif se rapprochant du résultat visé et l'éditer à volonté, soit créer un son, un rythme et une phrase de A à Z pour chaque partie. Quel que soit votre choix, avec l'EM-1, vous n'aurez aucun mal à produire vos propres motifs.

Pour mémoriser un motif que vous avez créé, vous devez effectuer l'opération d'écriture Write avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'appareil hors tension.

Assigner une onde

Wave (parties Drum) off, 1...144

(parties Synth) off, 1...50

L'EM-1 est doté de 194 ondes (144 pour les parties Drum et 50 pour les parties Synth) que vous pouvez assigner à chaque partie.

Vous ne pouvez pas définir d'onde pour une partie Accent. (L'écran affiche alors "---".)

Vérifiez que la touche de mode PATTERN est allumée.

1. Appuyez sur les touches de curseur pour régler la LED de sélection de paramètre sur Wave.
2. Appuyez sur la touche de la partie Drum ou Synth à laquelle une onde doit être assignée (la touche s'allume). L'écran affiche le numéro de l'onde affectée à cette touche.
3. Pour utiliser une partie de batterie (Drum), tournez le bouton rotatif et appuyez sur la touche de partie pour écouter l'onde et effectuer votre choix.
4. S'il s'agit d'une partie Synth, activez la fonction de clavier, tournez le bouton rotatif et appuyez sur les touches de pas pour écouter l'onde et effectuer votre choix.

Si vous décidez que vous ne voulez pas modifier d'onde, choisissez "**oFF**".

Partages d'accords (Chord Splits)
Plusieurs ondes de partie Synth sonnent à l'origine comme un accord.
Pour certaines de ces ondes, des accords différents sont arrangés sur le clavier sous forme d'une onde unique. C'est ce qu'on appelle des "partages d'accords". Ainsi, les ondes de partie Synth 43, 45, 46 et 47 sont des partages d'accords.
Dans certains cas, la hauteur pourrait être discontinue aux endroits où il y a des changements d'accords dans un partage d'accords. N'oubliez pas que si vous changez les réglages Transpose (p.35) ou Note Ofs. du mode Song (p.43), vous pourriez obtenir des accords ou octaves différents de ceux spécifiés lors de la création du motif.

Edition du son d'une partie

Choisissez le motif dont vous voulez modifier le son. Ecoutez le son en appuyant sur les touches de partie ou sur les touches de pas (avec la fonction de clavier active) et modifiez le son en manipulant les touches et les boutons.
Dans ce cas, la LED de valeur d'origine s'allume lorsque le bouton, etc. que vous déplacez atteint la même valeur que celle du son d'origine du motif.
Vous pouvez également procéder à l'édition pendant la reproduction d'un motif et il est aussi possible d'utiliser un appareil MIDI externe pour contrôler la valeur de chaque bouton (voir p.49 "A propos du système MIDI")

Les paramètres disponibles varient en fonction du type de partie, comme suit:

Partie Drum
EG Time, Pitch, Level Pan, Effect, Roll, Amp EG

Partie Synth
EG Time, Glide, Level, Pan, Effect, Roll, Amp EG, Cutoff, Resonance, EG Int, Drive

Partie Accent
Level

Si le son ne change pas lorsque vous tournez un bouton ou que vous modifiez le réglage d'une touche, cela signifie que ce bouton ou cette touche n'est pas disponible pour cette partie ou que la fonction de séquence de mouvements (p.34 "Séquence de mouvements") est opérationnelle.

Les parties Audio In sont uniquement disponibles lorsqu'un signal pénètre par les bornes d'entrée audio. Bien que les parties d'échantillon 5A et 5B et 6A et 6B puissent être éditées séparément, elles ne peuvent pas être jouées simultanément. Si un même pas comporte un déclenchement pour ces deux parties, la partie 5B ou 6B sera jouée.

Partie Drum

Section commune de partie

EG Time 0...127

Ce paramètre définit la durée de chute de l'enveloppe. La manière dont s'opère cette chute du volume dépend du réglage du paramètre Amp EG.

Pitch –64...63

Définit la hauteur de reproduction de l'onde. Quand vous augmentez la hauteur, la reproduction s'accélère, tandis que quand vous la diminuez, la reproduction ralentit. Vous pouvez changer la hauteur de reproduction dans une plage de +/–2 octaves et la modifier de la manière suivante.

Valeur du bouton	Hauteur	Exemples de hauteur (hauteur orig.: C3)
63	2 octaves	C5
41, 43...59, 61	↕	C♯4, D4...A♯4, B4
39	1 octave	C4
9, 12...33, 36	↕	D3, D♯3...A♯3, B3
6	plus un demi-ton	C♯3
0 (centre)	0	C3
–7	moins un demi-ton	B2
–10, –13...–37	↕	A♯2, A2...C♯2
–40	–1 octave	C2
–42, –44...–62	↕	B1, A♯1...C♯1
–64	–2 octaves	C1

Vous remarquerez peut-être la présence de bruit quand vous augmentez la hauteur.

Level 0...127

Permet de régler le niveau de sortie. Tournez ce bouton à droite pour augmenter le niveau de sortie.

Pan L64...r63

Sert à régler la position du son dans l'image stéréo. Quand ce bouton est en position centrale, le son se trouve au centre de l'image stéréo. Pour déplacer le son vers la gauche, tournez ce bouton à gauche. Pour déplacer le son vers la droite, tournez-le à droite.

Amp EG

Permet de changer le fonctionnement de l'enveloppe d'amplificateur (Amp EG). Quand vous enfoncez cette touche, vous choisissez alternativement une enveloppe comportant une chute (⌊‾\ : touche allumée) et une enveloppe ne comportant pas de chute (⌐‾¬ : touche éteinte).

Roll

Cette touche sert à activer (touche allumée) et à désactiver (touche éteinte) tour à tour l'effet Roll (de roulement) pour chaque partie. L'intervalle de roulement est déterminé par le tempo du motif et en fonction du type de roulement spécifié (voir p.32. "Choix du type de roulement (Roll Type)"). Si vous maintenez enfoncée une touche de partie quand la fonction Roll est activée, l'**EM-1** continue de jouer le roulement tant que vous appuyez sur la touche en question.

Effect

Cette touche permet tour à tour d'**activer** (touche allumée) et de **désactiver** (touche éteinte) l'effet pour chaque partie.

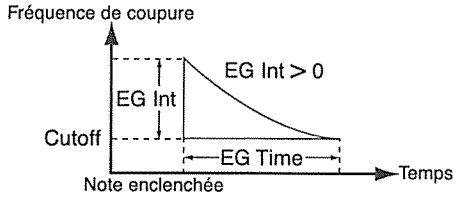
Motion Seq (Séquence de mouvements)

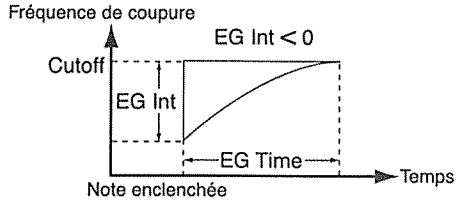
Cette fonction sert à enregistrer et à reproduire les séquences de mouvements. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous alternez entre les statuts actif (**Smooth** allumé), actif (**Trig Hold** allumé) et coupé (éteint). (Voir p.34 "Jeu d'une séquence de mouvements".)

Partie synth

Section filter

Le filtre sert à supprimer des fréquences des formes d'onde choisies, les rendant ainsi moins brillantes etc.





Cutoff 0...127

Permet de choisir la fréquence de coupure du filtre. Toutes les fréquences au-delà de cette valeur seront filtrées.

Selon le réglage de ce paramètre, vous pourriez remarquer de la distorsion dans le son ou même l'absence totale de son.

Resonance 0...127

Ce paramètre confère un caractère plus synthétique au son en amplifiant les fréquences autour de la valeur **Cutoff**. Pour obtenir des sons de type "muaaaou" d'un synthétiseur analogique, choisissez une valeur Resonance relativement élevée et modifiez la valeur **Cutoff** en temps réel (ou laissez le paramètre **EG Int** ou **EG Time** s'en charger).

Certains réglages de Resonance peuvent provoquer de la saturation, ce qui est soit dû à une fréquence de coupure très élevée, soit à la hauteur des notes jouées.

EG Int (intensité de l'enveloppe) –64...63

Permet de choisir la direction dans laquelle l'enveloppe (EG) modifie la fréquence de coupure et l'influence qu'elle exerce sur le paramètre Cutoff. L'enveloppe commence à oeuvrer au début de chaque note. Tant que cette commande se trouve en position centrale, l'enveloppe n'a aucune influence sur la fréquence de coupure.

Si le réglage Gate Time produit des durées de note allant au-delà du début des notes suivantes, EG ne recommence pas dès le début pour les nouvelles notes.

Drive 0 ...127

Permet de régler le degré de distorsion du son du filtre. En utilisant ce paramètre conjointement avec les paramètres de fréquence de coupure et de résonance de filtre de synthé pour produire de la distorsion, vous obtiendrez des harmoniques qui n'étaient pas présentes dans la forme d'onde originale.

Section Part Common

EG Time 0...127

Ce paramètre exerce la même fonction que pour une partie Drum (voir p.27).
En assignant une valeur négative au paramètre EG Int, vous pourrez vous servir de ce paramètre comme temps d'attaque.

Glide 0...127

"Glide" (aussi appelé "portamento") désigne une fonction qui, lorsque la longueur de note s'étend au-delà du déclenchement de la note suivante, produit un changement de hauteur en douceur entre la note précédente et la note suivante, sans redéclenchement.
Vous pouvez définir la durée entre le déclenchement de la note suivante et le moment où cette hauteur est atteinte sous forme d'un multiple de pas (0, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 fois) par rapport au tempo du motif. A mesure que cette valeur augmente, la durée nécessaire pour atteindre la hauteur visée s'allonge. A l'opposé, si vous réglez cette valeur sur 0, la hauteur visée sera atteinte instantanément; vu que la note n'est pas redéclenchée, ce réglage convient quand vous voulez simuler le jeu legato (lié) d'une basse, etc.

Pour certains réglages, vous remarquerez peut-être la présence de bruit.

L'effet Glide n'est pas disponible quand la touche Roll est active (allumée).

Level 0...127

Ce paramètre exerce la même fonction que pour une partie Drum (voir p.27).

Pan L64...r63

Ce paramètre exerce la même fonction que pour une partie Drum (voir p.27).

Amp EG

Ce paramètre exerce la même fonction que pour une partie Drum (voir p.27).

Roll

Ce paramètre exerce la même fonction que pour une partie Drum (voir p.28).
Quand la fonction Roll est active, le son est joué sous forme d'un roulement tant que vous maintenez la touche de pas enfoncée (à condition que la fonction de clavier soit active).

Effect

Ce paramètre exerce la même fonction que pour une partie Drum (voir p.28).

Motion Seq (Séquence de mouvements)

Cette fonction sert à enregistrer et à reproduire les manipulations des boutons de la section Part Common et de la section Synthesizer. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous alternez entre les statuts actif (Smooth allumé), éteint (Trig Hold allumé) et éteint (éteint). (Voir p.34 "Jeu d'une séquence de mouvements".)

Parties Accent

Section Part Common

Level 0...127

Ce paramètre permet de régler le niveau de l'accent (la quantité de volume d'accent quand la fonction d'accentuation est active). (Voir p.34 "Ajout d'accents au motif rythmique (Accent)".)Edition des effets et du Delay

Edition des effets et du Delay

EFFECT

L'**EM-1** vous permet de choisir un effet parmi onze types pour chaque motif. La touche Effect de la section édition de partie (Part) permet d'activer/désactiver l'effet en question pour chaque partie. Réglez les paramètres de l'effet avec les deux boutons (**Edit 1** et **Edit 2**). Ces paramètres varient selon le type d'effet choisi.

Bien que vous puissiez activer/désactiver l'effet indépendamment pour chaque partie, vous ne pouvez pas spécifier de type ni de valeurs de paramètres indépendants.

Quand vous changez de motif, il se pourrait que l'effet ne soit appliqué qu'après un certain délai.

Types et paramètres d'effet

Touche Motion Seq (séquence de mouvements)

Cette touche active la fonction de séquence de mouvements pour les boutons de la section d'effet (voir p.34 "Séquence de mouvements"). Appuyez sur cette touche pour **activer** (touche allumée) et **désactiver** (touche éteinte) tour à tour la séquence de mouvements.

Quand la fonction Delay Editing est active, il s'agit là du bouton de séquence de mouvements pour le Delay.

Reverb

Cet effet simule la réverbération et les caractéristiques d'une unité de réverbération à plaque.

Edit1 _ Temps **0...127**

Pour allonger le temps de réverbération, tournez le bouton Edit1 à droite.

Edit2 _ Niveau **0...127**

Vous pouvez augmenter le niveau de l'effet de réverbération en tournant le bouton Edit2 à droite.

Flg./Cho. (Flanger/Chorus)

Les effets Chorus et Flanger opèrent en effectuant une modulation de hauteur sur une copie légèrement retardée du son original et en superposant cette copie sur le son original. Ces effets permettent ainsi de créer une sensation d'espace acoustique très vaste, un effet de modulation et de vibrato.

Edit1 _ Vitesse du LFO **0...127**

Règle la vitesse du LFO de l'effet Chorus/Flanger.
Pour augmenter la vitesse du LFO, tournez ce bouton à droite.

Edit2 _ Intensité **0...127**

Règle l'intensité de l'effet Chorus/Flanger. Quand vous tournez ce bouton à droite, l'effet change du type Chorus au type Flanger.

Si vous choisissez un réglage d'intensité trop élevé, le son pourrait être affecté par de la distorsion.

Phaser

Cet effet ajoute crée une modulation en mélangeant un son de décalage de phase cyclique au son original.

Edit1 _ Vitesse du LFO **0...127**

Règle la vitesse du LFO de l'effet Phaser.
Pour augmenter la vitesse du LFO, tournez ce bouton à droite.

Edit2 _ Intensité **0...127**

Règle l'intensité de l'effet Phaser. Pour augmenter la modulation de l'effet Phaser, tournez ce bouton à droite.

Ring Mod. (modulateur en anneau)

Cet effet module le son afin de lui donner un caractère métallique ou de créer des effets spéciaux.

Edit1 _ Fréquence **0...127**

Règle la fréquence de la modulation appliquée. Pour augmenter la fréquence de modulation, tournez ce bouton à droite.

Edit2 _ Balance **0...127**

Règle la balance entre le son à effet et le son direct (sans effet). Pour augmenter la portion du son à effet, tournez ce bouton à droite.

Pitch Shifter

Cet effet sert à transposer le son.

Edit1 _ Hauteur **0...127**

Spécifie la quantité de transposition. En position centrale, la hauteur produite est identique à la hauteur originale. Pour diminuer la hauteur, tournez ce bouton à gauche; pour augmenter la hauteur, tournez le bouton à droite. Vous disposez d'une plage de transposition de +/- 2 octaves. Le tableau ci-dessous indique les valeurs définies avec le bouton et les réglages de transposition correspondants.

Valeur du bouton	Hauteur	Exemples de hauteur (hauteur orig.: C3)
127	2 octaves	C5
105, 107...125	↕	C♯4, D4...B4
103	1 octave	C4
73, 76...97, 100	↕	D3, D♯3...A♯3, B3
70	plus un demi-ton	C♯3
64 (centre)	0	C3
57	moins un demi-ton	B2
27, 30...51, 54	↕	C♯2, D2...A2, A♯2
24	–1 octave	C2
2, 4...20, 22	↕	C♯1, D1...A♯1, B1
0	–2 octaves	C1

Edit2 _ Niveau direct **0...127**

Spécifie la quantité de son original ajoutée au son transposé. Pour augmenter la portion du sans direct dans le son à effet, tournez ce bouton vers la droite.

Compressor

L'effet compresseur sert à accentuer les signaux de faible niveau et à réduire les signaux trop forts, ce qui permet d'aplanir les différences de volume et d'obtenir un son plus cohérent.

Edit1 _ Sensibilité **0...127**

Règle la sensibilité de l'effet compresseur. Quand le bouton est tourné à fond à gauche, aucun effet n'est appliqué au son. Tournez ce bouton à droite jusqu'à ce que vous obteniez la compression souhaitée.

Edit2 _ Attaque **0...127**

Règle la vitesse d'attaque du compresseur, c.-à-d. le temps nécessaire pour que l'effet soit appliqué. Pour diminuer la vitesse d'attaque, tournez ce bouton à droite.

Distortion

Cet effet augmente le niveau pour créer une distorsion et produit une structure harmonique très riche.

Edit1 _ Gain **0...127**

Spécifie le degré de distorsion. Pour augmenter l'effet de distorsion, tournez ce bouton à droite.

Edit2 _ Niveau **0...127**

Règle le niveau de sortie. Pour augmenter le niveau de sortie, tournez ce bouton à droite.

Decimator

Cet effet diminue la fréquence d'échantillonnage et la résolution de bit d'échantillonnage, produisant ainsi le son "granuleux" caractéristique des échantillonneurs bon marché.

Edit1 _ Fréquence d'échantillonnage **0...127**

Pour "salir" le son et obtenir un son "Lofi", tournez ce bouton à droite. Pour augmenter la qualité du son, tournez-le à gauche.

Edit2 _ Résolution d'échantillonnage **0...127**

Pour obtenir le son de basse résolution de bit typique des échantillonneurs bas de gamme, tournez ce bouton à droite. Tournez-le à gauche pour produire un son de résolution de bit et de qualité supérieures.

Si le volume d'entrée est trop bas, vous risquez de n'obtenir aucun signal de sortie.

Resonator

Ajoute une portion de fréquence spécifique accentuée par un filtre passe-bande à la forme d'onde originale.

Edit 1 _ Cutoff frequency **0...127**

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bande. Tournez ce bouton vers la droite pour augmenter la fréquence de coupure.

Edit 2 _ Resonance **0...127**

Accentue le son à proximité de la fréquence de coupure, conférant par la même occasion un caractère unique au son. Tournez ce bouton vers la droite pour augmenter la résonance.

Selon le réglage de fréquence de coupure ou le signal en question, des valeurs de résonance élevées pourraient entraîner une distorsion du son.

