

**KORG**

# **electrIBE sampler**

MUSIC PRODUCTION STATION

## **Guide des paramètres**

## Sommaire

1.	PARAMETRES DE MOTIF.....	3
2.	PARAMETRES DE PARTIE.....	4
3.	EDITION DE PAS.....	5
4.	FONCTIONS DE PARTIE.....	6
5.	Édition d'échantillons.....	6
6.	PARAMETRES GLOBAL.....	8
7.	FONCTIONS LIEES AUX DONNEES.....	10
8.	EVENT REC/PLAY.....	11
9.	Appendice.....	12
	Liste des raccourcis.....	12
	OSC Type List.....	13
	Modulation Type List.....	16
	Filter Type List.....	17
	Scale List.....	17
	MXF Type List.....	18
	IFX Type List.....	18
	Groove Type List.....	18
	Pattern List.....	19

# Guide des paramètres

Nous vous remercions d'avoir choisi la station de production musicale electribe sampler de Korg. Pour tirer le plein potentiel de votre nouvel instrument et garantir une utilisation sans accroc, veuillez lire attentivement le manuel d'utilisation fourni avec l'instrument et suivre toutes les consignes d'utilisation.

**ASTUCE:** Le présent guide fournit des informations sur l'ensemble des paramètres de l'electribe sampler. Consultez-le librement chaque fois que vous désirez en savoir plus sur un paramètre particulier

## 1. PARAMETRES DE MOTIF

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Définit le type de mesure du motif.

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

**LENGTH** ..... [1...4]

Définit la longueur du motif.

**PATTERN LEVEL** ..... [0...127]

Règle le volume du motif entier.

**MFX TYPE** ..... [01...32]

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

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

### CLEAR MFX MOTION

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

**KEY** ..... [C...B]

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

**SCALE** ..... [Chromatic...Octave]

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

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

**CHORD SET** ..... [1...5]

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

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

**GATE ARP** ..... [1...50]

Définit le type de motif pour la fonction Gate Arpeggiator.

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

Active un mode alternatif pour le déclenchement de deux parties.

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

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

→ Voyez "ALTERNATE 13-14".

**CHAIN TO** ..... [Off, 1...250]

Quand la lecture du motif actuellement sélectionné est terminée, la lecture du motif choisi avec le paramètre CHAIN TO démarre automatiquement. Si ce paramètre est désactivé ("Off"), la lecture du motif actuel continue.

**ASTUCE:** Le paramètre Global CHAIN MODE doit être activé ("ON") pour que les paramètres CHAIN TO et CHAIN REPEAT aient un effet. (→p.9 CHAIN MODE)

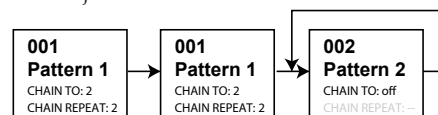
**CHAIN REPEAT** ..... [1...64]

Détermine le nombre de fois que le motif actuel est lu avant que l'instrument lance la lecture du motif choisi avec le paramètre CHAIN TO.

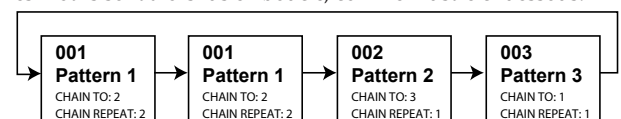
**ASTUCE:** Si le paramètre CHAIN TO est désactivé ("Off"), le paramètre CHAIN REPEAT n'a aucun effet.

### À propos de la fonction d'enchaînement

Les paramètres CHAIN TO et CHAIN REPEAT permettent de combiner et d'enchaîner plusieurs motifs afin de créer et de lire un morceau. Exemple : si vous réglez le paramètre CHAIN TO du motif 1 sur "2" (motif 2) et le paramètre CHAIN REPEAT du motif 1 sur "2" (et désactivez ("Off") le paramètre CHAIN TO du motif 2), les motifs sont joués comme illustré ci-dessous.



Changez à présent la valeur du paramètre CHAIN TO du motif 2 sur "3" (motif 3) et réglez le paramètre CHAIN REPEAT du motif 2 sur "1". Réglez ensuite le paramètre CHAIN TO du motif 3 sur "1" (motif 1) et le paramètre CHAIN REPEAT du motif 3 sur "1". Les motifs sont alors lus en boucle, comme illustré ci-dessous.



## 2. PARAMETRES DE PARTIE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Règle l'intensité de la fonction Groove.

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

Règle la polyphonie de la partie sélectionnée.

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

Si vous maintenez le premier pad de déclenchement enfoncé et jouez d'autres notes, celles-ci ne redéclenchent pas l'enveloppe. Utilisez ce mode pour jouer legato (lié). Toutefois, un redéclenchement a lieu dans le cas d'un échantillon "one-shot".

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

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

**Poly1:** La partie peut jouer des accords partageant un même générateur d'enveloppe, filtre, amplificateur et effet d'insertion (mode "pseudo-polyphonique"). Un maximum de quatre voix peuvent être produites. L'enveloppe n'est pas redéclenchée tant que vous n'avez pas relâché tous les pads de déclenchement. Toutefois, un redéclenchement a lieu dans le cas d'un échantillon "one-shot".

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3. EDITION DE PAS

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

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

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

Ces données peuvent être modifiées individuellement pour chaque pas.

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

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

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

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

**Séquence de données de jeu (Motion Sequence):** La manière dont la valeur d'une commande ou d'une autre fonction de jeu est modifiée.

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

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

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

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

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

Si la longueur du motif est supérieure ou égale à 2, vous pouvez aussi la définir en appuyant sur un bouton de pas. Si vous enfoncez le pad de déclenchement d'un pas cible vide, le numéro de note C4 est défini.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Détermine la valeur "OSC Edit" au sein de la séquence de données de jeu.

## 4. FONCTIONS DE PARTIE

### COPY PART

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

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

### COPY PART SOUND

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

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

### CLEAR SEQUENCE

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

### CLEAR MOTION

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

## 5. ÉDITION D'ÉCHANTILLONS

Ces paramètres servent à éditer (c.-à-d. modifier) un échantillon.

