

# ELECTRIBE MX

**EMX-1** Music Production Station  
Station de production musicale

## Guide d'Utilisation



VALVE  FORCE  
**MMT**

# KORG

# Précautions

## Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut entraîner le mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à de fortes vibrations
- A proximité de champs magnétiques

## Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur fourni à une prise secteur de tension appropriée. Évitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

## Interférences avec d'autres appareils électriques

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.

## Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

## Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

## Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

## Évitez toute intrusion d'objets ou de liquide

Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'instrument. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un court-circuit ou une électrocution.

Veuillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

## Marque CE pour les normes européennes

### harmonisées

La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur secteur jusqu'au 31 décembre 1996 signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/CEE) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE).

La marque CE apposée après le 1 janvier 1997 signifie que ces appareils sont conformes à la Directive EMC (89/336/CEE), à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la Directive Basse Tension (73/23/CEE).

La marque CE apposée sur tous les produits de notre firme fonctionnant sur piles signifie que ces appareils répondent à la Directive EMC (89/336/CEE) et à la Directive concernant la marque CE (93/68/CEE).

# Table of Contents

<b>1. Introduction .....</b>	<b>7</b>	<b>4. Mode Pattern (motifs) .....</b>	<b>19</b>
<b>Caractéristiques principales .....</b>	<b>7</b>	<b>Jeu des motifs .....</b>	<b>19</b>
<i>Sauvegardez vos données sur l'EMX-1 .....</i>	<i>8</i>	<i>Qu'est-ce qu'un motif ? .....</i>	<i>19</i>
<i>A propos des tubes à vide .....</i>	<i>8</i>	<b>Jeu d'un motif .....</b>	<b>19</b>
<i>Qu'est-ce que VALVE FORCE ? .....</i>	<i>8</i>	<i>Pour commencer la reproduction .....</i>	<i>19</i>
<i>Qu'est-ce que MMT ? (Technologie Multi-Modélisation) .....</i>	<i>8</i>	<i>Pour suspendre la reproduction .....</i>	<i>19</i>
		<i>Pour reprendre la reproduction .....</i>	<i>19</i>
		<i>Pour arrêter la reproduction .....</i>	<i>19</i>
<b>2. Les parties et leur fonctions ..</b>	<b>9</b>	<b>Selection d'un motif .....</b>	<b>20</b>
<b>Panneau supérieur .....</b>	<b>9</b>	<i>Pour vérifier quel motif est en train d'être joué .....</i>	<i>20</i>
Section commune .....	10	<i>Pour forcer la reproduction à redémarrer au début d'un motif .....</i>	<i>20</i>
Section édition .....	11	<i>A propos du timing des changements de motifs .....</i>	<i>20</i>
Section sélection de partie .....	12	<b>Réglage du tempo de reproduction .....</b>	<b>20</b>
Section touches de pas .....	13	<i>Utilisation du bouton rotatif pour régler le tempo. ....</i>	<i>20</i>
Section Arpeggiator .....	14	<i>Pour régler le tempo avec plus de précision .....</i>	<i>20</i>
		<i>Utilisation de la touche TAP pour régler le tempo .....</i>	<i>21</i>
<b>Panneau arrière .....</b>	<b>15</b>	<i>Auto Scannérisation BPM .....</i>	<i>21</i>
<b>Panneau avant .....</b>	<b>15</b>	<i>Pour garder un tempo constant tout en changeant de motif (TEMPO LOCK) .....</i>	<i>21</i>
Section carte .....	15	<b>Jouer le son d'une partie .....</b>	<b>22</b>
<b>Items et fonctions de l'affichage .....</b>	<b>16</b>	<i>Qu'est-ce qu'une Partie? .....</i>	<i>22</i>
		<i>— Parties batterie (1~5, 6A-B, 7A-B) .....</i>	<i>22</i>
		<i>— Parties synthé (1~5) .....</i>	<i>22</i>
		<i>— Parties accentuées (batterie, synthé) .....</i>	<i>22</i>
<b>3. Fonctionnement de base ..</b>	<b>17</b>	<b>Ecouter le son d'une partie .....</b>	<b>22</b>
<b>Préparation .....</b>	<b>17</b>	<i>Ecouter le son d'une partie batterie .....</i>	<i>22</i>
Raccordements .....	17	<i>Ecouter le son d'une partie synthé (fonction Keyboard - clavier) .....</i>	<i>22</i>
Mise sous tension on/off .....	17	<b>Selection d'une partie .....</b>	<b>23</b>
<i>Pour mettre sous tension .....</i>	<i>17</i>	<i>Partie batterie .....</i>	<i>23</i>
<i>Pour mettre hors tension .....</i>	<i>17</i>	<i>Pour sélectionner une partie durant la reproduction sans la jouer .....</i>	<i>23</i>
<b>Jeu d'un morceau Démo .....</b>	<b>18</b>	<i>Partie batterie .....</i>	<i>23</i>
<i>Pour suspendre la reproduction .....</i>	<i>18</i>	<i>Partie accentuée .....</i>	<i>23</i>
<i>Pour reprendre la reproduction .....</i>	<i>18</i>	<b>Assourdir une partie .....</b>	<b>23</b>
<i>Pour arrêter la reproduction .....</i>	<i>18</i>	<b>Mettre une partie en solo .....</b>	<b>24</b>
Liste de morceaux Démo .....	18	<b>Ajouter des accents à une partie .....</b>	<b>24</b>
		<i>Régler l'adresse de l'accent et sa force .....</i>	<i>24</i>
		<i>Régler les parties qui seront accentuées .....</i>	<i>24</i>
		<b>Transposer une phrase (Transpose) .....</b>	<b>25</b>
		<b>Faire "swinguer" un motif .....</b>	<b>25</b>
		<i>Spécifier l'importance du swing .....</i>	<i>25</i>
		<i>Spécifier les parties qui vont swinguer .....</i>	<i>25</i>
		<b>Appliquer un roulement à une partie .....</b>	<b>26</b>
		<i>Selection d'une partie et activation de l'effet de roulement .....</i>	<i>26</i>
		<i>Réglage du type de roulement .....</i>	<i>26</i>
		<b>Assigner la sortie de chaque partie .....</b>	<b>26</b>
		<b>Ajouter une distorsion pour accroître l'impact du son .....</b>	<b>26</b>

<b>Utilisation de l'arpeggiator .....</b>	<b>27</b>	<i>Réglage du dernier pas .....</i>	<i>53</i>
Pour jouer avec l'arpeggiator .....	27	Déplacer les données au sein d'un motif .....	53
<i>Pour arpéger une partie batterie .....</i>	<i>27</i>	<i>Pour déplacer les données .....</i>	<i>53</i>
<i>Pour arpéger une partie synthé .....</i>	<i>27</i>	<i>Pour copier des données plusieurs fois .....</i>	<i>54</i>
<i>Régler la note centrale .....</i>	<i>27</i>	<i>Pour déplacer des données au hasard .....</i>	<i>54</i>
<i>Changer l'échelle de l'arpeggiator .....</i>	<i>28</i>	Transposer la hauteur d'une partie de phrase synthé .....	55
<i>Liste ECHELLE D'ARPEGE .....</i>	<i>28</i>	<i>Changer la hauteur des données de note .....</i>	<i>55</i>
<b>Edition des sons .....</b>	<b>29</b>	<i>Pour changer au hasard les données de note d'une partie synthé .....</i>	<i>55</i>
Edition du son d'une partie batterie .....	29	Copier une partie .....	55
<i>Assigner une onde .....</i>	<i>29</i>	Copier seulement le son d'une partie .....	56
<i>Edition des paramètres Partie Commune .....</i>	<i>29</i>	Effacer les données séquences d'une partie ..	56
<i>Modulation .....</i>	<i>30</i>	<i>Pour effacer toutes les données de reproduction d'une partie .....</i>	<i>56</i>
Edition du son d'une partie synthé .....	31	<i>Pour effacer un déclenchement pendant un enregistrement ou une reproduction .....</i>	<i>57</i>
<i>Oscillateur synthé .....</i>	<i>31</i>	Effacer toutes les données d'un motif .....	57
<i>Filtre synthé .....</i>	<i>31</i>	Comparer le motif en cours d'édition avec le motif sauvegardé (COMPARE) .....	57
<i>Paramètres Partie Commune .....</i>	<i>32</i>	<b>Séquence de mouvements .....</b>	<b>58</b>
<i>Modulation .....</i>	<i>33</i>	<i>Qu'est-ce qu'une séquence de mouvements ? .....</i>	<i>58</i>
Régler l'accord d'une partie synthé .....	33	<i>Effets (FX1, FX2, FX3) .....</i>	<i>58</i>
<b>Liste des types d'oscillateur .....</b>	<b>34</b>	<i>Parties batterie(1-7B) .....</i>	<i>58</i>
Liste PCM Batterie .....	39	<i>Parties synthé (1-5) .....</i>	<i>58</i>
Liste PCM Synthé .....	40	<i>Parties accentuées .....</i>	<i>58</i>
<b>Effets .....</b>	<b>41</b>	Enregistrement d'une séquence de mouvements .....	58
Utilisation des effets .....	41	Jeu d'une séquence de mouvements .....	59
<i>Pour appliquer un effet .....</i>	<i>41</i>	Vérifier les données de séquence de mouvements .....	59
Pour éditer un effet .....	41	Edition des données d'une séquence de mouvements .....	60
Types d'effets .....	42	<i>Selection de la séquence de mouvements que vous voulez éditer .....</i>	<i>60</i>
1. <i>Stéréo .....</i>	<i>42</i>	<i>Edition des valeurs des paramètres d'une séquence de mouvements .....</i>	<i>60</i>
2. <i>Mono mix .....</i>	<i>42</i>	Effacement d'une séquence de mouvements pour une partie ou un effet .....	61
3. <i>Stereo cross .....</i>	<i>42</i>	<b>Ensemble de motifs définis (Pattern Set) .....</b>	<b>62</b>
<b>Paramètres d'effets .....</b>	<b>43</b>	<i>Qu'est-ce qu'un ensemble de motifs définis? .....</i>	<i>62</i>
<b>Enregistrer une phrase .....</b>	<b>47</b>	Jouer avec un ensemble de motifs définis .....	62
<i>Enregistrement en temps réel .....</i>	<i>47</i>	Utilisation de la Chain Play avec un ensemble de motifs définis .....	63
<i>Enregistrement pas à pas .....</i>	<i>47</i>	Assigner un motif à un ensemble de motifs définis .....	63
Enregistrer une phrase pendant la reproduction (Enregistrement en temps réel) .....	47	<b>Sauvegarder un motif .....</b>	<b>64</b>
<i>Pour enregistrer une partie batterie .....</i>	<i>47</i>	<i>Si vous décidez de ne pas sauvegarder un motif que vous avez créé .....</i>	<i>64</i>
<i>Pour enregistrer une partie synthé .....</i>	<i>48</i>	Sauvegarder en écrasant un motif existant ...	64
<i>Pour enregistrer durant la reproduction .....</i>	<i>48</i>	<i>Ecraser sur un motif différent .....</i>	<i>64</i>
<i>Pour effacer les déclenchements intempestifs durant la reproduction (Erase) .....</i>	<i>48</i>	Sauvegarder un motif sous un nom différent .	64
Enregistrement pas à pas .....	48		
<i>Pour enregistrer un rythme de partie batterie .....</i>	<i>49</i>		
<i>Pour enregistrer une phrase de partie synthé .....</i>	<i>49</i>		
<i>Pour entrer un silence ou une liaison .....</i>	<i>49</i>		
<i>Pour bouger le pas cible .....</i>	<i>49</i>		
<b>Edition des données de séquence ...</b>	<b>50</b>		
Edition d'un motif de phrase (Note Edit) .....	50		
<i>Selection du pas que vous voulez éditer .....</i>	<i>50</i>		
<i>Edition des adresses de déclenchement (l'adresse des notes) .....</i>	<i>51</i>		
<i>Edition du numéro de note (hauteur) .....</i>	<i>51</i>		
<i>Edition du temps de porte .....</i>	<i>51</i>		
Régler la longueur et la signature temps d'un motif .....	52		
<i>Pour vérifier la longueur et le battement .....</i>	<i>52</i>		
<i>Réglage de la longueur .....</i>	<i>52</i>		
<i>Réglage du battement .....</i>	<i>52</i>		

## 5. Mode Song (morceau) ..... 65

- Qu'est-ce qu'un morceau ? ..... 65
- Qu'est-ce que la position ? ..... 65

### Jeu d'un morceau ..... 66

- Pour suspendre la reproduction ..... 66
- Pour reprendre la reproduction ..... 66
- Pour arrêter la reproduction ..... 66
- Avance rapide ou retour arrière dans la reproduction ..... 66

### Sélection d'un morceau ..... 66

- Changement de morceau ..... 66
- Jeu depuis le début de la position en cours ou depuis le début du morceau ..... 66
- CCCContinuer à jouer un autre morceau ..... 66

### Réglage du tempo de reproduction ..... 67

- Utilisation du bouton rotatif pour régler le tempo ..... 67
- Utilisation de la touche TAP pour définir le tempo ..... 67
- Blocage du tempo d'un morceau ..... 67

### Création d'un morceau ..... 68

- Spécifier un motif pour chaque position ..... 68
  - Reprise du morceau joué depuis le début ..... 68
- Transposer la hauteur d'un motif pour une position spécifique ..... 69

### Edition d'un morceau ..... 70

- Insérer un motif ..... 70
- Supprimer un motif ..... 70
- Supprimer les données d'un morceau ..... 70
  - Si vous effacez des données d'un morceau par accident ..... 71
- Changer le motif dans une position spécifique .. ..... 71
- Maintien des réglages d'assourdissement d'une partie même quand le motif change ..... 71
- Reproduire des morceaux successivement .... 71

### Enregistrement d'événements ..... 72

- Enregistrer les données d'un événement morceau ..... 72
  - Enregistrement en utilisant Event Recording ..... 72
  - Effacement de données d'événements d'un morceau . 73
  - Pour vérifier les données d'événements d'un morceau 73

### Mémorisation d'un morceau ..... 74

- Pour simplement sauvegarder un morceau ..... 74
- Pour sauvegarder en écrasant un morceau différent .. 74
- Pour renommer et sauvegarder un morceau ..... 74

## 6. Global (mode) ..... 75

- Régler le métronome ..... 75
- Accorder avec un autre instrument ..... 75
- Protection des données en mémoire ..... 75
- Echange des fonctions de l'arpeggiator ..... 76
- Mémorisation des réglages en mode Global 76

### Utilisation de SmartMedia™ ..... 76

- A propos des cartes ..... 76
- Précautions de manipulation ..... 76
- Formatage de SmartMedia ..... 77
- Sauvegarde des données dans SmartMedia (Save All) ..... 77
- Charger les données depuis SmartMedia dans le EMX-1 ..... 77
- Charger un motif depuis SmartMedia (Load Pattern) ..... 78
- Effacement d'un fichier EMX-1 file depuis SmartMedia (Delete File) ..... 78

## 7. Mode MIDI ..... 79

- A propos des canaux MIDI ..... 79
- Utiliser le EMX-1 comme un module son ..... 79
  - Si vous connectez un séquenceur multi-pistes MIDI au EMX-1 ..... 79
- Régler le canal MIDI pour chaque partie ..... 79

### Utilitaire MIDI ..... 80

- Exécution des réglages filtre MIDI ..... 80
- Assigner les numéros de notes batterie ..... 80
  - A propos de note-on/note-off ..... 81
- Assigner un numéro de changement de contrôle MIDI à un bouton ..... 81

### Transmission des réglages sons et autres données ..... 82

- Transmission/réception de données mémoire 82
  - Transmission ..... 82
  - Réception ..... 82
- Changements de motifs ..... 83
- Réglage de la gamme de déformation des tons ..... 83
  - Réglage de la gamme de déformation des tons ..... 83

## **Synchroniser la reproduction avec un dispositif MIDI externe ..... 83**

- Pour utiliser le EMX-1 comme système principal et y synchroniser un dispositif MIDI externe..... 83*
- Pour utiliser le dispositif MIDI externe comme système principal et y synchroniser le EMX-1 ..... 84*

## **Reproduction synchrone avec d'autres modèles Electribe ..... 84**

- Pour faire jouer le ES-1 en synchronisation avec le tempo du EMX-1 ..... 84*
- Pour faire jouer les motifs numérotés à l'identique en synchronisation par le EMX-1 et le ES-1 ..... 84*

## **A propos des messages MIDI utilisés pour la synchronisation ..... 85**

- Horloge programmation ..... 85*
- Démarrage ..... 85*
- Continuer, Stop ..... 85*

## **A propos de la synchronisation en mode Morceau ..... 85**

- Sélection morceau ..... 85*
- Pointeur position morceau ..... 85*

## **Edition des sons ..... 86**

- Edition via NRPN ..... 86*
- A propos des messages exclusifs système .... 86**
- Messages exclusifs système universels ..... 86*

## **8. Appendice ..... 87**

### **Guide de dépannage ..... 87**

### **Messages d'erreur ..... 88**

- Restaurer les réglages usine ..... 89*

### **Spécifications ..... 89**

### **Liste des noms de motifs ..... 90**

- Bouton/Sw - Liste MIDI ..... 92*

### **Index ..... 93**

### **Diagramme Bloc ..... 96**

# 1. Introduction

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur l'ELECTRIBE MX (alias "EMX-1").

La Station de Production de Musique EMX-1 peut être utilisée par tous - du débutant au professionnel - pour créer une musique profondément originale.

Les boutons et les touches de l'appareil vous permettent d'éditer des sons de façon intuitive et le plus facilement du monde, et de créer des rythmes et des motifs de phrase sans avoir besoin d'utiliser d'autre équipement. Le EMX-1 est l'outil idéal pour le musicien, le DJ, le créateur sonore ou l'utilisateur de musique numérique qui cherchent une manière facile d'ajouter de l'originalité à leur musique. C'est également le complément idéal pour tous les autres modèles de la gamme ELECTRIBE.

## Caractéristiques principales

**Outil idéal pour produire de la musique de danse, ainsi que la plupart des autres types de musique**

Le EMX-1 propose neuf parties batterie et cinq parties synthé. L'édition des arrangements d'un morceau étant unifiée avec l'édition du son de chaque partie, la production d'un morceau est simple et rapide.

**Système générateur de tons "MMT (Technologie Multi-Modélisation)"**

Le moteur synthé du EMX-1 dispose de la dernière technologie Korg - MMT (Technologie Multi-Modélisation). Le système s'appuie sur le savoir-faire qui a été développé pour la technologie DSP utilisée pour le Z1, le MS2000 et la gamme ElectrIBE pour créer une large gamme de variations de timbres, grâce à un petit nombre d'opérations très simples. La section oscillateur offre un total de seize modèles synthétiques différents qui comprennent non seulement les modèles de synthétiseurs analogiques standards, tels que Waveform, Sync, Cross Mod et Ring Mod, mais aussi de nouveaux types de synthés qui n'étaient pas encore disponibles, comme un type Accord qui peut produire un accord complet à partir d'une seule note, un type Unisson qui vous permet de faire détoner jusqu'à six oscillateurs pour créer un son extrêmement riche, et un type Waveshape qui mélange deux oscillateurs, puis module le résultat obtenu pour générer des ondulations sonores complexes.

## 1. Introduction

Les paramètres soigneusement sélectionnés du filtre et des sections de modulation mettent en valeur une gamme largement enrichie, la vitesse et la qualité du son. En plus des quatre types de filtres qui permettent de varier considérablement le son généré par l'oscillateur, le nouveau système de contrôle permet de créer le son caractéristique de la distorsion analogique pour obtenir des sons de synthé analogique puissants et raffinés. Pour obtenir des sons totalement avant-gardistes, nous avons ajouté BPF+ (filtre de bande passante) à un débit ajustable, et vous pouvez en plus utiliser d'autres paramètres liés à la modulation à partir de LFO ou EG.

**207 ondes batterie pour utilisation immédiate dans votre musique de danse**

Le EMX-1 comporte 207 ondes batterie incorporées qui ont été pré-programmées pour résonner de la meilleure des façons dans votre musique.

**Facilité d'édition digne d'un synthétiseur analogique**

Le panneau avant est équipé de boutons et de commutateurs pour les paramètres sons importants, vous permettant d'éditer des sons en temps réel pendant que vous jouez, et vous permettant aussi de créer des sons de la même manière qu'avec un synthétiseur analogique.

**Trois processeurs pour effets stéréo simultanés**

Le EMX-1 est équipé de trois processeurs pour effets stéréo, chacun offrant 16 types d'effets de pointe. Vous pouvez utiliser la fonction Chain pour modifier la façon dont les effets sont reliés entre eux.

**192 motifs internes programmés pour la plupart des musiques de danse**

Le EMX-1 peut contenir 256 motifs en mémoire. Chacun d'entre eux vous laisse stocker un son et une séquence (allant jusqu'à 128 pas) pour chaque partie. Lors de l'achat, 192 des motifs internes sont pré-programmés spécifiquement pour la musique de danse et les autres styles de musique moderne.

**64 morceaux**

Une séquence de motifs, des données de sourdine et des mouvements de bouton peuvent être sauvegardés en tant que "morceau" dans chacun des 64 morceaux contenus dans la mémoire.

**Programmation de motifs intuitifs**

Les seize touches de pas du panneau avant vous permettent d'entrer des données dans un motif rapidement, aisément et intuitivement. Bien entendu, vous pouvez aussi utiliser l'enregistrement en temps réel ou l'enregistrement pas à pas.

1

2

3

4

5

6

7

8

## Séquençage des mouvements

Le dispositif de séquençage des mouvements du EMX-1 vous permet d'enregistrer et de mettre en boucle les mouvements de boutons et les actions sur les commutateurs, ce qui offre la possibilité de créer des changements variables dans la sonorité durant la reproduction.

## Le tout nouveau circuit à tube à vide VALVE FORCE

Le EMX-1 est équipé de la toute nouvelle technologie VALVE FORCE développée par Korg, un circuit totalement analogique qui comprend deux vrais tubes à vide et qui peut être utilisé pour obtenir des effets professionnels en renforçant le niveau général du son. Il offre un son riche, chaud et extrêmement précis, qui ne peut être obtenu avec la seule technologie digitale. Utilisez le bouton TUBE GAIN pour ajuster le niveau du signal de sortie du EMX-1 qui est envoyé à travers les tubes à vide, en contrôlant la légère distorsion et la riche structure harmonique que les tubes à vide ajoutent au son. Même aux niveaux les plus bas, vous pouvez ajuster le TUBE GAIN pour profiter de la qualité exceptionnelle du son des tubes dans n'importe quelle situation.

## Transformer des sources audio externes

Vous pouvez connecter une source audio à la prise audio in, et transformer ce son en utilisant le filtre interne et les effets intégrés.

## Prises sortie individuelles bi-canaux

En plus des sorties audio L/MONO et R stéréo principale, vous pouvez acheminer toute combinaison de parties par les deux sorties audio indépendantes.

## Détection BPM Auto

Le EMX-1 peut détecter automatiquement le tempo d'une source audio connectée à la prise audio in, et appliquer ce tempo au motif en cours. Bien entendu, vous pouvez aussi utiliser la touche Tap tempo pour entrer le tempo, ou vous synchroniser sur une horloge MIDI externe.

## Logement SmartMedia™

Les motifs et les morceaux que vous créez sur le EMX-1 peuvent être sauvegardés sur SmartMedia™.

## Arpeggiator

Utilisez le contrôleur de bande pour un contrôle intuitif et interactif des arpegges générés automatiquement.

## Affichage

Le grand écran LCD vous tient informé des opérations en cours et fournit également d'autres informations.

## Ecriture d'un motif à la volée

Si vous tombez inopinément sur un pattern ou un riff qui vous plaît pendant que vous écoutez des motifs, vous pouvez écrire et sauvegarder ce motif sans avoir besoin d'arrêter l'exécution.

## Sauvegardez vos données sur l'EMX-1

Les motifs et morceaux que vous créez sur le EMX-1 seront perdus (les motifs et morceaux retourneront à leur statut non-édité) si vous sélectionnez un nouveau motif ou un nouveau morceau, ou si vous coupez l'alimentation avant d'avoir sauvegarder les modifications.

Si vous voulez sauvegarder un motif ou un morceau que vous avez créé ou édité, ou des modifications que vous avez apportées aux données globales, vous devez effectuer l'opération Write (écriture).

Vous pouvez toujours restaurer tous les morceaux et les motifs selon les réglages sortie d'usine si vous le souhaitez (☞ p.89 "Restaurer les réglages usine").

## A propos des tubes à vide

N'essayez pas d'enlever, de remettre ou de changer les tubes du EMX-1. Les tubes ne doivent pas être manipulés par l'utilisateur.

### Qu'est-ce que VALVE FORCE ?

VALVE FORCE est la propriété de KORG et fait partie de la technologie audio des tubes à vide. Le système VALVE FORCE fournit la petite distorsion et la riche structure harmonique qui caractérisent les circuits à tube analogique. En fournissant au circuit de tube son propre contrôle de hausse, le système VALVE FORCE offre une excellente qualité tonale dans n'importe quelle situation.

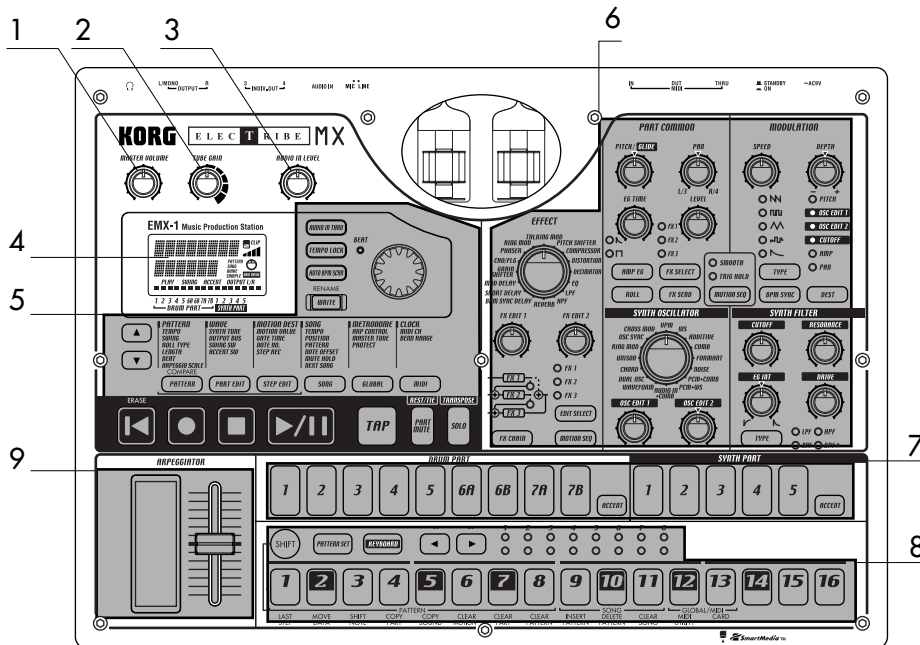
### Qu'est-ce que ? (Technologie Multi-Modélisation)

Le nouveau moteur d'avant-garde MMT (Technologie Multi-Modélisation) de KORG est basé sur l'immense savoir-faire accumulé au fil des ans grâce au développement du DSP – développement qui a permis la création des gammes Prophecy, Z1, MS2000, OASYS PCI et Electribe. Cette technologie fournit des possibilités sonores incroyablement avancées tout en continuant à offrir ce maniement simple qui a toujours été la marque de fabrique de la gamme Electribe.



# 2. Les parties et leur fonctions

## Panneau supérieur




### 1. VOLUME PRINCIPAL

Ce bouton ajuste le volume de sortie des prises de sortie et de la sortie casque. Le volume principal n'ajuste pas le volume des prises de sortie individuelles.

### 2. TUBE GAIN

Ce bouton ajuste le niveau du signal de sortie du EMX-1 qui est envoyé à travers les tubes à vide. Plus vous augmentez ce niveau, plus la distorsion produite par les tubes est importante. En utilisation normale, vous devez laisser ce bouton au niveau minimum.

 L'effet des tubes à vide s'applique aux prises de sorties (L/MONO, R) et à la prise casque.

### 3. NIVEAU AUDIO IN

Ce bouton ajuste le niveau d'entrée de l'entrée audio.

### 4. Affichage (p. 16)

Il affiche le nom du motif sélectionné en cours et fournit d'autres informations, telles que les valeurs de paramétrage et les messages.

### 5. Section commune (p. 10)

Les contrôles regroupés dans la section commune vous permettent de changer les modes, d'utiliser l'affichage pour éditer les paramètres et de contrôler la reproduction et l'enregistrement.

### 6. Section édition (p. 11)

En utilisant ces contrôles, vous pouvez éditer le son de chaque partie ainsi que les réglages des effets.

### 7. Section sélection des parties (p. 12)

Cette section permet de choisir chacune des parties batterie ou synthé.

### 8. Section touches de pas (p. 13)

Cette section permet de voir et d'éditer les déclenchements du rythme ou de la phrase du motif. Vous pouvez également utiliser les touches de pas comme un clavier pour jouer les sons et les parties synthé.

### 9. Section Arpeggiator (p. 14)

Cette section vous permet de jouer chaque partie automatiquement.

1

2

3

4

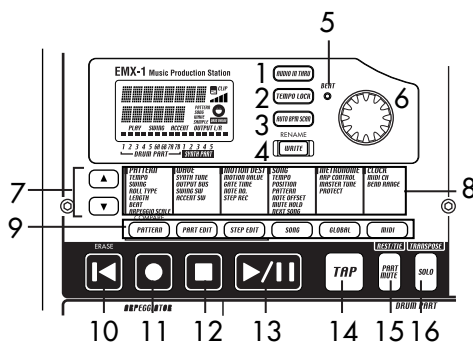
5

6

7


8

## Section commune



### 1. Touche AUDIO IN THRU (Entrée AUDIO THRU)

Cette touche envoie, sans modification, le son venant de la borne d'entrée directement aux bornes de sortie et à la prise casque.

 Cette touche n'aura aucun effet sur une partie synthé dont le type d'oscillateur est "AUDIO IN + COMB," puisqu'en pressant cette touche, on envoie simplement "thru" (à travers) le signal entrée audio non modifié.

### 2. Touche TEMPO LOCK

Si cette touche est allumée, le tempo restera à la valeur en cours, même si vous changez les motifs.

### 3. Touche SCAN BPM AUTO

Si cette touche est allumée, le tempo sera détecté à partir de la musique connectée à la borne entrée audio.

### 4. Touche WRITE/RENAME

Cette touche vous permet de sauvegarder les modifications apportées dans chaque mode et de sauvegarder toute donnée de réglage de motif que vous avez éditée.

En maintenant enfoncée la touche SHIFT et en pressant cette touche, vous pouvez renommer un motif ou un morceau.

### 5. BEAT LED (LED de mesure)

Ce voyant clignote à chaque intervalle de noire du tempo en cours.

### 6. Bouton rotatif

Utiliser ce bouton pour éditer la valeur affichée.

### 7. ▲/▼ (touches de curseur)

Utiliser ces touches pour sélectionner un paramètre depuis le menu Matrice. Le paramètre sélectionné en cours apparaîtra sur l'affichage.

### 8. Menu matrice

Le menu matrice donne la liste des paramètres qui sont disponibles dans chaque mode. Utilisez les touches de curseur pour sélectionner un paramètre.

### 9. Touches mode

Utilisez ces touches pour sélectionner soit le mode MOTIF, le mode EDITION DE PARTIE, le mode EDITION PAS A PAS, le mode MORCEAU, le mode GLOBAL ou le mode MIDI.

### 10. Touche RESET, ERASE

En enfonçant cette touche, vous réinitialiserez immédiatement le motif ou le morceau en cours à partir du début. Durant la reproduction, vous pouvez maintenir enfoncée la touche Shift et presser cette touche pour effacer les données de la partie en cours.

### 11. Touche REC

Utiliser cette touche pour enregistrer des rythmes, des phrases ou des mouvements de bouton. Durant la reproduction ou l'enregistrement, vous pouvez également utiliser cette touche pour activer/désactiver l'enregistrement.

### 12. Touche STOP/CANCEL

Utiliser cette touche pour arrêter la reproduction d'un morceau ou d'un motif, ou pour annuler l'exécution d'une opération.

### 13. Touche PLAY/PAUSE

Utiliser cette touche pour commencer, suspendre ou reprendre la reproduction d'un motif ou d'un morceau.

### 14. Touche TAP

Vous pouvez régler le tempo en pressant cette touche à chaque intervalle de noires du tempo désiré.

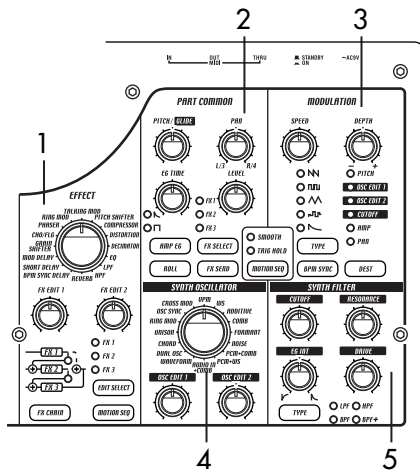
### 15. Touche PART MUTE, REST/TIE

Durant la reproduction, maintenez cette touche enfoncée et pressez une touche de partie pour assourdir cette partie. Lorsque vous mettez une partie en solo, cette touche s'allume et la touche de la partie assourdie s'éteint. Pendant un enregistrement pas à pas, utilisez cette touche pour entrer un silence ou une liaison.

### 16. Touche SOLO, TRANSPOSE

Durant la reproduction, maintenez cette touche enfoncée et pressez une touche de partie pour mettre cette partie en "solo" (c'est-à-dire que vous n'entendrez que cette partie). Lorsque vous mettez une partie en solo, cette touche s'allume. Si vous voulez mettre en solo plus d'une partie, maintenez la touche solo enfoncée et sélectionnez chacune des parties que vous voulez mettre en solo. Pressez cette touche une nouvelle fois pour l'éteindre et pour mettre fin à la fonction solo. Vous pouvez également maintenir cette touche enfoncée et tourner le bouton rotatif ou utiliser les touches de pas pour transposer une phrase. (réf. p.25 "Transpose")

## Section édition



### 1. EFFETS

Dans cette section, vous pouvez choisir le type d'effet et ajuster divers paramètres. **M**: supporte les séquences de mouvements.

**TYPE** (type d'effet): Sélectionne le type d'effet.

**FX EDIT1** (édition effet 1) **M**: Règle l'effet. Le paramètre effectivement contrôlé dépendra du type d'effet.

**FX EDIT2** (édition effet 2) **M**: Règle l'effet. Le paramètre effectivement contrôlé dépendra du type d'effet.

**FX CHAIN** (chaîne effet): Sur le EMX-1, le débit de sortie du processeur d'un effet donné peut être transmis à l'entrée d'un autre. La connection changera chaque fois que vous presserez ceci, et la connection allumée sera celle utilisée.

**EDIT SELECT**: Choisit quel processeur d'effets est en cours d'édition.

**MOTION SEQ.** (motion sequence): Enregistre et reproduit les mouvements des boutons FX EDIT1 et FX EDIT2. Cela alternera entre on (allumé) et off (éteint) chaque fois qu'on le presse.

### 2. PARTIE COMMUNE

Ce sont les paramètres qui sont communs aux parties batterie et aux parties synthé. **M**: supporte les séquences de mouvements.

**MOTION SEQ.** (motion sequence): Mettre en marche cette fonction vous permettra d'enregistrer et de reproduire les mouvements de boutons pour chaque partie. Cette touche alternera successivement entre on (SMOOTH allumé), on (TRIG HOLD allumé) et off (éteint) chaque fois qu'elle est pressée.

**PITCH/GLIDE** **M**: Pour une partie batterie, ce bouton règle la hauteur. Pour une partie synthé, il spécifie le temps nécessaire pour que la hauteur change entre deux notes liées.

**EG TIME** **M**: Règle le temps d'enveloppe (le temps nécessaire à la note pour se détériorer) pour chaque partie.

**PAN** (panoramique) **M**: Ce dispositif contrôle la position de la partie dans le champ stéréo pour les lignes de sortie (L/MONO, R) ou les casques. Si une partie est réglée sur le bus sortie (réf. p.26 : bus sortie) individuel (3/4), ce contrôle ajustera le panoramique aux sorties individuelles (INDIV.OUT 3,4).

**LEVEL** **M**: Règle le volume de chaque partie. Pour une partie accentuée, ce dispositif ajustera la force de l'accent.

**AMP EG** **M**: Sélectionne la forme de l'enveloppe de l'ampli pour chaque partie. L'enveloppe alternera entre  $\curvearrowright$  (détérioration) ou  $\square$  (non-détérioration) chaque fois que vous pressez cette touche.

**ROLL** **M**: Pour chaque partie, cela fera alterner l'effet de roulement entre on (allumé) et off (éteint).

**FX SELECT** (sélection effet) **M**: Sélectionne quel processeur d'effet sera appliqué à chaque partie. Si FX END est allumé, l'effet sélectionné sera appliqué. Ce réglage est ignoré pour les parties dont le réglage de bus sortie (réf. p.26 : bus sortie) est à 3/4.

**FX SEND** (effect send) **M**: Décide si le son de la partie en cours sera envoyée à l'effet sélectionné. Cela alternera entre on (allumé) et off (éteint) chaque fois qu'on le presse. Ce réglage est ignoré pour les parties dont le réglage de bus sortie (réf. p.26 : bus sortie) est à 3/4.

1

2

3

4

5

6

7

8

### 3. MODULATION

Ce sont les paramètres tels que LFO et EG qui créent des changements variables dans le son. **M**: supporte les séquences de mouvements.

**SPEED** **M**: Règle la vitesse de modulation.

**DEPTH** **M**: Règle la résolution de la modulation.

**TYPE** (type de modulation) **M**: Sélectionne le type de modulation.

**DEST** (destination) **M**: Sélectionne le paramètre qui sera affecté par la modulation.

**BPM SYNC** **M**: Le mettre en marche (allumé) fera que la modulation sera synchrone avec le tempo en cours.

### 4. OSCILLATEUR SYNTHÉ

Cette section produit la forme d'onde qui est la base de la partie synthé. : supporte les séquences de mouvements.

**TYPE** (type d'oscillateur) **M**: Sélectionne le modèle de synthèse qui sera utilisé par l'oscillateur.

**OSC EDIT1** (édition oscillateur 1) **M**: Modifie la forme d'onde de l'oscillateur. Le paramètre qui sera effectivement ajusté dépendra du modèle d'oscillateur.

**OSC EDIT2** (édition oscillateur 2) **M**: Modifie la forme d'onde de l'oscillateur. Le paramètre qui sera effectivement ajusté dépendra du modèle d'oscillateur.

**M** Ces paramètres sont sans effet sur les parties batterie.

### 5. FILTRE SYNTHÉ

Ces paramètres modifient le caractère tonal de la partie synthé. **M**: supporte les séquences de mouvements.

**CUTOFF** **M**: Règle la fréquence de déconnexion du filtre.

**EG INT** (intensité EG) **M**: Règle la profondeur la profondeur de l'enveloppe du filtre.

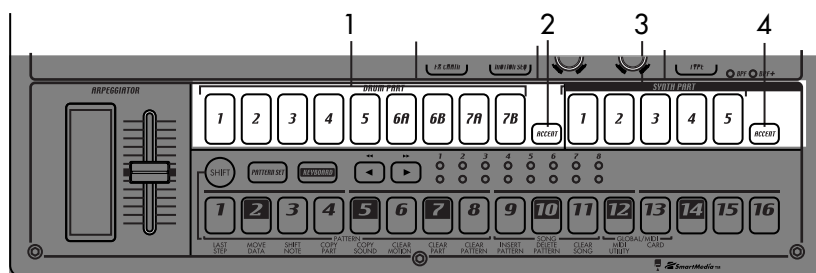
**RESONANCE** **M**: Règle la résonance du filtre.

**DRIVE** **M**: Règle la quantité de distorsion introduite en accélérant le filtre.

**TYPE** (type de filtre type) **M**: Sélectionne le type de filtre.

**M** Ces paramètres sont sans effet sur les parties batterie.

## Section sélection de partie



#### 1. (PARTIE BATTERIE) 1...5, 6A-6B, 7A-7B (touches partie batterie)

Ces touches sélectionne les parties batterie. By pressing these keys you can hear the sound that is assigned to each part.

#### 2. (PARTIE BATTERIE) ACCENT (touche partie batterie accentuée)

Cette touche sélectionne la partie batterie accentuée.