Filter (filtre avec résonance)

Cet effet désigne un filtre passe-bas avec réglage de résonance. Ce filtre coupe les harmoniques au-dessus de la fréquence de coupure et adoucit ainsi le son.

Edit1 _ Fréquence de coupure **0...127**

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Pour augmenter la fréquence de coupure, tournez ce bouton à droite.

Edit2 _ Résonance **0...127**

Accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure, donnant ainsi un caractère unique au son.

Selon le réglage de fréquence de coupure ou le signal en question, des valeurs de résonance élevées pourraient entraîner une distorsion du son.

Mod. Delay (Delay avec modulation)

Ce Delay comporte un effet Chorus généré avec un LFO balayant le temps de retard. Le son de l'effet est réparti entre les canaux gauche et droit. Il s'agit d'un Delay se basant sur le tempo et synchronisant automatiquement le temps de retard sur le tempo du motif.

Edit 1 _ Time **0...127**

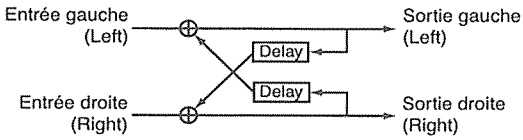
Sert à régler le temps de retard. Les réglages disponibles sont des multiples des pas synchronisés sur le tempo: 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 fois. Quand le paramètre MIDI Clock est réglé sur Ext (externe), vous pouvez synchroniser le temps de retard sur l'horloge d'un instrument externe. (Voir "Synchronisation de l'EM-1 sur des appareils MIDI externes" p.46.)

Edit 2 _ Depth **0...127**

Permet de régler l'intensité du LFO et le nombre de répétitions de l'effet Delay. Tournez ce bouton vers la droite pour augmenter l'intensité de modulation du LFO et le nombre de répétitions de l'effet.

DELAY

Le Delay ou retard est un effet qui permet d'ajouter un ou plusieurs "échos" de retard au son. L'effet de retard de l'EM-1 est un "cross feedback delay" (retard avec croisement de feedback). Il renvoie les signaux L et R retardés au côté opposé pour produire une plus grande impression d'espace entre la gauche et la droite. Il s'agit d'un Delay se basant sur le tempo et synchronisant automatiquement le temps de retard sur le tempo du motif, et permettant d'enregistrer les réglages de Delay effectués avec le bouton sous forme d'une séquence de mouvements.



Appuyez sur la touche Delay Edit (la touche s'allume) pour activer la fonction du même nom. Servez-vous des deux boutons (Time, Depth) pour l'édition.

L'effet de retard s'applique à l'ensemble du motif rythmique et il n'est pas possible de le changer séparément pour chaque partie.

Pour pouvoir éditer l'effet Delay, il faut que la touche Delay Edit soit allumée. Si vous actionnez le bouton de type d'effet, vous retournez à l'édition des effets.

Vu les différences de temps de retard, vous remarquerez peut-être du bruit quand vous changez de motif.

Motion Seq (séquence de mouvements)

La séquence de mouvements enregistre ici les réglages de l'effet Delay (voir p.34 "Séquence de mouvements"). Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous **activez** (touche allumée) et **désactivez** (touche éteinte) tour à tour la fonction de séquence de mouvements.

Time (temps de retard) 0...127

Règle le temps de retard en se synchronisant sur le tempo. Vous pouvez effectuer ce réglage dans une plage de 1/1500...1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8 fois par rapport au pas. Tournez le bouton vers la gauche pour raccourcir le temps de retard et obtenir un effet de doublage (produisant le son de plusieurs instruments jouant à l'unisson).

Quand le paramètre MIDI Clock est réglé sur Ext (externe), vous pouvez synchroniser le temps de retard sur l'horloge d'un instrument externe. (Voir "Synchronisation de l'EM-1 sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock)" p.46.)

Si vous baissez trop la valeur de temps de retard, le son pourrait être affecté par de la distorsion (écrêtage).

Si vous modifiez le temps de retard pendant la reproduction, la hauteur du son retardé changera également.

Si suite aux réglages de tempo, le temps de retard dépasse 1,5 secondes, alors l'instrument divisera automatiquement le temps de retard par deux de sorte à rester en deçà de 1,5 secondes.

Depth 0...127

Permet de régler le niveau du son de retard et l'importance du feedback (le nombre de répétitions du retard). Tourner le bouton vers la droite pour augmenter le niveau du son de retard et augmenter également la quantité de feedback. Plus le panoramique est positionné à gauche ou à droite, plus le son sera étendu entre la gauche et la droite.

Une augmentation excessive de la profondeur (Depth) risque de provoquer une distorsion ou une déformation du son (qui est arrondi).

Réglages de la longueur et Echelle/ Mesure (Scale/Beat)

Vous pouvez régler la longueur (la longueur de l'ensemble du motif) et la mesure de base (l'armature de temps). La longueur et l'échelle/la mesure que vous spécifiez à ce paramètre affecteront la correspondance entre les touches de pas et les valeurs de notes et le nombre maximum de pas comme illustré sur le diagramme ci-dessous.
Lorsque Scale/Beat est réglé sur "**tri**" (♪$_3$ × 12) ou "**tr2**" (♪$_3$ × 12), les boutons de pas 13...16 n'ont aucune fonction.
Quand vous maintenez la touche Shift enfoncée, la ligne supérieure des LED Select (vertes) indique la longueur du motif sélectionné et la ligne inférieure des LED Select (rouges) indique la mesure.

Length	Nombre maximum de pas	
	16(♪×16) ou 32(♪×16)	**tri**(♪$_3$×12) ou **tr2**(♪$_3$×12)
1 Select LED 1 (verts) allume	16	12
2 Select LEDs 1, 2 (verts) allume	32	24
3 Select LEDs 1 to 3 (verts) allume	48	36
4 Select LEDs 1 to 4 (verts) allume	64	48

Scale/Beat	Correspondance entre les touches de pas et les valeurs des notes
16 (♪×16) Select LED 1 (rouges) allume	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
32 (♪×16) Select LED 2 (rouges) allume	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
tri (♪$_3$×12) Select LED 3 (rouges) allume	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
tr2 (♪$_3$×12) Select LED 4 (rouges) allume	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Il n'est pas possible de visualiser ou de modifier la longueur ou l'échelle/la mesure pendant la reproduction ou l'enregistrement ou pendant le jeu d'un ensemble de motifs définis.

Réglage de la longueur (Length)

1, 2, 3, 4

1. Si un motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Choisissez le motif dont vous voulez régler la longueur avec le bouton rotatif.
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 1 (**Length**). (La touche de pas 1 se met à clignoter)
4. La valeur clignote à l'écran. Choisir la longueur souhaitée avec le bouton rotatif.
5. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 1 pour enregistrer la valeur spécifiée. (La touche de pas 1 s'éteint.)

Si vous changez d'avis et que vous voulez annuler vos réglages, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Réglage de Echelle/Mesure (Scale/Beat)

16, 32, tri, tr2

1. Si un motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Choisissez le motif dont vous voulez régler la subdivision/le rythme avec le bouton rotatif.
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 2 (**Scale/Beat**). (La touche de pas 2 se met à clignoter)
4. La valeur clignote à l'écran. Choisir le réglage de subdivision/rythme souhaité avec le bouton rotatif.
5. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 2 pour enregistrer la valeur spécifiée. (La touche de pas 2 s'éteint.)

Si vous changez d'avis et que vous voulez annuler vos réglages, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Réglages Swing

50...75

En ajustant les réglages Swing, vous pouvez décaler le timing entre les notes et les pas. Par exemple, vous pouvez changer une mesure de 16 droite en ajoutant un léger "volume" ou un bruit. La valeur du Swing peut être définie entre **50** à **75** (%) et elle affectera le timing des notes de tous les pas pairs. Un réglage de **50** produit une mesure de 16 parfaite alors qu'un réglage sur **66** produit un bruit.

1. Si un motif est en cours de reproduction, appuyer sur la touche Stop/Camcel pour arrêter cette reproduction.
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif pour lequel vous souhaitez effectuer des réglages Swing.
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 3 (**Swing**). La touche 3 s'allume.
4. Une valeur clignotera sur l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour définir la valeur du Swing.
5. Réappuyer sur la touche de pas 3 pour valider le réglage Swing (la touche 3 s'éteint).

Si vous décidez d'annuler l'opération sans valider le réglage, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Le réglage Swing n'a aucun effet lorsque Length ou Scale/Beat est réglé sur "tri" (♪₃ x 12) ou "tr2" (♪₃ x 12).

Il n'est pas possible de visualiser ou d'ajuster le paramètre Swing pendant la reproduction ou l'enregistrement ou pendant le jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play).

Choix du type de roulement (Roll Type)

2, 3, 4

Si vous spécifiez le type de roulement, les pas de partie pour lesquels la fonction Roll est **activée** seront subdivisés. Vous pouvez choisir une subdivision de **2**, **3** ou **4**.

1. Si un motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Choisissez le motif dont vous voulez régler le type de roulement avec le bouton rotatif.
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 4 (**Roll Type**). (La touche de pas 4 se met à clignoter.)
4. La valeur clignote à l'écran. Choisir le nombre de subdivisions souhaité pour le type de roulement spécifié avec le bouton rotatif.
5. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 4 pour enregistrer la valeur spécifiée. (La touche de pas 4 s'éteint.)

Si vous changez d'avis et que vous voulez annuler vos réglages, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Vous ne pouvez pas modifier le réglage Roll Type pendant la reproduction, l'enregistrement ni l'échantillonnage, ni en mode de reproduction Pattern Set.

Vous ne pouvez pas appliquer de roulement aux messages d'activation de note transmis par un instrument MIDI externe.

Créer une phrase

Motifs rythmiques et phrases

Chaque motif de l'**EM-1** comprend un motif rythmique élaboré avec les parties Drum et des phrases créées à l'aide des parties Synth.
Un motif rythmique contient des données de séquence (de timing des notes) pour chaque pas de chaque partie.
Les phrases comprennent des données de déclenchement (emplacement des notes), de numéros de note (hauteur) et de longueur de note pour chaque pas de chaque partie.
Comme décrit ci-dessous, vous disposez de deux méthodes pour éditer un motif rythmique et de trois manières différentes d'éditer une phrase.

- **Enregistrement en temps réel**
  Pour enregistrer un rythme ou une phrase, il suffit de jouer la partie comme bon vous semble avec les touches de partie Drum et les touches de pas (fonction de clavier active).
- **Enregistrement pas à pas**
  Quand la reproduction de motif est coupée, vous pouvez créer un motif de séquence en vous servant des touches de pas ou spécifier la hauteur et la longueur de chaque note individuelle pour chaque pas afin de créer la phrase voulue.
- **Edition de notes (uniquement pour les phrases)**
  Vous pouvez éditer les données (déclenchement, numéro de note, longueur de note) du pas sélectionné afin de créer une phrase.

Si vous voulez écraser les données de motifs rythmiques et de phrases de chaque partie avant de créer un motif, voyez "Effacement des données de motif rythmique dans une partie" p.38.

Enregistrement en temps réel

Voyez "Enregistrement en temps réel" (p.19.) du chapitre "Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)" pour en savoir plus.

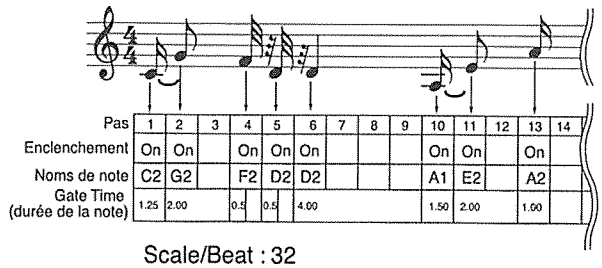
Enregistrement pas à pas

Voyez "Enregistrement pas à pas" (p. 20.) du chapitre "Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)" pour en savoir plus.

Edition de notes

Les motifs de phrase se composent des trois types de données suivants (pour chaque pas) que vous pouvez éditer:

- **Enclenchement**: Enclenchement de note
- **Noms de note**: la hauteur de la note
- **Gate Time**: durée de la note



Pas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Enclenchement	On	On		On	On	On				On	On		On	
Noms de note	C2	G2		F2	D2	D2				A1	E2		A2	
Gate Time (durée de la note)	1.25	2.00		0.5	0.5	4.00				1.50	2.00		1.00	

Scale/Beat : 32

Choix du pas d'arrivée (Target Step)

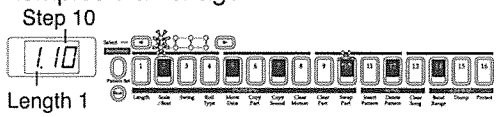
Step Rec 1.01...4.16

Quand la touche STEP EDIT du mode Pattern est active (touche allumée) et que les LED de sélection de paramètre indiquent Step Rec, l'écran affiche une valeur désignant ce qu'on appelle le "pas d'arrivée" (alias "Target Step"). La valeur affichée indique ainsi l'emplacement du pas en question dans la phrase. Quand la fonction de clavier est coupée, la touche de pas correspondant au pas d'arrivée clignotera.

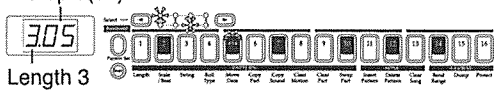
Si la fonction Keyboard est activée, les touches multifonction n'indiquent plus le pas sélectionné.

Exemples d'affichage

Step 10



Step 5(37)



Pour choisir un autre pas, utilisez le cadran ou appuyez sur l'une des touches multifonction. Sinon, maintenez la touche Shift enfoncée et utilisez les touches Select pour avancer ou reculer d'un pas.

Dans le cas d'un motif dont la longueur est "2" ou plus, vous pouvez utiliser les touches Select pour choisir un LED de sélection de la rangée inférieure (rouge) et ainsi passer à une autre mesure ou moitié des pas disponibles. Cela vous permet de modifier ou de vérifier les endroits où se trouvent des notes.

Longueur	LED Select allum	Positions couvertes par les touches multifonction (pas)	
		Dans le cas de 16, 32	Dans le cas de tri, tr2
1		Steps 1...16	Steps 1...12
2		Steps 17...32	Steps 13...24
3		Steps 33...48	Steps 25...36
4		Steps 49...64	Steps 37...48

Le nombre maximum de pas dépend de la longueur ainsi que des réglages Beat/Scale.

Ajouter/effacer des notes

Vérifiez que la touche de mode PATTERN est allumée.

1. Désactivez la fonction Keyboard (son témoin doit s'éteindre).
2. Choisissez la partie que vous voulez éditer avec la touche Synth Part correspondante.
3. Les touches multifonction représentant les pas pour lesquels il existe des commandes de notes s'allument. Appuyez sur les touches dont vous désirez effacer les notes (ou pour lesquels vous désirez, au contraire, en insérer). En appuyant plusieurs fois sur une touche, vous alternez entre "note" (allumé) et "pas de note" (éteint).

Changement de numéro de note (hauteur)

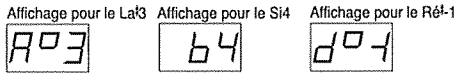
Note. No C1...G9

1. Appuyez sur la touche STEP EDIT.
2. Appuyez sur les touches de curseur pour régler la LED de sélection de paramètre sur Note No.
3. Appuyez sur la touche de la partie Synth à éditer (la touche s'allume).
4. Désactivez la fonction de clavier (la touche de clavier s'éteint).
5. Les touches multifonction s'allument pour indiquer les endroits auxquels il existe des notes. Appuyez sur la touche multifonction correspondant au pas que vous désirez éditer (cette touche de ce touche se met à clignoter). Si vous appuyez sur une touche pour lequel il existe une note, celle-ci est jouée à la hauteur actuellement en vigueur.
6. Utilisez le cadran pour modifier la hauteur de cette note.

Tant que l'écran affiche la hauteur ("**C4**", par exemple), il est impossible d'effacer ou d'insérer des notes.Le changement de hauteur d'un pas pour lequel il n'existe pas de note ne sert à rien. Par contre, si vous insérez une commande d'enclenchement à une date ultérieure, cette note aura la hauteur choisie ici.
Si vous activez ce déclencheur, l'instrument utilisera la hauteur spécifiée. Pour savoir comment transposer une partie individuelle, voyez Shift Note sous "Décalage des données au sein d'une partie (Move Data)" p.36. Pour savoir comment transposer le motif entier, voyez "Transposition d'une phrase (Transpose)" p.35.

Voici comment la hauteur des notes est affichée à l'écran:

Affichage pour le La♭3 Affichage pour le Si4 Affichage pour le Ré♭-1



Changement de la longueur de note (Gate Time)

Gate Time 0.25...64.0

1. Appuyez sur la touche STEP EDIT.
2. Appuyez sur les touches de curseur pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Gate Time**.
3. Appuyez sur la touche de la partie Synth à éditer (la touche s'allume).
4. Désactivez la fonction de clavier (la touche de clavier s'éteint).
5. Les touches multifonction s'allument pour indiquer les endroits pour lesquels il existe des notes. Appuyez sur la touche multifonction correspondant au pas que vous désirez éditer (le témoin de cette touche se met à clignoter). Si vous appuyez sur une touche pour lequel il existe une note, celle-ci est jouée à la hauteur actuellement en vigueur.
6. Utilisez le cadran pour modifier la durée de cette note.

La valeur affichée représente le nombre de pas couverts par cette note. Exemple: si vous choisissez "**1.0**", la durée de la note est identique à la valeur d'un pas.

Si une note est plus longue qu'un pas, l'enveloppe du filtre (EG) n'est pas remise à zéro et continue donc.

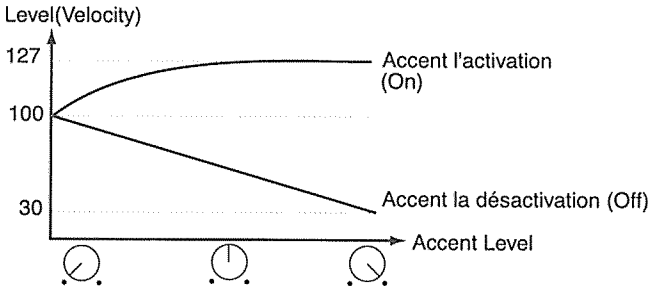
Tant que l'écran affiche la durée (**Gate Time**, "**2.00**", par exemple), il est impossible d'effacer ou d'insérer des notes.
Le changement de durée d'un pas pour lequel il n'existe pas de note ne sert à rien. Par contre, si vous insérez une commande d'enclenchement à une date ultérieure, cette note aura la durée choisie ici.

