

**KORG**

**electrìbe**

MUSIC PRODUCTION STATION

# Guía de parámetros

1.	PARÁMETROS DE PATRONES .....	3
2.	PARÁMETROS DE PARTES .....	4
3.	EDICIÓN DE PASOS.....	5
4.	UTILIDAD DE PARTES.....	5
5.	PARÁMETROS GLOBALES .....	6
6.	UTILIDAD DE DATOS .....	8
7.	EVENT REC/PLAY .....	9
8.	Apéndice .....	10
	Lista de accesos directos .....	10
	OSC Type List.....	11
	Modulation Type List.....	14
	Filter Type List .....	15
	Scale List.....	15
	MFX Type List.....	16
	IFX Type List .....	16
	Groove Type List.....	16
	Pattern List.....	17

# Guía de parámetros

Gracias por adquirir la estación de producción de música electribe de Korg. Para garantizar un uso sin problemas, lea atentamente el manual del propietario incluido y utilice el producto de acuerdo con las indicaciones.

**SUGERENCIA:** Este documento contiene información sobre todos los parámetros del electribe. Consulte esta guía si desea obtener más información sobre un parámetro concreto.

## 1. PARÁMETROS DE PATRONES

Estos parámetros se refieren a ajustes relacionados con patrones. Los ajustes se guardan de forma independiente para cada patrón.

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

Especifica el tempo (BPM). Gire el mando VALUE para cambiar el tempo en pasos de 1. Si mantiene pulsado el botón Shift y gira el mando VALUE puede ajustar el valor en pasos de 0,1.

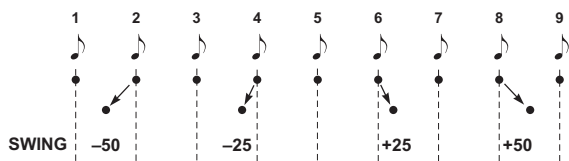
**SUGERENCIA:** Si toca el botón Tap puede utilizar la función Tap Tempo para especificar el BPM.

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

Cambia la sincronización de inicio de nota de los pasos impares como un porcentaje (%).

**SUGERENCIA:** Si define Last Step en un número impar o utiliza un MFX Type (Seq Reverse, Seq Doubler, Odd Stepper, Even Stepper) que controla el secuenciador, es posible que este parámetro cambie la sincronización de los pasos de numeración impar en vez de los de numeración par.

**SUGERENCIA:** Un ajuste de „+33%“ genera una sincronización cercana a una selección aleatoria perfecta.



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

Especifica el tiempo (firma de tiempo) del patrón.

**SUGERENCIA:** Si se ajusta en 8Tri o 16Tri, los pads de disparo 13-16 de la función Step Jump se asignan a los pasos 1-4 de la siguiente medida.

### LENGTH ..... [1...4]

Especifica la longitud del patrón.

### PATTERN LEVEL ..... [0...127]

Ajusta el volumen del patrón completo.

### MXF TYPE ..... [01...32]

Selecciona el tipo de efecto principal. Consulte la lista de efectos principales para ver información detallada sobre los tipos de efectos disponibles.

**SUGERENCIA:** En función del tipo de efecto, puede que la función Motion Sequence no esté disponible en algunos casos. Consulte la lista de efectos principales.

### CLEAR MFX MOTION

Borra la secuencia de movimiento del efecto principal que se ha grabado en el patrón.

### KEY ..... [C...B]

Especifica la clave (nota fundamental) que es la base de la escala seleccionada para el parámetro SCALE.

### SCALE ..... [Chromatic...Octave]

Especifica la escala que se asigna al panel táctil y a los pads de disparo.

Consulte la lista de escalas para ver información detallada sobre los tipos de escalas disponibles.

### CHORD SET ..... [1...5]

Controla la densidad del acorde que se genera cuando pulsa un pad de disparo en el modo de escala de acordes.

**SUGERENCIA:** El intervalo depende de la escala que se selecciona.

### GATE ARP ..... [1...50]

Selecciona el tipo de patrón para el arpeggiador de computera.

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

Activa la operación de alternancia para el disparo de dos partes. Por ejemplo, al asignar el charles cerca de la parte 13 y abierto a la parte 14, y después activar ALTERNATE 13-14, puede evitar que esas dos partes se reproduzcan simultáneamente, para garantizar que la interpretación suene de forma natural.

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

→ Consulte ALTERNATE 13-14.

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

Cuando el patrón seleccionado actualmente haya terminado de reproducirse, empezará a reproducirse automáticamente el patrón especificado por el parámetro CHAIN TO. Si este parámetro se pone en "Off", continuará reproduciéndose el patrón actual.

**SUGERENCIA:** El parámetro global CHAIN MODE debe estar puesto en ON para que los parámetros CHAIN TO y CHAIN REPEAT tengan efecto. (→p.7 CHAIN MODE)

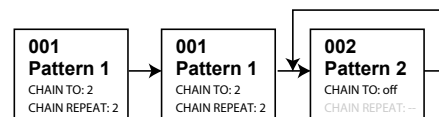
### CHAIN REPEAT ..... [1...64]

Este parámetro especifica el número de veces que el patrón actual se reproducirá antes de avanzar al patrón especificado por el parámetro CHAIN TO.

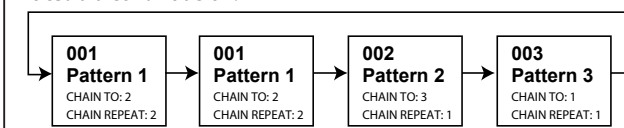
**SUGERENCIA:** Si CHAIN TO está puesto en "Off", CHAIN REPEAT no tendrá efecto.

#### Acerca de la función "Chain" (cadena)

Los parámetros CHAIN TO y CHAIN REPEAT permiten utilizar múltiples patrones para crear y reproducir una canción. Por ejemplo, si pone el parámetro CHAIN TO del patrón 1 para que avance al patrón 2 (valor "2") y ajusta el parámetro CHAIN REPEAT del patrón 1 en un valor de "2" (y pone el parámetro CHAIN TO del patrón 2 en "Off"), los patrones se reproducirán como se muestra a continuación.



Ahora, cambie el parámetro CHAIN TO del patrón 2 para que avance al patrón 3 (valor "3") y ajuste el parámetro CHAIN REPEAT del patrón 2 en un valor de "1". A continuación, ponga el parámetro CHAIN TO del patrón 3 para que avance al patrón 1 (valor "1") y el parámetro CHAIN REPEAT del patrón 3 en un valor de "1". Los patrones se reproducirán en un bucle como se muestra a continuación.



## 2. PARÁMETROS DE PARTES

Estos parámetros se refieren a ajustes relacionados con partes. Los ajustes se guardan de forma independiente para cada parte.

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

Puede utilizar el ajuste Last Step para crear un patrón con una firma de tiempo irregular, donde el número de pasos no pasa de manera uniforme a 16 o 12. Por lo general utilizará un ajuste de 16. Seleccione un ajuste distinto si desea crear un patrón que tenga una firma de tiempo irregular. Por ejemplo, para crear una parte que tenga 11 tiempos por medida, ajuste el último paso en 11 para que una longitud sea una parte equivalente a 11 pasos.

**SUGERENCIA:** Last Step es una función específica de esta unidad; si sincroniza la interpretación con un secuenciador externo o con un modelo distinto de electribe, la parte de la firma de tiempo irregular no se sincronizará.

**SUGERENCIA:** Si especifica una función Last Step más corta que el número original de pasos, cualquier dato de nota ubicado en la parte acortada se conserva pero no se reproduce.

**SUGERENCIA:** Si Beat se ajusta en 8Tri o 16Tri, el número máximo de pasos es 12. Si especifica cualquier valor superior, el ajuste será 12.