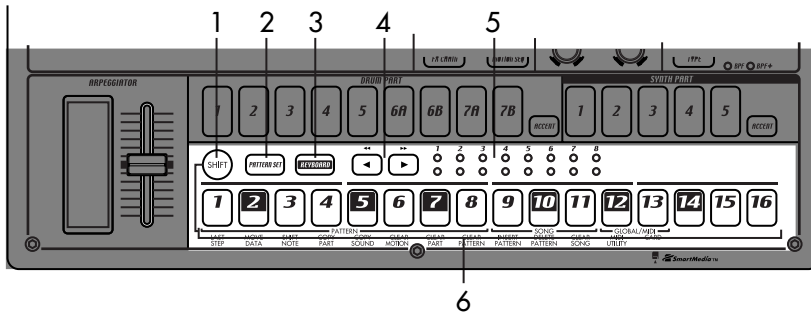
#### 3. (PARTIE SYNTHÉ) 1...5 (touches partie synthé)

Ces touches sélectionnent les parties synthé.

#### 4. (PARTIE SYNTHÉ) ACCENT (touche partie synthé)

Cette touche sélectionne la partie synthé accentuée.

### Section touches de pas



#### 1. Touche SHIFT

Cette touche est utilisée en conjonction avec d'autres touches. Tenez cette touche enfoncée et pressez une autre touche pour accéder à la fonction secondaire de cette touche.

SHIFT+touche RESET: Efface les données d'un motif.

SHIFT+touche pas: Exécute la fonction indiquée sous la touche de pas.

SHIFT+bouton rotatif: Effectue des changements plus importants ou plus précis sur la valeur. (Cela dépendra de la partie sélectionnée.)

SHIFT+touche PATTERN : Compare les motifs.

Pour obtenir des détails sur l'utilisation de la touche Shift avec d'autres touches, vous référer aux explications données pour chaque paramètre.

#### 2. Touche PATTERN SET

En tenant cette touche enfoncée et en pressant la touche STEP, vous pouvez basculer vers le motif qui a été enregistré pour cette touche de pas (réf. p.62 : Pattern Set).

#### 3. Touche KEYBOARD

Lorsque cette touche est sur on (allumée), vous pouvez utiliser les seize touches de pas comme un clavier pour jouer une partie synthé (réf. p.22 : fonction Keyboard). Cette touche alterne sur on/off à chaque pression.

#### 4. [◀][▶] (touches sélection)

Ces touches sont utilisées pour contrôler la position en cours dans la rangée inférieure (rouge) des LEDs sélectionnés. Ces LEDs fournissent diverses informations – groupe Pattern Set, octave clavier, position des touches de pas – en conjonction avec d'autres touches. (réf. p.13 : LEDs sélectionnés)

En mode morceau, vous pouvez utiliser ces touches comme avance rapide.

#### 5. LEDs sélectionnés

La rangée supérieure des LEDs (vert) indique l'adresse dans le motif en cours de reproduction (longueur 1 jusqu'à 8).

La rangée inférieure des LEDs (rouge) indique la position montrée par les touches de pas (longueur 1 jusqu'à 8).

Lorsque la fonction KEYBOARD (clavier) est allumée, ces LEDs indiquent la position de l'octave. Lorsque la fonction Pattern Set est allumée, ces LEDs indiquent le groupe de réglage de motifs enregistré pour les touches de pas.

#### 6. Touches de pas 1...16

Ces touches peuvent être utilisées pour entrer des données dans un motif, et s'allumeront pour montrer la position ou le rythme auxquels chaque partie sera jouée.

Lorsque la touche KEYBOARD (clavier) est sur on (allumée), vous pouvez utiliser ces clés comme un clavier pour jouer une partie synthé.

Lorsque la fonction Pattern Set est sur on (clignotante), vous pouvez utiliser ces touches pour sélectionner des motifs, ainsi que pour assigner des motifs à des touches individuels.

1

2

3

4

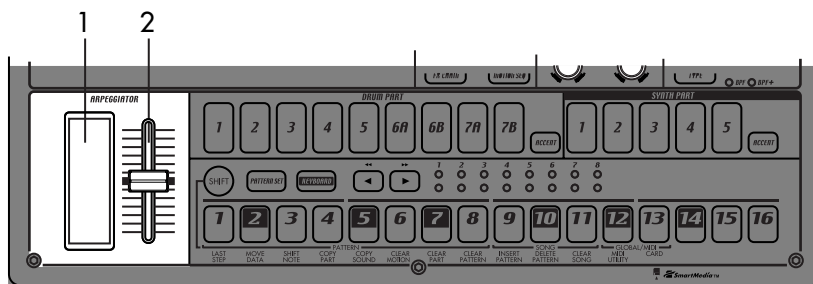
5

6

7

8

## Section Arpeggiator



### 1. Contrôleur de bande

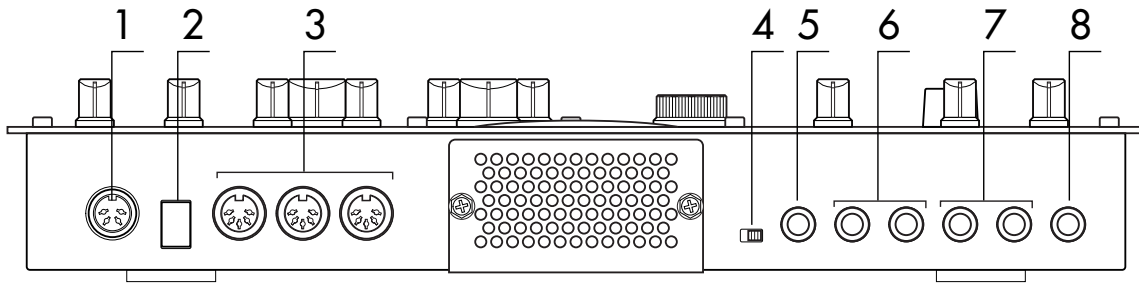
Lorsque vous touchez le contrôleur de bande, la partie sélectionnée commencera à jouer automatiquement. Lorsqu'il est utilisé avec une partie synthé, les double-croches seront audibles, et le temps de porte changera selon l'endroit où vous toucherez le contrôleur de bande. Lorsqu'une partie batterie est sélectionnée, la note de résolution dépendra de l'endroit où vous toucherez le contrôleur de bande.

### 2. Glissière

Faire bouger cette glissière changera les tonalités jouées par l'arpeggiator. Si une partie batterie est sélectionnée, la glissière sera sans effet.

- 🔧 Le réglage du mode GLOBAL "ARP CONTROL" vous permet d'échanger les fonctions du contrôleur de bande et de la glissière. (📖 p.76)

## Panneau arrière



### 1. ~AC 9V

Raccorder l'adaptateur AC/AC fourni à ce connecteur.

### 2. STANDBY, ON (commutateur alimentation)

Presser ce commutateur alternera entre les conditions d'alimentation et de veille.

### 3. Connecteurs MIDI

**IN** Ce connecteur reçoit les données MIDI. L'utiliser lorsque vous voulez contrôler le EMX-1 à partir d'un dispositif MIDI externe, ou pour recevoir un vidage de mémoire.

**OUT** Ce connecteur transmet les données MIDI. L'utiliser lorsque vous voulez utiliser le EMX-1 pour contrôler un autre dispositif MIDI, ou pour transmettre un vidage de mémoire.

**THRU** Ce connecteur retransmet les données MIDI qui ont été reçues au connecteur MIDI IN. L'utiliser lorsque vous voulez envoyer les mêmes données à deux ou plusieurs dispositifs MIDI.

### 4. Commutateur sélection gain MIC, LINE


Ceci commute le niveau de gain de la borne audio in. Le régler sur la position MIC si vous voulez connecter un micro, ou sur la position LINE si vous voulez connecter un synthétiseur ou un dispositif audio.

### 5. Borne AUDIO IN

Cette borne vous permet d'utiliser une source audio externe comme un oscillateur. Lorsque l'oscillateur synthé est réglé sur AUDIO IN+COMB, le son qui entre là est utilisé comme son de l'oscillateur. C'est une borne mono.

### 6. Bornes INDIV.OUT 3, 4 (sortie individuelle)

Ce sont des prises de sortie individuelles. Si le bus sortie d'une partie est réglé à 3/4, le son de cette partie sortira de ces prises.

 Pour tous les sons du réglage usine, le bus sortie est réglé sur les bornes sortie (L/R).

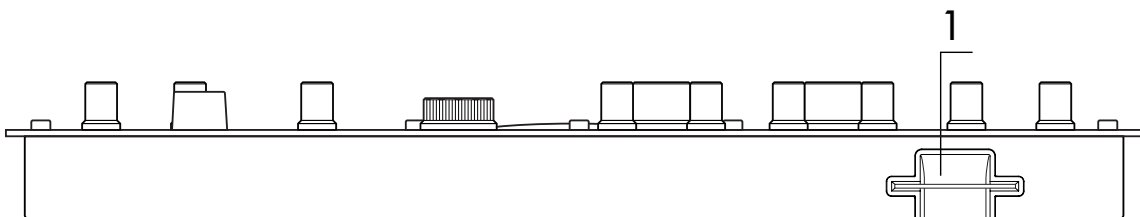
### 7. Bornes OUTPUT L/MONO, R (sortie)

Connecter les câbles audio à partir de ces bornes à votre système de mixage ou à votre moniteur (enceintes amplifiées). Si vous utilisez une connection mono, utiliser la borne L/MONO.

### 8. Prise casque

Vous pouvez connecter un casque stéréo (fiche téléphone) à cette prise.

## Panneau avant



### Section carte

#### 1. Logement SmartMedia™

Vous pouvez insérer une carte SmartMedia à cet endroit et vous en servir pour stocker ou charger les données de l'EMX-1.

1

2

3

4

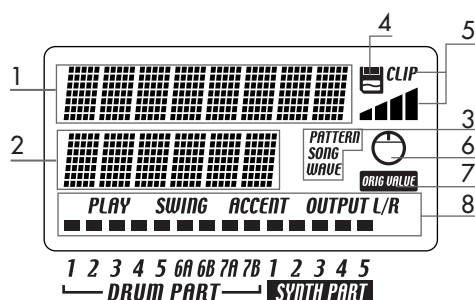
5

6

7

8

# Items et fonctions de l'affichage



## 1. Affichage paramètre

Cette zone affiche les noms de motifs, les noms de morceaux et les noms de paramètres.

## 2. Affichage valeur

Cette zone affiche les valeurs du paramètre sélectionné.

## 3. Indicateur PATTERN, SONG, WAVE

Lorsque le numéro d'un motif ou d'un morceau apparaît dans l'affichage valeur, cette zone indique le mode correspondant.

## 4. Indicateur SmartMedia™

Cet indicateur s'allume lorsqu'une donnée est lue ou écrite dans SmartMedia™.



Ne jamais enlever la carte SmartMedia™ ou couper l'alimentation lorsque cet indicateur est allumé.

Cela risquerait d'endommager les données.

## 5. Compteur de niveau d'entrée

Ce compteur indique le niveau du signal connecté à la borne audio in. Si le niveau d'entrée est trop élevé, l'indicateur "CLIP" s'allume. Régler à l'aide du bouton NIVEAU AUDIO IN de façon à ce que l'indicateur "CLIP" ne s'allume plus.

## 6. Indicateur bouton

Lorsque vous tournez un bouton, les données de ce bouton apparaîtront dans l'affichage paramètre et dans l'affichage valeur, et cet indicateur s'allumera. Après un moment, il s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

## 7. Indicateur de valeur d'origine

Il s'allumera lorsque la valeur du bouton qui est en cours de manipulation est la même que la valeur stockée dans le motif (c'est-à-dire la valeur d'origine).

## 8. Indicateur de statut de partie

Il indique le statut des paramètres suivants pour chaque partie.

**PLAY:** Indique le statut d'assourdissement de chaque partie.

On (allumé): Cette partie n'est pas assourdie.

Off (éteint): Cette partie est assourdie.

**SWING:** Indique quelles parties ont la fonction Swing activée. Pour modifier ou voir ce réglage, utiliser SWING SW en mode Edition de Partie.

On (allumé): Swing est activé pour cette partie.

Off (éteint): Swing est désactivé pour cette partie.

**ACCENT:** Indique quelles parties seront accentuées. Pour modifier ou voir ce réglage, utiliser ACCENT SW en mode Edition de Partie.

On (allumé): Accent est activé pour cette partie.

Off (éteint): Accent est désactivé pour cette partie.

**OUTPUT L/R:** Indique l'assignation de la borne sortie pour chaque partie. Pour modifier ou voir ce réglage, utiliser OUTPUT BUS en mode Edition de Partie.

On (allumé): Cette partie est envoyée aux bornes de sortie (L/MONO, R).

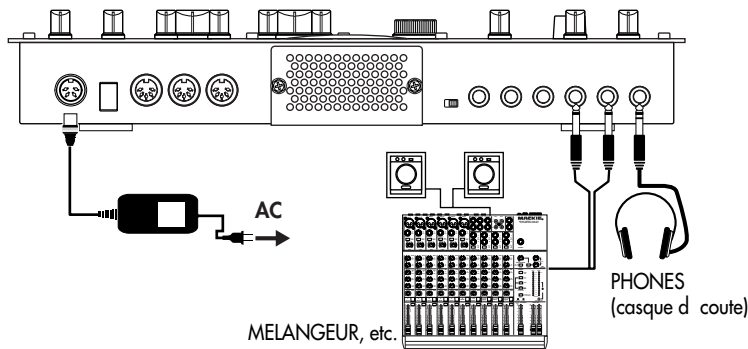
Off (éteint): Cette partie est envoyée aux prises de sortie individuelles (INDI.OUT 3,4).



# 3. Fonctionnement de base

## Préparation

### Raccordements



1. Connecter l'adaptateur AC/AC fourni au connecteur ~AC 9V du EMX-1, et brancher l'adaptateur dans une prise secteur.
2. Connecter les câbles audio depuis les bornes de sortie (L/MONO, R) du EMX-1 à votre mélangeur ou aux enceintes acoustiques sous tension (haut-parleurs). Si vous utilisez une connection mono, utilisez la borne L/MONO.
3. Si vous utilisez un casque d'écoute, raccordez celui-ci à la prise casque.

**note** Le son des bornes de sortie n'est pas coupé, même lorsqu'un casque est branché.

### Mise sous tension on/off

#### Pour mettre sous tension

1. Vérifier les raccordements
2. Mettre l'appareil sous tension.
3. Augmenter progressivement le volume principal du EMX-1 et frapper les touches des parties batterie pour produire un son de façon à vérifier que les raccordements sont corrects.
4. Utiliser le volume principal du EMX-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.

**!** Après la mise sous tension, il faudra à peu près une minute avant que les tubes à vide n'atteignent un état de fonctionnement stable. Durant ce temps, le son de sortie pourra subir une distorsion, même si le bouton TUBE GAIN est éteint.

#### Pour mettre hors tension

1. Tournez le volume principal jusqu'à la position minimum. Mettez également le volume de votre équipement connecté au minimum.
2. Assurez-vous que l'indicateur de l'affichage n'est pas allumé.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur la position veille. Si vous ne devez pas utiliser le EMX-1 durant une longue période, débrancher l'adaptateur AC/AC de la prise secteur.

1

2

3

4

5

6

7

8

# Jeu d'un morceau Démo

Le EMX-1 contient plusieurs morceaux de démo. Voici comment vous pouvez écouter ces morceaux pour avoir une idée de la sonorité et des possibilités du EMX-1.

1. Presser la touche SONG (morceau). La touche SONG s'allume.
2. L'affichage doit indiquer le numéro et le nom du morceau en cours. Si ce n'est pas le cas, presser une nouvelle fois la touche SONG.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un morceau.
4. Presser la touche PLAY/PAUSE pour entendre le morceau (la touche s'allume). Lorsque le morceau se termine, la reproduction cesse automatiquement (la touche s'éteint).

## **Pour suspendre la reproduction**

Presser la touche PLAY/PAUSE (la touche clignote).

## **Pour reprendre la reproduction**

Presser à nouveau la touche PLAY/PAUSE (la touche s'allume).

## **Pour arrêter la reproduction**

Presser la touche STOP/CANCEL.

## Liste de morceaux Démo

S.01	Tales of the Epic / KORG
S.02	Garage / Oliver Munyak
S.03	Knob Twister / James Bernard
S.04	Smooth MX / James Sajeve
S.05	Butterflyz / Chris Petti
S.06	Jack! / Oliver Munyak

Tous les motifs et tous les morceaux — © 2003 KORG Inc. Tous droits réservés.



Les données usine pré-réglées ont été fixées de façon à ce que le ton optimal soit produit lorsque que le bouton TUBE GAIN est sur la position "0".

# 4. Mode Pattern (motifs)

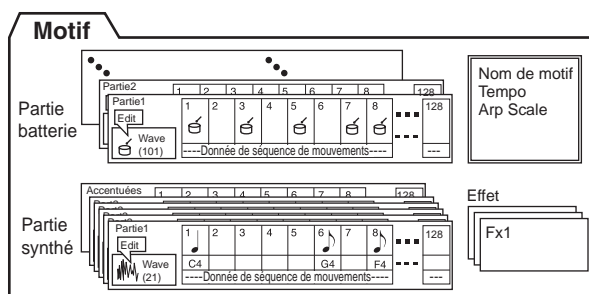
## Jeu des motifs

### Qu'est-ce qu'un motif ?

Un "motif" est une courte partie d'une interprétation qui consiste en des motifs rythmiques créés par des parties de batterie (sons batterie) et des motifs de phrasé (lignes mélodiques) créés par des parties synthé.

Le EMX-1 vous permet de créer et de stocker 256 motifs. Chaque motif est constitué de 16 parties. En plus du son de chacune des parties, un motif contient des réglages d'effets et des phrases, et peut également enregistrer des mouvements de bouton.

Part(☞p.22)



## Jeu d'un motif

### Pour commencer la reproduction

1. Presser la touche PATTERN (la touche s'allume).
2. Presser la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "(nom du motif)".
3. Presser la touche PLAY/PAUSE pour jouer le motif (la touche s'allume). Lorsque le motif est terminé, la reproduction recommence au début du motif et continue en boucle.

**note** Lorsque le motif est en cours de jeu, vous pouvez utiliser la fonction Keyboard (clavier) pour jouer en même temps en utilisant les touches de pas, pour jouer les sons batterie en utilisant les touches batterie ou faire fonctionner les boutons et les touches pour modifier le son.

En utilisant les différentes fonctions du mode Pattern en tant que partie de votre technique d'interprétation, vous pouvez créer une large gamme de musique variée et expressive.

### Pour suspendre la reproduction

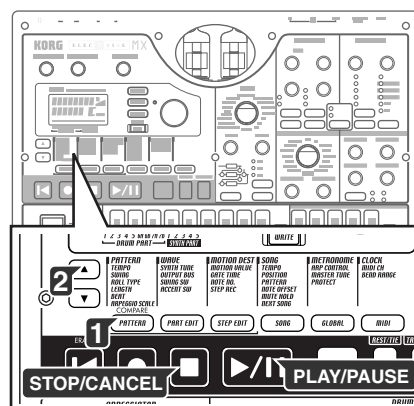
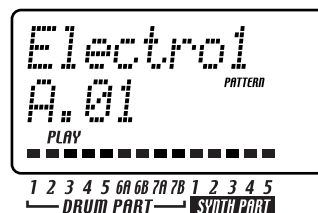
Presser la touche PLAY/PAUSE (la touche clignote).

### Pour reprendre la reproduction

Presser à nouveau la touche PLAY/PAUSE (la touche s'allume).

### Pour arrêter la reproduction

Presser la touche STOP/CANCEL.



1

2

3

4

5

6

7

8

# Selection d'un motif

1. Presser la touche PATTERN (la touche s'allume).
2. Presser la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "(nom du motif)".
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un motif.  
 Vous pouvez utiliser le bouton rotatif pour sélectionner dans un total de 256 motifs : A.01–A.64, B.01–B.64, C.01–C.64, D.01–D.64.  
 Vous pouvez également sélectionner un motif pendant que le EMX-1 joue.

## Pour vérifier quel motif est en train d'être joué

Lorsque la touche PATTERN est allumée, presser la touche PATTERN et l'affichage indiquera "(nom du motif)".

## Pour forcer la reproduction à redémarrer au début d'un motif

Durant la reproduction, vous pouvez presser la touche RESET pour forcer le motif à recommencer depuis le début.

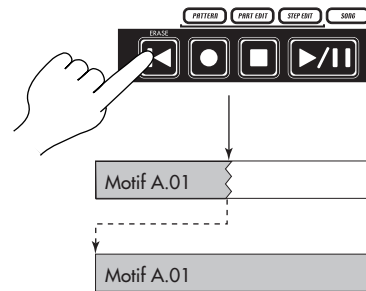
**note** Si vous voulez jouer en synchronisation avec une source audio externe, vous pouvez utiliser la touche TAP pour accorder le tempo, puis presser la touche RESET au début de chaque phrase pour synchroniser votre interprétation sans utiliser MIDI.

## A propos du timing des changements de motifs

Si vous changez les motifs durant la reproduction, le motif en cours finira d'abord d'être joué, puis le motif nouvellement sélectionné commencera à jouer. Le nom du motif en attente de reproduction clignotera dans l'affichage jusqu'à ce que le changement intervienne.

**!** Si vous changez les motifs durant la reproduction, vous entendrez peut-être des bruits ou des sons incongrus lors de la transition en raison de l'effet de retard, ou, dans certains cas, l'effet de son peut disparaître.

**!** Si les motifs, avant et après le changement, utilisent le même effet, mais avec des réglages différents, le résultat sera le même que si vous aviez tourné ces boutons.



# Réglage du tempo de reproduction

TEMPO ..... 20.0...300.0

## Utilisation du bouton rotatif pour régler le tempo.

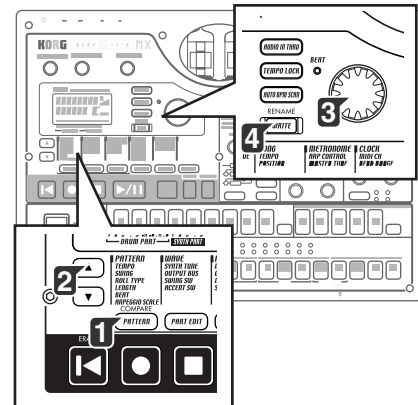
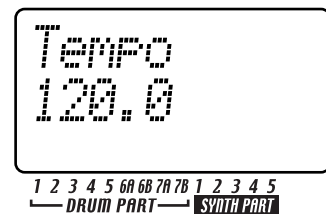
1. Presser la touche PATTERN (la touche s'allume).
2. Presser la touche de curseur [▲]/[▼] jusqu'à ce que l'affichage indique "Tempo".
3. Tourner le bouton rotatif pour ajuster le tempo.
4. Si vous voulez sauvegarder ce réglage de tempo, écrivez-le dans la mémoire. (p.64 Sauvegarder un motif)

**!** Le tempo du motif reviendra à son réglage d'origine si vous sélectionnez un autre tempo sans écrire le nouveau tempo.

**!** Si la touche TEMPO LOCK est sur off (éteinte) et que vous changez de motif, le tempo changera pour devenir le tempo sauvegardé pour le nouveau motif.

## Pour régler le tempo avec plus de précision

En maintenant enfoncée la touche Shift et en tournant le bouton rotatif, vous pouvez ajuster le tempo en unités inférieures à la décimale (exemple: 120,4).



### Utilisation de la touche TAP pour régler le tempo

Durant la reproduction d'un motif, presser la touche TAP deux fois ou plus à chaque intervalle de noire du tempo désiré. Les intervalles auxquels vous pressez la touche seront détectés et le tempo sera réglé en conséquence. Vous pouvez régler le tempo de cette façon, même lorsque le EMX-1 est arrêté ou s'il est sur pause.



### Auto Scannérisation BPM

Détection du tempo à partir de l'entrée des bornes AUDIO IN. Voici comment vous pouvez automatiquement détecter le tempo d'un signal audio entrée à partir des bornes AUDIO IN et le spécifier comme tempo du EMX-1.

1. Presser la touche AUTO BPM SCAN pour commencer la détection (la touche s'allume).

L'affichage de paramètre indique "AutoBPM".

Pour le moment, le réglage de tempo demeure inchangé.

2. Lorsque la détection est terminée, la touche AUTO BPM SCAN clignote.

L'affichage indique la valeur du tempo détecté.

**note** Si la détection automatique ne parvient pas à déterminer le tempo, l'affichage de valeur de tempo disparaîtra et indiquera "—."


3. Presser la touche AUTO BPM SCAN pour installer le tempo ; le tempo détecté sera alors spécifié comme étant le réglage TEMPO.

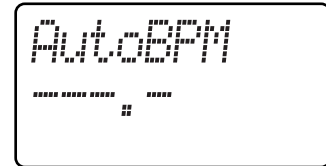
Si vous décidez de ne pas installer la valeur de tempo détectée, presser la touche TAP ou la touche TEMPO LOCK. La valeur de tempo restera alors celle du réglage qui précédait la détection automatique. Ou bien, vous pouvez annuler le réglage en pressant les touches de curseurs [▲]/[▼] ou une autre touche de mode.

### Pour garder un tempo constant tout en changeant de motif (TEMPO LOCK)

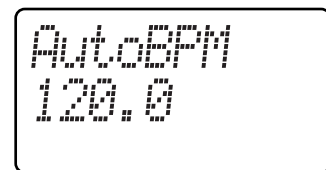
Lorsque la touche TEMPO LOCK est sur on (allumée), le tempo en cours sera utilisé pour tous les motifs que vous sélectionnerez, quel que soit le tempo stocké dans la mémoire pour un motif. Si la touche TEMPO LOCK est sur off (éteinte), le tempo sauvegardé pour chaque motif sera utilisé.

**note** Lorsque la touche TEMPO LOCK est sur on, le tempo sera maintenu, même si vous arrêtez la reproduction. Si vous voulez revenir au tempo qui est sauvegardé avec chaque motif, mettez la touche TEMPO LOCK sur off (éteinte) puis sélectionnez à nouveau le motif.

 L'état de la touche TEMPO LOCK n'est pas sauvegardé en tant que donnée du motif.



1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 3 4 5  
 — DRUM PART — SYNTH PART



1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 3 4 5  
 — DRUM PART — SYNTH PART

1

2

3

4

5

6

7

8

# Jouer le son d'une partie

## Qu'est-ce qu'une Partie?

Une "partie" est la plus petite unité au sein d'un motif. Chaque partie contient un son, un rythme ou un motif de phrase, des réglages d'effet on/off et une donnée de séquence de mouvements.

Pour chaque partie individuelle, vous pouvez éditer le son, stocker un rythme ou un motif de phrase et stocker la donnée de séquence de mouvements (p.29 "Edition des sons").

Le EMX-1 utilise trois types de parties, pour un total de seize parties.

### — Parties batterie (1~5, 6A-B, 7A-B)

Chacune des parties batterie contient un son batterie, un motif rythmique (rythme des notes) et une donnée de séquence de mouvements.

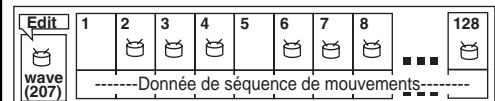
### — Parties synthé (1~5)

Chacune des parties synthé contient un son synthé, un motif de phrase (déclenchement, numéro de note, temps de porte) et une donnée de séquence de mouvements.

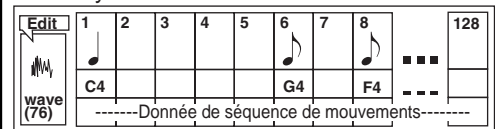
### — Parties accentuées (batterie, synthé)

Les parties accentuées ne contiennent pas de donnée son. A la place, elles peuvent ajouter du volume à des mesures ou des pas particuliers au sein d'un motif. Chaque partie accentuée contient une quantité de volume supplémentaire (accents) et une donnée de séquence de mouvements ;

Partie batterie




Partie synthé




## Ecouter le son d'une partie

Vous pouvez écouter le son de chaque partie en pressant les touches parties batterie, ou en sélectionnant une partie synthé et en pressant les touches de pas avec la touche KEYBOARD sur on. Le son de la partie diffèrera selon le motif. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner différents motifs, et essayez toute la gamme de sons.

 Lorsque vous pressez une touche partie batterie, la fonction keyboard (clavier) des touches de pas sera annulée, mais la fonction keyboard reviendra à ses réglages précédents lorsque vous sélectionnerez à nouveau une partie synthé.

### Ecouter le son d'une partie batterie


Presser l'une des touches parties batterie 1 à 7B et vous entendrez le son assigné à chaque touche.

 Si vous pressez la touche partie accentuée batterie, vous n'entendrez aucun son.


Les parties batterie 6A et 6B ne peuvent pas être jouées en même temps, non plus que les parties 7A et 7B.

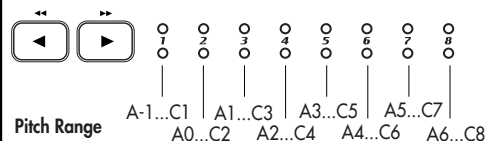
### Ecouter le son d'une partie synthé (fonction Keyboard - clavier)

1. Presser l'une des touches parties synthé 1~5 (elles s'allumeront).
2. Presser la touche KEYBOARD (la touche s'allume).
3. Utiliser les touches de pas pour jouer la partie. Utiliser les touches de sélection pour changer l'octave. Les LEDs sélectionnés (rangée inférieure, rouge) s'allumeront pour indiquer la hauteur du ton.

 Si vous pressez la touche partie accentuée synthé, vous n'entendrez aucun son.

Vous ne pouvez pas faire passer la touche KEYBOARD sur on/of f sauf si l'une des touches de parties synthé 1~5 est sélectionnée.

 Chaque partie synthé étant un synthétiseur monophonique, elle ne peut jouer deux notes (ou plus) simultanément (polyphonie).



## Selection d'une partie

Utiliser les touches de parties pour sélectionner la partie que vous voulez éditer.

### Partie batterie

Lorsque vous pressez une touche partie batterie, le son assigné sera joué et cette partie sera sélectionnée (la touche de partie s'allumera). Les touches de pas s'allumeront pour indiquer l'adresse des déclenchements à l'intérieur du motif de rythme. Durant la reproduction, le pas en cours s'allumera également.



Lorsque vous pressez une touche partie batterie pour la jouer, elle sera reproduite à son volume accentué.

### Pour sélectionner une partie durant la reproduction sans la jouer

Maintenir enfoncée la touche Shift et presser la touche partie batterie.

### Partie synthé

Lorsque vous pressez une touche partie synthé, la touche s'allume et cette partie est sélectionnée. Lorsque la touche KEYBOARD est allumée, vous pouvez jouer la partie en utilisant les touches de pas comme un clavier.

La façon dont les touches de pas s'allumeront alors dépendra du statut de la touche KEYBOARD.

On (allumée): Les touches correspondant à chaque ton s'allumeront successivement durant la reproduction pour indiquer le ton qui est reproduit à ce moment-là.

Off (éteinte): Les touches s'allumeront aux adresses des déclenchements du motif de phrase pour cette partie.

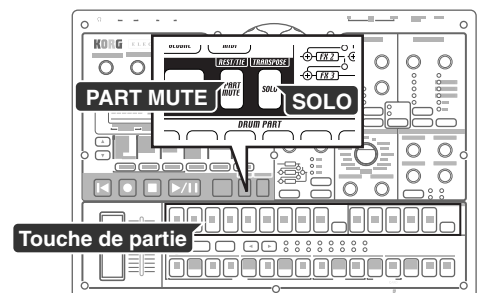
### Partie accentuée

Lorsque vous pressez une touche partie accentuée, la touche s'allume et cette partie est sélectionnée. A ce moment, les touches de pas s'allumeront pour indiquer les adresses accentuées de ce motif accentué.

## Assourdir une partie

Voici comment assourdir (rendre temporairement silencieuse) une partie.

1. Maintenir enfoncée la touche PART MUTE et presser la touche de la partie que vous voulez assourdir (la touche PART MUTE s'allume).
2. Pendant que vous maintenez enfoncée la touche PART MUTE, l'indicateur de statut de partie montre le statut d'assourdissement de chaque partie. Les touches des parties non-assourdis restent allumées et les touches de parties assourdis restent éteintes. Vous pouvez assourdir plus d'une partie si vous le souhaitez.
3. Pour annuler tous les réglages d'assourdissement, presser la touche SOLO. Pour annuler l'assourdissement d'une partie individuelle, presser la touche de la partie que vous voulez désassourdir.



1

2

3

4

5

6

7

8

## Mettre une partie en solo

1. Maintenir enfoncée la touche SOLO et presser la touche de partie que vous voulez mettre en solo. Vous n'entendrez que cette partie (la touche SOLO et la touche de partie s'allumeront).
2. Lorsque la touche SOLO est allumée, vous pouvez presser une autre touche de partie pour mettre celle-ci en solo.
3. Si vous voulez mettre en solo deux parties (ou plus), maintenir enfoncée la touche SOLO et sélectionner les parties que vous voulez mettre en solo. Vous pouvez aussi maintenir enfoncée la touche SOLO (ou la touche PART MUTE) lorsque la touche SOLO est déjà allumée et presser une touche de partie pour ajouter cette partie aux parties mises en solo.
4. Lorsque vous pressez puis que vous relâchez la touche SOLO, la fonction Solo et la fonction Mute (assourdissement) sont annulées (la touche s'éteint).

**note** En maintenant enfoncée la touche Shift et en pressant l'une des touches de partie, vous pouvez allumer (on) ou éteindre (off) toutes les touches de cette partie (batterie ou synthé).


## Ajouter des accents à une partie

### Régler l'adresse de l'accent et sa force


Vous pouvez appliquer un accent (accroissement du volume) indépendamment aux parties batterie et aux parties synthé.

Si l'accent est activé, les notes seront accentuées à l'adresse de l'accent (pas).

1. Presser soit la touche ACCENT partie batterie, soit la touche ACCENT partie synthé; les touches de pas indiqueront les adresses des accents.
2. Chaque fois que vous pressez une touche de pas, l'accent sera mis on/off (allumé/éteint) pour cette adresse, pour vous laisser spécifier le motif de l'accent.
3. Utiliser le bouton de volume dans la section Partie Commune pour ajuster la force de l'accent. En tournant le bouton vers la droite, vous augmenterez la différence entre les sons accentués et les sons non-accentués. Si vous tournez le bouton complètement à gauche, il n'y aura aucune différence entre les sons accentués et les sons non-accentués.

 Presser la touche partie accentuée ne produira aucun son. Quand vous pressez une touche de partie pour jouer celle-ci, le son sortira au niveau accentué.

En jouant le motif pendant que vous faites cet ajustement, vous pourrez entendre les résultats.


 Les réglages Accent n'auront pas d'effet sur une partie dont la fonction ACCENT SW est éteinte.

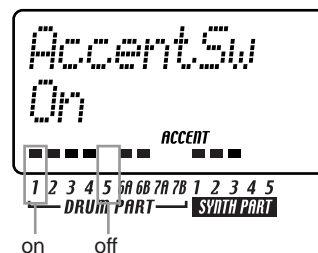
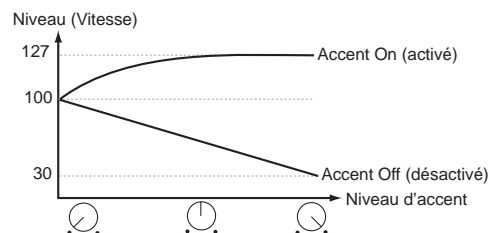
### Régler les parties qui seront accentuées

ACCENT SW ..... On, Off (allumé, éteint)

Vous pouvez activer/désactiver la fonction séparément pour chaque partie.

1. Presser la touche PART EDIT (elle s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲]/[▼] jusqu'à ce que l'affichage paramètre indique "Accent Sw". Les symboles "■" en bas de l'écran indiqueront le statut d'accentuation (activé/désactivé) de chaque partie. Presser une touche de partie et tourner le bouton rotatif pour faire passer la fonction accent sur on (allumé) ou sur off (éteint) pour cette partie.

 Lorsque vous exécutez Pattern Clear (annulation motif), la fonction accent sera allumée pour toutes les parties.





## Transposer une phrase (Transpose)

TRANPOSE ..... -24...24




Utilisez cette fonction pour transposer le ton des parties synthé 1~5.

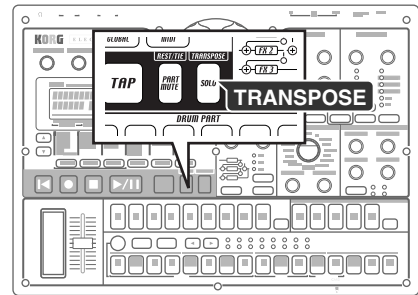
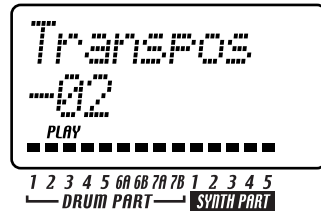
1. Quand vous maintenez la touche TRANPOSE enfoncée, l'affichage indique le réglage de transposition en cours.
2. Maintenez la touche TRANPOSE enfoncée et tournez le bouton rotatif pour transposer les phrases par étapes d'un demi-ton. Un réglage de  $\pm 1$  transpose le ton d'un demi-ton,  $\pm 2$  d'un ton entier,  $\pm 7$  d'une cinquième, et  $\pm 12$  d'un octave.

Si la fonction transposition est utilisée, la touche TRANPOSE clignote. Lorsque vous réglez la valeur sur "0", la touche s'éteint.

Vous pouvez également maintenir la touche TRANPOSE enfoncée et utiliser les touches de pas et sélectionner les touches pour sélectionner la hauteur de la transposition.

Si vous maintenez enfoncée la touche TRANPOSE et pressez une touche de pas pour transposer, la touche de pas 4 correspondra au ton normal de "C" (do).

-  Si vous transposez en mettant une partie en solo, la touche restera allumée (non clignotante). Elle clignotera lorsque vous annulerez le réglage Solo.
-  Le réglage de transposition n'est pas mémorisé. Il est remis à 0 lorsque vous coupez l'alimentation.
-  Si une onde de la catégorie Réglage Accord PCM (p.40) est sélectionnée pour la partie synthé, l'accord ou l'octave peut varier si vous éditez le réglage de transposition.



## Faire "swinguer" un motif

### Spécifier l'importance du swing


SWING ..... 50...75

Le réglage Swing modifie le rythme auquel certains pas seront joués. Vous pouvez utiliser cette fonction pour transformer un rythme régulier à 16 temps en lui donnant un caractère légèrement traînant. Vous pouvez ajuster l'importance du swing dans une proportion de 50 à 75 (%), et ceci affectera le rythme des pas pairs. Un réglage de 50 produira un rythme régulier à 16 temps et un réglage de 66 produira un ralentissement.

Les réglages SWING SW en mode Edition Partie vous permettent d'activer/désactiver le réglage Swing indépendamment pour chaque partie.

1. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲]/[▼] pour faire venir "Swing" dans l'affichage paramètre.

Tourner le bouton rotatif pour ajuster l'importance du swing.


-  Le réglage Swing est ignoré si le temps est réglé sur "8T ri" (♩<sub>3</sub> x12) ou "16Tri" (♩<sub>3</sub> x12).

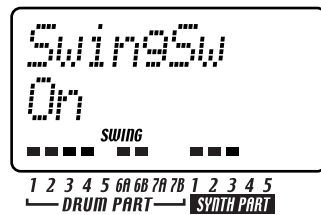
### Spécifier les parties qui vont swinguer

SWING SW ..... On, Off

Ceci vous permet d'activer/désactiver la fonction Swing pour chaque partie.

1. Presser la touche PART EDIT (elle s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲]/[▼] pour sélectionner "SwingSw" dans l'affichage paramètre.
3. Les symboles "■" dans le bas de l'écran indiquent le statut du swing (activé/désactivé) de chaque partie. Presser une touche de partie et tourner le bouton rotatif pour mettre Swing sur on (allumé) ou sur off (éteint) pour cette partie.

-  Lorsque vous exécutez Pattern Clear (annulation motif), la fonction SWING SW sera allumée pour toutes les parties.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

# Appliquer un roulement à une partie

## Selection d'une partie et activation de l'effet de roulement

ROLL TYPE (type de roulement) .....

Ceci fait passer l'effet Roll (coups successifs rapides) en position on (allumé) ou off (éteint) indépendamment pour chaque partie.

L'intervalle entre les notes du roulement dépendra du tempo du motif, du type de roulement et de l'importance du swing (☞ "Réglage du type de roulement").

1. Presser la touche de partie pour la partie à laquelle vous voulez appliquer un roulement.
2. Presser la touche ROLL (elle s'allume). Durant la reproduction, la partie jouera un roulement.

Si la reproduction est arrêtée et que vous pressez et maintenez une touche partie lorsque la touche ROLL est allumée, cette partie roulera tant que vous maintiendrez la touche enfoncée.