**ASTUCE:** Après chaque modification, appuyez sur le bouton Write pour sauvegarder l'échantillon (et vos éditions).

### SELECT SAMPLE

Comme son nom l'indique, la sélection d'échantillon permet de choisir l'échantillon à éditer.

### RENAME

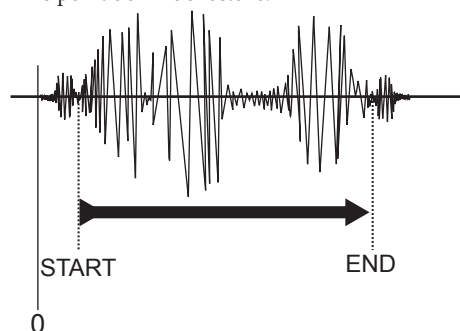
Pour renommer l'échantillon.

### START POINT .....

Pour définir le point de départ de lecture.

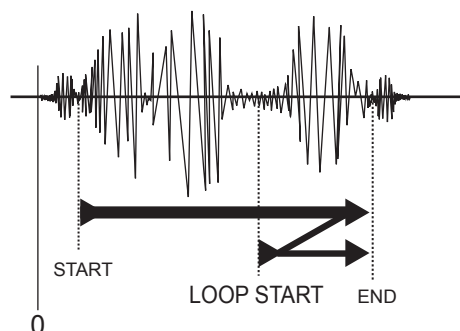
### END POINT.....

Pour définir le point de fin de lecture.



### LOOP START POINT.....

Pour définir le point de départ de boucle. La lecture de l'échantillon est mise en boucle à partir du point défini ici, jusqu'au point de fin (END POINT). Si vous réglez ce paramètre sur la même valeur que le point de fin (END POINT), l'échantillon est reproduit comme un échantillon "one-shot" (c.-à-d. reproduit une seule fois et non utilisé pour des boucles, comme par exemple un échantillon de batterie).



### SAMPLE TUNE ..... [-63...+63]

Pour régler la hauteur de l'échantillon.

### TIME SLICE

Pour diviser ("découper") l'échantillon en tranches rythmiques. (→À propos de Time Slice)

### CLEAR SLICE

Pour annuler l'effet de l'opération TIME SLICE (découpe de l'échantillon).

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

Pour régler le volume de lecture de l'échantillon. Dans le cas d'un échantillon rééchantillonné, le niveau est automatiquement réglé sur "+12 dB" pour obtenir le volume auquel il a été enregistré.

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

## DELETE SAMPLE

Pour effacer l'échantillon.

**ASTUCE:** Dans certains cas, il se pourrait que le fait d'effacer des échantillons d'usine ou des échantillons utilisateur ne permette pas d'allonger la durée d'échantillonnage disponible. Dans ce cas, défragmentez le contenu de la mémoire avec la fonction "EXPORT ALL SAMPLE" décrite à la page 9.

**ASTUCE:** Dans ce cas, la commande Oscillator ne permet plus de sélectionner les numéros des échantillons d'usine. Si vous voulez à nouveau utiliser les échantillons d'usine, exécutez la fonction FACTORY RESET.

**ASTUCE:** Vous pouvez préécouter une portion de l'échantillon en appuyant sur un pad de déclenchement.

**ASTUCE:** Les sections Filter, Modulation, Amp/EG et Insert FX sont désactivées pendant l'édition d'échantillon.

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

## À propos de Time Slice

### Vous avez bien dit "Time Slice"?

La fonction "Time Slice" permet de découper un échantillon contenant des portions d'attaque bien définie, comme par exemple une phrase rythmique, en battements, et d'assigner ces "tranches d'échantillon" aux pas. Cette fonction est par exemple capable de détecter les portions d'attaque de la grosse caisse, de la caisse claire et du charley dans une phrase rythmique, et de diviser la phrase échantillonnée en notes individuelles.

L'assignation d'une tranche d'échantillon produite avec Time Slice à chaque pas produit une reproduction fluide de la phrase, même quand vous changez le tempo.

Vous pouvez aussi assigner des sons individuels produits avec Time Slice à des parties sous forme d'échantillons "one-shot".

## Découpe d'un échantillon avec Time Slice

1. Depuis l'écran SAMPLE EDIT, choisissez avec la commande de valeur l'échantillon à découper avec Time Slice.

▲ La fonction Time Slice n'est pas disponible pour les échantillons stéréo.

2. Affichez l'écran "TIME SLICE" et appuyez sur la touche Menu/Enter. Time Slice découpe automatiquement l'échantillon et l'écran affiche le nombre de pas et le type de mesure.

**ASTUCE:** Le point de départ et le point de fin sont déterminés automatiquement pour chaque tranche d'échantillon produite par Time Slice. Ces points ne peuvent pas être modifiés. Une fois la découpe effectuée avec Time Slice, il n'est plus possible de reproduire l'échantillon entier dans son état original.

3. Choisissez avec la commande de valeur le nombre de pas souhaité pour la division de l'échantillon. Maintenez le bouton Shift enfoncé et choisissez le type de mesure avec la commande de valeur. Vous disposez des quatre types de mesure suivants: "16", "32", "8 Tri" et "16 Tri".

**ASTUCE:** Quand vous utilisez un échantillon découpé dans un motif, soyez conscient que l'assignation des tranches d'échantillon aux pas change si le type de mesure du motif en question diffère du type de mesure choisi ici.

4. Appuyez sur la touche Menu/Enter de sorte que l'écran affiche "Threshold:" et définissez la sensibilité de détection des tranches d'échantillon. Ce paramètre influe sur la division des notes. La commande de valeur permet de changer le seuil de sensibilité et par la même occasion la manière dont les notes sont divisées. La plage de sensibilité de détection s'étend de 0 à 32. Des valeurs modestes produisent une sensibilité plus élevée se traduisant par des découpes plus détaillées. Les pads de déclenchement

s'allument, indiquant la position de chaque note produite par la découpe. Appuyez sur un pad de déclenchement pour écouter la note assignée à l'emplacement correspondant.

**ASTUCE:** Si, à l'étape 3, vous définissez un nombre de pas supérieur à 16, utilisez les boutons de pas pour changer la région affichée, c-à-d. la portion de pas produits avec Time Slice.

5. Maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur un pad de déclenchement pour activer/désactiver la région en question. Modifiez les réglages si certaines régions n'ont pas pu être détectées, ou effacez les régions que vous ne souhaitez pas garder.

**ASTUCE:** Quand vous changez la sensibilité avec "Threshold", il se pourrait que le changement de divisions prenne un certain temps. Selon la taille et le type de l'échantillon, il se pourrait en outre qu'un changement de sensibilité n'ait pas d'effet sur la découpe de l'échantillon.

▲ Si vous avez choisi le type de mesure "8 Tri" ou "16 Tri", les pas 13 à 16 ne sont pas utilisés.

6. Quand vous avez terminé vos changements, appuyez sur le bouton Write pour sauvegarder l'échantillon.

**ASTUCE:** Pour annuler l'opération en cours, appuyez sur le bouton Exit.

## Utilisation d'un échantillon découpé avec Time Slice

### Utilisation de l'échantillon entier

Choisissez avec la commande Oscillator un échantillon découpé avec Time Slice. L'écran affiche "SLICE" quand vous sélectionnez un échantillon divisé.

Si vous choisissez le mode "Sequencer" des pads de déclencheur et activez ("On") tous les pas, les échantillons divisés aux emplacements spécifiés sont reproduits l'un à la suite de l'autre. Vous pouvez aussi éditer en activant/désactivant chaque pas.

### Utilisation des sons d'un échantillon découpé avec Time Slice sous forme d'échantillons "one-shot".

Choisissez avec la commande Oscillator un échantillon découpé avec Time Slice. L'écran affiche "SLICE" quand vous sélectionnez un échantillon divisé. En continuant de tourner la commande Oscillator, vous accédez aux tranches d'échantillon produites par Time Slice. Exemple: [numéro d'échantillon]-01, etc.

## Annuler le traitement Time Slice

1. Depuis l'écran SAMPLE EDIT, choisissez avec la commande de valeur l'échantillon pour lequel vous voulez annuler la découpe Time Slice.

2. Affichez l'écran "CLEAR SLICE" et appuyez sur la touche Menu/Enter.

3. Quand l'écran affiche "OK", appuyez sur le bouton Write pour sauvegarder le traitement Time Slice. Si vous changez d'avis et souhaitez conserver la division Time Slice, appuyez sur le bouton Exit.

## 6. PARAMETRES GLOBAL

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

**ASTUCE:** Les paramètres Global (régissant l'ensemble du système) sont sauvegardés automatiquement à la mise hors tension de l'instrument. Vous pouvez aussi sauvegarder les réglages en appuyant sur le bouton Write durant l'édition des paramètres Global.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Définit le canal MIDI de l'électrifie sampler.

Si vous voulez transmettre et recevoir des changements de programmes ou des messages SysEx (exclusifs au système), alignez le

numéro de canal MIDI de l'électrifie sampler sur celui de l'appareil MIDI connecté.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Catch:** Quand vous tournez une commande, la valeur du paramètre ne change pas avant que la commande ait atteint la position correspondant à la valeur actuelle de ce paramètre.

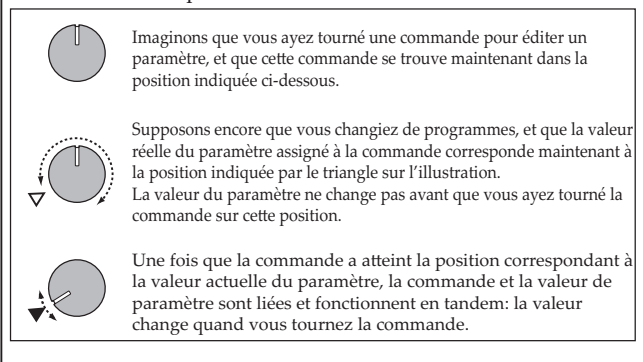
Nous vous conseillons ce mode pour le jeu, car il évite les changements trop brusques de son.

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



### Si la valeur de paramètre ne change pas

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



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

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

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

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

Règle le contraste d'affichage de l'écran.

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

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

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

Permet de définir le type de piles utilisées.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### PTN. CHANGE LOCK ..... [Off, On]

Définit la manière dont la commande VALUE change de motifs dans l'écran de sélection de motif.

**Off:** L'action de la commande VALUE permet de changer de motif.

**On:** Pour changer de motif, tournez la commande VALUE en maintenant enfoncé le bouton Shift.

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

Réglez ce paramètre sur "On" pour activer la fonction CHAIN MODE.

Quand ce paramètre est sur "Off", les paramètres CHAIN TO et CHAIN REPEAT individuels de chaque motif n'ont aucun effet.

### XY CALIBRATION

Calibre la surface d'utilisation du pavé tactile.

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

## 7. FONCTIONS LIEES AUX DONNEES

Ces fonctions permettent de mémoriser/lire des données sur carte de mémoire, de faire la mise à jour du système ou de rétablir les réglages d'usine de l'instrument.

### EXPORT PATTERN

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

Voici le format du fichier exporté: KORG/electribe sampler/[numéro du motif]\_[nom du motif].e2spat.

**ASTUCE:** Si un fichier de nom identique existe déjà, il est remplacé par le fichier sauvegardé.

**ASTUCE:** Si le motif est en cours d'édition, il est exporté tel quel (dans sa version éditée), même si vous ne l'avez pas encore sauvegardé en appuyant sur le bouton Write.

### EXPORT ALL PATTERN

Cette fonction exporte (sauvegarde) sous forme d'un fichier unique tous les motifs et réglages Global sur carte de mémoire. Tous les motifs sont sauvegardés sur la carte de mémoire dans le fichier "KORG/electribe sampler/electribe\_sampler\_allpattern.e2sallpat". Si un fichier de nom identique existe déjà, il est remplacé par le fichier sauvegardé.

### IMPORT PATTERN

Cette fonction importe un fichier de motif (portant l'extension ".e2spat") sauvegardé avec la fonction EXPORT PATTERN.

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

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

### IMPORT ALL PATTERN

Cette fonction importe tous les motifs et réglages Global contenus dans un fichier portant l'extension ".e2sallpat" et sauvegardés avec la fonction EXPORT ALL PATTERN sur la carte de mémoire.