**SUGERENCIA:** Cuando utiliza la función Step Jump, los números de paso 1 y que siguen a la siguiente medida se asignan sucesivamente a los pads de disparo de números por encima del último paso.

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

Selecciona el tipo de onda. La función Groove le permite modificar datos de secuencia rítmicamente precisos aplicando un ritmo de onda que reproduce el efecto de sincronización con el que se reproducen determinados instrumentos típicos, o el efecto rítmico de la canción. Para ver información detallada sobre los tipos de ondas disponibles, consulte la lista de tipos de ondas.

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

Ajusta la profundidad del efecto de onda.

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

Especifica la polifonía de la parte seleccionada.

**Mono1:** la parte se reproduce de forma monofónica (notas únicas).

Si continúa manteniendo pulsada el primera pad de disparo, las notas segunda y posteriores no vuelven a disparar el EG. Utilice este ajuste cuando reproduzca legato. Sin embargo, el nuevo disparo se producirá cuando suene una muestra de disparo único.

**Mono2:** la parte se reproduce de forma monofónica (notas únicas). El EG se vuelve a disparar cada vez que pulsa un pad de disparo.

**Poly1:** la parte puede reproducir acordes que comparten un EG, filtro, amplificador y efecto insertado únicos (pseudopolifónico). Se pueden reproducir un máximo de cuatro voces. El EG no se vuelve a disparar hasta que se liberan todas los pads de disparo. Sin embargo, el nuevo disparo se producirá cuando suene una muestra de disparo único.

**Poly2:** la parte puede reproducir acordes que comparten un EG, filtro, amplificador y efecto insertado únicos (pseudopolifónico). Se pueden reproducir un máximo de cuatro voces. El EG se vuelve a disparar cada vez que pulsa un pad de disparo para reproducir una nota.

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

Especifica el orden de prioridad de notas para la parte seleccionada. Si la reproducción de patrón contiene numerosas notas que se solapan, pueden producirse casos en los que una nota que está sonando se detenga antes de que suene una nueva nota. Si ajusta el parámetro PART PRIORITY en High, puede reducir la probabilidad de que las notas de esa parte se desactiven. Sin embargo, la efectividad de este ajuste se reduce si selecciona el ajuste High para varias partes. Sea prudente al elegir las partes que utilizan el ajuste High.

**SUGERENCIA:** La eficacia de este parámetro se reduce si define varias partes en High, por lo que debe elegir las partes para las que especifica la prioridad High.

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

Especifica el funcionamiento de la secuencia de movimiento para la parte seleccionada.

**Off:** la secuencia de movimiento grabada se desactiva.

**Smooth:** los movimientos de mandos son fluidos y crean un cambio uniforme en el sonido.

**Trigger Hold:** los valores de mando en la secuencia de movimiento se mantienen desde el momento en que se reproduce la parte.

**SUGERENCIA:** Las secuencias de movimiento MFX utilizan el ajuste Smooth.

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

Activa o desactiva la sensibilidad de velocidad del pad de disparo.

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

Especifica si el tono seguirá cuando cambie la escala y la clave. Para que el tono siga correctamente, active este parámetro antes de grabar la interpretación de esa parte.

### 3. EDICIÓN DE PASOS

Para crear un patrón más elaborado, puede editar pasos individuales de un patrón que ha grabado o de un patrón guardado en el electri-be.

Puede volver a ajustar el número de nota o modificar el tiempo de compuerta.


Un patrón de frases consta de los siguientes cuatro tipos de datos. Estos datos se pueden editar individualmente para cada paso.

**Disparo:** si una nota suena en ese paso.

**Número de nota:** el tono que suena.

**Tiempo de compuerta:** la duración del sonido.

**Velocidad:** la intensidad del sonido.

 Si desea guardar un patrón que ha editado, debe escribirlo antes de seleccionar otro patrón o de desactivar la alimentación.

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

Selecciona el paso que el usuario editará. Al pulsar un pad de disparo para especificar un paso directamente, el estado de activación/desactivación del disparo también cambia.

Este paso que se selecciona para editar se denomina el „paso de destino“. Gire el mando VALUE para seleccionar el paso de destino. En este punto la clave de paso correspondiente al paso de destino se iluminará.

Si la longitud del patrón es de 2 o más, también puede especificarlo pulsando un botón de paso. Si pulsa el pad de disparo de un paso de destino vacío, se introduce el número de nota C4.

**SUGERENCIA:** Puede editar hasta el paso 4.16. El número máximo de pasos que se reproducen en realidad depende de los ajustes de longitud, tiempo y último paso.

**SUGERENCIA:** Para cambiar el paso de destino por unidades de una duración, mantenga pulsada la tecla Mayús y gire el mando VALUE.

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

Especifique el número de nota del paso de destino. Puede grabar hasta cuatro números de nota en cada paso de destino.

Puede cambiarlo en pasos de una octava manteniendo pulsada la tecla SHIFT y girando el mando VALUE.

También puede cambiar el paso de destino pulsado un pad de disparo.

**SUGERENCIA:** Si en la pantalla se muestra „NOTE“, al pulsar un botón de paso no cambia el ajuste de activación/desactivación del disparo.

**SUGERENCIA:** Aunque cambie el número de nota de un paso cuyo disparo está desactivado, dicho paso no generará sonido hasta que active el disparo.

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

Se trata de la longitud de tiempo de compuerta de cada paso. Por ejemplo, si el tiempo de compuerta es „96“, la duración de la nota es exactamente la misma que un solo paso.

**SUGERENCIA:** Si especifica „TIE“, el oscilador, el EG y la modulación no se vuelven a disparar si el siguiente paso tiene la misma nota.

**SUGERENCIA:** Si en la pantalla se muestra „GATE TIME“, al pulsar una tecla de paso no cambia el ajuste de activación/desactivación del disparo.

**SUGERENCIA:** Aunque cambie el tiempo de compuerta de un paso cuyo disparo está desactivado, dicho paso no generará sonido hasta que active el disparo.

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

Especifica la intensidad de la nota.

### 4. UTILIDAD DE PARTES

#### **COPY PART**

Le permite copiar los datos de secuencia y sonido (incluida la secuencia de movimiento) de la parte seleccionada actualmente en otra parte.

**SUGERENCIA:** Si esta operación de copia genera más de 24 secuencias de movimiento, la secuencia de movimiento no se copia.

#### **COPY PART SOUND**

Permite copiar solo los datos de sonido de la parte seleccionada actualmente en otra parte.

**SUGERENCIA:** Los datos de paso y los datos de secuencia de movimiento no se copian.

#### **CLEAR SEQUENCE**

Permite eliminar los datos de secuencia (disparo, número de nota, tiempo de compuerta) de la parte seleccionada.

#### **CLEAR MOTION**

Elimina los datos de secuencia de movimiento de la parte seleccionada.

## 5. PARÁMETROS GLOBALES

Estos parámetros son ajustes para todo el electribe.

**SUGERENCIA:** Los parámetros globales se guardan automáticamente cuando desactiva la alimentación. También puede guardar los ajustes pulsando el botón Write mientras edita parámetros globales.

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

Especifica lo que sucede cuando pulsa un pad de disparo en el modo de disparo.

**Normal:** suena la nota C4.

**Seq 1st:** suena la primera nota grabada en la parte. Si no se ha grabado ni una nota, suena la nota C4.

**Seq Play:** se reproduce la secuencia grabada en la parte mientras mantiene pulsado el pad de disparo.

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

Selecciona cómo responden el volumen y el tono a la velocidad del pad de disparo (la fuerza de la pulsación).

