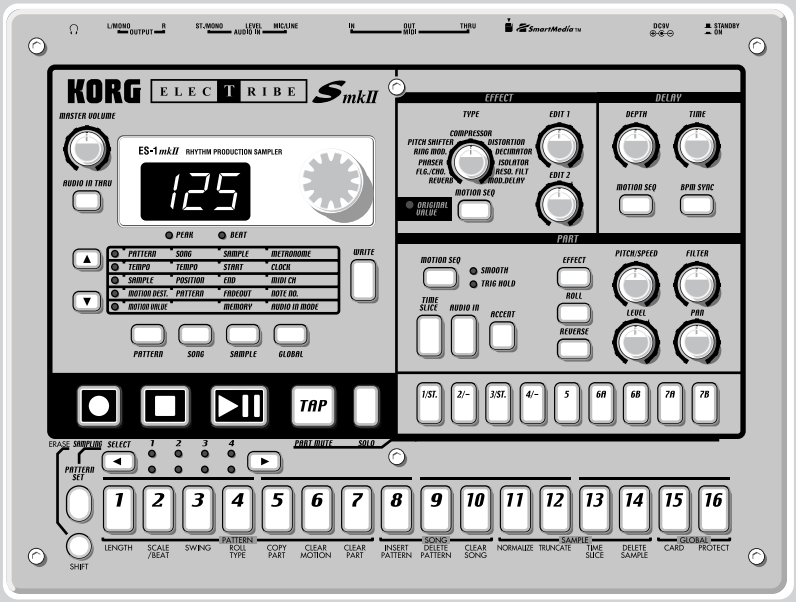
ELECTRIBE SmkII

Manuel d'utilisation



ES-1 *mkII* RHYTHM PRODUCTION SAMPLER

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

KORG

Ⓕ①

Précautions à prendre

Emplacement

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

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

Alimentation DC9V

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

Interférences avec d'autres appareils électriques

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

Manipulations

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

Entretien

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

Conserver le manuel

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

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

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

* Marque CE de conformité aux normes de sécurité européennes

La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE).Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996.

La marque CE attachée après le 1 janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE), à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la directive relative au courant de guitare tension (73/23/CEE).

Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC).

A propos des données

Dans quelques rares cas, un dysfonctionnement pourrait entraîner une perte des données contenues dans la mémoire. Veuillez toujours sauvegarder les données auxquelles vous tenez sur cartes SmartMedia™ disponibles en option ou avec un enregistreur de données. Korg Corporation décline toute responsabilité pour tout dommage résultant de la perte des données.

Table des matières

1. Introduction 6

Caractéristiques principales 6

A propos des données générées sur l'ES-1mkII 6

Raccorder et jouer! 7

Exemples de raccordements 7

Préparation au jeu 7

2. Panneaux avant et arrière 8

Section commune 8

Section des effets 9

Section édition de partie 9

Section sélection des parties 10

Section contrôle des séquences 10

Section touches de pas 11

Section connecteurs 12

3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement) 13

Diagramme conceptuel de l'ES-1mkII 13

Ecoute d'un Song (morceau) 13

Ecoute de Patterns (motifs) 14

Ecoute d'un échantillon (Sample) 14

Essai des différentes fonctions 15

Changement du tempo d'un Song (morceau) ou d'un motif 15

• Utilisation du bouton rotatif pour changer le tempo 15

• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo 15

Frappe des touches pour jouer des parties (Parts) 15

Modification (édition) du son 16

Edition de l'effet et des réglages de Delay 16

Frappe des touches de parties pendant le jeu d'un Song (morceau) ou d'un motif 16

Edition du son d'une partie, d'un effet ou du Delay pendant le jeu d'un morceau ou motif 17

Modification (édition) d'un motif rythmique 18

• Utilisation des touches de pas pour éditer le rythme (enregistrement pas à pas) 18

• Utilisation des touches de partie pour éditer le rythme (enregistrement en temps réel) 19

Mémorisation d'un motif que vous avez créé 20

Motion Sequence einsetzen 21

Raccordement de différentes sources aux entrées audio 22

Enregistrement d'un échantillon 23

A propos de la fonction Time Slice 24

A propos de la fonction Resample 24

Assignation d'un son (échantillon) à une partie d'échantillon 24

Jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play) 25

Utilisation de l'ES-1mkII comme module générateur de son 25

Synchronisation avec un EA-1mkII ou un ER-1mkII 26

4. Mode Sample 27

Enregistrement d'un échantillon 27

Sélection d'un échantillon 27

Jeu d'un échantillon 27

Edition d'un échantillon 27

Réglage de l'adresse de départ 28

Réglage de l'adresse de fin 28

Réglage de la longueur de fondu 28

Echantillonnage du son de l'ES-1mkII (Resampling) 28

Rééchantillonnage depuis le début de motif ou de morceau ... 28
Rééchantillonnage au milieu d'un motif ou morceau ... 29
Rééchantillonnage d'une seule note d'une partie ... 29
Fonction Time Slice ... 30
Création d'un échantillon Slice (TIME SLICE) ... 30
Quelques conseils pour obtenir de bons résultats avec Time Slice ... 31
Autres fonctions d'édition pour les échantillons ... 31
NORMALIZE ... 31
TRUNCATE ... 31
Effacement d'un échantillon (DELETE SAMPLE) ... 32
Vérification de la durée d'échantillonnage libre (MEMORY) ... 32
Sauvegarde d'un échantillon (WRITE) ... 32
5. Mode Pattern (motifs) ... 33
Sélection d'un motif ... 33
Réglage du tempo de reproduction ... 33
• Utilisation du bouton rotatif pour modifier le tempo ... 33
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo ... 33
Jeu d'un motif (Pattern Play) ... 33
Moment de changement des motifs ... 33
Jeu d'un motif depuis le début (Reset & Play) ... 33
A propos du tempo en cas de changement de motif ... 33
Sélection des parties ... 34
La fonction d'assourdissement de partie (PART MUTE) ... 34
La fonction d'isolement des parties (PART SOLO) ... 34
Création d'un motif ... 35
Assignation d'un échantillon ... 35
Edition du son d'une partie ... 35
Edition des effets et du Delay ... 36
Section EFFECT ... 36
DELAY ... 38
Réglages de la longueur et Echelle/Mesure (SCALE/BEAT) ... 38
Réglage de la longueur (LENGTH) ... 39
Réglage de Echelle/Mesure (SCALE/BEAT) ... 39
Réglages Swing ... 39
Choix du type de roulement (ROLL TYPE) ... 40
Création d'un motif rythmique ... 40
• Utilisation des touches de pas (Enregistrement pas à pas) ... 40
• Utilisation des touches de parties (Enregistrement en temps réel) ... 40
Ajout d'accents au motif rythmique (ACCENT) ... 40
Séquence de mouvements ... 41
Jeu d'une séquence de mouvements ... 41
Enregistrement d'une séquence de mouvements ... 41
Jeu d'une séquence de mouvements d'effet ... 41
Enregistrement d'une séquence de mouvements d'effet ... 41
Jeu d'une séquence de mouvements de retard ... 42
Enregistrement d'une séquence de mouvements de retard ... 42
Vérification des données de mouvements ... 42
Fonctions pratiques pour l'édition de motifs ... 43
Effacement des données de motif rythmique dans une partie ... 43
• Effacement des données pendant la reproduction ou l'enregistrement (ERASE) ... 43
• Effacement de toutes les données d'une partie (CLEAR PART) ... 43
Copie d'une partie (COPY PART) ... 43
Copie de données au sein d'un motif ... 44
Effacement d'une séquence de mouvements de partie, d'effet ou de retard (CLEAR MOTION) ... 44
Edition des données de séquence de mouvements ... 45
Choix d'une séquence de mouvements ... 45
Edition des valeurs de paramètre d'une séquence de mouvements ... 45

Ensemble de motifs définis (PATTERN SET) 46
Utilisation des ensembles de motifs définis dans une performance (Pattern Set Play) 46
Enregistrement d'un motif pour la fonction Pattern Set 46
Mémorisation d'un motif (WRITE) 47

6. Mode Song 48

Sélection d'un morceau 48
Réglage du tempo de reproduction 48
• Utilisation du bouton rotatif pour définir le tempo 48
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour définir le tempo 48
Jeu d'un morceau (Song Play) 48
Avance rapide ou retour en arrière dans un morceau 48
Changement de morceau 48
Jeu depuis le début d'une position ou depuis le début du morceau (Reset & Play) 48
Création d'un morceau 49
Création d'un morceau depuis le début 49
Effacement des donnés de morceau (CLEAR SONG) 49
Spéification dlun motif pour chaque position 49
Edition d'un morceau 50
Insertion d'un motif à une position précise (INSERT PATTERN) 50
Effacement d'un motif à une position précise (DELETE PATTERN) 50
Changement du motif à une position spécifique 51
Enregistrement de performances ou de mouvements
de boutons au sein d'un morceau (Event Recording) 51
Effacement de données d'événements d'un morceau 51
Vérification des données d'événements pour un morceau 51
Mémorisation d'un morceau (WRITE) 52

7. Mode Global 53

Réglages du métronome 53
Synchronisation de l'ES-1mkII sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock) 53
Synchronisation de l'ES-1mkII sur un appareil MIDI externe fonctionnant en maître (Ext) 53
Synchronisation d'un appareil MIDI externe sur l'ES-1mkII fonctionnant en maître (int) 54
Réglages de canal MIDI (MIDI CH) 54
Réglage du numéro de note MIDI pour chaque partie (NOTE NO.) 54
Réglage du mode d'entrée Audio In 54
Utilisation d'une carte SmartMedia™ 55
Formatage d'une carte SmartMedia (Format) 55
Sauvegarde de données sur carte SmartMedia (Save) 55
Chargement de toutes les données d'une carte SmartMedia dans l'ES-1mkII (All Load) 55
Chargement d'un seul échantillon contenu sur carte SmartMedia (Sample Load) 56
Réglages de protection (Memory Protect) 56
Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE) 56

8. Appendices 57

A propos du système MIDI 57
Guide de dépannage 58
Messages d'erreurs 59
Spécifications 59
Index 60
Liste des noms de motifs 62
Liste des noms d'échantillons 62
Liste des noms de morceaux 62
Tableau d'implémentation MIDI 63

1. Introduction

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur l'**ELECTRIBE•SmkII** (alias **ES-1mkII**).
L'**ES-1mkII** est un échantillonneur de production rythmique très simple à utiliser et unique en son genre. Grâce à sa technologie à synthèse DSP, il permet à tout artiste professionnel ou en herbe de créer de la musique vraiment originale. Assignez des sons échantillonnés aux parties, utilisez les boutons et touches du panneau pour travailler votre son de manière très naturelle et mettez vos créations sonores à profit pour générer des motifs rythmiques pleins d'impact.
L'**ES-1mkII** est donc l'outil musical rêvé pour tous les musiciens, DJ, créateurs de sons ou utilisateurs travaillant (DTM user) sur ordinateur et souhaitant insuffler de l'originalité dans leur musique.

Caractéristiques principales

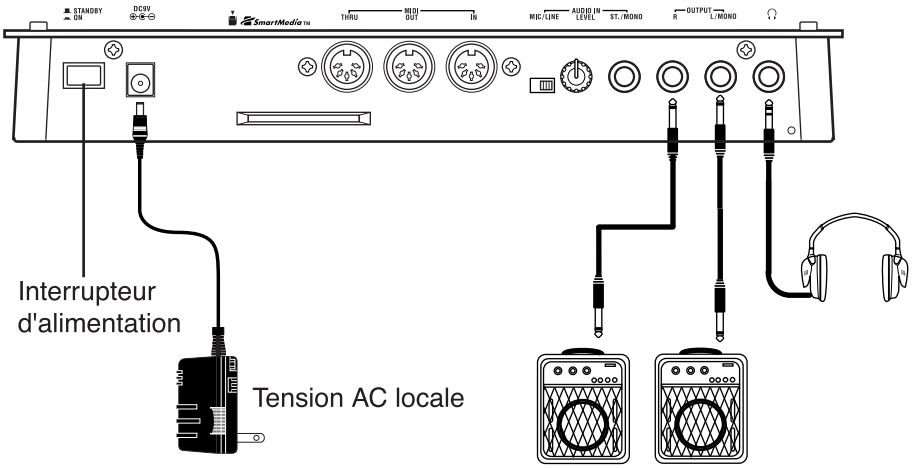
- Echantillonneur de production rythmique permettant d'assigner les échantillons créés par l'utilisateur à dix parties échantillonnées (y compris une partie Slice Sample). Le son de chaque partie peut être traité à volonté.
- Jusqu'à 150 sons (100 mono, 50 stéréo) échantillonnés par l'utilisateur peuvent être sauvegardés dans la mémoire interne (pour une durée totale de 95 secondes d'échantillonnage mono).
- Les parties (créées par l'édition d'échantillons) peuvent être combinées à des rythmes afin de créer des motifs, ce qui fait de l'**ES-1mkII** une boîte à rythmes vraiment pas comme les autres.
- Les données d'échantillon permettent de créer un maximum de 128 motifs (de maximum 64 pas) et de sauvegarder ces motifs dans la mémoire interne.
- L'**ES-1mkII** comporte une fonction Motion Sequence permettant d'enregistrer et de mettre en boucle les manipulations des boutons; celles-ci peuvent être enregistrées pour chaque partie de tout motif.
- Les seize touches de pas (grille) permettent d'enregistrer facilement des motifs rythmiques en mode pas à pas. L'enregistrement en temps réel est aussi très simple.
- Vu que les sons et les motifs rythmiques peuvent être modifiés instantanément, vous pouvez pimenter votre jeu en y intégrant ces changements.
- Vous pouvez créer et sauvegarder jusqu'à 16 morceaux originaux en combinant les motifs rythmiques et en y ajoutant des données de séquence comme les mouvements des boutons.
- Vous disposez d'onze types d'effets plus un effet Delay.
- La fonction de reproduction Pattern Set permet d'affecter 64 motifs différents aux 16 touches de pas et de sélectionner/reproduire successivement ces motifs.
- Possibilité de synchroniser votre jeu avec un séquenceur externe, un tourne-disque, etc. via la fonction Tap Tempo ou via un message d'horloge MIDI.
- Possibilité de piloter l'**ES-1mkII** comme module de sons MIDI via un séquenceur ou un clavier externe.
- Vous pouvez sauvegarder sur support SmartMedia™ vos propres échantillons, motifs et morceaux.
- Possibilité de charger et d'utiliser comme échantillons des fichiers WAVE et AIFF générés sur un ordinateur, etc.

A propos des données générées sur l'ES-1mkII

Les échantillons, motifs et morceaux que vous créez (ou éditez) sur l'**ES-1mkII** retournent à leur état initial quand vous choisissez un autre échantillon, motif ou morceau ou quand vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer de sauvegarde (Write). Pour sauvegarder les échantillons que vous avez enregistrés ou les motifs, morceaux ou données Global édités, vous devez exécuter l'opération Write. N'oubliez pas qu'une fois la sauvegarde effectuée, vous ne pourrez plus retrouver les données d'usine des échantillons, motifs et morceaux. Si vous souhaitez conserver une copie des motifs et morceaux d'usine, procurez-vous une carte SmartMedia™ et effectuez une copie de sauvegarde en exécutant l'opération Save.

Raccorder et jouer!

Exemples de raccordements



Préparation au jeu

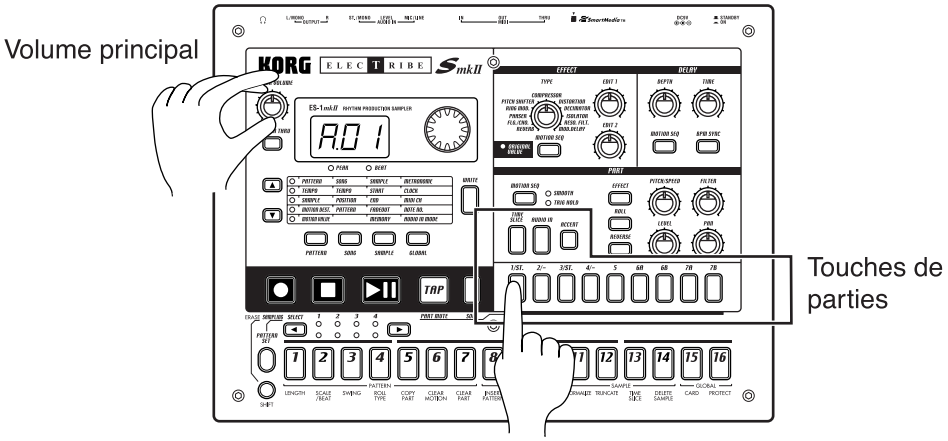
Toujours mettre l'appareil hors tension avant d'effectuer les raccordements. Un manque de précautions lors de la mise en fonctionnement risque d'endommager le système d'enceintes acoustiques ou de provoquer des pannes.

1. Raccorder l'adaptateur AC à la borne **DC9V** et le brancher dans une prise secteur.

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

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

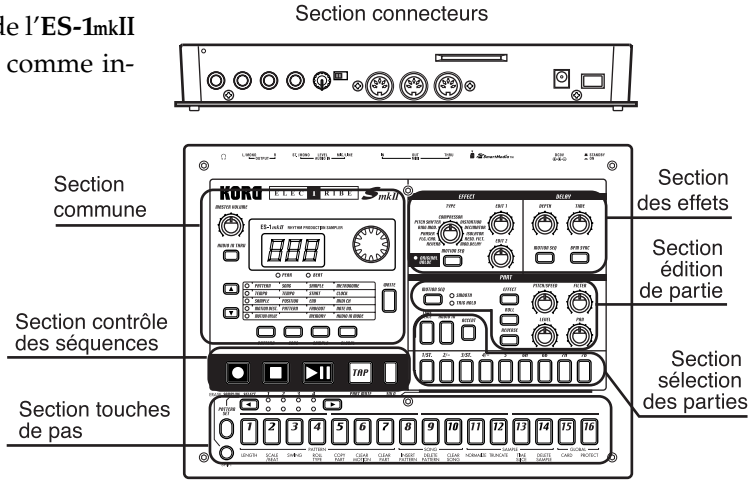
Le son des sorties n'est pas coupé même lorsqu'un casque d'écoute est branché.



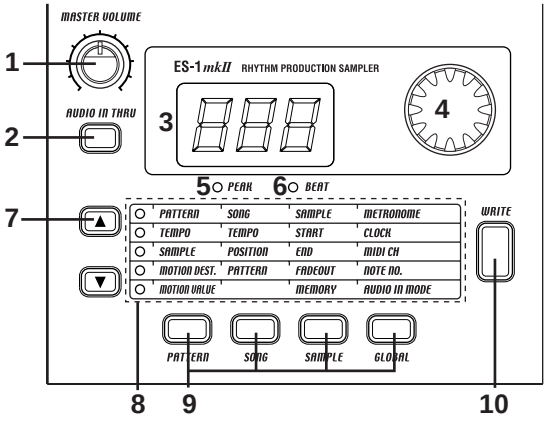
4. Lorsque les raccordements sont terminés, mettre l'appareil sous tension. Augmenter progressivement le volume principal de l'**ES-1mkII** et frapper les touches de partie (1…7B, TIME SLICE) pour vérifier si les raccordements sont corrects. Utiliser le volume principal de l'**ES-1mkII** et les commandes de gain et d'atténuateur de votre mélangeur ou du système de surveillance sous tension pour régler le volume à un niveau approprié.

2. Panneaux avant et arrière

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



Section commune



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

2. **AUDIO IN THRU (ENTREE AUDIO THRU)**
   Cette touche envoie directement le signal de la source externe aux bornes de sortie ligne L/MONO, R et à la borne pour casque d'écoute.
   Quand vous appuyez sur ce bouton, les paramètres PAN, LEVEL, FILTER, EFFECT et ROLL n'ont plus aucun effet sur la partie AUDIO IN.

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

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

5. **PEAK LED (LED de pointe)**
   Ce voyant indique le niveau de pointe du signal entrant par les bornes d'entrée audio. Régler le niveau de sortie de l'appareil externe de sorte que le voyant ne s'allume qu'au niveau maximum.

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

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

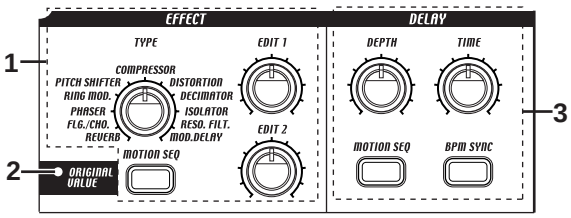
8. **Matrice**
   Les paramètres qui apparaîtront sur l'affichage sont repris ici pour chaque mode. Utiliser les touches de curseur pour allumer le voyant LED du paramètre souhaité.

9. **Touches de modes**
   Utiliser ces touches pour se déplacer au mode souhaité: **PATTERN**, **SONG**, **SAMPLE** ou **GLOBAL**. Pendant la reproduction, il est possible d'accéder au mode Global mais non au mode Sample.

10. **Touche WRITE**
    Cette touche sert à sauvegarder vos éditions dans les modes **PATTERN**, **SONG**, **SAMPLE** et **GLOBAL**, les données Pattern Set et les données que vous avez échantillonnées.

Section des effets

1. **EFFECT**
   Cette section permet de choisir un type d'effet et de régler l'effet en question.



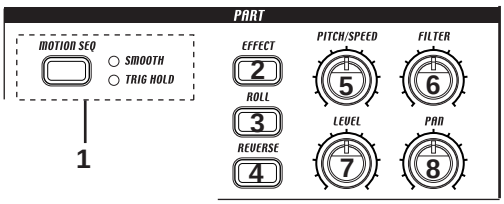
   - **Bouton TYPE:** Choisit le type d'effet.
   - **Bouton EDIT 1**: Règle l'effet. Le résultat produit par ce bouton dépend du type d'effet spécifié.
   - **Bouton EDIT 2** Règle l'effet. Le résultat produit par ce bouton dépend du type d'effet spécifié.
   - **Touche MOTION SEQ** (séquence de mouvements): Cette touche permet d'enregistrer et de reproduire les manipulations des boutons **EDIT 1** et **EDIT 2**. Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, la fonction passe du **statut activé** (allumé) au **statut désactivé** (éteint).

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

3. **DELAY**
   Cette section vous permet de régler l'effet Delay (de retard).
   - **Bouton DEPTH** (intensité de Delay): Règle l'intensité de l'effet Delay.
   - **Bouton TIME** (temps de Delay): Règle le temps de retard.
   - **Touche MOTION SEQ** (séquence de mouvements): Cette touche permet d'enregistrer et de reproduire les manipulations des boutons **DEPTH** et **TIME**. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la fonction passe du **statut activé** (allumé) au **statut désactivé** (éteint).
   - **Touche BPM SYNC**: Cette touche détermine si le temps de retard est oui ou non automatiquement aligné sur le tempo. Appuyez sur cette touche pour passer du **statut activé** (allumé) au **statut désactivé** (éteint).

Section édition de partie

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



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

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

4. **Touche REVERSE**
   Cette touche **active** (allumé) et **désactive** (éteint) tour à tour la reproduction inversée pour chaque partie.

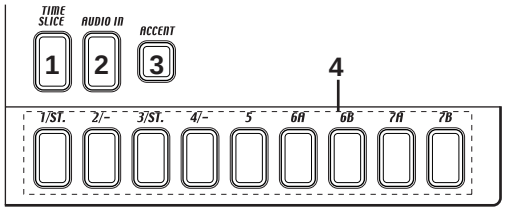
5. **Bouton PITCH/SPEED**
   Ce bouton sert à régler la hauteur de l'échantillon. Pour la partie Audio In, il détermine la durée du son.

6. **Bouton FILTER**
   Ce bouton règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

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

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

Section sélection des parties



1. **Touche TIME SLICE (partie Slice Sample)**
   Cette touche permet de sélectionner la partie Slice Sample. Appuyez sur cette touche pour reproduire l'échantillon 'découpé' (Sliced).

2. **Touche AUDIO IN (partieAudio In)**
   Cette touche sert à sélectionner la partie Audio In. Appuyez sur cette touche pour écouter le signal de la source d'entrée.

3. **Touche ACCENT (partie Accent)**
   Cette touche permet de choisir la partie Accent.

4. **Touches 1—5, 6A-6B, 7A-7B (parties d'échantillon)**
   Ces touches permettent de sélectionner les parties d'échantillon. Appuyez sur une de ces touches pour écouter l'échantillon affecté à la partie correspondante.

Section contrôle des séquences

1. **Touche Rec (enregistrement)**
   Cette touche sert à enregistrer des motifs ou les manipulations des boutons. Si vous appuyez sur cette touche pendant l'enregistrement, l'**ES-1mkII** arrête l'enregistrement et poursuit avec la reproduction. Pour échantillonner le signal de la source externe ou le son reproduit, maintenez la touche Pattern Set enfoncée tout en appuyant sur la touche Rec.



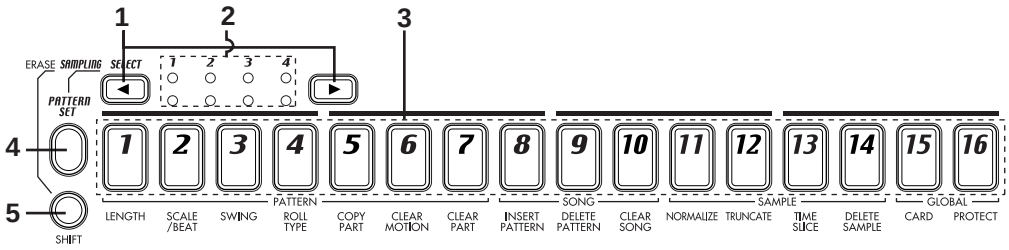
2. **Touche Stop/Cancel (arrêt/annulation)**
   Cette touche sert à arrêter la reproduction de motif, de morceau, d'échantillon ou la procédure d'échantillonnage. Elle permet aussi d'annuler l'exécution de certaines opérations.

3. **Touche Play/Pause (reproduction/pause)**
   Cette touche sert à lancer/arrêter momentanément la reproduction de motif ou de morceau et à jouer les échantillons.

4. **Touche TAP/P ART MUTE (TAP/assour dissement des parties)**
   Utiliser cette touche pour entrer un tempo Tap. Pendant la reproduction, vous pouvez la maintenir enfoncée et appuyer sur une touche de partie pour assourdir la partie spécifiée.