## Réglage du type de roulement

ROLL TYPE (type de roulement) ..... 2, 3, 4

Ce réglage spécifie le nombre de fois où le son sera joué durant un pas par un déclenchement lorsque la touche ROLL est on (allumée). Si Roll est sur on (allumée) pour une partie, la partie jouera le nombre de notes spécifié dans chaque pas.

1. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲]/[▼] pour sélectionner "RollType" dans l'affichage paramètre.
3. Tourner le bouton rotatif pour régler le type de roulement.



Vous ne pouvez appliquer un roulement à une donnée note-on (activation de note) à partir d'un dispositif MIDI externe.

# Assigner la sortie de chaque partie

OUTPUT BUS (Bus sortie) ..... L/R, 3/4

Pour chaque partie, vous pouvez diriger le son vers les bornes sortie (L/MONO, R) ou vers les bornes sortie individuelles (3, 4).

1. Presser la touche PART EDIT (elle s'allume).
2. Utiliser les touches curseurs [▲]/[▼] pour sélectionner "OutBus" dans l'affichage paramètre. Les symboles "■" dans le bas de l'écran indiquent la destination de sortie de chaque partie.
3. Presser la touche partie pour la partie que vous voulez régler, et tournez le bouton rotatif pour sélectionner soit L/R (allumé), soit 3/4 (éteint).



Lorsque vous exécutez l'opération Clear Pattern (annuler motif), OUTPUT BUS sera réglé sur "L/R" pour toutes les parties.

# Ajouter une distorsion pour accroître l'impact du son

TUBE GAIN (tube de gain) .....

Ceci permet d'ajuster le niveau auquel le signal sortie venant des bornes sortie passera à travers les tubes à vide. Même si vous éteignez le volume principal, vous pouvez utiliser le TUBE GAIN pour ajuster l'importance de distorsion.

Ceci renforce la distorsion produite par les tubes à vide.



Le fait d'augmenter excessivement le bouton TUBE GAIN peut endommager le système acoustique externe. Veuillez donc à faire très attention.



Ceci n'a aucun effet sur le son qui est envoyé depuis les bornes sortie individuelles (3, 4).

# Utilisation de l'arpeggiator

## Pour jouer avec l'arpeggiator

### Pour arpéger une partie batterie

1. Sélectionner la partie batterie que vous voulez jouer.
2. Lorsque vous touchez le contrôleur de bande, la partie sélectionnée démarrera automatiquement. Le rythme des notes répétées variera selon l'endroit auquel vous le touchez. La vitesse de répétition dépendra du tempo spécifié.

**note** Si ARP CONTROL (p.76) est réglé sur "Revers", la glissière fera varier le rythme des notes.

### Pour arpéger une partie synthé

1. Sélectionner la partie synthé que vous voulez jouer.
2. Utiliser les touches de pas pour spécifier les tons que vous voulez arpéger. Par exemple, si vous voulez arpéger C-E-G, maintenez la touche C enfoncée et pressez les touches E et G.
3. Lorsque vous touchez le contrôleur de bande, le son de la partie sélectionnée sera jouée automatiquement. Le temps de porte changera selon l'endroit du ruban que vous toucherez. La vitesse dépend du tempo.

Les notes jouées par l'arpeggiator seront redéclenchées chaque fois que vous (lâchez et donc) toucherez le contrôleur de bande. Si vous maintenez enfoncée la touche SHIFT, l'arpeggiator ne se redéclenchera pas lorsque vous lâchez puis retouchez le contrôleur de bande.


4. Faites jouer la glissière pour changer le ton à l'intérieur de l'échelle spécifiée dans "ARPEGGIO SCALE" (échelle d'arpège).


**note** Si vous le désirez, vous pouvez échanger les fonctions du contrôleur de bande et de la glissière. (p.75 "Echange des fonctions de l'arpeggiator")

### Régler la note centrale

Lorsque vous utilisez l'arpeggiator avec une partie synthé, vous pouvez spécifier la note qui correspondra au centre de la glissière (la "note centrale"). Ce réglage est également sauvegardé lorsque vous sauvegardez le motif.

1. Presser la touche mode Pattern (mode motif).
2. Sélectionnez une des parties synthé, et activez la fonction keyboard.
3. Utiliser les touches de curseurs de sélection [◀][▶] pour spécifier la hauteur du ton, et presser la touche de pas dont vous voulez faire la note centrale (ne presser qu'une seule touche).
4. Sauvegarder le motif.

 La position de la glissière lorsque vous effectuez le réglage n'a aucun effet sur le réglage.

 Si ARP CONTROL (p.76) est réglé sur "Revers", la note centrale sera la note produite en touchant le centre du contrôleur de bande.

1

2

3

4

5

6

7

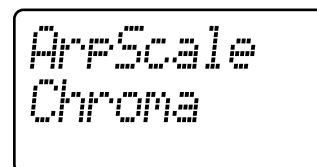
8

## Changer l'échelle de l'arpeggiator

ARPEGGIO SCALE (échelle arpège) ..... Chroma...Octave

Vous pouvez changer l'échelle qui est utilisée lorsque vous arpégez une partie synthé.

1. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).
2. Presser la touche de curseur [▼] pour sélectionner "ArpScale" dans l'affichage paramètre.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner l'échelle désirée.



1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 3 4 5  
 ← DRUM PART → SYNTH PART

### Liste ECHELLE D'ARPEGE

No. Affichage	Scale [Key C]	Scale Name
1. Chroma	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C	Chromatic
2. Ionian	C, D, E, F, G, A, B, C	Ionian
3. Dorian	C, D, Eb, F, G, A, Bb, C	Dorian
4. Phrygi	C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Phrygian
5. Lydian	C, D, E, F#, G, A, B, C	Lydian
6. MixLyd	C, D, E, F, G, A, Bb, C	Mixolydian
7. Aeolia	C, D, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Aeolian
8. Locria	C, Db, Eb, F, Gb, Ab, Bb, C	Locrian
9. MBlues	C, Eb, E, G, A, Bb, C	Major Blues
10. mBlues	C, Eb, F, Gb, G, Bb, C	minor Blues
11. Dim	C, D, Eb, F, F#, G#, A, B, C	Diminish
12. ComDim	C, Db, Eb, E, F#, G, A, Bb, C	Combination Diminish
13. MPenta	C, D, E, G, A, C	Major Pentatonic
14. mPenta	C, Eb, F, G, Bb, C	minor Pentatonic
15. Raga1	C, Db, E, F, G, Ab, B, C	Raga Bhairav
16. Raga2	C, Db, E, F#, G, A, B, C	Raga Gamanasrama
17. Raga3	C, Db, Eb, F#, G, Ab, B, C	Raga Todi
18. Spansh	C, Db, Eb, E, F, G, Ab, Bb, C	Spanish Scale
19. Gypsy	C, D, Eb, F#, G, Ab, B, C	Gypsy Scale
20. Arabia	C, D, E, F, Gb, Ab, Bb, C	Arabian Scale
21. Egypt	C, D, F, G, Bb, C	Egyptian Scale
22. Hawaii	C, D, Eb, G, A, C	Hawaiian Scale
23. Pelog	C, Db, Eb, G, Ab, C	Bali Island Pelog
24. Japan	C, Db, F, G, Ab, C	Japanese Miyakobushi
25. Ryukyu	C, E, F, G, B, C	Ryukyu Scale
26. Whole	C, D, E, Gb, Ab, Bb, C	Wholetone
28. m3rd	C, Eb, Gb, A, C	m3rd Interval
27. M3rd	C, E, Ab, C	M3rd Interval
29. 4th	C, F, Bb, C	4th Interval
30. 5th	C, G, C	5th Interval
31. Octave	C, C	Octave Interval




Dans les motifs pré-réglés usine, la note centrale et "ARPEGGIO SCALE" sont réglés de façon à ce que la partie synthé 5 soit jouée de façon optimale par l'arpeggiator .

# Edition des sons

Pour chaque partie batterie, vous pouvez sélectionner un son d'onde batterie ou un échantillon. Pour chaque partie synthé, vous pouvez sélectionner un modèle d'oscillateur synthé.

Vous pouvez alors éditer le son de chaque partie en utilisant l'oscillateur, le niveau, les boutons pan et les touches effet et amp EG.

Les sons peuvent être édités même lorsque le motif est en train d'être joué. Vous pouvez aussi utiliser un dispositif externe MIDI pour contrôler les valeurs de chaque bouton (esp.79 "Mode MIDI"). Si vous voulez garder le son que vous avez modifié, sauvegardez-le dans le motif en cours en pressant la touche WRITE/RENAME (esp.64 "Sauvegarder un motif").


 Les boutons disponibles différeront selon la partie. Si vous avez des difficultés à éditer le son parce qu'une séquence de mouvements agit sur un bouton, vous pouvez éteindre la séquence de mouvements pendant que vous éditez (esp.58 "Séquence de mouvements").

## Edition du son d'une partie batterie

### Assigner une onde

WAVE (onde) ..... 1...207


Vous pouvez choisir l'une des 207 ondes pour l'assigner à une partie batterie.

1. Presser la touche PART EDIT (elle s'allume).
2. Presser la touche de curseur [] jusqu'à ce que l'affichage indique "(wave name-nom d'onde)". L'indicateur "WAVE" s'allumera dans le coin inférieur droit de l'affichage
3. Presser la touche de la partie batterie que vous souhaitez éditer (elle s'allume). Le nom de l'onde qui est alors assignée à cette partie apparaîtra sur l'affichage.
4. Tournez le bouton rotatif pour sélectionner une onde, et presser la touche de partie pour entendre le son de l'onde.

### Edition des paramètres Partie Commune

PITCH (ton) ..... -63...+63

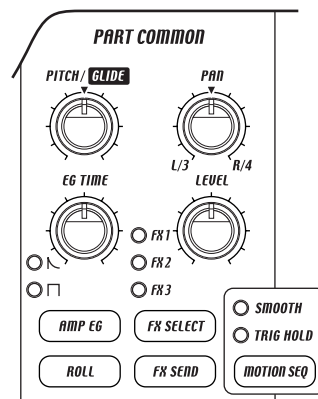
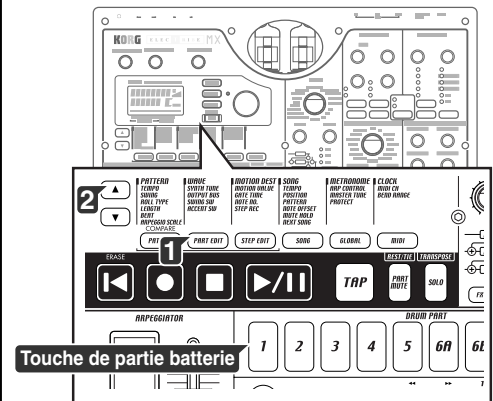
Règle le ton de reproduction de l'onde. Lever le ton accélèrera la reproduction et baisser le ton la ralentira. Vous pouvez ajuster le pitch sur une gamme de ±2 octaves. Les réglages correspondent aux tons indiqués ci-dessous.

 Hausser le ton peut engendrer des bruits.

Valeur bouton	Ton	Exemple de ton (pour une entrée de 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	Semitone up	C#3
0(center)	±0	C3
-6	Semitone down	B2
-9, -12...-36	:	A#2, A2...C#2
-39	-1 octave	C2
-41, -43...-61	:	B1, A#1...C#1
-63	-2 octaves	C1

EG TIME ..... 0...127

Règle le temps de déclin de l'EG. La façon don't le volume décline dépendra du réglage Amp EG.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

**PAN** ..... L63...R63

Règle la position stéréo (panpot) du son. Le son sera situé au centre lorsque le bouton est réglé au centre. Tourner le bouton vers la gauche fait passer le son vers L, et le tourner vers la droite fait passer le son vers R.

**LEVEL** ..... 0...127

Règle le niveau de sortie. Tourner le bouton vers la droite augmentera le niveau.

**AMP EG** .....  $\curvearrowright$ ,  $\sqcap$

Fait commuter l'exécution de amp EQ. Chaque fois que vous pressez cette touche, le type d'enveloppe alternera entre  $\curvearrowright$  (le volume déclinera graduellement selon le rythme spécifié par EG TIME)  $\sqcap$  et (le son s'arrêtera au moment fixé par EG TIME).

**ROLL** ..... On, Off

Ceci active (on) ou désactive (off) l'effet Roll (roulement) pour chaque partie.

L'intervalle de roulement est déterminé par le tempo du motif, le type de roulement, et le réglage du Swing (réf.26 "Réglage du type de roulement").

Si vous maintenez enfoncée une touche de partie lorsque Roll (roulement) est activé, un roulement sera joué aussi longtemps que vous maintiendrez la touche enfoncée.

**FX SELECT** ..... FX1, FX2, FX3

Ici, vous pouvez sélectionner le type de processeur d'effet qui sera appliqué à la partie. L'effet commutera chaque fois que vous presserez la touche. Si l'effet send (FX SEND) est activé, l'effet sélectionné sera appliqué. Ceci ne s'applique pas aux parties dont le bus sortie est réglé sur 3/4. (réf.26 "Assigner la sortie de chaque partie").

**FX SEND** ..... On, Off

Ceci spécifie si l'effet sélectionné sera appliqué. Le réglage alternera entre on (allumé) et off (éteint) chaque fois que vous presserez la touche. Le réglage FX SELECT sélectionne le processeur d'effets. Ceci ne s'applique pas aux parties dont le bus sortie est réglé sur 3/4.

**Modulation**

Il s'agit des paramètres qui permettent de créer des changements variables dans le temps, comme LFO et EG.

**SPEED** ..... 0...127

Règle la vitesse de modulation. Si BPM SYNC est activé, la modulation sera synchronisée avec le temps. La valeur correspondra aux valeurs de note de 8/1-1/64.

**DEPTH** ..... -63...+63

Règle la résolution de la modulation.

**TYPE** .....  $\curvearrowright$ ,  $\sqcap$ ,  $\wedge$ ,  $\sim$ ,  $\curvearrowleft$ ,  $\curvearrowright$

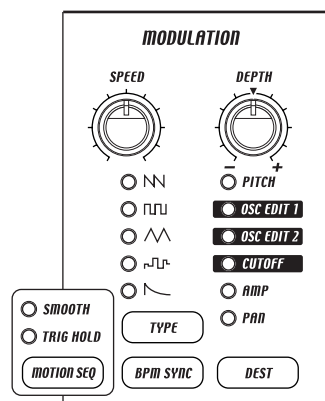
Sélectionne le type de modulation.

Avec des réglages autres que EG, la modulation variera de façon cyclique. Avec le réglage EG, l'effet démarrera au maximum puis déclinera doucement.

Si le type de modulation est " $\wedge$ ", le déclenchement ne réinitialisera pas la phase de la modulation. Pour les autres types, la phase de modulation sera réinitialisée à chaque déclenchement.


**DEST** ..... PITCH, AMP, PAN


Sélectionne le paramètre qui recevra l'effet de modulation.



BPM SYNC ..... On, Off

Lorsque vous activez cette fonction, la vitesse de l'effet de modulation sera synchronisée avec le tempo. Si elle est allumée (on), la modulation sera synchronisée avec le tempo.

 Bien qu'il vous soit possible d'éditer indépendamment les sons des parties batterie 6A et 6B, et 7A et 7B, ces sons ne peuvent être joués simultanément.

 Si le son ne change pas lorsque vous tournez un bouton ou pressez une touche, c'est peut-être parce que le bouton ou la touche ne sont pas valides pour la partie que vous êtes en train d'éditer, ou qu'une séquence de mouvements (p.58 "Séquence de mouvements") est en cours de fonctionnement.


## Edition du son d'une partie synthé

### Oscillateur synthé

SYNTH OSCILLATOR TYPE (type d'oscillateur synthé) .....

Tourner le bouton OSCILLATOR TYPE pour sélectionner le type d'oscillateur. Vous pouvez choisir parmi seize algorithmes d'oscillateur qui comprennent les formes d'onde typiques des synthétiseurs analogiques et beaucoup plus.

Pour plus de détails sur chaque type d'oscillateur, se référer à la liste des Types d'Oscillateurs (p.34).

 Certaines combinaisons de réglages de ton d'oscillateurs, WAVE, OSC EDIT 1, et OSC EDIT 2, peuvent engendrer des bruits.

WAVE (onde) ..... 1...(76)

Ceci spécifie l'onde qui sera assignée à la partie synthé. Les ondes synthé que vous pouvez choisir ici dépendent du type d'oscillateur synthé (SYNTH OSCILLATOR TYPE) que vous avez choisi.


1. Presser la touche PART EDIT (elle s'allume).
2. Presser la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "(wave name - nom d'onde)." (En même temps, l'indicateur "WAVE" s'allumera dans le coin inférieur droit de l'affichage)
3. Presser la touche de la partie synthé que vous voulez éditer (la touche s'allume). Le nom de l'onde assignée à cette touche apparaîtra sur l'affichage.
4. Activez la touche KEYBOARD (clavier) et tournez le bouton rotatif pour sélectionner une onde tandis que vous pressez les touches de pas pour entendre l'onde sélectionnée. Les ondes que vous pouvez sélectionner dépendront du type d'oscillateur synthé.

OSC EDIT1 .....

Règle un paramètre unique pré-sélectionné pour chaque type d'oscillateur.

OSC EDIT2 .....

Règle un paramètre unique pré-sélectionné pour chaque type d'oscillateur.


 Certaines combinaisons de réglages de ton d'oscillateurs, WAVE, OSC EDIT 1, et OSC EDIT 2, peuvent engendrer des bruits.

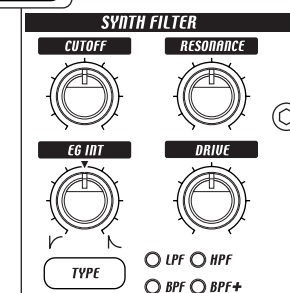
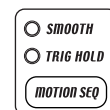
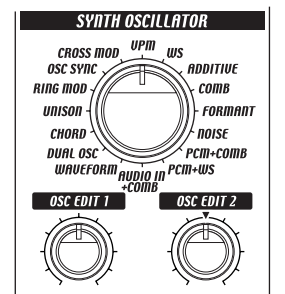
### Filtre synthé

Ces contrôles sont utilisés pour modifier le ton et déformer la forme de l'onde produite par l'oscillateur.

CUTOFF ..... 0...127

Règle la fréquence de coupure du filtre. Le résultat dépendra du type de filtre qui est sélectionné.

 Pour certains réglages, le son peut être déformé, voire presque inaudible.



1

2

3

4

5

6

7

8

**EG INT** ..... -63...+63

Règle la résolution et la direction dans laquelle le EG (générateur d'enveloppe) fera varier la fréquence de déconnexion. Le EG démarrera au moment où le déclenchement est activé (ou au moment où vous pressez la touche de pas). Si vous régler le bouton sur la position centrale, il n'aura aucun effet.



Si la longueur de temps de porte d'un pas se prolonge au-delà du moment prévu pour le pas suivant, le EG ne déclenchera pas le pas suivant.

**RESONANCE** ..... 0...127

Ajoute un caractère distinctif au son en amplifiant la région voisine de la fréquence de coupure. En augmentant la résonance puis en bougeant le bouton de fréquence de coupure ou en ajustant EG INT ou EG TIME, vous pouvez créer le classique son de balayage du filtre résonant qui caractérise les synthétiseurs analogiques.



Si la résonance est excessivement élevée, le son pourra être déformé en fonction de la fréquence de coupure ou du ton que vous jouez.

**DRIVE** ..... 0...127

Il s'agit d'un nouveau circuit qui contrôle l'importance de la distorsion introduite par le filtre. En ajustant ceci avec la fréquence de déconnexion et la résonance du filtre synthé pour créer intentionnellement une distorsion, vous pouvez générer des harmoniques qui ne sont pas présentes dans la forme d'onde originale.

**TYPE** ..... LPF, HPF, BPF, BPF+

Sélectionne le type de filtre.

**LPF** (Low Pass Filter – Filtre passe-bas): Coupe la région haute-fréquence, rendant le son plus moelleux.

**HPF** (Filtre High Pass-Passe-haut): Coupe la région basse-fréquence, rendant le son plus aigu.

**BPF** (Filtre Band Pass): Ne laisse sortir que la région dans la zone de la fréquence de coupure.

**BPF+** (Filtre Plus Band Pass): Ajoute la sortie du filtre band pass à la forme d'onde originale.

**Paramètres Partie Commune**

**EG TIME** ..... 0...127

Règle le temps de déclin de l'EG.

Afin que ce réglage fasse effet, le AMP EG doit être réglé sur "N" et le filtre EG INT doit avoir une valeur différente de 0.

**GLIDE** ..... 0...127

"Glide" (également appelé portamento ou porté) est une fonction qui change doucement le ton d'une note liée jusqu'à la suivante sans redéclencher la note. Le Glide interviendra également lorsque le temps de porte de la note se prolonge au-delà du timing prévu pour la note suivante.

Au fur et à mesure que vous élevez cette valeur, il faudra d'avantage de temps pour arriver au nouveau ton.



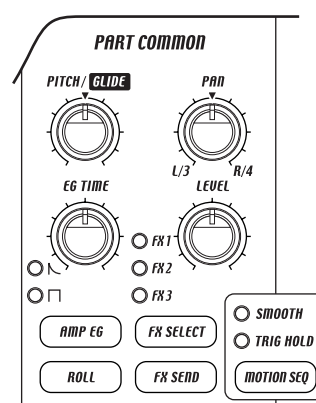
Le tempo du motif détermine le temps qu'il faut, lorsque la note suivante est jouée, pour atteindre le ton suivant.



L'effet Glide est annulé si la touche ROLL est sur on (allumée).

**PAN** ..... L63...R63

**LEVEL** ..... 0...127





**AMP EG** .....  $\curvearrowright$ ,  $\square$   
 Alterne l'exécution du Amp EG. Le réglage changera chaque fois que vous presserez la touche.

$\curvearrowright$ : Le son déclinera jusqu'au silence durant le "EG TIME" spécifié.

$\square$ : Le EG ne provoquera pas la diminution du volume.

**ROLL** ..... On, Off

A la même fonction que pour une partie batterie (p.30).

Si Roll est sur on, un roulement continuera à être joué aussi longtemps que vous maintiendrez une touche de pas enfoncée (avec la fonction Keyboard activée).

**FX SELECT** ..... FX1, FX2, FX3

**FX SEND** ..... On, Off

A la même fonction que pour une partie batterie (p.30).



Si le son ne change pas lorsque vous tournez un bouton ou pressez une touche, c'est peut-être parce que le bouton ou la touche ne sont pas valides pour la partie que vous êtes en train d'éditer, ou qu'une séquence de mouvements (p.34 "Séquence de mouvements") est en cours de fonctionnement.

### Modulation

Il s'agit des paramètres qui permettent de créer des changements variables dans le temps, comme LFO et EG.

**SPEED** ..... 0...127

**DEPTH** ..... -63...+63

**TYPE** .....

**DEST** ..... PITCH, AMP, PAN, OSC EDIT1, OSC EDIT2, CUTOFF

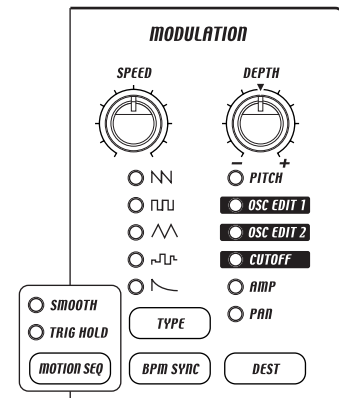
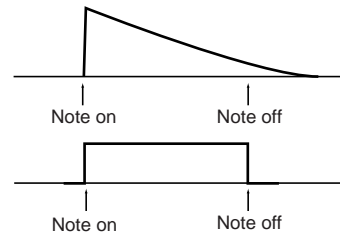
A la même fonction que pour une partie batterie (p.30).

**BPM SYNC** ..... On, Off

Lorsque vous activez cette fonction, la vitesse de l'effet de modulation sera synchronisée avec le tempo. Si elle est allumée (on), la modulation sera synchronisée avec le tempo.



Si le son ne change pas lorsque vous tournez un bouton ou pressez une touche, c'est peut-être parce que le bouton ou la touche ne sont pas valides pour la partie que vous êtes en train d'éditer, ou qu'une séquence de mouvements (p.58 "Séquence de mouvements") est en cours de fonctionnement.



## Régler l'accord d'une partie synthé

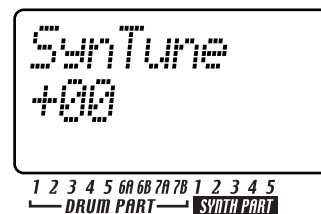
**SYNTH TUNE (accord synthé)** ..... -50...+50

Si vous voulez ajuster le ton d'une partie synthé spécifique, comme vous le feriez en utilisant deux (ou plus) parties synthé comme couches, utilisez ce paramètre pour ajuster le ton par unités de un centième. Normalement, vous devez laisser ce réglage à +00 (A=440 Hz).



Si vous voulez ajuster l'accord du EMX-1 tout entier, utilisez le paramètre Master Tune (Accord Principal) du mode Global au lieu du paramètre ci-dessus.

1. Presser la touche PART EDIT (elle s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [ $\blacktriangle$ ]/[ $\blacktriangledown$ ] pour sélectionner "SynTune" dans l'affichage.
3. Presser la touche de la partie synthé dont vous voulez ajuster l'accord (la touche s'allume).
4. Activez l'interrupteur KEYBOARD et pressez les touches de pas pour entendre le son pendant que vous tournez le bouton rotatif pour faire des ajustements.



1

2

3

4

5

6

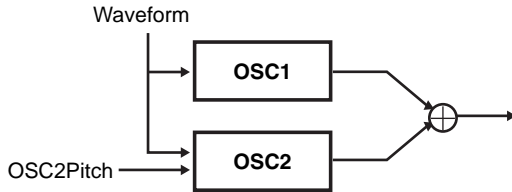
7

8

# Liste des types d'oscillateur

## WAVE FORM (Forme d'onde)

Ce type d'oscillateur propose deux oscillateurs dont vous pouvez modifier la forme d'onde de façon continue. OSC EDIT2 ajuste le ton de l'oscillateur 2 (c'est-à-dire la différence de ton relativement à l'oscillateur 1), vous permettant de créer des sons détonés ou des sons à double octaves.



### WAVE (onde) ..... Saw, Pulse, Tri, Sin

Sélectionne la forme d'onde de base pour la forme d'onde de l'oscillateur. L'oscillateur 1 et l'oscillateur 2 auront la même forme d'onde.

**Saw (scie):** Une onde en dent de scie est la forme d'onde la plus couramment utilisée sur un synthétiseur analogique. Elle permet de créer une large gamme de sons, notamment des basses synthé et des leads synthé. En ajustant la valeur d'OSC EDIT 1, on modifie la forme d'onde comme le montre l'illustration ci-dessous. Pour un réglage à 0, la forme d'onde sera une onde en dent de scie standard, et pour un réglage à 127, ce sera une onde carrée.

#### Pulse (battement):

Une onde de battement produit un ton que l'on entend souvent dans la musique électronique. OSC EDIT 1 ajuste la largeur du battement. Pour un réglage à 0, la forme d'onde sera une onde carrée basique, et au fur et à mesure que vous augmenterez le réglage, cette largeur va décroître, et produire un ton de plus en plus "clavier". Pour un réglage à 127, la largeur de battement sera à 0, ce qui veut dire qu'il n'y aura pas de son. En sélectionnant une onde en triangle comme type de modulation et en appliquant la modulation à OSC EDIT 1, vous pouvez produire un effet PMW (Pulse Width Modulation - Modulation Largeur Battement), ce qui donne un son plus profond.

#### Tri (triangle):

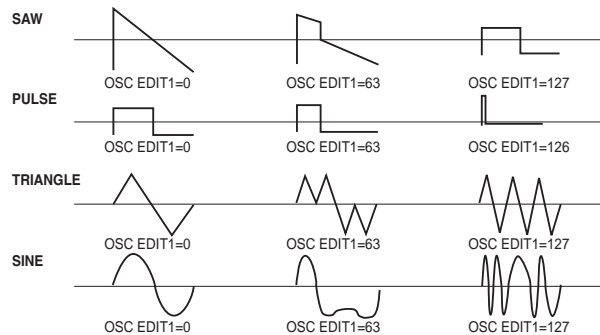
Une onde en triangle a un son fondamental plus fort et moins d'harmoniques qu'une onde en dent de scie ou qu'une onde de battement. Elle convient bien aux basses mœlleuses ou aux sons arpégés. En ajustant la valeur d'OSC EDIT 1, on modifie la forme d'onde comme le montre l'illustration ci-dessous. Pour un réglage à 0, la forme d'onde sera une onde en triangle basique, et pour un réglage à 127, ce sera une onde en triangle plus haute d'une octave et une cinquième.

#### Sin (sinusoïde):

Une onde sinusoïdale ne contient qu'un son fondamental et aucune harmonique, ce qui produit un ton extrêmement léger pour lequel il est difficile d'entendre l'effet d'un filtrage ultérieur. En ajustant la valeur d'OSC EDIT 1, on modifie la forme d'onde comme le montre l'illustration ci-dessous, en changeant les harmoniques qui sont produites. Pour un réglage à 0, la forme d'onde sera une onde sinusoïdale basique.

### OSC EDIT1: Waveform (forme d'onde) ..... 0...127

Ceci modifie de façon continue la structure de la forme d'onde. La structure de la forme d'onde changera de la même façon pour l'oscillateur 1 et pour l'oscillateur 2.



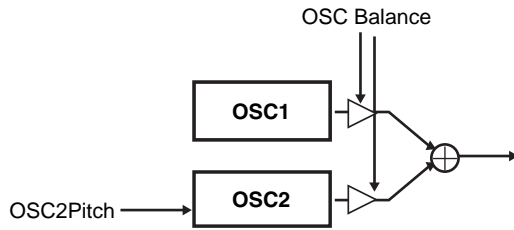
### OSC EDIT2: OSC2Pch ..... -63...+63

Ceci ajuste le ton de l'oscillateur 2. Une valeur de  $\pm 63$  crée une différence de hauteur de  $\pm 2$  octaves, et une valeur de 47 crée une différence de hauteur de  $\pm 1$  octave. Pour les valeurs avoisinant 0, seul le son de l'oscillateur 1 sortira.

## DUAL OSC

### (Dual oscillator – Oscillateur double)

Ce type d'oscillateur fournit deux oscillateurs qui sortent les formes d'onde basiques. Vous pouvez choisir la combinaison de formes d'onde pour les deux oscillateurs.



WAVE (onde) ..... vingt combinaisons différentes d'Osc1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [=Noise])

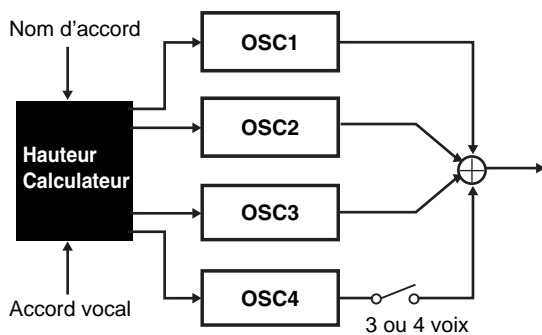
OSC EDIT1: OSCBlnce ..... 0...127  
Règle le volume de balance de l'oscillateur 1 et de l'oscillateur 2. Un réglage de 0 ne laisse sortir que l'oscillateur 1, un réglage de 127 ne laisse sortir que l'oscillateur 2.

OSC EDIT2: OSC2Ptch ..... -63...+63  
Règle la hauteur de l'oscillateur 2. Une valeur de ±63 crée une différence de hauteur de ±2 octaves, et une valeur de 47 crée une différence de hauteur de ±1 octave. Pour une valeur de 0, la valeur sera celle de l'oscillateur 1.

## CHORD OSC

### (Chord oscillator – Oscillateur Accord)

Cet oscillateur fournit quatre oscillateurs qui peuvent sortir des formes d'onde basiques. En l'utilisant, vous pouvez produire un accord de la forme spécifiée par le réglage OSC EDIT 1 en jouant simplement une note.



WAVE (onde) ..... Saw, Square, Tri, Sin  
Sélectionne la forme d'onde basique utilisée par les oscillateurs de forme d'onde. (La même forme d'onde est utilisée par les quatre oscillateurs.)

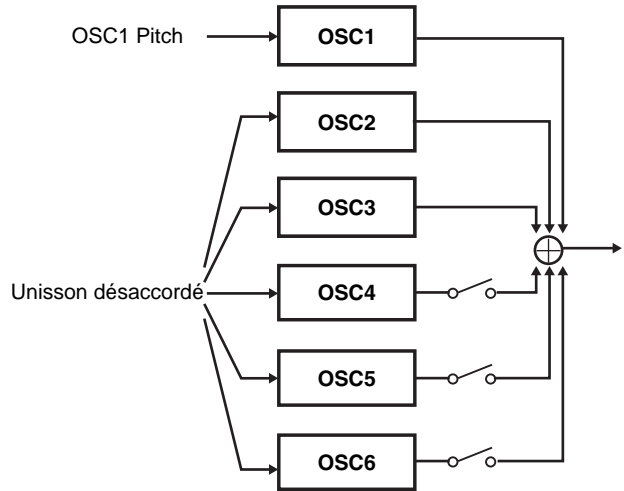
OSC EDIT1: ChordNam .....  
Major, 6th, 7th, M7, m7 (♭5), minor, m6, m7, mMaj7, dim, dim7, m7(♭5), aug, aug7, sus4, sus7  
Sélectionne la forme de l'accord.

OSC EDIT2: Voicing ..... -3...+3  
Ajuste les voix de l'accord.

## UNISON OSC


### (Unison oscillator – Oscillateur Unisson)

Cet oscillateur fournit six oscillateurs qui peuvent sortir des formes d'onde basiques. En l'utilisant, vous pouvez produire des sons extrêmement riches en jouant simplement une note. OSC EDIT 1 règle la hauteur d'un oscillateur indépendamment des cinq autres.



WAVE (onde) 3Saw-6Saw, 3Squ-6Squ, 3Tri-6Tri, 3Sin-6Sin  
Sélectionne l'onde de forme basique de l'oscillateur d'unisson (elle sera la même pour les six oscillateurs) et le nombre d'oscillateurs qui joueront.

OSC EDIT1: Detune ..... 0...127  
Désaccorde la hauteur des six oscillateurs l'un par rapport à chacun des autres. Les valeurs élevées feront désaccorder d'avantage, rendant le son plus riche.

 Même à une valeur de désaccord de 0, la hauteur des oscillateurs ne sera pas parfaitement identique.

OSC EDIT2: OSC1 Ptch ..... -63...+63  
Règle la hauteur de l'oscillateur 1. Une valeur de ±63 crée une différence de hauteur de ±2 octaves, et une valeur de 47 crée une différence de hauteur de ±1 octave. Pour une valeur de 0, la hauteur sera la même que celle des cinq autres oscillateurs.

1

2

3

4

5

6

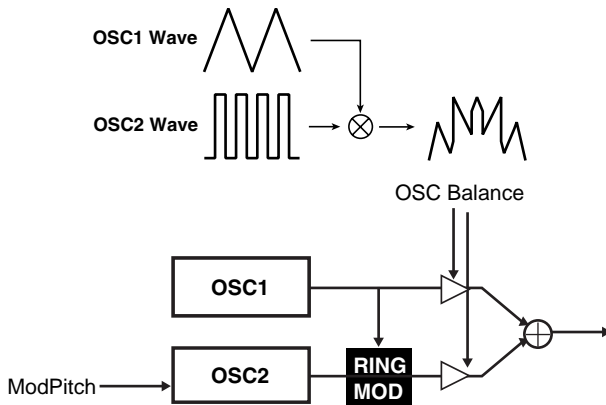
7

8

## RING MOD

### (Ring modulator – Modulateur en anneau)

Ce type d'oscillateur crée de nouvelles harmoniques qui sont la somme et la différence de deux formes d'onde d'oscillateurs. Cela peut produire des résonances métalliques variables. Vous pouvez choisir la combinaison de formes d'onde pour les deux oscillateurs.



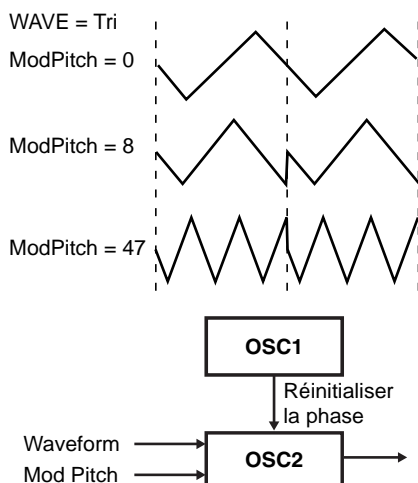
**WAVE (onde)** ..... vingt combinaisons différentes combinaisons d'oscillateur 1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + oscillateur 2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [=Noise])

**OSC EDIT1: ModDepth** ..... 0...127  
Règle le volume de balance de l'oscillateur 1 et l'effet de modulation en boucle. Avec une valeur de 0, seul l'oscillateur 1 sera sorti, et avec une valeur de 127, seul le son de la modulation en boucle sera sorti.

**OSC EDIT2: ModPitch** ..... -63...+63  
Règle la hauteur de l'oscillateur 2 (le modulateur). Une valeur de ±63 crée une différence de hauteur de ±2 octaves, et une valeur de 47 crée une différence de hauteur de ±1 octave. Pour une valeur de 0, la hauteur sera la même que celle de l'oscillateur 1.

## OSC SYNC (Oscillator sync)

Ce type d'oscillateur force la réinitialisation de la forme d'onde de l'oscillateur 2 ("slave" – l'esclave) à la fréquence de l'oscillateur 1 ("master" – le maître), produisant de nouvelles harmoniques.



**WAVE (onde)** ..... Saw, Pulse, Tri, Sin  
Sélectionne la forme d'onde de base de l'oscillateur 2.

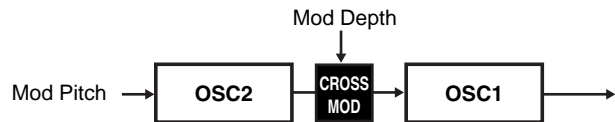
**OSC EDIT1: WaveForm (Forme d'onde)** ..... 0...127  
Modifie en continu la forme d'onde de l'oscillateur 2. Le changement de la forme d'onde est exactement le même que pour le type d'oscillateur Wave Form (décrit plus haut).

**OSC EDIT2: ModPitch** ..... 0...127  
Règle la hauteur de l'oscillateur 2 (la forme d'onde esclave). Une valeur de 31 est plus haute d'un octave, 63 est deux octaves plus haut, 95 est trois octaves plus haut et 127 est quatre octaves plus haut.

## CROSS MOD

### (Cross modulation – Modulation croisée)

Ce type d'oscillateur utilise la forme d'onde de sortie de l'oscillateur 2 (le "modulateur") pour moduler la fréquence de l'oscillateur 1 (le "porteur" – porteur), produisant des harmoniques complexes.



**WAVE (onde)** ..... vingt combinaisons différentes combinaisons d'oscillateur 1 (Saw, Squ, Tri, Sin) + oscillateur 2 (Saw, Squ, Tri, Sin, Ns [=Noise])

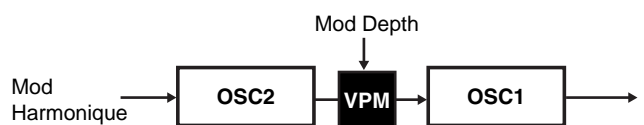
**OSC EDIT1: ModDepth** ..... 0...127  
Règle la résolution de la modulation croisée.

**OSC EDIT2: ModPitch** ..... -63...+63  
Règle la hauteur de l'oscillateur 2 (le modulateur). Une valeur de ±63 crée une différence de hauteur de ±2 octaves, et une valeur de 47 crée une différence de hauteur de ±1 octave. Pour une valeur de 0, la hauteur sera la même que celle de l'oscillateur 1.

## VPM OSC

### (VPM oscillator – Oscillateur VPM)

Le type d'oscillateur VPM (Modulation à phase variable) utilise la forme d'onde de sortie de l'oscillateur 2 (le modulateur) pour moduler la phase de l'oscillateur 1 (le porteur), produisant des harmoniques de caractère métallique.



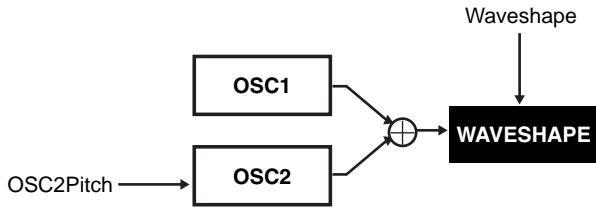
**WAVE (onde)** ..... Saw, Squ, Tri, Sin  
Sélectionne la forme d'onde de base de l'oscillateur 1 (le porteur).