**Heavy:** respuesta intensa. Esta curva le permite obtener un efecto cuando toca con fuerza.

**Normal:** respuesta normal.

**Light:** respuesta suave. Esta curva le permite obtener un efecto sin necesidad de tocar con fuerza.

**Const96:** el valor de velocidad siempre será 96.

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

Selecciona el reloj con el que se sincronizará el tempo del electribe. Si selecciona un reloj externo, el secuenciador y otros ajustes sincronizados con el tempo del electribe (como Delay Time) se sincronizan con el dispositivo externo.

**Internal:** el reloj interno del electribe es la base de la sincronización. Elija este ajuste si utiliza el electribe de forma autónoma, o si utiliza el electribe como el dispositivo principal que controla otros dispositivos sincronizados.

**Auto:** si se reciben datos de reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo conectado al conector MIDI IN (o al conector USB), el electribe funciona automáticamente con el ajuste „External MIDI“ o „External USB“. Si no hay ninguna entrada, el electribe funciona con el ajuste „Internal“. Si se reciben datos de reloj desde un dispositivo conectado al jack Sync In, el electribe funciona con el ajuste „External Sync“.

**SUGERENCIA:** orden de prioridad para la señal seleccionada es External USB, External MIDI, y después External Sync.

**External USB:** el electribe se sincroniza con los datos de reloj MIDI desde un PC conectado al conector USB. El tempo no se puede especificar en el propio electribe.

**External MIDI:** el electribe se sincroniza con los datos de reloj MIDI desde un dispositivo MIDI externo conectado al conector MIDI IN. El tempo no se puede especificar en el propio electribe.

**External Sync:** el electribe se sincroniza con los datos de reloj desde un dispositivo conectado al jack Sync In. El tempo no se puede especificar en el propio electribe.

**SUGERENCIA:** Para ver información detallada sobre los ajustes relacionados con la sincronización para su dispositivo MIDI externo o para un dispositivo conectado al jack Sync, consulte el manual de usuario del dispositivo.

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

Especifica el canal MIDI del electribe.

Si desea transmitir o recibir cambios de programa o mensajes exclusivos del sistema, ajuste el canal MIDI para que coincida con el canal MIDI del dispositivo MIDI conectado.

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

Especifica qué mensajes MIDI no se reciben.

**Off:** se reciben todos los mensajes.

**Short:** no se reciben los mensajes cortos (activación/desactivación de nota, cambio de control).

**Short + Program:** se no reciben los mensajes cortos y los mensajes de cambio de programa.

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

Especifica qué mensajes MIDI no se transmiten.

**Off:** se transmiten todos los mensajes.

**Short:** no se transmiten los mensajes cortos (activación/desactivación de nota, cambio de control).

**Short + Program:** se no transmiten los mensajes cortos y los mensajes de cambio de programa.

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

Especifica la polaridad de la señal de disparo de sincronización al sincronizar la interpretación con un dispositivo conectado al jack Sync.

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

Especifica el ciclo de la señal de sincronización que se emite desde el jack Sync Out para avanzar el paso, en relación con la señal de sincronización recibida en el jack Sync In.

**1 Step:** cuando se envía una señal de sincronización, el electribe avanza un paso. Se emite una señal de sincronización en cada paso.

**2 Steps:** cuando se envía una señal de sincronización, el electribe avanza dos pasos. Se emite una señal de sincronización cada dos pasos.

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

Especifica el ajuste de la función Metronome. El metrónomo es útil cuando utiliza la grabación en tiempo real para crear un patrón. El metrónomo suena con una sincronización de un cuarto de nota. Si este ajuste está activado (On), el metrónomo siempre suena durante la grabación.

Si está desactivado (Off), el metrónomo no suena. Si se ajusta en Rec 0, Rec 1 o Rec 2, el metrónomo solo suena durante la grabación. Con el ajuste Rec 0, no hay recuento previo.

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

Si está activado, el ajuste de tempo actual está bloqueado. El tempo no cambiará aunque cambie a un patrón que tenga un tempo distinto.

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

Especifica lo que sucede cuando la posición del mando no coincide con el valor real del parámetro.

**Jump:** al girar un mando, el valor de parámetro salta al valor indicado por el mando. Se trata de un ajuste útil durante la edición, ya que es sencillo detectar el resultado de girar el mando.

**Catch:** al girar un mando, el valor de parámetro no empieza a cambiar hasta que el mando alcanza el valor real del parámetro. Se trata de un ajuste útil durante la interpretación, ya que evita que el sonido cambie repentinamente.

**Value Scale:** al girar un mando, el valor de parámetro aumenta o disminuye de forma relativa, en la dirección en que ha girado el mando. Cuando al mando llega al tope de una de las direcciones, el valor de parámetro también alcanza su máximo o mínimo; una vez que el mando y el valor de parámetro coinciden, el mando y los valores de parámetro cambian en tándem.

### Si el valor de parámetro no cambia

En ocasiones, puede que el valor de parámetro no cambie al girar el mando a la izquierda o a la derecha. En ese caso, el parámetro KNOB MODE se ajusta en "Catch". Con el ajuste "Catch", el valor no cambia hasta que la posición del mando coincide con el valor real del parámetro que está editando (el valor mostrado en la pantalla principal). Con el ajuste "Catch", el mando y el valor cambian en tándem únicamente después de que la posición del mando haya alcanzado el valor real; esto evita que el sonido cambie de forma brusca. Con el ajuste "Jump", al mover el mando el valor real cambia inmediatamente a la posición del mando.



Suponga que ha girado un mando para editar un determinado parámetro, y el mando está en la posición mostrada.



Suponga que cambia de programa, y el valor real del parámetro asignado al mando ahora está en la posición indicada por el triángulo de la ilustración. El valor de parámetro no cambiará hasta que gire el mando a esa posición.



Una vez que el mando haya alcanzado la posición correspondiente al valor real, el valor de parámetro y la posición del mando estarán vinculadas, y el valor cambiará cuando gire el mando.

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

Especifica el intervalo de tonos asignado al panel táctil cuando se utiliza la función Touch Scale.

**SUGERENCIA:** Para cambiar el intervalo de tonos, pulse el botón Keyboard y luego pulse un botón de paso.

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

Ajusta el contraste del texto en la pantalla.

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

Especifica si la entrada desde el jack Audio In se emite desde los jacks Audio Out L/R.

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

Especifica el tipo de pilas/baterías que se utilizan.

**Ni-MH:** elija este ajuste si utiliza baterías de hidruro metálico de níquel.

**Alkali:** elija este ajuste si utiliza pilas alcalinas.

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

Especifica si la alimentación se desactiva automáticamente cuando no se utiliza ningún mando ni botón durante un tiempo determinado. Con los ajustes de fábrica, está ajustado en "4 hours".

**Disable:** la función Auto Power-Off está desactivada. La alimentación no se desactiva automáticamente.

**4 hours:** si transcurren cuatro horas sin que se utilice ninguno de los botones, mandos o el pad de disparo del electribe, la alimentación se desactiva automáticamente.

**SUGERENCIA:** Aunque un patrón se esté reproduciendo de forma continua, la alimentación se desactivará automáticamente si no se ha realizado absolutamente ninguna otra operación durante el tiempo especificado. Elija el ajuste "Disable" si no desea que la alimentación se desactive automáticamente.

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

Activa o desactiva el modo de ahorro de energía. Cuando utiliza el electribe con pilas/baterías, funciona en modo de ahorro de energía; la retroiluminación de la pantalla y los LED se atenúan.

**Disable:** el modo de ahorro de energía está desactivado.

**Auto:** el modo de ahorro de energía está activado cuando utiliza el electribe con pilas/baterías, y desactivado cuando lo usa con el adaptador de CA.

**Enable:** el modo de ahorro de energía está activado en todo momento.

**SUGERENCIA:** Si la retroiluminación de la pantalla está atenuada, puede dar la impresión de que la pantalla fluctúa en función de las condiciones de iluminación circundantes.