5. **Touche SOLO**
   Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir cette touche enfoncée et appuyer sur une ou plusieurs touches de partie pour reproduire la ou les parties spécifiées.

Section touches de pas



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

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

3. **Touches multifonction/Step 1…16**
   Ces touches servent à modifier et à écouter le motif rythmique de chaque partie. Lorsque la fonction Pattern Set est activée, ces touches servent à sélectionner les motifs qui leur ont été assignés au préalable.

4. **Touche PATTERN SET**
   Lorsque vous maintenez cette touche enfoncée et que vous appuyez sur une des touches de pas, vous pouvez passer au motif enregistré pour cette touche.
   Quand vous maintenez enfoncé cette touche en appuyant sur la touche Rec, l'**ES-1mkII** active le mode prêt à échantillonner. Si un motif ou morceau est en cours de reproduction, l'**ES-1mkII** démarre immédiatement l'échantillonnage.

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

   Touche SHIFT + Play/Pause: Démarre la reproduction à partir du début du motif.

   Touche SHIFT + Rec: Pendant la reproduction, efface les déclenchements du motif.

   Touches SHIFT + partie: Sélectionne une partie sans la faire jouer.

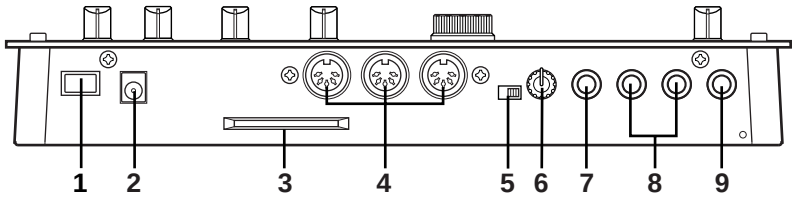
   Touches SHIFT + pas: Exécute la fonction indiquée sous chaque touche de pas.

   Touche SHIFT + bouton rotatif: Modifie les unités affichées pendant les changements de tempo ou l'édition d'échantillons.

   Touche SHIFT + PATTERN SET: La fonction Pattern Set restera en vigueur (elle sera maintenue).

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

Section connecteurs



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

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

3. Logement SmartMedia™
Ce logement est destiné à accueillir une carte SmartMedia™. Cette carte permet de sauvegarder ou charger des données de l'**ES-1mkII**.

4. Connecteurs MIDI

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

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

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

5. MIC/LINE (sélecteur de gain d'entrée)
Ce sélecteur permet de changer le gain d'entrée du signal d'entrée. Si vous avez connecté un microphone, veillez à placer ce sélecteur sur la position **MIC**. Pour d'autres sources, placez-le sur la position **LINE**.

6. LEVEL (commande de niveau d'entrée)
Cette commande règle le niveau d'entrée de la source audio connectée.

7. ST./MONO AUDIO IN (entrée de partie AUDIO IN)
C'est la borne que vous utilisez pour le signal de la partie **AUDIO IN** Ce signal d'entrée est utilisé pour la partie **AUDIO IN** déclenchée avec la touche de partie **AUDIO IN** Si le signal d'entrée est stéréo, veillez à effectuer la connexion avec un jack stéréo.

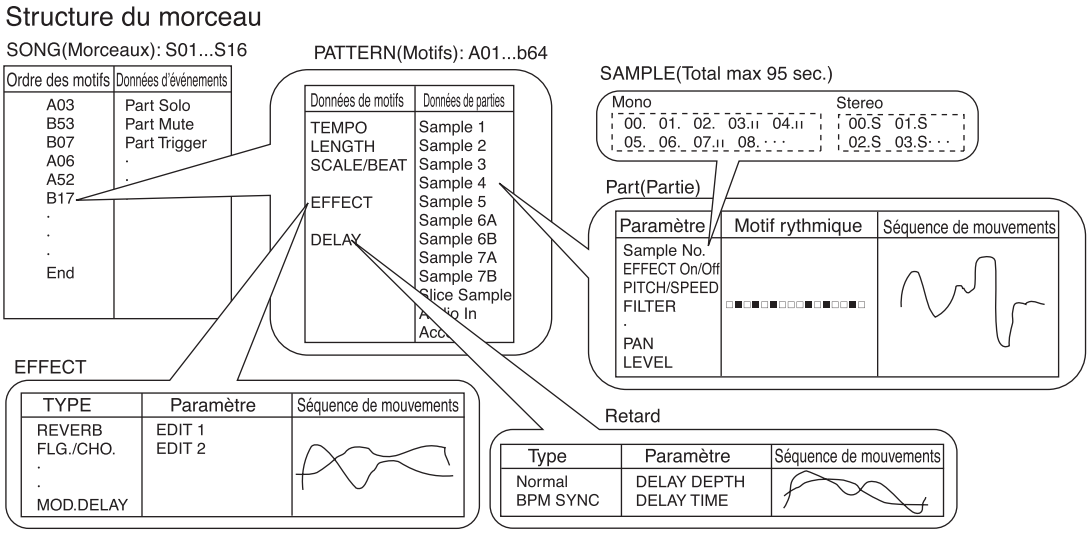
8. Bornes L/MONO, R (sortie de ligne)
Raccorder les câbles audio de ces bornes au mélangeur ou au système de surveillance sous tension (haut-parleurs), etc. Pour effectuer des connexions monaurales, utiliser la borne **L/MONO.**

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

3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)

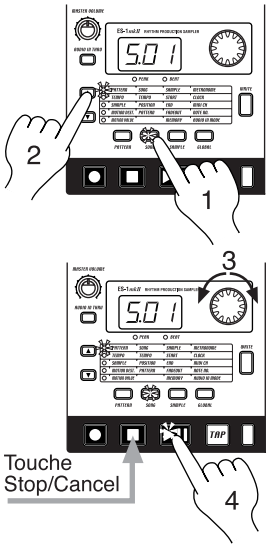
Diagramme conceptuel de l'ES-1mkII

Sur l'**ES-1mkII**, un Song (morceau) est principalement constitué d'une séquence de motifs (comportant chacun des parties auxquelles des échantillons sont assignés, plus des réglages d'effets et de Delay) et de données d'événements (voir p. 51 "Enregistrement de performances ou de mouvements de boutons sur un morceau (Event Recording)") .



Ecoute d'un Song (morceau)

1. Appuyer sur la touche du mode Song pour accéder au mode Song (la touche s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **SONG**(LED supérieure).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le Song (morceau) souhaité (**S01...S16**)
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le Song (morceau) (la touche s'allume) A la fin du Song (morceau), la reproduction s'arrête automatiquement (la touche s'éteint).

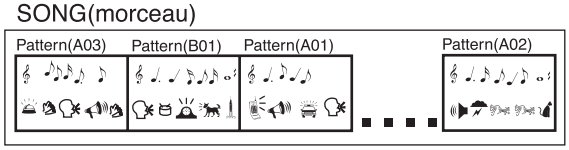


Pour arrêter provisoirement la reproduction en cours, appuyer sur la touche Play/Pause (la touche clignote). Pour reprendre la reproduction, appuyer à nouveau sur la touche Play/Pause (la touche s'allume). Pour arrêter la reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

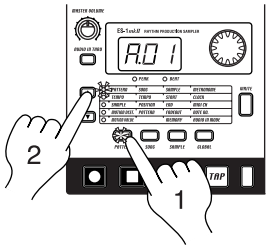
Il n'est pas possible de changer de Song (morceau) pendant la reproduction.

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

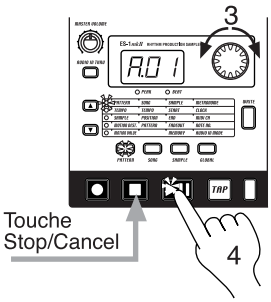
Sur l'**ES-1mkII**, un Song (morceau) correspond à des données musicales comprenant des pattern(motifs) arrangés dans l'ordre de reproduction souhaité. L'**ES-1mkII** permet de créer et de mémoriser jusqu'à seize Song (morceau)x. Dans chaque Song (morceau), vous pouvez arranger jusqu'à 256 pattern(motifs) et vous pouvez également enregistrer des rythmes et des mouvements de boutons en plus de la reproduction. (Voir p.48 le "Mode Song".).



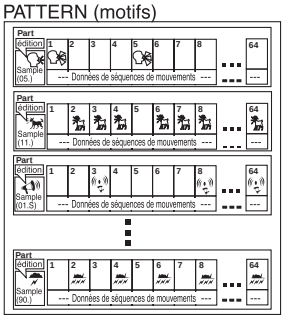
Ecoute de Patterns (motifs)



1. Appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern (la touche s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **PATTERN** (LED supérieure).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif souhaité (**A01…A64, b01….b64**)
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le motif (la touche s'allume). A la fin du motif, celui-ci revient au début et continue à jouer de manière répétée (en boucle).



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



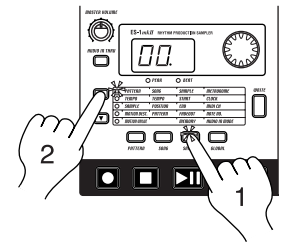
Lorsque vous changez de pattern(motifs) pendant la reproduction, le changement prend place à la fin de chaque motif. (Voir p.33 "Moment de changement des motifs").

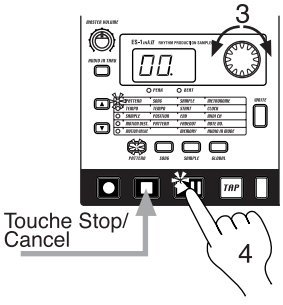
Qu'est-ce qu'un "Pattern" ou motif?

Un motif est une unité de données musicales qui se compose de sons arrangés en rythme. L'**ES-1mkII** permet de créer et de mémoriser 128 pattern(motifs). Chaque motif se compose de onze parties (voir p.15). En plus des sons de chaque partie, vous pouvez également enregistrer des rythmes et des mouvements de boutons (voir p.33 le "Mode Pattern").

Ecoute d'un échantillon (Sample)

1. Appuyer sur la touche du mode Sample pour activer le mode Sample (la touche s'allume).
2. Appuyer sur les touches de curseur [▲] et [▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **SAMPLE** (la LED supérieure).
3. Choisir le numéro de l'échantillon souhaité avec le bouton rotatif. Les échantillons uniquement désignés par un numéro (comme "**00.**") sont des sons mono; les échantillons dont le numéro est suivi d'un "**S**" sont stéréo; les échantillons dont le numéro est suivi de "**II**" sont des échantillons découpés (Slice; voir p.24, 30).
4. Pour écouter l'échantillon choisi, appuyer sur la touche Play/Pause ou une touche de partie d'échantillon 1—7B.





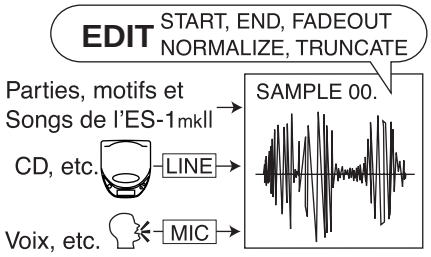
Pour arrêter la reproduction en cours avant la fin, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Si vous appuyez sur la touche Play/Pause pendant la reproduction, l'échantillon sera à nouveau reproduit depuis le début.

En mode Song ou Pattern, vous pouvez écouter un échantillon individuel en appuyant sur la touche de partie d'échantillon auquel l'échantillon en question est assigné (voir p.15 "Frappe des touches pour jouer des parties (Parts)").

Qu'est-ce qu'un échantillon?

Le terme "échantillon" (Sample) désigne un son enregistré ou un son enregistré puis édité. Vous pouvez assigner un échantillon à chaque partie (voir p.15). L'**ES-1mkII** vous permet de créer et de sauvegarder un maximum de 150 échantillons (100 mono et 50 stéréo), tant que vous ne dépassez pas la capacité d'échantillonnage maximum de 95 secondes. Notez qu'un échantillon stéréo occupe deux fois plus de place dans la mémoire qu'un échantillon mono.

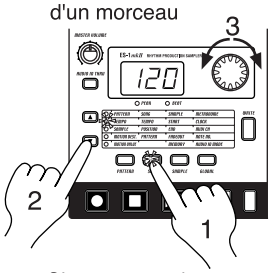


Essai des différentes fonctions

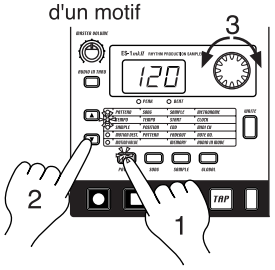
Changement du tempo d'un Song (morceau) ou d'un motif

Il y a deux façons de changer le tempo. Le tempo changé à ce stade sera perdu et le tempo original sera rappelé lorsque vous arrêtez la reproduction ou que vous sélectionnez un autre motif ou un autre Song (morceau).

Changement du tempo d'un morceau



Changement du tempo d'un motif

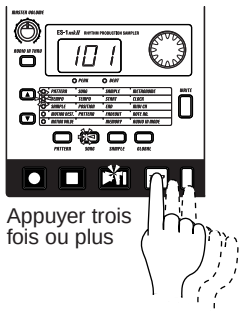


• Utilisation du bouton rotatif pour changer le tempo

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

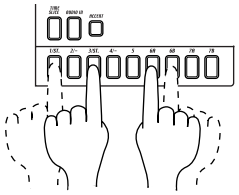
• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo

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



Frappe des touches pour jouer des parties (Parts)

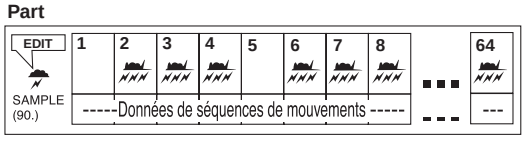
En frappant les touches de parties, vous pouvez jouer les sons correspondants. Les parties **AUDIO IN** seront entendues lorsqu'un signal audio est raccordé aux bornes d'entrée audio. (Voir p.22, "Raccordements de différentes sources aux entrées audio."). Cependant, même si le son entre, il ne sera pas audible si la fonction Audio In Thru est activée.
Le son d'une partie correspond à un échantillon assigné qu'on a édité ou traité; ce son diffère en fonction du motif. Choisissez plusieurs motifs avec le bouton rotatif et écoutez la grande diversité des sons.



Même si vous appuyez sur la touche Accent Part, vous ne pourrez pas écouter la partie Accent. Si l'échantillon affecté à la partie 1 ou 3 d'échantillon est stéréo, les parties 2 ou 4 de l'échantillon ne seront pas jouées. Il n'est pas possible de reproduire simultanément les parties d'échantillon 6A et 6B, ni 7A et 7B. En outre, vous ne pouvez pas reproduire de partie dont l'échantillon affecté est réglé sur "oFF".

Qu'est-ce qu'une partie (Part)?

Part



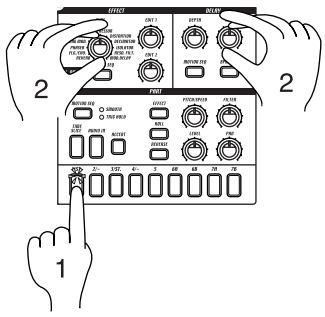
Une partie représente la plus petite unité de données constituant les motifs; elle comprend un son et le rythme (motif rythmique) auquel ce son est joué, les réglages d'effets activés/éteints et les données de séquence de mouvements. Vous disposez au total des douze parties suivantes (voir p.33 "Mode Pattern").

- Les parties d'échantillon (1—5, 6A-6B, 7A-7B): un son d'échantillon et un motif rythmique.
- Une partie Slice Sample: un son d'échantillon et un motif rythmique.
- Une partie Audio In: un motif rythmique pour l'entrée audio.
- Une partie Accent: un motif rythmique spécifiant les points d'accentuation (accents) pour le motif entier.

Vous pouvez modifier le son de manière indépendante pour chaque partie; en outre, le motif rythmique, les réglages d'effets activés/éteints, séquences de mouvements, etc. sont aussi mémorisés individuellement pour chaque partie (voir p.35 "Edition du son d'une partie").

Modification (édition) du son

1. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie à éditer.
2. Utiliser les boutons et les touches de la section édition du son pour éditer le son. La LED de la valeur d'origine "**ORIGNALVALUE**" s'allumera pour indiquer la position des boutons et des touches correspondant aux réglages d'origine du son.



Le son du motif que vous avez modifié à ce point peut être sauvegardé à l'aide de l'opération d'écriture (Write) (voir p.20 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").

Les boutons qui seront opérationnels dépendront du motif utilisé.

Si une séquence de mouvements contrôle un bouton, il peut s'avérer difficile d'éditer le son comme vous le souhaitez. Dans ce cas, désactiver la séquence de mouvements pendant l'édition (voir p.41 "Séquences de mouvements")

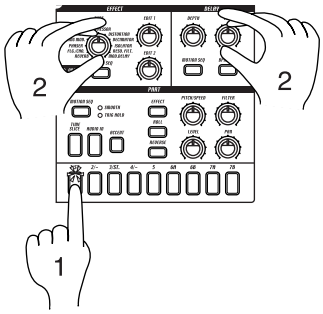
Qu'est-ce que la section édition du son ?

Il s'agit de la section dans laquelle les paramètres assignés aux boutons du panneau et aux touches fonctionnent conjointement pour "Modification" (édition) le son de chaque partie. (Voir p.35 "Edition du son d'une partie"). Les boutons disponibles pour chaque partie sont les suivants:

- Parties Sample, Parties Slice Sample: **PITCH/SPEED**, **FILTER**, **PAN**, **LEVEL**, **EFFECT**, **ROLL**, **REVERSE**
- Parties Audio In: **PITCH/SPEED** (fonctionne comme temps de porte), **FILTER**, **PAN**, **LEVEL**
- Parties Accent : **LEVEL**

Edition de l'effet et des réglages de Delay

1. Choisir une partie avec les touches de partie pour laquelle les éditions d'effet sont clairement audibles.
2. Editer l'effet avec les touches et boutons de la section des effets. La **LED ORIGNALVALUE** s'allume pour indiquer la valeur originale de chaque touche et bouton d'effet.



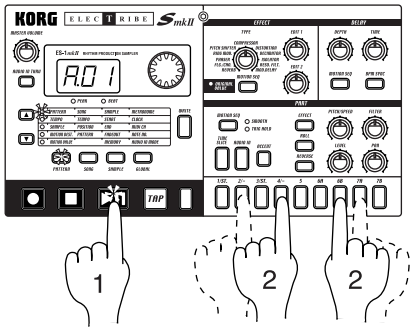
Pour sauvegarder vos éditions sur les réglages d'effet du motif, exécutez l'opération Write (voir p.20 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").

Si la touche EFFECT est éteinte, appuyez sur cette touche pour activer la section des effets (touche allumée). La section Delay est toujours activée, quel que soit le statut (allumé/éteint) de la touche EFFECT.

L'action des boutons dépend du type d'effet choisi. Si vous avez activé une séquence de mouvements pour un bouton et que cela gêne vos éditions sur le son, désactivez la séquence de mouvements pendant l'édition du son (voir p.41).

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

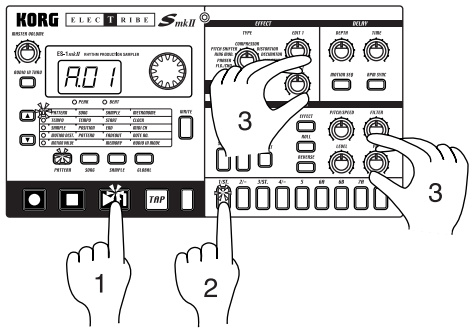
1. En mode Song ou en mode Pattern, appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction.
2. A mesure que vous écoutez le Song (morceau) ou le motif, frapper les touches de parties pour jouer en même temps.



Si vous avez assigné un échantillon stéréo à la partie 1 ou 3, la touche de la partie 2 ou 4 ne produira pas de son.

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

1. Appuyer sur la touche Play/Pause en mode Song ou Pattern pour lancer la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie (la touche s'allume) pour choisir la partie à éditer.
3. Utiliser les boutons et touches de la section édition de parties ou de la section des effets pour modifier le son. Vous pouvez modifier le son ou les effets reproduits en manipulant les boutons/touches.



Pour éditer une autre partie, appuyez sur une autre touche de partie.
Les réglages de la section des effets sont partagés par toutes les parties.
Pour sauvegarder vos éditions sur le son du motif, exécutez l'opération Write (voir p.20 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").
Si vous choisissez un autre motif ou mettez l'instrument hors tension sans effectuer de sauvegarde, vos éditions seront perdues et vous retrouverez les réglages antérieurs à l'édition.

Si vous avez assigné un échantillon stéréo à la partie d'échantillon 1 ou 3, vous ne pourrez pas écouter les parties d'échantillon 2 ni 4.

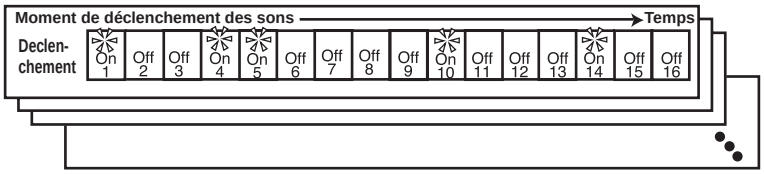
Pendant la reproduction de morceau, vous ne pouvez pas sauvegarder vos éditions sur le son, les effets ou réglages de Delay de la partie. Vous pouvez uniquement sauvegarder les éditions du son de la partie pendant la reproduction de motif.

Modification (édition) d'un motif rythmique

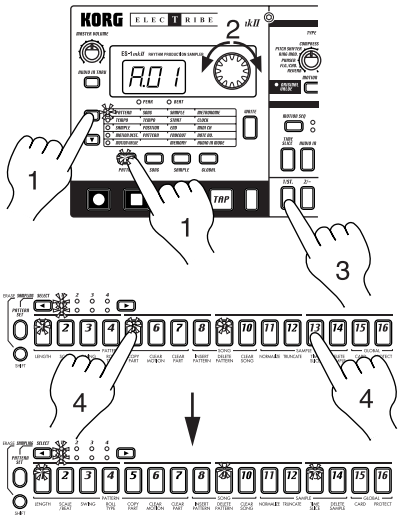
Qu'est-ce qu'un Rhythm Pattern (motif rythmique)?

Un motif rythmique est une séquence de rythmes (c'est-à-dire le moment auquel on entend un son) pour une partie individuelle. Vous pouvez utiliser jusqu'à seize touches de pas pour modifier le motif rythmique de chaque partie. Vous pouvez également enregistrer un motif rythmique pendant que vous écoutez la reproduction (entrée en temps réel).

Motif rythmique



• Utilisation des touches de pas pour éditer le rythme (enregistrement pas à pas)



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

Vous pouvez également reproduire le motif pendant que vous sélectionnez différentes parties et appuyer sur les touches de pas pour activer ou désactiver chaque pas.

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

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

Pour mémoriser un motif terminé, appuyer sur la touche d'écriture "**WRITE**". (Voir p.20"Mémorisation d'un motif que vous avez créé").

Si la touche Pattern Set est activée, les touches de pas n'afficheront pas le motif rythmique

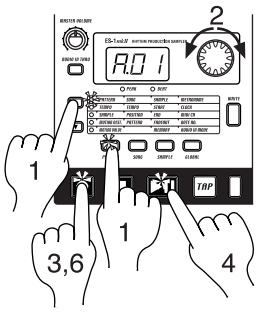
Que signifie le paramètre de longueur ou "Length"?

Dans ce contexte, la "longueur" se réfère à la longueur du motif rythmique. La "longueur" d'un motif sera de 16 ou de 12 pas, en fonction des réglages d'échelle (SCALE) et de mesure (BEAT) du motif. Un motif rythmique en trois mètres sera indiqué par des triolets. En fonction des réglages de longueur (LENGTH) et de mesure (Beat), un seul motif peut compter jusqu'à 64 pas. (Voir p.38 "Réglages "LENGTH" et "SCALE/BEAT"").

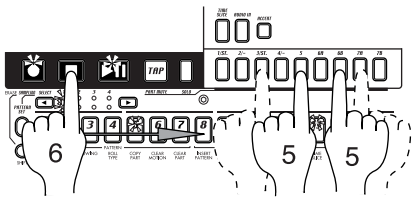
Affichage Scale/Beat	Valeur de note de chaque touche de pas	Longueur du motif (nombre de pas)			
		=1	=2	=3	=4
16 (♪ X 16)	16ème de note	16	32	48	64
32 (𝅘𝅥𝅯 X 16)	32ème de note	16	32	48	64
tri (♪$_3$X 12)	8ème de note (triolet)	12	24	36	48
tr2(♪$_3$X 12)	16ème de note (triolet)	12	24	36	48

• Utilisation des touches de partie pour éditer le rythme (enregistrement en temps réel)

Si vous souhaitez entendre le métronome pendant l'enregistrement, consulter la p.53 "Réglages du métronome".



1. Appuyer sur la touche du mode Pattern (la touche s'allume). Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] pour régler la LED de sélection de paramètre sur **PATTERN**.
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le motif à éditer.
3. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt pour l'enregistrement (la touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer le motif (la touche Play/Pause s'allume).
5. Frapper les touches de parties au rythme souhaité. Le motif continuera de se reproduire de manière répétitive afin que vous puissiez enregistrer des données supplémentaires tant que la touche Rec reste allumée.



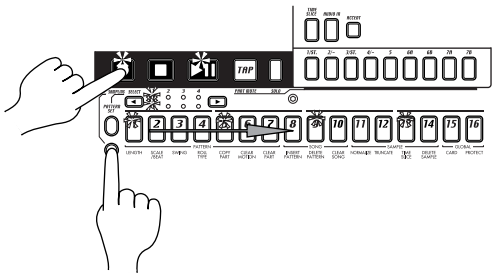
6. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter l'enregistrement. (La touche Rec et la touche Play/Pause s'éteignent). Vous pouvez également appuyer sur la touche Rec sans appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter l'enregistrement sans arrêter la reproduction. (La touche Rec s'éteint et la touche Play/Pause reste allumée).

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

Le temps pendant lequel vous entendez une partie audio (c'est-à-dire le temps de porte) n'est pas déterminé par le temps pendant lequel vous continuez à appuyer sur la touche mais bien par la valeur d'estompement programmée (Pitch/Speed) (Voir p.22 "Raccordement de différentes sources aux entrées audio")

ERASE (effacement)

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



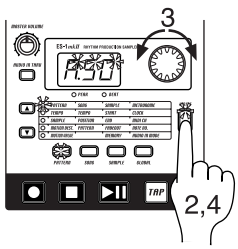
Mémorisation d'un motif que vous avez créé

Une fois que les motifs d'usine sont écrasés, ils sont irrémédiablement perdus. Aussi, si vous voulez conserver ces motifs, procurez-vous une carte SmartMedia™ et sauvegardez les données d'usine (p.55).