### INITIALIZE PATTERN

Cette fonction initialise toutes les données du motif actuellement sélectionné.

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

### EXPORT AUDIO

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

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

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

Cette fonction définit le format des fichiers exportés.

**Ableton Live Set:** En plus des fichiers WAV, un fichier de projet Ableton live (portant l'extension .als) est également exporté.

S'il y a plus de 9 parties pour lesquelles le déclencheur est actif pour tout pas, un fichier Lite.als indépendant est aussi exporté pour le logiciel Ableton Live Lite.

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

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

### EXPORT P.SET AUDIO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### EXPORT CHAIN AUDIO

Cette fonction peut être utilisée pour exporter les fichiers audio individuels pour chaque motif contenu dans le morceau ou une séquence de motifs créée avec les paramètres CHAIN TO et CHAIN REPEAT, à partir du motif actuellement sélectionné. Les fichiers sont exportés vers la carte de mémoire, dans le dossier de projet KORG/electribe/Chain\_From\_[numéro de motif].

**ASTUCE:** Cette opération exporte une seule fois les motifs, indépendamment du réglage du paramètre CHAIN REPEAT.

**ASTUCE:** Dans le cas d'une boucle de lecture créée avec le paramètre CHAIN TO, chaque motif est exporté une seule fois. Exemple: Dans le cas d'une boucle répétant les motifs 1→2→1→2→1... Les motifs 1 et 2 sont exportés une seule fois comme fichiers individuels contenant une seule passe de lecture.

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

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

### IMPORT SAMPLE

Cette fonction importe un fichier .WAV ou .e2sSample.all sauvegardé avec la fonction EXPORT ALL SAMPLE sur la carte de mémoire.

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

### EXPORT SAMPLE

Cette fonction exporte (sauvegarde) sous forme de fichier .WAV l'échantillon actuellement sélectionné sur la carte de mémoire.

### EXPORT ALL SAMPLE

Cette fonction exporte tous les échantillons d'usine et les échantillons utilisateur sur la carte de mémoire dans un fichier unique (KORG/electribe sampler/Sample/e2sSample.all). Ce fichier exporté est automatiquement chargé lors de la prochaine mise sous tension de l'instrument, rétablissant tous les échantillons à leur état lors de la sauvegarde.

**ASTUCE:** Si vous exécutez la fonction EXPORT ALL SAMPLE après avoir effacé des échantillons, les données d'échantillons contenus dans la mémoire interne sont exportées dans ce fichier unique dans un état défragmenté. Vous pouvez alors

augmenter la durée d'échantillonnage utilisateur disponible en rechargeant ce fichier au démarrage de l'instrument.

**ASTUCE:** Un seul fichier e2sSample.all peut être sauvegardé dans le dossier. Les échantillons utilisateur ne sont pas chargés si vous effacez le fichier e2sSample.all du dossier en question, ni si vous utilisez une autre carte de mémoire ne contenant pas de fichier e2sSample.all.

### **CARD FORMAT**

Cette fonction formate (initialise) la carte de mémoire et crée les dossiers requis par le système de l'electribe sampler.

### **FACTORY RESET**

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

### **SOFTWARE UPDATE**

Effectue la mise à jour du système de l'electribe sampler. Procurez-vous le fichier de mise à jour sur le site internet de Korg, copiez-le dans le dossier approprié d'une carte de mémoire depuis votre ordinateur, insérez cette carte dans l'electribe sampler et exécutez cette fonction.