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

Limita cómo el mando VALUE cambiará los patrones en la pantalla de selección de patrones.

**Off:** El patrón cambia cuando se acciona el mando VALUE.

**On:** El patrón cambia cuando se acciona el mando VALUE mientras se mantiene pulsado el botón Shift.

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

Cuando este parámetro se pone en "On", se habilita el MODO CHAIN (cadena).

Si este parámetro se pone en "Off", los parámetros individuales CHAIN TO y CHAIN REPEAT de cada patrón no tendrán ningún efecto.

### XY CALIBRATION

Calibra el rango operativo del pad de disparo.

Siguiendo el procedimiento descrito en la pantalla, toque las esquinas inferior izquierda y superior derecha del pad de disparo para especificar la región de funcionamiento.



## 6. UTILIDAD DE DATOS

Estas funciones le permiten escribir datos en una tarjeta de memoria o leer datos desde esta, actualizar el sistema o devolver el instrumento al estado de fábrica.

### EXPORT PATTERN

Esta función exporta el patrón seleccionado actualmente a la tarjeta de memoria.

El archivo se exporta con el formato KORG/electrife/[número de patrón]\_[nombre de patrón].e2pat.

**SUGERENCIA:** Si ya existe un archivo con un nombre idéntico, se sobrescribe.

**SUGERENCIA:** Si se edita el patrón, el formato editado del patrón se exporta aunque aún no haya pulsado el botón Write para guardarlo.

### EXPORT ALL PATTERN

Esta función exporta todos los patrones y parámetros globales a la tarjeta de memoria como un archivo único. El archivo exportado es KORG/electrife/electrife\_allpattern.e2allpat en la tarjeta de memoria. Si ya existe un archivo con un nombre idéntico, se sobrescribe.

### IMPORT PATTERN

Esta función importa un archivo de patrones (.e2pat file) que se exportó con la función EXPORT PATTERN.

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

Selecciona la fuente de importación. Puede seleccionar la tarjeta de memoria o la entrada de datos del jack Sync In. Si importa desde la tarjeta de memoria, especifique un archivo con formato .e2pat.

### IMPORT ALL PATTERN

Desde la tarjeta de memoria, esta función importa todos los patrones y parámetros globales contenidos en un archivo .e2allpat que se exportó con la función EXPORT ALL PATTERN.

### INITIALIZE PATTERN

Esta función inicializa todos los datos del patrón seleccionado actualmente.

Los datos de sonido y de secuencia de cada parte, incluidos los datos de secuencia de movimiento, así como el tempo, la longitud y el tiempo se restablecen al estado inicial.

### EXPORT AUDIO

Esta función exporta el patrón seleccionado actualmente a la tarjeta de memoria como archivos WAV.

Los archivos se exportan a la carpeta KORG/electrife/[número de patrón]\_[nombre de patrón] Project/Audio de la tarjeta de memoria.

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

Selecciona el formato de archivo que se exporta.

**Ableton Live Set:** además de los archivos WAV, también se exporta un archivo de proyecto Ableton Live (archivo .als). Si hay más de nueve partes en las que el disparo está activado para cualquier paso, también se exporta un archivo Lite.als independiente para Ableton Live Lite.

**SUGERENCIA:** El archivo .als para Ableton Live Lite es un archivo de proyecto que contiene hasta ocho partes en las que se ha grabado una activación de disparo, empezando por la parte 1.

**WAV File Only:** solo se exportan archivos WAV. No se exporta un archivo de proyecto Ableton Live.

### EXPORT P.SET AUDIO

Con esta función, los archivos registrados como un conjunto de patrones se pueden exportar como archivos WAV.

Especifique el intervalo de números de conjunto para los que los patrones registrados como un conjunto de patrones se exportan como archivos WAV.

Los archivos se exportan a la carpeta KORG/electrife/PatternSet Project/Audio de la tarjeta de memoria.

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

Especifica el número inicial del intervalo de conjuntos de patrones que desea exportar.

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

Especifica el número final del intervalo de conjuntos de patrones que desea exportar.

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

Selecciona el formato de archivo que se exporta. (→Consulte ""EXPORT AUDIO"").

### EXPORT CHAIN AUDIO

Utilizando esta función, puede exportar archivos de audio individuales para cada patrón contenido en una canción o secuencia de patrones creada mediante los parámetros CHAIN TO y CHAIN REPEAT, empezando por el patrón seleccionado actualmente. Los archivos se exportan a la carpeta KORG/electrife sampler/Chain\_From\_[número de patrón] Project de la tarjeta de memoria.

**SUGERENCIA:** En la exportación, la reproducción de cada patrón solo se exporta una vez, independientemente del ajuste del parámetro CHAIN REPEAT.

**SUGERENCIA:** Incluso aunque el parámetro CHAIN TO cree un bucle de reproducción sin fin, cada patrón se exporta solamente una vez. Ejemplo: Si se repiten los patrones 1→2→1→2→1..., el patrón 1 y el patrón 2 se exportan solo una vez como archivos individuales, conteniendo cada uno de ellos un bucle de reproducción.

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

Selecciona el formato de archivo que se exporta. (→Consulte ""EXPORT AUDIO"").

### CARD FORMAT

Esta función formatea (inicializa) la tarjeta de memoria y crea las carpetas que necesita el electrife.

### FACTORY RESET

Devuelve todos los ajustes del electrife a su estado de fábrica.

### SOFTWARE UPDATE

Actualiza el software del sistema del electrife. Obtenga el archivo de actualización en el sitio web de Korg, utilice su ordenador para copiarlo en la carpeta especificada de una tarjeta de memoria, inserte la tarjeta en el electrife y luego ejecute esta función.



## 7. EVENT REC/PLAY

Estas funciones le permiten grabar una interpretación que utiliza varios patrones, o una interpretación que incluye operaciones del mando o del pad de disparo durante la interpretación.

**SUGERENCIA:** Las funciones EVENT REC/PLAY están disponibles si el CLOCK MODE se ajusta en Internal.

### EVENT RECORDER

Cuando graba utilizando Event Recorder, los datos se escriben en la carpeta KORG\electribe como un archivo llamado e\_[número].e2ev.

**SUGERENCIA:** Puede haber un máximo de 100 archivos.

### EVENT PLAYER

#### Open Player

Selecciona un archivo e2ev grabado por Event Recorder.

**Enter: Start Play:** pulse el botón Enter para iniciar la reproducción.

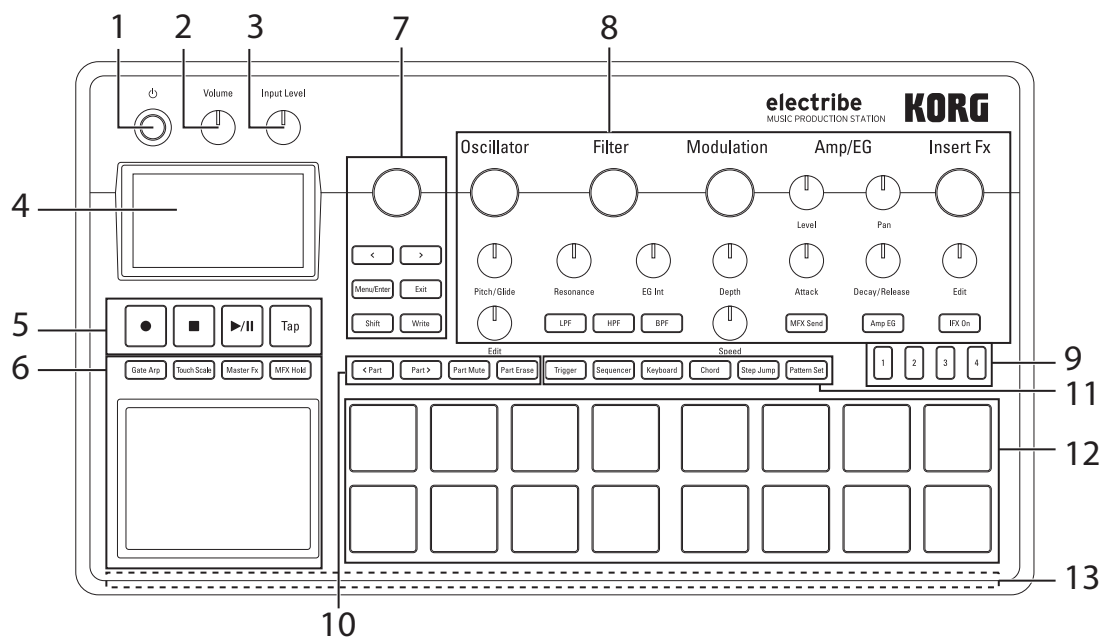
## 8. Apéndice

### Lista de accesos directos

En la siguiente tabla se incluyen las funciones a las que puede acceder utilizando un mando o botón mientras mantiene pulsado el botón Shift.