Lors des réglages d'usine, la protection de mémoire est activée et il n'est pas possible de mémoriser des données. Avant de sauvegarder celles-ci, vous devez dès lors désactiver les réglages de protection de mémoire en mode Global (voir p.56 "Réglages de protection").

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

1. Editer un motif comme expliqué au point "Modification du son" ou "Modification (édition) d'un motif rythmique".
2. Appuyer une fois sur la touche **WRITE** (elle clignotera). L'affichage clignotera pour indiquer le numéro du motif.
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de motif sous lequel les données doivent être mémorisées (c'est-à-dire la "destination de sauvegarde").



4. Réappuyer sur la touche **WRITE** pour commencer la mémorisation des données. Pendant la sauvegarde des données, la touche clignote. Lorsque l'opération est terminée, la touche s'éteint.

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

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

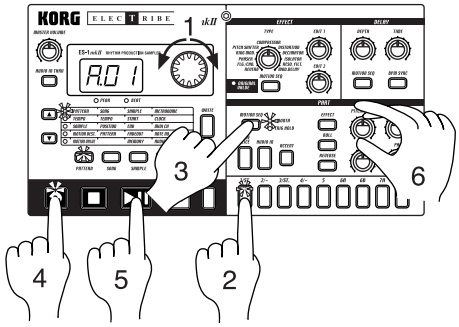
Il n'est pas possible de mémoriser des données pendant la reproduction ou l'enregistrement.

Motion Sequence einsetzen

Was ist eine Motion Sequence?

Vous pouvez enregistrer et mettre en boucle les changements effectués sur les paramètres de chaque partie avec les boutons et touches de l'**ES-1mkII**. C'est ce qu'on appelle des "séquences de mouvements" (Motion Sequence).
Une séquence de mouvements permet d'enregistrer l'action des boutons **PITCH/SPEED**, **FILTER**, **LEVEL** ou **PAN** et des touches **EFFECT**, **ROLL** et **REVERSE** pour chaque partie individuelle. Pour chaque motif, vous pouvez enregistrer une séquence de mouvements d'effet et une séquence de mouvements de retard (voir p.41 "Séquence de mouvements ou Motion Sequence").
Les séquences de mouvements pour **EFFECT**, **ROLL** et **REVERSE** ainsi que la partie Accent sont toujours produites en mode **TRIG HOLD**.

Les touches et boutons suivants sont opérationnels pour chaque partie:
- Parties Sample, Parties Slice Sample: PITCH/SPEED, FILTER, PAN, LEVEL, EFFECT, ROLL, REVERSE
- Parties Audio In: PITCH/SPEED (fonctionne comme temps de porte), FILTER, PAN, LEVEL
- Parties Accent : LEVEL



A titre d'exemple, voici comment enregistrer le paramètre de hauteur "**PITCH/SPEED**" dans une séquence de mouvements.

1. En mode Pattern, sélectionner le motif à éditer.
2. Appuyer sur la touche de partie appropriée pour sélectionner la partie à éditer.
3. Appuyer sur la touche Motion Sequence pour sélectionner **SMOOTH** ou **TRIG HOLD.**
4. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt pour l'enregistrement (la touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
5. Appuyer sur la touche Play/pause pour démarrer le motif (la touche Rec et la touche Play/Pause sont allumées).
6. Déplacer le bouton de hauteur **PITCH/SPEED** pour créer différents changements pendant que le motif effectue un cycle, soit 16 pas x la longueur ou 12 pas x la longueur.
7. Lorsque le motif a terminé son cycle après le commencement du déplacement du bouton, la touche Rec s'éteint automatiquement et l'appareil se remet en mode Play afin que vous puissiez écouter la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

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

Il existe deux types de séquences de mouvements (**SMOOTH** et **TRIG HOLD).** Pendant la reproduction, essayer de commuter entre ces deux variantes pour entendre la différence. (Voir p.41 "Jeu d'une séquence de mouvements").

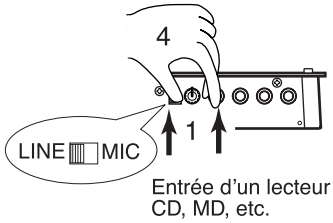
Pour éditer une séquence de mouvements enregistrée, utilisez les fonctions **MOTION DEST** ou **MOTION VALUE** du mode Pattern (voir p.45 "Edition des données de séquences de mouvements").

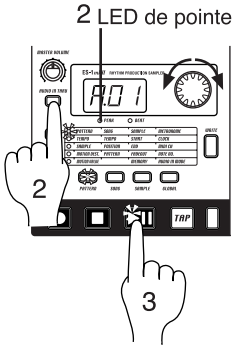
Pour une partie individuelle, vous pouvez uniquement enregistrer les données de séquences de mouvements d'un seul des boutons PITCH/SPEED, FILTER, LEVEL ou PAN. Si vous essayez d'enregistrer une séquence de mouvements en utilisant deux boutons pour une même partie, vous perdrez le réglage effectué avec le premier bouton (voir p.41 "Enregistrement d'une séquence de mouvements").

Les réglages activés/coupés des touches EFFECT, ROLL et REVERSE sont enregistrés simultanément.

Raccordement de différentes sources aux entrées audio

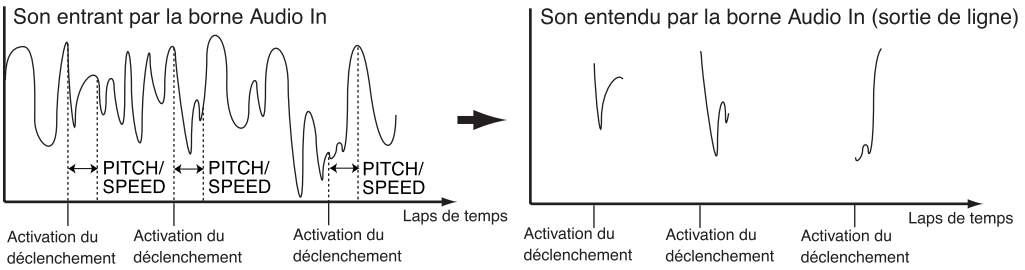
Essayons à présent de raccorder différents types d'appareils audio (une radio, un lecteur MD ou CD) ou un générateur de son aux bornes d'entrée audio. Essayez différents types de sons et de musiques. En fonction du contenu, vous risquez de découvrir des résultats inattendus mais particulièrement intéressants.





1. Raccorder une source audio à la borne d'entrée **AUDIO IN** Régler le sélecteur de gain d'entrée **MIC/LINE** sur la position appropriée pour la source connectée. Cette borne est de type jack stéréo. Si nécessaire, utilisez un adaptateur approprié pour connecter votre source. Vous pouvez choisir le mode mono ou le mode stéréo avec le paramètre **AUDIO IN MODE**du mode Global (voir p.54).
2. Régler le niveau de sortie de l'appareil connecté de sorte que la LED de pointe ne s'allume jamais, même quand le niveau de sortie de la source connectée est maximum. Pour effectuer ce réglage, activez la touche **AUDIO IN THRU**(elle s'allume): vous pourrez ainsi entendre le son de la source sans devoir appuyer sur la touche de partie.
3. Sélectionnez le motif ou le morceau dont vous voulez régler le volume de la source d'entrée externe, puis appuyez sur la touche Play/Pause pour lancer la reproduction.
4. Tourner la commande **LEVEL** de la section connecteurs pour équilibrer le volume avec le niveau des autres parties.

Vous entendrez le son entrant pendant que vous appuyez sur la touche de partie **AUDIO IN**. Les parties **AUDIO IN** qui sont enregistrées dans un motif ou dans un Song (morceau) ne produisent pas le son qui entrait pendant l'enregistrement des parties; elles permettent uniquement d'entendre le son reçu à une entrée audio à ce moment, à partir de l'activation du déclenchement, pendant le laps de temps défini par le bouton **PITCH/SPEED**.



Si vous voulez frapper les touches AUDIO IN pour entendre le son, vous devez d'abord désactiver la touche AUDIO IN THRU, qui s'éteindra.
ne peuvent pas être raccordés directement.
Si le réglage de gain d'entrée est excessif, le son risque d'être déformé.

Si vous effectuez la connexion avec un câble monaural, veillez à régler le paramètre AUDIO IN MODE sur "L" dans le mode Global. Si en revanche vous utilisez un câble stéréo, réglez ce paramètre sur "St." (voir p.54).

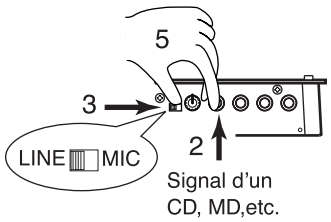
Enregistrement d'un échantillon

L'**ES-1mkII** permet d'enregistrer des échantillons (d'échantillonner) de manière très simple. Vous pouvez tout aussi facilement assigner les sons échantillonnés (ou échantillons) aux parties de chaque motif. La zone d'échantillonnage de la mémoire interne permet de conserver jusqu'à 95 secondes de son et un nombre maximum de 150 échantillons (100 mono et 50 stéréo).

Une fois que les échantillons d'usine sont écrasés, ils sont irrémédiablement perdus. Aussi, si vous voulez conserver ces échantillons, procurez-vous une carte SmartMedia™ et sauvegardez les données d'usine (p.55).

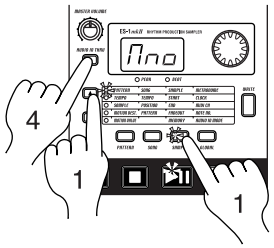
Si l'ES-1mkII tombe à court de mémoire pendant l'échantillonnage, il arrête automatiquement l'enregistrement. Avant de lancer l'échantillonnage, nous vous conseillons donc de vérifier la durée d'échantillonnage encore libre avec la fonction Memory du mode Sample (voir p.31).

Cette section vous explique comment échantillonner le signal d'une source externe connectée (un lecteur MD ou CD, par ex.).



1. Appuyer sur la touche du mode Sample (la touche s'allume). Appuyer sur les touches de curseur [▲][▼]de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **SAMPLE**.

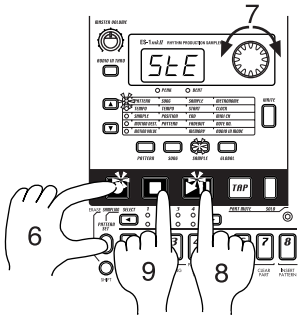
2. Connectez la source audio que vous voulez échantillonner à la borne d'entrée (**AUDIO IN**). Cette borne est stéréo, mais vous pouvez aussi y brancher une fiche mono. Réglez le paramètre **AUDIO IN MODE** du mode Global en fonction de votre connexion (voir p.54).



3. Régler le sélecteur de gain d'entrée **MIC/LINE** de la section connecteurs sur la position **LINE**.

4. Appuyer sur la touche **AUDIO IN THRU**(elle s'allume) pour pouvoir écouter le signal d'entrée.

5. Régler le niveau de sortie de l'appareil connecté ou le niveau de la commande **LEVEL** de sorte que la LED de pointe ne s'allume jamais, même quand le niveau de sortie de la source connectée est maximum.



6. Maintenir enfoncée la touche **PATTERN SET**et appuyer sur la touche Rec pour activer le mode prêt à échantillonner. (La touche Rec s'allume et les touches **PATTERN SET**et Play/Pause se mettent à clignoter).

7. Choisir le réglage stéréo "**StE**" ou mono "**no**" du mode Sample avec le bouton rotatif.

8. Appuyer sur la touche Play/Pause pour lancer l'échantillonnage à l'endroit souhaité.

   (Les touches Rec, **PATTERN SET**et Play/Pause s'allument alors.)

9. Pour arrêter l'échantillonnage, appuyer sur la touche Stop/Cancel. (Les touches Rec, Pattern Set et Play/Pause s'éteignent.)

Une fois l'échantillonnage terminé, l'écran affiche "**- -.**" (ou "**- -.S**" s'il s'agit d'un enregistrement stéréo) pour vous signaler que le nouvel échantillon a bien été enregistré.

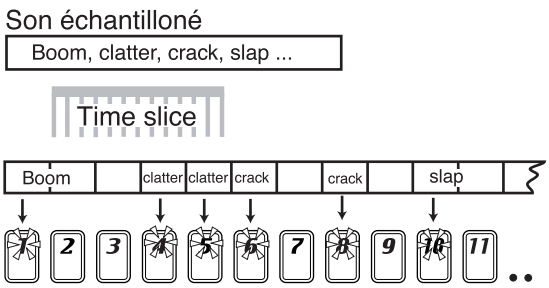
Pour écouter votre nouvel échantillon, appuyez sur la touche Play/Pause.

Si vous voulez sauvegarder l'échantillon enregistré, exécutez l'opération de sauvegarde Write (voir p.32 "Sauvegarde d'un échantillon (WRITE)"). Si vous ne voulez pas sauvegarder l'échantillon, alors n'effectuez pas l'opération Write. Dans ce cas, choisissez un autre échantillon ou effectuez un nouvel enregistrement .

L'**ES-1mkII** vous propose d'autres méthodes pour enregistrer des échantillons et modifier le son d'un échantillon après son enregistrement. Pour en savoir plus, voir p.27 "Mode Sample".

A propos de la fonction Time Slice

La fonction Slice permet d'effectuer une division temporelle automatique du son d'un échantillon sauvegardé. L'échantillon produit par cette opération est appelé "Slice Sample" (ou échantillon "découpé").



Les échantillons Slice sont repérés à l'affichage par un "ıı" placé après le numéro de l'échantillon. (Par exemple, "**01.ıı**" indique qu'un échantillon découpé a été sauvegardé sous le numéro 01.) Seul un échantillon Slice peut être assigné à la partie Slice Sample. Pour en savoir plus, voir p.30 "Fonction Slice".

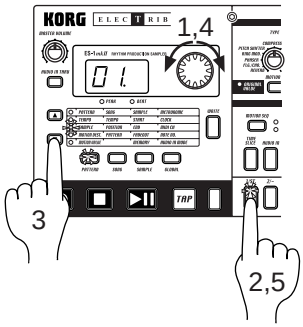
A propos de la fonction Resample

Les sons de partie, motifs et morceaux que vous créez sur l'**ES-1mkII** peuvent être "rééchantillonnés" pour créer de nouveaux échantillons. C'est ce qu'on appelle le "Resampling".

Cette fonction permet d'utiliser des échantillons traités avec les effets et le Delay comme nouveau matériau afin de créer des échantillons de son toujours plus riche. Pour en savoir plus, voir p.28 "Echantillonnage du son de l'**ES-1mkII** (Resampling)".

Assignation d'un son (échantillon) à une partie d'échantillon

Voici comment assigner un échantillon ("**02.**" dans l'exemple présent) à la partie d'échantillon d'un motif. Dans l'exemple suivant, vous allez affecter l'échantillon en question à la partie d'échantillon (Sample Part) 1 du motif (Pattern) **A10**.



1. Activer le mode Pattern et choisir le motif **A10**. (Voir "Ecoute de motifs (Patterns)".)
2. Choisir la partie d'échantillon 1 avec la touche de partie d'échantillon 1.
3. Appuyer sur les touches de curseur [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **SAMPLE**
4. Choisir l'échantillon voulu avec le bouton rotatif. Pour cet exemple, choisir l'échantillon numéro "**02.**".
5. Appuyer sur la touche de partie d'échantillon 1 permet de reproduire l'échantillon "**02.**".

Lancez la reproduction du motif. Le son original de la partie d'échantillon 1 a changé et l'**ES-1mkII** joue l'échantillon choisi.

Pour changer l'assignation d'un échantillon à une partie, il suffit donc de choisir l'échantillon voulu et d'appuyer sur la touche de partie d'échantillon de la partie à laquelle vous voulez l'affecter.

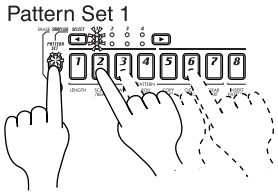
Si vous voulez sauvegarder cette nouvelle assignation d'échantillon, exécutez l'opération de sauvegarde (voir p.20 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé"). Si vous ne voulez pas sauvegarder vos changements, choisissez simplement un autre motif.

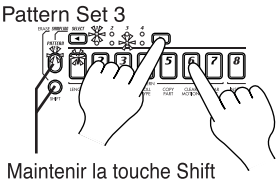
Une fois que les motifs ou les morceaux d'usine sont écrasés ou effacés, ils sont irrémédiablement perdus. Si vous souhaitez conserver une copie des motifs ou morceaux d'usine, procurez-vous une carte SmartMedia™ et effectuez une copie de sauvegarde en exécutant l'opération Save (voir p.55).

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

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

La fonction d'ensemble de pattern(motifs) définis ou Pattern Set permet d'enregistrer un motif favori sous chacune des seize touches de pas et d'utiliser ces touches pour changer de pattern(motifs). Vous pouvez ainsi utiliser cette fonction pour jouer une performance en sélectionnant simplement les pattern(motifs) les uns après les autres.





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

Lorsque vous maintenez enfoncée la touche **PATTERN SET**(la touche clignote) et que vous appuyez sur une des seize touches de pas, le motif enregistré sous cette touche sera sélectionné. A ce stade, vous pouvez utiliser les touches **SELECT** pour modifier le groupe d'ensemble de pattern(motifs) définis indiqué par la LED rouge de sélection (ligne inférieure) 1….4, afin d'utiliser 16 × 4 (soit un total de 64) ensembles de pattern(motifs) définis.

Si, pendant la reproduction, vous maintenez la touche **PATTERN SET** enfoncée et que vous appuyez sur une autre touche de pas, le motif enregistré sous cette touche commencera à jouer dès que le motif en cours aura terminé. (Voir p.46 "Ensemble de motifs définis").

Si vous maintenez la touche **SHIFT** enfoncée et que vous appuyez sur la touche **PATTERN SET** , la fonction d'ensemble de pattern(motifs) définis sera conservée. (La touche **PATTERN SET** clignotera).

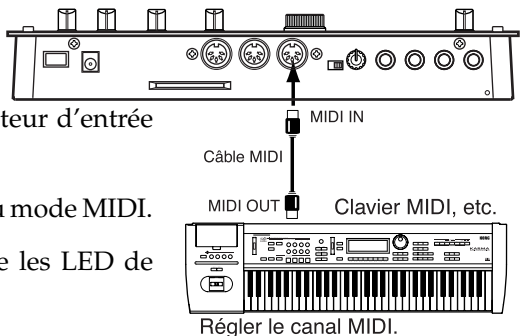
Pour supprimer cet état de conservation "Hold", réappuyer sur la touche **PATTERN SET**.

Vous pouvez enregistrer de nouveaux ensembles de pattern(motifs) définis. (Voir p.46 "Enregistrement d'un motif pour un ensemble de motifs définis")

Si vous changez de pattern(motifs) pendant la reproduction, le changement prendra place à la fin du jeu de chaque motif. (Voir p.33 "Moment de changement des motifs").

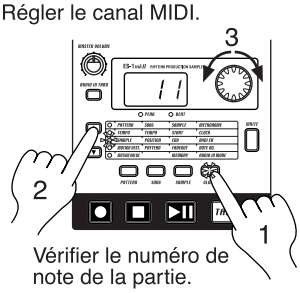
Utilisation de l'ES-1mkII comme module générateur de son

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

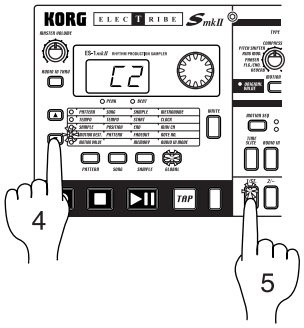


1. Appuyer sur la touche du mode MIDI pour accéder au mode MIDI.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **MIDI CH**
3. Régler le canal de l'appareil transmetteur de sorte qu'il corresponde au canal de **l'ES-1mkII** (Voir p.54 "Réglages de canaux MIDI").
4. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **NOTE NO.** (Voir p.54 "Réglage du numéro de note MIDI pour chaque partie").
5. Appuyer sur la touche de partie souhaitée et le numéro de note pour cette partie apparaîtra sur l'affichage.

Régler le canal MIDI.



Vérifier le numéro de note de la partie.



Lorsque vous transmettez la note correspondante à partir de l'appareil de transmission, le son de cette partie sera joué.

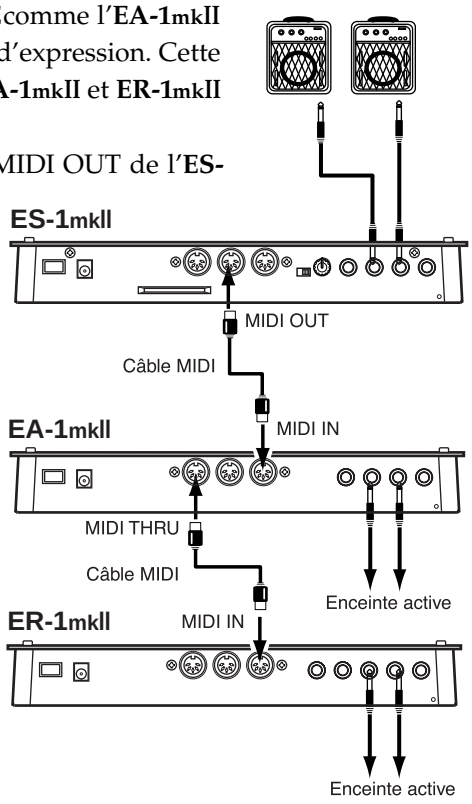
Pour plus de détails sur les fonctionnalités MIDI de l'ES-1mkII, voir p.57 "A propos du système MIDI".

Pour sauvegarder les réglages du mode Global, exécutez l'opération Write (voir p.56 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE)").

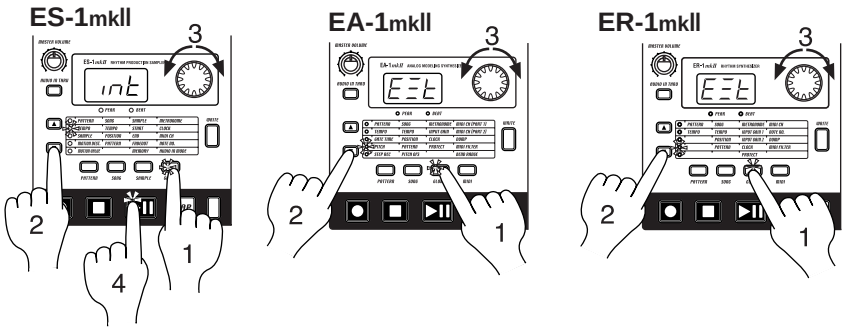
Synchronisation avec un EA-1mkII ou un ER-1mkII

Synchroniser l'**ES-1mkII** avec d'autres modèles **ELECTRIBE**comme l'**EA-1mkII** ou l'**ER-1mkII** vous permet d'étendre encore les possibilités d'expression. Cette section décrit comment synchroniser la reproduction des **EA-1mkII** et **ER-1mkII** sur le tempo de l'**ES-1mkII**.

Procurez-vous des câbles MIDI et branchez le connecteur MIDI OUT de l'**ES-1mkII** au connecteur MIDI IN de l'**EA-1mkII** et le connecteur MIDI THRU de l'**EA-1mkII** au connecteur MIDI IN de l'**ER-1mkII**. Branchez aussi les sorties ligne de l'**ES-1mkII** et de l'**ER-1mkII** et les bornes de sortie de partie de l'**EA-1mkII** à votre mélangeur ou à vos enceintes actives (avec ampli incorporé).



1. Appuyer sur la touche du mode Global pour activer le mode Global.
2. Appuyer sur les touches de curseur [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **CLOCK**.
3. Régler l'**ES-1mkII** sur "**Int**" et l'**EA-1mkII** et l'**ER-1mkII** sur "**E≡t**" (voir p.38 "Synchronisation de l'**ES-1mkII** sur des appareils MIDI externes").
4. Lancer la reproduction du motif ou morceau en appuyant sur la touche Play/Pause de l'**ES-1mkII** (cette touche s'allume). L'**EA-1mkII** et l'**ER-1mkII** commencent alors à jouer le motif ou morceau en se synchronisant sur le tempo de l'**ES-1mkII**.



Si vous voulez que l'**ES-1mkII** joue le même numéro de motif en synchronisation, effectuez les réglages suivants.

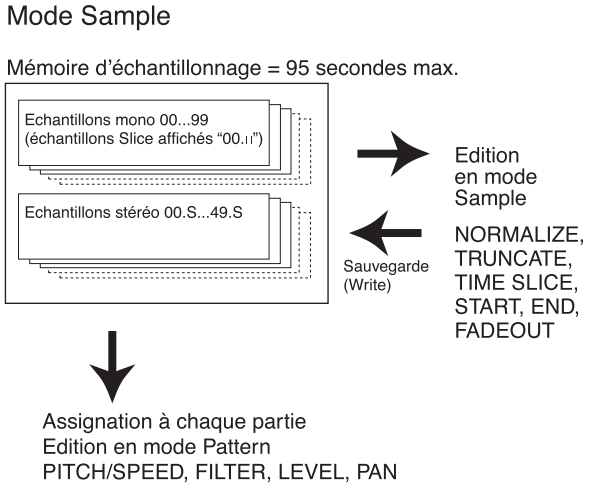
- Réglez l'**ES-1mkII** sur "**Int**" (maître) et les **EA-1mkII** et **ER-1mkII** sur "**E≡t**" (esclave).
- Réglez les **ES-1mkII**, **EA-1mkII** et **ER-1mkII** sur le même canal MIDI (Assignez-leur par exemple le canal "**01**".)
- Réglez le filtre MIDI "**P**" des **EA-1mkII** et **ER-1mkII** sur "**O**". (Voir le manuel de l'**EA-1mkII** et de l'**ER-1mkII**.)
- Sur l'**ES-1mkII**, réglez le paramètre de numéro de note MIDI sur **C-1—A-1** ou **A#8—G9**, de sorte à éviter les conflits (voir p.54 "Réglage de numéro de note MIDI pour chaque partie (NOTE NO.)").
- Cela permet d'éviter que l'**EA-1mkII** et l'**ER-1mkII** ne se déclenchent accidentellement lors de la transmission de messages d'activation de note.