## **8. EVENT REC/PLAY**

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

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

### **EVENT RECORDER**

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

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

### **EVENT PLAYER**

#### **Open Player**

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

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

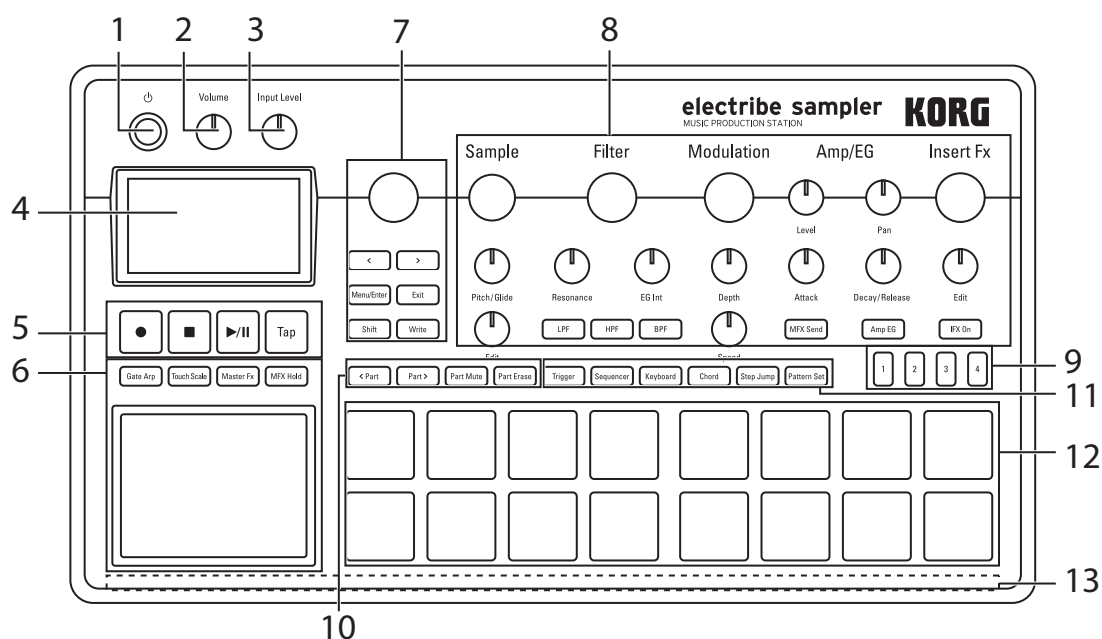
## 9. Appendice

### Liste des raccourcis

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

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

\*Pris en charge par la version 2.00 et les versions ultérieures du système



# OSC Type List

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

No.	Name	Category	Slice	Stereo
64	Ringy	Snare		
65	Hoppy	Snare		
66	Oldskool	Snare		
67	Rock Hi	Snare		
68	Rock Lo	Snare		
69	Legend	Snare		
70	BreaksEDM	Snare		
71	Raw 1	Snare		
72	Raw 2	Snare		
73	R&B	Snare		
74	DaHouse	Snare		
75	EastCoast	Snare		
76	Picsnare	Snare		
77	Marching	Snare		
78	BrushTap	Snare		
79	Bouncy	Snare		
80	Gutter ST	Snare		○
81	Tight	Snare		
82	Comp Eight	Snare		
83	Short Eight	Snare		
84	Pure Eight	Snare		
85	KPR55	Snare		
86	High Six	Snare		
87	Comp Nien	Snare		
88	Valve Seven	Snare		
89	Aftertaste	Snare		
90	Doof	Snare		
91	Harsh	Snare		
92	Fiend ST	Snare		○
93	Chip	Snare		
94	Snare&Clap	Snare		
95	Rim&Clap	Snare		
96	Rim Harsh	Snare		
97	Rim Ambi	Snare		
98	Rim R&B	Snare		
99	Rim&Spring	Snare		
100	Clunk	Clap		
101	HiLight ST	Clap		○
102	Pure Eight	Clap		
103	R&B	Clap		
104	KPR77	Clap		
105	DirtySouth	Clap		
106	Live Nine	Clap		
107	Crunk	Clap		
108	Dry	Clap		
109	Rap	Clap		
110	Clap&Snare	Clap		
111	FingerSnap	Clap		
112	Verbed Close	HiHat		
113	Verbed Open	HiHat		
114	STD Close 1	HiHat		
115	STD Close 2	HiHat		
116	STD Open	HiHat		
117	Phase Close	HiHat		
118	Phase Open	HiHat		
119	Eight Close	HiHat		
120	Eight Open	HiHat		
121	Eight Drivin	HiHat		
122	Six Close	HiHat		
123	Six Open	HiHat		
124	Nine Close	HiHat		
125	Nine Open1	HiHat		
126	Nine Open2	HiHat		
127	Noiz Close	HiHat		
128	Noiz Open	HiHat		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
129	Zed Close	HiHat		
130	Zed Open	HiHat		
131	Chip Close	HiHat		
132	Chip Open	HiHat		
133	Hippy 1	HiHat		
134	Hippy 2	HiHat		
135	Vinyl	HiHat		
136	Authentic 1	HiHat		
137	Authentic 2	HiHat		
138	Hoppy	HiHat		
139	Fiend 1	HiHat		
140	Fiend 2	HiHat		
141	Raw 1	HiHat		
142	Raw 2	HiHat		
143	R&B	HiHat		
144	Moist	HiHat		
145	Farlung	HiHat		
146	HousefunST	HiHat		○
147	LivefeelST	HiHat		○
148	Flap ST	HiHat		○
149	CrashE-Coast	Cymbal		
150	CrhBasix ST	Cymbal		○
151	Crash Nine	Cymbal		
152	Crash Eight	Cymbal		
153	Ride Hummy	Cymbal		
154	Ride Bell	Cymbal		
155	Ride Nine	Cymbal		
156	Ride Zed	Cymbal		
157	Brass 1	Hits		
158	Brass 2	Hits		
159	Brass 3	Hits		
160	Brass 4	Hits		
161	Brass 5	Hits		
162	Bash	Hits		
163	Crock	Hits		
164	Thump	Hits		
165	Crusoe	Hits		
166	Jazzy	Hits		
167	Oldies	Hits		
168	R&B Piano	Hits		
169	PianoUp	Hits		
170	Lounge	Hits		
171	Vibe	Hits		
172	Trap	Hits		
173	DirtySouth	Hits		
174	Orchestra 1	Hits		
175	Orchestra 2	Hits		
176	Orchestra 3	Hits		
177	Strings	Hits		
178	Pizzcato	Hits		
179	Vinyl 1	Hits		
180	Vinyl 2	Hits		
181	Vinyl 3	Hits		
182	Gangster 1	Hits		
183	Gangster 2	Hits		
184	EastCoast	Hits		
185	Sampler 1	Hits		
186	Sampler 2	Hits		
187	Sampler 3	Hits		
188	Synth 1	Hits		
189	Synth 2	Hits		
190	PainoChord 1	Shots		
191	PianoChord 2	Shots		
192	PainoChord 3	Shots		
193	Octave Piano	Shots		
194	Mad Piano	Shots		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
195	PianoFXChord	Shots		
196	PianoFX 1	Shots		
197	PianoFX 2	Shots		
198	E.P.Chord	Shots		
199	EP&ClavChord	Shots		
200	Wah EP Chord	Shots		
201	Wah E.P.	Shots		
202	Wah Clav	Shots		
203	Octave Clav	Shots		
204	OrganChord	Shots		
205	ChoirChord	Shots		
206	MoveStrings	Shots		
207	DiscoStr Old	Shots		
208	DiscoStr New	Shots		