Sección	Nombre de botón/mando	Función cuando se utiliza manteniendo pulsado el botón Shift
5. Transporte	Botón Play/Pause	Reproducción desde el inicio del patrón
	Botón TAP	Visualización de la página de establecimiento de BPM
6. Panel táctil	Botón Master Fx	Visualización de la página de establecimiento de MFX TYPE
	Botón Gate Arp	Visualización de la página de establecimiento de GATE ARP
	Botón Touch Scale	Visualización de la página de establecimiento de SCALE
7. Común	Mando Value	Selección del número de patrón en pasos de 10
	Botón Write	Visualización de la página de cambio de nombre de patrón
	Botón < *	Cancelación de la operación individual más reciente.
8. Editar	Mando Oscillator	Selección saltando a cada categoría
	Mando Pitch/Glide	Visualización de la página Glide del menú de edición
	Mando Modulation	Cambio de la forma de onda manteniendo el destino de modulación
10. Edición de partes	Botón Part Mute	Anulación de silencio de todas las partes
11. Modo de pads	Botón Chord	Visualización de la página de establecimiento de Chord Set
12. Pads de disparo	Pad de disparo 1	Visualización de la página de establecimiento de SWING
	Pad de disparo 2	Visualización de la página de establecimiento de LENGTH
	Pad de disparo 3	Visualización de la página CLEAR MFX MOTION
	Pad de disparo 4	Visualización de la página de establecimiento de KEY
	Pad de disparo 5	Visualización de la página de establecimiento de SCALE
	Pad de disparo 6	Visualización de la página de establecimiento de GATE ARP
	Pad de disparo 7	Visualización de la página de establecimiento de LAST STEP
	Pad de disparo 8	Visualización de la página de establecimiento de GROOVE TYPE
	Pad de disparo 9	Visualización de la página de establecimiento de GROOVE DEPTH
	Pad de disparo 10	Visualización de la página de establecimiento de MOTION SEQ
	Pad de disparo 11	Visualización de TRG Página de establecimiento de PAD VELOCITY
	Pad de disparo 12	Visualización de la página STEP EDIT
	Pad de disparo 13	Visualización de la página COPY PART
	Pad de disparo 14	Visualización de la página CLEAR SEQUENCE
	Pad de disparo 15	Visualización de la página CLEAR MOTION
	Pad de disparo 16	Visualización de la página de establecimiento de METRONOME

\*Admitidos en la versión del sistema 2.00 y posterior



# OSC Type List

No.	Name	Category
1	SubBeef	Kick
2	Lazy	Kick
3	Echoes	Kick
4	Lay	Kick
5	Hardstyle	Kick
6	Hardcore	Kick
7	Southpaw	Kick
8	8BitGrime	Kick
9	Noiz	Kick
10	HiKnock	Kick
11	LoKnock	Kick
12	Tronica	Kick
13	HiClicky	Kick
14	LoClicky	Kick
15	Subsonic	Kick
16	Threed	Kick
17	Lololow	Kick
18	Risky	Kick
19	ShortBoom	Kick
20	AttackEight	Kick
21	PureEight	Kick
22	UltraEight	Kick
23	SnipEight	Kick
24	ShortNine	Kick
25	PureNine	Kick
26	BoostNine	Kick
27	Harder	Kick
28	BitBreak	Kick
29	Finger	Kick
30	Filthy	Kick
31	Visual	Kick
32	Breaker	Kick
33	Urban	Kick
34	Roomy	Kick
35	Studio	Kick
36	Twinkling	Kick
37	Hippy	Kick
38	Ringy	Kick
39	Womp	Kick
40	Hip	Kick
41	Jungle	Kick
42	EastCoast	Kick
43	Jazz	Kick
44	Rock	Kick
45	Warm	Kick
46	Breaks	Kick
47	80'sR&B1	Kick
48	80'sR&B2	Kick
49	80'sR&B3	Kick
50	DDD1	Kick
51	DoncaMatic	Kick
52	BeatVox1	Kick
53	BeatVox2	Kick
54	BeatVox3	Kick
55	Reverse1	Kick
56	Reverse2	Kick
57	Aftertaste	Snare
58	Sharp	Snare
59	Toofer	Snare
60	Clpsnr	Snare
61	Bosh	Snare
62	Wide	Snare
63	BreaksLofi	Snare

No.	Name	Category
64	Beach	Snare
65	Hefty	Snare
66	Goodie	Snare
67	Steady	Snare
68	Tech	Snare
69	Lay	Snare
70	LoNine	Snare
71	HiNine	Snare
72	CompNine	Snare
73	PureEight	Snare
74	BodyEight	Snare
75	TrapEight	Snare
76	Shortate	Snare
77	LeanSnare	Snare
78	Seventy	Snare
79	DDD1	Snare
80	Nuxx	Snare
81	Oldie	Snare
82	Bigger	Snare
83	80'sR&B1	Snare
84	80'sR&B2	Snare
85	Jazz1	Snare
86	Jazz2	Snare
87	Snappy	Snare
88	Ambee	Snare
89	Verdy	Snare
90	Tubeverb	Snare
91	Open1	Snare
92	Open2	Snare
93	Oldskool	Snare
94	Hoppy	Snare
95	Ringy	Snare
96	OldBreaks	Snare
97	Piccolo	Snare
98	Jungla	Snare
99	EastCoast	Snare
100	D'n'B	Snare
101	Ambig	Snare
102	Juggler	Snare
103	DoncaMatic	Snare
104	Whip	Snare
105	Arcade	Snare
106	RimVox	Snare
107	Parched	Snare
108	Rimmy	Snare
109	AmbiRim	Snare
110	SnareVox	Snare
111	Waffle	Snare
112	Blast	Snare
113	Reverse1	Snare
114	Reverse2	Snare
115	PureEight	Clap
116	AmbEight	Clap
117	DirtySouth	Clap
118	PureNine	Clap
119	Mixed	Clap
120	Trap	Clap
121	Small	Clap
122	Clapper	Clap
123	Doubler	Clap
124	EastCoast	Clap
125	Liteclap	Clap
126	DDD1	Clap
127	Crispy	Clap
128	B.Boy	Clap
129	Crumbles	Clap