Pour synchroniser facilement la reproduction, vous pouvez aussi connecter l'**ES-1mkII** à un séquenceur ou synthétiseur capable de transmettre et de recevoir des messages d'horloge MIDI.

4. Mode Sample

Ce mode permet d'enregistrer de nouveaux échantillons et d'effacer ou éditer des échantillons existants.

Pour activer le mode Sample, appuyez sur la touche du mode **SAMPLE**.



Enregistrement d'un échantillon

L'**ES-1mkII** vous permet de créer vos échantillons en enregistrant des sons via une source audio (lecteur MD ou CD, par ex.) ou un microphone connecté . Vous pouvez enregistrer un maximum de 95 secondes et sauvegarder ces données dans la mémoire interne.

Une fois que les échantillons d'usine sont écrasés ou effacés, ils sont irrémédiablement perdus. Si vous voulez conserver une copie des échantillons d'usine, procurez-vous une carte SmartMedia™ et effectuez une copie de sauvegarde en exécutant l'opération Save (voir p.55).

Si l'ES-1mkII tombe à court de mémoire pendant l'échantillonnage, il arrête automatiquement l'enregistrement. Avant de lancer l'échantillonnage, nous vous conseillons donc de vérifier la durée d'échantillonnage encore libre avec la fonction Memory du mode Sample (voir p.31).

Les échantillons stéréo occupent deux fois plus de place que les échantillons mono. Si vous avez l'intention d'enregistrer un échantillon stéréo, divisez par deux la durée d'échantillonnage libre affichée avec la fonction Memory (voir p.31).

Connectez une source audio (comme un lecteur MD ou CD) ou un microphone à l'entrée AUDIO IN. Si vous avez connecté une source de niveau ligne (lecteur CD/MD, etc.), réglez le sélecteur **MIC/LINE** sur la position **LINE**. Pour un micro, placez le sélecteur sur **MIC**.

Pour en savoir plus sur la procédure d'échantillonnage, voyez la section "Enregistrement d'un échantillon" dans le chapitre "3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)" à la page 23.

Sélection d'un échantillon

SAMPLE **00.(ıı)…99.(ıı)**
00.S…49.S

Appuyez sur les touches de curseur de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **SAMPLE**. Tournez le bouton rotatif pour choisir un des 150 échantillons: de "**00.**" (qui apparaît à l'affichage sous la forme "**00.ıı**" s'il s'agit d'un échantillon découpé) à "**99.**" (qui lui correspondra à "**99.ıı**" s'il est découpé) ou de "**00.S**" à "**49.S**". Les échantillons "**00.**" à "**99.**" sont mono, tandis que les échantillons "**00.S**" à "**49.S**" sont stéréo.

Vous ne pouvez pas sélectionner d'échantillon qui n'a pas encore été sauvegardé. Si la mémoire d'échantillons de l'ES-1mkII ne contient pas d'échantillons, l'écran affichera "**- -.-**".

Jeu d'un échantillon

Pour reproduire l'échantillon choisi, appuyez sur la touche Play/Pause ou une touche de partie d'échantillon 1—7B. Vous pouvez aussi jouer un échantillon découpé (Slice Sample) en appuyant sur la touche de partie Slice.

Pour un échantillon découpé, l'**ES-1mkII** vous indique les pas contenant des données en allumant les touches de pas correspondantes. Vous pouvez donc utiliser ces touches pour jouer les portions d'échantillon souhaitées.

Même si vous avez découpé un échantillon, il sera joué comme un échantillon entier si vous utilisez les touches de partie d'échantillon 1—7B.

Edition d'un échantillon

Quand le mode Sample est activé, vous pouvez aussi utiliser les boutons et touches de la section édition de partie et de la section effets pour modifier le son. (Voir p.33 "Mode Pattern (motifs)".)

L'opération de sauvegarde Write ne permet pas de mémoriser le statut activé/éteint des boutons et touches pour le mode Sample.

La touche ROLL n'a aucun effet en mode Sample.

Réglage de l'adresse de départ

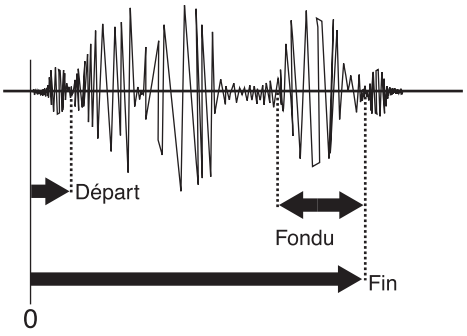
START **0…3145727**

L'unité supérieure (soulignée) n'est pas affichée.

Appuyez sur les touches de curseur de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **START**. Modifiez l'adresse de départ avec le bouton rotatif. L'écran affiche les trois chiffres inférieurs, mais vous pouvez vérifier les trois chiffres suivants en appuyant sur la touche **SHIFT**.

Au fil de vos réglages, appuyez sur la touche Play/Pause pour vérifier l'impact de vos changements d'adresse de départ.

La valeur de l'adresse de départ doit toujours être inférieure à celle de l'adresse de fin.



Réglage de l'adresse de fin

END **0…3145727**

L'unité supérieure (soulignée) n'est pas affichée.

Appuyez sur les touches de curseur de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **END**. Modifiez l'adresse de fin avec le bouton rotatif. L'écran affiche les trois chiffres inférieurs, mais vous pouvez vérifier les trois chiffres suivants en appuyant sur la touche **SHIFT**.

Au fil de vos réglages, appuyez sur la touche Play/Pause pour vérifier l'impact de vos changements d'adresse de fin.

L'adresse de fin ne peut pas être supérieure à la fin de l'échantillon.

Réglage de la longueur de fondu

FADEOUT **0…3145728**

L'unité supérieure (soulignée) n'est pas affichée.

Appuyez sur les touches de curseur de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **FADEOUT**. Spécifiez l'emplacement du fondu avec le bouton rotatif. L'écran affiche les trois chiffres inférieurs, mais vous pouvez vérifier les trois chiffres suivants en appuyant sur la touche **SHIFT**.

Au fil de vos réglages, appuyez sur la touche Play/Pause pour vérifier l'impact de vos réglages de position du fondu.

Il se pourrait que le son de l'échantillon diffère chaque fois que vous le reproduisez.

- La position **FADEOUT** peut être décalée pendant la reproduction.
- La position de départ peut être décalée pendant la reproduction inversée. Plus précisément, l'échantillon n'est pas reproduit lorsque l'écart entre les positions **START** et **END** s'élève à moins de 40.

Echantillonnage du son de l'ES-1mkII (Resampling)

Vous pouvez échantillonner directement le son produit par l'**ES-1mkII**. C'est ce qu'on appelle le "rééchantillonnage". Vous pouvez utiliser cette technique pour créer un échantillon combinant plusieurs échantillons ou appliquer le son et les effets d'un échantillon existant à un nouvel échantillon .

Après la modification des valeurs START, END ou FADEOUT en mode Sample ou apès avoir utilisé NORMALIZE, TRUNCATE ou TIME SLICE, il vous faut d'abord sauvegarder l'échnatillon ou en sélectionner un autre pour annuler les changements avant de pouvoir faire appel à la fonction Resample.

En mode Sample, l'ES-1mkII vous indique un nouvel échantillon en affichant "**- -.**" (ou "**- -.S**" pour un échantillon stéréo).

N'oubliez pas de sauvegarder les données de votre nouvel échantillon, car si vous échantillonnez à nouveau sans sauvegarder, vous perdrez les données du premier échantillon.

Seuls les échantillons sauvegardés peuvent être utilisés en mode Pattern.

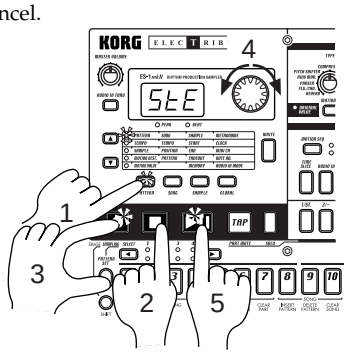
Vous ne pouvez pas enregistrer simultanément un échantillon et une séquence de mouvements.

Rééchantillonnage depuis le début de motif ou de morceau

1. Vérifier que le mode Pattern ou Song est activé.
2. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
3. Maintenir enfoncée la touche **PATTERN SET** et appuyer sur Rec pour activer le mode prêt à échantillonner. (La touche Rec s'allume et les touches **PATTERN SET** et Play/Pause se mettent à clignoter.) Le mode d'échantillonnage (mono ou stéréo) clignote à l'écran.
4. Choisir le mode mono ("**Mno**") ou stéréo ("**StE**") avec le bouton rotatif.
5. Quand vous appuyez sur la touche Play/Pause, l'**ES-1mkII** lance la reproduction du motif ou du morceau et commence simultanément le rééchantillonnage. (Les touches **PATTERN SET** et Play/Pause sont allumées.)
6. Quand vous appuyez sur la touche Stop/Cancel, l'**ES-1mkII** arrête simultanément la reproduction du motif ou du morceau et le rééchantillonnage. (Les touches **PATTERN SET**, Rec et Play/Pause s'éteignent.)

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Rec sans appuyer sur Stop/Cancel; dans ce cas, l'**ES-1mkII** arrête le rééchantillonnage mais continue la reproduction. (Les touches **PATTERN SET** et Rec s'éteignent et la touche Play/Pause reste allumée.)

Pour annuler le mode prêt à échantillonner, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

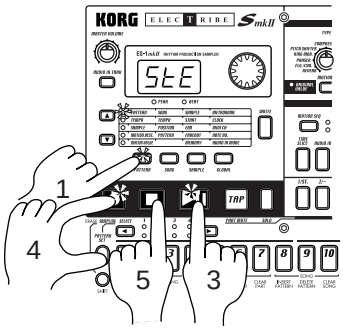


A la mise sous tension (c.-à-d. par défaut), l'ES-1mkII active le mode d'échantillonnage mono.

Si vous appuyez sur la touche Play/Pause pendant le rééchantillonnage, l'ES-1mkII continue l'échantillonnage mais interrompt momentanément la reproduction du motif ou du morceau.

Rééchantillonnage au milieu d'un motif ou morceau

2. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
3. Appuyer sur la touche Play/Pause pour lancer la reproduction du motif ou du morceau. (La touche Play/Pause s'allume).
4. Quand la reproduction arrive à l'endroit où vous voulez lancer le rééchantillonnage, appuyez sur la touche Rec tout en enfonçant la touche Pattern Set. (Les touches Pattern Set, Rec et Play/Pause sont allumées.)
5. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter le rééchantillonnage. (Les touches Pattern Set, Rec et Play/Pause s'éteignent alors.) Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Rec sans appuyer sur Stop/Cancel; dans ce cas, l'**ES-1mkII** arrête le rééchantillonnage mais continue la reproduction. (Les touches Pattern Set et Rec s'éteignent et la touche Play/Pause reste allumée.)



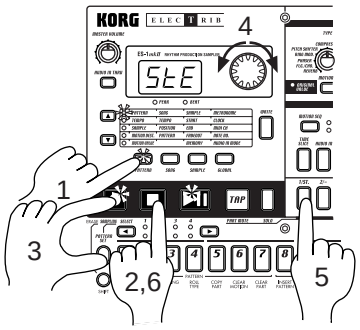
Le mode d'échantillonnage (mono/stéréo) est déterminé par le réglage décrit plus haut dans la section "Rééchantillonnage depuis le début de motif ou de morceau".

Si vous appuyez sur la touche Play/Pause pendant le rééchantillonnage, l'ES-1mkII continue l'échantillonnage mais interrompt momentanément la reproduction du motif ou du morceau.

Rééchantillonnage d'une seule note d'une partie

1. Vérifier que le mode Pattern, Song ou Sample est activé.
2. Appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
3. Maintenir enfoncée la touche **PATTERN SET** et appuyer sur Rec pour activer le mode prêt à échantillonner. (La touche Rec s'allume et les touches Pattern Set et Play/Pause se mettent à clignoter). Le mode d'échantillonnage (mono ou stéréo) clignote à l'écran.
4. Choisir le mode mono ("**no**") ou stéréo ("**StE**") avec le bouton rotatif.
5. Appuyez sur la touche de la partie que vous voulez rééchantillonner. L'**ES-1mkII** lance simultanément la reproduction de la partie et le rééchantillonnage. (Les touches **PATTERN SET**, Rec et Play/Pause s'allument.)
6. Appuyer sur Stop/Cancel pour arrêter le rééchantillonnage. (Les touches **PATTERN SET**, Rec et Play/Pause s'éteignent.)

Pour annuler le mode prêt à échantillonner, appuyez sur la touche Stop/Cancel avant de commencer le rééchantillonnage.



Fonction Time Slice

Slice est une fonction qui permet de découper une phrase en plusieurs éléments plus petits. Cela vous permet:

- de modifier le tempo de reproduction sans changer la hauteur de la phrase.
- de modifier le rythme d'un motif en activant et en étouffant différents échantillons.
- d'influencer (au moyen d'une séquence de mouvements) la hauteur, la direction de reproduction (normale/inversée), le statut de l'effet ainsi que le réglage du filtre pour chacun des composants échantillonnés pour davantage de créativité.

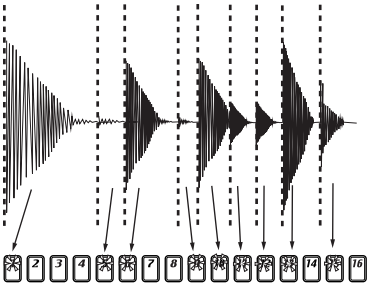
Slice produit les meilleurs résultats sur des échantillons dont les attaques sont bien nettes, telles que les phrases rythmiques. Par exemple, si votre phrase rythmique contient de la grosse caisse, de la caisse claire et du charleston, vous pouvez utiliser la fonction Slice pour détecter l'attaque de chacun de ces composants et diviser la phrase en notes individuelles. Une fois la phrase ainsi découpée, vous pouvez contrôler séparément chaque échantillon découpé assigné à une touche de pas, ce qui vous assure un contrôle de reproduction extraordinaire de votre phrase.

Un échantillon divisé ou découpé selon cette méthode est appelé un "Slice Sample".

Seule la partie Slice peut utiliser les échantillons Slice. Contrairement aux parties d'échantillon 1—7B, les notes individuelles sont assignées à chaque pas en mode Pattern. Si aucune note n'existe pour un pas, il n'y aura pas de son à cet endroit.

Si vous choisissez un échantillon Slice en mode Sample, l'**ES-1mkII** vous indique la division de l'échantillon choisi en allumant les touches des pas contenant une note.

Vous pouvez aussi écouter les sons en appuyant sur les touches de pas allumées.



L'échantillon Slice peut être divisé en 1, 2, 4, 8, 16, 32, 48 ou 64 pas. Chaque pas représente une double croche. L'affectation aux pas est calculée automatiquement sur base de la distance entre les notes et le début de l'échantillon et en fonction du tempo C'est sur base de ces facteurs que l'**ES-1mkII** détermine l'assignation des notes (découpes) aux pas.

SCALE/BEAT	Pas auxquels les notes sont assignées															
Echantillon découpé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16 (♪ ×16)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
32 (𝅘𝅥𝅯 ×16)	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31
tri (♪₃ ×12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24
tr2 (♪₃ ×12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24

Si un échantillon découpé est plus court que la longueur définie, il sera utilisé plusieurs fois. Si l'échantillon Slice est trop long, les pas en trop seront ignorés.

Création d'un échantillon Slice (TIME SLICE)

Vous ne pouvez pas découper d'échantillon stéréo.

1. Choisir l'échantillon mono à découper avec le bouton rotatif.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 13 (**TIME SLICE**). (La touche 13 s'allume et la touche de partie Slice se met à clignoter.)
3. Quand vous appuyez sur la touche de partie Slice, l'**ES-1mkII** calcule et affiche automatiquement le tempo de l'échantillon en question. En outre, il reproduit cet échantillon au tempo calculé et de manière répétée. Si vous avez activé le paramètre Metronome du mode Global, vous pourrez entendre le son du métronome.
4. Régler le tempo avec le bouton rotatif. Vous pouvez aussi régler le tempo avec la touche **TAP**. Effectuez les réglages de sorte que les transitions sonnent de manière naturelle.

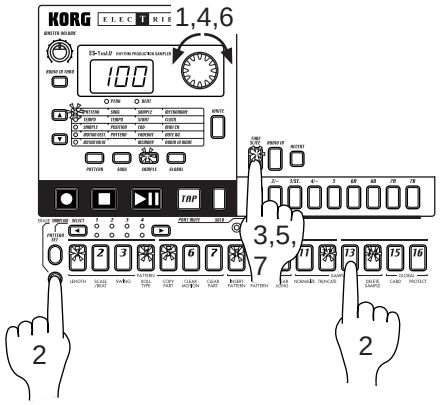
   La hauteur et le tempo de l'échantillon reproduit ne changent pas.
5. Appuyer à nouveau sur la touche de partie Slice. L'**ES-1mkII** arrête la reproduction et allume les touches de pas à chaque intervalle de note. L'affichage indique la sensibilité de détection à laquelle la découpe sera exécutée. Vous pouvez écouter le son des notes en appuyant sur les touches de pas allumées.
6. Si vous changez la sensibilité de détection avec le bouton rotatif, vous modifiez aussi la manière dont l'échantillon en question sera découpé. La valeur de résolution est comprise entre **0r—9r**, **0—9**. Des valeurs inférieures correspondent à une sensibilité élevée et permettent d'obtenir des découpes plus fines. Si vous choisissez une valeur de résolution comportant la lettre "r", l'**ES-1mkII** ajoute une queue d'étouffement à chaque découpe d'échantillon pour que ces échantillons soient aussi reproduits correctement à des tempos plus lents.

   Quand vous changez la sensibilité, la nouvelle découpe de l'échantillon pourrait prendre un certain temps.

   Selon le volume ou le type d'échantillon, il se pourrait que modifier la sensibilité de détection n'ait pas d'influence sur la division de l'échantillon.
7. Appuyer à nouveau sur la touche de partie Slice pour terminer l'opération Slice. (La touche de partie Slice s'éteint alors.)

Si vous changez d'avis en cours de procédure, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

L'**ES-1mkII** indique un échantillon découpé en affichant "**II**" après son numéro.



La fonction Time Slice est uniquement disponible pour des échantillons sauvegardés. Si vous avez modifié un échantillon avec Truncate mais que vous ne l'avez pas encore sauvegardé, vous ne pourrez pas lui appliquer la fonction Time Slice.

Si vous affectez un échantillon découpé aux parties d'échantillon 1—7B, il sera considéré comme un échantillon normal.

Pour pouvoir utiliser un échantillon Slice en mode Pattern, vous devez d'abord le sauvegarder (Voir p.32).

Quelques conseils pour obtenir de bons résultats avec Time Slice

- Bien qu'il soit souvent préférable de d'abord choisir un tempo (BPM) permettant une reproduction fluide de la phrase échantillonnée, cela peut ne pas produire le résultat escompté avec la fonction Time Slice. Il peut même s'avérer nécessaire d'essayer d'autres valeurs BPM (y compris des valeurs décimales) sur une plage de +/– 3BPM. Ainsi, lorsque vous travaillez avec une phrase dont vous savez que le tempo correspond à 120 BPM, le choix de cette valeur pour la version découpée (Slice) pourrait ne pas fournir les résultats optimaux lorsque vous l'utilisez au sein d'un motif.
  Cela peut se traduire par de légères irrégularités du rythme. Pour y remédier, effacez l'échantillon découpé et réessayez avec une valeur BPM de 199, voire de 118.5 ou 121. Essayez plusieurs valeurs dans cette plage jusqu'à ce que vous trouviez le BPM qui vous donne un découpage parfait.

- Même avant de confirmer la commande Slice, il est possible de vérifier le résultat. Choisissez une valeur BPM qui vous semble convenir et maintenez la touche Slice enfoncée. Les touches de pas s'allument pour certains intervalles de notes selon la sensibilité que vous avez choisie. Appuyez maintenant sur les touches de pas pour vérifier ce que cela donne. Vérifiez surtout le timing des pas cruciaux, à savoir les touches de pas 5 (2e temps), 9 (3e temps), etc. pour vous assurer que le timing des temps faibles est bien correct. Si ces pas vous semblent étranges, appuyez tout de suite sur la touche Stop/Cancel et recommencez la procédure en prenant soin d'utiliser une autre valeur BPM. Vérifiez à nouveau et continuez jusqu'à ce que tous les sons soient affectés aux bonnes touches de pas.

- Lorsque qu'une phrase est découpée en plusieurs échantillons individuels, chaque "tranche" d'échantillon est mise en boucle afin d'éviter des sons trop brefs. Si la hauteur ou le timbre de ces boucles ne vous plaît pas, augmentez la sensibilité. Cela résulte en effet en un nombre plus petit de tranches, si bien que les boucles se font moins remarquer. Notez toutefois que cela ne vous permettra sans doute plus de varier le tempo de la phrase à votre guise. En revanche, le timbre des étapes utilisées sera plus naturel.

- Des phrases avec des rythmes "swing" ou irréguliers (dont notamment bien des rythmes HipHop et jazz) rendent le découpage souvent fort difficile. Pour ce type de phrase, il vous faudra essayer des combinaisons de différentes valeurs BPM et de sensibilité. Pour masquer ces trucages, essayez des valeurs Pattern Swing plus élevées afin de retrouver le mouvement de la phrase originale. C'est souvent la combinaison de ces facteurs qui vous donnera le résultat attendu.

- Lorsqu'une phrase que vous venez de découper présente des "trous", il y a souvent moyen de les masquer en traitant le signal avec un ou plusieurs effets ou en augmentant le tempo. D'autre part, ces trous peuvent conférer un caractère unique à vos boucles. Autrement dit: ne vous contentez pas du résultat découpé et écoutez si les boucles conviennent ou non dans le cadre du morceau. Il se peut en effet que vous appréciez cette touche quelque peu fantaisiste!

Comme vous le voyez, il vous faudra expérimenter quelque peu pour trouver le résultat optimal. Songez que la fonction Slice est un outil créatif vous permettant bien plus de finesses que de découper une phrase en petits morceaux. Servez-vous de tous les paramètres proposés pour créer vos propres rythmes – et prenez votre pied!

Autres fonctions d'édition pour les échantillons

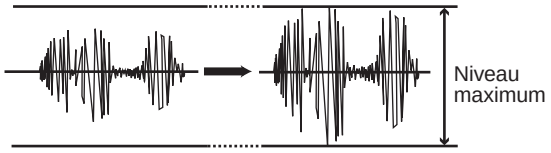
Si vous voulez sauvegarder un échantillon que vous avez édité avec ces fonctions, vous devez exécuter l'opération Write avant de choisir un autre échantillon ou de mettre l'instrument hors tension. (Voir p.32 "Sauvegarde d'un échantillon (WRITE)".)

NORMALIZE

Cette fonction permet d'augmenter le niveau de l'échantillon au maximum tout en évitant la distorsion.

1. Choisir l'échantillon à "maximiser" avec le bouton rotatif.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 11 (**NORMALIZE**). (La touche 11 se met à clignoter.)
3. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 11 pour exécuter l'opération Normalize. (La touche 11 s'éteint.)

Si vous changez d'avis en cours de procédure, appuyez sur la touche Stop/Cancel.



TRUNCATE

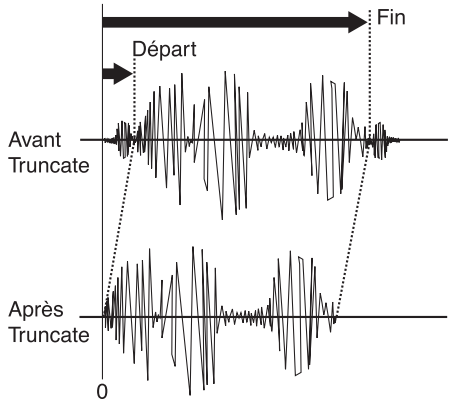
Cette fonction permet d'effacer les portions de l'échantillon situées avant l'adresse **START** et après l'adresse **END**.

1. Choisir l'échantillon à "réduire" avec le bouton rotatif.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 12 (**TRUNCATE**). (La touche 12 se met à clignoter.)
3. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 12 pour exécuter l'opération Truncate. (La touche 12 s'éteint.)

Si vous changez d'avis en cours de procédure, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Une fois que la fonction Truncate a été exécutée, l'adresse de départ (START) correspond à 0 et l'adresse de fin (END) à la longueur de l'échantillon.

Après l'exécution de Truncate, l'échantillon ne pourra être effacé (voir plus loin) que si vous le sauvegardez ou si vous sélectionnez un autre échantillon.



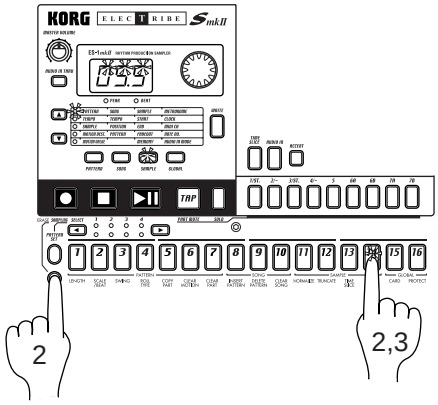
Effacement d'un échantillon (DELETE SAMPLE)

Cette fonction permet d'effacer définitivement un échantillon contenu dans la mémoire interne.

1. Choisir l'échantillon à effacer avec le bouton rotatif.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 14 (**DELETE SAMPLE**). (La touche 14 se met à clignoter.)
3. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 14 pour effacer l'échantillon choisi. (La touche 14 s'éteint.)

Si vous changez d'avis en cours de procédure, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Réfléchissez bien, car une fois qu'un échantillon a été effacé, il est irrémédiablement perdu.



Vérification de la durée d'échantillonnage libre (MEMORY)

Appuyez sur les touches de curseur de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **MEMORY**.

L'écran affiche la durée d'échantillonnage disponible en secondes.

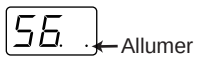
La fonction Memory sert juste à vérifier la mémoire disponible et n'offre pas de possibilité de réglage.

Les échantillons stéréo consomment deux fois plus d'espace que les échantillons mono. Si vous devez enregistrer un son stéréo, divisez donc la durée affichée par deux.