Ajout d'accents au motif rythmique (Accent)

Vous pouvez ajouter des accents (ou hausses de volume) aux parties Drum et Synth individuelles. Quand la fonction Accent est active, les notes situées au même emplacement (pas) de chaque partie sont accentuées.

1. Quand vous appuyez sur une touche de partie pour l'accent voulu, les touches de pas indiquent le motif d'accent.
2. Chaque fois que vous appuyez sur une touche de pas, elle alterne entre l'activation (on) et la désactivation (off) afin de vous permettre de préciser le motif d'accent souhaité. Vous pouvez reproduire le motif pour entendre les résultats à mesure que vous créez la partie d'accent.
3. L'importance de l'accent se règle à l'aide du bouton Level dans la section édition de partie. Tourner le bouton vers la droite pour augmenter la différence entre on et off. Si vous tournez le bouton à fond vers la gauche, il n'y aura aucun effet. Reproduire le motif pour entendre les résultats à mesure que vous effectuez les réglages.

Si vous appuyez sur la touche de partie d'accent seule, aucun son ne sera produit. De même, si vous frappez une touche de partie pour produire le son, celui-ci sera joué avec l'accent (il sera accentué). Pour écouter les résultats de l'Accent, vous devez reproduire le motif.



Séquence de mouvements

Il existe trois types de séquences de mouvements: de partie, d'effet et de Delay. Voyez ci-dessous la liste des touches et boutons disponibles pour chaque partie, pour les effets et pour le Delay.

Total de 2 pour une partie Drum: une touche et un bouton
un au choix entre EG Time, Pitch, Level et Pan plus un au choix entre Effect, Roll et Amp EG

Total de 3 pour une partie Synth: deux touches et un bouton
un au choix entre EG Time, Glide, Level et Pan, un au choix entre Cutoff, Resonance, EG Int et Drive plus un au choix entre Effect, Roll et Amp EG

Niveau de la partie Accent (Accent Part Level) **Level**

Effect **Edit1, Edit2**
Uniquement disponible pour la partie dont la touche d'effet est active.

Delay **Time, Depth**
S'applique au motif entier. Vous ne pouvez pas appliquer le Delay à une partie individuelle.

Jeu d'une séquence de mouvements

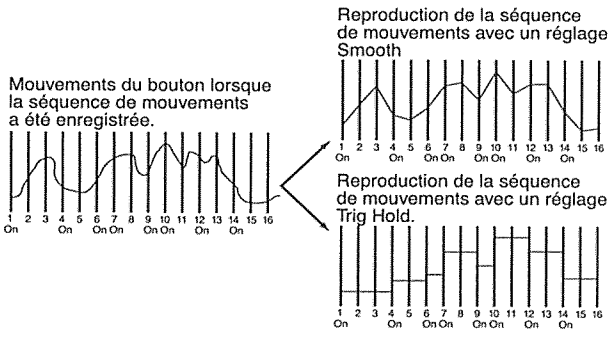
Vous pouvez reproduire une séquence de mouvements selon les méthodes décrites ci-dessous et vous pouvez sélectionner la méthode de reproduction séparément pour chaque partie.

Pour les séquences de mouvements d'effet et de Delay, la séquence de la partie se fait uniquement avec le réglage Smooth. La séquence de mouvements de la partie Accent se fait uniquement via Trig Hold.

Même si vous avez choisi le mode Smooth, Effect, Roll et Amp EG seront joués en mode Trig Hold.

Smooth
Les valeurs des boutons seront ajoutées en douceur et le son changera progressivement.

Trig Hold (Trigger hold) (maintien du déclenchement)
La valeur du bouton de séquence de mouvements sera maintenue lors du déclenchement de note de cette partie.



Lorsque le LED de séquence de mouvements est éteint (désactivé), ce paramètre n'a aucun effet.

Enregistrement d'une séquence de mouvements

Vous pouvez enregistrer l'utilisation des touches et boutons (séquences de mouvements) pour chaque partie, pour l'effet et le Delay.
Pour enregistrer une séquence de mouvements d'une partie, choisissez la partie voulue puis activez la touche Motion Sequence de la section Part Common.

L'enregistrement d'une nouvelle séquence de mouvements pour une partie écrase les données de séquence déjà contenues dans la partie en question.

Pour enregistrer une séquence de mouvements d'effet, activez la touche Motion Sequence de la section Effect/Delay (et désactivez la touche Delay Edit).

Pour activer la séquence de mouvements d'effet, activez l'effet (allumé) pour chaque partie à laquelle vous voulez appliquer l'effet.

Pour enregistrer une séquence de mouvements de Delay, activez les touches Delay Edit et Motion Sequence de la section Effect/Delay.

La séquence de mouvements de Delay s'applique au motif entier. Vous ne pouvez pas la définir pour une partie individuelle.

Pour savoir comment enregistrer une séquence de mouvements, voyez la section "Utilisation d'une séquence de mouvements" dans le chapitre "3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)" à la page 22.

Vérification des données de mouvements

Si des données de séquences de mouvements ont été enregistrées, vous pouvez maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Motion Sequence pour visualiser l'état des touches de pas.

- Si les données de séquence de mouvements comprennent les boutons de la section Part Common, alors
  les touches de pas 1 et 2 s'allumeront.
- Si les données de séquence de mouvements comprennent les boutons de la section Synth Filter,
  la touche de pas 3 s'allumera.
- Si les données de séquence de mouvements comprennent les boutons de la section Part Common,
  la touche de pas 4 s'allumera.
- Si des données de séquence de mouvements d'effet (pour le bouton Edit 1) sont inclues,
  les touches de pas 5 et 6 s'allument.
- Si des données de séquence de mouvements d'effet (pour le bouton Edit 2) sont inclues,
  les touches de pas 7 et 8 s'allument.
- Si des données de séquence de mouvements de retard (pour le bouton Depth) sont inclues,
  les touches de pas 9 et 10 s'allument.
- Si des données de séquence de mouvements de retard (pour le bouton Time) sont inclues,
  les touches de pas 11 et 12 s'allument.

Vous ne pouvez pas vérifier les données de séquence de mouvements pendant la reproduction, l'enregistrement ni l'échantillonnage, ni en mode de reproduction Pattern Set.

Fonctions pratiques pour l'édition de motifs

Si vous souhaitez mémoriser le motif édité à l'aide de ces fonctions, vous devez mener à bien l'opération d'écriture "Write" avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'appareil hors tension.

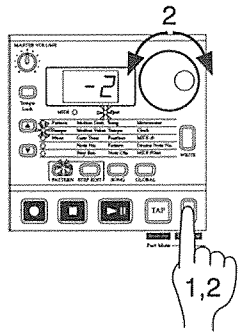
Transposition d'une phrase (Transpose)

Transpose –24..:24

Permet de transposer la phrase des parties Synth 1 et 2.

1. Appuyez sur la touche Transpose et gardez-la enfoncée pour afficher le réglage de transposition actuel.
2. Maintenez la touche Transpose toujours enfoncée et utilisez le cadran pour régler l'intervalle (l'écart de demi-tons) souhaité. La valeur "**±1**" correspond à un demi-ton plus bas/plus haut, "**±2**" à deux demi-tons, "**±7**" à une quinte et "**±12**" à une octave.

Tant que vous maintenez la touche Transpose enfoncée, vous pouvez aussi choisir l'intervalle avec les touches multifonction (faisant office de mini-clavier).
Dans ce cas, la touche "4" correspond à la note Do.
Pour ne transposer qu'une seule partie, utilisez la fonction "Changement de hauteur" (voyez plus loin).



Pour transposer une partie individuelle, utilisez la fonction Shift Note décrite ci-dessous.

Si vous avez activé la fonction d'isolement (Solo), la touche reste allumée quand vous réglez la transposition et ne clignote donc pas. Si vous coupez la fonction Solo, la touche se met alors à clignoter.

Le réglage de transposition n'est pas mémorisé. La valeur de transposition retourne donc à 0 quand vous mettez l'instrument hors tension puis de nouveau sous tension.

Si vous avez choisi un partage d'accords ("Chord Split", voir p.27) comme onde pour une partie Synth, vous obtiendrez peut-être un changement d'accord ou d'octave quand vous effectuez un réglage de transposition.

Décalage des données au sein d'une partie (Move Data)

L'opération Move Data permet de décaler la position des données du motif et des données de séquence de mouvements de la partie sélectionnée (Shift Data) ou de transposer les notes de la partie entière (Shift Note).

Shift Data –16...16

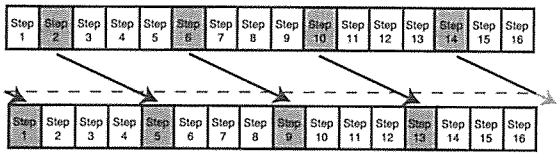
Cette fonction permet de décaler le point de départ d'un motif.

1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
2. Maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "5" (**Move Data**, la touche "5" se met à clignoter).
3. Toutes les touches de partie et la touche de séquence de mouvements d'effet/de Delay clignotent alors. Si vous ne voulez pas décaler les données d'une partie spécifique ou de la séquence de mouvements, appuyez sur la touche correspondante de sorte qu'elle s'éteigne. Vous pouvez écouter le son en appuyant sur les touches de partie.
4. L'écran affiche alors un chiffre clignotant. Utilisez le cadran pour choisir le nombre de pas ainsi que la direction (valeur positive ou négative) dans laquelle vous désirez décaler les données.
5. Appuyez sur la touche "5" qui clignote toujours pour confirmer le décalage spécifié.

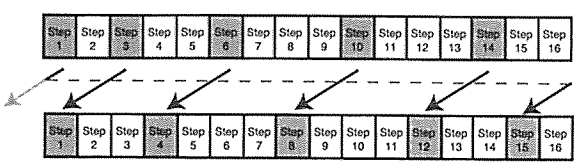
Si vous changez d'avis, appuyez sur Stop/Cancel pour annuler l'opération.

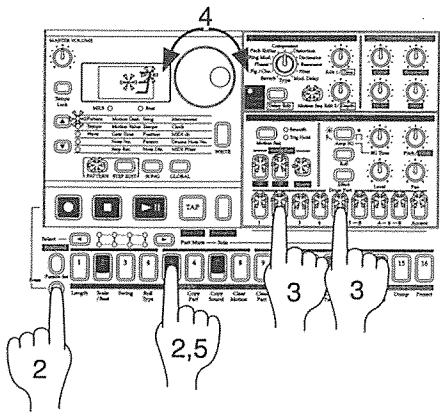
La fonction Move Data s'applique à tous les pas de la partie choisie. Toutes les données poussées au-delà de la fin du motif sont insérées au début. Voici un exemple: Si vous décalez de "**5**" pas une phrase de 64 pas, les données des pas 60~64 se trouveront aux positions 1~5 après l'exécution de cette commande. De même, les données qui tomberaient avant le début du motif sont insérées à la fin. Exemple: dans le cas d'une phrase de 48 pas, un décalage de "**–3**" signifie que les données des pas 1~3 sautent aux numéros 46~48.

Si vous choisissez "3"
Les données de tous les pas sont retardées de 3 unités.
Exemple: 2→5, 6→9, 10→13, 14→1



Si vous choisissez "–2"
Les données de tous les pas sont avancées de 2 unités.
Exemple: 1→15, 3→1, 6→4, 10→8, 14→12



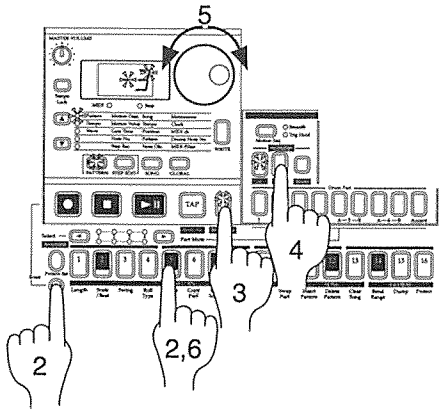


Shift Note –24...24

Cette fonction décale simultanément les données de note de tous les pas dans la partie Synth choisie.

1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
2. Maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "5" (**Move Data**, la touche "5" se met à clignoter).
3. Activez la fonction Transpose (son témoin doit s'allumer).
4. Les touches Synth Part 1 et 2 se mettent alors à clignoter. Si vous ne voulez pas décaler les données d'une partie spécifique, appuyez sur la touche correspondante de sorte qu'elle s'éteigne. (La partie est jouée à la note C4.)
5. L'écran affiche alors un chiffre clignotant. Utilisez le cadran pour choisir le nombre de demi-tons ainsi que la direction. La valeur "**±1**" correspond à un demi-ton plus bas/ plus haut, "**±2**" à deux demi-tons, "**±7**" à une quinte et "**±12**" à une octave.
6. Appuyez sur la touche "5" qui clignote toujours pour confirmer le décalage spécifié.

Si vous changez d'avis, appuyez sur Stop/Cancel pour annuler l'opération.



Copie d'une partie (Copy Part)

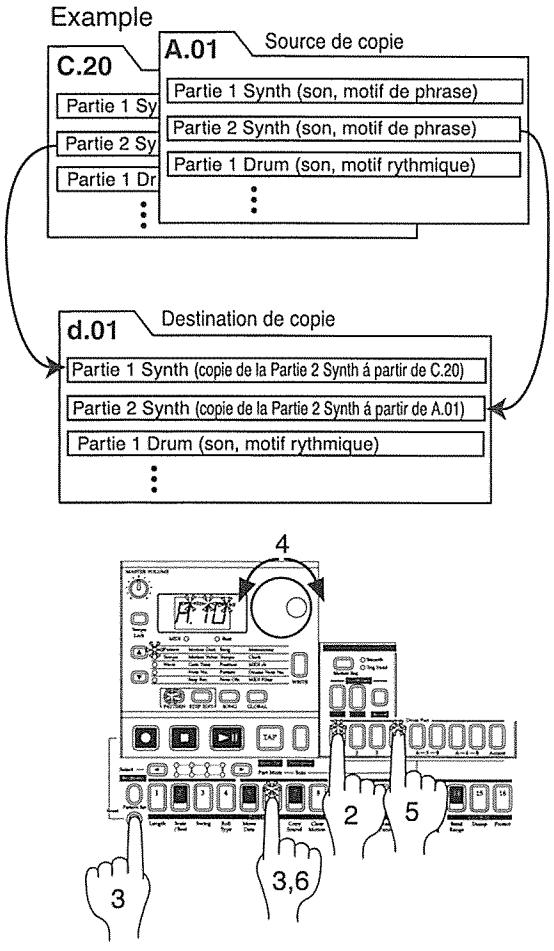
Vous pouvez copier les réglages de sons et les données de motif rythmique (y compris les séquences de mouvements) d'une partie à une autre partie sélectionnée.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie de destination de la copie (la touche s'allume).
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 6 (**Copy Part**) (la touche 6 se met à clignoter). L'affichage clignote.
4. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la source de copie.
5. Appuyez sur une touche de partie pour choisir la partie de source pour la copie. (La touche de la partie de source choisie se met à clignoter et la touche de la partie d'arrivée de la copie est éteinte.) Vous pouvez alors entendre le son en appuyant sur la touche de la partie de source de la copie. (Les parties Synth sont jouées à la note C4.)
6. Appuyer sur la touche de pas 6 pour exécuter l'opération de copie de partie.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Quand vous effectuez une copie entre une partie Synth et une partie Drum, seules les données de déclenchement sont copiées.

Pour plus de détails concernant la copie de données au sein d'une même partie, voir la section suivante "Copie de données au sein d'un motif".



Copie de données au sein d'un motif

Les données de motifs de phrases (y compris les données de séquences de mouvements) créées pour un motif de la longueur (Length) 1 peuvent être copiés sur les pas des longueurs 2....4. Cette fonction s'avère utile pour créer un motif qui utilise des phrases semblables de manière répétitive.

1. Créer un motif d'une longueur égale à 1 et le mémoriser. (Voir p.41 "Mémorisation d'un motif").
2. A ce stade, les mêmes données que celles se trouvant à la longueur 1 seront automatiquement copiées aux pas des longueurs 2...4
3. Modifier la longueur du motif comme souhaité. (Voir p.31 "Réglages de la longueur et Echelle/Mesure (Scale/Beat)").
4. Les pas des longueurs 2...4 contiendront les mêmes données que la longueur 1. Vous pouvez à présent éditer les longueurs 2....4 pour terminer le motif.

Les données seront copiées de la même manière lorsque la longueur du motif est 2 ou 3 (voir le tableau ci-dessous). Si vous raccourcissez un motif que vous avez créé, les données seront copiées en fonction de la longueur raccourcie.

Copie de données de motif

Longueur du motif	Données du motif avant la mémorisation	Données du motif après la mémorisation
1	A – – –	A A A A
2	A B – –	A B A B
3	A B C –	A B C C

Les données qui sont copiées automatiquement lors de la mémorisation d'un motif ne changent pas obligatoirement la longueur du motif (1—4). Si la longueur est égale à 4, les données ne seront pas copiées au sein du motif.

Copie du son d'une partie (Copy Sound)

Vous pouvez copier le son d'une autre partie dans la partie choisie. (Les données de pas et de séquence de mouvements ne sont pas incluses.)

1. Arrêtez la reproduction de motifs s'il y a lieu en appuyant sur la touche Stop/Cancel.
2. Appuyez sur une touche de partie pour choisir la partie d'arrivée de la copie (la touche s'allume.)
3. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche de pas 7 (**Copy Sound**) (la touche 7 s'allume). L'écran se met à clignoter.
4. Choisissez le numéro du motif de source pour la copie avec le bouton rotatif.
5. Choisissez la partie de source pour la copie en appuyant sur la touche de partie ad hoc. (La touche de la partie de source choisie se met à clignoter et la touche de la partie d'arrivée de la copie est éteinte.) Vous pouvez alors écouter le son en appuyant sur la touche de la partie de source de la copie. (Les parties Synth sont jouées à la note C4.)
6. Appuyez à nouveau sur la touche de pas 7 pour exécuter l'opération Copy Sound.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Vous ne pouvez pas copier de sons entre une partie Synth et une partie Drum.