No.	Name	Category
130	FingerSnap	Clap
131	NineClose1	HiHat
132	NineOpen1	HiHat
133	NineClose2	HiHat
134	NineOpen2	HiHat
135	EightClose1	HiHat
136	EightOpen1	HiHat
137	EightOpen2	HiHat
138	CompClose	HiHat
139	CompOpen	HiHat
140	EastClose	HiHat
141	EastOpen	HiHat
142	DDD1Close	HiHat
143	DDD1Open	HiHat
144	WarmClose	HiHat
145	WarmOpen	HiHat
146	ZeeClose	HiHat
147	ZeeOpen	HiHat
148	RoomyClose	HiHat
149	RoomyOpen	HiHat
150	RockClose	HiHat
151	RockOpen	HiHat
152	JazzClose	HiHat
153	JazzOpen	HiHat
154	HoppyClose	HiHat
155	HoppyOpen	HiHat
156	PhaseClose	HiHat
157	PhaseOpen	HiHat
158	NuHopClose	HiHat
159	NuHopOpen	HiHat
160	RightClose	HiHat
161	RightOpen	HiHat
162	NoizClose	HiHat
163	NoizOpen	HiHat
164	GranClose	HiHat
165	GranOpen	HiHat
166	Ambi	HiHat
167	Crackle	HiHat
168	Hippy	HiHat
169	Pump	HiHat
170	Voice1	HiHat
171	Voice2	HiHat
172	Reverse	HiHat
173	NineCym	Cymbal
174	HiCymbal	Cymbal
175	DoncaMatic	Cymbal
176	EastCoast	Cymbal
177	Rock	Cymbal
178	Synth	Cymbal
179	WhiteNoiz	Cymbal
180	RevCrash	Cymbal
181	NineRide	Cymbal
182	JazzRide1	Cymbal
183	JazzRide2	Cymbal
184	RockRide	Cymbal
185	ZeeRide	Cymbal
186	RevRide	Cymbal
187	Real Hi	Tom
188	Real MidHi	Tom
189	Real MidLo	Tom
190	Real Lo	Tom
191	Driven	Tom
192	Zee Hi	Tom
193	Zee Lo	Tom
194	OldSkool	Tom
195	Crunchy	Tom

No.	Name	Category
196	E.Tom	Tom
197	Synth Hi1	Tom
198	Synth Mid1	Tom
199	Synth Lo1	Tom
200	Synth Hi2	Tom
201	Synth Lo2	Tom
202	TomEight	Tom
203	Conga1	Percussion
204	Conga2	Percussion
205	Conga3	Percussion
206	Conga4	Percussion
207	Conga5	Percussion
208	Bongo1	Percussion
209	Bongo2	Percussion
210	Bongo3	Percussion
211	Bongo4	Percussion
212	Bongo5	Percussion
213	Bongo6	Percussion
214	Djembe1	Percussion
215	Djembe2	Percussion
216	Djembe3	Percussion
217	Djembe4	Percussion
218	Darbuka1	Percussion
219	Darbuka2	Percussion
220	Darbuka3	Percussion
221	Darbuka4	Percussion
222	Timbales Hi	Percussion
223	Timbales Lo	Percussion
224	CowBell1	Percussion
225	CowBell2	Percussion
226	CowBell3	Percussion
227	Tambourine1	Percussion
228	Tambourine2	Percussion
229	Clave	Percussion
230	Guiro	Percussion
231	Cabasa	Percussion
232	Shaker	Percussion
233	WaveDrum1	Percussion
234	WaveDrum2	Percussion
235	WaveDrum3	Percussion
236	WaveDrum4	Percussion
237	WaveDrum5	Percussion
238	WaveDrum6	Percussion
239	WaveDrum7	Percussion
240	WaveDrum8	Percussion
241	ShakerHit	Percussion
242	RimPerc	Percussion
243	Wavestation	Percussion
244	RimNine	Percussion
245	RimEight	Percussion
246	SynthShake	Percussion
247	CowbellEight	Percussion
248	DoncaCongaS	Percussion
249	DoncaCongaL	Percussion
250	DoncaMaracas	Percussion
251	DoncaClaves	Percussion
252	DoncaW.block	Percussion
253	Synthclave	Percussion
254	ClickRoll	Percussion
255	GlitchDmg	Percussion
256	MouthPop	Percussion
257	Droplet	Percussion
258	Rave	Voice
259	Whoo	Voice
260	Ohooo	Voice
261	ComOn	Voice

No.	Name	Category
262	Nahh	Voice
263	Ahaa..	Voice
264	Haa	Voice
265	Baaa	Voice
266	Grun	Voice
267	Ahaaw	Voice
268	Paa	Voice
269	Hey	Voice
270	Doh	Voice
271	GlitchEey	Voice
272	BotVox1	Voice
273	BotVox2	Voice
274	NoizyVox	Synth FX
275	Noiser	Synth FX
276	Botox	Synth FX
277	ShockSonar	Synth FX
278	Quark	Synth FX
279	ebPerc	Synth FX
280	Needle	Synth FX
281	SqueakyBum	Synth FX
282	SynSiren	Synth FX
283	Bubble	Synth FX
284	Burp	Synth FX
285	Lux	Synth FX
286	Squirt	Synth FX
287	Degraded	Synth FX
288	Flyby	Synth FX
289	SonicDrop	Synth FX
290	LoZap	Synth FX
291	SubBang	Synth FX
292	Stabium	Synth Hit
293	Futurize	Synth Hit
294	LilChord	Synth Hit
295	Ploinky	Synth Hit
296	Strippa	Synth Hit
297	BigChords	Synth Hit
298	StarBurst	Synth Hit
299	WishWash	Synth Hit
300	BangPop	Synth Hit
301	RegulatePop	Synth Hit
302	TigerPad	Synth Hit
303	LofiSynth	Synth Hit
304	BlastBass	Synth Hit
305	BenderBass	Synth Hit
306	RockHit1	Synth Hit
307	RockHit2	Synth Hit
308	FormantBass	Synth Hit
309	SynGrowl	Synth Hit
310	BrassHit1	Inst.Hit
311	BrassHit2	Inst.Hit
312	StringsHit1	Inst.Hit
313	StringsHit2	Inst.Hit
314	BadOrch	Inst.Hit
315	CarmOrch	Inst.Hit
316	Sho2DOrch	Inst.Hit
317	V2Orch	Inst.Hit
318	Suspended	Inst.Hit
319	Jazz	Inst.Hit
320	Jazzy	Inst.Hit
321	Hop	Inst.Hit
322	OldBrass	Inst.Hit
323	Record	Inst.Hit
324	Rave	Inst.Hit
325	Oldie	Inst.Hit
326	SAW	Synth
327	BOOST-SAW	Synth

No.	Name	Category
328	PULSE	Synth
329	TRIANGLE	Synth
330	SINE	Synth
331	DUAL-SAW	Synth
332	DUAL-SQU	Synth
333	DUAL-TRI	Synth
334	DUAL-SINE	Synth
335	OCT-SAW	Synth
336	OCT-SQU	Synth
337	OCT-TRI	Synth
338	OCT-SINE	Synth
339	UNI-SAW	Synth
340	UNI-SQU	Synth
341	UNI-TRI	Synth
342	UNI-SINE	Synth
343	SYNC-SAW	Synth
344	SYNC-SQU	Synth
345	SYNC-TRI	Synth
346	SYNC-SINE	Synth
347	CHIP-TRI 1	Synth
348	CHIP-TRI 2	Synth
349	CHIP-PULSE	Synth
350	CHIP-NOISE	Synth
351	RING-SAW	Synth
352	RING-SQU	Synth
353	RING-TRI	Synth
354	RING-SINE	Synth
355	X-SAW 1	Synth
356	X-SAW 2	Synth
357	X-SQUARE 1	Synth
358	X-SQUARE 2	Synth
359	X-TRI 1	Synth
360	X-TRI 2	Synth
361	X-SINE 1	Synth
362	X-SINE 2	Synth
363	VPM-SAW	Synth
364	VPM-SQUARE	Synth
365	VPM-TRI	Synth
366	VPM-SINE 1	Synth
367	VPM-SINE 2	Synth
368	VPM-SINE 3	Synth
369	VPM-SINE 4	Synth
370	SYN-SINE 1	Synth
371	SYN-SINE 2	Synth
372	SYN-SINE 3	Synth
373	SYN-SINE 4	Synth
374	SYN-SINE 5	Synth
375	SYN-SINE 6	Synth
376	SYN-SINE 7	Synth
377	HPF NOISE	Synth
378	LPF NOISE	Synth
379	LOFI NOISE	Synth
380	RES NOISE	Synth
381	M1 Piano	Instrument
382	E.P.Roads	Instrument
383	E.P.Wurly	Instrument
384	Clav	Instrument
385	M1 Organ	Instrument
386	Brass Ens.	Instrument
387	Tenor Sax	Instrument
388	Alto Sax	Instrument
389	Strings Ens.	Instrument
390	Strings Pizz	Instrument
391	Vox Pop Ah	Instrument
392	Vox Pad	Instrument