- OSC EDIT1 : ModDepth ..... 0...127  
Règle la résolution de l'effet VPM.
- OSC Edit2: ModHarm ..... 00.25...32.00  
Règle la hauteur de l'oscillateur 2 (le modulateur) en tant qu'harmonique multiple de l'oscillateur 1.

## WS

### (Wave shaping – Formatage d'onde)

Le formatage d'onde crée des formes d'onde complexes en mélangeant deux oscillateurs, puis en passant le résultat à travers un formateur d'onde (transformation non-linéaire).

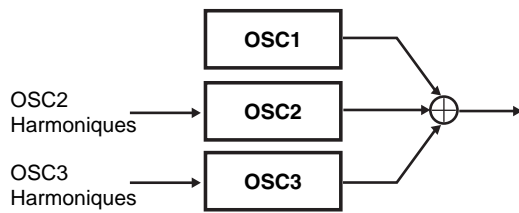


- WAVE (onde) ..... Type1, Type2  
Commute le type d'effet de formatage d'onde.
- OSC EDIT1 : WavShape ..... 0...127  
Règle la résolution de l'effet de formatage d'onde.
- OSC EDIT2: OSC2Ptch ..... -63...+63  
Règle la hauteur de l'oscillateur 2. Une valeur de ±63 crée une différence de hauteur de ±2 octaves, et une valeur de 47 crée une différence de hauteur de ±1 octave. Pour une valeur de 0, la hauteur sera la même que celle de l'oscillateur 1.

## ADDITIVE OSC

### (Additive oscillator – Oscillateur additionnel)

L'oscillateur additionnel crée une forme d'onde en ajoutant trois oscillateurs. C'est une bonne façon de faire sonner un orgue ou une cloche.

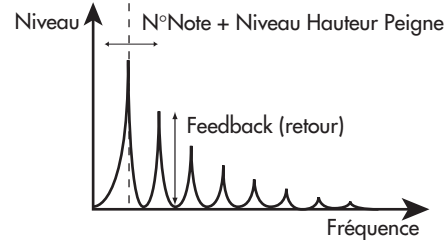


- WAVE (onde) ..... Saw, Squ, Tri, Sin  
Sélectionne la forme d'onde de base.
- OSC EDIT1 : OSC2Harm ..... 00.25...32.00  
Règle la hauteur de l'oscillateur 2 en tant qu'harmonique multiple de l'oscillateur 1.
- OSC EDIT2: OSC3Harm ..... 00.25...32.00  
Règle la hauteur de l'oscillateur 3 en tant qu'harmonique multiple de l'oscillateur 1.

## COMB OSC

### (Comb oscillator)

Ce type d'oscillateur contient un filtre à peigne interne et modifie une forme d'onde de base en passant à travers ce filtre pour modifier le ton. En utilisant le LFO pour moduler la fréquence (OSC EDIT 2) du filtre à peigne on peut créer le même résultat qu'un effet flanger.

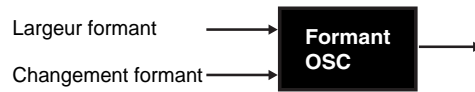


- WAVE (onde) ..... Saw, Squ, Tri, Sin, Noise  
Sélectionne la forme d'onde de base de l'oscillateur.
- OSC EDIT1 : Feedback (retour) ..... 0...127  
Augmente la quantité de retour renvoyée vers le filtre à peigne. Au fur et à mesure que ce retour augmente, l'effet du filtre à peigne est de plus en plus grand, accentuant les harmoniques à des multiples de la fréquence spécifiée par OSC EDIT 2.
- OSC EDIT2: CombPtch ..... 0...127  
Règle la fréquence qui servira d'axe au filtre à peigne. Pour une valeur de 0, c'est la hauteur de base ; pour une valeur de 31, c'est un octave plus haut, 63 est deux octaves plus haut, 95 est trois octaves plus haut et 127 est quatre octaves plus haut.

## FORMANT OSC

### (Formant oscillator – Oscillateur à formant)

Le type d'oscillateur à formant peut produire un son qui rappelle la voix humaine. En modifiant la largeur du formant (OSC EDIT 1), vous pouvez varier entre les différentes voyelles.



- WAVE (onde) ..... --- (none)
- OSC EDIT1 : Formant ..... 0...127  
Contrôle la différence de fréquence entre les deux formants. Ceci produit un changement similaire à celui que vous produisez en modifiant la forme de votre bouche lorsque vous émettez des sons de "voyelles".
- OSC EDIT2: Offset ..... -63...+63  
Fait varier les composants de la fréquence du formant vers le haut ou vers le bas.

1

2

3

4

5

6

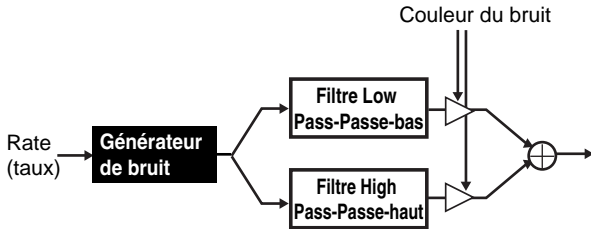
7

8

## NOISE OSC

### (Noise oscillator – Oscillateur de bruit)

L'oscillateur de bruit contient un générateur interne de bruits et des filtres, vous permettant de créer une grande variété de sons de bruits. Les filtres résonant aux oscillations, vous pouvez également utiliser cet oscillateur pour créer des sons augmentés.



WAVE (onde) ..... --- (none)

OSC EDIT1: Rate (taux) ..... 0...127

Règle le caractère du bruit source (la vitesse du cycle aléatoire). L'augmentation de cette valeur ralentira le timing auquel le bruit est généré. L'augmentation de cette valeur ralentira le timing auquel le bruit est généré.

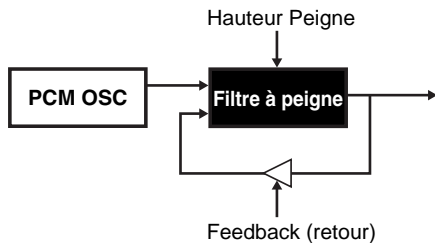
OSC EDIT2: Color (couleur) ..... -63...+63

Règle la balance de mixage entre le LPF (Filtre passe-bas) et le HPF (Filtre passe-haut) qui sont placés après le générateur de bruit. Pour une valeur de -63, seul le LPF peut être entendu. Pour une valeur de +63, seul le HPF peut être entendu.

## PCM OSC+COMB

### (PCM oscillator + filtre à peigne)

Ce type d'oscillateur vous permet d'utiliser l'une des 76 formes d'onde PCM (échantillonnées) en tant qu'oscillateur. La grande variété de formes d'onde comprend des instruments acoustiques et des accords. Le son est alors sorti à travers un filtre à peigne.



WAVE (onde) ..... 001...76

Sélectionne la forme d'onde PCM. Pour les formes d'onde disponibles, se référer à la liste des ondes PCM (p.39).

OSC EDIT1: Feedback (retour) ..... 0...127

Augmente la quantité de retour renvoyée vers le filtre à peigne. Au fur et à mesure que ce retour augmente, l'effet du filtre à peigne est de plus en plus grand, accentuant les harmoniques à des multiples de la fréquence spécifiée par OSC EDIT 2.

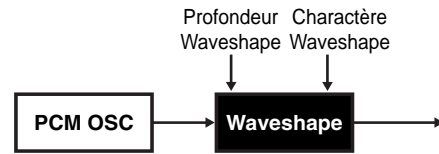
OSC EDIT2: CombPtch ..... 0...127

Règle la fréquence qui servira d'axe au filtre à peigne. Pour une valeur de 0, c'est la hauteur de base ; pour une valeur de 31, c'est un octave plus haut, 63 est deux octaves plus haut, 95 est trois octaves plus haut et 127 est quatre octaves plus haut.

## PCM OSC+WS

### (PCM oscillator + wave shape)

Ce type d'oscillateur applique un effet de formatage d'onde à une forme d'onde PCM.



WAVE (onde) ..... 001...76

Sélectionne la forme d'onde PCM. Pour les formes d'onde disponibles, se référer à la liste des ondes PCM (p.40).

OSC EDIT1: WavShape ..... 0...127

Règle la résolution de l'effet de formatage d'onde.

OSC EDIT2: Charactr ..... 0...127

Règle le caractère tonal de l'effet de formatage d'onde.

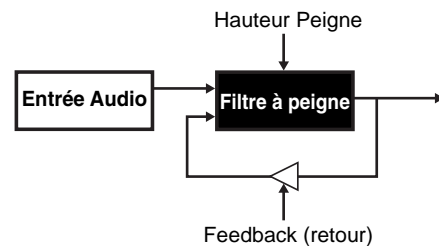


Certaines parties synthé sont elles-mêmes des échantillons d'accords. Parmi celles-ci, certaines arrangent plusieurs accords sur le clavier comme une onde simple. On les appelle les "accords éclatés". Les ondes des parties synthé 66-72 sont des accords éclatés. Pour certaines adresses, la hauteur peut être discontinuée lors de la transition entre les accords. Si vous réglez la fonction Transpose (p.25) ou les réglages du mode morceau Note Offset (p.69), les accords ou octaves peuvent être différents de ce que vous aviez entendu lorsque vous étiez en train de créer le motif.

## AUDIO IN+COMB

### (Audio in + filtre à peigne)

Ce type d'oscillateur utilise le signal d'entrée audio vers l'entrée audio du EMX-1 comme un oscillateur, et applique un filtre à peigne à ce signal.



WAVE (onde) ..... --- (none)

OSC EDIT1: Feedback (retour) ..... 0...127

Augmente la quantité de retour renvoyée vers le filtre à peigne. Au fur et à mesure que ce retour augmente, l'effet du filtre à peigne est de plus en plus grand, accentuant les harmoniques à des multiples de la fréquence spécifiée par OSC EDIT 2.

OSC EDIT2: CombPtch ..... 0...127

Règle la fréquence qui servira d'axe au filtre à peigne.

Liste PCM Batterie

No.	Nom d'accord	Catégorie	No.	Nom d'accord	Catégorie	No.	Nom d'accord	Catégorie
1	BD-Dark	Kick	70	SD-Brk1		139	Bng-Slap	
2	BD-99 1		71	SD-Brk2		140	Bng-Lo1	
3	BD-99 2		72	SD-Brk3		141	Bng-Lo2	
4	BD-Syn1		73	SD-Brk4		142	Cng-Hi1	
5	BD-Syn2		74	SD-D&B		143	Cng-Hi2	
6	BD-Syn3		75	SD-Clap1		144	Cng-HiMt	
7	BD-Syn4		76	SD-Clap2		145	Cng-Lo1	
8	BD-Syn5		77	SD-R&B1		146	Cng-Lo2	
9	BD-Syn6		78	SD-R&B2		147	Cng-LoMt	
10	BD-Syn7		79	SD-R&B3		148	Cng-LynH	
11	BD-Syn8		80	SD-R&B4		149	Cng-LynL	
12	BD-Syn9		81	SD-R&B5		150	Timb-Hi1	
13	BD-Syn10		82	RM-Ambi1		151	Timb-Hi2	
14	BD-Dist1		83	RM-Ambi2		152	Timb-Lo1	
15	BD-Dist2		84	RM-Dry		153	Timb-Lo2	
16	BD-Dist3		85	RM-DDD		154	Timb-Rim	
17	BD-Dist4		86	RM-Lynn		155	Claves	
18	BD-Dist5		87	RM-88		156	Cowbell	
19	BD-Dist6		88	Clp-99 1		157	ChaChaBl	
20	BD-Dist7		89	Clp-99 2		158	MamboBel	
21	BD-Squas		90	Clp-88 1		159	Agogo	
22	BD-88 1		91	Clp-88 2		160	Triangle	
23	BD-88 2		92	Clp-Nois		161	Tambouri	
24	BD-Digi		93	Clp-R&B1		162	Junk1	
25	BD-DDD1		94	Clp-R&B2		163	Junk2	
26	BD-DDD2		95	HH-99 1C		164	SleighBl	
27	BD-Lynn		96	HH-99 1O		165	Shaker1	
28	BD-Dry1		97	HH-99 2C		166	Shaker2	
29	BD-Dry2		98	HH-99 2H		167	Cabasa1	
30	BD-Dry3		99	HH-99 2O		168	Cabasa2	
31	BD-Dry4		100	HH-99 3C		169	Cabasa3	
32	BD-Soft		101	HH-99 3O		170	Guiro-S	
33	BD-Hip		102	HH-88 C		171	Guiro-L	
34	BD-R&B		103	HH-88 O		172	Wbl-DDDH	
35	BD-Jazz		104	HH-Syn1C		173	Wbl-DDDL	
36	BD-Break		105	HH-Syn1H		174	Whistle	
37	BD-Ambi		106	HH-Syn1O		175	Baya-Ghe	
38	BD-Def		107	HH-Syn2C		176	Baya-Mt1	
39	BD-D&B1		108	HH-Syn2O		177	Baya-Mt2	
40	BD-D&B2		109	HH-Syn3C		178	Tbla-Na	
41	BigBreak		110	HH-Syn3O		179	Tbla-Tin	
42	SD-99 1	111	HH-Nrm1C	180	Tbla-Mt1			
43	SD-99 2	112	HH-Nrm1O	181	Tbla-Mt2			
44	SD-99 3	113	HH-Nrm2C	182	Djmb-1a			
45	SD-99 4	114	HH-Nrm2O	183	Djmb-1b			
46	SD-99 5	115	HH-CrspC	184	Djmb-1c			
47	SD-88 1	116	HH-CrspO	185	Djmb-2a			
48	SD-88 2	117	HH-OldC	186	Djmb-2b			
49	SD-88 3	118	HH-OldO	187	Djmb-2c			
50	SD-Syn1	119	HH-LynnC	188	Udu			
51	SD-Syn2	120	HH-LynnO	189	Taiko-Op			
52	SD-77	121	Rid-99 1	190	Taiko-Rm			
53	SD-Lynn	122	Rid-99 2	191	Tsuzumi			
54	SD-Disco	123	Rid-KPR	192	GtrWah	Synth Perc		
55	SD-Dry1	124	Rid-Edg1	193	Zap1			
56	SD-Dry2	125	Rid-Edg2	194	Zap2			
57	SD-Dry3	126	Rid-Jazz	195	SynPerc1			
58	SD-Dry4	127	Crs-99 1	196	SynPerc2			
59	SD-Dry5	128	Crs-99 2	197	SynPerc3			
60	SD-Dry6	129	Crs-Norm	198	SynPerc4			
61	SD-Ambi1	130	Crs-Spls	199	SynPerc5			
62	SD-Ambi2	131	Tom-99	200	SynPerc6	Reverse		
63	SD-Ambi3	132	Tom-88	201	Rev-BD			
64	SD-Picl1	133	Tom-Simm	202	Rev-SD1			
65	SD-Picl2	134	Tom-NrmH	203	Rev-SD2			
66	SD-Picl3	135	Tom-NrmL	204	Rev-Crsh	Scratch		
67	SD-Bras1	136	Tom-NrmF	205	Scratch1			
68	SD-Bras2	137	Tom-Jazz	206	Scratch2			
69	SD-Crckl	138	Bng-Hi	207	Scratch3			

1

2

3

4

5

6

7

8

# Liste PCM Synthé

No.	Nom d'accord	Catégorie
1	Piano	Keyboard
2	E.Piano	
3	Clav	
4	M1-Organ	
5	Organ	
6	Marimba	Mallet
7	Vibe	
8	Cymbell	
9	Flute	
10	AltoSax	Woodwind
11	M1-T.Sax	
12	Trumpet	
13	MuteTp	Brass
14	BrassEns	
15	VoiceAh	
16	M1-Choir	Choir
17	VoiceWav	
18	Violin	String
19	Strings	
20	Pizzicat	
21	F.Guitar	
22	A.Guitar	Guitar
23	MuteGtr	
24	FunkGtr	
25	Sitar	
26	A.Bass	
27	E.Bass	
28	M1-Bass	
29	PickBass	
30	SlapBass	
31	FMBass	Synth Wave
32	88Bass	
33	BoostSaw	
34	SawSqMix	
35	HPFSaw	
36	OctBass1	
37	OctBass2	
38	Saw5th	
39	Squ5th	
40	SynSin1	
41	SynSin2	
42	SynSin3	
43	SynSin4	
44	SynSin5	
45	SynWire1	
46	SynWire2	
47	Digi1	
48	Digi2	
49	Digi3	
50	Digi4	
51	SynVox1	
52	SynVox2	
53	Endless	
54	Syn-FX1	Motion
55	Syn-FX2	
56	OrchHit	Hit
57	BandHit1	
58	BandHit2	
59	DiscoHit	
60	RaveHit1	
61	RaveHit2	
62	RaveHit3	
63	RaveHit4	
64	RaveHit5	
65	RaveHit6	

No.	Name	Category
66	CH-Piano	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
67	CH-M1Pia	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
68	CH-EPian	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
69	CH-Organ	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
70	CH-Strgs	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
71	CH-Gtr1	Chord Set (min,sus47,min7)
72	CH-Gtr2	Chord Set (min,min,sus4,Oct)
73	DR-BDs	Drum Set (001-041)
74	DR-SDs	Drum Set (042-094)
75	DR-CymTm	Drum Set (095-137)
76	DR-Percs	Drum Set (138-207)



# Effets

## Utilisation des effets

Le EMX-1 contient trois processeurs d'effets séparés. Pour chaque motif, vous pouvez utiliser jusqu'à trois des seize types d'effets. Le son de chaque partie peut être envoyé à n'importe lequel des processeurs d'effet. Vous pouvez également modifier la façon dont les trois effets sont reliés entre eux et, ainsi, appliquer plus d'un effet à une partie.

### Pour appliquer un effet

1. Commencer la reproduction ou, si vous êtes en train d'éditer une partie synthé, activez la touche KEYBOARD (allumée) de façon à pouvoir jouer le son.
2. Presser une touche partie batterie ou partie synthé pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez appliquer un effet.
3. Dans la section édition / zone Partie Commune, presser la touche FX SELECT pour sélectionner le processeur d'effets que vous voulez utiliser. Presser la touche FX SEND (elle s'allume) pour envoyer le son de cette partie au processeur d'effets sélectionné.
4. Dans la section édition, presser la touche d'effet FX CHAIN pour sélectionner la façon dont les effets seront connectés.



Vous pouvez activer (on)/désactiver (off) les effets individuellement pour chaque partie. Cependant, si deux (ou plus) parties sont envoyées vers le même effet, vous ne pouvez pas changer le type d'effet ou les valeurs du paramètre d'effet individuellement pour chaque partie.

## Pour éditer un effet

- EDIT SELECT .....  
Presser cette touche pour sélectionner l'effet que vous voulez éditer.
- EFFECT TYPE .....  
Utiliser ce bouton pour assigner l'un des 16 types d'effet au processeur d'effets sélectionné.
- FX EDIT1 .....  
Règle le caractère de l'effet. Le résultat dépendra du type d'effet. Le résultat dépendra du type d'effet.
- FX EDIT2 .....  
Règle le caractère de l'effet. Le résultat dépendra du type d'effet. Le résultat dépendra du type d'effet.

1

2

3

4

5

6

7

8

## FX CHAIN .....

Règle la façon dont les effets sont connectés. Chaque fois que vous pressez cette touche, la connection change; les connections dont l'indicateur est allumé seront actives.

1. Dans la section édition, pressez la touche d'effet EDIT SELECT pour sélectionner quel processeur d'effet vous voulez éditer.
2. Dans la section édition, utilisez le sélecteur de type d'effet pour sélectionner le type d'effet désiré.
3. Utilisez les boutons et touches d'effet pour éditer l'effet. L'icône de valeur originale s'allume pour indiquer que les positions de boutons et les réglages de touches sont les mêmes que dans l'effet non-édité.

Si vous voulez sauvegarder le motif avec les éditions d'effet que vous avez faits, pressez la touche WRITE/RENAME (☞p.64 "Sauvegarder un motif").



La fonction des boutons diffèrera selon le type d'effet (☞p.43 "Paramètres d'effet").

Si vous avez des difficultés à éditer parce qu'une séquence de mouvements affecte un bouton, désactivez la séquence de mouvements pendant que vous éditez (☞p.58 "Séquence de mouvements").

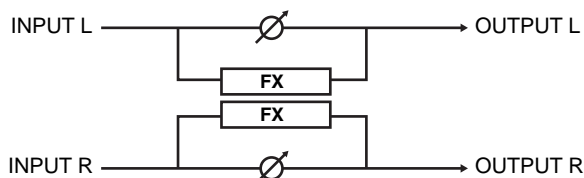
## Types d'effets

Les effets du EMX-1 peuvent être classés en trois groupes comme suit.

### 1. Stéréo

Ce groupe comprend: CHO/FLG, PHASER, RING MOD, COMPRESSOR, DECIMATOR, EQ, LPF, HPF

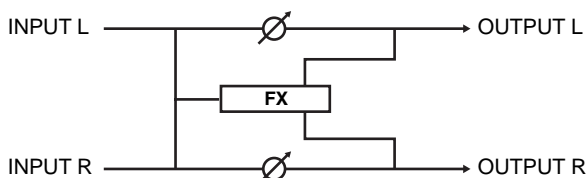
**note** Pour certains de ces effets, vous pouvez ajuster le niveau du son direct.



### 2. Mono mix

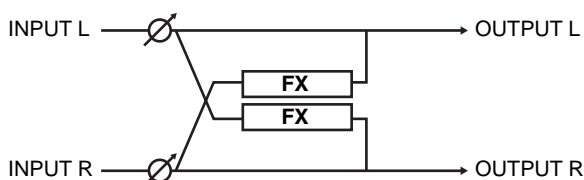
Ce groupe comprend: REVERB, MOD DELAY, GRAIN SHIFTER, TALKING MOD, PITCH SHIFTER, DISTORTION

**note** Pour certains de ces effets, vous pouvez ajuster le niveau du son direct.



### 3. Stereo cross

Ce groupe comprend: BPM SYNC DELAY, SHORT DELAY



# Paramètres d'effets

## REVERB (Reverbération)


Cet effet simule la réverbération et le caractère spatial d'un hall.

FX EDIT1: Time ..... 0... 127

Tourner le bouton vers la droite allongera le temps de réverbération.

FX EDIT2: Level ..... 0... 127

Tourner le bouton vers la droite augmentera le niveau de réverbération.

 Avec des réglages de temps de réverbération longs, certains sons d'entrée ou des valeurs de niveau peuvent causer des déformations.

## BPM SYNC DELAY (BPM sync delay)

C'est un retard croisé synchronisé au BPM.

FX EDIT1: Time ..... 1/64... 1/1

Règle de temps de retard synchronisé au BPM, en unités de valeur de note.

Tourner le bouton vers la droite allonge le temps de retard.


Vous pouvez le régler dans une gamme allant d'un 64ème de note à une note entière.


FX EDIT2: Depth ..... 0... 127


Règle la profondeur du retard et la quantité de feedback (retour).


Tourner le bouton vers la droite rend le son retardé plus fort et augmente également la quantité de feedback.

Déplacer chaque partie vers la gauche ou la droite crée une sensation plus intense d'espace.

 Le son de feedback peut disparaître si vous tournez le bouton TIME ou si vous changez le BPM tout en produisant du son.

 Selon le réglage du tempo, certains temps de retard longs peuvent ne pas être disponibles. Dans ce cas, le temps de retard peut être divisé par deux, puis à nouveau divisé par deux si nécessaire.

 Selon le réglage du tempo, certains temps de retard courts peuvent ne pas être disponibles. Dans ce cas, le temps de retard peut être doublé, puis à nouveau doublé si nécessaire.

 Si vous baissez trop la valeur de temps, le son peut être déformé (clip).

## SHORT DELAY

### (Short delay- Retard court)

C'est un retard croisé avec un temps de retard court. Il n'est pas synchronisé avec le BPM.

FX EDIT1: Time ..... 0... 127

Règle le temps de retard.


Tourner le bouton vers la droite allonge le temps de retard. Raccourcir le temps de retard peut produire un effet de doublage, donnant l'impression que de multiples instruments jouent ensemble.


FX EDIT2: Depth ..... 0... 127

Règle la profondeur du retard et la quantité de feedback (retour).

Tourner le bouton vers la droite rend le son retardé plus fort et augmente également la quantité de feedback.

Déplacer chaque partie vers la gauche ou la droite crée une sensation plus intense d'espace.

 Si vous augmentez par trop la profondeur, le son peut déformer pour un temps les réglages ou les sources d'entrée.

 Si vous baissez trop la valeur de temps, le son peut être déformé (clip).

## MOD DELAY

### (Modulation delay – Retard modulation)

C'est un retard qui ajoute un effet d'accord en utilisant le LFO pour balayer le temps de retard. C'est aussi un retard de tempo durant lequel le temps de retard se synchronise automatiquement au tempo.

FX EDIT1: Time ..... 1/64... 1/1

Règle de temps de retard synchronisé au tempo, en unités de valeur de note.


Tourner le bouton vers la droite allonge le temps de retard.


Vous pouvez le régler dans une gamme allant d'un 64ème de note à une note entière.


FX EDIT2: Depth ..... 0... 127

Règle la profondeur du retard et la quantité de feedback (retour).

Tourner le bouton vers la droite rend le son retardé plus fort et augmente également la quantité de feedback.

 Le son de feedback peut disparaître si vous tournez le bouton TIME ou si vous changez le BPM tout en produisant du son.

 Selon le réglage du tempo, certains temps de retard longs peuvent ne pas être disponibles. Dans ce cas, le temps de retard peut être divisé par deux, puis à nouveau divisé par deux si nécessaire.

 Selon le réglage du tempo, certains temps de retard courts peuvent ne pas être disponibles. Dans ce cas, le temps de retard peut être doublé, puis à nouveau doublé si nécessaire.

1

2

3

4

5

6

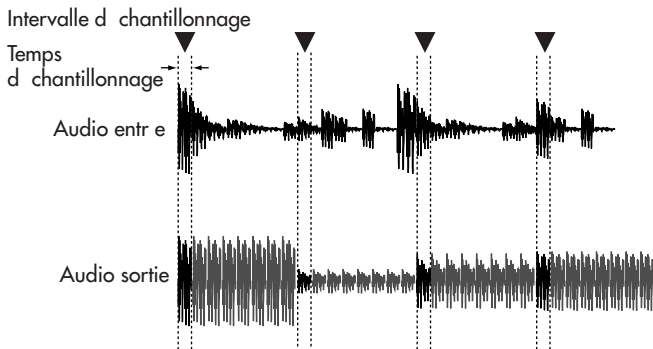
7

8

## GRAIN SHIFTER

### (Grain shifter – Variateur de grain)

Cet effet crée un échantillon d'une très brève portion du son à un certain intervalle, puis répète la reproduction de ce bref échantillon. Il devient effectif lorsqu'il est appliqué à une source constamment changeante comme Audio In.



#### FX EDIT1: Speed ..... 1... 127

Règle l'intervalle d'échantillonnage et le temps d'échantillonnage.

L'intervalle d'échantillonnage est synchronisé au nombre de pas dans le séquenceur. Lorsque le BPM change, la longueur par pas change également, et l'intervalle d'échantillonnage change en même temps.

Le tableau ci-dessous montre comment l'intervalle d'échantillonnage correspond à la valeur de la vitesse.

SPEED	Intervalle d'échantillonnage (nombre de pas)
0-1	128
2-5	32
6-9	16
10-13	12
14-21	8
22-25	6
26-33	4
34-37	3
38-41	8/3
42-49	2
50-53	4/3
54-83	1
84-127	9/10 ... 1/10 (en 21 pas)

Même si l'intervalle d'échantillonnage est dans la même région, augmenter la vitesse la valeur de SPEED (vitesse) raccourcira le temps d'échantillonnage.

Si la vitesse est réglée sur une valeur basse et que l'effet est reproduit en boucle pendant une longue période, la portion haute-fréquence de la reproduction diminuera graduellement, ce qui adoucira le ton.

#### FX EDIT2: Balance ..... 0... 127

Règle la balance du son de l'effet et du son direct. Tourner le bouton vers la droite augmentera le son de l'effet et diminuera le son direct.

Si la vitesse est réglée sur une valeur basse, l'intervalle d'échantillonnage sera long, ce qui signifie que si vous jouez sur le clavier, etc. manuellement à un moment où l'échantillonnage n'est pas réalisé, vous n'entendrez aucun son.

## CHO/FLG

### (Chorus/flanger)

Les effets Chorus et Flanger sont des effets qui modulent la hauteur d'un son légèrement retardé et qui superposent ce son au son original pour créer une sensation de spirale et un sentiment d'espace acoustique vaste.

#### FX EDIT1: Speed ..... 0... 127

Règle la vitesse du LFO chorus/flanger. Tourner le bouton vers la droite accélèrera le LFO.

#### FX EDIT2: Depth ..... 0... 127

Règle la profondeur de l'effet chorus/flanger. Tourner le bouton vers la droite modifiera l'effet du type chorus au type à flanger.

Si le réglage de résolution est trop élevé, une distorsion peut se produire sur certains son en entrée.

Si vous réglez la vitesse sur 0, le LFO s'arrêtera à cette position (phase). La position (phase) à laquelle le LFO s'arrête n'est pas écrite dans les données du motif/morceau. En outre, l'état (phase) du LFO est réinitialisé lorsque vous commutez sur cet effet à partir d'un autre type d'effet. Cela signifie qu'un motif/morceau pour lequel vous avez sélectionné cet effet, réglé la vitesse sur 0 et écrit les réglages dans la mémoire pourra sonner différemment la prochaine fois que vous sélectionnez ce motif/morceau.

## PHASER

### (Phaser)

Cet effet crée un sentiment de modulation en modifiant cycliquement la phase du son et en mélangeant ce son décalé avec le son original.

#### FX EDIT1: Speed ..... 0... 127

Règle la vitesse du phaser LFO. Tourner le bouton vers la droite accélèrera le LFO.

#### FX EDIT2: Depth ..... 0... 127

Règle la profondeur du phaser. Tourner le bouton vers la droite donnera au son un sentiment plus important de modulation.

Si le réglage de résolution est trop élevé, une distorsion peut se produire sur certains son en entrée.

Si vous réglez la vitesse sur 0, le LFO s'arrêtera à cette position (phase). La position (phase) à laquelle le LFO s'arrête n'est pas écrite dans les données du motif/morceau. En outre, l'état (phase) du LFO est réinitialisé lorsque vous commutez sur cet effet à partir d'un autre type d'effet. Cela signifie qu'un motif/morceau pour lequel vous avez sélectionné cet effet, réglé la vitesse sur 0 et écrit les réglages dans la mémoire pourra sonner différemment la prochaine fois que vous sélectionnez ce motif/morceau.

**RING MOD**  
(Ring modulator – Modulateur en anneau)

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

**FX EDIT1: OSCFreq.** ..... 0... 127  
Règle la fréquence de la modulation appliquée. Tourner le bouton vers la droite augmentera la fréquence.

**FX EDIT2: Balance** ..... 0... 127  
Règle la balance entre le son à effet et le son direct. Tourner le bouton vers la droite augmente le son à effet et diminue le son direct.

**TALKING MOD**  
(Talking modulator – Modulateur de parole)

Cet effet ajoute des formants de voyelle au son d'entrée.

**FX EDIT1: Formant** ..... 0... 127  
Règle le formant.  
Si vous tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre de 0 à 127, le formant variera doucement entre [a]-[e]-[i]-[o]-[u].

**FX EDIT2: Offset** ..... -63...63  
Règle la hauteur de la fréquence du formant.

**PITCH SHIFTER**  
(Pitch shifter – Variateur de hauteur)

Cet effet modifie la hauteur.

**FX EDIT1: Pitch** ..... -2400...+2400  
Règle la quantité de changement de hauteur par unités de un centième.  
Lorsque le bouton est sur la position centrale, la hauteur du son d'entrée ne sera pas modifiée. Tourner le bouton vers la gauche fera diminuer la hauteur, le tourner vers la droite l'élèvera. La plage de variation est de  $\pm 2$  octaves.

**FX EDIT2: Balance** ..... 0... 127  
Règle la balance entre le son à effet et le son direct. Tourner le bouton vers la droite augmente le son à effet et diminue le son direct.

**COMPRESSOR** (Compresseur)

L'effet compresseur sert à accentuer les signaux de faible niveau et à réduire les signaux trop fort, ce qui permet d'aplanir les différences de volume et d'obtenir un son plus cohérent. Le compresseur détecte automatiquement les niveaux des signaux d'entrée L et R, et répond au plus élevé des deux.

**FX EDIT1: Sens** ..... 0... 127  
(Sensibilité)  
Règle la sensibilité de l'effet compresseur.

**FX EDIT2: Attack (attaque)** ..... 0... 127  
Règle la vitesse à laquelle l'effet compresseur est appliqué. Tourner le bouton vers la droite ralentira la vitesse d'attaque.

**DISTORTION** (Distorsion)

Cet effet augmente fortement le niveau pour créer une distorsion, ce qui produit une structure harmonique très riche.

**FX EDIT1: Gain** ..... 0... 127  
Règle le degré de distorsion. Tourner le bouton vers la droite augmentera l'effet de distorsion.


**FX EDIT2: Level** ..... 0... 127  
Règle le niveau de sortie. Tourner le bouton vers la droite augmentera le niveau de sortie.

**DECIMATOR** (Decimator)

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

**FX EDIT1: Freq.** ..... 0... 127  
(Fréquence d'échantillonnage)  
Tourner le bouton vers la droite produira un son "lo-fi" caractéristique d'un échantillonnage basse fréquence. Le tourner vers la droite produira un son "hi-fi" caractéristique d'un échantillonnage hautes fréquences.

**FX EDIT2: Bit** ..... 0... 127  
(Résolution d'échantillonnage)  
Tourner le bouton vers la droite produira un son "lo-fi" caractéristique d'un échantillonnage basse fréquence. Le tourner vers la droite produira un son "hi-fi" caractéristique d'un échantillonnage hautes fréquences.


 Si le volume d'entrée est très bas, vous pouvez n'avoir aucun signal de sortie.

**EQ** (Equalizer - Egaliseur)

Cet effet égaliseur accentue/coupe les régions basses et hautes fréquences du son.

**FX EDIT1: LowGain (Gain Bas)** ..... -63...63  
Le volume de la région basses fréquences sera coupé lorsque le bouton est tourné vers la gauche, sera normal lorsque le bouton est en position centrale et sera accentué lorsqu'il sera vers la droite.

**FX EDIT2: HighGain** ..... -63...63  
Le volume de la région hautes fréquences sera coupé lorsque le bouton est tourné vers la gauche, sera normal lorsque le bouton est en position centrale et sera accentué lorsqu'il sera vers la droite.

 Pour certains sons d'entrée, le gain hautes fréquences peut provoquer une distorsion.

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

## LPF (Low Pass Filter – Filtre passe-bas)

C'est un filtre passe-bas avec réglage de résonance.

FX EDIT1: Cutoff .....0...127

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Tourner le bouton vers la droite augmentera la fréquence de coupure.

FX EDIT2: Resonance .....0...127

Accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure, ce qui donne un caractère unique au son. Tourner le bouton vers la droite augmentera la résonance.



Des réglages de résonance élevés peuvent entraîner une distorsion, selon la fréquence de coupure et le signal d'entrée.

## HPF (Filtre High Pass-Passe-haut)

C'est un filtre passe-haut avec réglage de résonance.

FX EDIT1: Cutoff .....0...127

Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Tourner le bouton vers la droite augmentera la fréquence de coupure.

FX EDIT2: Resonance .....0...127

Accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure, ce qui donne un caractère unique au son. Tourner le bouton vers la droite augmentera la résonance.



Des réglages de résonance élevés peuvent entraîner une distorsion, selon la fréquence de coupure et le signal d'entrée.

# Enregistrer une phrase

Vous pouvez régler un son synthé ou un son rythme pour chaque partie, et enregistrer un motif de phrase pour ce son.

**note** Si vous voulez effacer les données de rythme et de phrase d'une partie avant de créer un motif, vous référer à "Effacer les données séquence d'une partie" (esp.56).

## Enregistrement en temps réel

Cette méthode vous permet d'utiliser les blocs batterie ou la fonction Keyboard (clavier) pour enregistrer un nouveau rythme ou une nouvelle phrase tout en écoutant le motif.

## Enregistrement pas à pas

Cette méthode vous permet d'utiliser les touches de pas pour créer un motif de séquence quand la reproduction du motif est arrêtée. Vous pouvez créer un motif en entrant la hauteur et la longueur de la note pour chaque pas, l'un après l'autre.

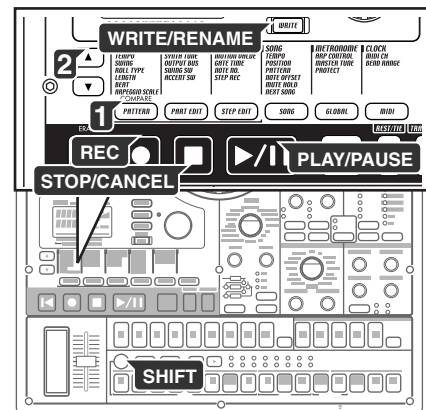
# Enregistrer une phrase pendant la reproduction (Enregistrement en temps réel)

Vous pouvez enregistrer un motif rythmique (en utilisant les touches de parties batterie) ou une phrase de partie synthé (en utilisant les touches de pas dans la fonction Keyboard) en pressant les touches selon le timing du son que vous voulez entendre.

**note** Vous pouvez également entendre le métronome tout en enregistrant. (esp.75 "Régler le métronome")

## Pour enregistrer une partie batterie

1. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).
2. Presser les touches de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage unique "(nom de motif)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif que vous voulez enregistrer.
3. Presser la touche REC pour vous mettre en mode pré-enregistrement. La touche REC s'allumera et la touche PLAY/PAUSE clignotera.
4. L'enregistrement démarrera lorsque vous presserez la touche PLAY/PAUSE. La touche PLAY/PAUSE s'allumera.
5. Presser les touches batterie selon le rythme désiré. Les touches de pas s'allumeront pour indiquer les pas que vous avez enregistrés. Si vous voulez commuter les parties sans enregistrer une note, maintenez enfoncée la touche SHIFT et pressez une touche de partie.
6. Le motif sera reproduit en boucle. Vous pouvez continuer à ajouter des notes tant que la touche REC est allumée.
7. Lorsque vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche STOP/CANCEL. Les touches REC et PLAY/PAUSE s'éteindront. Sinon, vous pouvez presser la touche REC au lieu de presser la touche STOP/CANCEL; seule la touche REC s'éteindra et l'enregistrement s'interrompra, tandis que la reproduction continuera.
8. Si vous voulez donner un nom et sauvegarder le motif que vous venez d'enregistrer, maintenez la touche SHIFT enfoncée et pressez la touche Write (esp.64 "Sauvegarder un motif").



1

2

3

4

5

6

7

8

### **Pour enregistrer une partie synthé**

1. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).
2. Presser les touches de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "(nom de motif)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif que vous voulez enregistrer.
3. Sélectionner une partie synthé 1~5 et activer la fonction KEYBOARD (elle s'allume).
4. Presser la touche REC pour vous mettre en mode pré-enregistrement. La touche REC s'allumera et la touche PLAY/PAUSE clignotera.
5. Presser la touche PLAY/PAUSE pour démarrer le motif. La touche PLAY/PAUSE s'allumera.
6. Utiliser les touches de pas comme clavier pour enregistrer une phrase, en pressant la touche appropriée pour entrer la note désirée au moment approprié.
7. Le motif sera reproduit en boucle. Vous pouvez continuer à enregistrer tant que la touche REC est allumée.  
L'enregistrement cessera lorsque vous presserez la touche STOP/CANCEL. Les touches REC et PLAY/PAUSE s'éteindront. Vous pouvez aussi presser la touche REC au lieu de la touche STOP/CANCEL pour arrêter l'enregistrement mais continuer la reproduction. La touche REC s'éteindra et la touche PLAY/PAUSE restera allumée.
8. Si vous voulez donner un nom et sauvegarder le motif que vous venez d'enregistrer, maintenez la touche SHIFT enfoncée et pressez la touche Write (réf. 64 "Sauvegarder un motif").

### **Pour enregistrer durant la reproduction**

Si une idée musicale vous vient durant la reproduction d'un motif, vous pouvez commencer l'enregistrement immédiatement sans devoir arrêter la reproduction.