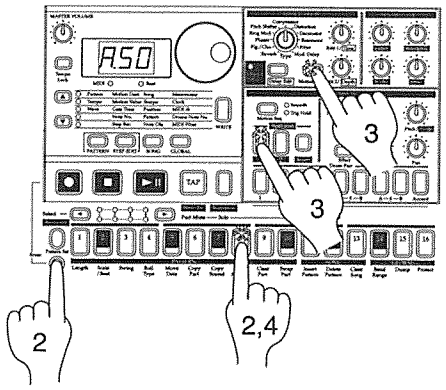
Effacer des données de séquence de mouvements d'une partie, d'un effet ou du Delay (Clear Motion)

Cette opération efface simultanément les donnés de séquence de mouvements d'une partie, d'un effet ou du Delay.

1. Arrêtez la reproduction de motifs s'il y a lieu en appuyant sur la touche Stop/Cancel.
2. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche de pas 8 (**Clear Motion**). (La touche 8 se met alors à clignoter.)
3. Appuyez sur la touche de la partie (Drum, Synth, Accent) dont vous voulez effacer les données de séquence de mouvements, ou la touche de séquence de mouvements de la section d'effets/de Delay (vous pouvez en choisir plusieurs). La ou les touches enfoncées clignotent à présent.
4. Appuyez à nouveau sur la touche de pas 8 pour effacer les données de la séquence de mouvements.

Pour annuler l'effacement, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

La séquence de mouvements entière de la partie, de l'effet ou du Delay est alors effacée d'un seul coup.(Si vous avez choisi le Delay, les données des réglages de durée et d'intensité seront effacées.)



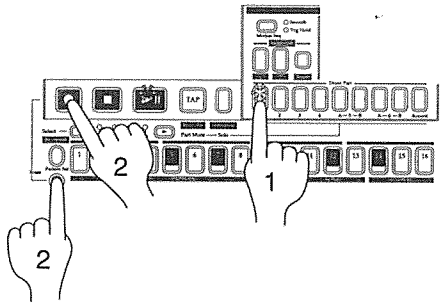
Effacement des données de motif rythmique dans une partie

Pour effacer les données de motif rythmique pour la partie sélectionnée, vous pouvez faire appel à une des deux méthodes suivantes en plus de la désactivation de chacune des seize touches de pas.

• Effacement des données pendant la reproduction ou l'enregistrement (Erase)

1. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie contenant les données à effacer.
2. Pendant la reproduction ou l'enregistrement, maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur Rec. Tant que vous maintenez ces touches enfoncées, les données seront automatiquement effacées de la partie sélectionnée.

Si vous exécutez la fonction Erase sur une partie Synth, seules les données de déclenchement seront écrasées, tandis que les données de numéro de note et de longueur de note seront conservées pour chaque pas.



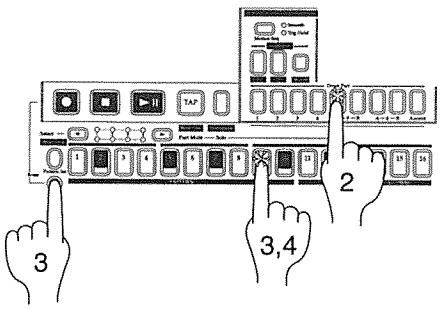
• Effacement de toutes les données d'une partie (Clear Part)

Cette opération permet d'effacer simultanément un motif rythmique ou une phrase (données de déclenchement, numéro de note et longueur de note) et les données de séquence de mouvements.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie contenant les données à effacer.
3. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 9 (**Clear Part**) (la touche 9 se met à clignoter).
4. Réappuyer sur la touche de pas 9 pour supprimer les données.

Pour annuler l'opération sans effacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Quand vous exécutez l'opération Clear Part pour une partie Synth, tous les pas de la phrase sont réglés sur la hauteur "C4" et la longueur de note sur "1.00 ".



Echange des données entre des parties (Swap Part)

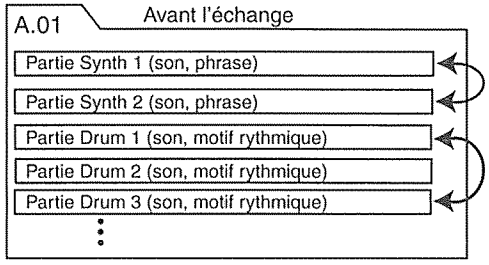
Vous pouvez échanger toutes les données de la partie choisie avec une partie du même motif.

1. Arrêtez la reproduction de motifs s'il y a lieu en appuyant sur la touche Stop/Cancel.
2. Appuyez sur une touche de partie pour choisir une des parties à échanger (la touche s'allume).
3. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche de pas 10 (**Swap Part**) (la touche de pas 10 clignote alors).
4. Si vous avez choisi une partie Synth à l'étape 2, ces deux touches se mettront automatiquement à clignoter. Si vous avez spécifié une partie Drum à l'étape 2, choisissez l'autre partie Drum contre laquelle vous voulez l'échanger (les deux touches des parties à échanger clignotent alors). Vous pouvez écouter chaque partie en appuyant sur sa touche respective. (Les parties Synth sont jouées à la note C4.)
5. Appuyez à nouveau sur la touche de pas 10 pour exécuter l'opération Swap Part.

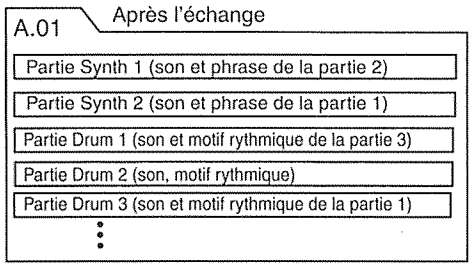
Pour annuler l'échange, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

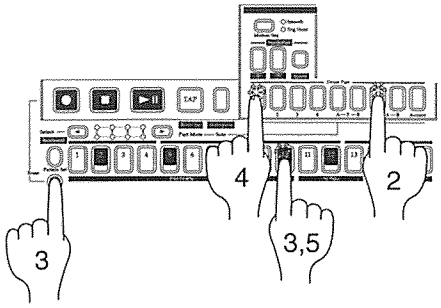
Vous ne pouvez pas effectuer d'échange entre une partie Synth et une partie Drum.

Exemple



Echange de la partie Drum 1 contre la partie Drum 3, échange de la partie Synth 1 contre la partie Synth 2.





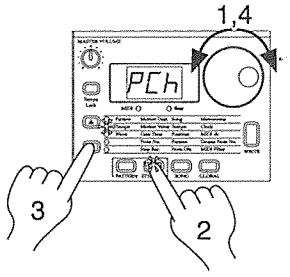
Edition des données de séquence de mouvements

Vous pouvez modifier la séquence de mouvements de chaque partie ou la séquence de mouvements d'effet. Les données peuvent être éditées par pas individuel.

Choix d'une séquence de mouvements

Motion Dest. EGt (EG time)... tin (Time)

1. Choisir le motif contenant la séquence de mouvements à éditer.
2. Appuyez sur la touche STEP EDIT (la touche s'allume).
3. Appuyez sur les touches de curseur [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **Motion Dest.**
4. Tournez le bouton rotatif afin de choisir les paramètres pour lesquels l'enregistrement d'une séquence de mouvements est actif dans la partie en question.



Si vous voulez choisir un paramètre qui n'est pas enregistré dans la séquence de mouvements de la partie, maintenez la touche Shift enfoncée tout en effectuant votre choix avec le bouton rotatif.

Tous les réglages des paramètres EG Time, Pitch/Glide, Level, Pan, Cutoff, Resonance, EG Int et Drive figurant dans l'enregistrement d'une séquence de mouvements sont initialisés sur "diS " quand vous maintenez la touche Shift enfoncée, que vous choisissez un paramètre ne figurant dans aucune séquence de mouvements puis que vous changez le réglage Motion Value décrit à la page suivante.

Vous trouverez ci-dessous les paramètres et le nombre de paramètres disponibles pour chaque partie.

Seul un des paramètres suivants est disponible pour chaque partie: **EGt** (EG Time), **PCh/GLd** (Pitch/Glide), **LEU** (Level), **PAn** (Pan).

Seul un des paramètres suivants est disponible pour chaque partie Synth: **Cut** (Cutoff), **rES** (Resonance), **EGi** (EG Int), **drU** (Drive).

Seul un des paramètres suivants est disponible pour chaque partie: **AnP** (Amp EG), **roL** (Roll), **EFF** (Effect).

Ed1 (Edit 1) et **Ed2** (Edit 2) sont disponibles pour les parties pour lesquelles l'effet est actif.

tin (Time) et **dPt** (Depth) sont disponibles pour le motif (toutes les parties).

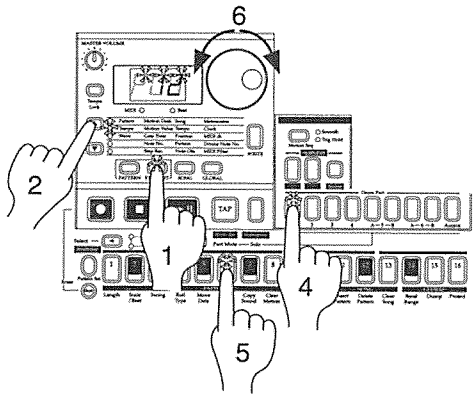
Edition des valeurs de paramètre d'une séquence de mouvements

Motion Value

*Uniquement une partie Synth

EGt (EG time)	**dis, –64...63**
PCh/GLd (Pitch/Glide*)	**dis, –64...63**
LEU (Level)	**dis, 0...127**
Pan (Pan)	**dis, L.64...r.63**
Cut (Cutoff)	**dis, 0...127**
rES (Resonance*)	**dis, 0...127**
EGi (EG Int*)	**dis, 0...127**
AnP (EG Int*)	**dis, 0...127**
EFF (Effect)	**dis, oFF...on**
roL (Roll)	**dis, oFF...on**
rEU (Reverse)	**dis, oFF...on**
Ed1 (Edit 1)	**dis, 0...127**
Ed2 (Edit 2)	**dis, 0...127**
Tin (Time)	**dis, 0...127**
dPt (Depth)	**dis, 0...127**

1. Appuyez sur la touche STEP EDIT (la touche s'allumée).
2. Appuyer sur les touches de curseur [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Motion Value**.
3. L'écran affiche en alternance le nom du paramètre que vous avez choisi dans la section précédente "Choix d'une séquence de mouvements" et la valeur de ce paramètre.
4. Choisir la partie à éditer avec les touches de partie.
5. Choisir le pas à éditer avec les touches de pas. Pour une séquence d'au moins deux pas, vous pouvez choisir les pas successifs en appuyant sur la touche Select.
6. Spécifier la valeur souhaitée pour le pas en question avec le boutons rotatif. L'écran affiche "**diS**" lorsque le pas en question ne contient pas de données de séquence de mouvements.



Lorsque vous sélectionnez un paramètre Motion Dist. pour lequel aucune séquence de mouvements n'a été enregistrée et dont vous modifiez ensuite la valeur, toutes les valeurs EQ Time, Pitch/Glide, Level, Pan, Cutoff, Resonance, EG Int et Drive sont initialisées ("diS") même s'il existe des données de séquence pour l'un ou l'autre de ces paramètres.

Si vous changez de motif sans sauvegarder les changements que vous avez effectués dans la séquence de mouvements, celle-ci retrouvera ses réglages d'origine et vous perdrez votre travail. Si vous voulez conserver les réglages que vous avez faits sur une séquence de mouvements, vous devez effectuer l'opération Write (voir p.41 "Mémorisation d'un motif (WRITE)").

Pendant l'édition d'une séquence de mouvements, vous ne pouvez pas utiliser les touches de pas pour activer/désactiver les pas.

Selon la partie envisagée, certains paramètres pourraient ne pas être disponibles.

Durant l'édition de séquence de mouvements, la touche Rec n'a aucun effet.

Si vous modifiez les valeurs de la séquence de mouvements pour Edit1, Edit2, Time et Depth dans une seule partie, le changement s'appliquera à toutes les parties.

Ensemble de motifs définis (Pattern Set)

La fonction Pattern Set permet d'assigner vos motifs favoris à chacune des seize touches de pas et de les rappeler en appuyant simplement sur une touche. Pendant la reproduction, vous pouvez activer successivement les motifs pour interpréter un morceau. L'utilisation des touches de sélection conjointement avec cette fonction en vue d'activer des groupes de motifs définis permet d'enregistrer et de sélectionner 16 × 4 (soit un total de 64) motifs.

Utilisation des ensembles de motifs définis dans une performance (Pattern Set Play)

Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction. Maintenir la touche Pattern Set enfoncée et appuyer sur une touche de pas pour activer le motif enregistré sous cette touche de pas. Si vous maintenez la touche Pattern Set enfoncée et que vous appuyez sur une touche Select, vous pouvez activer un autre groupe d'ensembles de motifs enregistrés. Ce groupe d'ensemble de motifs définis sera indiqué par les LED de la ligne inférieure de la fonction Select (LED rouges). En maintenant la touche Shift enfoncée et en appuyant sur la touche Pattern Set, vous pouvez maintenir (Hold) la fonction Pattern Set (la touche s'allume).
Pour supprimer la fonction de maintien Hold, réappuyer sur la touche Pattern Set pour éteindre la touche.
En mode Pattern Set Play, le moment auquel les motifs changent, le réglage du tempo, et les fonctions telles que Reset & Play, etc. sont identiques à celles du mode de jeu de motifs "Pattern Play".

La fonction Pattern Set ne peut pas être utilisée pendant l'enregistrement. Lorsque vous accédez au mode d'enregistrement (en attente), la fonction Pattern Set s'annule.

Quand la touche Pattern Set clignote, elle permet de piloter la fonction Pattern Set.

Reproduction enchaînée d'ensembles de motifs

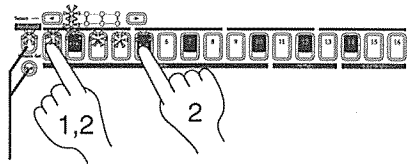
Cette fonction permet de définir un ensemble de motifs de départ et de fin et de les reproduire en boucle. Quand la fonction Pattern Set est active, appuyez sur les deux touches de pas auxquelles vous avez affecté les motifs à jouer.

Par exemple, si vous avez assigné les motifs aux touches de pas comme dans le tableau ci-dessous, vous pourrez jouer les motifs A.01, A.20, b.03, b.04 et A.51 en boucle et dans l'ordre suivant en effectuant la procédure ci-dessous. (A.01 correspond à la touche de pas 1 du groupe 1 et A.51 à la touche de pas 5.)

Touche de pas / LED de sélection	1	2	3	4	5		14	15	16
1	A.01	A.20	b.03	b.04	A.51		A.20	b.43	b.61
2	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28		C.21	A.07	A.08
3	b.01	b.02	b.04	b.62	A.01		A.05	A.45	A.64
4	d.01	d.02	d.03	d.04	d.05		d.07	d.08	d.09

1. Appuyez sur la touche de pas 1 du groupe 1 (la LED de sélection 1 s'allume).
2. Tout en maintenant toujours la touche de pas 1 enfoncée, appuyez sur la touche de pas 5.

Les LED des touches de pas 1 à 5 (choisis pour la reproduction en boucle) s'allument.



Gardez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche Pattern Set pour maintenir cette fonction.

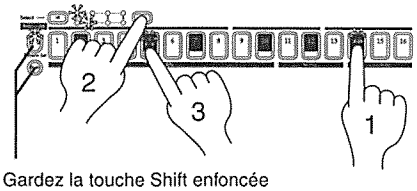
Vous pouvez aussi utiliser la touche Select pour créer des enchaînements de reproduction comprenant plusieurs groupes. Imaginez par exemple que vous souhaitiez jouer en boucle et dans l'ordre suivant les motifs A.20, b.43, b.61, C.21, C.23, C.56, C.64 et C.28. Dans ce cas, effectuez la procédure suivante. (A20 correspond à la touche de pas 14 du groupe 1 et A.28 à la touche de pas 5 du groupe 2.)

1. Appuyez sur la touche de pas 14 du groupe 1 (la LED de sélection 1 s'allume).
2. Gardez la touche de pas 14 enfoncée et appuyez sur la touche Select pour choisir le groupe 2 (la LED de sélection 2 s'allume). La sélection comprend alors le motif de la touche de pas 14 du groupe 2.

Si vous relâchez alors la touche de pas 14, la sélection s'étend à la touche de pas 14 du groupe 2.

3. Gardez la touche de pas 14 enfoncée et appuyez sur la touche de pas 5 du groupe 2.

Les touches de pas choisies pour la reproduction en boucle s'allument de 1 à 5 si la LED de sélection 2 est allumée et de 14 à 16 si la LED de sélection 1 est allumée.



Gardez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche Pattern Set pour maintenir cette fonction.

Pendant la reproduction enchaînée, vous pouvez maintenir la touche Shift enfoncée tout en appuyant sur la touche Play/Stop pour reprendre la reproduction depuis le début du motif en cours de jeu.

Pour arrêter la reproduction enchaînée, vous pouvez soit choisir un ensemble de motifs (Pattern Set) différent, soit désactiver la fonction Hold de choix de motif.

Enregistrement d'un motif pour la fonction Pattern Set

1. Lorsque la reproduction est arrêtée, continuer d'appuyer sur la touche Pattern Set (ou utiliser la fonction Hold) et appuyer sur la touche de pas correspondant à la position à enregistrer.
2. Tout en continuant d'appuyer sur la touche Pattern Set (ou pendant que la fonction Hold est opérationnelle), tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif à enregistrer. Relâcher la touche Pattern Set (ou supprimer la fonction Hold) pour terminer la procédure d'enregistrement.
3. Pour mémoriser les enregistrements des ensembles de motifs définis, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Continuer d'appuyer sur la touche Pattern Set, et appuyer sur la touche Write (la touche Write se met à clignoter).
4. L'indication "**PSt.**" clignote sur l'affichage. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d'effectuer l'opération de sauvegarde.

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant l'opération de mémorisation car vous risqueriez d'endommager les données.