No.	Name	Category
393	Vox Helium	Instrument
394	A.Bass	Instrument
395	E.Bass Finger	Instrument
396	E.Bass Pick	Instrument
397	E.Bass Slap	Instrument
398	E.Bass Dist.	Instrument
399	A.Guitar	Instrument
400	E.Guitar1	Instrument
401	E.Guitar2	Instrument
402	Kalimba	Instrument
403	Metal Bell	Instrument
404	GamelanWave	Instrument
405	Bell1	Instrument
406	Bell2	Instrument
407	Bell3	Instrument
408	Bell4	Instrument
409	Audio In	Audio In



Sample  
Magic

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



loopmasters

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



PRIME LOOPS  
GET THE SOUND

<http://primeloops.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	○	
8	EG+ BPM Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch	○	
9	EG+ BPM OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit	○	
10	EG+ BPM Level	AD Envelope (positive)	Amp Level	○	
11	EG+ BPM Pan	AD Envelope (positive)	Pan	○	
12	EG+ BPM IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit	○	
13	EG- Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff		
14	EG- Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch		
15	EG- OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit		
16	EG- Level	AD Envelope (negative)	Amp Level		
17	EG- Pan	AD Envelope (negative)	Pan		
18	EG- IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit		
19	EG- BPM Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff	○	
20	EG- BPM Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch	○	
21	EG- BPM OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit	○	
22	EG- BPM Level	AD Envelope (negative)	Amp Level	○	
23	EG- BPM Pan	AD Envelope (negative)	Pan	○	
24	EG- BPM IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit	○	
25	LFOTri Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff		
26	LFOTri Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch		
27	LFOTri OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit		
28	LFOTri Level	LFO (triangle)	Amp Level		
29	LFOTri Pan	LFO (triangle)	Pan		
30	LFOTri IFX	LFO (triangle)	IFX Edit		
31	LFOTriB Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff	○	○
32	LFOTriB Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch	○	○
33	LFOTriB OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit	○	○
34	LFOTriB Level	LFO (triangle)	Amp Level	○	○
35	LFOTriB Pan	LFO (triangle)	Pan	○	○
36	LFOTriB IFX	LFO (triangle)	IFX Edit	○	○
37	SawUpB Filter	LFO (up-saw)	Filter Cutoff	○	○
38	SawUpB Pitch	LFO (up-saw)	Oscillator Pitch	○	○
39	SawUpB OSC	LFO (up-saw)	Oscillator Edit	○	○
40	SawUpB Level	LFO (up-saw)	Amp Level	○	○
41	SawUpB Pan	LFO (up-saw)	Pan	○	○
42	SawUpB IFX	LFO (up-saw)	IFX Edit	○	○
43	SawDwnB Filter	LFO (down-saw)	Filter Cutoff	○	○
44	SawDwnB Pitch	LFO (down-saw)	Oscillator Pitch	○	○
45	SawDwnB OSC	LFO (down-saw)	Oscillator Edit	○	○
46	SawDwnB Level	LFO (down-saw)	Amp Level	○	○
47	SawDwnB Pan	LFO (down-saw)	Pan	○	○
48	SawDwnB IFX	LFO (down-saw)	IFX Edit	○	○
49	SquUpB Filter	LFO (up-square)	Filter Cutoff	○	○
50	SquUpB Pitch	LFO (up-square)	Oscillator Pitch	○	○
51	SquUpB OSC	LFO (up-square)	Oscillator Edit	○	○
52	SquUpB Level	LFO (up-square)	Amp Level	○	○
53	SquUpB Pan	LFO (up-square)	Pan	○	○
54	SquUpB IFX	LFO (up-square)	IFX Edit	○	○
55	SquDwnB Filter	LFO (down-square)	Filter Cutoff	○	○
56	SquDwnB Pitch	LFO (down-square)	Oscillator Pitch	○	○
57	SquDwnB OSC	LFO (down-square)	Oscillator Edit	○	○
58	SquDwnB Level	LFO (down-square)	Amp Level	○	○
59	SquDwnB Pan	LFO (down-square)	Pan	○	○
60	SquDwnB IFX	LFO (down-square)	IFX Edit	○	○
61	S&HBPM Filter	LFO (sample & hold)	Filter Cutoff	○	
62	S&HBPM Pitch	LFO (sample & hold)	Oscillator Pitch	○	
63	S&HBPM OSC	LFO (sample & hold)	Oscillator Edit	○	
64	S&HBPM Level	LFO (sample & hold)	Amp Level	○	



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	electribe LPF	electribe HPF	electribe BPF
3	MS20 LPF	MS20 HPF	MS20 BPF
4	MG LPF	P5 HPF	P5 BPF
5	P5 LPF	OB HPF	OB BPF
6	OB LPF	Acid HPF	Acid BPF
7	Acid LPF		

## 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 secuencia de movimiento no está 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
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
1	Magician 1	James Sajeve	134.0
2	Magician 2	James Sajeve	134.0
3	Magician 3	James Sajeve	134.0
4	Magician 4	James Sajeve	134.0
5	Chip Boy 1	KORG Inc.	126.0
6	Chip Boy 2	KORG Inc.	126.0
7	Chip Boy 3	KORG Inc.	126.0
8	Chip Boy 4	KORG Inc.	126.0
9	Swinger 1	KORG Inc.	126.0
10	Swinger 2	KORG Inc.	126.0
11	Swinger 3	KORG Inc.	126.0
12	Trap Clap 1	James Sajeve	139.2
13	Trap Clap 2	James Sajeve	139.2
14	Trap Clap 3	James Sajeve	139.2
15	Trap Clap 4	James Sajeve	139.2
16	NightRace	mryat	170.0
17	LaserGun	mryat	111.5
18	TrickySlippy 1	mryat	103.0
19	TrickySlippy 2	mryat	103.0
20	TrickySlippy 3	mryat	103.0
21	Footwerker 1	KORG Inc.	170.0
22	Footwerker 2	KORG Inc.	170.0
23	Footwerker 3	KORG Inc.	170.0
24	Footwerker 4	KORG Inc.	170.0
25	Footwerker 5	KORG Inc.	170.0
26	Jumpup 1	Mistabishi	86.0
27	Jumpup 2	Mistabishi	86.0
28	Jumpup 3	Mistabishi	172.0
29	Jumpup 4	Mistabishi	172.0
30	LemonTop 1	Shrike	124.0
31	LemonTop 2	Shrike	124.0
32	Fluid	Sharooz	120.0
33	Acid Reign	Sharooz	123.0
34	Hypstar	Francis Preve	120.0
35	Volcano 1	KORG Inc.	135.0
36	Volcano 2	KORG Inc.	135.0
37	Volcano 3	KORG Inc.	135.0
38	Volcano 4	KORG Inc.	135.0
39	Traveller 1	Mistabishi	87.0
40	Traveller 2	Mistabishi	87.0
41	Traveller 3	Mistabishi	87.0
42	Traveller 4	Mistabishi	87.0
43	Traveller 5	Mistabishi	87.0
44	8BIT ADVENTURE	KORG Inc.	190.0
45	8BIT SHOOT	KORG Inc.	135.0
46	8BIT RPG	KORG Inc.	77.1
47	Thunder 1	mryat	123.0
48	Thunder 2	mryat	123.0
49	Thunder 3	mryat	123.0
50	Jacqueline 1	KORG Inc.	130.0
51	Jacqueline 2	KORG Inc.	130.0
52	Jacqueline 3	KORG Inc.	127.0
53	Jacqueline 4	KORG Inc.	127.0
54	3Steppin 1	James Sajeve	135.1
55	3Steppin 2	James Sajeve	135.1
56	3Steppin 3	James Sajeve	135.1
57	3Steppin 4	James Sajeve	135.1
58	Remember 1	James Sajeve	127.4
59	Remember 2	James Sajeve	127.4
60	Remember 3	James Sajeve	127.4
61	Remember 4	James Sajeve	127.4
62	Altocumulus 1	KORG Inc.	106.0
63	Altocumulus 2	KORG Inc.	106.0
64	RockMeNow	mryat	128.0