209	Oct Strings	Shots		
210	Oct StrPizz	Shots		
211	Violin Pizz	Shots		
212	Brass Fall	Shots		
213	Trumpet	Shots		
214	Trombone	Shots		
215	HornsChord 1	Shots		
216	HornsChord 2	Shots		
217	Brass DDD1	Shots		
218	Sax Chord	Shots		
219	Oct Sax Up	Shots		
220	Sax Up	Shots		
221	GtrChordRev	Shots		
222	GtrChord 1	Shots		
223	GtrChord 2	Shots		
224	WahGtr Chord	Shots		
225	WahGuitar	Shots		
226	DistMuteGtr	Shots		
227	E.BsPopping	Shots		
228	E.BsThumping	Shots		
229	E.BsSlideUp	Shots		
230	KotoGliss 1	Shots		
231	KotoGliss 2	Shots		
232	ShakuHachi 1	Shots		
233	ShakuHachi 2	Shots		
234	Aah	Voice		
235	Aow 1	Voice		
236	Aow 2	Voice		
237	Ahaaaa	Voice		
238	Yeah	Voice		
239	Uh	Voice		
240	Uhuu	Voice		
241	Oh	Voice		
242	Ohhh	Voice		
243	Uho-Oooo	Voice		
244	ComeOn	Voice		
245	Go 1	Voice		
246	Go 2	Voice		
247	Haah	Voice		
248	Tribe Ha	Voice		
249	KungFoo Ha	Voice		
250	KungFoo Haai	Voice		
251	Whoo!!	Voice		
252	Hey 1	Voice		
253	Hey 2	Voice		
254	Ho	Voice		
255	You	Voice		
256	Yo	Voice		
257	Whoop	Voice		
258	Mmmm	Voice		
259	Say-What	Voice		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
260	BiririnBan	Voice		
261	Banter	Voice		
262	No!!	Voice		
263	Screaming	Voice		
264	Mad Laugh	Voice		
265	Scratch 1	SE		
266	Scratch 2	SE		
267	Siren 1	SE		
268	Siren 2	SE		
269	AirHorn	SE		
270	Tiger	SE		
271	Shotgun	SE		
272	Industrial	FX		
273	Niche	FX		
274	KnockStab	FX		
275	PercStab	FX		
276	ChordStab	FX		
277	Metal	FX		
278	SynStab	FX		
279	Strippa	FX		
280	Ploinky	FX		
281	Mineral	FX		
282	Faubert	FX		
283	RaverAlert	FX		
284	Tripletchunk	FX		
285	Cardboard	FX		
286	BassTone	FX		
287	BassStab	FX		
288	RoboBeatUp	FX		
289	RoboBeatDown	FX		
290	Digi-Yeah	FX		
291	Digi-Yah	FX		
292	HeliumVox	FX		
293	Beep	FX		
294	SynSiren1	FX		
295	SynSiren2	FX		
296	Class	FX		
297	SquDown	FX		
298	Glitch 1	FX		
299	Glitch 2	FX		
300	Glitch 3	FX		
301	Glitch 4	FX		
302	Eight Lo	Tom		
303	Eight Mid	Tom		
304	Eight Hi	Tom		
305	Nine Lo	Tom		
306	Nine Hi	Tom		
307	Zed Lo	Tom		
308	Zed Hi	Tom		
309	STD Floor	Tom		
310	STD Lo	Tom		
311	STD Hi	Tom		
312	Rim Nine	Perc.		
313	Rim Eight	Perc.		
314	Claves Eight	Perc.		
315	Syn Maracas	Perc.		
316	Syn Cowbell	Perc.		
317	SevenC.bell	Perc.		
318	Zed Cowdell	Perc.		
319	WaveStation	Perc.		
320	Deeprazo	Perc.		
321	Bongo 1	Perc.		
322	Bongo 2	Perc.		
323	Bongo 3	Perc.		
324	Bongo 4	Perc.		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
325	Conga 1	Perc.		
326	Conga 2	Perc.		
327	Conga 3	Perc.		
328	Conga 4	Perc.		
329	Djembe 1	Perc.		
330	Djembe 2	Perc.		
331	Djembe 3	Perc.		
332	Tambourine1	Perc.		
333	Tambourine2a	Perc.		
334	Tambourine2b	Perc.		
335	Shaker	Perc.		
336	Vibraslap	Perc.		
337	TubularBell	Perc.		
338	Timpani	Perc.		
339	Wadaiko	Perc.		
340	WaDaiko Rim	Perc.		
341	ChanChiki Op	Perc.		
342	ChanChiki Mt	Perc.		
343	Piano 1/125	Phrase		
344	Piano 2/127	Phrase		
345	Vocal 1/127	Phrase		
346	Vocal 2/127	Phrase		
347	Vocal 3/126	Phrase		
348	Brass 1/125	Phrase		
349	Brass 2/130	Phrase		
350	Trumpet1/125	Phrase		
351	Trumpet2/125	Phrase		
352	Trumpet3/125	Phrase		
353	Trumpet4/125	Phrase		
354	Trumpet5/125	Phrase		
355	HarpChord/67	Phrase	○	
356	E.Guitar/125	Phrase		
357	Wah E.Gtr/91	Phrase		
358	Drum 1/90	Loop	○	
359	Drum 2/93	Loop	○	
360	Drum 3/102	Loop	○	
361	Drum 4/120	Loop	○	
362	Drum 5/120	Loop	○	
363	Drum&Bass/98	Loop	○	
364	Drum&E.P/87	Loop	○	
365	Conga/133	Loop	○	
366	Bongo/133	Loop	○	
367	Djembe/100	Loop	○	
368	Berimbau/102	Loop	○	
369	Samba/113	Loop	○	
370	Carnival/124	Loop	○	
371	DistPerc/109	Loop	○	
372	Tekrollr/127	Loop	○	
373	FlyPerc/127	Loop	○	
374	A.Bass/125	Loop	○	
375	E.Bass 1/125	Loop	○	
376	E.Bass 2/125	Loop	○	
377	E.Bass 3/125	Loop	○	
378	E.Bass 4/125	Loop	○	
379	E.Bass 5/125	Loop	○	
380	E.Gtr 1/125	Loop	○	
381	E.Gtr 2/125	Loop	○	
382	E.Gtr 3/125	Loop	○	
383	Strings/125	Loop		
384	Vocal 1/128	Loop	○	
385	Vocal 2/129	Loop	○	
386	SyncD/130	Loop	○	
387	Drifter/128	Loop	○	
388	Tronica/120	Loop	○	
389	Bizarre/125	Loop	○	