Mémorisation d'un motif (WRITE)

Pour conserver les données que vous avez créées, il convient de les mémoriser par le biais de l'opération Write. Lorsque vous réalisez cette opération de sauvegarde, la "Copie de données au sein d'un motif" (p.37) se fera automatiquement, en fonction de la longueur du motif.
Pour supprimer volontairement vos éditions et revenir aux données d'origine du motif, il suffit de sélectionner un autre motif sans passer par l'opération d'écriture "Write".

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Utiliser les touches de curseurs pour que les LED de sélection de motif indiquent **Pattern**.
2. Appuyer une fois sur la touche Write (elle clignote). Le numéro de motif se mettra à clignoter sur l'affichage.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif de la destination de sauvegarde.
4. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données.

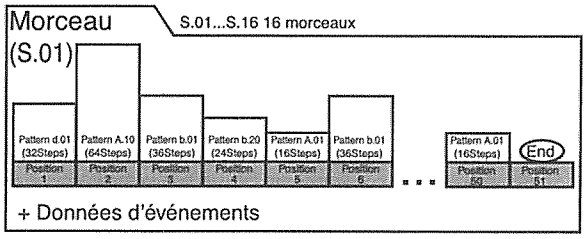
Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d'effectuer l'opération de sauvegarde.

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant l'opération de mémorisation car vous risqueriez d'endommager les données.

5. Mode Song

Un "song" ou morceau se compose de motifs disposés dans l'ordre souhaité pour la reproduction. Vous pouvez créer et mémoriser jusqu'à seize morceaux dans la mémoire interne de l'EM-1. Outre la reproduction de motifs, les morceaux peuvent également contenir des rythmes et des mouvements de boutons. Appuyer sur la touche du mode SONG pour accéder au mode Song.



Sélection d'un morceau

Song **S.01...S.16**

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Song**. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un des seize morceaux: **S.01** à **S.16**

Réglage du tempo de reproduction

Tempo **20.0...300.0**

• Utilisation du bouton rotatif pour définir le tempo

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Tempo.** Tourner le bouton rotatif pour définir le tempo. Pour modifier les unités de tempo de la décimale, enfoncez la touche Shift et tournez le bouton rotatif.

• Utilisation de la touche Tap Tempo pour définir le tempo

Pendant le jeu du morceau, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L'EM-1 calculera l'intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche et il modifiera le tempo en fonction de cet intervalle. Vous pouvez également régler le tempo de la même manière lorsque la reproduction est arrêtée. Lorsque vous utilisez les touches de curseurs pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **Tempo**, le tempo modifié s'affiche.

Si vous passez à un autre morceau sans sauvegarder celui dont vous avez modifié le tempo, le tempo du premier morceau reviendra à sa valeur initiale. Pour conserver le tempo modifié, vous devez effectuer l'opération de sauvegarde "Write". (Voir p.45 "Mémorisation d'un morceau (WRITE)").

• Verrouillage du tempo du Song avec la touche Tempo Lock

Si la touche Tempo Lock est active (allumée), la reproduction conserve le même tempo, même quand le Song comporte un changement de motif.
Si la touche Tempo Lock est coupée (éteinte), alors le tempo est influencé par les changements de motifs contenus dans le morceau.

Vous pouvez vous servir du bouton rotatif ou de la touche TAP pour modifier le tempo indépendamment du statut actif/coupé de la touche Tempo Lock.

Le statut actif/coupé de la touche Tempo Lock peut être mémorisé avec les réglages de chaque Song. Pour mémoriser vos changements de tempo, effectuez l'opération Write (voir "Mémorisation d'un morceau (WRITE)" p.45).

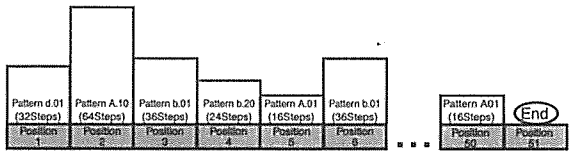
Jeu d'un morceau (Song Play)

Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction du morceau. Le morceau commencera à jouer à partir du motif situé à la position sélectionné. Lorsque le morceau a terminé de jouer, la reproduction s'arrête automatiquement.

Il n'est pas possible de mémoriser les sons édités au sein d'un morceau. Veuillez utiliser le mode Pattern pour éditer les sons.

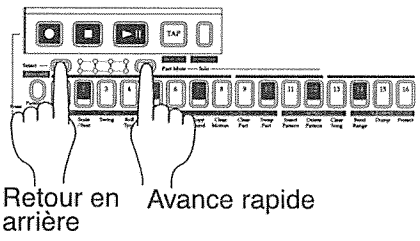
Qu'est-ce que la position?

La "Position" se réfère à l'ordre de reproduction ou à l'ordre d'enregistrement des motifs au sein du morceau et elle représente l'unité d'édition d'un morceau.



Avance rapide ou retour en arrière dans un morceau

Pendant la reproduction du morceau, vous pouvez utiliser les touches de sélection pour le faire avancer rapidement ou pour revenir en arrière. Pour faire avancer le morceau rapidement, appuyer sur la touche de sélection [►]. Pour revenir en arrière, appuyer sur la touche de sélection [◄].



Changement de morceau

Il n'est pas possible de changer de morceau pendant la reproduction mais il est possible de sélectionner le numéro du morceau au préalable. Si vous sélectionnez un numéro de morceau pendant la reproduction, l'affichage clignote en indiquant le numéro sélectionné. Lorsque le morceau en cours de jeu se termine, la reproduction s'arrête et le nouveau numéro sélectionné reste allumé. Appuyer sur la touche Play/Pause pour le reproduire.

Jeu depuis le début d'une position ou depuis le début du morceau (Reset & Play)

Pendant le jeu du morceau, vous pouvez maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction depuis le début du motif spécifié pour la position de jeu actuelle. En outre, vous pouvez appuyer sur la touche Play/Pause pendant le jeu du morceau pour arrêter provisoirement la reproduction puis maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le morceau depuis le début.Song kreieren

Création d'un morceau

Création d'un morceau depuis le début

Voici comment créer un morceau en plaçant les motifs dans l'ordre souhaité.

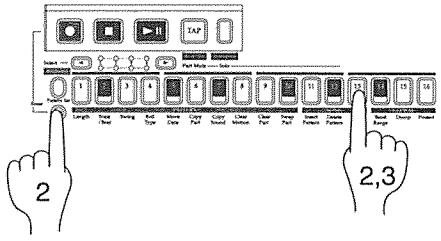
Si vous passez à un autre morceau pendant l'édition, les données éditées seront perdues. Pour sauvegarder le morceau édité, vous devez effectuer l'opération Write afin de mémoriser les données du morceau.

Effacement des données de morceau (Clear Song)

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Sélectionner ensuite le morceau à effacer.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 13 (**Clear Song**) (la touche 13 se met à clignoter).
3. Réappuyer sur la touche de pas 13 pour supprimer les données.

Pour annuler l'opération sans effacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Si vous effacez des données de morceau par erreur, tourner le bouton rotatif pour resélectionner le morceau avant de le mémoriser et rétablir ainsi les données d'origine.



Spécification d'un motif pour chaque position

Position 001...256

Pattern A.01...d.64

Voici comment spécifier le motif de chaque position.

1. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Position**. Vous remarquerez que l'affichage indique "**001**".
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern.**
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position "**001**".
4. Appuyer sur la touche de sélection [►] pour passer à la position suivante. L'affichage indique "**End**".
5. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position "**002**".
6. Lorsque vous sélectionnez un motif pour la position finale "**End**", l'indication "**End**" se déplace à la position suivante. Répéter les opérations 4 et 5 pour assigner autant de motifs que vous le souhaitez.

Pour reproduire le morceau terminé depuis le début, réappuyer sur la touche Play/Pause puis appuyer sur la touche Stop/Cancel. Comme alternative, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour déplacer les LED de sélection de paramètres à l'indication **Position** et utiliser le bouton rotatif ou les touches de sélection pour définir la position "**001**". Appuyer ensuite sur la touche Play/Pause.

Pour visualiser l'ordre des motifs dans le morceau ou pour resélectionner le motif pour une position spécifique, déplacer les LED de sélection de paramètre de sorte qu'ils indiquent **Pattern**. Chaque fois que vous appuyez sur une touche de sélection, vous passerez à la position suivante ou à la position précédente. Vous pouvez également utiliser le bouton rotatif pour changer le numéro de motif affiché.

Utiliser les touches de sélection pour se déplacer au sein des positions et utiliser le bouton rotatif pour sélectionner les motifs.

Pattern [A01] - [A13] - [A22] - [b01] - [b30] - [b60] - [End]

Comme alternative, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour déplacer les LED de sélection de paramètres à l'indication **Position** et utiliser le bouton rotatif ou les touches de sélection pour sélectionner la position à vérifier. Déplacer ensuite les LED de sélection de paramètre à **Pattern** pour visualiser ou modifier le motif (pattern).

Au réglage de position, utiliser les touches de sélection ou le bouton rotatif pour se déplacer puis sélectionner Pattern et utiliser le bouton rotatif pour sélectionner ou visualiser le motif (pattern).

Position [001] - [002] - [003] - [004] - [005] - [006] - [007]

Pattern [A01] [A13] [A22] [b01] [b30] [b60] [End]

Transposition des motifs

Note Ofs. –24...24

Cette fonction décale la note du motif à l'emplacement spécifié du Song.

Cette transposition porte uniquement sur la reproduction de ce motif au sein du morceau et ne change donc pas les données du motif.

1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
2. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent **Position**.
3. Utilisez le cadran ou les touches Select pour aller à la position (au motif) que vous désirez transposer.
4. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent **Note Ofs.**
5. Utilisez le cadran pour choisir le nombre de demi-tons ainsi que la direction. La valeur "±1" correspond à un demi-ton plus bas/plus haut, "±2" à deux demi-tons, "±7" à une quinte et "±12" à une octave.

Tant que les LED de sélection de paramètre indiquent **Note Ofs.**, vous pouvez utiliser les touches Select pour avancer ou reculer au sein de votre morceau.

Si vous avez choisi une onde de partage d'accords (voir p.27) pour la partie, vous obtiendrez peut-être un changement d'accord ou d'octave quand vous modifiez le réglage Note Offset.

Edition d'un morceau

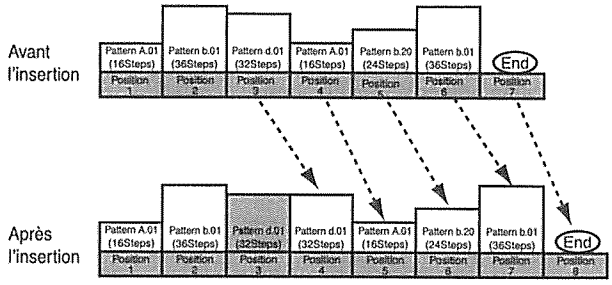
Vous pouvez insérer un nouveau motif dans un morceau ou effacer un motif existant. Vous pouvez également ajouter des mouvements de boutons ou votre propre interprétation à un morceau.

Si vous souhaitez conserver le morceau édité, vous devez effectuer l'opération Write. Si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write, le morceau reviendra à son état initial, avant l'édition.

Insertion d'un motif à une position précise (Insert Pattern)

Vous pouvez insérer un motif à une position précise et les motifs suivants seront déplacés vers l'arrière (vers la fin du morceau).

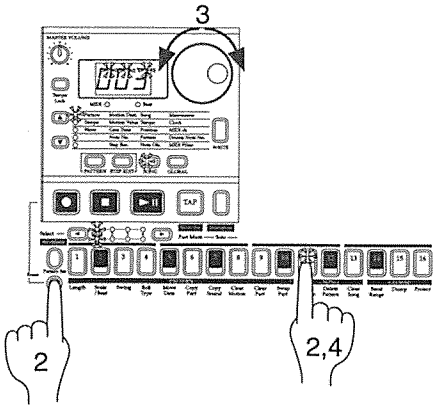
Insérer un nouveau motif à la position 3



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 11 (**Insert Pattern**) (la touche 11 se met à clignoter).
3. L'indicateur de position clignote sur l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut insérer un motif. (Par exemple, pour insérer un motif à la position 3, faire clignoter l'affichage sur "**003**").
4. Réappuyer sur la touche de pas 11 pour insérer un motif à l'avant de cette position.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

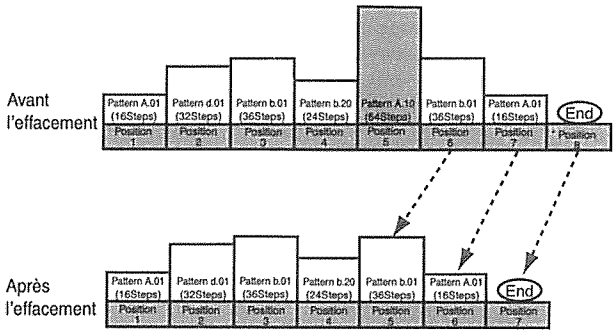
Le motif inséré sera celui qui se trouvait au préalable à cette position. Vous pouvez à présent déterminer le motif souhaité pour la position inserée.
Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l'arrière.



Effacement d'un motif à une position précise (Delete Pattern)

Vous pouvez effacer un motif à une position précise et les motifs suivants seront déplacés vers l'avant (vers le début du morceau).

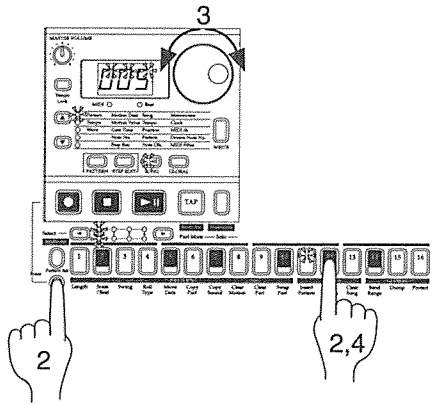
Effacement d'un motif à la position 5



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 12 (**Delete Pattern**) (la touche 12 se met à clignoter).
3. L'indicateur de position clignote sur l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut effacer un motif. (Par exemple, pour effacer le motif à la position 5, faire clignoter l'affichage sur "**005**").
4. Réappuyer sur la touche de pas 12 pour effacer le motif.

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Lorsque vous effacez un motif, les données d'événements (voir page suivante) situées à cette position seront effacées également. Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l'avant du morceau.



Changement du motif à une position spécifique

1. Si la reproduction est en cours, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Position**.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à modifier.
4. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern**.
5. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position sélectionnée.

Si vous souhaitez écouter les motifs lorsque vous en sélectionnez un, appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern et écouter la reproduction. Pour revenir au mode Song, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction puis appuyer sur la touche du mode Song.

[Production station]

ELECTRIBE·M (EM-1) Tableau d'implémentation MIDI

2001.2.3

Fonction ...	Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base — Par défaut	1 – 16	1 – 16	Mémorisée
Canal de base — Changé	1 – 16	1 – 16	
Mode — Par défaut		3	
Mode — Messages	×	×	
Mode — Modifié	.....		
Numéro de note:	0– 127	0– 127	
	.....	0– 127	
Voix réelle Vélocité — Note ON	O 9n, v=30– 127	O 9n, v=1– 127	La vélocité transmise est déterminée par le niveau de l'ACCENT
Vélocité — Note OFF	×	×	
Aftertouch — Polyphonique	×	×	
Aftertouch — des Canaux	×	×	
Pitch Bender	×	O	*C
Changement de contrôle — 0,32	O	O	Sélection de banque(MSB,LSB) *P
Changement de contrôle — 98, 99	O	O	NRPN(LSB,MSB) *C
Changement de contrôle — 8	O	O	Entrée de données(MSB) *C
Changement de contrôle — 121	×	O	Position neutre de toutes les fonctions de jeu
Changements de programme: True#	O 0 – 127	O 0 – 127	Transmis/Reçus en mode Pattern *P
	* * * * * * * * * * * * *	0 – 127	
Données exclusives du système	O	O	Peuvent toujours être transmises/reçues à la page de transfert de données MIDI *2 *E
Données communes du système : Song Pos	O	O	Transmises/reçues en mode Song *1
Données communes du système : Song Sel	O 0 – 15	O 0 – 15	*P
Données communes du système : Tune	×	×	
Données du système en temps réel : Horloge	O	O	*1
Données du système en temps réel : Commandes	O	O	*1
Messages auxiliaires : Local ON/OFF	×	O	
Messages auxiliaires : All Notes OFF	×	O	
Messages auxiliaires : Sensibilité active	O	O	
Messages auxiliaires : Réinitialisation	×	×	
Remarques	*P, *C, *E: Les données envoyées et reçues lorsque les réglages MIDI Filter du mode MIDI (P,C,E) sont respectivement mis sur "O" *1: Les données sont envoyées mais non reçues lorsque le paramètre Clock du mode MIDI est mis sur "Int". Lorsqu'il est mis sur "Ext.", les données sont reçues mais non envoyées. *2: En plus des messages SysEx Korg, l'EM-1 permet de travailler avec les messages Master Volume et Inquiry.		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O : Oui
× : Non

❋ Voyez votre revendeur Korg pour davantage de renseignements sur l'équipement MIDI (MIDI Implementation).