1. Démarrez la reproduction du motif.
2. Presser la touche REC (elle s'allume).
3. Si vous voulez enregistrer une partie batterie, presser la touche parties batterie pour cette partie à l'endroit désiré.  
Si vous voulez enregistrer une partie synthé, presser la touche partie synthé pour la partie que vous voulez enregistrer et, avec la touche KEYBOARD activée, jouez les touches de pas comme sur un clavier pour entrer la hauteur désirée au rythme désiré.
4. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez la touche REC (elle s'éteint).
5. Si vous voulez sauvegarder le motif, presser la touche Write (réf. 64 "Sauvegarder un motif").

### **Pour effacer les déclenchements intempestifs durant la reproduction (Erase)**

Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir enfoncée la touche SHIFT et presser en la maintenant la touche RESET/ERASE pour effacer les déclenchements qui doivent se produire pour la partie sélectionnée (dont les touches sont allumées).

## **Enregistrement pas à pas**

La procédure d'enregistrement pas à pas diffèrera selon que vous créez une phrase de partie synthé ou un rythme de partie batterie.



Lorsque vous pressez une touche de partie batterie, la fonction Keyboard des touches de pas est annulée, mais la fonction Keyboard revient à ses réglages précédents lorsque vous sélectionnez une nouvelle partie synthé.



### Pour enregistrer un rythme de partie batterie

1. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).  
Presser la touche de curseur [▲] plusieurs fois jusqu'à ce que l'affichage indique "(nom de motif)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif que vous voulez enregistrer.
2. Presser la touche de partie batterie de la partie que vous voulez enregistrer (elle s'allume). (elle s'allume).
3. Utiliser les touches de sélection pour sélectionner la zone du motif que vous voulez éditer. La rangée inférieure des LEDs indiquera la zone dans laquelle vous allez éditer. Par exemple, si le motif à éditer a une longueur de "2" et que vous souhaitez éditer la seconde moitié du motif, vous devrez utiliser les touches de sélection pour avancer le LED rouge à la position "2".
4. Les touches de pas s'allumeront pour indiquer le rythme du motif sélectionné. Vous pouvez presser les touches de pas pour changer le rythme du motif. Chaque fois que vous pressez une touche de pas, elle alternera entre on (allumée) et off (éteinte). Vous pouvez effectuer ces changements même pendant la reproduction.



Les parties batterie 6A et 6B et 7A et 7B ne peuvent être jouées simultanément. Si "A" et "B" sont déclenchées simultanément, seule "B" (c'est-à-dire 6B ou 7B) pourra être entendue.

### Pour enregistrer une phrase de partie synthé

1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
2. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).  
Presser les touches de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "(nom de motif)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif que vous voulez enregistrer.
3. Presser la touche de partie synthé de la partie que vous voulez enregistrer (elle s'allume).
4. Activez KEYBOARD (elle s'allume).
5. Presser la touche STEP EDIT key, puis presser la touche de curseur [▼] jusqu'à ce que l'affichage indique "Step Rec." L'affichage indiquera le pas cible.
6. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le pas cible auquel vous voulez commencer l'enregistrement.
7. Presser la touche REC pour vous mettre en mode pré-enregistrement.  
A ce stade, la reproduction ne démarrera pas, même si vous pressez la touche PLAY.
8. Utiliser les touches de pas pour entrer les hauteurs de la phrase une par une. Lorsque vous entrez une hauteur, le pas cible (le pas qui va être édité) avancera automatiquement jusqu'au pas suivant.
9. L'enregistrement finira lorsque vous entrerez le dernier pas ou lorsque vous presserez la touche STOP/CANCEL (la touche REC s'éteint). (La touche REC s'éteint.)

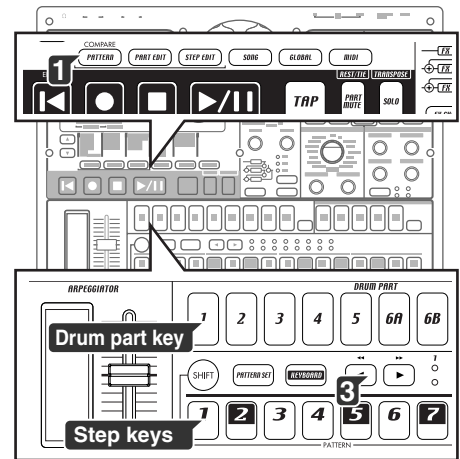
### Pour entrer un silence ou une liaison

Presser la touche REST/TIE pour entrer un silence.

Pour entrer une liaison, maintenant la touche de pas enfoncée et presser la touche REST/TIE.

### Pour bouger le pas cible

Pendant l'enregistrement, vous pouvez tourner le bouton rotatif pour bouger le pas cible en avant ou en arrière, un pas à la fois. Vous pouvez également bouger entre les pas en maintenant enfoncée la touche SHIFT et en utilisant les touches de sélection.

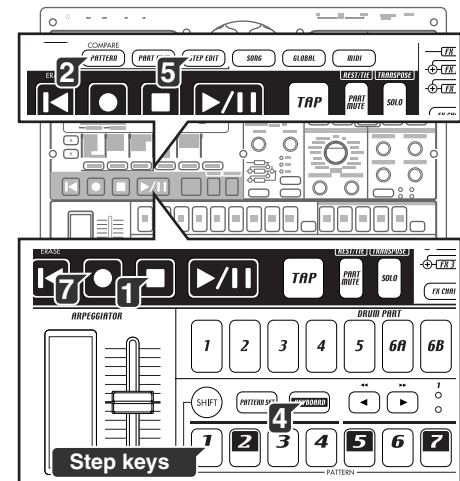


1

2

3

4



5

6

7

8

# Edition des données de séquence

Voici comment éditer les motifs que vous avez enregistrés ou les motifs sauvegardés dans la mémoire.



Si vous désirez conserver les changements que vous avez apportés à un motif, vous devez exécuter l'opération Write/Rename avant de sélectionner un autre motif ou de couper l'alimentation.

## Edition d'un motif de phrase (Note Edit)

Lorsque vous utilisez l'Enregistrement Pas à Pas, vous enregistrez le déclenchement et le numéro de note simultanément, mais vous ne pouvez régler le temps de porte en détail. Si vous voulez être plus précis, vous pouvez réajuster le déclenchement et le numéro de note et ajuster le temps de porte. Un motif de phrase pour une partie synthé est constitué des trois éléments de données ci-dessous. Vous pouvez ajuster chacun de ces éléments pour chaque pas.

**Déclenchement:** détermine si le son sera joué à ce pas.

**Numéro note:** la hauteur du son qui sera joué

**Temps de porte:** la durée du son qui sera joué

Pas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Déclenchement	On	On		On	On	On				On	On		On	
Numéro de note	C2	G2		F2	D2	D2				A1	E2		A2	
Temps de porte (durée du son)	1.25	2.00		0.5	0.5	4.00				1.50	2.00		1.00	

Beat : 16

### Selection du pas que vous voulez éditer

Vous devrez d'abord sélectionner le pas que vous voulez éditer. Le pas auquel l'édition s'appliquera est appelé "pas cible".

STEP REC ..... 1.01...8.16

1. Presser la touche STEP REC (elle s'allume).  
Presser la touche de curseur [▼] jusqu'à ce que l'affichage indique "Step Rec." L'affichage des valeurs indiquera le pas-cible.

2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le pas cible.  
Si la touche KEYBOARD n'est pas activée, la touche de pas correspondant au pas cible clignotera.



Si la longueur du motif est 2 ou plus, vous pouvez avancer par unité de longueur en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en tournant le bouton rotatif.

Comme procédure alternative, vous pouvez également procéder comme suit.

— Maintenez la touche SHIFT enfoncée et presser une touche de sélection pour avancer ou reculer d'un pas à la fois.

— Lorsque la touche KEYBOARD n'est pas activée (off), vous pouvez presser une touche de pas pour sélectionner le pas qui correspond à cette touche.



Si la longueur du motif est 2 ou plus, vous pouvez utiliser les touches de sélection pour changer les LEDs sélectionnés (rouge) et bouger le pas cible par unité de longueur.



Le nombre maximum de pas dépendra de la longueur, du battement et du réglage du dernier pas.



Lorsque la touche KEYBOARD est activée (on), les touches de pas n'indiqueront pas le pas cible.

**Edition des adresses de déclenchement (l'adresse des notes)**

1. Presser la touche PATTERN ou la touche PART EDIT (elle s'allume).
2. Presser la touche partie synthé que vous voulez éditer. (elle s'allume).
3. Désactivez (off) la touche KEYBOARD (éteinte).
4. Les touches de pas indiqueront les adresses de déclenchement pour le motif de phrase de la partie sélectionnée.
5. Presser une touche de pas pour changer le réglage d'adresse pour l'adresse correspondante. Chaque fois que vous pressez une touche de pas, le déclenchement passera alternativement de on (allumé) à off (éteint).



Vous ne pouvez pas éditer les adresses de déclenchement lorsque la touche STEP EDIT est allumée.

**Edition du numéro de note (hauteur)**

NOTE NO. (numéro de note) ..... C-1...G9

1. Presser la touche STEP EDIT (elle s'allume).
2. Utiliser la touche de curseur [▲][▼] pour sélectionner "NoteNo" dans l'affichage.
3. Presser la touche partie synthé que vous voulez éditer. (elle s'allume).
4. Désactivez (off) la touche KEYBOARD (éteinte).
5. Les touches de pas indiqueront les adresses de déclenchement pour le motif de phrase de la partie sélectionnée.
6. Presser la touche de pas pour l'adresse dont vous voulez éditer le numéro de note (la touche clignote).
7. Tourner le bouton rotatif pour changer le numéro de note pour ce pas. Vous pouvez aussi activer la touche KEYBOARD (on) et presser une touche de pas pour régler le numéro de note désiré. Si vous voulez alors régler sur un pas cible différent pour l'édition, désactivez (off) temporairement la touche KEYBOARD.



Pendant que l'affichage indique "Note No.," presser les touches de pas ne fera pas passer les déclenchements sur on/off.



Même si vous éditez le numéro de note d'un pas dont le déclenchement est sur off, il ne pourra pas être entendu tant que vous n'aurez pas mis le déclenchement sur on.



Si vous voulez transposer une partie, utilisez la fonction Shift Note. (p.55 "Transposer la hauteur d'une partie de phrase synthé")

**Edition du temps de porte**

GATE TIME (temps de porte) ..... 0.25...128.0

1. Presser la touche STEP EDIT (elle s'allume).
2. Utiliser la touche de curseur [▲][▼] pour sélectionner "GateTime" dans l'affichage.
3. Presser la touche partie synthé que vous voulez éditer. (La touche s'allume).
4. Désactivez (off) la touche KEYBOARD (éteinte).
5. Les touches de pas indiqueront les adresses de déclenchement pour le motif de phrase de la partie sélectionnée.
6. Presser la touche de pas pour l'adresse dont vous voulez éditer le temps de porte (la touche clignote).
7. Tourner le bouton rotatif pour changer le temps de porte pour ce pas. La valeur indiquée dans l'affichage est la longueur de temps de porte en unités de pas. Par exemple, un réglage de temps de porte de "1.0" signifie que le temps de porte sera exactement de la longueur d'un pas.



Si la longueur du temps de porte s'étend sur le timing de la note suivante, celle-ci sera jouée liée; l'oscillateur, l'EG et la modulation ne seront pas redéclenchés.



Tant que l'affichage indique le temps de porte, presser les touches de pas ne fera pas passer les déclenchements sur on/off.



Même si vous éditez le temps de porte d'un pas dont le déclenchement est sur off, il ne pourra pas être entendu tant que vous n'aurez pas mis le déclenchement sur on.

1

2

3

4

5

6

7

8

# Régler la longueur et la signature temps d'un motif

Voici comment la Longueur, le Battement (signature temps) et le Dernier Pas sont reliés entre eux.

Sur le EMX-1, le nombre total de mesures dans un motif est appelé la "longueur". Le nombre de pas (ou battements) dans une de ces mesures est appelé "dernier pas". Le type de note qui est compté comme un pas est appelé le "battement". Si vous sélectionnez "8Tri" ou "16Tri" comme battement, le dernier pas sera automatiquement réglé sur 12, ce qui signifie que les touches de pas 13-16 n'auront aucune fonction. Si vous sélectionnez "16" ou "32" comme battement, le dernier pas sera automatiquement réglé sur 16. Chaque pas d'un motif peut être réglé comme étant le dernier pas.

## Pour vérifier la longueur et le battement

Le motif étant arrêté, maintenez la touche SHIFT enfoncée. La rangée supérieure de LEDs (verte) indiquera la longueur en mesures du motif en cours et la rangée inférieure des LEDs (rouge) indiquera le réglage de battement.

Le diagramme ci-dessous montre comment les touches de pas, les notes et le nombre maximum de pas sont reliés entre eux.

BEAT	Correspondance entre touches de pas et notes
<b>16</b> (♩x16) 1 2 3 4 ○ ○ ○ ○ ☀ ○ ○ ○	
<b>32</b> (♩x16) 1 2 3 4 ○ ○ ○ ○ ○ ☀ ○ ○	
<b>8Tri</b> (♩ <sub>3</sub> x12) 1 2 3 4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ☀ ○	
<b>16Tri</b> (♩ <sub>3</sub> x12) 1 2 3 4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ☀	

Affichage battement	Valeur de note de chaque touche de pas	Longueur motif (nombre de pas)							
		=1	=2	=3	=4	=5	=6	=7	=8
16 (♩ × 16)	Double-croche	16	32	48	64	80	96	112	128
32 (♩ × 16)	32nd note	16	32	48	64	80	96	112	128
8Tri (♩ <sub>3</sub> × 12)	Triolet de croches	12	24	36	48	60	72	84	96
16Tri (♩ <sub>3</sub> × 12)	16th note triplet	12	24	36	48	60	72	84	96

## Réglage de la longueur

LENGTH (longueur) ..... 1...8

1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
2. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).
3. Utiliser les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner "length" dans l'affichage.
4. Tourner le bouton rotatif pour régler la longueur du motif en mesures.
5. Si vous voulez conserver le motif que vous avez édité, presser la touche WRITE/RENAME. (réf. 64 "Sauvegarder un motif")

## Réglage du battement

BEAT (battement) ..... 16, 32, 8Tri, 16Tri

1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
2. Presser la touche PATTERN (elle s'allume).

- Utiliser les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner "beat" dans l'affichage.
- Tourner le bouton rotatif pour régler le battement.
- Si vous voulez conserver le motif que vous avez édité, presser la touche WRITE/RENAME. (réf.64 "Sauvegarder un motif")

### Réglage du dernier pas

Vous pouvez régler le "Last Step" (dernier pas) si vous devez créer un motif ayant une signature temps irrégulière. Par exemple, si vous voulez créer un motif qui contient onze temps par mesure, régler Last Step sur 11, de façon à ce que chaque longueur du motif soit de 11 pas. Normalement, Last Step sera réglé sur 16 (il sera de 16 si vous avez sélectionné une double-croche ou une triple-croche), mais il sera de 12 si vous sélectionnez un battement contenant des triolets, ou même une valeur différente si vous avez réglé sur une signature de temps irrégulière comme indiqué ci-dessus. Les touches de pas situées après le Last Step ne font rien.

LAST STEP (dernier pas) ..... 1...16

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Presser la touche PATTERN (elle s'allume).
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 1. La touche clignote et l'affichage indique "LastStep".
- Tournez le bouton rotatif pour régler le Last Step et pressez la touche de pas 1 (la touche 1 s'éteint).  
Si vous décidez d'annuler sans sauvegarder le Last Step, pressez la touche STOP/CANCEL.
- Si vous voulez conserver le motif que vous avez édité, presser la touche WRITE/RENAME. (réf.64 "Sauvegarder un motif")



Si vous changez le battement, Last Step sera réinitialisé sur 16 ou 12.



Last Step est une fonction exclusive du EMX-1. Si vous faites jouer le EMX-1 en synchronisation avec un séquenceur externe ou modèle différent de la gamme Electribe, les endroits où vous aurez utilisé une signature temps irrégulière ne seront pas synchronisés.



Si vous réglez un Last Step qui est plus court que le nombre original de pas, les données de notes qui existaient au-delà du dernier pas seront masquées et ne seront pas reproduites. Si vous remettez le Last Step à son réglage d'origine, ces données seront démasquées et pourront être reproduites comme avant.

## Déplacer les données au sein d'un motif

MOVE DATA ..... MOVE, REPEAT, RANDOM

Utilisez cette fonction pour déplacer un motif de phrase ou des données de séquence par unités de un pas.

### Pour déplacer les données

MOVE (déplacer) ..... (-7.15...+7.15)\*

\* La quantité de pas que vous pourrez déplacer dépendra du réglage de la Longueur et du Last Step (dernier pas).

Voici comment modifier l'adresse à laquelle le motif démarre.

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 2 (MOVE DATA – Déplacer données).
- Vérifier que l'affichage indique "Move" et presser à nouveau la touche de pas 2.

*Move Data affecte les pas valides de la partie sélectionnée. Les pas valides sont déterminés par la longueur de battement et le Last Step de chaque motif.*

*Les données qui sont déplacées au-delà du pas de fin d'un motif seront "enroulées autour" du premier pas. Par exemple, si vous éditez un motif à 64 pas en réglant "Move Data" sur "+5", les données des pas de 60 à 64 seront enroulées autour des pas 1 à 5. De la même façon, si vous déplacez des données en-deçà du premier pas, elles seront enroulées autour du dernier pas.B*

1

2

3

4

5

6

7

8

- La touche de la partie sélectionnée clignote. Presser la touche de la partie ou de la séquence dont vous voulez déplacer les données en même temps, de façon à ce que ces touches clignent. Vous pouvez entendre le son d'une partie chaque fois que vous pressez sa touche de partie.
- Tourner le bouton rotatif pour régler le nombre de pas et la direction (positive ou négative) dans laquelle vous voulez déplacer les données. Pour régler la valeur du digit (longueur) avant le point décimal, maintenez la touche SHIFT enfoncée et tournez le bouton rotatif.
- Presser la touche de pas 2 clignotante pour exécuter l'opération Move Data. ( La touche 2 s'éteindra.)  
Pour annuler sans exécuter l'opération, presser la touche STOP/CANCEL.

### Pour copier des données plusieurs fois

REPEAT (répéter) ..... 0.01...7.15\*

\* Le nombre maximum de répétitions dépendra de la Longueur et du Last Step.

Cette opération vous permet de copier le nombre spécifié de pas à partir du commencement d'un motif jusqu'à la fin d'un motif autant de fois que vous l'aurez spécifié.

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 2 (MOVE DATA – Déplacer données).
- L'affichage indique "Move"; tourner le bouton rotatif pour changer l'affichage en "Repeat", puis presser à nouveau la touche de pas 2.
- La touche de la partie sélectionnée clignote. Presser la touche de la partie ou de la séquence dont vous voulez copier les données en même temps, de façon à ce que ces touches clignent. Vous pouvez entendre le son d'une partie chaque fois que vous pressez sa touche de partie.
- Tourner le bouton rotatif pour régler le nombre de fois que les données seront copiées.
- Presser la touche de pas 2 clignotante pour exécuter l'opération Move Data. (La touche 2 s'éteindra.)  
Pour annuler sans exécuter l'opération, presser la touche STOP/CANCEL.

### Pour déplacer des données au hasard

RANDOM (au hasard).....

Cette opération vous permet de réarranger au hasard les données d'un motif.

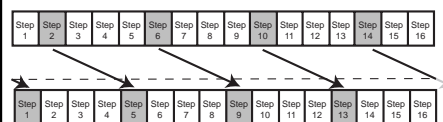
Lorsque vous exécutez cette opération, les pas et les données de notes existants (seulement dans le cas des parties synthé) seront réarrangés au hasard en d'autres pas.

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 2 (MOVE DATA – Déplacer données).
- L'affichage indique "Move"; tourner le bouton rotatif pour changer l'affichage en "Random", puis presser à nouveau la touche de pas 2.
- La touche de la partie sélectionnée clignote. Presser la touche de la partie ou de la séquence dont vous voulez copier les données en même temps, de façon à ce que ces touches clignent. Vous pouvez entendre le son d'une partie chaque fois que vous pressez sa touche de partie.
- Presser la touche de pas 2 clignotante pour exécuter l'opération Move Data. (La touche 2 s'éteindra.)  
Pour annuler sans exécuter l'opération, presser la touche STOP/CANCEL.

Avec un réglage de 3

Les données de chaque pas seront déplacées de trois pas vers la fin du motif.

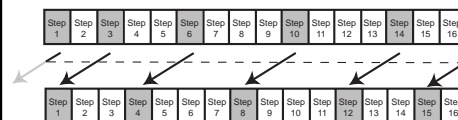
Exemple: 2 → 5, 6 → 9, 10 → 13, 14 → 1



Avec un réglage de -2

Les données de chaque pas seront déplacées de deux pas vers le début du motif.

Exemple: 1 → 15, 3 → 1, 6 → 4, 10 → 8, 14 → 12



# Transposer la hauteur d'une partie de phrase synthé

SHIFT NOTE ..... SHIFT, RANDOM

## Changer la hauteur des données de note

SHIFT ..... -24...+24

Cette opération vous permet de changer la hauteur des données de note (c'est-à-dire de transposer) pour tous les pas dans la (ou les) partie(s) synthé sélectionnée(s).

1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 3 (SHIFT NOTE).
3. Vérifier que l'affichage indique "Shift", puis presser à nouveau la touche de pas 3.
4. Les touches de parties synthé clignotent. Presser les touches pour désactiver toutes les parties que vous ne voulez pas transposer. (La partie pourra être entendue sur C4.)
5. Un chiffre apparaîtra dans l'affichage. Tourner le bouton rotatif pour régler la quantité de changement de hauteur,  $\pm 2$  est un changement d'un ton entier,  $\pm 7$  est une cinquième et  $\pm 12$  est un octave.
6. Presser la touche de pas 3 clignotante pour exécuter l'opération Shift Note (la touche 3 s'éteint). Pour annuler sans exécuter l'opération, presser la touche STOP/CANCEL.

## Pour changer au hasard les données de note d'une partie synthé

RANDOM (au hasard).....

Cette opération change au hasard les données de note de tous les pas dans la partie synthé sélectionnée. Lorsque vous exécutez cette opération, les données de notes des pas existants seront réassignées au hasard vers les adresses de pas existantes (la combinaison originale de notes sera conservée).

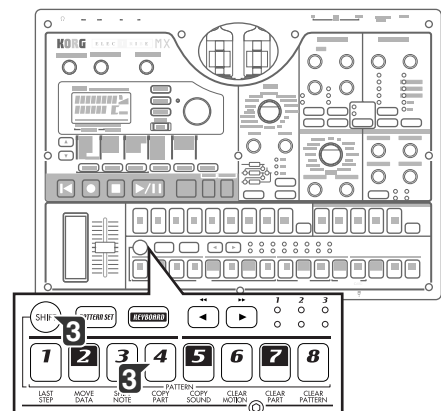
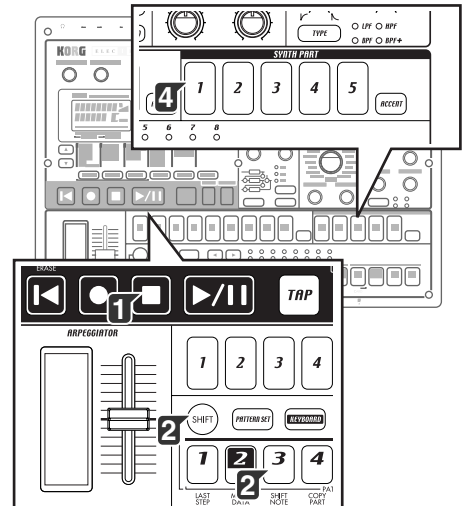
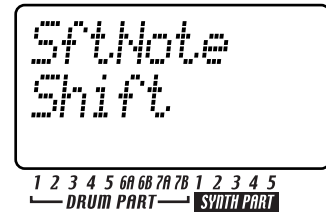
1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 3 (SHIFT NOTE).
3. L'affichage indique "Shift"; tourner le bouton rotatif pour afficher "Random", puis presser à nouveau la touche de pas 3. Si vous décidez d'annuler sans faire les réglages, pressez la touche STOP/CANCEL.
4. Les touches de parties synthé clignotent. Presser les touches pour désactiver toutes les parties dont vous ne voulez pas changer la hauteur. (La partie pourra être entendue sur C4.)
5. Presser la touche de pas 3 clignotante pour exécuter l'opération Shift Note (la touche 3 s'éteint). Pour annuler sans exécuter l'opération, presser la touche STOP/CANCEL.

# Copier une partie

COPY PART .....

Voici comment copier la partie sélectionnée (avec ses réglages son et ses données séquence, y compris séquence de mouvements) sur une autre partie.

1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.



2. Presser une touche de partie pour sélectionner une destination (destination de copie) pour la partie à copier (la touche s'allume).
3. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 4 (Copy Part). (La touche 4 clignote.) La touche de partie de destination-copie clignotera.
4. Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la partie qui sera copié (source copie).
5. Presser une touche de partie pour sélectionner la partie source copie. (La touche de la partie source copie clignotera et la touche de la partie destination copie s'éteindra) Vous pouvez entendre le son de la source copie en pressant sa touche de partie. (Les parties synthé peuvent être entendues sur C4).
6. Presser à nouveau la touche de pas 4 pour exécuter l'opération Copy Part. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.



Lorsque vous copiez entre les parties, seules les données de déclenchement sont copiées.



Si l'opération de copiage fait qu'il y a plus de 24 séquences de mouvements, les séquences de mouvements ne seront pas copiées.

## Copier seulement le son d'une partie

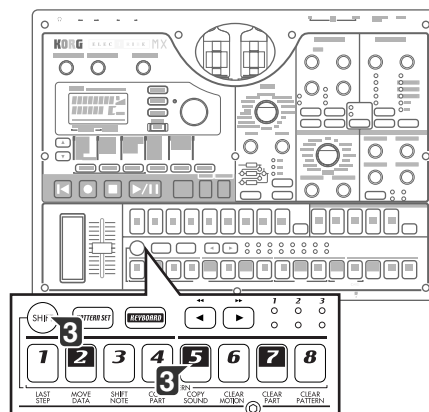
### COPY SOUND (copie son) .....

Voici comment ne copier que les réglages sons d'une partie sur une partie sélectionnée. Les données de pas et les données de séquences de mouvements ne seront pas copiées.

1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
2. Presser une touche de partie pour sélectionner une destination (destination de copie) pour la partie à copier (la touche s'allume).
3. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 5 (Copy Sound). (La touche 5 clignote.) La touche de partie de destination-copie clignotera.
4. Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la partie qui sera copié (source copie). Vous pouvez presser la touche SHIFT pour voir le nom de motif de la destination copie.
5. Presser une touche de partie pour sélectionner la partie source copie. (La touche de la partie source copie clignotera et la touche de la partie destination copie s'éteindra) Vous pouvez entendre le son de la source copie en pressant sa touche de partie. (Les parties synthé peuvent être entendues sur C4).
6. Presser à nouveau la touche de pas 5 pour exécuter l'opération Copy Sound. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.



Vous ne pouvez pas copier des données sons entre une partie synthé et une partie batterie.



## Effacer les données séquences d'une partie

Pour effacer les données séquences d'une partie sélectionnée, vous pouvez utiliser les seize touches de pas pour activer/désactiver (on/off) chaque déclenchement individuellement, ou exécuter l'une des deux opérations suivantes.

### **Pour effacer toutes les données de reproduction d'une partie**


#### CLEAR PART (Vidage partie) .....


Cette opération efface le motif de rythme ou de phrase (déclenchement, numéro de note, temps de porte) et les données de séquences d'un seul coup.

1. Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.



- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 7 (Clear Part). (La touche 7 clignote.)
- Presser la touche de partie dont vous voulez effacer les données. Vous pouvez sélectionner plus d'une partie à ce stade. Les touches des parties sélectionnées clignotent. Vous pouvez presser une touche de partie pour l'entendre. (Les parties synthé peuvent être entendues sur C4).
- Appuyer sur une nouvelle fois la touche de pas 7 pour exécuter l'opération Clear (annulation). Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.


 Lorsque vous exécutez cette opération sur une partie synthé, tous les pas du motif de phrase seront réglés sur la hauteur de C4 et sur un temps de porte de "0.75".

 Exécuter l'opération Clear Part n'effacera pas les réglages son.

### Pour effacer un déclenchement pendant un enregistrement ou une reproduction

ERASE (Effacer) .....

- Presser la touche de partie pour sélectionner la partie où vous voulez effacer des données.
- Durant la reproduction ou l'enregistrement, maintenir enfoncée la touche SHIFT et presser et maintenir enfoncée la touche RESET/ERASE pour effacer les données qui sont reproduites à ce moment-là.

 Pour une partie synthé, cette opération n'efface que les données déclenchement, le numéro de note et le temps de porte de chaque pas restent inchangés.

## Effacer toutes les données d'un motif

CLEAR PATTERN (Vidage motif) .....


Cette opération efface toutes les données du motif en cours de sélection. Les réglages sons de chaque partie, les données de séquences (y compris les séquences de mouvements) le tempo, la longueur et le battement seront tous réinitialisés.

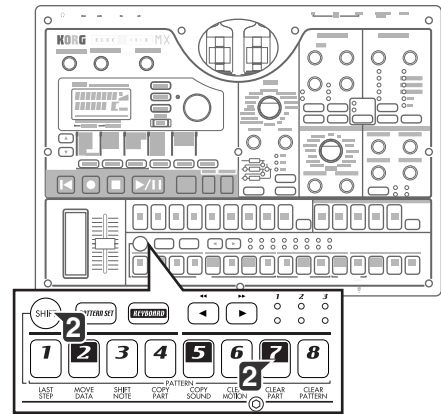
- Si le EMX-1 est en train de jouer, presser la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Sélectionner le motif que vous voulez effacer (p.20: Sélection d'un motif).
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche de pas 8 (Clear Pattern). (La touche 8 clignote.) A ce stade, vous pouvez presser la touche SHIFT pour voir le nom du motif.
- Appuyer sur une nouvelle fois la touche de pas 8 pour exécuter l'opération Clear (annulation). Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

## Comparer le motif en cours d'édition avec le motif sauvegardé (COMPARE)

Cette fonction vous permet de comparer le motif original au motif en cours d'édition avant de sauvegarder celui-ci.

- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et presser la touche PATTERN. La touche PATTERN clignote et le EMX-1 passe en mode Compare (Comparaison). (L'affichage indique "Compare").
- Presser la touche PLAY/PAUSE pour jouer le motif original non-édité.
- Presser la touche PATTERN. Elle cesse de clignoter et vous retournez au motif que vous étiez en train d'éditer.

 Vous ne pouvez changer de mode ou enregistrer tant que la fonction Compare est activée.



1

2

3

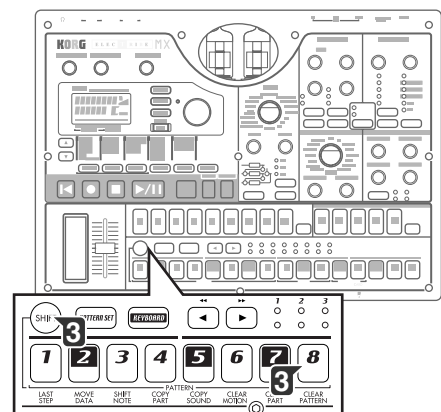
4

5

6

7

8



# Séquence de mouvements

## Qu'est-ce qu'une séquence de mouvements ?

Le EMX-1 dispose d'une fonction Séquence de mouvements qui vous permet d'enregistrer et de reproduire en temps réel les modifications apportées aux boutons et aux touches ("Enregistrer une séquence de mouvements").

Il existe deux types de séquences de mouvements, l'un pour les effets, l'autre pour chacune des parties.

Les boutons et les touches qui peuvent être enregistrés en utilisant une séquence de mouvements sont listés ci-dessous. Vous pouvez enregistrer un total de vingt-quatre séquences d'effet et de mouvements de partie dans chacun des motifs.

### Effets (FX1, FX2, FX3)

FX EDIT1, FX EDIT2

### Parties batterie(1-7B)

Les paramètres de partie Commune PITCH, EG TIME, PAN, LEVEL, AMP EFFECT, ROLL, FX SEND, FX SELECT; et les paramètres de modulation SPEED, DEPTH, BPM SYNC, MOD TYPE, MOD DEST

### Parties synthé (1-5)

Les paramètres de partie Commune GLIDE, EG TIME, PAN, LEVEL, AMP EG, ROLL, FX SEND, FX SELECT; les paramètres de modulation SPEED, DEPTH, MOD TYPE, MOD DEST; le paramètre d'oscillateur de synthé OSC EDIT 1, OSC EDIT 2; et les paramètres de Filtre Synthé CUTOFF, EG INT, RESONANCE, DRIVE, FILTER TYPE

### Parties accentuées

Le paramètre de partie commune LEVEL

## Enregistrement d'une séquence de mouvements

Voici comment enregistrer une séquence de mouvements (mouvements de touches ou de boutons) pour une partie ou un effet.

Pour enregistrer une séquence de mouvements pour une partie, sélectionner la partie désirée puis activer la touche de séquence de mouvements de la section partie commune pour sélectionner soit SMOOTH, soit .

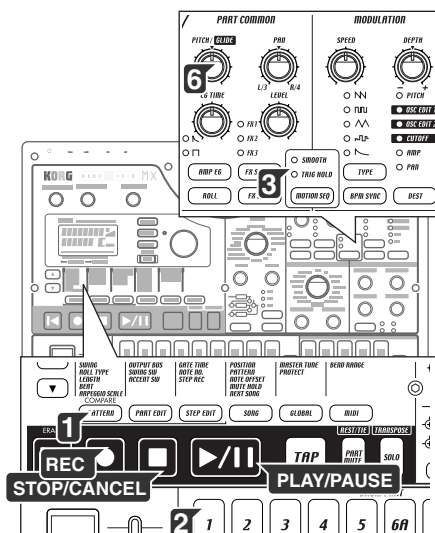
Pour enregistrer une séquence de mouvements pour un effet, activez la touche de séquence de mouvements de la section effet.

Dans l'exemple suivant, nous allons enregistrer une séquence de mouvements pour la hauteur d'une partie batterie.





Si vous ré-enregistrez un bouton pour lequel une séquence de mouvements a déjà été enregistrée, les données précédentes seront effacées.


1. En mode motif, sélectionnez le motif que vous voulez éditer.
2. Appuyer sur une touche de partie batterie pour sélectionner la partie que vous voulez éditer.
3. Appuyer sur la touche de séquence de mouvements pour sélectionner soit SMOOTH, soit TRIG HOLD.
4. Presser la touche REC pour vous mettre en mode pré-enregistrement. La touche REC s'allumera et la touche PLAY/PAUSE clignotera.
5. Presser la touche PLAY/PAUSE pour démarrer le motif. La touche REC et la touche PLAY/PAUSE s'allument.



6. Tourner le bouton de hauteur à la hauteur désirée jusqu'à ce que le motif ait accompli un cycle.
7. Lorsque le motif a été joué pendant exactement un cycle après que vous ayez commencé à bouger le bouton, la touche REC s'éteint automatiquement et la reproduction du motif reprend, vous permettant d'entendre la séquence de mouvements que vous avez enregistré.

 Après avoir enregistré une séquence de mouvements, vous pouvez l'éditer en appuyant sur la touche STEP EDIT et en utilisant MOTION DEST et MOTION VALUE (réf. 60 "Édition des données d'une séquence de mouvements"). (réf. 60 "Édition des données d'une séquence de mouvements")


 Si vous appuyez sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction, puis que vous sauvegardez le motif comme indiqué dans "Sauvegarder un motif", les données de la séquence de mouvements que vous avez enregistrées seront sauvegardées en même temps que le motif.

 Vous pouvez enregistrer un maximum de vingt-quatre séquences de mouvement dans chaque motif.

## Jeu d'une séquence de mouvements

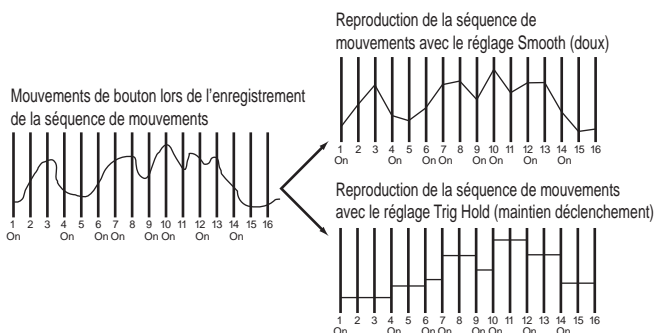
Vous pouvez reproduire une séquence de mouvements selon l'un des deux modes décrits ci-dessous. Le mode de reproduction peut être sélectionné indépendamment pour chaque partie.


Les séquences de mouvements d'effets seront toujours reproduites en utilisant le mode SMOOTH (doux) d'une séquence de mouvements de partie. Les séquences de mouvements pour une partie accentuée seront toujours reproduites en utilisant le mode TRIG HOLD (maintien du déclenchement).

 Les séquences de mouvements AMP EG, ROLL, FX SELECT, FX SEND, MOD TYPE, MOD DEST, BPM SYNC, et SYNTH FILTER TYPE seront toujours reproduites en utilisant le mode TRIG HOLD, même si SMOOTH est sélectionné.

**SMOOTH:** Les mouvements de bouton seront reproduits doucement, vous entendrez l'effet produit par le bouton qu'on tourne, même quand une seule note est tenue.

**TRIG HOLD (trigger hold-maintien du déclenchement):** Chaque nouvelle note qui est déclenchée "maintiendra" la valeur du bouton de séquence de mouvements telle qu'elle était lorsque la note a été déclenchée pour la première fois.



 Si le LED de séquence de mouvements est éteint (off), ce réglage est inopérant.

## Vérifier les données de séquence de mouvements

Voici comment vérifier quel type de données de séquence de mouvements a été enregistré. Maintenir enfoncée la touche SHIFT et appuyer sur la touche de séquence de mouvements de la section Partie Commune. Les touches de pas s'allument pour indiquer les données de séquence de mouvements qui ont été enregistrées.

1

2

3

4


5

6

7

8

Si une séquence de mouvements est enregistrée pour	La touche suivante s'allume
Section commune	Touches de pas 1 et 2
Section Filtre Synthé	Touche de pas 3
Section Partie Commune Touche	Touche de pas 4
Séquence de mouvements Effet 1 (données Fx Edit 1)	Touche de pas 5
Séquence de mouvements Effet 1 (données Fx Edit 2)	Touche de pas 6
Séquence de mouvements Effet 2 (données Fx Edit 1)	Touche de pas 7
Séquence de mouvements Effet 2 (données Fx Edit 2)	Touche de pas 8
Séquence de mouvements Effet 3 (données Fx Edit 1)	Touche de pas 9
Séquence de mouvements Effet 3 (données Fx Edit 2)	Touche de pas 10
Boutons de modulation	Touche de pas 11
Boutons de modulation	Touche de pas 12
Oscillateur synthé OSC Edit 1	Touche de pas 13
Oscillateur synthé OSC Edit 2	Touche de pas 14

 Vous ne pouvez pas vérifier les données de séquence de mouvements durant la reproduction ou l'enregistrement, ni durant la reproduction d'un réglage de motif.

## Edition des données d'une séquence de mouvements

Voici comment éditer les données de séquence de mouvements pour chaque partie ou effet. Vous pouvez éditer les données en unités d'un seul pas.

### Selection de la séquence de mouvements que vous voulez éditer

MOTION DEST ..... \*\*\*

1. Sélectionner la partie contenant les données de séquence de mouvements que vous voulez éditer.
2. Appuyer sur la touche édition de pas (la touche s'allume).
3. Appuyer sur la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "MotDest."
4. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un paramètre pour lequel une séquence de mouvements a déjà été éditée pour la partie sélectionnée en cours.

Si vous voulez sélectionner un paramètre pour lequel une séquence de mouvements n'a pas encore été enregistrée pour la partie sélectionnée en cours, maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant que vous tournez le bouton rotatif.






**note** Lorsque vous sélectionnez "MotDest", vous pouvez maintenir la touche SHIFT enfoncée et utiliser le bouton rotatif pour sélectionner un paramètre pour lequel une séquence de mouvements n'a pas encore été enregistrée, puis utiliser MOTION VALUE pour éditer les valeurs.

### Edition des valeurs des paramètres d'une séquence de mouvements

1. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie que vous voulez éditer.
2. Appuyer sur la touche édition de pas (la touche s'allume).
3. Utiliser la touche de curseur [▲][▼] pour sélectionner "MotValue" dans l'affichage.
4. L'affichage indiquera alternativement le nom du paramètre que vous avez sélectionné dans "Sélectionner la séquence de mouvements que vous voulez éditer" (voir ci-dessus) et la valeur de ce paramètre.
5. Appuyer sur une touche de pas pour sélectionner le pas que vous voulez éditer. Si le motif a une longueur de deux mesures ou plus, utiliser les touches [◀][▶] pour afficher le pas désiré.
6. Tourner le bouton rotatif pour éditer la valeur de paramètre à ce pas. Si vous sélectionnez "Disabl" (désactiver), la valeur de séquence de mouvements ne sera pas mise à jour à ce pas.