Sauvegarde d'un échantillon (WRITE)

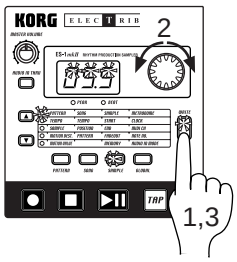
Si vous avez fini d'enregistrer ou d'éditer un échantillon et que vous voulez conserver le fruit de votre travail, vous devez sauvegarder l'échantillon avec l'opération Write. Si par contre vous n'êtes pas satisfait et que vous voulez retrouver les réglages d'origine de l'échantillon modifié, choisissez simplement un autre échantillon sans effectuer de sauvegarde.

1. Appuyer sur la touche **WRITE** (elle se met à clignoter). Le numéro d'échantillon clignote à l'écran. S'il s'agit d'un échantillon que vous venez d'enregistrer, l'indication "**- -.**" (ou "**- -.S**" pour un échantillon stéréo) clignote à l'écran.
2. Choisir la mémoire d'échantillon de destination pour la sauvegarde avec le bouton rotatif. Pour un échantillon mono (y compris les échantillons Slice), vous pouvez choisir parmi les numéros "**00.**" à "**99.**". Pour les échantillons stéréo, l'**ES-1mkII** propose les numéros "**00.S**" à "**49.S**".
   Lorsque vous choisissez une mémoire d'échantillon vide, un point est affiché à l'extrême droite de l'écran.



3. Appuyer à nouveau sur la touche **WRITE**; l'écran indique que les données sont en cours de mémorisation. Une fois la sauvegarde terminée, la touche **WRITE** s'éteint et l'écran affiche le numéro de la mémoire de destination spécifiée.

Si vous changez d'avis en cours de procédure, appuyez sur la touche Stop/Cancel.



Par défaut, la fonction de protection de la mémoire (MEMORY PROTECT) est activée, interdisant ainsi toute sauvegarde. Avant d'exécuter la fonction Write, vous devez donc désactiver la fonction Memory Protect. (Voir p.56 "Réglage de protection (MEMORY PROTECT)".)

Quand vous exécutez l'opération Write, vous perdez l'échantillon contenu dans la mémoire de destination.

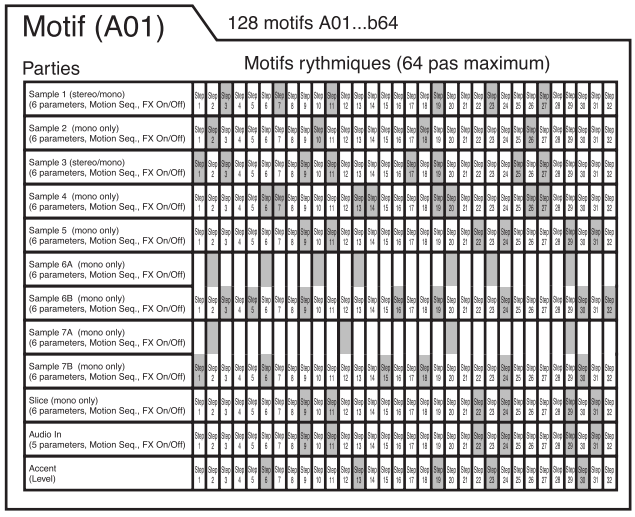
Quand vous sauvegardez un échantillon avec Write, l'ES-1mkII optimalise les emplacements de données de sa mémoire interne, ce qui peut prendre un certain temps (maximum 90 secondes). Pendant cet intervalle, l'affichage indique que la sauvegarde est en cours.

Lors de la sauvegarde d'un échantillon, l'écran affiche une petite animation pour signaler que l'écriture est en cours. Ne mettez jamais l'ES-1mkII hors tension avant la fin de la sauvegarde (attendez que la touche Write s'éteigne).

Un échantillon découpé (SLICE) ne doit pas être sauvegardé dans une autre mémoire. Les données peuvent en effet être utilisées comme échantillon normal (en affectant l'échantillon à l'une des touches 1—7B) ou en tant qu'échantillon découpé (en affectant l'échantillon à la partie Slice).

5. Mode Pattern (motifs)

Ce mode permet de jouer des motifs ou de les éditer pour obtenir de nouveaux motifs.
Appuyer sur la touche du mode **PATTERN** pour accéder au mode Pattern.



Sélection d'un motif

PATTERN **A01...b64**

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **PATTERN**.
Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un des 128 motifs: **A01**….**A64** et **b01**…..**b64**.

Réglage du tempo de reproduction

TEMPO **20.0...300.0**

• Utilisation du bouton rotatif pour modifier le tempo

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

• Utilisation de la touche Tap Tempo pour modifier le tempo

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

Si vous passez à un autre motif sans sauvegarder celui dont vous avez modifié le tempo, le tempo du motif reprendra sa valeur initiale. Pour conserver le tempo modifié, vous devez effectuer l'opération de sauvegarde "Write". (Voir p.47 "Mémorisation d'un motif").

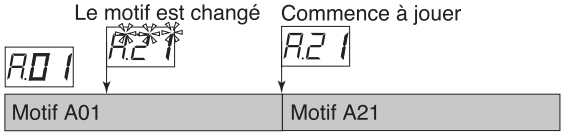
Si vous appuyez sur la touche TAP et que vous la maintenez enfoncée, la fonction d'assourdissement des parties "Part Mute" (vérification de l'état d'assourdissement des parties) sera sélectionnée et l'ES-1mkII s'arrêtera de calculer l'intervalle auquel la touche Tap tempo est sollicitée.

Jeu d'un motif (Pattern Play)

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **PATTERN.** Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction du motif. Lorsque le motif a terminé de jouer, il revient au début et continue de jouer.
Pendant que vous écoutez un motif, vous pouvez frapper les touches de parties en rythme ou déplacer les boutons pour modifier le son. Vous pouvez tirer parti des différentes fonctions du mode Pattern pour les inclure dans votre performance technique et profiter de possibilités encore plus vastes.

Moment de changement des motifs

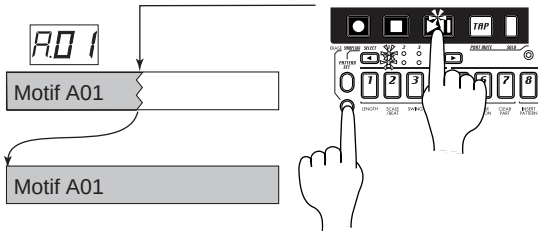
Lorsque vous changez de motifs pendant la reproduction, le changement se produira à la fin du dernier pas du motif en cours. Tant que le motif n'a pas changé, le numéro de motif sélectionné clignote sur l'affichage.



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

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

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



A propos du tempo en cas de changement de motif

Lorsque vous changez de motif pendant la reproduction, le tempo du motif précédent sera toujours conservé. Pour utiliser le tempo mémorisé avec le nouveau motif sélectionné, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction puis redémarrer celle-ci. Le tempo propre au motif sera appliqué à partir du moment où le motif a été arrêté.

Sélection des parties

L'**ES-1mkII** comporte les douze parties suivantes:

- Neuf parties d'échantillon auxquelles vous pouvez affecter un échantillon.
- Une partie d'échantillon Slice (découpé) à laquelle vous affectez un échantillon Slice (permettant de jouer séparément les notes d'une même phrase).
- Une partie Audio In permettant d'activer/de couper le signal audio reçu à la borne d'entrée **AUDIO IN** via un Gate.
- Une partie Accent contenant les données dynamiques pour chaque pas.

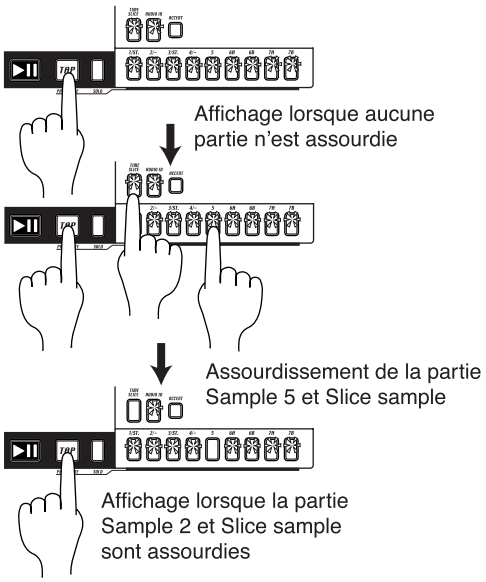
Lorsque vous appuyez sur une touche de parties, vous en entendez le son et cette partie est sélectionnée simultanément. Pendant la reproduction, vous pouvez maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur une touche de partie pour sélectionner celle-ci sans en entendre le son.
Lorsqu'une partie est sélectionnée, sa touche s'allume et les touches de pas indiquent son motif rythmique. Les commandes de la section synthétiseur seront alors activées pour cette partie.

Pendant la reproduction, chaque touche de partie s'allume en même temps qu'elle joue, afin que vous puissiez reconnaître plus facilement les sons qui sont en train de jouer. Les touches de pas continueront d'indiquer le motif rythmique de cette partie et elles indiqueront également l'emplacement du rythme.

Lorsque vous jouez une partie en appuyant sur sa touche de partie, elle jouera au volume défini lorsque l'accent est activé.

La fonction d'assourdissement de partie (PART MUTE)

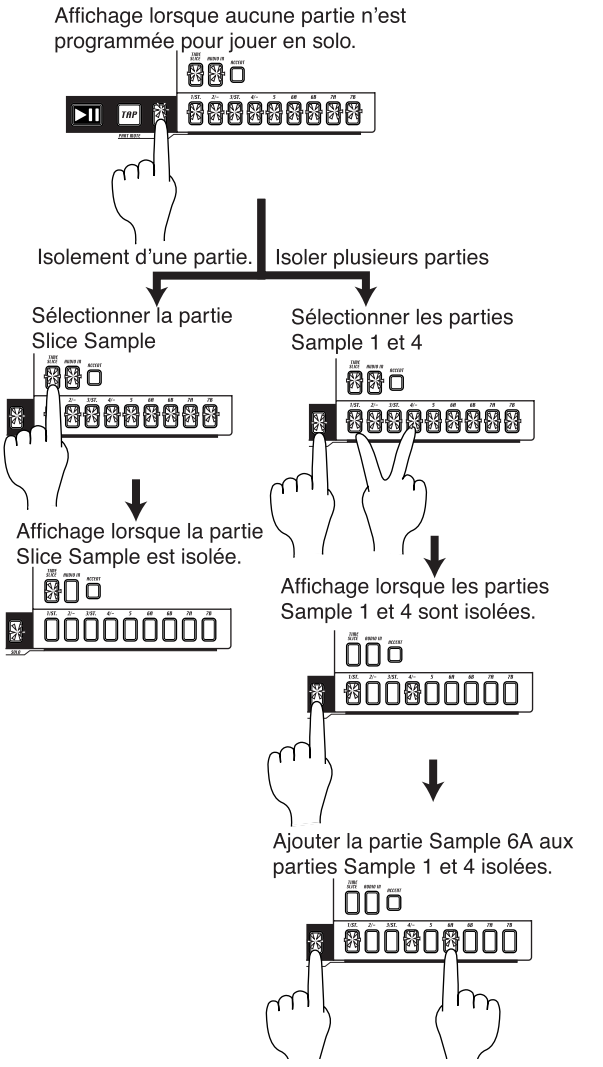
Si vous maintenez la touche **PART MUTE** enfoncée (touche **TAP**) pendant que vous appuyez sur une touche de partie, vous pouvez assourdir (couper provisoirement le son) cette partie.
Lorsque vous maintenez la touche **PART MUTE** enfoncée (touche **TAP**), l'état d'assourdissement de chaque partie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



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

La fonction d'isolement des parties (PART SOLO)

Si vous appuyez sur la touche **SOLO** (la touche s'allume) et sur une touche de partie, cette partie jouera en solo.
Pour isoler deux ou davantage de parties, maintenir la touche **SOLO** enfoncée et sélectionner les parties souhaitées. Tant que la touche **SOLO** est allumée, vous pouvez la maintenir enfoncée (ou maintenir la touche Mute enfoncée) et appuyer sur d'autres touches de parties pour ajouter plusieurs parties jouant en solo. Si vous appuyez sur la touche solo puis que vous la relâchez, la fonction Solo s'annule (la touche s'éteint).



Lorsque vous appuyez sur la touche SOLO, les réglages d'assourdissement de parties effectués seront annulés (c'est-à-dire qu'aucune partie ne sera assourdie).

Création d'un motif

Il existe deux manières de créer un motif. Vous pouvez commencer avec un motif semblable au résultat souhaité puis l'éditer ou vous pouvez créer un motif depuis le début en spécifiant le son et le motif rythmique correspondant à chaque partie. Dans tous les cas, l'**ES-1mkII** facilite la création de motifs rythmiques originaux.

Si vous voulez conserver le motif que vous avez créé, veillez à le sauvegarder avec Write avant de choisir un autre motif ou de mettre l'instrument hors tension.

Assignation d'un échantillon

SAMPLE off, 00. (00.ıı) … 99. (99.ıı) 00.S…49.S

L'**ES-1mkII** met 150 mémoires à votre disposition (dont 100 mono et 50 stéréo) pour enregistrer vos échantillons. Vous pouvez assigner librement les échantillons que vous créez aux parties de chaque motif.

Vous ne pouvez pas effectuer de réglage d'échantillon pour la partie Audio In ni la partie Accent. (L'écran affiche "**- - -**".)

1. Appuyer sur les touches de curseur de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **SAMPLE**.
2. Appuyez sur la touche de partie à laquelle vous voulez assigner un échantillon (la touche s'allume). A ce stade, l'**ES-1mkII** affiche le numéro de l'échantillon assigné à cette touche et reproduit l'échantillon en question.
3. Choisir l'échantillon avec le bouton rotatif. Si à ce stade vous appuyez sur la touche de partie déjà enfoncée à l'étape 2, l'**ES-1mkII** reproduit l'échantillon en question et enregistre l'assignation.

Si vous ne voulez pas assigner d'échantillon, sélectionnez "**oFF**".

Pour la partie Slice, seuls les échantillons Slice (00.ıı…99.ıı) sont disponibles.

Les échantillons stéréo peuvent uniquement être assignés aux parties d'échantillon 1 ou 3.

Si vous avez assigné un échantillon stéréo à la partie d'échantillon 1 ou 3, la partie d'échantillon 2 ou 4 ne sera pas jouée. Dans ce cas, le numéro d'échantillon clignotera à l'écran quand vous choisissez la partie d'échantillon 2 ou 4.

Si vous utilisez un échantillon découpé pour les parties d'échantillon 1—7B, il sera considéré comme un échantillon normal.

Si l'échantillon assigné à la partie à été effacé (voir p.32), le numéro d'échantillon clignotera à l'écran.

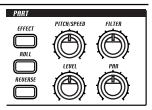
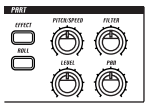
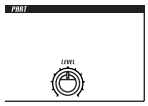
Un échantillon découpé qui a été maximisé avec NORMALIZE ou réduit avec TRUNCATE ne peut être utilisé dans une partie Slice Sample. Dans ce cas, le numéro de l'échantillon clignotera à l'écran.

Edition du son d'une partie

Sélectionner un motif qui se rapproche le plus de vos idées musicales (ou un motif qui ne contient pas de son ou de rythme). Frapper les touches de parties pour entendre chaque son et utiliser les boutons et les touches pour éditer les sons. Dans ce cas, la LED de valeur d'origine s'allume lorsque le bouton, etc. que vous déplacez atteint la même valeur que celle du son d'origine du motif.

Vous pouvez également procéder à l'édition pendant la reproduction d'un motif et il est aussi possible d'utiliser un appareil MIDI externe pour contrôler la valeur de chaque bouton (voir p.57 "A propos du système MIDI")

Les paramètres disponibles pour chaque partie sont repris dans le diagramme suivant:

1...5, 6A, 6B, 6A, 6B TIME SLICE	Sample part × 9 Slice Sample part	
AUDIO IN part		
ACCENT part		

Si le son ne change pas lorsque vous tournez un bouton ou que vous modifiez le réglage d'une touche, cela signifie que ce bouton ou cette touche n'est pas disponible pour cette partie ou que la fonction de séquence de mouvements (p.41 "Séquence de mouvements") est opérationnelle.

Les parties Audio In sont uniquement disponibles lorsqu'un signal pénètre par les bornes d'entrée audio.

Bien que les parties d'échantillon 6A et 6B et 7A et 7B puissent être éditées séparément, elles ne peuvent pas être jouées simultanément. Si un même pas comporte un déclenchement pour ces deux parties, la partie 6B ou 7B sera jouée.

EFFECT

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

ROLL

Cette touche sert à **activer** (touche allumée) et à **désactiver** (touche éteinte) tour à tour l'effet Roll (de roulement) pour chaque partie. L'intervalle de roulement est déterminé par le tempo du motif et en fonction du type de roulement spécifié (☞voir p.40 "Choix du type de roulement (ROLL TYPE)"). Si vous maintenez enfoncée une touche de partie quand la fonction Roll est activée, l'**ES-1mkII** continue de jouer le roulement tant que vous appuyez sur la touche en question. Quand la reproduction est à l'arrêt, la fonction Roll n'est pas disponible pour la partie d'échantillon Slice.

REVERSE

Cette touche permet d'**activer** (touche allumée) ou de **désactiver** (touche éteinte) la fonction de reproduction inversée. Cette fonction n'a pas d'effet sur la partie AUDIO IN.

Bouton PITCH/SPEED -64…63

Permet de régler la hauteur de reproduction de l'échantillon en question. Une augmentation de hauteur entraîne une augmentation de la vitesse de reproduction, tandis qu'une diminution de la hauteur ralentit la reproduction. Vous pouvez régler la hauteur sur une plage de +/- 2 octaves; le tableau suivant montre le rapport entre l'action du bouton et l'effet sur la hauteur.

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

Pour la partie **AUDIO IN**, ce bouton spécifie la longueur de note (durée du son) synchronisée sur le tempo.

Bouton FILTER 0…127

Permet de régler la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Pour couper les harmoniques au-dessus de la fréquence de coupure et adoucir le son, tournez ce bouton vers la gauche.

Bouton PAN L64…R63

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

Bouton LEVEL 0…127

Permet de régler le niveau de sortie. Tournez ce bouton à droite pour augmenter le niveau de sortie.
Pour la partie Accent, ce bouton sert à régler l'intensité de l'accent (le niveau auquel le volume monte en présence d'un accent). (Voir p.40 "Ajout d'accents au motif rythmique (ACCENT)".)

Touche MOTION SEQ (séquence de mouvements)

Permet d'enregistrer et de reproduire les manipulations des boutons. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous choisissez dans l'ordre le statut **activé** (LED SMOOTH allumée), **activé** (LED TRIG HOLD allumée) et **désactivé** (LED éteintes). (Voir p.41 "Jeu d'une séquence de mouvements".)

Edition des effets et du Delay

Section EFFECT

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

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

Touche MOTION SEQ (séquence de mouvements)

Cette touche active la fonction de séquence de mouvements pour les boutons de la section d'effet (voir p.41 "Séquence de mouvements"). Appuyez sur cette touche pour **activer** (touche allumée) et **désactiver** (touche éteinte) tour à tour la séquence de mouvements.

Types et paramètres d'effet

REVERB

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

EDIT 1 _ Temps **0…127**
Pour allonger le temps de réverbération, tournez le bouton Edit1 à droite.

EDIT 2 _ Niveau **0…127**
Vous pouvez augmenter le niveau de l'effet de réverbération en tournant le bouton Edit2 à droite.

FLG.CHO. (Flanger/Chorus)

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

EDIT 1 _ Vitesse du LFO **0…127**
Règle la vitesse du LFO de l'effet Chorus/Flanger.
Pour augmenter la vitesse du LFO, tournez ce bouton à droite.

EDIT 2 _ Intensité **0…127**
Règle l'intensité de l'effet Chorus/Flanger. Quand vous tournez ce bouton à droite, l'effet change du type Chorus au type Flanger.

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

PHASER

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

EDIT 1 _ Vitesse du LFO **0…127**
Règle la vitesse du LFO de l'effet Phaser.
Pour augmenter la vitesse du LFO, tournez ce bouton à droite.

EDIT 2 _ Intensité **0…127**
Règle l'intensité de l'effet Phaser. Pour augmenter la modulation de l'effet Phaser, tournez ce bouton à droite.

RING MOD. (modulateur en anneau)

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

EDIT 1 _ Fréquence **0…127**

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

EDIT 2 _ Balance **0…127**

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

PITCH SHIFTER

Cet effet sert à transposer le son.

EDIT 1 _ Hauteur **0…127**

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

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

EDIT 2 _ Niveau direct **0…127**

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

COMPRESSER

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

EDIT 1 _ Sensibilité **0…127**

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

EDIT 2 _ Attaque **0…127**

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

DISTORTION

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

EDIT 1 _ Gain **0…127**

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

EDIT 2 _ Niveau **0…127**

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

DECIMATOR

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

EDIT 1 _ Fréquence d'échantillonnage **0…127**

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

EDIT 2 _ Résolution d'échantillonnage **0…127**

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

Si le volume d'entrée est trop bas, vous risquez de n'obtenir aucun signal de sortie. Si la source produit beaucoup de bruit pendant les silences, cela pourrait générer du bruit dans la section d'effet.

ISOIATOR

Cet effet permet de couper le son d'une fréquence spécifique. Vous pouvez par exemple l'utiliser pour couper juste la plage du chant, la plage de la basse, etc. Le bouton Edit2_Contrôle des médiums a priorité de réglage.

EDIT 1 _ Contrôle des graves/aigus **0…127**

Règle la plage des aigus ou des graves. Pour couper les aigus, tournez ce bouton à gauche. Pour couper les graves, tournez-le à droite.

EDIT 2 _ Contrôle des médiums **0…127**

Règle la plage des médiums. Tournez ce bouton à droite pour couper les médiums et à gauche pour conserver uniquement la plage des médiums.

RESO. FILT. (filtre avec résonance)

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

EDIT 1 _ Fréquence de coupure **0…127**

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

EDIT 2 _ Résonance **0…127**

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

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

MOD. DELAY (Delay avec modulation)

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

EDIT 1 _ Time **1/4...8**

Sert à régler le temps de retard. Les réglages disponibles sont des multiples des pas synchronisés sur le tempo: 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 fois.
Quand le paramètre MIDI Clock est réglé sur Ext (externe), vous pouvez synchroniser le temps de retard sur l'horloge d'un instrument externe. (Voir "Synchronisation de l'ES-1mkII sur des appareils MIDI externes" p.53.)

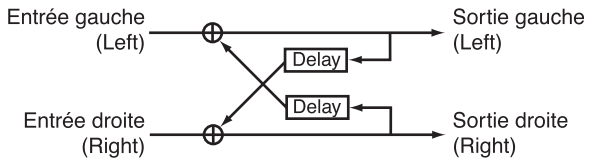
EDIT 2 _ Depth **0...127**

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

DELAY

Le Delay ou retard est un effet qui permet d'ajouter un ou plusieurs "échos" de retard au son. L'effet de retard de l'**ES-1mkII** est un "cross feedback delay" (retard avec croisement de feedback). Il renvoie les signaux L et R retardés au côté opposé pour produire une plus grande impression d'espace entre la gauche et la droite.

Vous pouvez enregistrer les manipulations des boutons sous forme de séquence de mouvements ou utiliser l'effet comme retard de tempo (Tempo Delay).



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

MOTION SEQ (séquence de mouvements)

La séquence de mouvements enregistre ici les réglages de l'effet Delay (voir p.41 "Séquence de mouvements"). Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous **activez** (touche allumée) et **désactivez** (touche éteinte) tour à tour la fonction de séquence de mouvements.

BPM SYNC

Cette touche permet de synchroniser automatiquement le temps de retard avec le tempo du motif. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous **activez** (touche allumée) et **désactivez** (touche éteinte) tour à tour la fonction BPM Sync. Si le paramètre d'horloge MIDI est réglé sur "Ext", vous pouvez aussi synchroniser le temps de retard avec l'horloge d'un instrument MIDI externe (voir p.53 "Synchronisation de l'**ES-1mkII** sur des appareils MIDI externes (MIDI Clock)").

DEPTH **0...127**

Permet de régler le niveau du son de retard et l'importance du feedback (le nombre de répétitions du retard).

Tourner le bouton vers la droite pour augmenter le niveau du son de retard et augmenter également la quantité de feedback.

Plus le panoramique est positionné à gauche ou à droite, plus le son sera étendu entre la gauche et la droite.

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

TIME (temps de retard) **0...127**
(pour le retard de tempo) 1/4...8

Permet de spécifier la durée du retard. Tourner le bouton vers la droite pour allonger le temps de retard. Tourner le bouton vers la gauche pour le raccourcir et produire un effet de "doublage" (l'impression que plusieurs instruments jouent à l'unisson).

Quand la fonction **BPM SYNC** est **activée**, ce paramètre vous permet de spécifier le tempo via seize multiples différents du tempo: 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1.33, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8.

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

En fonction du réglage de tempo, il peut s'avérer impossible de régler le temps de retard. Dans ces circonstances, régler le temps de retard à la moitié de la valeur souhaitée.

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

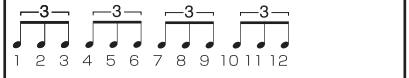
Réglages de la longueur et Echelle/Mesure (SCALE/BEAT)

Vous pouvez régler la longueur (la longueur de l'ensemble du motif) et la mesure de base (l'armature de temps). La longueur et l'échelle/la mesure que vous spécifiez à ce paramètre affecteront la correspondance entre les touches de pas et les valeurs de notes et le nombre maximum de pas comme illustré sur le diagramme ci-dessous.

Lorsque SCALE/BEAT est réglé sur "**tri**" (♪3 x 12) ou "**tr2**" (♪3 x 12), les boutons de pas 13...16 n'ont aucune fonction.

Quand vous maintenez la touche **SHIFT** enfoncée, la ligne supérieure des LED Select (vertes) indique la longueur du motif sélectionné et la ligne inférieure des LED Select (rouges) indique la mesure.