Liste des noms de ondes

Drum Wave Name	
No.	Name
1	BD-Dark
2	BD-99 1
3	BD-99 2
4	BD-Analog
5	BD-ZAP
6	BD-99 Dist 1
7	BD-99 Dist 2
8	BD-99 Dist 3
9	BD-Squash
10	BD-88 1
11	BD-88 2
12	BD-Dry 1
13	BD-Dry 2
14	BD-Dry 3
15	BD-Dry 4
16	BD-Hip
17	BD-R&B
18	BD-Ambi
19	BD-Defness
20	BD-Defness/OHH
21	BD-Jungle
22	BD-Jungle/Crash
23	SD-99 1
24	SD-99 2
25	SD-88 1
26	SD-88 2
27	SD-Analog R&B
28	SD-77
29	SD-Disco
30	SD-Dry 1
31	SD-Dry 2
32	SD-Dry 3
33	SD-Dry 4
34	SD-Ambi 1
35	SD-Ambi 2
36	SD-Piccolo 1
37	SD-Piccolo 2
38	SD-Hip
39	SD-Brash Dist
40	SD-Crackle
41	SD-Jungle
42	SD-R&B 1
43	SD-R&B 2
44	SD-R&B 3
45	SD-R&B 4
46	SD-Rim 1
47	SD-Rim 2
48	SD-88 Rim
49	Clap-99
50	Clap-88

Drum Wave Name	
No.	Name
51	Clap-Hardhouse
52	Clap-R&B
53	HH-99 Cl
54	HH-99 Op
55	HH-88 Cl
56	HH-88 Op
57	HH-R&B Cl
58	HH-R&B Op
59	HH-Std 1 Cl
60	HH-Std 1 Op
61	HH-Std 2 Cl
62	HH-Std 2 Op
63	HH-Crisp Cl
64	HH-Crisp Op
65	HH-Old Cl
66	HH-Old Op
67	HH-Big Chunk Cl
68	HH-Big Chunk Op
69	Ride-99
70	Ride-Edge 1
71	Ride-Edge 2
72	Crash-99
73	Crash-Normal
74	Tom-99
75	Tom-88
76	Tom-Std Hi
77	Tom-Std Lo
78	Tom-Std Floor
79	Tom-Jazz Hi Rim
80	Tom-Jazz Hi
81	Tom-Jazz Floor
82	Bongo-Hi Op
83	Bongo-Slap
84	Bongo-Lo 1
85	Bongo-Lo 2
86	Conga-Hi Slap 1
87	Conga-Hi Slap 2
88	Conga-Hi MtSlap
89	Conga-Lo Slap 1
90	Conga-Lo Slap 2
91	Conga-Lo MtSlap
92	Timbales-Hi Rim
93	Timbales-Hi Edge
94	Timbales-Lo Rim
95	Timbales-Lo Open
96	Timbales-Paila
97	Claves
98	Cowbell
99	Cha Cha Bell
100	Mambo BellDrum

Drum Wave Name	
No.	Name
101	Agogo
102	Triangle
103	Tambourine-Acc
104	Sleigh Bell
105	Cabasa-Normal
106	Cabasa-Dist Up
107	Cabasa-Dist Down
108	Shaker
109	Guiro-Short
110	Guiro-Long
111	Samba Whistle
112	Tabla-Baya Ghe
113	Tabla-Baya Mute 1
114	Tabla-Baya Mute 2
115	Tabla-Na
116	Tabla-Tin
117	Tabla-Mute 1
118	Tabla-Mute 2
119	Djembe-Open
120	Djembe-Mute
121	Djembe-Slap
122	Udu
123	Taiko-Open
124	Taiko-Rim
125	Tsuzumi
126	Zap-ER
127	Zap-MG
128	Synth SE-MG
129	Synth SE-MS 1
130	Synth SE-MS 2
131	Filtered Perc
132	Synth Perc-ER 1
133	Synth Perc-ER 2
134	Synth Perc-MG 1
135	Synth Perc-MG 2
136	Synth Perc-MG 3
137	Filtered Noise
138	Reverse-BD
139	Reverse-SD 1
140	Reverse-SD 2
141	Reverse-Crash
142	Scratch-1
143	Scratch-2
144	Scratch-3

Synth Wave Name	
No.	Name
1	Saw-ProSynth
2	Boost Saw
3	Pulse 15%-MG
4	Pulse 25%-MG
5	Square
6	Triangle-MG
7	Sine
8	Sine Kick Bass
9	Dark Bass
10	Xmod Bass
11	Additive Sine
12	DWGS Bell
13	DWGS FM Bass
14	HPF Saw-MS2k
15	SynthBass Oct
16	Square Oct Mix
17	Saw Oct Mix
18	DWGS Wire
19	DWGS Digital
20	5th Sine
21	5th Square
22	5th Saw
23	5th Stab Saw
24	Detuned Saw-A26k
25	Unison Saw-MS2k
26	Sync Triangle-MS2k
27	Sync Saw-MS2k
28	HPF Sweep-MS2k
29	Cyber Bass-Z1
30	Ring Bass-MS2k
31	Vibrato Sine
32	Reso Noise
33	NRG Hit
34	Ac.Bass
35	Finger Bass
36	Pick Bass-M1
37	Slap Bass Mix
38	Organ-M1
39	Combo Organ
40	DWGS Clav
41	Voice-VS
42	DWGS Voice
43	Synth Chord Set
44	Pad Chord
45	M1 Piano Chord Set
46	E.Piano Chord Set
47	Guitar Chord Set
48	Organ Chord
49	Vibe Chord
50	Noise

ATTENTION

Les produits Korg sont fabriqués selon les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur Korg dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

©2001 KORG INC.

1304 OH *Printed in Japan*

Part Mute Touche ---------- 10
Pattern (motif)
Changement ---------- 25
Création ---------- 27, 32
Ecoute ---------- 14
Effacement ---------- 44
Insertion ---------- 44
Jeu ---------- 25
Jeu de motif depuis le début -- 25
Sélection ---------- 25
Pattern Set ---------- 23
Jeu ---------- 40
Reproduction enchaînée ---- 40
Sauvegarde (Write) -------- 41
Pattern Set Touche ---------- 11
Phaser ---------- 29
Phrase ---------- 18
Pitch ---------- 9, 27, 33
Pitch Bend ---------- 49
Pitch Shifter ---------- 29
Position ---------- 43
Power (interrupteur) ---------- 12
Pransposition des motils ---- 43
Protect ---------- 48

R

Reproduction
de morceau ---------- 42
de motif ---------- 25
de séquence de mouvements --- 34
d'ensemble de motifs ---- 23, 40
Reproduction de morceau -- 42
Resonance ---------- 10, 28
Resonator ---------- 30
Rest/Tie Touche ---------- 10
Retour en arrière (REW) ---- 42
Ring Mod. ---------- 29
Roll ---------- 9, 28, 32
Réception ---------- 48
Réverbération ---------- 29

S

Scale ---------- 31
Schéma ---------- 13
Section
Common ---------- 8
Connector ---------- 12
Effect/Delay ---------- 9
Part Common ---------- 9
Part Select ---------- 10
Sequence Control ---------- 10
Step Key ---------- 11
Synth Filter ---------- 10
Sélection de banque --------- 49
Sélection de partie ---------- 26
Séquence de mouvements - 22
Shift Data ---------- 36
Shift Note ---------- 36
Shift Touche ---------- 11
Smooth ---------- 34
Solo ---------- 26
Solo Touche ---------- 10
Song (morceau) ---------- 13
Avance rapide ---------- 42
Changement ---------- 42
Création ---------- 43
Ecoute ---------- 13
Edition ---------- 44
Effacement ---------- 43
Effacement d'événements 45
Mémorisation (Write) ------ 45
Reset & Play ---------- 42
Retour en arrière ---------- 42
Sélection ---------- 42
Step Rec ---------- 20
Step Touche ---------- 11
Swap Part ---------- 39
Swing ---------- 32
Synchronisation ----- 24, 46, 49
SysEx ---------- 50
Sélection de paramètre LED 11
Séquence de mouvements -----
---------- 28, 30, 34

T

TAP ---------- 10
Tap Tempo ---------- 14, 25
Target Step ---------- 33
Tempo ---------- 14, 25, 42
Tempo Lock Touche ---------- 8
Tempo Tap ---------- 42
Touches de mode ---------- 8
Transmission ---------- 48
Transpose ---------- 35
Transpose Touche ---------- 10
Trig Hold ---------- 34
Type ---------- 9

V

Vérification
Evénements de morceau ---- 45
Séquence de mouvements ---- 35
Verrouillage de tempo --- 26,42

W

WRITE
Global ---------- 48
Pattern ---------- 21, 41
Song ---------- 45
WRITE Touche ---------- 8

Liste des noms de motifs

* Les motifs et les données initiales du morceau de démonstration sont assignés à la banque d.
* Le premier motif de chaque style est assigné aux touches de pas 1...16 de la fonction Pattern Set.

Style - **A.01~A.32 :** Best Selection
A.33~b.50 : House/Techno
b.51~C.09 : Drum'n'Bass
C.10~C.38 : R&B/Hip Hop/Trip Hop
C.39~C.56 : Nu Skool Breaks/Big Beat
C.57~C.64 : Other

A Bank

No.	Pattern Name	Tempo
A.01	Dream Trance 1	140
A.02	Epic Trance 1	133
A.03	Epic Trance 2	141
A.04	Epic Trance 3	144
A.05	Progressive Trance 1	139
A.06	Psychedelic Trance 1	143
A.07	Psychedelic Trance 2	144
A.08	Breakstep	130
A.09	2 Step/UK Garage 1	131
A.10	2 Step/UK Garage 2	139
A.11	2 Step/UK Garage 3	132
A.12	House 1	114
A.13	House 2	128
A.14	NY Hard House 1	134
A.15	Minimal 1	138
A.16	Minimal 2	138
A.17	Happy Hardcore 1	168
A.18	Gabba 1	185
A.19	Cyber/Tech Step 1	177
A.20	Cyber/Tech Step 2	176
A.21	Cyber/Tech Step 3	177
A.22	Cyber/Tech Step 4	175
A.23	Digital D'n'B 1	190
A.24	Digital D'n'B 2	190
A.25	R&B 1	116
A.26	R&B 2	100
A.27	Hip Hop 1	70
A.28	Hip Hop 2	91
A.29	Hip Hop 3	96
A.30	Nu Skool Breaks 1	129
A.31	Nu Skool Breaks 2	127
A.32	Big Beat 1	128
A.33	Epic Trance 4	140
A.34	Epic Trance 5	141
A.35	Epic Trance 6	143
A.36	Epic Trance 7	140
A.37	Epic Trance 8	148
A.38	Dream Trance 2	144
A.39	Dream Trance 3	143
A.40	Dream Trance 4	141
A.41	Dream Trance 5	145
A.42	Dream Trance 6	140
A.43	Dream Trance 7	140
A.44	Dream Trance 8	140
A.45	Trance 1	134
A.46	Trance 2	140
A.47	Trance 3	132
A.48	Progressive Trance 2	139
A.49	Progressive Trance 3	140
A.50	Progressive Trance 4	139
A.51	Progressive Trance 5	138
A.52	Progressive Trance 6	140
A.53	Progressive Trance 7	139
A.54	Psychedelic Trance 3	146
A.55	Psychedelic Trance 4	148
A.56	Psychedelic Trance 5	140
A.57	Goa Trance	145
A.58	2 Step/UK Garage 4	129
A.59	2 Step/UK Garage 5	130
A.60	2 Step/UK Garage 6	132
A.61	2 Step/UK Garage 7	132
A.62	2 Step/UK Garage 8	132
A.63	2 Step/UK Garage 9	130
A.64	2 Step/UK Garage 10	137

b Bank

No.	Pattern Name	Tempo
b.01	2 Step/UK Garage 11	135
b.02	2 Step/UK Garage 12	138
b.03	2 Step/UK Garage 13	133
b.04	2 Step/UK Garage 14	135
b.05	House 3	124
b.06	House 4	122
b.07	House 5	132
b.08	House 6	125
b.09	House 7	129
b.10	House 8	130
b.11	House 9	124
b.12	Chicago House	124
b.13	NY Hard House 2	132
b.14	NY Hard House 3	136
b.15	Minimal 3	139
b.16	Minimal 4	139
b.17	Minimal 5	135
b.18	Minimal 6	137
b.19	Minimal 7	136
b.20	Minimal 8	130
b.21	Minimal 9	132
b.22	Techno 1	134
b.23	Techno 2	130
b.24	Techno 3	128
b.25	Techno 4	140
b.26	Techno 5	137
b.27	Techno 6	132
b.28	Techno 7	119
b.29	Electro 1	128
b.30	Electro 2	131
b.31	Tek House 1	125
b.32	Tek House 2	135
b.33	Tek House 3	130
b.34	Tek House 4	130
b.35	Tek House 5	140
b.36	Tek House 6	126
b.37	Tek House 7	130
b.38	Progressive House 1	127
b.39	Progressive House 2	129
b.40	Progressive House 3	124
b.41	Progressive House 4	129
b.42	Euro Hard House 1	140
b.43	Euro Hard House 2	136
b.44	Euro Hard House 3	135
b.45	Euro Hard House 4	142
b.46	Euro Hard House 5	137
b.47	Hardcore 1	135
b.48	Hardcore 2	151
b.49	Happy Hardcore 2	164
b.50	Gabba 2	170
b.51	Drum'n'Bass 1	172
b.52	Drum'n'Bass 2	172
b.53	Drum'n'Bass 3	172
b.54	Drum'n'Bass 4	173
b.55	Drum'n'Bass 5	175
b.56	Jazzstep 1	178
b.57	Jazzstep 2	168
b.58	Jazzstep 3	170
b.59	Cyber/Tech Step 5	175
b.60	Cyber/Tech Step 6	170
b.61	Cyber/Tech Step 7	170
b.62	Cyber/Tech Step 8	170
b.63	Cyber/Tech Step 9	170
b.64	Cyber/Tech Step 10	175

C Bank

No.	Pattern Name	Tempo
C.01	Cyber/Tech Step 11	170
C.02	Cyber/Tech Step 12	165
C.03	Digital D'n'B 3	190
C.04	Artcore 1	175
C.05	Artcore 2	164
C.06	Artcore 3	177
C.07	Jump Up 1	178
C.08	Jump Up 2	174
C.09	Breaks	147
C.10	R&B 3	76
C.11	R&B 4	109
C.12	R&B 5	90
C.13	R&B 6	96
C.14	R&B 7	77
C.15	R&B 8	96
C.16	R&B 9	89
C.17	R&B 10	92
C.18	R&B 11	103
C.19	Hip Hop 4	92
C.20	Hip Hop 5	88
C.21	Hip Hop 6	93
C.22	Hip Hop 7	83
C.23	Hip Hop 8	82
C.24	Hip Hop 9	89
C.25	Hip Hop 10	80
C.26	Hip Hop 11	91
C.27	Hip Hop 12	113
C.28	Hip Hop 13	86
C.29	Hip Hop 14	91
C.30	Hip Hop 15	96
C.31	Trip Hop 1	75
C.32	Trip Hop 2	87
C.33	Trip Hop 3	90
C.34	Trip Hop 4	81
C.35	Trip Hop 5	82
C.36	Trip Hop 6	88
C.37	Trip Hop 7	95
C.38	Trip Hop 8	90
C.39	Nu Skool Breaks 3	133
C.40	Nu Skool Breaks 4	132
C.41	Nu Skool Breaks 5	130
C.42	Nu Skool Breaks 6	134
C.43	Nu Skool Breaks 7	122
C.44	Nu Skool Breaks 8	138
C.45	Nu Skool Breaks 9	133
C.46	Nu Electro 1	122
C.47	Nu Electro 2	129
C.48	Nu Electro 3	130
C.49	Nu Electro 4	135
C.50	Nu Electro 5	120
C.51	Big Beat 2	138
C.52	Big Beat 3	129
C.53	Big Beat 4	141
C.54	Big Beat 5	140
C.55	Hardcore Breakbeat	130
C.56	Industrial	81
C.57	Disco 1	110
C.58	Disco 2	107
C.59	Disco 3	120
C.60	Funk 1	90
C.61	Funk 2	91
C.62	Latin House 1	132
C.63	Latin House 2	128
C.64	Reggae	90

Liste des noms de morceaux

S.01: Drum'n'Bass Demo
S.02: Dream Trance Demo
S.03: Nu Skool Breaks Demo
S.04: 2 Step/UK Garage Demo
S.05: R&B/Hip Hop Demo
S.06...S.16: Vierges

Alle Patterns und alle Songs - ©2001 KORG Inc. Alle Rechte vorbehaltenrved.

Index

A

Accent ---------- 34
Accent Bouton ---------- 10
Accent Partie ---------- 15, 26
Amp EG ---------- 9, 27, 28
Avance rapide (FF) ---------- 42

B

Beat ---------- 31
Beat LED ---------- 8
Bend Range ---------- 47
Branchements ---------- 7

C

Caractéristiques techniques --- 51
Casque ---------- 12
Chengement de motif -------- 49
Clear
- Motion (effacement de mouvement) ---------- 38
- Part (effacement de partie) -- 38
- Song(effacement de morceau) ---------- 43

Compressor ---------- 29
Copie
- de données ---------- 37
- de partie ---------- 37
- de son ---------- 37

Curseur Touches ---------- 8
Cutoff ---------- 10, 28

D

Data
- Copy ---------- 37
- Dump ---------- 37

Decimator ---------- 30
Delay
- Edit ---------- 17
- Edit time ---------- 9
- Time ---------- 30

Delay avec modulation ------ 30
Depth ---------- 30
Diode de valeur originale ----- 9
Distortion ---------- 29
Drive ---------- 10, 28
Dump ---------- 48
Déclenchement Réglages ------ 33
Dépannage ---------- 50

E

Ecoute
- Motif ---------- 14
- Morceau ---------- 13

Edition
- de Delay ---------- 17, 30
- de la partie Drum ---------- 16
- de la séquence de mouvements ---------- 39
- de l'effet ---------- 17, 29
- de morceau ---------- 44
- de motif rythmique --------- 18
- de note ---------- 32
- de partie ---------- 16
- de phrase ---------- 18
- de son d'une partie --- 18, 27
- d'une partie Synth --------- 16

Edition de notes ---------- 18
Effacer
- Evénement ---------- 45
- Motif ---------- 44

Effet ---------- 28, 29
Effect Edit ---------- 17
Effect Touche ---------- 9
EG Int ---------- 10, 28
EG Time ---------- 9, 27, 28
Enregistrement
- d'événements ---------- 45
- de séquences de mouvements ---------- 35
- en temps réel ------ 18, 19, 32
- pas à pas ---------- 18, 20, 32

Enregistrement en temps réel ---- ---------- 18, 19, 32
Enregistrement Pas à pas --- 18, 32
Erase ---------- 19, 38
Evénement Enregistrement ---- 45

F

Factory Données (usine) --- 51
Filtre ---------- 47
Flanger/Chorus ---------- 29
Fonction de clavier ---------- 15

G

Glide ---------- 9, 28

I

Insert Pattern ---------- 44

J

Jeu de motif depuis le début --- 25

K

Keyboard Touche ---------- 11

L

Length (longueur) -------- 21, 31
Level (niveau) ---------- 9, 27, 28
Longueur de note ---------- 33

M

MASTER VOLUME ---------- 8
Mémorisation
- Global ---------- 48
- Pattern ---------- 21, 41
- Song ---------- 45

Message d'erreur ---------- 51
MIDI
- Canal ---------- 47, 49
- Connecteur ---------- 12
- Filtre ---------- 30
- Horloge (Clock) ---------- 46
- Implementation Chart ----- 55
- LED ---------- 8
- Numéro de note ---------- 47

Mode
- Global ---------- 46
- Pattern ---------- 25
- Song ---------- 42

Motion Dest. ---------- 39
Motion Sequence Touche ---- 9
Motion Value ---------- 40
Move Data ---------- 36
Mute (assourdissement) ---- 26
Métronome ---------- 46

N

Note Numéro ---------- 47
Note-on/off ---------- 49
NRPN ---------- 49

O

Onde ---------- 27

P

Pan ---------- 9, 27, 28
Partage d'accord ---------- 27
Part (partie) ---------- 15
- Accent ---------- 15, 26
- Copie ---------- 37
- Drum ---------- 15, 26
- Echange ---------- 39
- Edition ---------- 16
- Effacement ---------- 38
- Synth ---------- 15, 26

Part (partie) Drum ------- 15, 26
Part Mute ---------- 26

Messages d'erreurs

Er.1 Impossible de sauvegarder les données.