MOTION DEST	MOTION VALUE
	*seulement pour les parties synthé
Fx1Ed1(FX1 EDIT1)	Disabl, 0...127 (dépend de FX TYPE)
Fx1Ed2(FX1 EDIT2)	Disabl, 0...127 (dépend de FX TYPE)
Fx2Ed1(FX2 EDIT1)	Disabl, 0...127 (dépend de FX TYPE)
Fx2Ed2(FX2 EDIT2)	Disabl, 0...127 (dépend de FX TYPE)
Fx3Ed1(FX3 EDIT1)	Disabl, 0...127 (dépend de FX TYPE)
Fx3Ed2(FX3 EDIT2)	Disabl, 0...127 (dépend de FX TYPE)
Pitch/Glide(PITCH/GLIDE*)	Disabl, -63...+63 /Disabl, 0...127
EGTime(EG TIME)	Disabl, 0...127
Pan(PAN)	Disabl, L63...R63
Level(LEVEL)	Disabl, 0...127
AmpEG(AMP EG)	Disabl, Off, On
Roll(ROLL)	Disabl, Off, On
FxSend(FX SEND)	Disabl, Off, On
FxSel(FX SELECT)	Disabl, Fx1, Fx2, Fx3
ModSpd(SPEED)	Disabl, 0...127
ModDpt(DEPTH)	Disabl, 0...127
ModTyp(TYPE)	Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env
ModDst(DST)	Disabl, Pitch, Amp, Pan(OSCEd1, OSCEd2, Cutoff)*
ModBPM(BPM SYNC)	Disabl, Off, On
OscEd1(OSC EDIT1*)	Disabl, (dépend de OSC TYPE)
OscEd2(OSC EDIT2*)	Disabl, (dépend de OSC TYPE)
Cutoff(CUTOFF*)	Disabl, 0...127
EgInt(EG INT*)	Disabl, -63...+63
Reso(RESONANCE*)	Disabl, 0...127
Drive(DRIVE*)	Disabl, 0...127
FitTyp(TYPE*)	Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+



-  La séquence de mouvements que vous éditez retournera à son état antérieur à l'édition si vous commutez sur un autre motif avant d'avoir écrit les données. Si vous voulez conserver la séquence de mouvements éditée, exécutez l'opération Write (p.64 "Sauvegarder un motif").
-  Vous ne pouvez pas utiliser les touches de pas pour activer/désactiver.
-  Selon la partie, certains paramètres ne peuvent pas être sélectionnés.
-  La touche REC ne fonctionne pas pendant que vous éditez une séquence de mouvements.
-  **note** Lorsque vous sélectionnez "MotDest", vous pouvez maintenir la touche SHIFT enfoncée et utiliser le bouton rotatif pour sélectionner un paramètre pour lequel une séquence de mouvements n'a pas encore été enregistrée, puis utiliser MOTION VALUE pour éditer les valeurs.

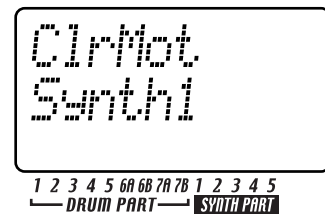
## Effacement d'une séquence de mouvements pour une partie ou un effet

### CLEAR MOTION (effacer les mouvements) .....

Voici comment effacer toutes les données d'une séquence de mouvements pour une partie ou un effet en une seule opération.

1. Si le motif est en cours de reproduction, appuyer sur la touche STOP/PLAYBACK pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 6 (CLEAR MOTION). (La touche 6 clignote.)
3. Appuyer sur la touche de séquence de mouvements de la partie (batterie, synthé ou accentuée) ou de l'effet dont vous voulez effacer les données de séquence de mouvements (vous pouvez en sélectionner plus d'une). (vous pouvez en sélectionner plus d'une) La (les) touche(s) sélectionnée(s) clignotera(ont).
4. Appuyer sur une nouvelle fois la touche de pas 6 pour exécuter l'opération Clear (annulation).

-  Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.
-  Ceci effacera toutes les séquences de mouvements pour la partie ou l'effet sélectionné.



1

2

3

4

5

6

7

8

# Ensemble de motifs définis (Pattern Set)

## Qu'est-ce qu'un ensemble de motifs définis?

Pattern set (réglage motif) est une fonction qui vous permet d'assigner un motif favori à chacune des seize touches de pas et de sélectionner ces motifs en pressant la touche appropriée. Ceci vous permet une navigation aisée entre vos motifs favoris durant la reproduction. Il existe huit groupes de motifs, et chacun peut contenir seize de vos motifs favoris. Vous pouvez également utiliser la fonction Chain Play (Reproduction Chaîne) avec le réglage de motif pour reproduire vos motifs favoris en boucle.

Vous pouvez assigner n'importe quel motif que vous choisissez au réglage motif (☞p.63 "Assigner un motif à un ensemble de motifs définis").

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser le réglage motif en mode Song ( morceau).

Si vous changez les motifs durant la reproduction, le changement n'interviendra qu'à la fin du motif en cours de reproduction (☞p.20. "A propos du timing des changement de motifs").

## Jouer avec un ensemble de motifs définis

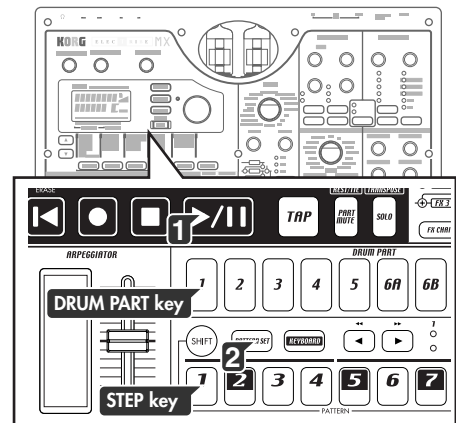
Lorsque vous utilisez Pattern Set Play (Jeu avec le réglage motif), des opérations comme le timing de changement des motifs, les ajustements de tempo et Reset & Play (Réinitialisation & Reproduction) fonctionneront de la même façon que dans le mode Pattern Play (mode jeu d'un motif).

1. Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE pour commencer la reproduction.
2. En maintenant enfoncée la touche réglage motif et en appuyant sur une touche de pas, vous pouvez sélectionner un motif qui est assigné à une touche de pas.

En maintenant enfoncée la touche réglage motif et en utilisant les touches [◀][▶], vous pouvez passer à un groupe différent de réglage motif. One L'un des LEDs sélectionnés de la rangée inférieure clignotera (rouge) pour indiquer le groupe de réglage motif en cours. En maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur la touche Réglage motif, vous pouvez "maintenir" la fonction Réglage motif (la touche clignote). Pour annuler cet état de "maintien", appuyer à nouveau sur la touche Réglage motif (la touche s'éteint).

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser le Réglage motif durant l'enregistrement. Le réglage motif est annulé lorsque vous passez en mode enregistrement (ou pré-enregistrement).

⚠ Lorsque la touche Réglage motif clignote, les touches de pas sont utilisées pour contrôler la fonction Réglage motif, ce qui signifie que la fonction Keyboard (clavier) n'est pas disponible.



## Utilisation de la Chain Play avec un ensemble de motifs définis

Cette fonction vous permet de sélectionner le motif de début et le motif de fin du réglage motif, et de jouer ces motifs en boucle. Avec la fonction Réglage motif en statut "maintien", appuyer sur deux touches de pas pour spécifier les motifs de début et de fin.

Par exemple, si des motifs sont assignés aux touches de pas comme il est indiqué dans le tableau ci-dessous, vous utiliseriez la procédure décrite ci-dessous pour mettre en boucle la reproduction dans l'ordre des motifs (A01 est la touche de pas 1 et A51 est la touche de pas 5 du groupe 1).

Touche de pas Sélection LED	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
5	A.01	A.20	B.03	B.04	A.51		A.20	B.43	B.61
6	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28		C.21	A.07	A.08
7	B.01	B.02	B.04	B.62	A.01		A.05	A.45	A.64
8	D.01	D.02	D.03	D.04	D.05		D.07	D.08	D.09


1. Appuyer sur la touche de pas 1 du groupe 1 (le LED 1 sélectionnée s'allume).
2. Maintenir la touche de pas 1 enfoncée et appuyer sur la touche de pas 5. Les touches de pas 1 à 5 seront sélectionnées pour une reproduction en chaîne et s'allumeront toutes.


Lorsque la reproduction en chaîne est en cours, vous pouvez appuyer sur la touche RESET/ERASE pour jouer le motif en cours de reproduction à partir du début.

Pour arrêter la reproduction en chaîne, vous pouvez soit sélectionner à nouveau Pattern Set (réglage motif), soit annuler le statut "maintien" de la fonction Pattern Set

## Assigner un motif à un ensemble de motifs définis

1. La reproduction étant arrêtée, maintenir enfoncée la touche Pattern Set (réglage motif) et appuyer sur la touche de pas à laquelle vous voulez assigner un motif.
2. En maintenant enfoncée la touche Pattern Set (réglage motif), utiliser le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif que vous voulez assigner. Pour effectuer l'assignation, relâchez la touche Pattern Set.
3. En continuant à maintenir enfoncée la touche Pattern Set (réglage motif), appuyer sur la touche Write (la touche se met à clignoter).
4. L'affichage demande "PtSetWr?". Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner "Yes" (oui) et appuyer sur la touche Write pour sauvegarder les données. Si vous décidez d'annuler, sélectionnez "No" ou appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

 Vous ne pourrez sauvegarder si le réglage Protection Mémoire mode Global (p.75 "Protection des données en mémoire") est activé. Dans ce cas, désactivez le réglage Protection Mémoire mode Global avant de sauvegarder.

 Ne jamais couper l'alimentation pendant que des données sont en cours de sauvegarde. Les données risqueraient d'être perdues.

1

2

3

4

5

6

7

8

# Sauvegarder un motif

Si vous voulez sauvegarder un motif que vous avez édité ou créé, vous devez effectuer l'opération Write/Rename expliquée ci-dessous. Lorsque vous effectuez cette opération, l'opération "Copier des données dans un motif" sera automatiquement effectuée en fonction de la longueur du motif.

## Si vous décidez de ne pas sauvegarder un motif que vous avez créé

Changez tout simplement de motif sans effectuer l'opération Write/Rename.


## Sauvegarder en écrasant un motif existant


1. Appuyer sur la touche WRITE/RENAME (écrire/renommer). L'affichage paramètres indiquera "WriteTo" (Ecrire vers) et l'affichage valeur indiquera "(le numéro de motif de destination de la sauvegarde)". Vous pouvez alors appuyer sur la touche SHIFT pour faire passer l'affichage de "(le numéro de motif de destination de la sauvegarde)" aux "(six caractères du nom de motif)".


### Écraser sur un motif différent.

Utiliser le bouton rotatif pour changer le numéro de motif jusqu'à la destination de sauvegarde désirée. Assurez-vous de sélectionner un numéro de motif qui ne contienne pas de données importantes que vous souhaiteriez conserver.

2. Appuyer sur la touche WRITE/RENAME pour démarrer la sauvegarde. La touche WRITE/RENAME s'allume pendant la sauvegarde des données et s'éteint lorsque l'opération est terminée. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL. Lorsque les données ont été sauveées, le numéro de motif de destination de sauvegarde sera sélectionné.


 Ayez conscience que lorsque vous sauvegardez un motif de cette façon, les données de motif présentes dans la destination de sauvegarde seront écrasées.


 Vous ne pourrez pas sauvegarder si le réglage Protection Mémoire mode Global (p.75 "Protection des données en mémoire") est activé. Dans ce cas, désactivez le réglage Protection Mémoire mode Global avant de sauvegarder. Lors de la sortie usine de l'appareil, la protection mémoire est activée.

 Ne jamais couper l'alimentation pendant que des données sont en cours de sauvegarde. Cela pourrait détruire les données.

## Sauvegarder un motif sous un nom différent

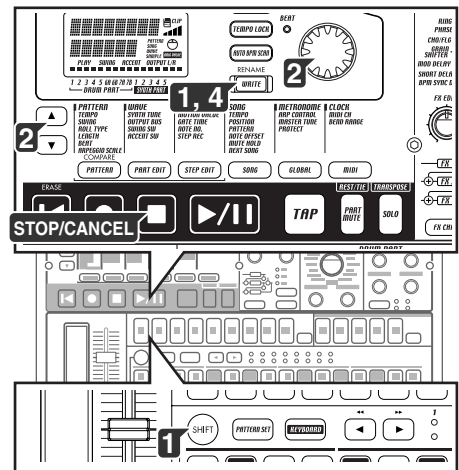
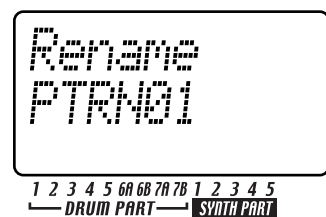
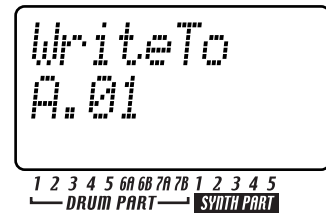
1. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche WRITE/RENAME (cette touche clignote). (Cette touche clignote). L'affichage paramètres indique "Rename" (Renommer) et l'affichage valeur indique "(six caractères du nom de motif)".
2. Assigner le nom au motif que vous voulez sauvegarder. Utiliser les touches de curseur [▲][▼] pour faire bouger le curseur vers la gauche ou vers la droite dans l'affichage paramètres, puis tourner le bouton rotatif pour éditer le nom de paramètre. Vous pouvez assigner au motif un nom comprenant jusqu'à huit caractères. Lorsque vous avez fini d'assigner le nom, appuyer sur la touche WRITE/RENAME.
3. Sélectionner le numéro de motif de destination de sauvegarde. The parameter display will indicate "WriteTo," and the value display will indicate "(save-destination pattern number)."
4. Appuyer sur la touche WRITE/RENAME pour démarrer la sauvegarde des données. La touche WRITE/RENAME s'allume pendant que les données sont sauvegardées, puis s'éteint lorsque la sauvegarde est achevée. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL. Lorsque les données ont été sauveées, le numéro de motif de destination de sauvegarde sera sélectionné.

 Si vous avez sauvegardé durant la reproduction, le motif en cours ne changera pas.

 Si vous avez entamé le processus de reproduction pendant qu'un motif était en cours de reproduction, puis que vous avez annulé l'opération de sauvegarde, la reproduction ne s'arrêtera pas lorsque vous presserez la touche STOP/CANCEL. La reproduction s'arrêtera si vous appuyez à nouveau sur la touche STOP/CANCEL après l'annulation.

### Copier un motif


Vous pouvez utiliser l'opération Write pour copier un motif sur un numéro de motif différent de celui du programme en cours de sélection.





# 5. Mode Song (morceau)

Chaque morceau est constitué de motifs arrangés dans un ordre spécifique de reproduction. Vous pouvez créer et sauvegarder jusqu'à 64 morceaux dans le EMX-1. En plus de la reproduction des motifs, l'enregistrement d'événements vous permet d'enregistrer une exécution de partie batterie, une exécution de partie synthé, une exécution d'arpeggiator, des mouvements de boutons, des opérations solo/mute (mise en solo/assourdissement) et des changements de tempo au sein d'un morceau.

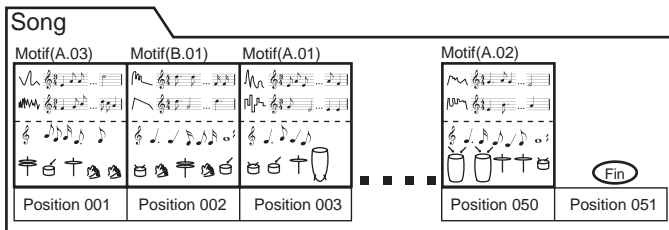
 Les sons édités ne peuvent pas être sauvegardés dans un morceau. Vous devez utiliser des Patterns pour éditer des sons.

## Qu'est-ce qu'un morceau ?

Un morceau est un arrangement de motifs dans l'ordre désiré de reproduction. Sur le EMX-1, vous pouvez créer et sauvegarder jusqu'à 64 morceaux. Dans chaque morceau, vous pouvez arranger jusqu'à 256 motifs, et vous pouvez aussi enregistrer des rythmes, des phrases et des mouvements des boutons d'édition des sons.

## Qu'est-ce que la position ?

Sur le EMX-1, la "position" fait référence à un positionnement particulier dans l'ordre des motifs qui sont enregistrés/joués dans un morceau. C'est l'unité grâce à laquelle vous pourrez éditer un morceau.



1

2

3

4

5

6

7

8

# Jeu d'un morceau

1. Appuyer sur la touche SONG (morceau). La touche s'allume.
2. Appuyer sur la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "(nom de morceau)".
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un morceau (S01~S64).
4. Presser la touche PLAY/PAUSE pour entendre le morceau (la touche s'allume). Lorsque le morceau se termine, la reproduction s'arrête automatiquement (la touche s'éteint).

## **Pour suspendre la reproduction**

Presser la touche PLAY/PAUSE (la touche clignote).

## **Pour reprendre la reproduction**

Presser à nouveau la touche PLAY/PAUSE (la touche se rallume).

## **Pour arrêter la reproduction**

Presser la touche STOP/CANCEL.

## **Avance rapide ou retour arrière dans la reproduction**

Lorsqu'un morceau est en cours de reproduction, vous pouvez utiliser les touches de sélection pour l'avance ou le retour rapides. Appuyer sur la touche de sélection [▶] pour l'avance rapide, ou la touche de sélection [◀] pour le retour rapide.



Appuyer sur la touche KEYPAD et maintenir la touche SHIFT enfoncée pour effectuer une sélection.

# Selection d'un morceau

SONG (morceau) ..... S.01...S.64

Appuyer sur le curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "(nom de morceau)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner l'un des soixante-quatre morceaux S01 à S64.



Vous ne pouvez pas changer de morceau pendant la reproduction.

## **Changement de morceau**

Vous ne pouvez pas changer de morceau pendant la reproduction; cependant, vous pouvez pré-sélectionner le numéro de morceau. Lorsque vous sélectionnez un numéro de morceau pendant la reproduction, le numéro clignote dans l'affichage.

Lorsque le morceau en cours de reproduction se termine, la reproduction s'arrête automatiquement et le numéro reste allumé. Le nouveau morceau sélectionné ne commencera que lorsque vous presserez la touche PLAY/PAUSE.

## **Jeu depuis le début de la position en cours ou depuis le début du morceau**

Si vous appuyez sur la touche Reset (réinitialisation) pendant que le morceau est en cours de reproduction, le morceau repartira au début du motif qui est assigné à la position en cours du morceau.

## **Continuer à jouer un autre morceau**

(☞ p.71 "Reproduire des morceaux successivement")

# Réglage du tempo de reproduction

TEMPO ..... 20.0...300.00

### Utilisation du bouton rotatif pour régler le tempo

Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "Tempo" dans l'affichage.

Tourner le bouton rotatif pour ajuster le tempo. Si vous voulez régler le tempo en faisant des ajustements inférieurs à la décimale, maintenez la touche SHIFT enfoncée tout en tournant le bouton rotatif.

### Utilisation de la touche TAP pour définir le tempo

Pendant la reproduction d'un morceau, appuyer sur la touche Tap deux fois ou plus au tempo souhaité. L'intervalle auquel vous appuyez sur la touche sera détecté et converti en tant que tempo. Vous pouvez utiliser cette méthode pour régler le tempo même lorsque le EMX-1 est en mode pause ou arrêté.

### Blocage du tempo d'un morceau

Activer la touche TEMPO LOCK (blocage tempo) si vous voulez reproduire le morceau au tempo spécifié par le morceau.

Si la touche TEMPO LOCK est désactivée, le tempo changera de la valeur spécifiée par le motif chaque fois que la position change durant la reproduction du morceau. Cependant, même si la position change, le tempo sera maintenu si le motif reste le même.



~~Si vous utilisez le bouton de réglage du tempo pendant la reproduction d'un morceau, le réglage de tempo sauvegardé dans le morceau sera changé. Si vous avez changé le tempo d'un autre morceau sans sauvegarder le morceau, vous avez changé le tempo de ce morceau. Si vous avez changé la valeur de réglage de tempo, vous devez sauvegarder le morceau.~~



Si vous utilisez Event Recording (Enregistrement Evénement) pour enregistrer les événements de tempo, les données de tempo seront également mises à jour par ces événements (réf. p.72 "Enregistrement d'événements").



~~Vous pouvez utiliser le bouton de réglage~~



~~tempo sans utiliser le bouton de réglage du tempo lock. Vous pouvez sauvegarder le bouton de réglage du tempo lock indépendamment pour chaque morceau. Si vous sauvegardez le tempo, vous devez modifier le bouton de réglage du tempo (réf. p.74 "Enregistrer un morceau").~~



~~Si vous utilisez le bouton de réglage du tempo lock, le réglage de tempo d'un morceau et les événements de tempo sont enregistrés.~~

(réf. p.73 "Sauvegarder un morceau").

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

# Création d'un morceau

Vous pouvez créer un morceau en arrangeant les motifs dans l'ordre que vous souhaitez.



Si pendant que vous créez un morceau, vous changez pour un morceau différent, vous devez d'abord sauvegarder le morceau que vous avez créé. Si vous voulez conserver le morceau que vous avez créé, vous devez appuyer sur [Mémoriser] (Mémoriser).

## Spécifier un motif pour chaque position

POSITION ..... 001...256

PATTERN (motif) ..... A01...D64, End

Voici comment spécifier un motif pour chaque position. Assurez-vous que la touche de fonction Keyboard est désactivée (éteinte).

1. Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "Position" dans l'affichage.  
Notez que l'affichage indique "001".
2. Appuyer sur la touche de curseur [▼] jusqu'à ce que l'affichage indique "Pattern" (motif).
3. Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner le motif que vous voulez assigner à la position "001".
4. Appuyer sur la touche de sélection [▶] pour avancer à la position suivante. L'affichage indiquera "End" (Fin).
5. Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner un motif. Le motif que vous sélectionnez alors sera le motif pour la position "002".
6. Lorsque vous sélectionnez un motif pour la position "002", la position suivante sera "End" (Fin). Continuez les pas 4 et 5 pour entrer autant de motifs que vous en avez besoin.

### Reprise du morceau joué depuis le début

Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE, puis appuyer sur la touche STOP/CANCEL. Ou bien, utilisez les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "Position" dans l'affichage et utilisez le bouton rotatif ou les touches de sélection pour régler la position sur "001", puis appuyez sur la touche PLAY/PAUSE.

Vous pouvez vérifier les motifs assignés à chaque position du morceau, ou changer le motif assigné à une certaine position. Faites venir "Pattern" (motif) dans l'affichage et utilisez les touches de sélection pour avancer ou reculer parmi les positions. Utilisez le bouton rotatif pour changer le numéro de motif qui est affiché à chaque position.

Ou bien, lorsque l'affichage indique "Position", vous pouvez utiliser le bouton rotatif ou les touches de sélection pour choisir la position que vous voulez vérifier, puis faire ensuite venir dans l'affichage "(pattern name-nom du motif)" de façon à vérifier ou à éditer le motif.

# Transposer la hauteur d'un motif pour une position spécifique

NOTE OFFSET ..... -24...24

Ceci vous permet de décaler la hauteur des parties synthé jouées par le motif à une position particulière du morceau.



**La Note Offset permet de transposer à tout moment un morceau de musique à une hauteur.**

1. Si le morceau est en cours de lecture, appuyez sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
2. Utilisez les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "Position" dans l'affichage.
3. Utilisez le bouton rotatif ou les touches de sélection pour sélectionner la position où vous voulez décaler la hauteur.
4. Utilisez les touches de curseur [▲]/[▼] pour que l'affichage indique "NoteOfs."
5. Utilisez le bouton rotatif pour spécifier la hauteur. Un réglage de ±1 décale la hauteur (note) d'un demi-ton, ±2 d'un ton entier, ±7 d'une cinquième et ±12 d'un octave.

Lorsque l'affichage indique "NoteOfs", vous pouvez sélectionner une nouvelle position en utilisant les touches de sélection pour faire avancer ou reculer cette position pas à pas.



**Sur le bouton de lecture (▶) pour sélectionner la position de la note.**

1

2

3

4

5

6

7

8

# Edition d'un morceau

Vous pouvez éditer un morceau en insérant ou en supprimant des motifs. Les mouvements de boutons et votre propre prestation peuvent également être ajoutés à un morceau.

- Si vous voulez conserver un morceau que vous avez édité, vous devez effectuer l'opération Write. Si vous changez les morceaux ou que vous coupez l'alimentation sans sauvegarder, le morceau reviendra au statut qui était le sien avant l'édition.

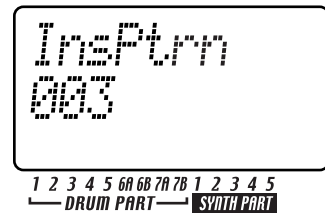
## Insérer un motif

### INSERT PATTERN .....

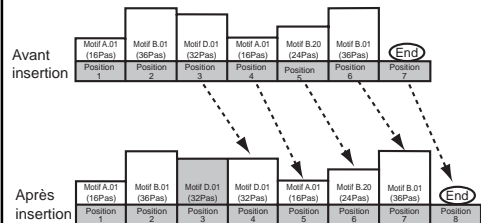
Cette opération vous permet d'insérer un motif à la position désirée. Subsequent patterns will move toward the end of the song.

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée puis appuyer sur la touche de pas 9 (INSERT PATTERN). (La touche 9 clignote.)
- Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle vous voulez insérer un motif. Par exemple, si vous voulez insérer un motif à la position 3, il faut amener l'affichage sur "003".
- Appuyer à nouveau sur la touche de pas 9 pour insérer un motif à cette position (la touche s'éteint). Si vous décidez d'annuler l'opération, appuyer sur la touche STOP/CANCEL.

Le motif qui sera inséré sera identique au motif (y compris le réglage de décalage de note) qui était préalablement assigné à cette position. Maintenant, vous pouvez changer le motif et le numéro de note selon vos besoins. Toutes les données suivant le motif inséré seront déplacées d'une position en direction de la fin du morceau.



Insérer un nouveau motif à la position 3



## Supprimer un motif

### DELETE PATTERN .....

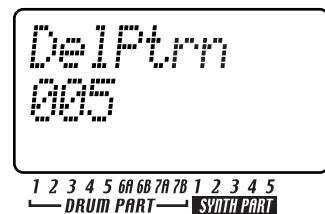
Cette opération vous permet de supprimer le motif d'une position. Les motifs suivants seront déplacés vers le début du morceau.

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée puis appuyer sur la touche de pas 10 (DELETE PATTERN). (La touche 10 clignote.)
- Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner la position dont vous voulez supprimer le motif. Par exemple, si vous voulez supprimer le motif à la position 5, il faut amener l'affichage sur "005".
- Appuyer à nouveau sur la touche de pas 10 pour supprimer le motif à cette position (la touche s'éteint).

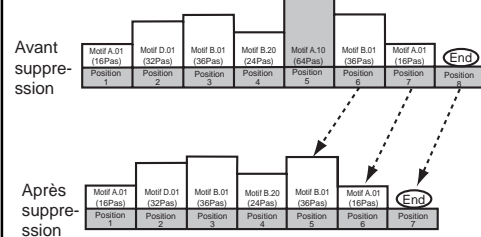
Si vous décidez d'annuler l'opération, appuyer sur la touche STOP/CANCEL.

Toutes les données suivant le motif inséré seront déplacées d'une position en direction du début du morceau.

- Lorsque vous supprimez un motif, toutes les données d'événement (voir explications ci-dessous) qui étaient enregistrées à cette adresse seront également supprimées.



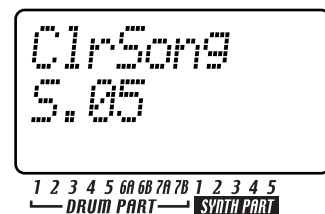
Supprimer le motif à la position 5



## Supprimer les données d'un morceau

### CLEAR SONG .....

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée puis appuyer sur la touche de pas 11 (CLEAR SONG). (La touche 11 clignote.)



- Appuyer à nouveau sur la touche de pas 11 pour supprimer les données du morceau. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

### Si vous effacez des données d'un morceau par accident

Tourner le bouton rotatif pour re-sélectionner le morceau sans sauvegarder et vous reviendrez aux données qui avaient été préalablement sauvegardées.

## Changer le motif dans une position spécifique

- Si le EMX-1 est en train de jouer, appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction.
- Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "Position" dans l'affichage.
- Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle vous voulez changer le motif.
- Appuyer sur la touche de curseur [▼] jusqu'à ce que l'affichage indique "Pattern" (motif).
- Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner le motif que vous voulez assigner à cette position. Si vous voulez écouter le motif sélectionné pour vérifier que c'est bien celui que vous souhaitez, appuyez sur la touche mode Pattern (motif) pour passer en mode Pattern, puis jouez le motif. Pour revenir en mode Song (morceau), appuyez sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter la reproduction, puis appuyez sur la touche de mode Song.

## Maintien des réglages d'assourdissement d'une partie même quand le motif change

Cette fonction permet au morceau de conserver les réglages d'assourdissement d'une partie lorsque la reproduction continue.

(☞p.72 "Enregistrement d'événements")

MUTE HOLD ..... Off, On

- Appuyer sur la touche de curseur [▼] jusqu'à ce que l'affichage paramètres indique "MuteHold" (Maintenir Assourdissement).
- Tourner le bouton rotatif pour effectuer le réglage désiré.

Off (désactivé): Les réglages d'assourdissement de partie spécifiés au sein de chaque motif seront appliqués comme étant la position à laquelle le morceau change durant la reproduction. Cependant, si vous changez la position mais que le motif reste le même, les réglages d'assourdissement de partie seront maintenus.

On (activé): Le statut d'assourdissement de partie ne changera pas, même si la position change pour un motif différent. Cependant, au début du morceau, le statut d'assourdissement de partie sera celui spécifié par le motif sélectionné pour la position 1.

## Reproduire des morceaux successivement

NEXT SONG ..... Off, S.01...S.64

Lorsqu'un morceau se termine, cette fonction continue immédiatement la reproduction avec le morceau sélectionné suivant.

- Appuyer sur la touche de curseur [▼] jusqu'à ce que l'affichage indique "NextSong" (prochain morceau).
- Tournez le bouton rotatif pour sélectionner le morceau que vous voulez mettre à la suite du morceau en cours. Si vous sélectionnez Off, la reproduction cessera à la fin de la reproduction du morceau en cours.



Le réglage NEXT SONG est sans effet lorsque la reproduction se fait en synchronisation avec des messages MIDI Clock envoyés depuis un dispositif externe. Le EMX-1 obéira aux messages Song Select – Sélection Morceau [F3, ss] (ss: numéro morceau) envoyés depuis le dispositif externe.

1

2

3

4

5

6

7

8

# Enregistrement d'événements

## Enregistrer les données d'un événement morceau

En plus de vous permettre d'arranger des motifs pour créer un morceau, le mode Song du EMX-1 vous permet également d'enregistrer vos prestations en temps réel en utilisant les touches du bloc batterie, la fonction Keyboard (clavier), l'arpeggiator et les mouvements de boutons.

Enregistrer votre prestation et vos opérations en mode Song de cette façon est désigné comme un Enregistrement d'événement.

Un Enregistrement d'événement peut enregistrer les six types de données suivants (données événement):

- Votre prestation sur les touches de partie batterie.
- Votre prestation en utilisant la fonction Keyboard (clavier).
- Votre prestation en utilisant l'arpeggiator.
- Vos mouvements sur les boutons et les opérations sur les touches (seulement pour la partie sélectionnée).
- Les opérations de mise en solo et d'assourdissement pour les parties.
- Tempo

Lorsque vous utilisez Event Recording (Enregistrement d'événement), vous pouvez enregistrer de façon répétitive sur la même région et déposer encore plus de données (celles listées ci-dessus) sur chaque "pass" (passage) de l'enregistrement. L'Enregistrement d'événement remplacera (écrasera) seulement les données pré-existantes, c'est-à-dire les mêmes types d'événements que pour les données nouvellement enregistrées. Les événements existants d'un autre type seront conservés.

### Enregistrement en utilisant Event Recording

1. Sélectionner le morceau sur lequel vous voulez utiliser l'Enregistrement d'événement.
2. Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "Position" dans l'affichage.
3. Utiliser le bouton rotatif ou les touches de sélection pour vous placer à la position où vous voulez démarrer l'enregistrement.
4. Appuyer sur la touche REC, puis la touche PLAY/PAUSE pour commencer l'Enregistrement d'événement.
5. Manœuvrer les touches de pas ou les boutons, etc... pour enregistrer votre prestation.
6. Appuyer sur la touche STOP/CANCEL pour arrêter l'Enregistrement d'événement.



Les données de votre prestation sur les touches de partie batterie, les données d'événements sur les touches de partie batterie, les données d'événements sur le clavier, les données d'événements sur l'arpeggiator.



Les mouvements de boutons enregistrés en mode Song (morceau) sur le Event Recording pour les données de partie batterie au mode SMOOTH (deux) d'une séquence de mouvements (et non au mode TRIG-HOLD).



Si vous voulez regarder les données enregistrées par Event Recording, appuyez sur la touche [F] (avec la touche de verrouillage).



Les données d'événements peuvent être supprimées de manière permanente à l'aide de la touche [DEL].



Si vous effectuez un enregistrement d'événement de bouton durant la reproduction, les données d'événements de ce bouton seront annulées jusqu'à ce que la reproduction arrive à la position suivante.



**Effacement de données d'événements d'un morceau**

Vous pouvez effacer les données d'événements dans un morceau en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en pressant et maintenant enfoncée la touche RESET/ERASE pour la région que vous voulez effacer. Toutes les données d'événements de cette région seront effacées du morceau.

**Pour vérifier les données d'événements d'un morceau**

Lorsque vous maintenez la touche SHIFT enfoncée et que vous appuyez sur la touche MOTION SEQ de la section partie commune, les touches de pas 15 et 16 s'allumeront si une donnée d'événement est enregistrée dans le morceau, et l'affichage indiquera "SongEvnt" pour montrer le nombre d'événements enregistrés dans le morceau en cours de sélection.



Vous ne pouvez pas vérifier les données d'événements de cette façon. La touche MOTION SEQ s'allume et indique le nombre d'événements enregistrés.

1

2

3

4

5


6

7

8

# Mémorisation d'un morceau

Si vous voulez conserver les données de morceau que vous avez créées, vous devez effectuer l'opération Write/Rename (écrire/renommer). Si vous ne voulez pas les conserver, changez tout simplement de morceau sans effectuer cette opération.

 Soyez conscient de la façon dont vous sauvegardez un morceau. Un morceau qui n'est pas correctement sauvegardé sera écrasé.

## Pour simplement sauvegarder un morceau


1. Appuyer sur la touche WRITE/RENAME (écrire/renommer). L'affichage paramètres indique "Write to" (écrire vers) et l'affichage valeur indique "(le numéro de morceau de la destination de sauvegarde)". Vous pouvez alors appuyer sur la touche SHIFT pour faire passer l'affichage de "(numéro de morceau de destination de sauvegarde)" aux "(six caractères du nom de morceau)".


## Pour sauvegarder en écrasant un morceau différent

- Utiliser le bouton rotatif pour changer le numéro de morceau jusqu'à la destination de sauvegarde désirée. Assurez-vous que vous sélectionnez un numéro de morceau ne contenant aucune donnée importante que vous souhaiteriez conserver.
2. Appuyer sur la touche WRITE/RENAME pour démarrer la sauvegarde. La touche WRITE/RENAME s'allume pendant la sauvegarde des données et s'éteint lorsque l'opération est terminée. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL. Lorsque les données ont été sauvegardées, le numéro de morceau de la destination de sauvegarde sera sélectionné.

## Pour renommer et sauvegarder un morceau

1. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur une fois la touche WRITE/RENAME (la touche clignote). L'affichage paramètres indique "Rename" (renommer) et l'affichage valeur indique "(six caractères du nom de morceau)".
2. Assigner un nom au morceau. Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour bouger le curseur à gauche ou à droite dans l'écran d'affichage, et tourner le bouton rotatif pour éditer le caractère. Vous pouvez assigner un nom de morceau contenant jusqu'à huit caractères, cependant seuls six de ces caractères sont visibles en même temps durant l'opération. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche WRITE/RENAME.
3. Sélectionner le numéro de morceau où vous voulez sauvegarder le morceau. L'affichage paramètres indique "WriteTo" (écrire vers) et l'affichage valeur indique "(le numéro de morceau de destination de sauvegarde)". Si maintenant, vous appuyez sur la touche SHIFT, l'indication "(le numéro de morceau de destination de sauvegarde)" change pour indiquer "(six caractères du nom de morceau)". Tournez le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de morceau où vous voulez stocker le morceau et assurez-vous que vous n'allez pas écraser un morceau important que vous souhaitez conserver.
4. Appuyer à nouveau sur la touche WRITE/RENAME pour démarrer la sauvegarde des données. La touche s'allume pendant que les données sont sauvegardées et s'éteint lorsque la sauvegarde est terminée. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.


 Dans les réglages d'usine, le réglage Memory Protect (protection mémoire) est activé et les données ne seront donc pas sauvegardées. Désactivez le réglage Protection Mémoire mode Global avant d'exécuter cette opération (voir p.75 "Protection des données en mémoire").

 Ne jamais permettre à un morceau d'être écrasé sans sauvegarde préalable. Lorsque la touche WRITE/RENAME est allumée, si les données pour un morceau ont été écrasées.



# 6. Global (mode)

En mode Global, vous pouvez régler des paramètres comme les réglages métronome, l'accord général, la protection mémoire, etc. Pour entrer le mode Global, appuyer sur la touche GLOBAL. Pour sortir du mode Global, appuyer sur une autre touche de mode.

 Si vous coupez l'alimentation sans sauvegarder les réglages que vous avez faits en mode Global, vos changements seront ignorés. Si vous voulez conserver ces changements, effectuez l'opération Write (p.76 "Mémorisation des réglages en mode Global").

## Régler le métronome


Ces contrôles vous permettent de spécifier comment le métronome opèrera. Le métronome est utile lorsque vous utilisez l'enregistrement en temps réel pour créer des motifs.

Le métronome bat la mesure par intervalles de noire. Sauf lorsque vous avez sélectionné le réglage "On→3/4", le son du métronome sort des bornes de sortie L/R et de la prise casque, mélangé au son de sortie audio de la reproduction du EMX-1.

1. Appuyer sur la touche [▲] jusqu'à ce que l'affichage paramètres indique "Métronome".



2. Tourner le bouton rotatif pour effectuer le réglage métronome désiré.

 Vous ne pouvez sauvegarder le réglage métronome. Lorsque le courant est sur on, ce réglage sera toujours sur "Off".

METRONOME ..... [Off, Rec0, Rec1, Rec2, On, On→3/4]

Off (▲)	Le métronome joue pas
Rec0	Le métronome joue au début de la mesure (au début de la mesure) PLAY/PAUSE (arrêts) et
Rec1	Lorsque le registre est en marche, au début de la mesure avant que le registre ne soit effacé et le métronome joue pendant la mesure
Rec2	Lorsque le registre est en marche, au début de la mesure avant que le registre ne soit effacé et le métronome joue pendant la mesure
On (▲)	Le métronome joue au début de la mesure et pendant la mesure de mesure à vide avant le démarrage de la mesure

On→3/4


Du début de la mesure au début de la mesure (au début de la mesure) PLAY/PAUSE (arrêts) et le métronome joue pendant la mesure avant que le registre ne soit effacé et le métronome joue pendant la mesure


## Accorder avec un autre instrument

Vous pouvez régler l'accord de base du EMX-1 par pas d'un centième. Normalement, vous devez laisser ce réglage à "+00" (A=440 Hz). Ajuster ce réglage si vous devez accorder le EMX-1 avec un autre instrument.

Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "MstTune" dans l'affichage paramètres. Tourner le bouton rotatif pour effectuer le réglage désiré.

MASTER TUNE (Accord Maître) ..... -50...+50

 Cette valeur sera remplacée par MIDI Master Fine. Messages d'accord reçus d'un dispositif externe.

 La hauteur des parties batterie ne changera pas.

## Protection des données en mémoire

Ce réglage vous permet de protéger le mode Pattern (motif) et les données en mode Morceau.

Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "Protect" dans l'affichage paramètres. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner Off ou On.