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

SCALE/BEAT	Correspondance entre les touches de pas et les valeurs des notes
16 (♬×16) Select LED 1 (rouges) allume	
32 (𝅘𝅥𝅯×16) Select LED 2 (rouges) allume	
tri (♪3×12) Select LED 3 (rouges) allume	
tr2 (♬3×12) Select LED 4 (rouges) allume	

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

Réglage de la longueur (LENGTH)

1, 2, 3, 4

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

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

Réglage de Echelle/Mesure (SCALE/BEAT)

16, 32, tri, tr2

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

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

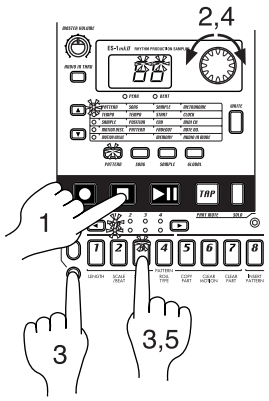
Réglages Swing

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

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

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

Le réglage Swing n'a aucun effet lorsque Length ou Scale/Beat est réglé sur "**tri**" ($\mathbf{\mathfrak{d}}_3$ x 12) ou "**tr2**" ($\mathbf{\mathfrak{d}}_3$ x 12).
Il n'est pas possible de visualiser ou d'ajuster le paramètre Swing pendant la reproduction ou l'enregistrement ou pendant le jeu d'un ensemble de motifs définis (Pattern Set Play).



Choix du type de roulement (ROLL TYPE)

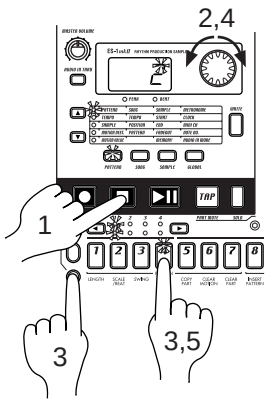
2, 3, 4

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

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

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

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



Création d'un motif rythmique

Il existe deux façons de créer un motif rythmique. La première correspond à l'enregistrement pas à pas, dans lequel vous pouvez utiliser les touches de pas pour créer le rythme à mesure que vous visualisez l'état allumé/éteint des touches. La seconde s'effectue dans l'enregistrement en temps réel, dans lequel vous frappez les touches de parties selon la synchronisation à laquelle vous souhaitez enregistrer chaque note. Si vous souhaitez effacer le rythme de chaque partie avant de créer vos propres données de rythmes, voir p.43 "Effacement des données de rythme d'une partie".

• Utilisation des touches de pas (Enregistrement pas à pas)

Dans cette méthode, vous utilisez les seize touches de pas pour créer le motif rythmique tout en regardant l'état allumé/éteint des touches pour vérifier le rythme.

Pour plus de détails, voir p.18 "Utilisation des touches de pas pour éditer le rythme (Enregistrement pas à pas)" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).

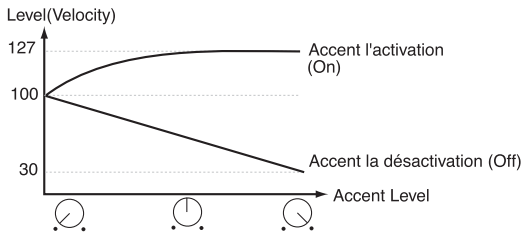
• Utilisation des touches de parties (Enregistrement en temps réel)

Pour plus de détails, voir p.19 "Utilisation des touches de partie pour éditer le rythme (Enregistrement en temps réel)" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).

Ajout d'accents au motif rythmique (ACCENT)

Vous pouvez appliquer des accents (des changements de volume) au motif rythmique. Lorsque la fonction Accent est activée, les notes spécifiées (les pas) de l'ensemble du motif seront accentuées.

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



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

Séquence de mouvements

Jeu d'une séquence de mouvements

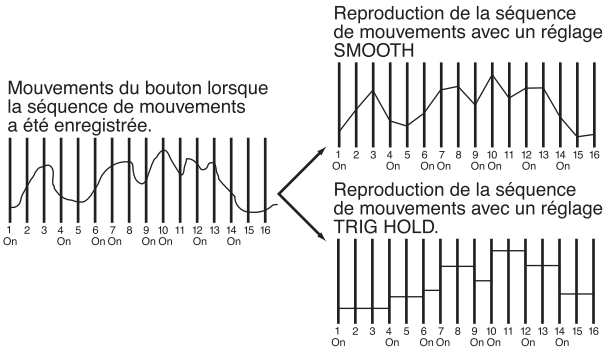
Vous pouvez reproduire une séquence de mouvements selon les méthodes décrites ci-dessous et vous pouvez sélectionner la méthode de reproduction séparément pour chaque partie.

SMOOTH

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

TRIG HOLD (Trigger hold) (maintien du déclenchement)

La valeur du bouton de séquence de mouvements sera maintenue lors du déclenchement de note de cette partie.



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

Enregistrement d'une séquence de mouvements

Vous pouvez enregistrer les manipulations des boutons (ou séquences de mouvements) pour chaque partie. Vous pouvez utiliser un seul bouton par partie, plus les touches EFFECT, ROLL et REVERSE. Si vous manipulez un autre bouton pour une même partie, vous perdez les valeurs mémorisées lors de la manipulation précédente.

Pour savoir comment enregistrer une séquence de mouvements, voyez la section "Utilisation d'une séquence de mouvements" dans le chapitre "3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement)" à la page 21.

Pour savoir comment éditer une séquence de mouvements enregistrée, voyez la section "Edition des données de séquences de mouvements" à la p.45.

Même si vous avez choisi le mode SMOOTH, EFFECT, ROLL et REVERSE seront joués en mode TRIG HOLD.

Jeu d'une séquence de mouvements d'effet

Cette séquence de mouvements est spécialement réservée à l'effet spécifié. Contrairement à une séquence de mouvements de partie, les boutons **EDIT 1** et **EDIT 2** peuvent être ici manipulés simultanément. La méthode de reproduction est identique à celle du mode de reproduction **SMOOTH** pour une séquence de mouvements de partie.

Aucun effet ne sera appliqué si la fonction Motion Seq est désactivée (touche éteinte) pour l'effet.

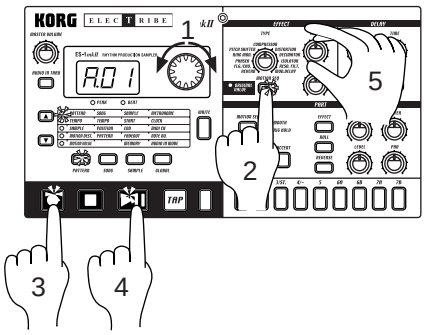
Enregistrement d'une séquence de mouvements d'effet

Vous pouvez enregistrer simultanément les manipulations des boutons **EDIT 1** et **EDIT 2**.

1. Sélectionner le motif à éditer.
2. Appuyer sur la touche **MOTION SEQ** de la section EFFECT (touche allumée).
3. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt à l'enregistrement. (La touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer le motif. (La touche Rec et la touche Play/Pause s'allument)
5. Déplacer le bouton **EDIT 1** pour créer des modifications diverses jusqu'à ce que le cycle de jeu du motif soit terminé (16 pas × la longueur ou 12 pas × la longueur).
6. Lorsque le motif a joué tout un cycle après le commencement du déplacement du bouton, la touche Rec s'éteint automatiquement et la reproduction reprend pour vous permettre d'entendre la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

Vous pouvez enregistrer les mouvements du bouton **EDIT 2** de la même manière.

La séquence de mouvements d'effet ne sera pas enregistrée si l'effet n'est pas activé (touche allumée) pour chaque partie.



Jeu d'une séquence de mouvements de retard

Une séquence de mouvements de retard ou "Delay motion sequence" est une séquence de mouvements spéciale servant uniquement pour l'effet de retard. Contrairement à la séquence de mouvements d'une partie, les mouvements de deux boutons, **DELAY DEPTH** et **DELAY TIME**, peuvent être enregistrés simultanément. La méthode de reproduction est identique à celle de la reproduction **SMOOTH** d'une séquence de mouvements de partie.

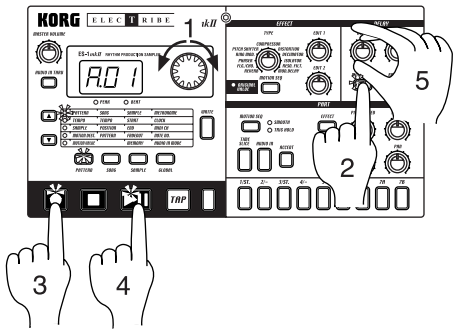
Aucun effet ne sera appliqué si la fonction MOTION SEQ est désactivée (touche éteinte) pour le DELAY.

Enregistrement d'une séquence de mouvements de retard

Vous pouvez enregistrer les manipulations des boutons **DEPTH** et **TIME** de la section **DELAY** sous forme d'une séquence de mouvements de retard. Si la fonction **BPM SYNC** est activée (touche allumée), la séquence de mouvements sera synchronisée avec le tempo du temps de retard.

1. Sélectionner le motif à éditer.
2. Appuyer sur la touche **MOTION SEQ** de la section **DELAY** (touche allumée).
3. Appuyer sur la touche Rec pour accéder au mode prêt à l'enregistrement. (La touche Rec s'allume et la touche Play/Pause clignote).
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer le motif. (La touche Rec et la touche Play/Pause s'allument)
5. Déplacer le bouton **DELAY TIME** pour créer des modifications diverses jusqu'à ce que le cycle de jeu du motif soit terminé (16 pas × la longueur ou 12 pas × la longueur).
6. Lorsque le motif a joué tout un cycle après le commencement du déplacement du bouton, la touche Rec s'éteint automatiquement et la reproduction reprend pour vous permettre d'entendre la séquence de mouvements que vous venez d'enregistrer.

Vous pouvez enregistrer les mouvements du bouton **DELAY DEPTH** de la même manière.



Vérification des données de mouvements

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

- Si des données de séquences de mouvements sont inclues dans la partie sélectionnée,

  les touches de pas 1, 2, 3 4 s'allument.

- Si des données de séquence de mouvements d'effet (pour le bouton **EDIT 1**) sont inclues,

  les touches de pas 5 et 6 s'allument.

- Si des données de séquence de mouvements d'effet (pour le bouton **EDIT 2**) sont inclues,

  les touches de pas 7 et 8 s'allument.

- Si des données de séquence de mouvements de retard (pour le bouton **DEPTH**) sont inclues,

  les touches de pas 9 et 10 s'allument.

- Si des données de séquence de mouvements de retard (pour le bouton **TIME**) sont inclues,

  les touches de pas 11 et 12 s'allument.

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

Fonctions pratiques pour l'édition de motifs

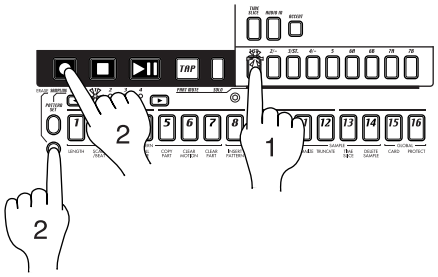
Si vous souhaitez mémoriser le motif édité à l'aide de ces fonctions, vous devez mener à bien l'opération d'écriture "Write" avant de sélectionner un autre motif ou de mettre l'appareil hors tension.

Effacement des données de motif rythmique dans une partie

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

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

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

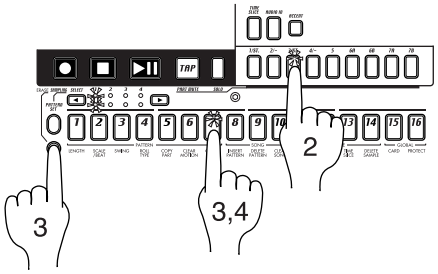


• Effacement de toutes les données d'une partie (CLEAR PART)

Cette opération permet d'effacer toutes les données de motif rythmique et de séquences de mouvements en une fois.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie contenant les données à effacer.
3. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 7 (**CLEAR PART**) (la touche 7 se met à clignoter).
4. Réappuyer sur la touche de pas 7 pour supprimer les données.

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



Copie d'une partie (COPY PART)

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

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Appuyer sur une touche de partie pour sélectionner la partie de destination de la copie (la touche s'allume).
3. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 5 (**COPY PART**) (la touche 5 se met à clignoter). L'affichage clignote.
4. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la source de copie.
5. Utiliser les touches de parties pour sélectionner la partie correspondant à la source de copie. (La touche de source de copie clignote et la touche de destination de copie s'éteint).
6. Appuyer sur la touche de pas 5 pour exécuter l'opération de copie de partie.

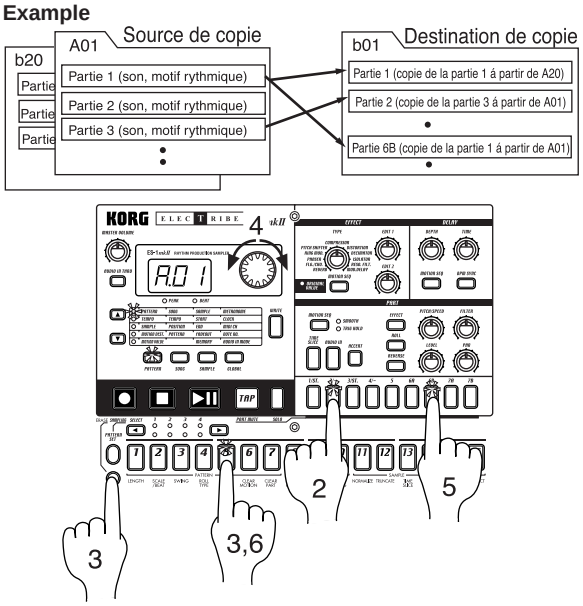
Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Si vous copiez un échantillon dans une partie mono, le son et les données du motif rythmique sont aussi copiés. En revanche, si vous copiez un échantillon de la partie 1 ou 3 d'un échantillon stéréo dans une partie d'échantillon mono, le son ne sera pas copié.

Le son et les données de motif rythmique d'une partie d'échantillon dont l'échantillon est stéréo peuvent uniquement être copiés entre les parties d'échantillon 1 et 3.

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

Example



Copie de données au sein d'un motif

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

1. Créer un motif d'une longueur égale à 1 et le mémoriser. (Voir p.47 "Mémorisation d'un motif").
2. A ce stade, les mêmes données que celles se trouvant à la longueur 1 seront automatiquement copiées aux pas des longueurs 2…4
3. Modifier la longueur du motif comme souhaité. (Voir p.38 "Réglages de longueur "**LENGTH**", d'échelle/de mesure "**SCALE/BEAT**")
4. Les pas des longueurs 2…4 contiendront les mêmes données que la longueur 1. Vous pouvez à présent éditer les longueurs 2….4 pour terminer le motif.

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

Copie de données de motif

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

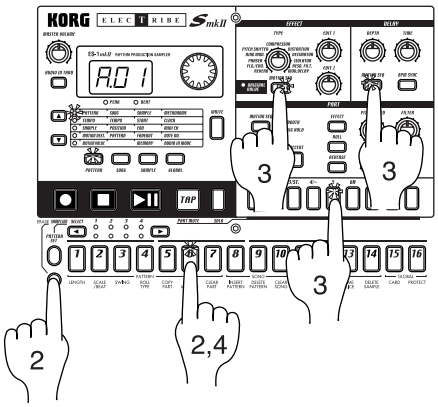
Les données qui sont copiées automatiquement lors de la mémorisation d'un motif ne changent pas obligatoirement la longueur du motif (1—4). Si la longueur est égale à 4, les données ne seront pas copiées au sein du motif.

Effacement d'une séquence de mouvements de partie, d'effet ou de retard (CLEAR MOTION)

Cette opération permet d'effacer d'un coup les données de séquence de mouvements pour une partie, pour l'effet choisi ou pour le Delay.

1. Si un motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 6 (**CLEAR MOTION**). (La touche 6 se met à clignoter.)
3. Appuyer sur une touche de partie ou sur la touche Motion Seq de la section **DELAY** ou **EFFECT** pour spécifier la séquence de mouvements à effacer. (La touche se met à clignoter.)
4. Appuyer à nouveau sur la touche de pas 6 pour exécuter l'opération. Si vous avez choisi la séquence de mouvements **DELAY**, les réglages définis avec les boutons Depth et Time seront effacés. Si vous choisissez la séquence de mouvements **EFFECT**, cette opération efface les manipulations des boutons **EDIT 1** et **EDIT 2**.

Pour annuler vos réglages sans effacer de données, appuyez sur la touche Stop/Cancel.



Edition des données de séquence de mouvements

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

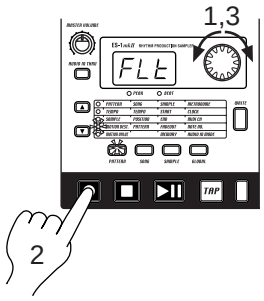
Choix d'une séquence de mouvements

MOTION DEST.

PCh (PITCH/SPEED) … tin (TIME)

1. Choisir le motif contenant la séquence de mouvements à éditer.
2. Appuyer sur les touches de curseur [▲][▼] de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **MOTION DEST.**.
3. Choisir le paramètre à éditer avec le bouton rotatif.

Pour **PCh** (PITCH/SPEED), **LEU** (LEVEL), **FLt** (FILTER) et **PAn** (PAN), seul un paramètre est disponible par partie.
Les paramètres **EFF** (EFFECT), **roL** (ROLL) et **rEU** (REVERSE) sont disponibles pour chaque partie.
Les paramètres **Ed1** (EDIT 1), **Ed2** (EDIT 2), **dPt** (DEPTH) et **tin** (TIME) sont disponibles pour le motif (toutes les parties).

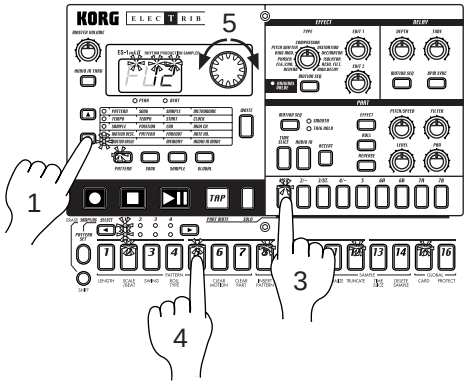


Edition des valeurs de paramètre d'une séquence de mouvements

MOTION VALUE

PCh (PITCH/SPEED)	**dis, –64...63**
LEU (LEVEL)	**dis, 0...127**
FLt (FILTER)	**dis, 0...127**
Pan (PAN)	**dis, L.64...r.63**
EFF (EFFECT)	**dis, oFF...on**
roL (ROLL)	**dis, oFF...on**
rEU (REVESE)	**dis, oFF...on**
Ed1 (EDIT 1)	**dis, 0...127**
Ed2 (EDIT 2)	**dis, 0...127**
dPt (DEPTH)	**dis, 0...127**
tin (TIME)	**dis, 0...127**

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



Dans le cas de séquences de mouvements générées avec les boutons PITCH/SPEED, FILTER, LEVEL et PAN, si vous choisissez un paramètre avec MOTION DEST. et que vous en éditez la valeur, tous les réglages retourneront à la valeur par défaut "**diS**".

Si vous changez de motif sans sauvegarder les changements que vous avez effectués dans la séquence de mouvements, celle-ci retrouvera ses réglages d'origine et vous perdrez votre travail. Si vous voulez conserver les réglages que vous avez faits sur une séquence de mouvements, vous devez effectuer l'opération Write (voir p.47 "Mémorisation d'un motif (WRITE)").

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

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

Pendant l'enregistrement d'une séquence de mouvements, l'écran affiche "**rEC**"; vous ne pouvez pas éditer la séquence de mouvements pendant son enregistrement.

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

Ensemble de motifs définis (PATTERN SET)

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

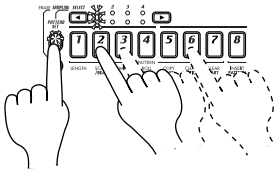
Utilisation des ensembles de motifs définis dans une performance (Pattern Set Play)

Appuyer sur la touche Play/Pause pour démarrer la reproduction.
Maintenir la touche **PATTERN SET** enfoncée et appuyer sur une touche de pas pour activer le motif enregistré sous cette touche de pas.
Si vous maintenez la touche **PATTERN SET** enfoncée et que vous appuyez sur une touche **SELECT**, vous pouvez activer un autre groupe d'ensembles de motifs enregistrés.
Ce groupe d'ensemble de motifs définis sera indiqué par les LED de la ligne inférieure de la fonction Select (LED rouges).
En maintenant la touche **SHIFT** enfoncée et en appuyant sur la touche **PATTERN SET**, vous pouvez maintenir (Hold) la fonction Pattern Set (la touche s'allume).
Pour supprimer la fonction de maintien Hold, réappuyer sur la touche **PATTERN SET** pour éteindre la touche.

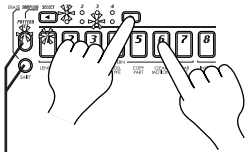
Example

Touche de pas / LED de sélection	1	2	3	4	5		14	15	16
1	A01	A30	B03	B04	A51		A31	B43	B61
2	B21	B23	B56	B64	B28		B21	A07	A08
3	B01	B02	B04	B62	A04		A05	A45	A64
4	A11	A12	A13	A14	A15		A24	A25	A26

Pattern set 1



Pattern set 3



Maintenir la touche SHIFT enfonc e et appuyer sur la touche Pattern Set pour conserver la fonction.

En mode Pattern Set Play, le moment auquel les motifs changent, le réglage du tempo, et les fonctions telles que Reset & Play, etc. sont identiques à celles du mode de jeu de motifs "Pattern Play".

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

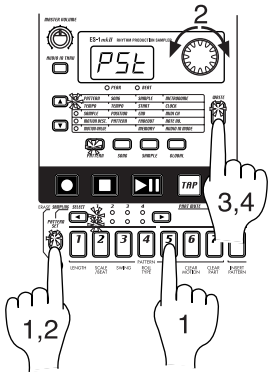
Enregistrement d'un motif pour la fonction Pattern Set

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

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

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

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



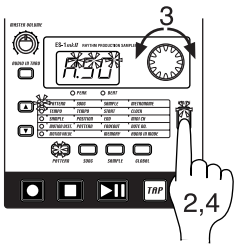
Mémorisation d'un motif (WRITE)

Pour conserver les données que vous avez créées, il convient de les mémoriser par le biais de l'opération Write. Lorsque vous réalisez cette opération de sauvegarde, la "Copie de données au sein d'un motif" (p.44) se fera automatiquement, en fonction de la longueur du motif.

Pour supprimer volontairement vos éditions et revenir aux données d'origine du motif, il suffit de sélectionner un autre motif sans passer par l'opération d'écriture "**WRITE**".

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

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

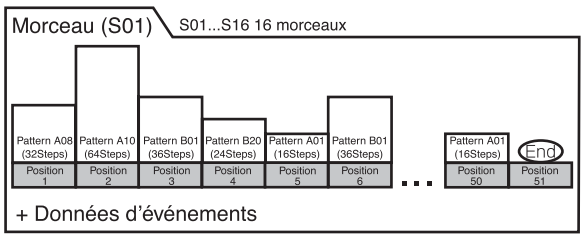


Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d'effectuer l'opération de sauvegarde.

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

6. Mode Song

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



Sélection d’un morceau

SONG **S01...S16**

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **SONG**.
Tourner le bouton rotatif pour sélectionner un des seize morceaux: **S01** à **S16**

Réglage du tempo de reproduction

TEMPO **20.0...300.0**

• Utilisation du bouton rotatif pour définir le tempo

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **TEMPO.** Tourner le bouton rotatif pour définir le tempo.

Pour modifier les unités de tempo de la décimale, enfoncez la touche Shift et tournez le bouton rotatif.

• Utilisation de la touche Tap Tempo pour définir le tempo

Pendant le jeu du morceau, appuyer trois fois ou plus sur la touche **TAP** au tempo souhaité. L’**ES-1mkII** calculera l’intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche et il modifiera le tempo en fonction de cet intervalle. Vous pouvez également régler le tempo de la même manière lorsque la reproduction est arrêtée.

Lorsque vous utilisez les touches de curseurs pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **TEMPO**, le tempo modifié s’affiche.

Si vous passez à un autre morceau sans sauvegarder celui dont vous avez modifié le tempo, le tempo du premier morceau reviendra à sa valeur initiale. Pour conserver le tempo modifié, vous devez effectuer l’opération de sauvegarde “WRITE”. (Voir p.52 “Mémorisation d’un morceau”).

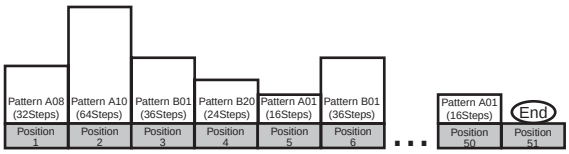
Jeu d’un morceau (Song Play)

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

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

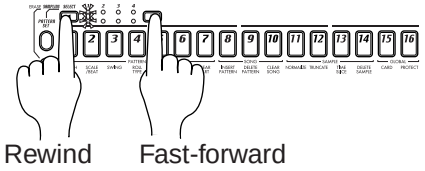
Qu’est-ce que la position?

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



Avance rapide ou retour en arrière dans un morceau

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



Changement de morceau

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

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

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

Création d'un morceau

Création d'un morceau depuis le début

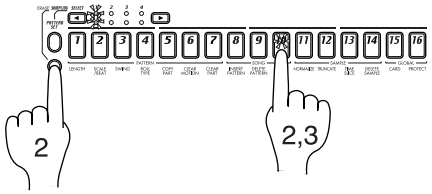
Voici comment créer un morceau en plaçant les motifs dans l'ordre souhaité.

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

Effacement des données de morceau (CLEAR SONG)

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Sélectionner ensuite le morceau à effacer.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 10 (**CLEAR SONG**) (la touche 10 se met à clignoter).
3. Réappuyer sur la touche de pas 10 pour supprimer les données.

Pour annuler l'opération sans effacer les données, appuyer sur la touche Stop/Cancel.
Si vous effacez des données de morceau par erreur, tourner le bouton rotatif pour resélectionner le morceau avant de le mémoriser et rétablir ainsi les données d'origine.



Spécification d'un motif pour chaque position

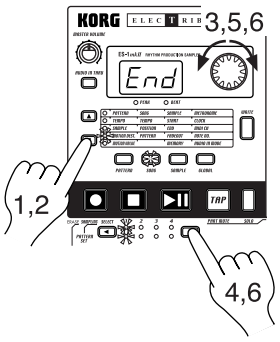
POSITION **001...256**

PATTERN **A01...b64**

Voici comment spécifier le motif de chaque position.