Er.2 Durant la sauvegarde d'un Song dans une autre mémoire de Song, vous avez dépassé le nombre limite d'événements enregistrables. Veuillez effacer des données d'événements afin de libérer de la mémoire (p.45).

Er.9 La mémoire dans laquelle vous tentez de sauvegarder des données est verrouillée (Protect= on). Choisissez "**oFF**" pour le paramètre Protect du mode Global. (p. 48)

Full Lors de l'enregistrement d'événements d'un morceau, vous êtes avez essayé d'aller au-delà du nombre maximum pouvant être mémorisé. Si vous essayez d'en enregistrer davantage, le message "Full" réapparaît. Veuillez effacer des données d'événements afin de libérer de la mémoire (p.45).

Rétablissement des données présélectionnées d'usine

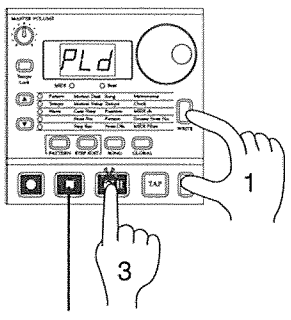
Il est possible de charger à nouveau les réglages de motifs et de morceaux que l'**EM-1** contenait à la livraison. Mais attention: en rechargeant les réglages d'usine, vous écrasez tous les motifs et morceaux que vous avez peut-être programmés depuis. Si vous y tenez, n'oubliez pas de les transmettre à un enregistreur de données MIDI etc. avant d'initialiser l'**EM-1**.

1. Maintenez les touches **Transpose** et **WRITE** enfoncées pendant que vous mettez l'EM-1 sous tension.
2. Le message "**PLd**" ainsi que la touche Play/Pause se mettent à clignoter.
3. Appuyez sur la touche Play/Pause pour charger les réglages d'usine.

Cette opération dure environ 15 secondes.
Pour l'interrompre, appuyez sur Stop/Cancel.

Au terme du chargement de ces données, l'**EM-1** retourne à son état initial. Après quelques secondes, l'écran affiche le numéro du motif "**A.01**", signalant que l'**EM-1** se trouve en mode Pattern.

Evitez de mettre l'EM-1 hors tension tant que l'initialisation est en cours, sous peine d'endommager les données.



Pour annuler

Spécifications

Nombre de parties:
12 parties
Parties de synthx 2
Parties de Drumx 8
Partie d' Synth Accent
Partie d' Drum Accent

Capacité de mémoire:
256 motifs, 16 morceaux

Effets maîtres: Tempo Delay,
Normal, Motion Sequence

Effets d'insertion: 11 types
Reverb, Flanger/Chorus,Phaser, Ring Modulator, Pitch Shifter, Compressor, Distortion, Decimator, Resonator, Filter, Modulation Delay

Séquenceur: Motifs (Pattern)
Maximum 64 pas pour chaque partie,
Séquence de mouvements,
Partie Synth: 3 paramètres,
Partie Drum: 2 paramètres,
Partie Accent: 1 paramètre ,
64 événements

Morceaux (Song)
Maximum 256 motifs par morceau
Maximum 35.700 événements disponibles pour l'enregistrement d'événements

Connecteurs: PHONES
Fiche téléphonique stéréo
Niveau nominal: 35 mW
Impédance de charge: 33 ohms
OUTPUT (L/MONO, R)
Prises téléphoniques: mono × 2
Niveau de sortie nominal: -10 dBu
Impédance de sortie: 1 k-ohms
MIDI (IN, OUT, THRU)

Alimentation: DC 9 V (adaptateur secteur inclus)

Consommation électrique:
5 W

Dimensions: 300 (B) x 222.5 (T) x 55.4 (H) mm
(avec pieds en caoutchouc)

Gewicht: 1.25 kg

* En vue d'améliorations éventuelles, les spécifications et la finition de ce produit sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable.

d'empêcher la transmission et la réception de ce type de message (mode MIDI). Si vous sautez à une autre mesure de l'unité maître (l'appareil dont le paramètre Clock est réglé sur INT) tant que la reproduction est à l'arrêt, l'unité maître transmet un message Song Position Pointer [F2, pp, pp] (pp: le nombre de battements MIDI à partir du début du morceau, soit le nombre de Clocks divisé par six).
Song Position Pointer décrit l'endroit où vous avez arrêté le séquenceur. Toute unité esclave (dont le paramètre Clock est réglé sur EXT) recevant ce type de message se rend automatiquement à la position spécifiée. Comme la longueur des motifs de l'**EM-1** est variable, l'unité maître et esclave choisiront peut-être la même position "numérique", mais cela ne correspond pas toujours à la même position "physique". En appuyant sur la touche Start/Pause de l'unité maître, vous transmettez un message Continue, si bien que la reproduction se poursuit à partir de l'endroit décrit. Ce message Continue est reçu par l'unité esclave qui se met également en route à partir de l'endroit ou elle se trouvait. Tout comme au début d'un morceau, ces messages permettent donc une synchronisation à partir de n'importe quel endroit du morceau. Notez que si vous utilisez le cadran et les touches Select pour avancer ou reculer, l'**EM-1** ne transmet pas de message Song Position Pointer, si bien que la synchronisation risque de vous troubler plus qu'elle ne vous aide. De plus, tout message Song Position Pointer reçu pendant la reproduction est ignoré.

9. A propos des messages exclusifs du systéme

Les messages SysEx (exclusifs au système) constituent des données MIDI que chaque fabricant peut utiliser comme il l'entend. Aussi, ces messages n'ont de valeur que pour un certain type d'instrument - généralement un seul modèle. Il s'agit notamment des paramètres de son et d'édition.
Le format des messages SysEx de l'**EM-1** se lit comme suit: [F0, 42, 3n, 51,..., F7] (n: canal SysEx).
Depuis peu, il existe des messages SysEx un peu moins exclusifs pouvant être exécutés par différents modèles. Ces messages portent le nom contradictoire de "messages exclusifs universels" (Universal System Exclusive).
Parmi les divers types de messages SysEx (exclusifs au système), l'**EM-1** est compatible avec les deux types de messages suivants.

- Quand il reçoit un message de demande d'identification (Inquiry Message Request) [F0, 7E, nn, 06, 01, F7], l'**EM-1** transmet un message d'identification (Inquiry Message) [F0, 7E, nn, 06, 02, (9 octets), F7] signifiant "Je suis le Korg **EM-1** et ma version logicielle est la..."

- A la réception d'un message Master Volume [F0, 7F, nn, 04, vv, vv, 01, F7], l'**EM-1** change le volume du système entier.

Le canal exclusif est identique au canal MIDI de la partie Synth 1.

10. Transmission de données de réglage du son (Data Dump)

Il est possible de transmettre les données Song, Pattern ou Global via MIDI, Cela se fait au moyen de blocs de données transmis avec la fonction Dump du mode MIDI. Le canal utilisé pour ce type de données peut être réglé avec le paramètre MIDI ch du mode MIDI. De plus, il existe un message de demande de transfert (Data/Bulk Dump Request) vous évitant d'initier la transmission sur l'**EM-1**.

11. Edition des sons, etc

En transmettant des blocs de données MIDI, vous pouvez changer le contenu de tous les motifs ou d'un seul programme. Les messages NRPN du mode Pattern, par contre, ont la même fonction que les commandes et touches de la section synthétiseur.

Guide de dépannage

L'affichage ne s'allume pas lorsqu'on appuie sur l'interrupteur d'alimentation "Power"!

- L'adaptateur AC est-il branché?
- L'adaptateur AC est-il raccordé à une prise secteur?

Pas de son!

- Votre ampli, mélangeur ou casque d'écoute est-il raccordé à la borne adéquate? (Pouvez-vous reproduire un motif? Si c'est le cas, les connexions sont correctes).
- Votre ampli ou votre mélangeur sont-ils sous tension et réglés correctement?
- Le bouton de volume principal de l'**EM-1** est-il placé sur une position suffisamment élevée?
- Le volume n'a-t-il pas été abaissé avec un message MIDI Master Volume?

Le son ne s'arrête pas!

- Lors de la reproduction d'un motif, celui-ci continue de jouer de manière répétitive. Lorsque vous avez terminé d'écouter le motif, appuyer sur la touche Stop/Cancel (p.14).

Les sons ou les opérations sont différentes par rapport au moment de l'édition

- Avez-vous mémorisé les données après l'édition? (p.41, 45) Après toute édition, vous devez mémoriser les données avant de changer de morceau ou de motif ou avant de mettre l'appareil hors tension.
- Avez-vous modifié le morceau ou le motif sélectionné après sa sauvegarde?

Pas de contrôle via le système MIDI!

- Le câble MIDI sont-il raccordés correctement?

Lors du jeu de l'**EM-1** à partir d'un appareil externe

- L'**EM-1** est-il réglé pour recevoir des données MIDI sur le canal correspondant à celui de la transmission des données? (p.47)
- Le paramètre de canal MIDI du mode MIDI est-il réglé sur le canal souhaité? (p.47)
- Les réglages de filtre MIDI du mode MIDI sont-ils corrects? (p.47)

Lors du pilotage d'un instrument externe à partir de l'**EM-1**

- Est-ce que le canal MIDI de l'**EM-1** correspond au canal MIDI de l'unité externe?

Impossible de sauvegarder un motif ou un morceau.

- Sans doute le paramètre Protect du mode Global est-il réglé sur "**on**". (p. 48).

Les touches multifonction ne pilotent pas le son désiré.

- Avez-vous sauvegardé vos modifications après avoir édité le son d'une partie? (p. 41)
- Avez-vous activé la fonction Keyboard?
- Etes-vous en train d'utiliser une séquence de réglages? (p. 34)

7. Appendices

A propos du système MIDI

1. Les canaux MIDI

Comme sur un poste de télévision, les données peuvent être reçues lorsque le canal de l'appareil récepteur correspond à celui de transmission des données.
Sur l'**EM-1**, vous réglez le canal de transmission/de réception des parties Synth 1 et 2 et de toutes les parties Drum à l'aide du paramètre **MIDI ch** du mode Global.

2. Note-on/off (activation/désactivation de note)

Quand vous appuyez sur une touche Drum Part, l'instrument transmet le numéro de note affecté à cette touche de partie Drum via le canal MIDI spécifié. Quand vous jouez sur les touches de pas avec la fonction de clavier, l'instrument transmet un message d'activation de note [9n, kk, vv] (n: canal, kk: numéro de note, vv: toucher) via le canal MIDI affecté à la partie, avec un numéro de note affecté à chaque touche de pas et une valeur de toucher reflétant la force avec laquelle vous avez enfoncé là touche de pas.
Néanmoins, la plupart des appareils ne transmettent pas d'indication de vélocité pour la désactivation de la note et l'**EM-1** ne le fait pas non plus. Lors de la réception de messages d'activation/de désactivation de notes correspondant à un numéro de note attribué à une partie, cette partie est jouée.
Les messages d'activation/de désactivation de notes sont transmis et reçus sur le canal MIDI spécifié en mode MIDI.

3. Changement de motif

Chaque fois que vous choisissez un autre motif, votre EM-1 transmet des messages de changement de programme et de sélection de banque [Bn, 00, mm] (commande de contrôle CC00), [Bn, 20, bb] (commande de contrôle CC32) (mm: octet supérieur du numéro de banque; bb: octet inférieur du numéro de banque, ce qui donne accès à 16.384 banques - du moins en théorie). Si l'**EM-1** reçoit un changement de programme sur son canal MIDI, il charge le motif correspondant au sein de la banque actuellement choisie (A.01, A.02 etc.). Une commande de sélection de banque prépare une autre banque (sans la choisir). Dès que l'EM-1 reçoit un changement de programme, il fait d'une pierre deux coups en activant la banque préparée et en choisissant le motif demandé au sein de cette banque (exemple: il sautera du motif A.01 au motif C.01).
Il est possible d'empêcher la transmission et la réception de changements de programme en activant le filtre MIDI.

Sélection de banque

MSB	LSB	Changement de programme	Numéro de motif
00	00	0...127	A.01...b.64
00	01	0...127	C.01...d.64

4. Pitch Bend

L'**EM-1** ne transmet pas les messages de Pitch Bend [En, vv, vv] (vv, vv: rangs inférieur et supérieur de la valeur, exprimant ensemble une plage de 16384 pas où 8192 [vv , vv=00H, 40H] constitue la valeur centrale). Toutefois, quand l'**EM-1** reçoit des messages de Pitch Bend, il applique l'effet de Pitch Bend aux parties Synth. Vous pouvez définir la plage de Pitch Bend avec le paramètre Pitch Bend Range du mode Global.

5. Utilisation de messages NRPN pour l'édition

NRPN (alias Non-Registered Parameter Number) désigne une catégorie de messages pour lesquels chaque fabricant est libre d'assigner une fonction à un numéro de paramètre et de l'utiliser comme bon lui semble. Les messages NRPN sont assignés à chaque bouton et touche de la section Effect/Delay de l'**EM-1** (sauf la section Delay Edit).
Pour éditer un tel paramètre, il faut d'abord le "désigner". C'est à cela que servent NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] et NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (commandes de contrôle CC98 et CC99) (rr, mm: octets inférieur et supérieur de l'adresse du paramètre). Ensuite, vous pouvez en régler la valeur avec les commandes Data Entry (entrée de données) MSB [Bn, 06, mm] et LSB [Bn, 26, vv] (commandes de contrôle CC06 et CC38) (mm, vv: octets inférieur et supérieur de la valeur, soit un total de 16.384 possibilités). L'**EM-1** , quant à lui, n'utilise que 128 valeurs et tient donc uniquement compte de l'octet MSB.

6. Sides notes "restet coincées"

Si, pour quelque raison que ce soit, l'une ou l'autre note ne s'arrête plus, il suffit de choisir un autre mode pour forcer l'étouffement de toutes les notes. Pour obtenir le même résultat pour une note enclenchée via MIDI, appuyez simultanément sur Shift et Stop/Cancel.

7. A propos de la synchronisation

Il existe des messages MIDI permettant d'utiliser plusieurs séquenceurs simultanément jouant au même rythme. Les messages de synchronisation (messages en temps réel) comprennent l'horloge MIDI [F8], Start [FA], Continue [FB] et Stop [FC].
Dans une installation synchronisée, un appareil ou instrument fait office d'unité maître, tandis que tous les autres appareils/instruments y sont asservis ("esclaves"). Les esclaves suivent donc le tempo de l'horloge MIDI transmis par l'unité maître. Chaque noire est subdivisée en vingt-quatre pulsations de l'horloge. Si vous mettez le paramètre Clock de l'**EM-1** (mode Global) sur "INT", il utilise sa propre horloge dont les signaux sont transmis à la prise MIDI OUT. Si, par contre, vous réglez ce paramètre sur "EXT", l'**EM-1** se comporte comme esclave et attend des messages d'horloge d'un instrument externe. Pour vous faciliter la vie, l'EM-1 utilise cependant un système intelligent: si jamais il ne reçoit pas de messages MIDI Clock (dénomination officielle de l'horloge), il suit son propre tempo même lorsque vous avez choisi "EXT". Les messages Start spécifient quand la reproduction commence. Chaque fois que vous appuyez sur la touche Start/Pause, il transmet un message Start. Tous les esclaves connectés s'apprêtent alors à démarrer à leur tour dès la réception des premiers messages d'horloge. Si vous appuyez sur la touche Start /Pause après avoir interrompu la reproduction sur l'unité maître, celle-ci transmet un message Continue. Contrairement au message Start, un message Continue lance la reproduction à partir de l'endroit où elle a été arrêtée et non pas à partir du début du morceau. Si vous appuyez sur la touche Stop, l'unité maître transmet un message du même nom. Dans ce cas, toutes les unités esclaves s'arrêtent.

8. Synchronisation en mode Song

En mode Song, l'**EM-1** transmet et reçoit des messages Song Select et Song Position Pointer. Chaque fois que vous sélectionnez un autre morceau, il transmet un message Song Select [F3, ss] (ss: numéro du morceau, 256 possibilités; l'**EM-1** en propose 16). Si l'**EM-1** reçoit un message Song Select alors qu'il se trouve en mode Song, il charge automatiquement le morceau demandé. Il existe cependant un filtre MIDI permettant

Transmission/Réception de blocs de données (MIDI Data Dump)

Dump Pt.A, Pt.b, Pt.C, Pt.d, SnG, ALL

Transmission

Voici comment transmettre les données exclusives du système (données de motifs, données de morceaux ou réglages du mode Global) de l'**EM-1** à un filtre de données MIDI externe ou à un ordinateur raccordé à la borne **MIDI OUT**.

1. Raccorder la borne MIDI OUT de l'**EM-1** à la borne MIDI IN d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre **EM-1** ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'**EM-1** afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission vers un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche de pas 15 (la touche 15 s'allume).
4. Tournez le bouton rotatif pour choisir les données que vous voulez transmettre.