PROTECTION ..... Off, On

Off (▲)	La touche WRITE/RENAME ne sera pas disponible et les données MIDI ne seront pas sauvegardées pendant la mesure
On (▲)	Les données seront sauvegardées pendant la mesure

note

Dans les réglages d'usine, ce réglage est activé (on).

Le réglage de protection de mémoire s'appliquent au mode Pattern (motif) ou mode Part Edit (édition de partie), au mode Step Edit (édition de pas) et au mode Song (morceau). Cependant, vous pouvez sauvegarder vos réglages en mode Global et en mode MIDI sans tenir compte du réglage de protection de mémoire.

1

2

3

4

5

6

7

8

## Echange des fonctions de l'arpéggiator

Ce réglage permet d'inverser les fonctions de la glissière et du contrôleur de bande de l'arpéggiator.

1. Appuyer sur le curseur [▼] jusqu'à ce l'affichage indique "ArpCntrl."
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner "Normal" ou "Revers"
3. Appuyer sur la touche Pattern (motif) ou la touche Song (morceau), etc... pour revenir au mode précédent.

ARP CONTROL..... Normal, Revers


Normal	Clavier principal
	synthé
	Bande de contrôle principal
	Revers principal
Revers	Clavier principal
	Revers
	Bande de contrôle principal
	Revers


## Mémorisation des réglages en mode Global

Voici comment sauvegarder les réglages effectués en mode Global et en mode MIDI. Si vous voulez conserver les changements que vous avez effectués, vous devez effectuer l'opération Write décrite ci-dessous. Les réglages que vous sauvegardez seront effectifs chaque fois que vous allumerez l'appareil. Si vous ne voulez pas conserver ces changements, coupez tout simplement l'alimentation sans effectuer cette opération Write.

1. Appuyer sur la touche mode Global ou la touche mode MIDI.
2. Appuyer une fois sur la touche WRITE/RENAME (elle clignote). L'affichage demande "GloblWr?" Utiliser le bouton rotatif pour sélectionner "Yes" (oui) et appuyer sur à nouveau la touche WRITE/RENAME pour démarrer la sauvegarde des données. Lors de cette sauvegarde, la touche WRITE/RENAME s'allume, puis s'éteint lorsque la sauvegarde est terminée.

Si vous décidez d'annuler, sélectionnez "No" ou appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

 Vous pouvez sauvegarder les réglages des modes Global et MIDI sans tenir compte du réglage de protection de mémoire (voir ci-dessus).

 Ne jamais couper l'alimentation pendant que les données sont en cours de sauvegarde sur la mémoire (c'est-à-dire quand la touche WRITE/RENAME est allumée), sinon les données pourraient être détruites. Cela pourrait détruire les données.

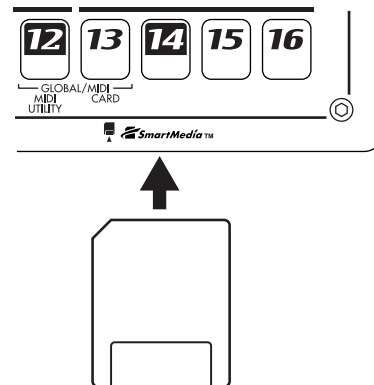
## Utilisation de SmartMedia™


Vous pouvez utiliser une carte SmartMedia pour sauvegarder ou charger les données internes du EMX-1.

Le EMX-1 utilise la version 3V (3.3V) de SmartMedia dans une fourchette de 4 MB~128 MB de capacité mémoire.

Assurez-vous que la carte SmartMedia est orientée dans la bonne direction et insérez-la totalement dans l'emplacement SmartMedia.

\* SmartMedia™ est une marque déposée de Toshiba Corporation.

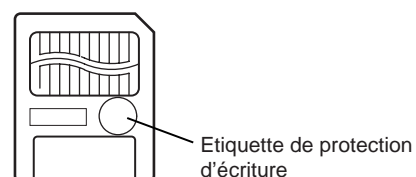


 N'enlevez jamais la carte ou ne coupez jamais l'alimentation lorsque la carte est accessible (c'est-à-dire lorsque l'indicateur de carte est allumé). Ceci pourrait endommager la carte.

### A propos des cartes

Le EMX-1 accepte la version 3.3V de SmartMedia (ou SmartMedia avec ID) dans une fourchette de 4-128 MB de capacité. N'utilisez jamais un autre type de SmartMedia; le EMX-1 pourrait cesser de fonctionner si vous le faisiez.

Si vous ajoutez un label de protection d'écriture (le label round silver) à la carte SmartMedia, il ne sera pas possible d'écrire ou d'effacer les données sur cette carte. Si vous voulez sauvegarder des données en les écrivant dans SmartMedia, vous devez enlever le label de protection d'écriture.




### Précautions de manipulation

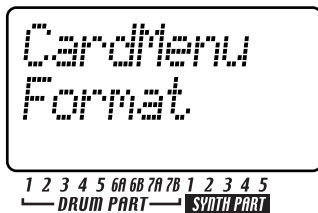
- Ne pas plier la carte, ni la soumettre à des chocs violents ou à des températures élevées.
- Ne pas toucher les contacts électriques de la carte. Des décharges d'électricité statique peuvent endommager la carte. Lorsque vous avez fini d'utiliser une carte, rangez-la dans sa boîte spéciale anti-statique.

## Formatage de SmartMedia

Voici comment formater une carte SmartMedia pour pouvoir l'utiliser avec le EMX-1.

 Le contenu de la carte SmartMedia est totalement effacé durant le formatage.


1. Insérer la carte SmartMedia dans l'emplacement prévu à cet effet.
2. Appuyer sur la touche GLOBAL (elle s'allume).
3. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 13 (CARD). (La touche 13 clignote.) L'affichage paramètres indique "CardMenu."
4. Tourner le bouton rotatif pour que l'affichage valeur indique "Format" et appuyer sur la touche de pas 13.



5. L'affichage paramètres demande "Sure?" Tourner le bouton rotatif jusqu'à ce que l'affichage valeur indique "Oui" puis appuyer sur la touche 13 pour effectuer le formatage. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

**note** Durant le formatage de la carte, les touches de pas indiquent la progression de l'opération.

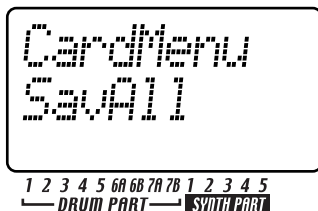
6. Lorsque le formatage est effectué, ou si vous sélectionnez "No" et appuyez sur la touche 13, vous retournez à l'affichage antérieur au formatage (la touche 13 s'éteindra). (La touche 13 s'éteindra.)

 Les cartes SmartMedia formatées sur d'autres dispositifs que le EMX-1 peuvent ne pas être lues correctement. Dans ce cas, re-formatez les dans le EMX-1.

## Sauvegarde des données dans SmartMedia (Save All)


Voici comment sauvegarder toutes les données de motifs, les données de morceaux et les données générales du EMX-1 sur SmartMedia.


1. Insérer la carte SmartMedia dans l'emplacement prévu à cet effet.
2. Appuyer sur la touche GLOBAL. (Elle s'allume.)
3. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche 13 (CARD) (la touche 13 clignote). L'affichage paramètres indique "CardMenu".
4. L'affichage valeur indique "Load" (chargement). Tourner le bouton rotatif jusqu'à ce qu'il indique "SaveAll" (tout sauvegarder) et appuyer sur la touche 13.





5. Assigner un nom au fichier que vous allez sauvegarder L'affichage paramètres indique "Rename" (renommer) et l'affichage valeur montre le nom de la donnée en cours. Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour bouger le curseur à gauche et à droite dans l'affichage valeur, puis tourner le bouton rotatif pour éditer le caractère. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche 13.


L'affichage paramètres demande "Sure?" et l'affichage valeur indique "No". Tourner le bouton rotatif jusqu'à ce qu'il indique "Yes" et appuyez sur la touche 13 pour exécuter la sauvegarde. Durant cette sauvegarde, les touches de pas indiquent la progression de l'opération. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

 Si un fichier utilisateur portant le même nom existe sur la carte SmartMedia, l'affichage paramètres demandera "OverWrt?" (écraser?) et l'affichage valeur indiquera "No." Si vous tournez le bouton rotatif pour sélectionner "Yes" et que vous appuyez sur la touche 13 pour écraser les données, les données qui étaient à l'origine sur SmartMedia seront perdues.

 Soyez donc très attentif. Si un fichier ou un dossier portant le même nom que le fichier que vous avez renommé existe déjà dans SmartMedia l'affichage paramètres indiquera "FileName" (nom de fichier) et l'affichage valeur indiquera "Error" (erreur)." Utilisez votre ordinateur pour effacer le fichier ou le dossier dans SmartMedia, ou bien changez le nom du fichier que vous voulez sauvegarder et réessayez.

 Vous ne pouvez sauvegarder des données dans SmartMedia si un label de protection d'écriture est fixé à la carte. Enlevez le label de protection d'écriture de la carte SmartMedia avant d'exécuter l'opération de sauvegarde.1

 Ne coupez jamais l'alimentation et n'enlevez jamais la carte SmartMedia pendant une sauvegarde ou un formatage, sinon la carte SmartMedia pourrait devenir inutilisable.

 Vous aurez besoin d'environ 2 mégabytes d'espace pour sauvegarder un fichier. Vous ne pouvez pas sauvegarder de données sur une carte SmartMedia ne disposant pas au moins de cet espace.

## Charger les données depuis SmartMedia dans le EMX-1

Voici comment vous pouvez charger les données de motifs, les données de morceaux et les données globales depuis SmartMedia dans le EMX-1.

1. Insérer la carte SmartMedia dans l'emplacement prévu à cet effet.
2. Appuyer sur la touche GLOBAL. (Elle s'allume.)
3. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche 13 (CARD) (la touche 13 clignote). L'affichage paramètres indique "CardMenu".

1

2

3

4

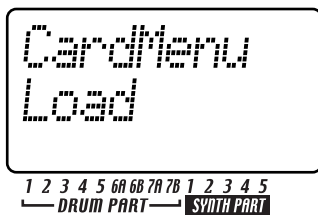
5

6

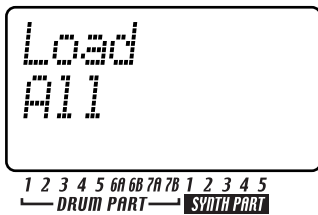
7

8

- L'affichage valeur indique "Load" (chargement). Appuyer sur la touche 13.



- L'affichage paramètres indiquera "Load (chargement)" et l'affichage valeur indiquera "All" (tout). Appuyez sur la touche 13.



- Sélectionner le fichier que vous voulez charger. L'affichage valeur indiquera "LdFile" et l'affichage paramètres indiquera "(six caractères du nom de fichier)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le fichier désiré et appuyer sur la touche 13.

- L'affichage paramètres demandera "Sure?" et l'affichage valeur indiquera "No". Durant le chargement des données, les touches de pas indiqueront la progression de l'opération.

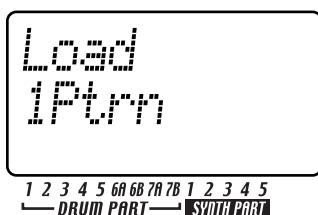
Lorsque le chargement est terminé, le EMX-1 passe en mode Pattern (motif) avec A01 sélectionné.

Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

- ⚠ Dans les réglages usine, la protection mémoire est activée et vous ne pourrez donc pas exécuter l'opération. Désactivez la protection de mémoire avant de commencer l'opération de chargement (p.76 "Mémorisation des réglages en mode Global").

## Charger un motif depuis SmartMedia (Load Pattern)

- Insérer la carte SmartMedia dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur la touche GLOBAL. (Elle s'allume.)
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche 13 (CARD) (la touche 13 clignote). L'affichage paramètres indique "CardMenu".
- L'affichage valeur indique "Load" (chargement). Appuyer sur la touche 13.
- L'affichage paramètres indiquera "Load (chargement)" et l'affichage valeur indiquera "All" (tout). Tourner le bouton rotatif pour sélectionner "1Ptrn" puis appuyer sur la touche 13.



- Sélectionnez le fichier (le nom de fichier que vous avez spécifié pour Save All) qui contient le motif que vous voulez charger. L'affichage valeur indiquera "LdFile" et l'affichage paramètres indiquera "(six caractères du nom de fichier)". Tournez le bouton rotatif pour sélectionner le fichier désiré et appuyez sur la touche 13.

- Sélectionnez le motif que vous voulez charger. L'affichage paramètres indique "Load" (charger) et l'affichage valeur indiquera le "(pattern number-numéro de motif)" (vous pouvez maintenir la touche SHIFT pour afficher à la place le nom du motif). Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif désiré et appuyer sur la touche 13 pour le charger.

Lorsque le chargement est terminé, vous revenez en mode Pattern (la touche 13 s'éteint et la touche PATTERN s'allume).

Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

- ⚠ Soyez bien conscient que cette procédure ne sauvegarde pas le motif dans la mémoire interne.

- ⚠ Dans les réglages usine, la protection mémoire est activée et vous ne pourrez donc pas sauvegarder les données. Désactivez la protection de mémoire avant de commencer l'opération de sauvegarde (p.76 "Mémorisation des réglages en mode Global").

## Effacement d'un fichier EMX-1 file depuis SmartMedia (Delete File)

Voici comment un fichier utilisateur contenant des données de motif EMX-1, des données morceau et des données globales peut être supprimé d'une carte SmartMedia.

- ⚠ Une fois qu'un fichier a été supprimé, il ne peut plus être lu.

- Insérer la carte SmartMedia dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur la touche GLOBAL. (Elle s'allume.)
- Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche 13 (CARD) (la touche 13 clignote). L'affichage paramètres indique "CardMenu".
- L'affichage valeur indique "Load" (chargement). Tourner le bouton rotatif pour sélectionner "Delete" puis appuyer sur la touche 13.
- Sélectionner le fichier utilisateur que vous voulez supprimer. L'affichage valeur indiquera "DelDMX" et l'affichage paramètres indiquera "(six caractères du nom de fichier)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le fichier puis appuyer sur la touche 13.




- L'affichage paramètres demandera "Sure?" et l'affichage valeur indiquera "No". Tourner le bouton rotatif pour afficher "Yes" et appuyer sur la touche 13 pour exécuter l'opération de suppression. Durant la suppression du fichier, les touches de pas indiquent la progression de l'opération.

- ⚠ Seulement les fichiers du EMX-1 peuvent être supprimés par le EMX-1.



# 7. Mode MIDI

Dans ce mode, vous pouvez régler le canal MIDI, l'horloge et l'étendue de la courbure de hauteur.

 Si vous voulez sauvegarder les réglages que vous effectuez en mode MIDI, vous devez effectuer l'opération Write (☞p.76 "Mémoire des réglages en mode Global").

### A propos des canaux MIDI

De même qu'un poste de télévision ne reçoit que le programme qui est émis sur le canal sur lequel il est réglé, un dispositif MIDI ne reçoit que les données qui sont transmises sur le canal sur lequel il est réglé pour recevoir.

Les réglages du mode MIDI (MIDI Ch) vous permettent de régler les canaux transmission/réception de l'EMX-1 indépendamment pour chacune des parties synthé 1-5 et collectivement pour toutes les parties batterie ensemble.

## Utiliser le EMX-1 comme un module son

Utiliser un câble MIDI pour connecter le connecteur MIDI OUT de votre clavier MIDI, etc... au connecteur MIDI IN du EMX-1.

1. Appuyer sur la touche MIDI (elle s'allume).
2. Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner "MIDI ch" dans l'affichage
3. Appuyer la touche de Partie partie synthé 1 du EMX-1 et tourner ensuite le bouton rotatif pour régler le canal MIDI pour la partie 1 pour s'aligner sur le canal transmis par le clavier MIDI connecté ou par un autre dispositif. (☞"Régler le canal MIDI pour chaque partie")
4. Lorsque vous faites jouer le clavier MIDI connecté, etc... vous entendez la partie synthé 1.

### Si vous connectez un séquenceur multi-pistes MIDI au EMX-1

Vous devrez régler le canal MIDI pour les parties synthé 1~5 et pour les parties batterie (☞"Régler le canal MIDI pour chaque partie"). Réglez chaque partie sur le canal MIDI de la piste du séquenceur dont vous voulez jouer la partie et démarrez votre séquenceur externe pour entendre les sons.

## Régler le canal MIDI pour chaque partie

MIDI ch ..... 1...16

Voici comment régler le canal MIDI pour chaque partie synthé et pour les parties batterie. Le même canal MIDI est utilisé pour la transmission et pour la réception. Les réglages usine sont les suivants.

1. Appuyer sur la touche MIDI (elle s'allume).
2. Utiliser les touches de curseur [▲]/[▼] jusqu'à ce que l'affichage indique "MIDI ch."
3. Appuyer sur la touche de partie dont vous voulez changer le canal MIDI (la touche s'allume). Pour changer le canal MIDI pour les parties batterie, appuyer sur une des neuf touches de partie (toutes les touches de parties batterie s'allumeront).
4. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le canal.

Le canal MIDI pour la partie synthé 1 que vous spécifiez ici sera également utilisé pour transmettre et recevoir les changements de programme et les données exclusives ("Canal MIDI global").

Canal	Partie
Partie synthé 1(global)	1
Parties synthé 2-5	2-5
Parties batterie (1-7B)	10

1

2

3

4

5

6

7

8

## Utilitaire MIDI

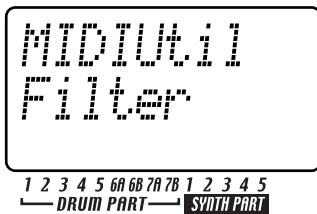
Voici comment effectuer les réglages MIDI, assigner les numéros de notes batterie, assigner les numéros de changements de contrôle et transmettre/recevoir des données MIDI.

## Exécution des réglages filtre MIDI

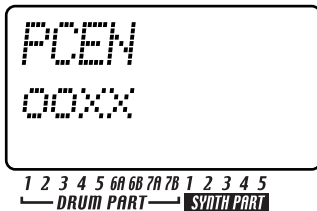
MIDI FILTER .....

Vous pouvez sélectionner quels messages MIDI le EMX-1 recevra et transmettra.

1. Appuyer sur la touche MIDI.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 12 (MIDI UTILITY) (la touche 12 s'allume). L'affichage paramètres indique "MIDI Util".
3. Assurez-vous que l'affichage valeur indique bien "Filter" (filtre) et appuyez sur la touche 12.



4. L'affichage paramètres indiquera "PCEN".



Les caractères "PCEN" correspondent aux quatre types de messages dont le statut est indiqué par un "O" ou par un "X" dans l'affichage valeur. Si vous ne voulez pas que cette catégorie de message soit transmise/reçue, réglez son statut sur "X". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner "O" ou "X" pour chaque catégorie de message.

P	Change programme de batterie
C	Transmission/reception de messages de commande
E	Transmission/reception de messages de commande MIDI
N	Transmission/reception de messages de données MIDI

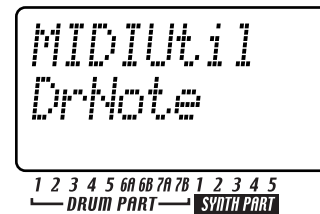
5. Lorsque vous avez terminé d'effectuer les réglages, appuyez sur la touche 12 pour revenir en mode MIDI. (La touche 12 s'éteint et la touche de mode MIDI s'allume.) Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL ou sur une touche de mode.

## Assigner les numéros de notes batterie

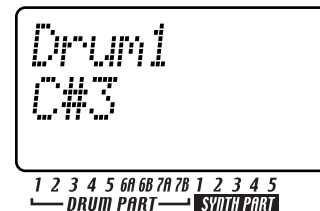
DRUM NOTE NO. .... C-1...G9

Vous pouvez assigner un numéro de note MIDI (comme un nom de note) à chaque partie batterie. Si vous assignez le même numéro de note à deux parties (ou plus), ces parties seront jouées simultanément lorsqu'elles seront contrôlées par un dispositif MIDI externe.

1. Appuyer sur la touche MIDI.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 12 (MIDI UTILITY) (la touche 12 s'allume). L'affichage paramètres indique "MIDI Util".
3. L'affichage valeur indiquera "Filtre". Tourner le bouton rotatif pour le faire afficher "DrNote" et appuyer sur la touche 12.



4. Appuyer sur la touche de partie batterie à laquelle vous voulez assigner un numéro de note.
5. L'affichage paramètres indiquera le nom de la partie batterie sélectionnée et l'affichage valeur indiquera le numéro correspondant.



Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de note désiré. Pour chaque partie batterie que vous voulez assigner, répétez les étapes de sélection de la partie batterie puis de sélection d'un numéro de note.


6. Lorsque vous avez fini d'effectuer les réglages, appuyer sur la touche 12 pour revenir en mode MIDI. (La touche 12 s'éteint et la touche de mode MIDI s'allume.) Si vous décidez d'annuler, appuyez sur la touche STOP/CANCEL ou sur une touche de mode.


Dans les réglages d'usine, les numéros de note batterie sont assignés comme suit.

Partie	Note
Drum1	C2
Drum2	D2
Drum3	E2
Drum4	F2
Drum5	G2
Drum6A	F#2
Drum6B	A#2
Drum7A	C#3
Drum7B	D#3



## 7. Mode MIDI

 La correspondance entre les noms de note et les numéros de note peut varier selon les dispositifs des différents fabricants. Veuillez donc vérifier la correspondance pour le dispositif que vous connectez.

 Chaque bouton de partie batterie peut être édité en utilisant les messages NRPN MIDI.

### A propos de note-on/note-off

Lorsque vous appuyez sur une touche de partie batterie, un message note-on du numéro de note assigné à chaque partie batterie sera transmis sur le canal MIDI spécifié.

Lorsque vous utilisez la fonction Keyboard (clavier) pour jouer les touches de pas, un message note-on [9n, kk, vv] (n: numéro note, vv: vitesse) du numéro de note assigné à chaque touche de pas et une valeur de vitesse correspondant à la force avec laquelle vous avez appuyé sur la touche sera transmis. Sur le EMX-1, la vv :valeur de vitesse est réglée par le niveau de chaque partie accentuée. Lorsque vous relâchez la touche, un message note-off [8n, kk, vv] sera transmis. Cependant, seuls quelques rares dispositifs reçoivent les données de vitesse note-off, et le EMX-1 ne les transmet pas. Lorsque le EMX-1 reçoit des messages note-on/off sur le canal MIDI assigné à une partie, cette partie est reproduite.

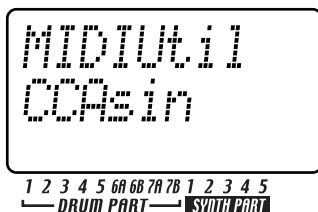
Si le réglage "N" du filtre MIDI du EMX-1 est sur "X", les messages note-on/off ne seront ni transmis, ni reçus. (p.80 "Exécution des réglages filtre MIDI")

## Assigner un numéro de changement de contrôle MIDI à un bouton

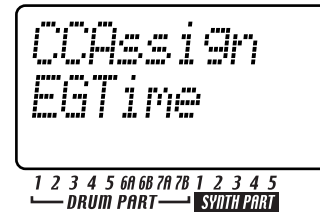
#CC ASSIGN ..... CC#000...127

Vous pouvez spécifier le numéro de changement de contrôle MIDI assigné à chaque bouton.

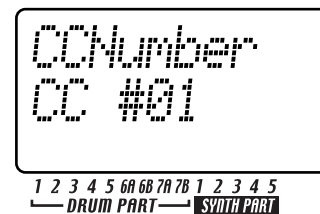
1. Appuyer sur la touche MIDI.
2. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche de pas 12 (MIDI UTILITY). (La touche 12 clignote.) L'affichage paramètres indique "MIDIUtil".
3. Tourner le bouton rotatif pour afficher "CCAssign" dans l'affichage valeur et appuyer sur la touche 12.




4. L'affichage paramètres indiquera "CCAssign" et l'affichage valeur indiquera "(le nom du bouton correspondant)". Tournez le bouton rotatif pour sélectionner le bouton dont vous voulez changer l'assignation et appuyez sur la touche 12.



5. L'affichage paramètres indiquera "CCNumber" et l'affichage valeur indiquera "(un numéro de changement de contrôle)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de changement de contrôle désiré et appuyer sur la touche 12.



6. Appuyer sur la touche 12 et l'affichage demandera "Continuer?" Si vous voulez effectuer des réglages pour un autre bouton, utiliser le bouton rotatif pour sélectionner "Yes" et appuyer sur la touche 12. Puis répéter les étapes 4 et 5. Si vous avez terminé d'effectuer des réglages, utiliser le bouton rotatif pour sélectionner "No" et appuyer sur la touche 12 pour revenir en mode MIDI. Si vous décidez d'annuler, appuyer sur la touche STOP/CANCEL.

 Le support pour les numéros de changement de contrôle sera différent pour chaque fabricant. Veuillez vous référer au manuel d'utilisation de l'appareil que vous voulez connecter.

1

2

3

4

5

6

7

8

# Transmission des réglages sons et autres données

Les réglages morceau, motif, global et MIDI peuvent être transmis à partir du EMX-1 comme des données MIDI exclusives et stockées sur un dispositif externe.

## Transmission/réception de données mémoire

Les vidages de données sont transmis et reçus sur le canal MIDI spécifié par le réglage MIDI Ch en mode MIDI. Les vidages de données peuvent être transmis manuellement comme indiqué ci-dessous, et peuvent également être transmis en réponse à un message de Requête de Vidage de Données du type approprié.

MIDI DUMP ..... PtBnkA...D, AllSng, Global

### Transmission

Voici comment transmettre un vidage de données exclusives du système EMX-1 (réglages motif, morceau ou mode global) depuis MIDI OUT vers un ordinateur ou un gestionnaire de fichiers MIDI connectés.

1. Connecter le connecteur MIDI OUT du EMX-1 au connecteur MIDI IN d'un dispositif MIDI externe capable de recevoir le vidage de données MIDI (par exemple, un autre EMX-1, un gestionnaire de fichiers MIDI, ou un ordinateur personnel utilisant un programme MIDI de gestion des données).
2. Régler le dispositif MIDI externe et le EMX-1 sur le même canal MIDI. Si vous transmettez à un gestionnaire de fichiers MIDI, vous n'avez normalement pas besoin de procéder au réglage du canal MIDI.
3. Appuyer sur la touche MIDI (la touche s'allume).
4. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche 12 (MIDI UTILITY) (la touche 12 s'allume). L'affichage paramètres indique "MIDIUtil".
5. L'affichage valeur indiquera "Filtre". Tourner le bouton rotatif pour y afficher "Dump" (vidage) et appuyer sur la touche 12.
6. L'affichage paramètres indiquera "MIDI Dump." L'affichage valeur indiquera "(données à transmettre)". Tourner le bouton rotatif pour sélectionner les données que vous voulez transmettre.

BkA	bankA(1)
BkB	bankB(1)
BkC	bankC(1)
BkD	bankD(1)
Sg	piece
Gl	global

7. Appuyer à nouveau sur la touche 12 pour transmettre les données. Si vous décidez d'annuler avant d'avoir démarré la transmission, appuyer sur la touche STOP/CANCEL.

### Réception

Voici comment recevoir un vidage de données exclusives de système EMX-1 à partir d'un gestionnaire de fichiers MIDI externe ou d'un ordinateur connecté au connecteur MIDI IN du EMX-1.



Si le réglage Protection mode Global est sur "On" (activé), la réception du vidage de données MIDI est impossible, sauf si vous êtes en mode Global.

1. Connecter le connecteur MIDI OUT du dispositif MIDI externe qui va transmettre le vidage de données (un autre EMX-1, un gestionnaire de fichiers MIDI ou un ordinateur personnel utilisant un programme MIDI de gestion des données) au connecteur MIDI IN du EMX-1.
2. Régler le dispositif MIDI externe et le EMX-1 sur le même canal MIDI (le réglage partie synthé 1 sur le EMX-1). Si vous transmettez des données à partir d'un gestionnaire de fichiers, utilisez le même réglage de canal que lorsque vous avez sauvegardé les données.
3. Appuyer sur la touche MIDI ou sur la touche GLOBAL (la touche s'allume).
4. Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur la touche 12 (MIDI UTILITY) (la touche 12 s'allume). L'affichage paramètres indique "MIDIUtil".
5. L'affichage valeur indiquera "Filtre". Tourner le bouton rotatif pour y afficher "Dump" (vidage) et appuyer sur la touche 12.
6. L'affichage paramètres indiquera "MIDI Dump." Lancez le dispositif externe pour qu'il transmette le vidage de données au EMX-1.



Pour plus de détails sur les vidages de données, vous référer à la mise en œuvre MIDI du EMX-1. Si vous souhaitez obtenir la mise en œuvre MIDI, veuillez contacter le distributeur Korg.



Ne touchez pas les touches du EMX-1 pendant qu'un vidage de données est en cours. Lorsque vous exécutez la fonction Dump (vidage), le EMX-1 peut transmettre ou recevoir des données exclusives système même si le paramètre MIDI FILTER "E" est réglé sur "x".



Lorsque le EMX-1 reçoit un vidage de données, il pourra falloir jusqu'à 10 secondes pour que les données soient écrites dans la mémoire (la touche Write/Rename s'allumera). Ne couper jamais l'alimentation du EMX-1 pendant cette opération. Cela pourrait détruire les données. En outre, de nouvelles données MIDI ne peuvent être reçues durant ce temps. Lors de la réception de deux (ou plus) vidages de données dans le EMX-1, vous devez laisser un intervalle de temps suffisant entre chaque vidage.

## Changements de motifs

Lorsque vous échangez les motifs, le EMX-1 transmettra un message de changement de programme [Cn, pp] (et Bank Select [Bn, 00, mm] (control change #00), [Bn, 20, bb] (changement contrôle #32) (mm: numéro banc lower byte).

Si le EMX-1 reçoit un message de changement de programme sur le canal MIDI approprié, il échangera les motifs au sein du même groupe (par exemple de A01 vers A02). Si le EMX-1 reçoit un message de sélection de banc, il échangera les groupes (par exemple, de A01 vers C01) de façon à ce que les motifs d'un autre groupe puissent être sélectionnés.

Le réglage MIDI Filter du mode MIDI détermine si le EMX-1 transmettra et recevra les changements de programme.

Sélection banc		Changement programme	Numéro motif
MSB	LSB		
00	00	0-127	A01-B64
00	01	0-127	C01-D64

## Réglage de la gamme de déformation des tons

Lorsque le EMX-1 reçoit un message de courbure de hauteur [En, vv, vv] (vv, vv: bytes inférieurs et supérieurs de la valeur, exprimant ensemble une étendue de 16384 pas avec 8192 [vv,vv=00H, 40H]), une courbure de hauteur sera appliquée à la partie synthé qui reçoit sur ce canal. Le réglage de l'étendue de la courbure décrit ci-dessous spécifie la quantité de changement de hauteur qui sera effectivement produite en réponse aux messages MIDI de courbure de hauteur.

### Réglage de la gamme de déformation des tons

**BEND RANGE (étendue courbure) ..... -12...12**


Voici comment spécifier la quantité maximum de changement de hauteur qui sera produite quand un message MIDI de courbure de hauteur sera reçu.

- Appuyer sur la touche MIDI (la touche s'allume).
- Appuyer sur la touche [▼] pour que l'affichage indique "BendRnge".
- Tourner le bouton rotatif pour sélectionner l'étendue du changement de hauteur. Un réglage de  $\pm 1$  permet un changement d'un demi-ton,  $\pm 2$  un ton entier,  $\pm 7$  une cinquième et  $\pm 12$  un octave. Pour certains sons, il pourra ne pas être possible d'élever la hauteur totalement dans l'étendue spécifiée.




## Synchroniser la reproduction avec un dispositif MIDI externe

Vous pouvez synchroniser le tempo du EMX-1 au tempo d'un dispositif MIDI externe qui est capable d'envoyer ou de recevoir des données horloge MIDI.

Pour plus de détails sur les réglages de synchronisation sur votre dispositif MIDI externe, vous référer au manuel d'utilisation de celui-ci.

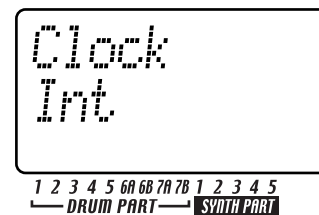
 Nous vous recommandons d'utiliser le EMX-1 comme dispositif pilote.

HORLOGE ..... Int, Ext, Auto


:f1  Le MIDI Filter  
 positionne le dispositif  
 externe en mode  
 synchronisation  
 ou non.  
 Et  Le MIDI Filter  
 positionne le  
 dispositif externe  
 en mode  
 synchronisation  
 ou non.  
 Ab  Si un message  
 de courbure de  
 hauteur est reçu  
 du dispositif externe,  
 le EMX-1 ajuste  
 automatiquement  
 la hauteur de son  
 à la hauteur de  
 l'externe.

**Pour utiliser le EMX-1 comme système principal et y synchroniser un dispositif MIDI externe**

- Utiliser un câble MIDI pour connecter le connecteur MIDI OUT du EMX-1 au connecteur MIDI IN du dispositif MIDI externe (par exemple, un séquenceur ou un module son).
- Appuyer sur la touche MIDI (elle s'allume).
- Appuyer sur la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "Clock" (horloge).
- Tourner le bouton rotatif pour sélectionner "Int" (horloge interne).



- Effectuer les réglages sur votre dispositif MIDI externe (esclave) de façon à recevoir les messages MIDI.
- Lorsque vous démarrez la reproduction sur le EMX-1, le dispositif MIDI externe opère en synchronisation avec celui-ci.

 Lorsque vous utilisez RESET/PLAY pour reprendre la reproduction au début du motif, seul le message MIDI Start sera transmis.

1

2

3

4

5

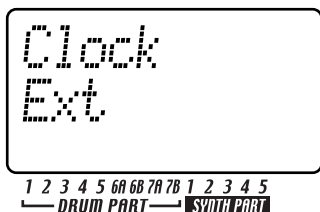
6

7


8

### **Pour utiliser le dispositif MIDI externe comme système principal et y synchroniser le EMX-1**

1. Utiliser un câble MIDI pour connecter le connecteur MIDI IN du EMX-1 au connecteur MIDI OUT du dispositif MIDI externe (par exemple, un séquenceur ou un synthétiseur).
2. Appuyer sur la touche MIDI (elle s'allume).
3. Appuyer sur la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "Clock" (horloge).
4. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner "Ext" (horloge externe).



5. Effectuer les réglages sur votre dispositif MIDI externe (maître) de façon à ce qu'il transmette les messages horloge MIDI.
6. Revenir en mode Pattern (motif) ou Song (morceau).
7. Lorsque vous démarrez le séquenceur de votre dispositif MIDI externe, le EMX-1 reproduit en synchronisation avec celui-ci.  
Si des messages horloge MIDI sont reçus au connecteur MIDI IN, vous pouvez appuyer sur la touche PLAY/PAUSE du EMX-1 pour faire démarrer la reproduction en synchronisation avec le tempo du dispositif MIDI externe.

 Si le réglage de l'horloge MIDI du EMX-1 est "Ext" ou "Auto" et qu'il est synchronisé sur une horloge MIDI externe, il suivra le tempo du séquenceur externe; vous serez dans l'impossibilité de régler le tempo sur le EMX-1.

Si le EMX-1 reçoit un message MIDI Start lorsqu'il est synchronisé à une horloge MIDI, il commencera à jouer à partir du début du motif en cours (dans le cas d'un morceau, au début du motif qui était en cours lorsque le message Start a été reçu).

## Reproduction synchrone avec d'autres modèles Electribe

Vous pouvez profiter de possibilités encore plus étendues en utilisant le EMX-1 en synchronisation avec d'autres modèles de la gamme Electribe, comme le Electribe-S (ES-1) ou M (EM-1).

### **Pour faire jouer le ES-1 en synchronisation avec le tempo du EMX-1**

Utiliser un câble MIDI pour connecter le connecteur MIDI OUT du EMX-1 au connecteur MIDI IN du ES-1. Utiliser des câbles audio pour connecter les bornes sortie du ES-1 à votre mélangeur ou aux enceintes acoustiques sous tension (haut-parleurs).

1. Appuyer sur la touche MIDI (elle s'allume).
2. Appuyer sur la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "Clock" (horloge).
3. Tourner le bouton rotatif de chaque appareil pour régler le EMX-1 sur "Int" et le ES-1 sur "Ext".
4. Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE du EMX-1 pour démarrer le motif ou le morceau (la touche PLAY/PAUSE s'allume). Le ES-1 jouera en synchronisation avec le tempo du EMX-1.



Si le canal MIDI de l'une des parties du EMX-1 correspond au canal MIDI de l'ES-1, le ES-1 pourra être à l'unisson du EMX-1. Si cela se produit, changez les réglages du canal MIDI de façon à ce qu'il n'y ait pas de conflit.

### **Pour faire jouer les motifs numérotés à l'identique en synchronisation par le EMX-1 et le ES-1**

1. Appuyer sur la touche MIDI (elle s'allume).
2. Appuyer sur la touche de curseur [▲] jusqu'à ce que l'affichage indique "Clock" (horloge).
3. Régler le EMX-1 sur "Int" (maître) et le ES-1 sur "Ext" (esclave).
4. Régler la partie synthé 1 du EMX-1 et le ES-1 sur le même canal MIDI.  
Par exemple, réglez-les sur "01".
5. Régler le paramètre Filtre MIDI "P" du EMX-1 sur "O".  
Régler le paramètre Filtre MIDI "N" du EMX-1 sur "X".

## A propos des messages MIDI utilisés pour la synchronisation

Les messages MIDI utilisés pour la synchronisation (Messages en Temps Réel) sont Timing Clock [F8], Start [FA], Continue [FB], et Stop [FC].

Seul un dispositif maître (par exemple, un séquenceur) dans le système connecté peut transmettre ces messages; les autres dispositifs esclaves (séquenceurs) recevront ces messages.

### Horloge programmation

Le dispositif esclave calcule son propre tempo conformément aux messages Timing Clock (réglage horloge) qu'il reçoit du dispositif maître. Vingt-quatre messages Timing Clock sont transmis durant chaque noire.

Si vous réglez le mode HORLOGE MIDI du EMX-1 sur "Auto", il agira comme un esclave (il recevra les Messages en Temps Réel). Cependant, si le EMX-1 ne reçoit aucun message Timing Clock, il agira conformément à sa propre horloge interne, même si le réglage est sur "Auto".

### Démarrage

Le message Start (démarrage) indique au dispositif esclave quand il doit commencer à jouer. Un message Start est transmis lorsque vous appuyez sur la touche PLAY/PAUSE. Lorsqu'un dispositif esclave reçoit un message Start, il commence la reproduction depuis le début en synchronisation avec les messages Timing Clock entrants.

### Continuer, Stop

Si vous appuyez sur la touche PLAY/PAUSE sur le dispositif maître lorsqu'il est en pause, le dispositif maître transmettra un message Continue. Lorsqu'un dispositif esclave reçoit le message Continue, il reprend la reproduction à l'endroit où il s'était arrêté. Si vous appuyez sur la touche STOP durant la reproduction, le dispositif maître transmettra un message Stop. Lorsqu'un dispositif esclave reçoit un message Stop, il arrête la reproduction.

## A propos de la synchronisation en mode Morceau

En mode Song (morceau), le EMX-1 transmettra également des messages Song Select et Song Position Pointer.

### Sélection morceau

Lorsque vous changez de morceau, un message Song Select [F3, ss] (ss: numéro de morceau) sera transmis. Sur le EMX-1, vous pouvez sélectionner 64 morceaux. Si le EMX-1 reçoit un message Song Select lorsqu'il est en mode Song (morceau), il changera de morceau.

Vous pouvez utiliser les réglages du Filtre MIDI en mode MIDI pour activer/désactiver la transmission et la réception des messages Song Select.

### Pointeur position morceau


Si vous changez la position d'un morceau du dispositif maître (horloge réglée sur "Int") lorsque le morceau est arrêté, il transmettra un message de Pointeur de Position Morceau [F2, pp, pp] (pp, pp: bytes inférieurs et supérieurs de la valeur; pp: le nombre de battements MIDI depuis le début (nombre de Timing Clock / 6)).


Le message de pointeur de position morceau indique l'adresse à laquelle le séquenceur est actuellement arrêté. Si le dispositif esclave (horloge réglée sur "Ext" ou "Auto") reçoit un message de pointeur de position morceau en mode Song (morceau), il changera sa propre adresse en cours (c'est-à-dire l'adresse à laquelle son morceau en cours est arrêté) pour l'ajuster sur la même adresse que le dispositif maître.

Sur le EMX-1, cependant, la longueur diffèrera selon chaque morceau, et les dispositifs maître et esclave ne seront donc pas nécessairement à la même position.