No.	Name	Category	Slice	Stereo
390	Nutta/128	Loop		
391	A.Piano	PCM		
392	E.P.MarkV	PCM		
393	E.P.Wurly	PCM		
394	Clavi	PCM		
395	RotalyOrgan	PCM		
396	M1Organ	PCM		
397	A.Guitar	PCM		
398	NylonGuitar	PCM		
399	E.BassFinger	PCM		
400	E.BassPick	PCM		
401	WahBass	PCM		
402	AcousticBass	PCM		
403	RecordBass	PCM		
404	RaggaBass	PCM		
405	DubBass	PCM		
406	Flute	PCM		
407	Flute16Voice	PCM		
408	SopranoSax	PCM		
409	AltoSax	PCM		
410	SaxGrowl	PCM		
411	BrassEns	PCM		
412	StringsEns	PCM		
413	BigString	PCM		
414	MelloVox	PCM		
415	DigiVox	PCM		
416	Kalimba	PCM		
417	MusicBox	PCM		
418	DrumHit	PCM		
419	GamelanWave	PCM		
420	BoostSaw	PCM		
421	DoorPhone	PCM		



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



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



<http://primeloops.com>



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

# Modulation Type List

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



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

## Filter Type List

	LPF	HPF	BPF
1	OFF	OFF	OFF
2	electrife LPF	electrife HPF	electrife BPF

## Scale List

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

## MFX Type List

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

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

## IFX Type List

No.	Name
1	Punch
2	Overdrive
3	Distortion
4	Decimator
5	Bit Crusher
6	Ring Modulator
7	Sustainer
8	Limiter
9	Low EQ
10	Mid EQ
11	High EQ
12	Radio EQ
13	Exciter
14	Low Pass Filter
15	High Pass Filter
16	Band Plus Filter
17	Talk Filter
18	Delay 1/4
19	Delay 3/16
20	Delay 1/8
21	Delay 1/16
22	Roller 1/32
23	One Delay
24	Short Delay
25	Ring Delay 1
26	Ring Delay 2

No.	Name
27	Chorus
28	Flanger LFO
29	Flanger +
30	Flanger -
31	Phaser LFO 1
32	Phaser LFO 2
33	Phaser Manual
34	Tremolo
35	Off Beater
36	Pumper
37	Repeater
38	Slicer

## Groove Type List

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

# Pattern List

No.	Pattern Name	Author	BPM	*Advisory
1	Advi\$ory1	KORG Inc.	128.0	○
2	Advi\$ory2	KORG Inc.	128.0	
3	Hopback1	KORG Inc.	85.0	
4	Hopback2	KORG Inc.	85.0	
5	Kitty1	KORG Inc.	91.0	
6	Kitty2	KORG Inc.	91.0	
7	BrokenSiren1	mryat	140.0	
8	BrokenSiren2	mryat	140.0	
9	Handlebar Go 1	Shrike	125.0	
10	Handlebar Go 2	Shrike	125.0	
11	Takin'ABreak	mryat	102.0	
12	Speechless	KORG Inc.	91.0	
13	Modal Jazz	KORG Inc.	133.0	
14	On The Dark1	KORG Inc.	158.0	
15	On The Dark2	KORG Inc.	158.0	
16	SteamEngine1	mryat	180.0	
17	SteamEngine2	mryat	180.0	
18	BackStreet1	mryat	185.0	
19	BackStreet2	mryat	185.0	
20	BackStreet3	mryat	185.0	
21	VictoryMarch1	mryat	126.0	
22	VictoryMarch2	mryat	126.0	
23	VictoryMarch3	mryat	126.0	
24	XrossAlert1	KORG Inc.	110.0	○
25	XrossAlert2	KORG Inc.	110.0	○
26	Fashion	mryat	105.0	
27	BUJINKAN 1	Mistabishi	165.0	
28	BUJINKAN 2	Mistabishi	165.0	
29	BUJINKAN 3	Mistabishi	165.0	
30	Jamaica indies	Edward Charles	72.0	
31	LIPOFUNK 1	Mistabishi	120.0	
32	LIPOFUNK 2	Mistabishi	120.0	
33	Stheno 1	Shrike	125.0	
34	Stheno 2	Shrike	125.0	
35	Gracile 1	Shrike	125.0	
36	Gracile 2	Shrike	125.0	
37	Gracile 3	Shrike	125.0	
38	Atomic1	KORG Inc.	120.0	
39	Atomic2	KORG Inc.	120.0	
40	Atomic3	KORG Inc.	120.0	
41	TATLER 1	Mistabishi	119.0	
42	TATLER 2	Mistabishi	119.0	
43	TATLER 3	Mistabishi	119.0	
44	Oxygen1	KORG Inc.	135.0	
45	Oxygen2	KORG Inc.	135.0	
46	Oxygen3	KORG Inc.	135.0	
47	Lies	Shrike	110.0	
48	ZAMPA	Mistabishi	120.0	
49	Jungle Fancy	Shrike	125.0	
50	SelectMenu	KORG Inc.	108.0	
51	CoinMoney1	KORG Inc.	138.0	
52	CoinMoney2	KORG Inc.	138.0	
53	Mind Out1	KORG Inc.	137.0	
54	Mind Out2	KORG Inc.	137.0	○
55	ZeroGravity1	mryat	145.0	
56	ZeroGravity2	mryat	145.0	
57	King of King	KORG Inc.	137.0	
58	StarCrossed	KORG Inc.	110.0	
59	BeatDaRapper	KORG Inc.	126.0	
60	BodyTalk1	KORG Inc.	88.0	
61	BodyTalk2	KORG Inc.	88.0	
62	Bomb Up	KORG Inc.	90.0	
63	CoCo Party1	KORG Inc.	94.0	
64	CoCo Party2	KORG Inc.	94.0	