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

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



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

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

PATTERN A01 - - A13 - - A22 - - b01 - - b30 - - b60 - - End

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

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

POSITION	001	002	003	004	005	006	007
PATTERN	A01	A13	A22	b01	b30	b60	End

Edition d’un morceau

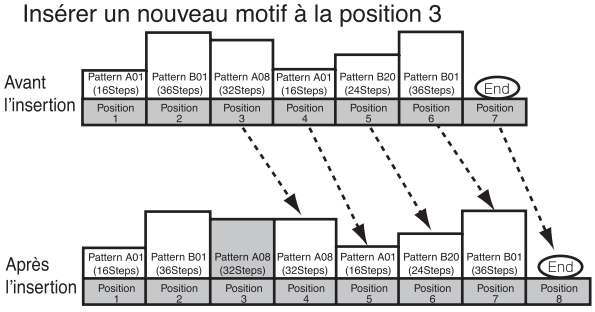
Vous pouvez insérer un nouveau motif dans un morceau ou effacer un motif existant. Vous pouvez également ajouter des mouvements de boutons ou votre propre interprétation à un morceau.

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

Insertion d’un motif à une position précise (INSERT PATTERN)

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

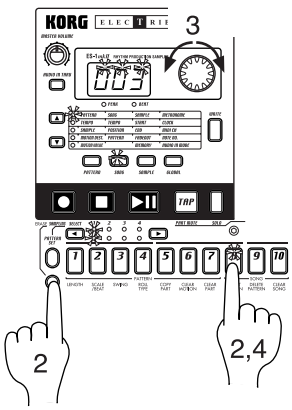
Insérer un nouveau motif à la position 3



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 8 (**INSERT PATTERN**) (la touche 8 se met à clignoter).
3. L’indicateur de position clignote sur l’affichage. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut insérer un motif. (Par exemple, pour insérer un motif à la position 3, faire clignoter l’affichage sur “**003**”).
4. Réappuyer sur la touche de pas 8 pour insérer un motif à l’avant de cette position.

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

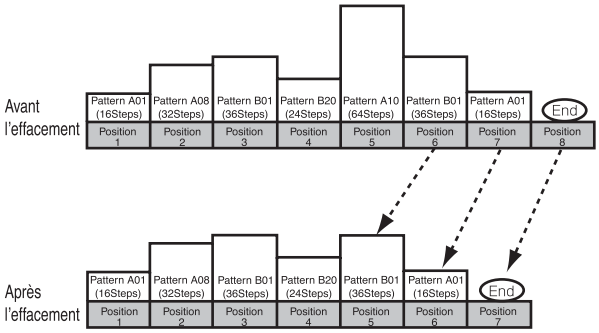
Le motif inséré sera celui qui se trouvait au préalable à cette position. Vous pouvez à présent déterminer le motif souhaité pour la position inserée.
Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l’arrière.



Effacement d’un motif à une position précise (DELETE PATTERN)

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

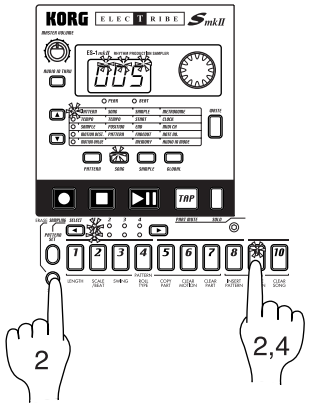
Effacement d’un motif à la position 5



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 9 (**DELETE PATTERN**) (la touche 9 se met à clignoter).
3. L’indicateur de position clignote sur l’affichage. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut effacer un motif. (Par exemple, pour effacer le motif à la position 5, faire clignoter l’affichage sur “**005**”).
4. Réappuyer sur la touche de pas 9 pour effacer le motif.

Pour annuler l’opération, appuyer sur la touche Stop/Cancel.
Lorsque vous effacez un motif, les données d’événements (voir page suivante) situées à cette position seront effacées également.

Les données suivant le motif inséré seront déplacées vers l’avant du morceau.



Changement du motif à une position spécifique

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

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

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

Outre le fait de pouvoir associer les motifs pour créer un morceau, le mode Song permet également d'enregistrer des mouvements de boutons en temps réel ainsi que vos performances sur les touches de parties.
L'enregistrement de ces données en mode Song s'appelle l'enregistrement d'événements ou "Event Recording".
Event Recording vous permet d'enregistrer quatre types de données musicales (données d'événements):

- L'actionnement des touches de partie
- L'utilisation de la fonction Part Mute ou Part Solo
- Les manipulations des boutons ou des touches (uniquement pour la partie sélectionnée)
- Le tempo

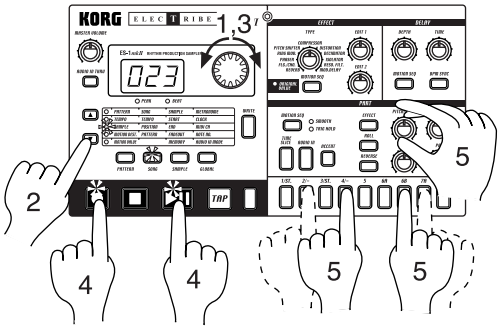
L'enregistrement d'événements permet d'enregistrer deux ou davantage de types d'événements dans la même zone, pour autant que les événements soient joués en même temps.

L'enregistrement d'événements "réécrit" toujours les données précédentes (c'est-à-dire qu'il se fait par remplacement) et lorsque vous enregistrez votre performance, toutes les données d'enregistrement d'événements déjà présentes dans cette zone seront effacées. (Il n'est pas possible de superposer des enregistrements d'événements dans une même zone).

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

Si les données musicales du morceau coïncident avec les données d'événements enregistrées, ces dernières seront prioritaires pendant la reproduction.

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



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

Si, pendant la reproduction, vous activez un bouton qui a été enregistré sous forme d'événement, la reproduction des événements de ce bouton sera annulée jusqu'à la position suivante. De même, si vous modifiez le tempo enregistré sous forme d'événement, celui-ci sera annulé jusqu'à la fin du morceau.

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

Effacement de données d'événements d'un morceau

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

Vérification des données d'événements pour un morceau

Si des données d'événements ont été enregistrées dans un morceau, maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche **MOTION SEQ** pour allumer les touches de pas 13 à 16.

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

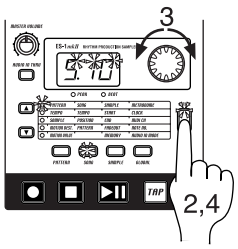
Mémorisation d'un morceau (WRITE)

Pour conserver le morceau que vous avez créé, il convient de le mémoriser par le biais de l'opération Write.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder les données de morceau créées, il suffit de sélectionner un autre morceau sans passer par l'opération d'écriture "**WRITE**".

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

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



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

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

7. Mode Global

Le mode Global permet de définir des paramètres comme le métronome ou la protection de mémoire. Appuyer sur la touche du mode **GLOBAL** pour accéder au mode Global.

Pour valider les réglages du mode Global, appuyer sur la touche du mode précédent.

Les réglages effectués en mode Global seront annulés si vous coupez l'alimentation sans les mémoriser. Pour sauvegarder les réglages effectués, vous devez mener à bien l'opération de sauvegarde "Write" (voir p.56 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global").

Réglages du métronome

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

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

oFF: Le métronome n'est pas audible.

r-0: Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement (lorsque les touches Rec et Play/Cancel sont allumées.

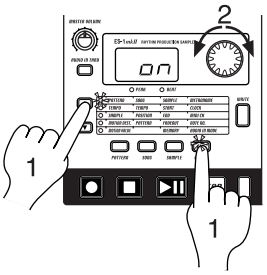
r-1: En cas d'enregistrement, un compte à rebours d'une mesure prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement

r-2: En cas d'enregistrement, un compte à rebours de deux mesures prend place avant le commencement réel de l'enregistrement. Le métronome est uniquement audible pendant l'enregistrement

on: Le métronome joue pendant la reproduction et pendant l'enregistrement. Aucun compte à rebours n'a lieu avant le commencement de l'enregistrement.

1. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **METRONOME**.
2. Tourner le bouton rotatif pour effectuer les réglages correspondant au métronome.
3. Appuyer sur la touche Pattern ou sur la touche Song pour revenir au mode précédent.

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



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

CLOCK int, Ext

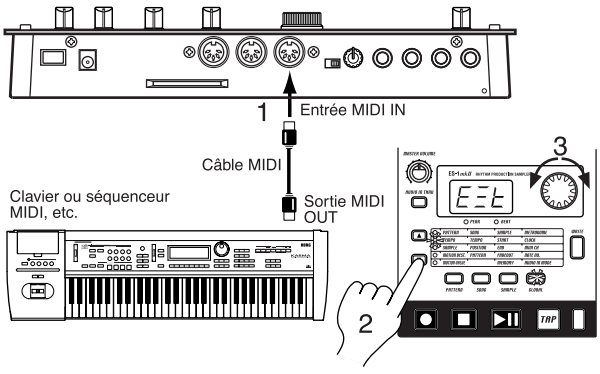
Le paramètre **CLOCK** du mode Global permet de synchroniser le tempo de l'**ES-1mkII** sur le tempo d'un appareil MIDI externe pouvant envoyer ou recevoir des messages d'horloge MIDI.

Pour plus de détails sur les réglages de synchronisation de votre appareil MIDI externe, voir le manuel d'utilisation de cet appareil.

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

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

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

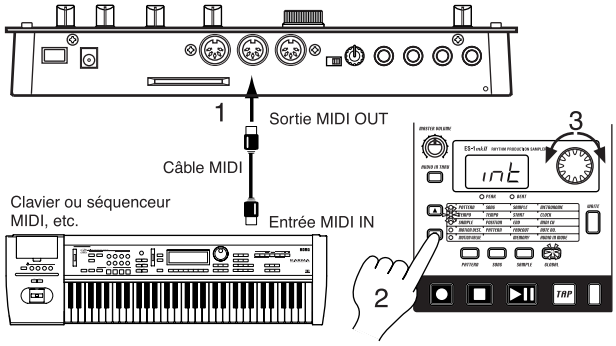


Si le paramètre d'horloge MIDI est réglé sur "**E**Ξ**t**" et que l'ES-1mkII est synchronisé sur l'horloge MIDI externe, il se synchronisera sur le tempo du séquenceur externe et il ne sera pas possible de modifier le tempo de l'ES-1mkII.
Si un message MIDI Start est reçu pendant que l'ES-1mkII joue déjà en synchronisation avec une horloge MIDI, l'ES-1mkII démarrera la reproduction à partir du début du motif en cours de jeu (ou, dans le cas d'un morceau, depuis le début du motif qui jouait lors de la réception du message "Start")

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

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

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



Réglages de canal MIDI (MIDI CH)

MIDI CH 1...16

Ce paramètre permet de définir le canal MIDI. Le même canal MIDI sert pour la transmission et pour la réception des données. A la sortie d'usine, le canal MIDI est réglé sur "**11**".

1. Déplacer les touches de curseur pour que les LED de sélection des paramètres indiquent **MIDI CH**.
2. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le canal

Réglage du numéro de note MIDI pour chaque partie (NOTE NO.)

Pour pouvoir effectuer ce réglage, vous devez passer en mode Global à partir du mode Pattern ou Song.
Si vous vous y rendez à partir du mode Sample, l'écran affichera "- - -". Il ne sera alors pas possible de modifier ce réglage.

NOTE NO. C-1...G9

Ce paramètre permet de spécifier le numéro de note MIDI pour chaque partie. Si vous spécifiez le même numéro de note pour deux ou davantage de parties, les sons de ces parties seront joués simultanément en cas de réception de cette note envoyée par un appareil MIDI externe.

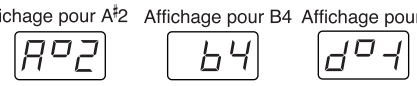
1. Déplacer les touches de curseur pour que les LED de sélection des paramètres indiquent **NOTE NO**.
2. Appuyer sur la touche de partie dont vous souhaitez changer le numéro de note (la touche s'allume).
3. Tourner le bouton rotatif pour sélectionner le numéro de note.

Les réglages d'usine sont les suivants:

Partie	Numéro de note	Nom de la note
Sample 1	C2	36
Sample 2	D2	38
Sample 3	E2	40
Sample 4	F2	41
Sample 5	G2	43
Sample 6A	C4	60
Sample 6B	C♯4	61
Sample 7A	F♯2	42
Sample 7B	A♯2	46
Slice Sample	B2	47
Audio In	A2	45

Les noms de note sont affichés comme suit à l'écran.

Affichage pour A♯2 Affichage pour B4 Affichage pour D♯–1



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

Réglage du mode d'entrée Audio In

AUDIO IN MODE

L (mono), St. (stéréo)

Ce paramètre permet de spécifier si le son reçu à la borne AUDIO IN doit être traité comme un signal mono (canal gauche uniquement) ou stéréo. Si vous utilisez une source monaurale (comme un micro, par ex.), choisissez le réglage "**L**". Si vous avez connecté une source stéréo comme un lecteur CD, choisissez "**St.**".

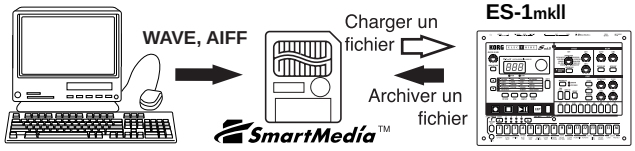
1. Appuyer sur les touches de curseur de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **AUDIO IN MODE**.
2. Choisir "**L**" ou "**St.**" avec le bouton rotatif.

Si vous avez choisi le réglage stéréo pour le mode d'entrée Audio In et que vous spécifiez le mode mono pour le mode Sample, alors l'échantillonnage sera réalisé en mono, en combinant le signal des canaux gauche et droit.

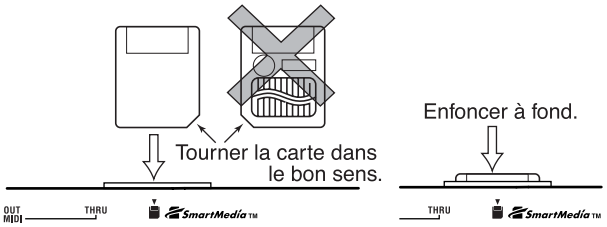
Si vous choisissez le réglage stéréo pour le mode d'entrée Audio In, effectuez la connexion via un câble équipé d'une fiche stéréo.

Utilisation d'une carte SmartMedia™

L'**ES-1mkII** vous permet d'archiver les données de sa mémoire interne sur une carte SmartMedia™. Vous pouvez aussi charger dans la mémoire de l'**ES-1mkII** les échantillons (fichiers WAVE et AIFF) créés sur votre ordinateur. L'**ES-1mkII** est compatible avec les cartes SmartMedia™ de 3 V (3,3 V) et de 4 — 64 Mo.



Assurez-vous que la carte SmartMedia est tournée du bon côté et insérez-la à fond dans le logement prévu à cet effet.



Formatage d'une carte SmartMedia (Format)

Voici comment formater une carte SmartMedia en vue de l'utiliser avec l'**ES-1mkII**.

1. Insérer la carte SmartMedia dans le logement prévu à cet effet.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 15 (**CARD**). (La touche de pas 15 se met à clignoter.)
3. L'écran affiche "**Lod**". Tourner le bouton rotatif vers la droite pour choisir "**For**", puis appuyer sur la touche de pas 15.



4. L'écran affiche "**no**". Tourner le bouton rotatif vers la gauche pour choisir "**yES**", puis appuyer sur la touche de pas 15 pour exécuter le formatage. Les touches de pas indiquent la progression du formatage.



Une fois le formatage terminé ou lorsque vous choisissez "**no**" et enfoncez la touche de pas 15, l'écran retourne à l'affichage précédent.
Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Le contenu de la carte SmartMedia est effacé pendant le formatage.

Il arrive qu'une carte SmartMedia formatée sur un autre dispositif que l'ES-1mkII n'est pas reconnue. Dans ce cas, reformatez-la avec l'ES-1mkII.

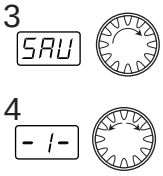
Sauvegarde de données sur carte SmartMedia (Save)

Cette section décrit comment sauvegarder ou archiver toutes les données de motif, données de morceau, données d'échantillon et données Global de l'**ES-1mkII** sur carte SmartMedia.

1. Insérer la carte SmartMedia dans le logement prévu à cet effet.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 15 (**CARD**). (La touche de pas 15 se met à clignoter.)
3. L'écran affiche "**Lod**". Tourner le bouton rotatif vers la droite pour choisir "**SAU**", puis appuyer sur la touche de pas 15.

Si la carte SmartMedia n'est pas formatée ou si elle n'est pas reconnue par l'instrument, l'écran affichera le message "For". Dans ce cas, exécutez les étapes de la section "Formatage d'une carte SmartMedia".

4. L'écran affiche le numéro du fichier qui sera sauvegardé. L'écran affiche un numéro entouré de tirets (comme "**-1-**", par exemple) pour indiquer qu'un nouveau fichier est en cours de sauvegarde. Un numéro entouré de crochets ("**[1]**") indique que l'**ES-1mkII** sauvegarde les données dans un fichier existant. (Dans ce cas, les données contenues précédemment sont écrasées par les nouvelles données.)



5. Appuyer sur la touche de pas 15 pour exécuter la sauvegarde (Save). Les touches de pas s'allument pour indiquer la progression de la sauvegarde.

Une fois que la sauvegarde est terminée, l'écran retourne au mode activé avant la sauvegarde (la touche de pas 15 s'éteint).

Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Si la carte SmartMedia comporte une étiquette de protection contre l'écriture, vous ne pourrez pas effectuer la sauvegarde. Dans ce cas, retirez l'étiquette de protection de la carte SmartMedia avant d'exécuter l'opération Save.

Ne mettez jamais l'instrument hors tension et ne retirez jamais la carte SmartMedia pendant une sauvegarde ou un formatage. Vous risqueriez d'endommager irrémédiablement la carte SmartMedia.

La sauvegarde d'un fichier requiert environ 4Mo. Si l'espace libre de la carte SmartMedia chargée ne suffit pas, la sauvegarde ne pourra pas être exécutée.

Chargement de toutes les données d'une carte SmartMedia dans l'ES-1mkII (All Load)

Cette section explique comment charger dans l'**ES-1mkII** toutes les données de motif, de morceau, d'échantillon et les données Global contenues sur une carte SmartMedia.

1. Insérer la carte SmartMedia dans le logement prévu à cet effet.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 15 (**CARD**).
3. L'écran affiche "**Lod**". Appuyer sur la touche de pas 15.
4. L'écran affiche un numéro de fichier. Choisir un numéro du fichier 1 — 9 ("**[E]**" indique un format de fichier différent du format **ES-1mkII**; ne pas choisir ce numéro ici) avec le bouton rotatif, puis appuyer sur la touche de pas 15.
5. L'écran affiche "**ALL**". Appuyer sur la touche **WRITE** pour exécuter le chargement (Load). (La touche 15 s'allume et la touche Write clignote.) Les touches de pas s'allument pour indiquer la progression du chargement (la touche Write est allumée).

Une fois que le chargement est terminé, l'**ES-1mkII** retourne en mode Pattern et sélectionne le motif A01. Pour annuler le chargement, activez le mode Pattern, Song ou Sample avec les touches de mode.

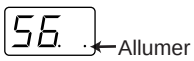


Par défaut, la fonction de protection de la mémoire (Memory Protect) est activée, interdisant ainsi toute sauvegarde. Avant d'exécuter la fonction Load, vous devez donc désactiver la fonction Memory Protect. (Voir p.56 "Réglage de protection (Memory Protect)".)

Chargement d'un seul échantillon contenu sur carte SmartMedia (Sample Load)

1. Insérer la carte SmartMedia dans le logement prévu à cet effet.
2. Maintenir la touche **SHIFT** enfoncée et appuyer sur la touche de pas 15 (**CARD**). (La touche de pas 15 se met à clignoter.)
3. L'écran affiche "**Lod**". Appuyer sur la touche de pas 15.
4. Un numéro de fichier clignote à l'écran. Spécifier le numéro du fichier souhaité avec le bouton rotatif. Pour charger un fichier WAVE ou AIFF créé sur un ordinateur, choisir un fichier "**[E]**". Une fois le fichier spécifié, appuyer sur la touche 15.
5. L'écran affiche "**ALL**" (si vous avez choisi un fichier "**[E]**", le numéro clignote à l'écran). Tourner le bouton rotatif vers la droite: un numéro d'échantillon clignote alors à l'écran.A ce stade, vous pouvez écouter l'échantillon choisi en appuyant sur la touche Play/Pause.
6. Après la sélection de l'échantillon, appuyer sur la touche 15. (La touche 15 s'allume et la touche **WRITE** se met à clignoter.)
7. Le numéro de l'échantillon de destination pour le chargement clignote à l'écran. Choisir la mémoire de destination souhaitée avec le bouton rotatif. Pour un échantillon mono (ou Slice), vous pouvez choisir entre "**00.**" et "**99.**" . Pour un échantillon stéréo, vous disposez des mémoires "**00.S**" à "**49.S**".

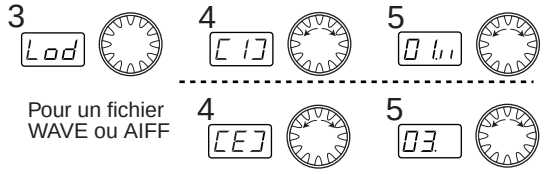
   Lorsque vous choisissez une mémoire d'échantillon vide, un point est affiché à l'extrême droite de l'écran.



8. Appuyer sur la touche **WRITE** pour lancer le chargement (la touche Write s'allume). Les touches de pas s'allument pour indiquer la progression du chargement.

Quand le chargement est terminé (la touche **WRITE** s'éteint), l'**ES-1mkII** retourne au statut de l'étape 5.

Pour annuler le chargement, activez le mode Pattern, Song ou Sample avec les touches de mode.
Seuls les fichiers WAVE ou AIFF dont le nom se compose de deux chiffres et se termine par une extension sont reconnus. Exemples: "**00.wav**"ou "**00.aif**". Si la carte contient un fichier WAVE et un fichier AIFF du même numéro à deux chiffres, le fichier WAVE aura la priorité.



L'échantillon choisi est reproduit pendant environ 16 secondes (8 secondes pour un échantillon stéréo) à partir de son début.

Vous pouvez charger des fichiers PCM WAVE ou AIFF mono/stéréo avec une résolution de 8/16 bits linéaires . Ces fichiers doivent se trouver dans le dossier principal de la carte SmartMedia.
Les fichiers WAVE ou AIFF dont la fréquence d'échantillonnage ne correspond pas à 32kHz changent de hauteur lorsque vous les reproduisez sur un ordinateur etc.

Par défaut, la fonction de protection de la mémoire (Memory Protect) est activée, interdisant ainsi toute sauvegarde. Avant d'exécuter la fonction Load, vous devez donc désactiver la fonction Memory Protect. (Voir p.56 "Réglage de protection (Memory Protect)".)

Si l'ES-1mkII ne dispose pas d'assez de mémoire libre, le chargement de l'échantillon pourrait échouer. Avant d'entamer la procédure de chargement, vérifiez avec la fonction Memory du mode Sample (voir p.31) la durée d'échantillonnage encore libre.

Quand vous chargez un échantillon, l'ES-1mkII optimalise les emplacements de donnée de sa mémoire interne, ce qui peut prendre un certain temps. Pendant cet intervalle, l'affichage indique que le chargement est en cours.
Ne mettez jamais l'instrument hors tension au cours d'une opération de chargement (attendez toujours que la touche Write s'éteigne).

Réglages de protection (Memory Protect)

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

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

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

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

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

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

Mémorisation des réglages modifiés en mode Global (WRITE)

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

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

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

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

8. Appendices

A propos du système MIDI

1. Les canaux MIDI

Comme sur un poste de télévision, les données peuvent être reçues lorsque le canal de l'appareil récepteur correspond à celui de transmission des données.
Le canal de transmission/réception de l'**ES-1mkII** est défini par le réglage de canal MIDI en mode MIDI.

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

Lorsque vous frappez le pad d'une touche, le numéro de note attribué à cette touche est transmis avec une valeur de vélocité indiquée sous forme de message d'activation de note (Note-on - 9n, kk, vv) (n: canal, kk: numéro de note, vv: vélocité). Sur l'**ES-1mkII**, la valeur de vélocité vv: est déterminée par le niveau de l'accent. Lorsque vous relâchez un pad, un message de désactivation de note (note-off - 8n, kk, vv) est transmis. Néanmoins, la plupart des appareils ne transmettent pas d'indication de vélocité pour la désactivation de la note et l'**ES-1mkII** ne le fait pas non plus. Lors de la réception de messages d'activation/de désactivation de notes correspondant à un numéro de note attribué à une partie, cette partie est jouée.
Les messages d'activation/de désactivation de notes sont transmis et reçus sur le canal MIDI spécifié en mode MIDI.

3. Changement de motifs

Quand vous changez de motifs, l'instrument transmet un message de changement de programme. Si le dispositif externe reçoit le message de changement de programme via le même canal MIDI que celui affecté à l'**ES-1mkII**, il choisira un motif du même groupe (par ex.: A01 à A02, etc.).

4. Utilisation de messages NRPN pour l'édition

Les messages NRPN (Non Registered Parameter No) sont des messages auxquels les fabricants sont libres d'assigner leurs propres fonctions. Dans le cas de l'**ES-1mkII**, toutes les commandes et toutes les touches sauf la touche d'accent de la section Part Edit section et la section Effect transmettent des commandes NRPN.
Pour éditer, utiliser tout d'abord les NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] et NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (changements de contrôle #98 et 99) (rr, mm: octets inférieur et supérieur du numéro de paramètre) pour sélectionner le paramètre. Transmettre ensuite l'entrée de données (MSB) [Bn, 06, mm] et l'entrée de données (LSB) [Bn, 26, vv] (changements de contrôle # 06 et 38) (mm, vv: octets supérieur et inférieur de la valeur, donnant ensemble un choix de 16.384 pas) pour régler la valeur. L'**ES-1mkII** utilise uniquement la valeur MSB (128 pas) du message d'entrée de données.