Si vous changez la position sur le dispositif maître pour lui faire transmettre un message de pointeur de position morceau puis que vous appuyez sur la touche PLAY/PAUSE, un message Continue (ou un message Start si la position est 001) sera transmis et le morceau démarrera.

Si un dispositif esclave reçoit un message Continue, il commencera la reproduction (en synchronisation avec les messages Timing Clock entrants) depuis la position indiquée par le message de pointeur de position morceau qu'il a reçu. Ceci vous permet de jouer en synchronisation depuis l'adresse désirée dans le morceau, comme quand vous jouez en synchronisation depuis le début du morceau.

 Les messages de pointeur de position morceau ne sont pas transmis lorsque vous utilisez le bouton rotatif ou les touches de sélection pour faire une avance ou un retour rapides durant la reproduction.

 Ayez bien conscience que si vous effectuez ces opérations durant une reproduction synchronisée, la synchronisation sera perdue. En outre, l'adresse de reproduction ne changera pas si un message de pointeur de position morceau est reçu durant la reproduction.

1

2

3

4

5

6

7

8

## Edition des sons

En utilisant les vidages de données exclusives MIDI, vous pouvez éditer tous les motifs ou un seul motif à la fois. Vous pouvez également utiliser les messages NRPN pour éditer les boutons qui sont valides pour chaque partie.

## Edition via NRPN

Les messages NRPN (Numéro de paramètres non-enregistrés) sont un type de messages qui peuvent être librement utilisés par tous les fabricants pour contrôler le numéro de paramètre assigné. Sur le EMX-1, vous pouvez utiliser les messages de changement de contrôle pour éditer les paramètres d'une partie synthé ou les paramètres d'une section effet, mais les messages NRPN sont assignés aux parties batterie.

Pour éditer un paramètre de partie batterie, utiliser NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] et NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (changement contrôle #98 and 99) (rr, mm: bytes inférieurs et supérieurs du numéro de paramètre pour sélectionner le paramètre désiré. Puis, utiliser les entrées de données (MSB) [Bn, 06, mm] et les entrée de données (LSB) [Bn, 26, vv] (changement contrôle #6 and 38) (mm, vv: bytes inférieurs et supérieurs de la valeur, exprimant ensemble une étendue de 16,384 pas) pour régler la valeur.

## A propos des messages exclusifs système

Dans la mesure où la façon d'utiliser les messages exclusifs système est laissé totalement au choix du fabricant, ces messages sont principalement utilisés pour transmettre ou recevoir des paramètres sons ou éditer des données spécifiques à un dispositif particulier. Le format des messages exclusifs système du EMX-1 est [F0, 42, 3n, 69, ff, F7].

###

4Kg

3f=0-F7hM Dard-16

0DdumodèledeEMX-1

### (type message)

...

F######



Certains interfaces USB-MIDI sont incapables de transmettre ou recevoir les messages exclusifs MIDI du EMX-1.

## Messages exclusifs système universels

Il existe une catégorie spéciale de messages exclusifs système dont les utilisations sont clairement définies. Ils sont appelés messages exclusifs système Universels.

Le EMX-1 peut générer les messages exclusifs système Universels suivants.

—Requête Message d'Enquête [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

—Message d'Enquête [F7, 7E, nn, 06, 02, (9 bytes), F7]

Lorsque le EMX-1 reçoit une Requête de Message d'Enquête, il répond en transmettant un Message d'Enquête signifiant 'Je suis un EMX-1 Korg disposant de la version système...'

• Accord Fin Maître [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7] (Une valeur de 8, 192 [mm, vv=40,00] est la position centrale, une valeur de 4,096 [mm, vv=20,00] est -50 centièmes, et 12,288 [mm, vv=60,00] est +50 centièmes.)

Si le EMX-1 reçoit ce message, son réglage "Accord Maître" (p.75) sera ajusté.



# 8. Appendice

## Guide de dépannage

### L'affichage ne s'allume pas lorsque j'appuie sur l'interrupteur d'alimentation!

- [ ] L'interrupteur AC/AC est-il branché?
- [ ] L'interrupteur AC/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 et/ou votre mélangeur sont-ils sous tension et correctement réglés?
- [ ] Le bouton de volume principal du EMX-1 est-il suffisamment tourné?

### Le son ne s'arrête pas!

- [ ] Si, pour une raison quelconque, le son ne s'arrête pas, vous pouvez choisir entre mode Pattern (motif) et mode Song (morceau) pour arrêter le son.
- [ ] Si une note est "collée" durant la reproduction du EMX-1 via MIDI, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche STOP/CANCEL pour lancer une réinitialisation MIDI.
- [ ] Lorsque vous jouez un motif, celui-ci est reproduit en boucle.  
Lorsque vous avez fini de l'écouter, appuyez sur la touche STOP/CANCEL (p.19)

### Le son ou les opérations sont différents par rapport à l'édition!

- [ ] Avez-vous bien effectué l'opération Write (sauvegarde) après l'édition? (p.64, 74)  
Après avoir édité, vous devez effectuer l'opération Write avant de changer les morceaux ou les motifs, ou avant de couper l'alimentation.

### Contrôle impossible du EMX-1 via MIDI !

- [ ] Le câble MIDI est-il correctement raccordé?

#### — Lorsque le EMX-1 joue à partir d'un dispositif externe

- [ ] Le EMX-1 est-il réglé pour recevoir les données MIDI sur le canal de transmission du dispositif externe? (p.79)
- [ ] Le paramètre du Canal MIDI en mode MIDI est-il réglé sur le canal que vous voulez utiliser? (p.79)
- [ ] Les réglages du Filtre MIDI en mode MIDI sont-ils appropriés? (p.80)

#### — Lorsqu'un dispositif externe joue à partir du EMX-1

- [ ] Le EMX-1 est-il réglé pour transmettre les données MIDI sur le canal de réception du dispositif externe? (p.79)
- [ ] Les réglages du Filtre MIDI en mode MIDI sont-ils appropriés? (p.80)

### Impossible de sauvegarder un motif ou un morceau!

- [ ] Le réglage de protection de mémoire du mode Global est peut-être sur "On" (activé). (p.75)

### Quand j'appuie sur les touches de pas, ça ne joue pas le son spécifié!

- [ ] Avez-vous bien effectué l'opération Write (sauvegarde) après avoir édité le son de la partie?
- [ ] La fonction Keyboard (clavier) est-elle activée?
- [ ] Une séquence de mouvements est-elle en cours? (p.58)

### Je ne peux utiliser SmartMedia™!

- [ ] La carte SmartMedia™ n'aurait-elle pas été formatée sur un autre appareil que le EMX-1?
- Si la carte SmartMedia™ a été formatée sur un ordinateur ou une caméra digitale, vous devez la formater sur le EMX-1 avant utilisation. (p.77)
- [ ] La carte SmartMedia™ est-elle correctement insérée?
- Coupez l'alimentation et réinsérer la carte SmartMedia™ correctement. (p.76)

### Le son est déformé!

- [ ] Le bouton TUBE GAIN est-il réglé sur la position minimum?
- [ ] Le bouton DRIVE de la partie synthé contrôle la quantité de distorsion. (p.32)

1

2

3

4

5

6

7

8

## Messages d'erreur

Si un message d'erreur est affiché, vous pouvez l'effacer en appuyant sur la touche STOP/CANCEL.

### CardBrk

La carte SmartMedia est endommagée.

- Sauvegardez les fichiers figurant sur la carte SmartMedia. Sur le ESX-1, les opérations d'écriture et/ou de suppression des fichiers de la carte SmartMedia endommagée sont désactivées. Si l'erreur se reproduit même après le formatage de la carte, remplacez la carte SmartMedia.

### Carte Fmt

La carte SmartMedia™ n'a pu être lue.

- Utilisez votre ordinateur ou un autre appareil pour copier les données de la carte SmartMedia™. Puis, formatez la carte SmartMedia™ sur le EMX-1, recopiez les fichiers désirés sur la carte et accédez-y à nouveau depuis le EMX-1.

### CardFull

Il n'y a pas suffisamment d'espace libre sur le EMX-1 ou sur SmartMedia™.

- Si vous voulez sauvegarder des données, vous devez supprimer des fichiers inutiles de la carte SmartMedia™ pour libérer de l'espace. Ensuite, écrivez ou sauvegardez les données. La carte SmartMedia™ doit avoir un minimum d'environ 2 MB d'espace libre pour pouvoir sauvegarder des données EMX-1.

### EventOvr

Vous avez dépassé le nombre maximum d'événements qui peuvent être enregistrés dans un morceau.

- Supprimez les données d'événements non nécessaires du morceau.

### FileDelt

Une erreur s'est produite lors de la suppression d'un fichier de SmartMedia™.

- Essayez de renouveler l'opération.

### FileLoad

Une erreur s'est produite lors du chargement d'un fichier de SmartMedia™.

- Essayez de renouveler l'opération.

### FileName

Lors d'une sauvegarde sur SmartMedia, un dossier portant le même nom existe déjà.

- Soit vous utilisez votre ordinateur pour supprimer le dossier de SmartMedia, soit vous changez le nom de fichier sur le EMX-1 et le sauvegardez à nouveau.

### FileSave

Une erreur s'est produite lors d'une sauvegarde sur SmartMedia™.

- Essayez de renouveler l'opération.

### MotSqFul

La séquence de mouvements ne peut être enregistrée.

- Sur le EMX-1, vous pouvez enregistrer un maximum de 24 séquences de mouvements pour chaque motif.  
Utiliser CLEAR MOTION (p.61) pour supprimer les séquences de mouvements inutiles, puis entrez à nouveau vos données.

### NoFiles

Le SmartMedia™ ne contient aucun fichier que le EMX-1 puisse reconnaître.

- Le EMX-1 ne peut charger que des fichiers EMX.

### Protect

Vous avez essayé d'écrire des données dans la mémoire alors que le réglage de protection de mémoire est activé.

- En modeGlobal, désactivez la protection de mémoire.  
Si le label de protection d'écriture est fixé sur la carte SmartMedia™, enlevez-le.

### SongEvnt

Pendant que vous écriviez un morceau sur un morceau ayant un autre numéro, vous avez dépassé le nombre maximum d'événements qui peuvent être enregistrés.

- Supprimez les données d'événement inutiles pour libérer de l'espace-mémoire.

### Write

Les données n'ont pu être écrites.

- Renouvelez l'opération d'écriture.



## Restaurer les réglages usine

Les données de motif et de morceau qui équipent le EMX-1 à sa sortie d'usine sont appelées les données "pré-chargées". Vous pouvez charger ces données pré-chargées pour remettre le EMX-1 dans sa configuration usine.


Lorsque vous effectuez cette opération, les motifs et les morceaux que vous avez créés seront effacés et remplacés par les données pré-chargées. Si vous voulez garder les motifs ou morceaux que vous avez créés, vous devez d'abord les sauvegarder dans SmartMedia.

1. Tout en maintenant simultanément enfoncées la touche Transpose (Solo) et la touche Write, mettez l'appareil sous tension.
2. L'affichage indiquera "Preload" et la touche PLAY/PAUSE clignotera.
3. Si vous voulez charger les données pré-chargées, appuyez sur la touche PLAY/PAUSE.

Il faudra environ 30 secondes pour que les données soient chargées.

Si vous décidez d'annuler avant d'exécuter l'opération, appuyez sur la touche STOP/CANCEL.

Lorsque le chargement est terminé, le EMX-1 est réinitialisé et, après quelques secondes, passera en mode Pattern (motif), l'affichage indiquant le numéro de motif "A01".

 Ne coupez jamais l'alimentation lorsque des données sont en cours de chargement. Cela pourrait détruire les données.

## Spécifications

**Nombre de parties:** 16 parties (5 parties synthé, 9 parties batterie, 1 partie synthé accentuée, 1 partie batterie accentuée)

**Capacité Mémoire:** 256 motifs, 64 morceaux

**Effets:** Trois processeurs x 16 types

**Séquences:** Maximum de 128 pas par partie.

**Séquences mouvements:**

Total de 24 séquences librement assignables au total

**Morceau:** Maximum de 256 motifs par morceau.

Maximum de 20.000 événements pour l'enregistrement événement.

**Connecteurs\*\*:**

**PHONES (casque d'écoute)**

Prise casque: stéréo

Niveau maximum de sortie: 16 mW/33-ohms ou plus / TUBE GAIN = min

Impédance sortie: 33 ohms

**OUTPUT (L/MONO, R)**

Prise casque: mono x 2

Niveau maximum de sortie: 0 dBu ou plus / TUBE GAIN = min

Impédance sortie: 220-ohm (110-ohm at MONO)

Impédance chargement: 10 k-ohms ou plus

**INDV.OUT (3, 4)**

Prise casque: mono x 2

Niveau maximum de sortie: +7 dBu ou plus

Impédance sortie: 220-ohm

Impédance chargement: 10 k-ohms ou plus

**INPUT (AUDIO IN)**

Prise casque: mono (non-balancé)

Impédance entrée: 10 k-ohms (sur LINE) / 910-ohm (sur MIC)

Niveau maximum d'entrée

(sur LINE): -20dBu / AUDIO IN LEVEL = max

(sur MIC): -52dBu / AUDIO IN LEVEL = max

Impédance source: 600 ohms

**MIDI (IN, OUT, THRU)**

5-pin DIN

**SmartMedia™:** 4-128 MB, 3V (3.3V)

**Tube à vide:** 12AX7/ECC83 x 2

**Alimentation électrique:**

AC9V (included AC/AC power supply)

**Consommation électrique:**

23 W

**Dimensions:** 358 (W) x 256 (D) x 62 (H) mm (y compris les pieds en caoutchouc)

**Poids:** 3.1 kg

\*\* Les spécifications analogiques telles que les niveaux de sortie sont mesurées au point où les tubes à vide sont stabilisés après allumage. Ces valeurs peuvent changer en raison de variations dans la température ambiante.

1

2

3

4

5

6

7

8

# Liste des noms de motifs

\* Le symbole "O" dans la colonne "Audio In" indique qu'un effet est appliqué à l'entrée audio.

No.	Nom d'accord	Programmer	Audio In	Tempo	Length
A01	Electro1	KORG		134	8
A02	PrgHous1	KORG		136	8
A03	HardHs1	Fernando Lopez		140	8
A04	UKHouse1	Tomoki Hirata		139	4
A05	House1	KORG		132	8
A06	GarageH1	KORG		125	8
A07	FJazz1	KORG		130	8
A08	NuSkIBr1	KORG		138	4
A09	NuSkIBr2	James Bernard	O	140	4
A10	DnB1	James Bernard		170	4
A11	DnB2	Chris Petti		174	8
A12	DnB3	KORG		177	8
A13	DnB4	Chris Petti		180	8
A14	HipHop1	David Brant		72	8
A15	HipHop2	David Brant		103	4
A16	HipHop3	David Brant	O	98	4
A17	Trance1	KORG		140	8
A18	Trance2	KORG		138	8
A19	Trance3	KORG		138	8
A20	HTrance1	James Sajeve		140	8
A21	PsyTrnc1	Fernando Lopez		138	8
A22	Techno1	KORG		132	8
A23	Techno2	James Bernard	O	130	8
A24	Minimal1	KORG		137	8
A25	2Step1	Tomoki Hirata	O	134	4
A26	2Step2	David Brant	O	134	4
A27	R&B1	David Brant		104	4
A28	R&B2	David Brant	O	95	4
A29	Funk1	KORG		109	8
A30	DownTmp1	KORG		91	8
A31	AmbiHs1	Tomoki Hirata	O	123	4
A32	IDM1	James Bernard	O	112	4
A33	Techno3	KORG	O	134	8
A34	Techno4	KORG		133	8
A35	Techno5	KORG		136	8
A36	Techno6	James Bernard	O	136	8
A37	Techno7	James Bernard	O	133	8
A38	Techno8	KORG		139	8
A39	Techno9	KORG		137	8
A40	Techno10	KORG	O	135	4
A41	Electro2	KORG		135	8
A42	Electro3	James Bernard		130	4
A43	Electro4	James Bernard		130	8
A44	Electro5	James Bernard	O	124	4
A45	Electro6	KORG		134	8
A46	IDM2	KORG	O	120	8
A47	IDM3	KORG		115	8
A48	IDM4	KORG		132	8
A49	IDM5	James Bernard	O	150	8
A50	IDM6	James Bernard		136	4
A51	IDM7	James Bernard		130	8
A52	IDM8	James Bernard	O	120	4
A53	Minimal2	James Bernard	O	140	8
A54	Minimal3	KORG		137	8
A55	Minimal4	KORG	O	135	4
A56	Minimal5	James Bernard	O	132	8
A57	Minimal6	KORG		135	8
A58	DnB5	Chris Petti		174	8
A59	DnB6	Chris Petti		176	8
A60	DnB7	KORG		173	8
A61	DnB8	KORG	O	172	8
A62	DnB9	KORG		173	8
A63	DnB10	KORG	O	176	8
A64	DnB11	James Bernard		179	8

No.	Name	Programmer	Audio In	Tempo	Length
B01	DnB12	James Bernard	O	175	8
B02	DnB13	James Bernard	O	170	4
B03	DnB14	James Bernard		175	8
B04	DnB15	KORG		174	8
B05	DnB16	KORG	O	170	8
B06	DnB17	KORG		184	8
B07	DnB18	KORG		173	8
B08	DnB19	KORG		177	8
B09	DnB20	KORG		175	8
B10	DnB21	KORG		180	8
B11	DnB22	James Bernard	O	180	8
B12	DnB23	James Bernard	O	175	8
B13	DnB24	James Bernard	O	175	8
B14	DnB25	KORG	O	175	8
B15	DnB26	KORG		175	8
B16	Trance4	KORG		142	8
B17	Trance5	KORG		142	8
B18	Trance6	KORG		135	8
B19	Trance7	James Bernard	O	140	8
B20	Trance8	KORG		141	8
B21	Trance9	KORG		137	8
B22	Trance10	KORG		138	8
B23	Trance11	KORG		136	8
B24	Trance12	KORG		142	8
B25	Trance13	KORG		143	8
B26	Trance14	KORG		135	8
B27	Trance15	KORG	O	135	8
B28	Trance16	James Sajeve		137	8
B29	HTrance2	KORG		142	8
B30	HTrance3	KORG		139	8
B31	HTrance4	KORG		138	8
B32	HTrance5	KORG		137	8
B33	PsyTrnc2	Fernando Lopez		140	4
B34	PsyTrnc3	KORG		140	8
B35	PsyTrnc4	KORG		147	8
B36	PsyTrnc5	James Bernard	O	140	8
B37	House2	Oliver Munyak		130	4
B38	House3	Tomoki Hirata	O	128	4
B39	House4	KORG		128	8
B40	House5	KORG	O	134	8
B41	House6	James Bernard	O	140	4
B42	House7	James Bernard	O	135	8
B43	House8	KORG		138	8
B44	House9	Tomoki Hirata	O	126	4
B45	House10	Tomoki Hirata		129	4
B46	GarageH2	KORG	O	124	8
B47	GarageH3	KORG		127	8
B48	GarageH4	KORG		127	8
B49	GarageH5	Oliver Munyak		126	8
B50	GarageH6	Tomoki Hirata		121	4
B51	GarageH7	Tomoki Hirata		126	4
B52	GarageH8	Tomoki Hirata		125	4
B53	UKHouse2	Tomoki Hirata		135	4
B54	UKHouse3	Tomoki Hirata	O	130	4
B55	UKHouse4	Tomoki Hirata		131	4
B56	UKHouse5	Fernando Lopez		140	4
B57	UKHouse6	Fernando Lopez		133	4
B58	PrgHous2	Tomoki Hirata	O	126	4
B59	PrgHous3	KORG		135	8
B60	PrgHous4	KORG		139	8
B61	PrgHous5	KORG		130	8
B62	HardHs2	Fernando Lopez		141	8
B63	HardHs3	Fernando Lopez	O	140	4
B64	HardHs4	KORG		154	8



## 8. Appendice

No.	Name	Programmer	Audio In	Tempo	Length
C01	HardHs5	KORG	O	157	8
C02	HardHs6	KORG	O	150	8
C03	Gabba1	James Sajeva	O	157	8
C04	2Step3	KORG		135	8
C05	2Step4	KORG		135	8
C06	2Step5	Tomoki Hirata		136	4
C07	2Step6	Tomoki Hirata	O	134	4
C08	2Step7	David Brant	O	132	4
C09	2Step8	David Brant	O	135	4
C10	2Step9	KORG		137	4
C11	NuSkIBr3	James Bernard	O	140	8
C12	NuSkIBr4	James Bernard		135	4
C13	NuSkIBr5	James Bernard		133	8
C14	NuSkIBr6	James Bernard		135	4
C15	NuSkIBr7	James Bernard	O	135	4
C16	NuSkIBr8	James Bernard	O	145	8
C17	NuSkIBr9	KORG	O	137	8
C18	NuSkIB10	James Bernard	O	138	4
C19	NuSkIB11	James Bernard	O	136	4
C20	NuSkIB12	James Bernard	O	135	4
C21	HipHop4	David Brant	O	74	4
C22	HipHop5	David Brant	O	99	4
C23	HipHop6	David Brant		102	4
C24	HipHop7	David Brant	O	108	4
C25	HipHop8	David Brant	O	102	4
C26	HipHop9	James Bernard	O	98	4
C27	HipHop10	James Bernard	O	80	4
C28	HipHop11	David Brant	O	101	4
C29	HipHop12	David Brant	O	106	4
C30	HipHop13	Ian Fisher	O	140	8
C31	HipHop14	Ian Fisher	O	94	4
C32	HipHop15	KORG		95	8
C33	HipHop16	James Sajeva		93	8
C34	HipHop17	James Sajeva	O	93	8
C35	HipHop18	James Sajeva		95	4
C36	HipHop19	David Brant	O	103	8
C37	HipHop20	David Brant	O	95	4
C38	HipHop21	David Brant	O	90	4
C39	R&B3	David Brant	O	85	4
C40	R&B4	David Brant		112	4
C41	R&B5	James Sajeva		125	8
C42	R&B6	James Sajeva		99	4
C43	R&B7	James Sajeva		102	8
C44	R&B8	KORG		104	8
C45	R&B9	KORG	O	125	8
C46	Funk2	James Bernard	O	110	4
C47	Funk3	David Brant		104	4
C48	Funk4	KORG		108	8
C49	FJazz2	KORG		105	8
C50	FJazz3	KORG		112	8
C51	FJazz4	KORG		106	8
C52	DownTmp2	KORG		85	8
C53	DownTmp3	KORG		78	8
C54	DownTmp4	KORG	O	80	4
C55	DownTmp5	James Bernard	O	75	4
C56	DownTmp6	Tomoki Hirata	O	77	8
C57	DownTmp7	Tomoki Hirata		76	4
C58	AmbiHs2	Tomoki Hirata		127	8
C59	AmbiHs3	Tomoki Hirata		123	8
C60	AmbiHs4	James Bernard	O	130	8
C61	AmbiHs5	James Bernard	O	130	4
C62	AmbiHs6	James Bernard	O	125	4
C63	Dub1	James Bernard	O	80	4
C64	ER-1	KORG		132	4

No.	Name	Programmer	Audio In	Tempo	Length
D01	Demo1-1	KORG		138	8
D02	Demo1-2	KORG		138	8
D03	Demo1-3	KORG		138	8
D04	Demo1-4	KORG		138	8
D05	Demo1-5	KORG		138	8
D06	Demo1-6	KORG		138	2
D07	Demo2-1	Oliver Munyak		125	8
D08	Demo2-2	Oliver Munyak		125	8
D09	Demo2-3	Oliver Munyak		125	8
D10	Demo2-4	Oliver Munyak		125	8
D11	Demo3-1	James Bernard		140	8
D12	Demo3-2	James Bernard		140	8
D13	Demo3-3	James Bernard		140	8
D14	Demo4-1	James Sajeva		102	8
D15	Demo4-2	James Sajeva		102	8
D16	Demo4-3	James Sajeva		102	8
D17	Demo4-4	James Sajeva		102	8
D18	Demo4-5	James Sajeva		102	8
D19	Demo4-6	James Sajeva		102	8
D20	Demo4-7	James Sajeva		102	8
D21	Demo4-8	James Sajeva		102	4
D22	Demo5-1	Chris Petti		180	8
D23	Demo5-2	Chris Petti		180	8
D24	Demo5-3	Chris Petti		180	8
D25	Demo5-4	Chris Petti		180	8
D26	Demo5-5	Chris Petti		180	8
D27	Demo5-6	Chris Petti		180	8
D28	Demo5-7	Chris Petti		180	8
D29	Demo6-1	Oliver Munyak		126	8
D30	Demo6-2	Oliver Munyak		126	8
D31	Demo6-3	Oliver Munyak		126	8
D32	Demo6-4	Oliver Munyak		126	8
D33	Init			120	1
D34	Init			120	1
D35	Init			120	1
D36	Init			120	1
D37	Init			120	1
D38	Init			120	1
D39	Init			120	1
D40	Init			120	1
D41	Init			120	1
D42	Init			120	1
D43	Init			120	1
D44	Init			120	1
D45	Init			120	1
D46	Init			120	1
D47	Init			120	1
D48	Init			120	1
D49	Init			120	1
D50	Init			120	1
D51	Init			120	1
D52	Init			120	1
D53	Init			120	1
D54	Init			120	1
D55	Init			120	1
D56	Init			120	1
D57	Init			120	1
D58	Init			120	1
D59	Init			120	1
D60	Init			120	1
D61	Init			120	1
D62	Init			120	1
D63	Init			120	1
D64	Init			120	1

**1****2****3****4****5****6****7****8**

# Bouton/Sw - Liste MIDI

Partie	MIDI CH(INITIAL)	PARAMETER	CC(INITIAL)	NRPN	MOTION SEQ	SONG EVENT
SYNTH1-5	1(GLOBAL)=CH1 2=CH2 3=CH3 4=CH4 5=CH5	OSC TYPE	CC#70		X	X
		WAVE		NRPN	X	X
		SYNTH TUNE		NRPN	X	X
		OSC EDIT1	CC#14		O	O
		OSC EDIT2	CC#15		O	O
		GLIDE	CC#5		O	O
		FILTER TYPE	CC#83		O	O
		FILTER CUTOFF	CC#74		O	O
		FILTER RESONANCE	CC#71		O	O
		FILTER EG INT	CC#79		O	O
		FILTER DRIVE	CC#84		O	O
		LEVEL	CC#7		O	O
		PAN	CC#10		O	O
		EG TIME	CC#75		O	O
		AMP EG	CC#86		O	O
		ROLL	CC#85		O	O
		FX SEND	CC#91		O	O
		FX SELECT	CC#81		O	O
		MOD TYPE	CC#87		O	O
		MOD DEPTH	CC#90		O	O
MOD SPEED	CC#89		O	O		
MOD DEST	CC#88		O	O		
MOD BPM SYNC	CC#82		O	O		
PART MOTION SEQ SW	CC#80		-	O		
DRUM1-7B	1-7B=CH10	WAVE		NRPN	X	X
		PITCH		NRPN	O	O
		LEVEL		NRPN	O	O
		PAN		NRPN	O	O
		EG TIME		NRPN	O	O
		AMP EG		NRPN	O	O
		ROLL		NRPN	O	O
		FX SEND		NRPN	O	O
		FX SELECT		NRPN	O	O
		MOD TYPE		NRPN	O	O
		MOD DEPTH		NRPN	O	O
		MOD SPEED		NRPN	O	O
		MOD DEST		NRPN	O	O
		MOD BPM SYNC		NRPN	O	O
PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	O		
SYNTH ACCENT	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	LEVEL		NRPN	O	O
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	O
DRUM ACCENT	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	LEVEL		NRPN	O	O
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	O
FX1	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#12		X	O
		FX EDIT1	CC#92		O	O
		FX EDIT2	CC#93		O	O
		FX MOTION SEQ SW	CC#20		-	O
FX2	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#13		X	O
		FX EDIT1	CC#94		O	O
		FX EDIT2	CC#95		O	O
		FX MOTION SEQ SW	CC#21		-	O
FX3	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#24		X	O
		FX EDIT1	CC#25		O	O
		FX EDIT2	CC#26		O	O
		FX MOTION SEQ SW	CC#22		-	O
COMMON	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	TEMPO			X	O
		SWING		NRPN	X	X
		ROLL TYPE		NRPN	X	X
		BEAT			X	X
		LENGTH			X	X
		LAST STEP			X	X
		FX CHAIN	CC#23		X	O
		MUTE STATUS		NRPN	X	O
		ACCENT STATUS			X	X
		SWING STATUS			X	X
OUTPUT BUS STATUS			X	X		

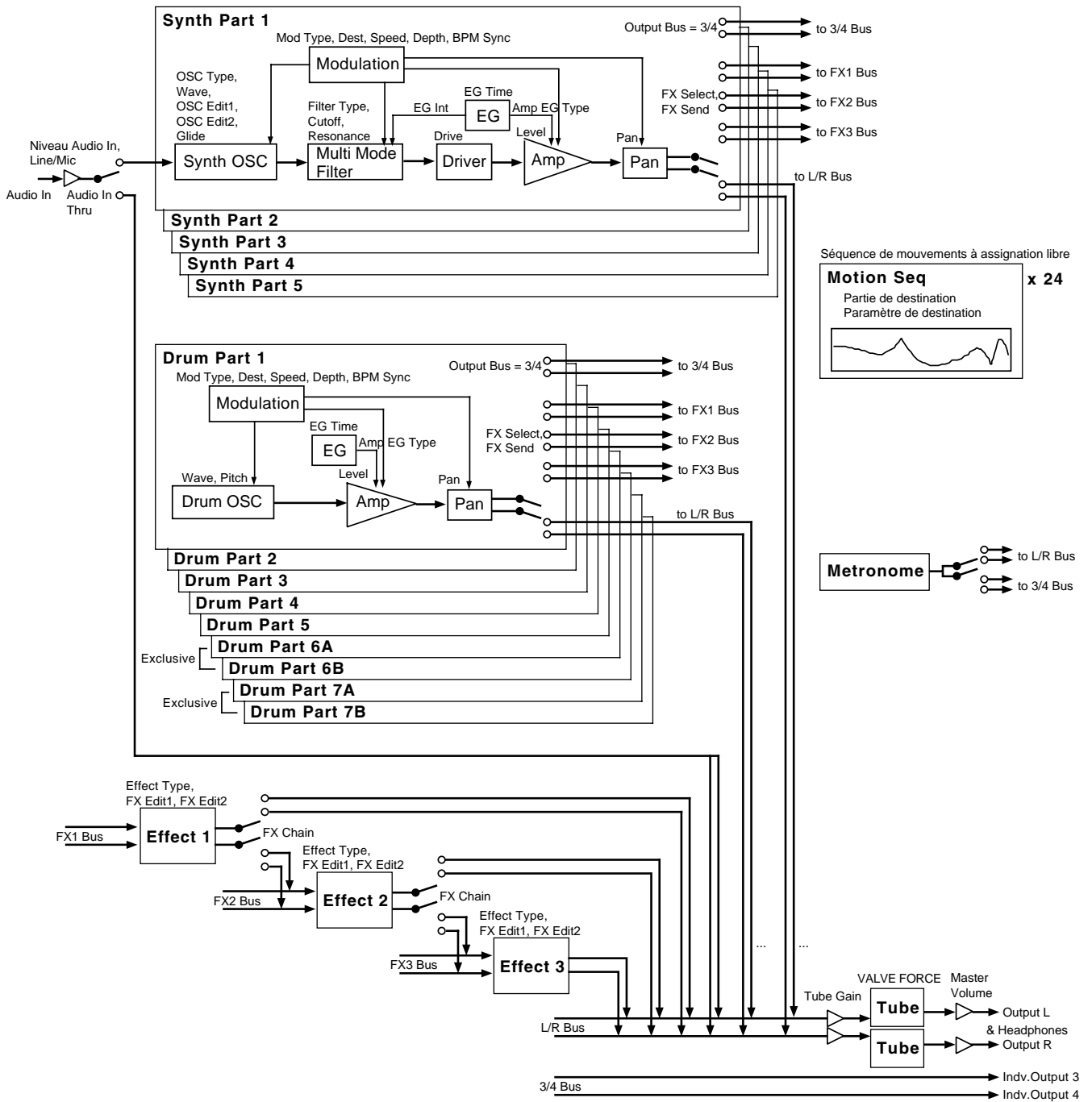
# Index

- 6Tri ..... 52  
8Tri ..... 52
- A** ACCENT ..... 24  
AMP EG ..... 30  
ARP CONTROL ..... 76  
arpeggiator ..... 27  
ARPEGGIO (ECHELLE) ..... 27  
Audio in ..... 38  
AUDIO IN+COMB ..... 38  
Auto BPM ..... 21
- B** BATTEMENT ..... 52  
Batterie (partie) ..... 29  
Batterie (parties) ..... 22  
BEND RANGE  
(étendue courbure) ..... 83  
BPF ..... 32  
BPF+ ..... 32  
BPM SYNCH ..... 30  
BPM SYNC DELAY ..... 43  
BUS SORTIE ..... 26  
Bus sortie ..... 30
- C** cartes ..... 76  
Charger un seul motif ..... 78  
Charger toutes  
les données ..... 77  
CHO/FLG ..... 44  
CHORD OSC ..... 35  
CLOCK (horloge) ..... 85  
COMB OSC ..... 37  
COMPRESSEUR ..... 45  
COPY PART ..... 55  
copie son ..... 56  
Créer un morceau ..... 68  
CROSS MOD ..... 36  
CUTOFF ..... 31
- D** DECIMATEUR ..... 45  
Delete File  
(Supprimer fichier) ..... 78  
DEPTH ..... 30  
DEST ..... 30  
DISTORSION ..... 45  
Donnée événement ..... 72  
DRIVE ..... 32  
DRUM NOTE NO. .... 80
- E** EDIT SELECT ..... 41  
Editer des sons ..... 29  
Editer un morceau ..... 70  
Edition des données  
de séquence ..... 50  
EFFACER MORCEAU ..... 70  
EFFET (TYPE) ..... 41  
Effets ..... 41  
EG INT ..... 32  
EG TIME ..... 29, 32  
Enregistrement pas à pas ... 48  
Enregistrer une phrase pendant  
la reproduction (Enregistrement  
en temps réel) ..... 47  
Enregistrer une séquence  
de mouvements ..... 58  
EQ ..... 45  
ERASE ..... 56  
Event recording ..... 72
- F** Filtre Synth ..... 31  
FORMANT OSC ..... 37  
Formatage de  
FX CHAIN ..... 42  
Formatage de  
SmartMedia ..... 77  
FX EDIT ..... 41  
FX SELECT ..... 30  
FX SEND ..... 30
- G** GATE TIME  
(Temps de porte) ..... 51  
GLIDE ..... 32  
Global (mode) ..... 75  
GRAIN SHIFTER ..... 44
- H** Hauteur (courbure) ..... 83  
HORLOGE ..... 83  
HPF ..... 32, 46
- I** INSERTION MOTIF ..... 70
- J** Jouer un morceau ..... 66  
Jouer une séquence de  
mouvements ..... 59
- K** Keyboard (Fonction) ..... 22
- L** LAST STEP ..... 53  
LEVEL (Niveau) ..... 30  
Liste des types  
d'oscillateur ..... 34  
Liste PCM Batterie ..... 39  
Liste PCM Synthé ..... 40  
LONGUEUR ..... 52  
LPF ..... 32, 46
- M** MASTER TUNE  
(Accord Maître) ..... 75  
Mémorisation des réglages  
en mode Global ..... 76  
Mémorisation d'un  
morceau ..... 74  
messages exclusifs  
système ..... 86  
métronome ..... 75  
MIDI Canaux ..... 79  
MIDI ch ..... 79  
MIDI DUMP ..... 82  
MIDI FILTRE ..... 80  
MIDI Horloge ..... 83  
MIDI Numéro contrôle  
Changement ..... 81  
MOD DELAY ..... 43  
Mode MIDI ..... 79  
Modulation ..... 33  
MOTION DEST ..... 60  
MOTION VALUE ..... 61  
MOVE DATA ..... 53  
multi-piste ..... 79  
MUTE HOLD ..... 71
- N** NEXT SONG ..... 71  
NOISE OSC ..... 38  
NOTE NO. .... 51  
NOTE OFFSET ..... 69  
note-on/note-off ..... 81  
NRPN ..... 86

<b>O</b>	OSC ADDITIONNEL .....	37	<b>S</b>	Sauvegarder un motif .....	64
	OSC DOUBLE .....	34		Scie .....	34
	OSC EDIT .....	31		Sélectionner d'un	
	OSC SYNC .....	36		morceau .....	66
<b>P</b>	PAN .....	30	Séquence de		
	Paramètres d'effets .....	43	mouvements .....	58	
	PART MUTE .....	23	SHIFT NOTE .....	55	
	Partie .....	22	SHORT DELAY .....	43	
	Partie Commune .....	32	Sin .....	34	
	Parties accentuées .....	22	SmartMedia™ .....	76	
	PATTERN (motif) .....	68	SMOOTH .....	58	
	Pattern (motif) .....	19	SOLO .....	23	
	pattern (nom) .....	19	SONG (morceau) .....	65	
	Pattern (réglage) .....	62	SPEED .....	30	
	PCEN .....	80	STEP REC .....	50	
	PCM OSC+COMB .....	38	SUPPRIMER MOTIF .....	70	
	PCM OSC+WS .....	38	SWING .....	25	
	PHASEUR .....	44	synchronisation .....	84	
	PITCH (ton) .....	29	SYNTH (TON) .....	33	
	PITCH SHIFTER .....	45	SYNTHE		
	POSITION .....	68	(types d'oscillateur) .....	31	
	Position .....	65	Synthé (parties) .....	22	
	PROTECTION .....	75	<b>T</b>	TALKING MOD .....	45
	Pulsation .....	34		TAP .....	21
<b>R</b>	renommer .....	73		TEMPO .....	67
	REPEAT .....	54		tempo .....	20
	RESONANCE .....	32		TEMPO LOCK .....	21, 67
	REVERB .....	43		Transpose .....	25
	RING MOD .....	36, 45		Tri .....	34
	ROLL (roulement) .....	25, 30		TRIG HOLD .....	59
				TUBE GAIN	
		(tube de gain) .....		26	
		TYPE .....	30		
		Types d'effet .....	42		
		<b>U</b>	UNISON OSC .....	35	
			Utilitaire MIDI .....	80	
		<b>V</b>	Vidage de données .....	82	
			Vidage motif .....	57	
			Vidage partie .....	56	
			VPM OSC .....	36	
		<b>W</b>	WAVE .....	29, 31	
			WAVE FORM .....	34	
			WS .....	37	



# Diagramme Bloc





Fonction ...		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base	Par défaut Change	1 — 16 1 — 16	1 — 16 1 — 16	Morisme
Mode	Par défaut Messages Modifié	×	3 ×	
Numéro de note :	Vraie voix	0 — 127 *****	0 — 127 0 — 127	
Vitesse	Note ON Note OFF	0 9n, v=30 — 127 0 64	0 9n, v=1 — 127	La vitesse transmise est spécifiée par le niveau d'accent *N *N
Après touche	Canal polyphonique	×	×	
Pitch Bender		×	0	*C
Changement de contrôle :	0,32	0	0	Sélect. banc (MSB, LSB) *P
	98, 99	0	0	NRPN (LSB, MSB) *C
	8	0	0	Entrée donnée (MSB) *C
	121	×	0	Réinitialisation tous contrôles
	35 0 — 95	0 0	0 0	Entrée donnée (MSB) *C Contrôle panel (bouton, SW) *3*C
Changement programme :	True#	0 0 — 127 *****	0 0 — 127 0 — 127	Transmis/reçu en mode Pattern (motif) *P
Système Exclusif		0	0	Peut toujours être transmis/reçu dans la page de vidage MIDI *2 *E
Système Commun	: Song Pos	0	0	Transmis/reçu en mode Song (morceau) *1
	: Song Sel	0 0 — 63	0 0 — 63	*P
	: Tune	×	×	
Système Realtime	: Horloge	0	0	*1
	: Commandes	0	0	*1
Messages aux.	: Local ON/OFF	×	×	
	: All Notes OFF	×	0	
	: Sens actif	0	0	
	: Reset	×	×	
	(réinitialisation)			
Messages		*P, *C, *E, *N: Envoyés et reçus lorsque MIDI mode MIDI Filter (P, C, E, N) sont réglés respectivement sur 0. *1: Envoyés mais pas reçus lorsque le mode Horloge Global est réglé sur Int. Reçus mais pas envoyés lorsque le réglage est Ext. *2: En plus des messages exclusifs Korg, répond aussi aux messages d'Enquête. *3: Le numéro de changement de contrôle est spécifié par le mode MIDI #CC ASSIGN.		

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

0 : Yes  
× : No



### **REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS**

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez. ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.