No.	Pattern Name	Author	BPM	*Advisory
65	Harp On One	KORG Inc.	86.0	
66	TypeRocs	KORG Inc.	97.0	
67	Ironworks	KORG Inc.	94.0	
68	Get Funky1	KORG Inc.	112.0	
69	Get Funky2	KORG Inc.	83.0	
70	Braziery	KORG Inc.	125.0	
71	MondoBeats1	KORG Inc.	125.0	
72	MondoBeats2	KORG Inc.	125.0	
73	Rocka Baby1	KORG Inc.	123.0	
74	Rocka Baby2	KORG Inc.	123.0	
75	Feline	KORG Inc.	111.0	
76	Narrative 1	KORG Inc.	95.0	
77	Narrative 2	KORG Inc.	95.0	
78	Narrative 3	KORG Inc.	95.0	
79	DrinkUp1	KORG Inc.	77.0	
80	DrinkUp2	KORG Inc.	77.0	
81	On DaDa1	KORG Inc.	161.0	
82	On DaDa2	KORG Inc.	161.0	
83	On DaDa3	KORG Inc.	161.0	
84	FromOff 1	KORG Inc.	146.0	
85	FromOff 2	KORG Inc.	146.0	
86	IHaveAFastFoot	mryat	174.0	
87	Hoot Guns1	KORG Inc.	166.0	
88	Hoot Guns2	KORG Inc.	166.0	
89	Slapp 1	KORG Inc.	186.0	
90	Slapp 2	KORG Inc.	186.0	
91	Bop 1	Shrike	174.0	
92	Bop 2	Shrike	174.0	
93	Traditional1	mryat	105.0	
94	Traditional2	mryat	105.0	
95	HouseOfTheWitch1	mryat	200.0	
96	HouseOfTheWitch2	mryat	200.0	
97	Volcano1	mryat	200.0	
98	Volcano2	mryat	200.0	
99	Volcano3	mryat	200.0	
100	Chaser1	mryat	138.0	
101	Chaser2	mryat	138.0	
102	Chaser3	mryat	138.0	
103	HereIsJungle1	mryat	125.0	
104	HereIsJungle2	mryat	125.0	
105	ChickenKing1	mryat	160.0	
106	ChickenKing2	mryat	160.0	
107	ChickenKing3	mryat	160.0	
108	JEWKE	Mistabishi	130.0	
109	Alertness 1	KORG Inc.	105.0	○
110	Alertness 2	KORG Inc.	105.0	○
111	Assault 1	KORG Inc.	184.0	○
112	Assault 2	KORG Inc.	184.0	
113	SKUMTEK 1	Mistabishi	174.0	
114	SKUMTEK 2	Mistabishi	174.0	
115	SKUMTEK 3	Mistabishi	174.0	
116	HACKNEY 1	Mistabishi	174.0	○
117	HACKNEY 2	Mistabishi	174.0	
118	Atlantic Sun	Edward Charles	77.0	
119	Jamming Rythm	Edward Charles	140.0	
120	Over Dream	Edward Charles	98.0	
121	Underground	Edward Charles	107.0	
122	Reverence	Edward Charles	100.0	
123	IRATION	Mistabishi	120.0	○
124	BABYFUNK 1	Mistabishi	126.0	
125	BABYFUNK 2	Mistabishi	126.0	
126	Plankton 1	Shrike	125.0	
127	Plankton 2	Shrike	125.0	○
128	Aurora	Shrike	130.0	
129	Limbic	Shrike	132.0	
130	BeachFront	KORG Inc.	118.0	

No.	Pattern Name	Author	BPM	*Advisory
131	EnamelSplay 1	KORG Inc.	129.0	
132	EnamelSplay 2	KORG Inc.	129.0	
133	Effervescent	KORG Inc.	120.0	
134	Koan 1	Shrike	105.0	
135	Koan 2	Shrike	105.0	
136	SLEAZEWAVE 1	Mistabishi	66.0	
137	SLEAZEWAVE 2	Mistabishi	66.0	
138	You 1	Shrike	115.0	
139	You 2	Shrike	115.0	
140	You 3	Shrike	115.0	
141	APOSTASY 1	Mistabishi	65.0	
142	APOSTASY 2	Mistabishi	65.0	
143	French Kiss1	KORG Inc.	80.0	
144	French Kiss2	KORG Inc.	80.0	
145	Stump	Shrike	125.0	
146	Nu Virtue	Shrike	125.0	
147	BAYOU 1	Mistabishi	64.0	
148	BAYOU 2	Mistabishi	64.0	
149	Rucolino 1	KORG Inc.	128.0	
150	Rucolino 2	KORG Inc.	128.0	
151	Init Pattern	---	120.0	
152	Init Pattern	---	120.0	
153	Init Pattern	---	120.0	
154	Init Pattern	---	120.0	
155	Init Pattern	---	120.0	
156	Init Pattern	---	120.0	
157	Init Pattern	---	120.0	
158	Init Pattern	---	120.0	
159	Init Pattern	---	120.0	
160	Init Pattern	---	120.0	
161	Init Pattern	---	120.0	
162	Init Pattern	---	120.0	
163	Init Pattern	---	120.0	
164	Init Pattern	---	120.0	
165	Init Pattern	---	120.0	
166	Init Pattern	---	120.0	
167	Init Pattern	---	120.0	
168	Init Pattern	---	120.0	
169	Init Pattern	---	120.0	
170	Init Pattern	---	120.0	
171	Init Pattern	---	120.0	
172	Init Pattern	---	120.0	
173	Init Pattern	---	120.0	
174	Init Pattern	---	120.0	
175	Init Pattern	---	120.0	
176	Init Pattern	---	120.0	
177	Init Pattern	---	120.0	
178	Init Pattern	---	120.0	
179	Init Pattern	---	120.0	
180	Init Pattern	---	120.0	
181	Init Pattern	---	120.0	
182	Init Pattern	---	120.0	
183	Init Pattern	---	120.0	
184	Init Pattern	---	120.0	
185	Init Pattern	---	120.0	
186	Init Pattern	---	120.0	
187	Init Pattern	---	120.0	
188	Init Pattern	---	120.0	
189	Init Pattern	---	120.0	
190	Init Pattern	---	120.0	
191	Init Pattern	---	120.0	
192	Init Pattern	---	120.0	
193	Init Pattern	---	120.0	
194	Init Pattern	---	120.0	
195	Init Pattern	---	120.0	
196	Init Pattern	---	120.0	

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

\*Advisory(Attention): Ces motifs contiennent des sons de coups de feu, de cris, d'alarmes, de sirènes de police, etc.  
All Patterns –© 2015 KORG INC. All rights reserved.

Credits (alphabetical)	
<b>Edward Charles</b>	<a href="https://www.youtube.com/user/caribbeanamples">https://www.youtube.com/user/caribbeanamples</a> <a href="http://www.cdbaby.com/Artist/EDWARDCHARLES1">http://www.cdbaby.com/Artist/EDWARDCHARLES1</a>
<b>Mistabishi</b>	<a href="http://www.facebook.com/mistabishi">http://www.facebook.com/mistabishi</a>
<b>mryat</b>	<a href="http://www.youtube.com/user/mryat">http://www.youtube.com/user/mryat</a> <a href="http://soundcloud.com/mryat">http://soundcloud.com/mryat</a>
<b>Shrike</b>	<a href="http://soundcloud.com/shrike">http://soundcloud.com/shrike</a>

**KORG INC.**

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

© 2015 KORG INC.