   Pt.A: données de la banque de motifs A (A.01—A.64)
   Pt.b: données de la banque de motifs b (b.01—b.64)
   Pt.C: données de la banque de motifs C (C.01—C.64)
   Pt.d: données de la banque de motifs d (d.01—d.64)
   SnG: toutes les données de Song
   GLb: données globales
5. Appuyez à nouveau sur la touche de pas 15 pour finaliser le réglage de transmission de données. (La touche Play/Pause clignote.)
6. Appuyez sur la touche Play/Pause pour lancer la transmission des données.

Si vous changez d'avis et ne souhaitez plus transférer les données, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Réception

Voici comment l'**EM-1** peut recevoir les données exclusives du système provenant d'un filtre de données MIDI ou d'un ordinateur raccordé à la borne **MIDI IN**.

Quand le paramètre Protect du mode Global est activé ("on"), l'instrument ne peut pas recevoir de blocs de données MIDI (Dump) en dehors du mode Global.

1. Raccorder la borne **MIDI IN** de l'**EM-1** à la borne MIDI OUT d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre **EM-1** ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'**EM-1** afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission à partir d'un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche de pas 15 (la touche 15 s'allume).
4. Transmettre les blocs de données à partir de l'appareil MIDI externe.

Vous trouverez plus de détails concernant les transferts de données dans le tableau d'implémentation MIDI de l'**EM-1**. Consultez votre distributeur Korg local pour obtenir plus d'informations sur l'implémentation MIDI.

Ne jamais appuyer sur les touches de l'EM-1 pendant le transfert de données.

Lorsque les LED de sélection de paramètres indiquent Dump, les données exclusives du système peuvent être transmises ou reçues même si le paramètre MIDI Filter "E" est réglé sur "-".

Quand l'EM-1 reçoit des blocs de données transmises par un instrument MIDI, il lui faut environ dix secondes maximum pour sauvegarder les données dans sa mémoire interne (la touche Write s'allume). Ne mettez jamais l'EM-1 hors tension quand il est en train de sauvegarder des données. Cela risquerait d'endommager les données. Notez en outre que l'instrument ne peut pas recevoir de données MIDI quand il est en train de sauvegarder des données. Si vous voulez envoyer plusieurs blocs de données successifs à l'EM-1, vous devez spécifier un intervalle entre chacun des blocs de données transmis.

Réglages de protection (Protect)

Il s'agit du réglage de protection de mémoire pour le mode Pattern, le mode Song et le mode Sample. Quand cette protection est activée ("**on**"), la touche Write n'est pas opérationnelle et il est impossible de sauvegarder des données ou de recevoir des transferts de blocs de données MIDI.
Pour pouvoir sauvegarder des données éditées ou recevoir des transferts de données, vous devez mettre le réglage de protection sur "**oFF**".

1. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 16 (**Protect**). (La touche 16 se met à clignoter.)
3. Tourner le bouton rotatif pour mettre le paramètre Protect sur "**on**" (activé) ou sur "**oFF**" (désactivé).
4. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 16 pour enregistrer le réglage de protection (la touche 16 s'éteint).

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Pour mémoriser le réglage de protection, effectuez l'opération de sauvegarde Write en mode Global (décrite ci-dessous).

La fonction de protection est activée ("on") par défaut.

Ce réglage s'applique aux modes Pattern, Song et Sample. En mode Global, vous pouvez toujours sauvegarder des données, quel que soit le réglage de protection défini ici.

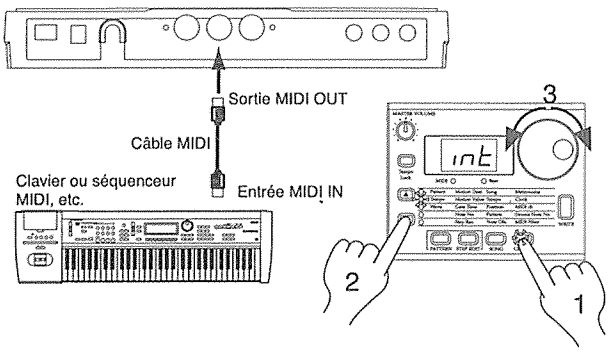
Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE)

Voici comment mémoriser vos réglages du mode Global. Pour sauvegarder les réglages modifiés, vous devez effectuer l'opération Write. Ces réglages entreront en vigueur à la prochaine mise sous tension de l'instrument. Si jamais vous ne voulez pas conserver les réglages que vous avez modifiés, mettez simplement l'instrument hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write.

1. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur la touche du mode Global.
3. Appuyer une fois sur la touche Write (la touche se met à clignoter et l'affichage indique "– – –").
4. Appuyer à nouveau sur la touche Write pour mémoriser vos réglages.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche Stop/Cancel.En mode Global, vous pouvez toujours sauvegarder des données, quel que soit le réglage de protection défini (voir la section précédente).

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant la sauvegarde de données, car cela risquerait d'endommager les données.



Réglage du canal MIDI de chaque partie (MIDI ch)

MIDI ch 1...16

Vous pouvez définir le canal MIDI de la partie Synth 1, de la partie Synth 2 et de la partie Drum. Le même canal MIDI est utilisé pour la transmission et la réception. Voyez ci-dessous la liste des réglages d'usine.

Partie	Canal
Partie Synth 1 (global) 1	1
Partie Synth 2	2
Partie Drum (1—6B)	10

1. Appuyez sur les touches de curseur pour régler la LED de sélection de paramètre sur MIDI ch.
2. Appuyez sur la touche de partie pour laquelle vous voulez changer le réglage de canal MIDI (la touche s'allume). Pour une partie Drum, vous pouvez appuyer sur une des huit touches de partie au choix (toutes les touches Drum Part s'allument).
3. Choisissez le canal voulu en tournant le bouton rotatif.

Les changements de programme et les messages SysEx sont transmis et reçus via le canal MIDI que vous définissez ici pour la partie Synth 1 (il s'agit donc là du canal MIDI global).

Réglage du numéro de note MIDI pour une partie Drum

Drums Note No. C-1...G9

Pour chaque partie Drum, vous pouvez spécifier le numéro de note MIDI sous forme d'un nom de note.
Si vous spécifiez le même numéro de note pour deux ou davantage de parties, les sons de ces parties seront joués simultanément en cas de réception de cette note envoyée par un appareil MIDI externe.

1. Déplacer les touches de curseur pour que les LED de sélection des paramètres indiquent **Drums Note No.**
2. Appuyer sur la touche de partie dont vous souhaitez changer le numéro de note (la touche s'allume).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de note.

Les réglages d'usine sont les suivants

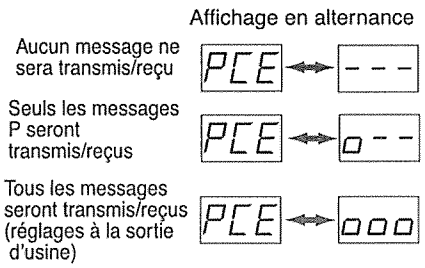
Partie	Numéro de note	Nom de la note	Partie	Numéro de note	Nom de la note
1	C2	36	5A	C4	60
2	D2	38	5B	C#4	61
3	E2	40	6A	F#2	42
4	F2	41	6B	A#2	46

La correspondance entre les noms et les numéros des notes peut varier en fonction du fabricant. Veuillez consulter le manuel d'utilisation de l'appareil que vous avez raccordé pour plus d'informations.

Réglages de filtre MIDI

Cette fonction permet de sélectionner les types de messages MIDI qui pourront être transmis ou reçus.
Pour chaque caractère "**PCE**" affiché, sélectionner "**O**" si vous voulez que ce type de message soit transmis ou reçu ou sélectionner "-" si vous ne voulez pas qu'il soit transmis ou reçu.

1. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent "**MIDI Filter**".
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la combinaison de types de messages qui seront transmis et reçus. "0" permet la transmission et la réception et "-" l'empêche.
   P: Transmission/réception de messages de changement de programme, de sélection de banque et de sélection de morceau.
   C: Transmission/réception de messages de changement de contrôle.
   E: Transmet/reçoit les données SysEx (exclusives au sys tème). Toutefois, quand vous réglez les paramètres de transfert (Dump), ces données sont transmises et reçues quel que soit le réglage spécifié ici.



Réglage de l'intervalle

Bend Range –12...12

Vous pouvez aussi spécifier l'intervalle Pitch Bend à utiliser pour l'exécution de données MIDI Pitch Bend venant d'un instrument externe.

1. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la tou che de pas 14 (**Bend Range**) (la touche 14 clignote).
2. Choisissez la plage de hauteur avec le bouton rotatif. **+/-1** correspond à un demi-ton, **+/-2** à un ton entier, **+/-7** à une quinte et **+/-12** à une octave.
3. Appuyez à nouveau sur la touche de pas 14 pour finaliser le réglage de plage de hauteur (la touche 14 s'éteint).

Pour annuler les réglages, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Pour certains sons, il se pourrait que vous n'obteniez pas l'intégralité de la plage de hauteur définie.

6. Mode Global

Le mode Global permet de définir des paramètres comme le métronome ou la protection de mémoire. Appuyer sur la touche du mode **GLOBAL** pour accéder au mode Global.
Pour valider les réglages du mode Global, appuyer sur la touche du mode précédent.

Les réglages effectués en mode Global seront annulés si vous coupez l'alimentation sans les mémoriser. Pour sauvegarder les réglages effectués, vous devez mener à bien l'opération de sauvegarde "Write" (voir p.48 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global").

Réglages du métronome

Metronome oFF, r-0, r-1, r-2, on

Sert à définir le fonctionnement du métronome. Si vous utilisez l'enregistrement en temps réel pour créer un motif depuis le début, le métronome s'avère pratique à utiliser. Le son du métronome joue tous les intervalles de noires (1/4 de note).

oFF:Le métronome n'est pas audible.
r-0: Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement (lorsque les touches Rec et Play/Cancel sont allumées.
r-1: En cas d'enregistrement, un compte à rebours d'une mesure prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement
r-2: En cas d'enregistrement, un compte à rebours de deux mesures prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement
on: Le métronome joue pendant la reproduction et pendant l'enregistrement. Aucun compte à rebours n'a lieu avant le commencement de l'enregistrement.

1. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **Metronome**.
2. Tourner le bouton rotatif pour effectuer les réglages correspondant au métronome.
3. Appuyez sur la touche PATTERN, STEP EDIT ou SONG pour retourner au mode précédent.

Le réglage du métronome ne peut pas être mémorisé. A la mise sous tension de l'appareil, le métronome est toujours réglé sur "**oFF**".

Synchronisation de l'EM-1 sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock)

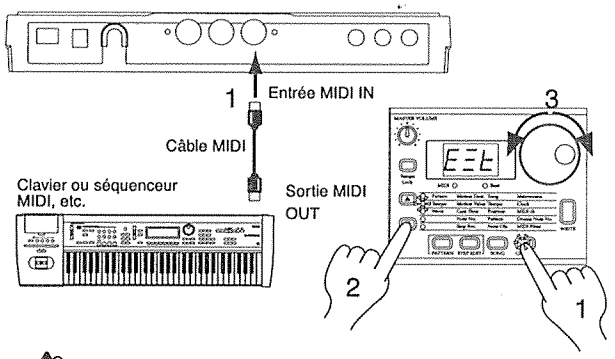
Clock int, Ext

Le paramètre **Clock** du mode Global permet de synchroniser le tempo de **l'EM-1** sur le tempo d'un appareil MIDI externe pouvant envoyer ou recevoir des messages d'horloge MIDI.
Pour plus de détails sur les réglages de synchronisation de votre appareil MIDI externe, voir le manuel d'utilisation de cet appareil.

Même si vous réglez le paramètre Clock sur Ext, l'EM-1 fonctionnera sur son horloge interne si aucun message d'horloge MIDI n'est reçu à sa borne d'entrée MIDI IN.

Synchronisation de l'EM-1 sur un appareil MIDI externe fonctionnant en maître (Ext)

1. Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur **MIDI IN** de l'**EM-1** au connecteur MIDI OUT de l'appareil MIDI externe (séquenceur ou synthétiseur, etc.)
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Clock**.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la valeur "**E∃t**" (horloge externe).
4. Effectuer les réglages sur l'appareil MIDI externe (maître) afin qu'il puisse transmettre des messages d'horloge MIDI.
5. Revenir au mode Pattern ou au mode Song.
6. Lorsque vous démarrez le séquenceur de l'appareil MIDI externe, l'**EM-1** démarre la reproduction en même temps.
7. Lorsque des données d'horloge MIDI sont reçues à la borne **MIDI IN**, appuyer sur la touche Play/Pause de l'**EM-1** pour qu'il joue en synchronisation avec l'appareil MIDI externe.



Si le paramètre d'horloge MIDI est réglé sur "**Ext**" et que l'EM-1 est synchronisé sur l'horloge MIDI externe, il se synchronisera sur le tempo du séquenceur externe et il ne sera pas possible de modifier le tempo de l'EM-1.

Si un message MIDI Start est reçu pendant que l'EM-1 joue déjà en synchronisation avec une horloge MIDI, l'EM-1 démarrera la reproduction à partir du début du motif en cours de jeu (ou, dans le cas d'un morceau, depuis le début du motif qui jouait lors de la réception du message "Start")

Synchronisation d'un appareil MIDI externe sur l'EM-1 fonctionnant en maître (int)

1. Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur **MIDI OUT** de l'**EM-1** au connecteur **MIDI IN** de l'appareil MIDI externe (séquenceur ou synthétiseur, etc.)
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Clock**.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la valeur "**Int**" (horloge interne).
4. Effectuer les réglages nécessaires sur l'appareil MIDI externe (esclave) afin qu'il puisse recevoir des messages d'horloge MIDI.
5. Lorsque vous démarrez la reproduction sur l'**EM-1**, l'appareil MIDI externe démarre la reproduction en même temps, de manière synchronisée.

Lorsque vous effectuez l'opération Reset & Play pour commencer la reproduction à partir du début du motif, l'EM-1 transmet uniquement un message de démarrage MIDI (MIDI Start).

Enregistrement de performances ou de mouvements de boutons au sein d'un morceau (Event Recording)

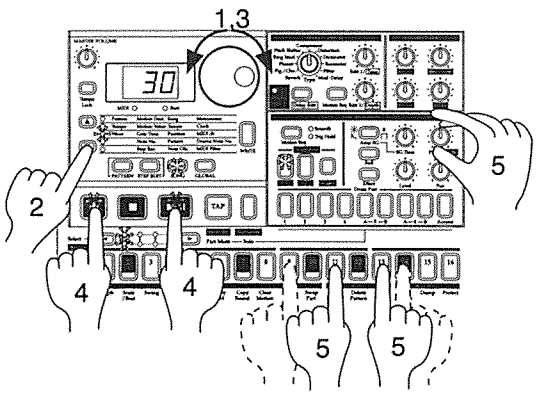
En mode Song, vous pouvez créer des données de jeu non seulement en combinant des motifs mais aussi en enregistrant votre jeu sur les touches Drum Part et sur les touches de pas en temps réel (avec la fonction de clavier) et en manipulant les boutons.
L'enregistrement de ces données de jeu en mode Song est ce qu'on appelle "l'enregistrement d'événements".
Voici les quatre types de données de jeu (données d'événements) que vous pouvez enregistrer avec l'enregistrement d'événements.

- Données de jeu produites avec les touches Drum Part
- Données de jeu produites avec la fonction de clavier
- Manipulations des touches et boutons (uniquement pour la partie sélectionnée)
- Données de tempo

L'enregistrement d'événements permet d'enregistrer deux ou davantage de types d'événements dans la même zone, pour autant que les événements soient joués en même temps.
L'enregistrement d'événements "réécrit" toujours les données précédentes (c'est-à-dire qu'il se fait par remplacement) et lorsque vous enregistrez votre performance, toutes les données d'enregistrement d'événements déjà présentes dans cette zone seront effacées. (Il n'est pas possible de superposer des enregistrements d'événements dans une même zone).

1. Sélectionner le morceau pour lequel vous souhaitez enregistrer des événements.
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Position**.
3. Tourner le bouton rotatif ou utiliser les touches de sélection pour se déplacer à la position à laquelle vous souhaitez commencer l'enregistrement.
4. Appuyer sur la touche Rec puis sur la touche Play/Pause pour démarrer l'enregistrement d'événements.
5. Utiliser les touches de parties et /ou les boutons pour créer des événements.
6. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter l'enregistrement d'événements.

Si les données musicales du Song coïncident avec les données d'événements enregistrées, la priorité sera donnée aux données d'événements à la reproduction.



Les mouvements de boutons qui sont enregistrés sous forme d'événements en mode Song seront toujours reproduits en fonction du réglage de type de séquence de mouvements **Smooth** (et non du type **Trig Hold**).

Si vous souhaitez mémoriser l'enregistrement d'événements, vous devez effectuer l'opération Write. Si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'appareil hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde Write, la performance enregistrée sera perdue.

Après le retour en arrière dans un morceau, il n'est pas toujours possible de reproduire les données d'événement exactement de la même manière.

Si, pendant la reproduction, vous activez un bouton qui a été enregistré sous forme d'événement, la reproduction des événements de ce bouton sera annulée jusqu'à la position suivante.

Effacement de données d'événements d'un morceau

Pour effacer des données d'événements d'un morceau, effectuez un enregistrement d'événement "vide" (sans manipuler de touche ni de bouton) sur la portion des données à effacer.

Vérification des données d'événements pour un morceau

Si des données d'événements sont enregistrées dans un Song, les touches de pas 13 à 16 s'allumeront si vous maintenez la touche Shift enfoncée et que vous appuyez sur la touche Motion Sequence de la section Part Common.

Il n'est pas possible de vérifier les données d'événements pendant le reproduction ou l'enregistrement.

Mémorisation d'un morceau (WRITE)

Pour conserver le morceau que vous avez créé, il convient de le mémoriser par le biais de l'opération Write.
Si vous décidez de ne pas sauvegarder les données de morceau créées, il suffit de sélectionner un autre morceau sans passer par l'opération d'écriture "Write".

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer une fois sur la touche Write (elle clignote). Le numéro du motif se mettra à clignoter sur l'affichage.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la destination de sauvegarde.
4. Réappuyer sur la touche Write pour mémoriser les données. (La touche s'allume puis s'éteint)

Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d'effectuer l'opération de sauvegarde.

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant l'opération de mémorisation car vous risqueriez d'endommager les données.