5. Si des notes "restent coincées"

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

6. A propos de la synchronisation

Deux ou davantage de séquenceurs peuvent être raccordés par le biais du système MIDI afin d'obtenir une reproduction synchronisée. Les messages utilisés pour la synchronisation (les messages en temps réel) comprennent la synchronisation de l'horloge [F8], Mise en marche [FA], Continuer [FB] et Arrêter [FC]. Dans un système synchronisé, un synthétiseur (le maître) transmet ces messages et le ou les autres séquenceurs (esclave(s)) reçoivent ces messages. Les appareils fonctionnant en esclaves reproduiront les données conformément au tempo spécifié par les messages de synchronisation d'horloge transmis par l'appareil maître. Vingt-quatre messages de synchronisation sont transmis à chaque intervalle de noire. Lorsque le paramètre Clock du mode Global de l'**ES-1mkII** est réglé sur INT, l'**ES-1mkII** est considéré comme l'appareil maître et il transmet ces messages en temps réel. Lorsque le paramètre "Clock" est réglé sur "EXT." il fonctionne en esclave et il reçoit ces messages en temps réel. Néanmoins, même lorsque le paramètre Clock est réglé sur "EXT", l'**ES-1mkII** fonctionne au rythme de son horloge interne s'il ne reçoit aucun message de synchronisation.
Le message de mise en marche (Start) indique quand la reproduction doit commencer. Lorsque vous appuyez sur la touche Start/Pause de l'appareil maître, celui-ci transmet un message de mise en marche. Les appareils asservis qui reçoivent ce message vont synchroniser les messages d'horloge qu'ils recevront par la suite et ils commenceront la reproduction depuis le début. Si vous appuyez sur la touche Start/Pause de l'appareil maître lorsque celui-ci est provisoirement arrêté, il transmet un message de reprise. Lorsque l'appareil esclave reçoit le message de continuer, il reprend la reproduction au point où il l'avait arrêtée. Si vous appuyez sur la touche d'arrêt Stop pendant la reproduction, l'appareil maître transmet un message d'arrêt et les appareils asservis arrêtent la reproduction dès qu'ils le reçoivent.

7. Synchronisation en mode Song

En mode Song, l'**ES-1mkII** peut transmettre et recevoir des messages de sélection de morceau "Song Select" et de pointeur de position dans le morceau ou "Song Position Pointer". Lorsque vous changez de morceau, un message de sélection de morceau [F3, ss] est transmis (ss: numéro de morceau permettant de choisir parmi 128 morceaux; l'**ES-1mkII** permet de sélectionner 16 morceaux). Si l'**ES-1mkII** reçoit un message de sélection de morceau en mode Song, il change de morceau. La transmission et la réception de messages de sélection de morceau peuvent cependant être limitées par les réglages de filtre MIDI du mode MIDI. Si vous modifiez la position actuelle sur l'appareil maître (c'est-à-dire l'appareil dont le paramètre Clock est réglé sur INT) lorsque le morceau est arrêté, un message de pointeur de position dans le morceau [F2 pp pp] est transmis. (pp: le nombre de mesures MIDI à partir du début du morceau; c'est-à-dire le nombre d'unités d'horloge divisé par six). Le pointeur de position dans le morceau indique la position à laquelle le séquenceur est actuellement arrêté. Lorsqu'un message de pointeur de position dans le morceau est reçu en mode Song par un appareil asservi (c'est-à-dire un appareil dont le paramètre d'horloge est réglé sur EXT), il modifie la position à laquelle le morceau est actuellement arrêté afin que celle-ci corresponde à la position de l'appareil maître. Sur l'**ES-1mkII** cependant, la longueur de chaque motif peut être différente de sorte que l'appareil maître et le ou les appareils asservis ne se trouveront pas nécessairement au même emplacement. Lorsque vous appuyez sur la touche Stop/Pause sur l'appareil maître, un message Continuer est transmis et la reproduction du morceau commence à partir de la position sélectionnée. Lorsque l'appareil asservi reçoit le message Continuer, il se synchronise sur les messages d'horloge et il démarre la reproduction à partir de la position

actuelle dans le morceau. Comme vous pouvez synchroniser la reproduction à partir du début du morceau, vous pouvez spécifier la position à laquelle la reproduction commencera puis effectuer cette reproduction de manière synchronisée. Si vous utilisez le bouton rotatif ou les touches de sélection pour avancer rapidement ou pour reculer pendant le jeu du morceau, les messages de pointeur de position dans le morceau ne sont pas transmis. Attention cependant que si vous effectuez ces opérations pendant la reproduction synchronisée, vous perdez la synchronisation. De même, si des messages de pointeur de position dans le morceau devaient être reçus pendant la reproduction, la position de reproduction ne change pas.

8. A propos des messages exclusifs du système

Les fabricants sont libres d'utiliser des messages exclusifs du système comme ils le souhaitent. Ces messages servent principalement à transmettre et à recevoir des paramètres bien spécifique à des appareils particuliers, comme des données de sons et des données d'édition.

Le format de messages exclusifs de système de l'**ES-1mkII** est [FO, 42, 3n, 57, ... F7] (n: canal d'exclusives).

Certains messages exclusifs du système ont cependant été conçus pour être utilisés de manière bien spécifiques et on les appelle les "messages exclusifs du système universels".

L'**ES-1mkII** est compatible avec les deux types de messages SysEx suivants:

- A la réception d'un message Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7], l'**ES-1mkII** transmet un message Inquiry [F0, 7E, nn, 06, 02, (9 octets), F7] pour signaler "Je m'appelle **ES-1mkII** et la version de mon système est la …".
- A la réception d'un message Master Volume [F0, 7F, nn, 04, vv, vv, 01, F7], l'**ES-1mkII** règle le volume du système entier.

9. Transfert des réglages de sons et d'autres données (Data Dump)

Vous pouvez transmettre les données Song, Pattern et Global sous forme de données MIDI SysEx et archiver ces données sur un dispositif externe. Le transfert et la réception de ces données sont assurés via le canal MIDI spécifié avec le mode Global. Les transferts de blocs de données (Data Dump) sont effectués quand l'instrument reçoit un message Data Dump Request (demande de transfert de blocs) du type correspondant.

10. Edition des sons, etc.

L'envoi de blocs de données exclusives du système MIDI permet de réécrire tous les motifs ou les programmes individuels. L'utilisation de messages NRPN en mode Pattern permet d'éditer les boutons qui sont actifs pour chaque partie.

Guide de dépannage

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

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

Pas de son!

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

Le son ne s'arrête pas!

- Lors de la reproduction d'un motif, celui-ci continue de jouer de manière répétitive. Lorsque vous avez terminé d'écouter le motif, appuyer sur la touche Stop/Cancel (p.13, 14).

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

- Avez-vous mémorisé les données après l'édition? (p.47, 52) Après toute édition, vous devez mémoriser les données avant de changer de morceau ou de motif ou avant de mettre l'appareil hors tension.
- Avez-vous modifié le morceau ou le motif sélectionné après sa sauvegarde?

Pas de contrôle via le système MIDI!

- Le câble MIDI sont-il raccordés correctement?

Lors du jeu de l'ES-1mkII à partir d'un appareil externe

- L'**ES-1mkII** est-il réglé pour recevoir des données MIDI sur le canal correspondant à celui de la transmission des données? (p.54)
- Le paramètre de canal MIDI du mode MIDI est-il réglé sur le canal souhaité? (p.54)

Lors du jeu d'un appareil externe à partir de l'ES-1mkII

- Le canal MIDI de l'**ES-1mkII** correspond-t-il au canal MIDI de l'appareil récepteur? (p.54)

Impossible de mémoriser un motif ou un morceau!

- Le réglage de protection du mode Global est-il mis sur "**on**" (activé)? (p.56)

La frappe d'une touche de partie ne joue pas le son de batterie spécifié!

- Après l'édition du son d'une partie, l'avez-vous mémorisé? (p.47)
- Une séquence de mouvements est-elle en cours? (p.41)

Messages d'erreurs

Ces messages d'erreur disparaissent quand vous appuyez sur la touche Stop/Cancel.

Er.1 L'**ES-1mkII** n'a pas pu sauvegarder les données.

Er.2 Lors de la sauvegarde d'un morceau sous un numéro de morceau différent, vous avez dépassé le nombre limite d'événements. Effacez les données d'événements de morceau dont vous n'avez plus besoin.

Er.3 L'espace libre de la mémoire interne ou de la carte SmartMedia ne suffit pas pour exécuter l'opération. Effacez d'abord les échantillons ou fichiers dont vous n'avez plus besoin pour récupérer de la place, puis exécutez l'opération Write ou Save. La sauvegarde des données de l'**ES-1mkII** sur carte SmartMedia requiert au moins 4 Mo.

Er.4 L'**ES-1mkII** n'a pas pu charger (ou jouer) le fichier choisi de la carte SmartMedia. Dans ce cas, soit le format du fichier est incorrect, soit ses données sont endommagées. Vous pouvez charger des fichiers de format **ES-1mkII**, WAVE et AIFF (tous deux de 8 bits ou 16 bit, mono/stéréo).

Er.7 Une erreur s'est produite pendant le chargement d'un fichier d'une carte SmartMedia ou pendant la sauvegarde d'un fichier sur carte SmartMedia.

Er.8 L'**ES-1mkII** ne reconnaît aucun des fichiers contenus sur la carte SmartMedia.

Er.9 La protection de mémoire (Memory Protect) est activée ("on") et empêche la sauvegarde des données. Réglez cette fonction sur "**oFF**" dans le mode Global (p.56). La carte SmartMedia comporte une étiquette de protection contre l'écriture. Retirez cette étiquette de la carte SmartMedia.

Full Pendant l'enregistrement d'événements de morceau, la mémoire de données d'événements est complètement remplie. Effacez des événements de morceau dont vous n'avez plus besoin pour gagner de la place (p.51).

Spécifications

Système: Echantillonnage

Nombre de parties:
12 parties
Partie d'échantillon × 9
Partie Slice Sample × 1 Partie
Audio In × 1
Partie Accent × 1

Capacité d'échantillonnage:
150 échantillons (100 mono, 50 stéréo)
Durée maximum de 95 secondes (mono)

Capacité de la mémoire:
128 motifs, 16 morceaux

Effets maîtres: DELAY
Normal, MOTION SEQ, BPM SYNC

Effets d'insertion: 11 types
REVERB, FLA./CHO., PHASER, RING MOD., PITCH SHIFTER, COMPRESSOR, DISTORTION, DECIMATOR, ISOLATOR, RESO. FILT, MOD.DELAY

Séquenceur: Motifs (Pattern)
Maximum 64 pas par partie,
Motion Sequence (séquence de mouvements)
1 paramètre par, 64 événements
Parties Sample par, 4 paramètres
Partie Audio In, 3 paramètres
Partie Accent, 3 paramètre
Delay, 2 paramètres
Effets, 2 paramètres

Morceau (Song)
Maximum 256 pas par Song,
Maximum 43.700 événements pour Event Recording

Connecteurs: PHONES (casque d'écoute)
Jack stéréo
Niveau nominal: 21 mW + 21 mW (32 ohms)

OUTPUT (L/MONO, R)
Jack mono × 2
Niveau de sortie nominal: –10 dBu
Impédance de sortie: 1 kohm

AUDIO IN (jack mono/stéréo)
Niveau d'entrée nominal:
–10 dBu (LINE), –40 dBu (MIC)
Impédance d'entrée: 47 kohm

MIDI (IN, OUT, THRU)
SmartMedia™: 4—64 Mo, 3 V (3,3 V)

Alimentation: DC9V (adaptateur secteur fourni)

Consommation électrique: 6 W

Dimensions: 296 (L) × 220 (P) × 55 (H)
(y compris les pieds en caoutchouc)

Poids: 1,6 kg

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

* SmartMedia™ est une marque déposée de la Toshiba Corporation.

Index

A

ACCENT ---------- 10, 40
Adresse ---------- 28
All Load ---------- 55
AUDIO IN ---------- 10, 12, 22
AUDIO IN MODE ---------- 54
AUDIO IN THRU ---------- 8
Avance rapide ---------- 48

B

BEAT ---------- 8, 38, 39
BPM SYNC
- DEPTH ---------- 9, 38
- TIME ---------- 9, 38

C

Casque d'écoute ---------- 12
Chorus ---------- 36
CLEAR
- MOTION ---------- 44
- PART ---------- 43
- SONG ---------- 49

CLOCK ---------- 53
COMPRESSER ---------- 37
COPY PART ---------- 43
Création
- Morceau ---------- 49
- Motif ---------- 35

D

Data Dump ---------- 58
DECIMATOR ---------- 37
DELAY
- BPM SYNC ---------- 9, 38
- MOTION SEQ ---------- 9, 38

Delay avec modulation ------- 37
DELAY MOTION SEQ --------- 9
DELETE
- PATTERN ---------- 50
- SAMPLE ---------- 32

Départ ---------- 28
DEPTH ---------- 9
Diagramme ---------- 13
DISTORTION ---------- 37

E

Echantillon (Sample)
- Ecoute ---------- 14
- Edition ---------- 27
- Effacement ---------- 32
- Effacement d'un ---------- 32
- Enregistrement ------- 23, 27
- Jeu ---------- 27
- Qu'est-ce ---------- 14
- Sélection ---------- 27

Echelle ---------- 38, 39
Ecoute
- Morceau (Song) ---------- 13
- Motif (Pattern) ---------- 14
- Sample ---------- 14

EDIT 1 ---------- 9
EDIT 2 ---------- 9
Edition
- Delay ---------- 16, 36
- Effect ---------- 16, 36
- Morceau ---------- 50
- Motif rythmique ---------- 18
- Séquence de mouvement 45
- Son ---------- 16
- Son d'une partie ----- 17, 35

Effacement ---------- 19
EFFECT ---------- 9, 35
EFFECT MOTION SEQ ------- 9
Effet ---------- 36
END ---------- 28
Enregistrement
- Echantillon ---------- 27
- En temps réel ---------- 19
- Pas à pas ---------- 18
- Séquence de mouvements de retard ---------- 42
- Séquence de mouvements d'effet ---------- 41
- Temps réel ---------- 19

Entrées audio ---------- 22
ERASE ---------- 19, 43
Event Recording ---------- 51

F

FADEOUT ---------- 28
FILTER ---------- 10, 36
Filtre avec résonance --------- 37
Fin ---------- 28
Flanger ---------- 36
FLG.CHO. ---------- 36
Fonction Time Slice ----- 24, 30
Fondu ---------- 28
Formatage ---------- 55

G

GLOBAL ---------- 8

I

INSERT PATTERN ---------- 50
ISOlATOR ---------- 37

J

Jeu
- Echantillon (Sample) ----- 27
- Morceau (Song) ---------- 48
- Motif (Pattern) ---------- 33
- Pattern Set ---------- 25

L

LED de mesure ---------- 8
LED de pointe ---------- 8
LED ORIGNAL VALUE -------- 9
LED Select ---------- 11
LENGTH ---------- 38, 39
Length ---------- 18
LEVEL ---------- 10, 36
Liste des noms de morceaux 62
Liste des noms de motifs ---- 62
Liste des noms d'échantillons - 62
Logement SmartMedia ------- 12
longueur ---------- 38, 39

M

MASTER VOLUME ---------- 8
Matrice ---------- 8
Mémorisation
- Global ---------- 56
- Morceau (Song) ---------- 52
- Motif (Pattern) -------- 20, 47

MEMORY ---------- 32
Memory Protect ---------- 56
Mesure ---------- 38, 39
METRONOME ---------- 53
MIDI
- Canaux ---------- 57
- Ch ---------- 54
- Clock ---------- 53
- Connecteurs ---------- 12
- NOTE NO. ---------- 54

MIDI CH ---------- 54
MOD. DELAY ---------- 37
Mode
- Global ---------- 53
- Pattern ---------- 33
- Sample ---------- 27
- Song ---------- 48

Modulateur en anneau ------- 37
Module générateur ------------ 25
Morceau (Song)
Ecoute ------------------------ 13
Jeu ---------------------------- 48
Tap Tempo ------------ 15, 48
Tempo ------------------- 15, 48
Motif (Pattern)
Ecoute ------------------------ 14
Jeu ---------------------------- 33
Mémorisation ---------------- 20
Qu'est-ce --------------------- 14
Tap Tempo ------------ 15, 33
Tempo ------------------- 15, 33
Motif rythmique ----------------- 18
MOTION DEST. ----------------- 45
MOTION SEQ -------------------- 9
Motion Sequence --------------- 21
MOTION VALUE ----------------- 45

N

Niveau d'entrée ----------------- 12
NORMALIZE --------------------- 31
NOTE NO. ---------------------- 54
Note-on/off ------------------- 57
NRPN ---------------------------- 57

O

ORIGNAL VALUE ---------------- 9

P

PAN ------------------------ 10, 36
Panoramique ------------------- 10
PART MUTE --------------------- 34
PART SOLO --------------------- 34
Partie
Accent ------------------------ 10
Assourdissement ---------- 10
Audio In ---------------------- 10
PART MUTE ---------------- 10
Qu'est-ce --------------------- 15
Slice Sample ---------------- 10
Partie Audio In ------------ 10, 22
PATTERN ---------------- 8, 33, 49
Pattern Play ------------------- 33
Pattern Set Play ---------------- 25
PATTERN SET Touche ------- 11
PEAK ------------------------------ 8
PHASER ----------------------- 36
PITCH ------------------------- 36
PITCH SHIFTER ---------------- 37
PITCH/SPEED ----------------- 10
POSITION ---------------------- 49

R

Resample ------------------------ 24
Resampling --------------------- 28
Reset & Play ---------- 33, 48
RESO. FILT. ------------------- 37
Retour en arrière ------------ 48
REVERB ------------------------ 36
REVERSE ------------------- 9, 35
Rhythm Pattern ---------------- 18
RING MOD. --------------------- 37
ROLL ------------------------- 9, 35
ROLL TYPE --------------------- 40

S

SAMPLE ------------------------- 8
Sample
Assignation ------------------ 35
Ecoute ------------------------ 14
Enregistrement ------------ 23
Qu'est-ce --------------------- 14
Sélection --------------------- 27
Sample Load ------------------- 56
Sauvegarde -------------------- 55
Section édition du son -------- 16
SELECT ------------------------ 11
Sélection
Morceau ---------------------- 48
Motif ------------------------- 33
Sélection des partie ---------- 34
Séquence de mouvements
d'effet ----------------------------- 41
SHIFT ------------------------- 11
SmartMedia
All Load ---------------------- 55
Format ------------------------ 55
Sample Load ---------------- 56
Save -------------------------- 55
SOLO ---------------------- 10, 34
SONG ---------------------- 8, 48
Song (Morceau)
Ecoute ------------------------ 13
Tap Tempo ------------ 15, 48
Tempo ------------------------ 15
Song Play ---------------------- 48
Spécifications ----------------- 59
SPEED ------------------------- 36
START ------------------------- 28
Swing ------------------------- 39
Synchronisation ---- 26, 53, 57

T

TAP ------------------------------ 10
Tap Tempo ---------- 15, 33, 48
TEMPO ------------------------- 48
Tempo
Morceau (Song) ----- 15, 48
Motif (Pattern) -------- 15, 33
TIME ------------------------------ 9
TIME SLICE ---------- 10, 30
Touches de modes ------------ 8
TRUNCATE ---------------------- 31
TYPE ------------------------------ 9

V

VOLUME PRINCIPAL --------- 8

W

WRITE ------- 8, 32, 47, 52, 56

Liste des noms de motifs

* Les motifs et les données initiales du morceau de démonstration sont assignés à la banque B.

* Une fois que les échantillons d'usine sont écrasés ou effacés, ils sont irrémédiablement perdus. Si vous voulez conserver une copie des échantillons d'usine, procurez-vous une carte SmartMedia™ et effectuez une copie de sauvegarde en exécutant l'opération Save.

A Bank

No.	Pattern Name	Tempo
A01	Hip Hop 1	96
A02	Hip Hop 2	96
A03	Hip Hop 3	101
A04	Hip Hop 4	93
A05	Hip Hop 5	94
A06	Hip Hop 6	90
A07	Hip Hop 7	90
A08	Hip Hop 8	88
A09	Hip Hop 9	96
A10	Hip Hop 10	100
A11	Hip Hop 11	120
A12	Hip Hop 12	77
A13	Hip Hop 13	80
A14	Hip Hop 14	82
A15	House 1	123
A16	House 2	127
A17	House 3	128
A18	House 4	128
A19	House 5	136
A20	House 6	130
A21	Progressive House 1	128
A22	Progressive House 2	123
A23	Progressive House 3	123
A24	Progressive House 4	130
A25	R&B 1	137
A26	R&B 2	104
A27	R&B 3	98
A28	R&B 4	78
A29	R&B 5	99
A30	R&B 6	78
A31	Trance 1	138
A32	Trance 2	140
A33	Breakbeats Techno	141
A34	Hard House	140
A35	Techno 1	143
A36	Techno 2	137
A37	Techno 3	130
A38	Dance Hall Reggae 1	100
A39	Dance Hall Reggae 2	98
A40	Dance Hall Reggae 3	98
A41	Dance Hall Reggae 4	96
A42	Dance Hall Reggae 5	98
A43	Breaks 1	131
A44	Breaks 2	130
A45	Breaks 3	136
A46	Breaks 4	118
A47	Breaks 5	125
A48	Breaks 6	130
A49	D&B 1	175
A50	D&B 2	173
A51	D&B 3	173
A52	D&B 4	172
A53	D&B 5	170
A54	D&B 6	172
A55	D&B 7	190
A56	Future Jazz 1	122
A57	Future Jazz 2	117
A58	Future Jazz 3	124
A59	Future Jazz 4	136
A60	Future Jazz 5	126
A61	Future Jazz 6	205
A62	Downtempo 1	74
A63	Downtempo 2	82
A64	Downtempo 3	130

Liste des noms d'échantillons

* Une fois que les échantillons d'usine sont écrasés ou effacés, ils sont irrémédiablement perdus. Si vous voulez conserver une copie des échantillons d'usine, procurez-vous une carte SmartMedia™ et effectuez une copie de sauvegarde en exécutant l'opération Save.

No.	Sample Name
00.	BD-1
01.	BD-2
02.	BD-3
03.	BD-4
04.	BD-5
05.	BD-6
06.	SD-1
07.	SD-2
08.	SD-3
09.	SD-4
10.	SD-5
11.	SD-6
12.	Crash Cymbal
13.	Ride Cymbal
14.	HiHat-1 Close
15.	HiHat-1 Open
16.	HiHat-2 Close
17.	HiHat-2 Open
18.	HiHat-3 Close
19.	Tom
20.	Conga Lo
21.	Conga Hi
22.	Clap
23.	Tambourine
24.	Shaker-1
25.	Shaker-2
26.	Voice-1
27.	Voice-2
28.	Voice-3
29.	Voice-4
30.	Voice-5
31.	Voice-6
32.II	Voice-7
33.	SE-1
34.	SE-2
35.	SE-3
36.	SE-4
37.	SE-5
38.	SE-6
39.	SE-7
40.	Scratch-1
41.	Scratch-2
42.	Synth Hit-1
43.II	Synth Hit-2
44.	Synth Hit-3
45.	Bass Hit-1
46.	Bass Hit-2
47.	Bass Hit-3
48.	Bass Hit-4
49.II	Guitar-1
50.II	Drum Loop-1
51.II	Drum Loop-2
52.II	Perc Loop-1
53.II	Perc Loop-2
54.	BD-7
55.	BD-8
56.	BD-9
57.	BD-10
58.	BD-11
59.	SD-7
60.	SD-8
61.	SD-9
62.	SD-10
63.	SD-11
64.	HiHat-4 Close
65.	HiHat-4 Open
66.II	Voice-8
67.II	Voice-9
68.II	Voice-10
69.II	Voice-11
70.II	Voice-12
71.II	Voice-13
72.II	Scratch-3
73.	Synth Hit-4
74.II	Strings Chord
75.II	EP Chord-1
76.II	EP Chord-2
77.II	EP Chord-3
78.	Bass Hit-5
79.	Bass Hit-6
80.II	Guitar-2
81.II	Guitar-3
82.	Guitar-4
83.II	Drum Loop-3
84.II	Drum Loop-4
85.II	Perc Loop-3

Liste des noms de morceaux

* Une fois que les échantillons d'usine sont écrasés ou effacés, ils sont irrémédiablement perdus. Si vous voulez conserver une copie des échantillons d'usine, procurez-vous une carte SmartMedia™ et effectuez une copie de sauvegarde en exécutant l'opération Save.

S01: The Shizzle
S02: ES-1 mkII Mix
S03: Heavenly Beatbox
S04: DJ's Don't Dance
S05: Souped Up House

©2004 KORG Inc. All rights reserved.

[Sampler]

ELECTRIBE Smkll·ES-1mkll Tableau d'implémentation MIDI

2004.1.15

Fonction ...	Transmise	Reconnue	Remarques
Canal Par défaut	1 – 16	1 – 16	Mémorisée
de base Changé	1 – 16	1 – 16	
Mode Par défaut		3	
Messages	×	×	
Modifié	**********		
Numéro de note: Voix réelle	0– 127 **********	0– 127	Déterminé par le mode MIDI pour chaque partie.
Vélocité Note ON	O 9n, v=30 – 127	O 9n, v=1 – 127	La vélocité transmise est déterminée par le niveau de l'ACCENT
Note OFF	×	×	
Aftertouch Polyphonique	×	×	
des Canaux	×	×	
Pitch Bender	×	×	
98, 99	O	O	NRPN(LSB,MSB)
8	O	O	Entrée de données (MSB)
Changement de contrôle			
Changements de programme: True#	O 0 – 127 * * * * * * * * * * * * * *	O 0 – 127 0 – 127	Transmis/Reçus en mode Pattern
Données exclusives du système	O	O	*2
: Song Pos	O	O	Transmises/reçues en mode Song *1
Données communes : Song Sel	O 0 – 15	O 0 – 15	
du système : Tune	×	×	
Données du système : Clock	O	O	*1
en temps réel : Commands	O	O	*1
Messages : Local ON/OFF	×	×	
auxiliaires : All Notes OFF	×	O	
: Sensibilité active	O	O	
: Réinitialisation	×	×	
Remarques	*1: Les données sont envoyées mais non reçues lorsque le paramètre Clock du mode MIDI est mis sur "Int". Lorsqu'il est mis sur "Ext.", les données sont reçues mais non envoyées. *2: En plus des messages SysEx Korg, l'ES-1mkII permet de travailler avec les messages Master Volume et Inquiry.		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O : Oui

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO × : Non

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

ELECTRIBE Smk*II*

ES-1 *mkII* Manuel d'utilisation

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.

KORG

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

©2004 KORG INC.

Printed in China

KORG (F)1