No.	Pattern Name	Author	BPM
65	Transform 1	mryat	115.0
66	Transform 2	mryat	115.0
67	Transform 3	mryat	115.0
68	Plutonic	KORG Inc.	124.0
69	WarDance 1	Shrike	135.0
70	WarDance 2	Shrike	135.0
71	WarDance 3	Shrike	135.0
72	SwordDancing 1	mryat	128.0
73	SwordDancing 2	mryat	128.0
74	Fragrance 1	KORG Inc.	120.0
75	Fragrance 2	KORG Inc.	120.0
76	Fragrance 3	KORG Inc.	120.0
77	Deviance 1	James Sajeve	132.2
78	Deviance 2	James Sajeve	132.2
79	Deviance 3	James Sajeve	132.2
80	Deviance 4	James Sajeve	132.2
81	DirtyDove 1	Shrike	128.0
82	DirtyDove 2	Shrike	128.0
83	Night Dance 1	KORG Inc.	129.0
84	Night Dance 2	KORG Inc.	129.0
85	Night Dance 3	KORG Inc.	129.0
86	It's Hard	Francis Preve	120.0
87	Uranus 1	KORG Inc.	126.0
88	Uranus 2	KORG Inc.	126.0
89	Basement 1	KORG Inc.	124.0
90	Basement 2	KORG Inc.	124.0
91	Basement 3	KORG Inc.	124.0
92	Night Bird 1	KORG Inc.	123.0
93	Night Bird 2	KORG Inc.	123.0
94	Tao	Francis Preve	123.0
95	Italo 1	Mistabishi	89.3
96	Italo 2	Mistabishi	89.3
97	Italo 3	Mistabishi	89.3
98	Lantana 1	Sharooz	120.0
99	Lantana 2	Sharooz	120.0
100	Imaginarium 1	Sharooz	120.0
101	Imaginarium 2	Sharooz	120.0
102	Schadenfraud	Sharooz	118.0
103	Krome 1	Sharooz	112.0
104	Krome 2	Sharooz	112.0
105	Panorama	Sharooz	121.0
106	Phlow	Sharooz	122.0
107	Odysseus 1	Sharooz	118.0
108	Odysseus 2	Sharooz	118.0
109	Odysseus 3	Sharooz	118.0
110	Kwerky	Francis Preve	110.0
111	Far Away 1	KORG Inc.	134.0
112	Far Away 2	KORG Inc.	134.0
113	Legends 1	KORG Inc.	135.0
114	Legends 2	KORG Inc.	135.0
115	Legends 3	KORG Inc.	135.0
116	Legends 4	KORG Inc.	135.0
117	Body Blow 1	KORG Inc.	132.0
118	Body Blow 2	KORG Inc.	132.0
119	Body Blow 3	KORG Inc.	132.0
120	RetroJammin 1	James Sajeve	138.6
121	RetroJammin 2	James Sajeve	138.6
122	RetroJammin 3	James Sajeve	138.6
123	SpairTheAir 1	KORG Inc.	127.0
124	SpairTheAir 2	KORG Inc.	127.0
125	SpairTheAir 3	KORG Inc.	127.0
126	Be Happy	KORG Inc.	114.0
127	JaxMan 1	KORG Inc.	125.0
128	JaxMan 2	KORG Inc.	125.0
129	JaxMan 3	KORG Inc.	125.0
130	JaxMan 4	KORG Inc.	125.0

No.	Pattern Name	Author	BPM
131	OpenCar 1	mryat	120.0
132	OpenCar 2	mryat	120.0
133	OpenCar 3	mryat	120.0
134	Toolshed 1	Francis Preve	120.0
135	Toolshed 2	Francis Preve	120.0
136	Mansion 1	Francis Preve	117.0
137	Mansion 2	Francis Preve	117.0
138	Flipflop 1	KORG Inc.	123.0
139	Flipflop 2	KORG Inc.	123.0
140	Techstep 1	Mistabishi	85.0
141	Techstep 2	Mistabishi	170.0
142	Techstep 3	Mistabishi	170.0
143	Techstep 4	Mistabishi	170.0
144	Neuro 1	Mistabishi	170.9
145	Neuro 2	Mistabishi	170.9
146	Neuro 3	Mistabishi	170.9
147	Neurofunk 1	Mistabishi	172.0
148	Neurofunk 2	Mistabishi	172.0
149	Neurofunk 3	Mistabishi	172.0
150	Jungle 1	Mistabishi	42.5
151	Jungle 2	Mistabishi	170.0
152	Jungle 3	Mistabishi	170.0
153	Jungle 4	Mistabishi	170.0
154	Finalist	mryat	115.0
155	Scooba 1	Shrike	174.0
156	Scooba 2	Shrike	174.0
157	Scooba 3	Shrike	174.0
158	Surfchord	KORG Inc.	120.0
159	AgainstAllOdds1	Shrike	144.0
160	AgainstAllOdds2	Shrike	144.0
161	AgainstAllOdds3	Shrike	144.0
162	AgainstAllOdds4	Shrike	144.0
163	Cygnus 1	KORG Inc.	136.0
164	Cygnus 2	KORG Inc.	136.0
165	Sirius 1	KORG Inc.	162.0
166	Sirius 2	KORG Inc.	162.0
167	OctopusAlien	mryat	180.0
168	Debris 1	KORG Inc.	110.0
169	Debris 2	KORG Inc.	110.0
170	CoffeeEffect	mryat	110.0
171	300Miles 1	Shrike	102.0
172	300Miles 2	Shrike	102.0
173	300Miles 3	Shrike	102.0
174	300Miles 4	Shrike	102.0
175	Abyss 1	Shrike	140.0
176	Abyss 2	Shrike	140.0
177	Abyss 3	Shrike	140.0
178	CiriusSkit 1	Shrike	135.0
179	CiriusSkit 2	Shrike	135.0
180	Skarab 1	Shrike	140.0
181	Skarab 2	Shrike	140.0
182	Skarab 3	Shrike	140.0
183	Chillwave 1	Mistabishi	87.8
184	Chillwave 2	Mistabishi	87.8
185	Chillwave 3	Mistabishi	87.8
186	Chillwave 4	Mistabishi	87.8
187	Chillwave 5	Mistabishi	87.8
188	Viburnum	Francis Preve	100.0
189	Taikotune	Francis Preve	85.0
190	Recife 1	KORG Inc.	111.1
191	Recife 2	KORG Inc.	111.1
192	YourCradle	mryat	81.0
193	SwimDream	KORG Inc.	88.0
194	Techno Template	KORG Inc.	128.0
195	House Template	KORG Inc.	120.0
196	DubstepTemplate	KORG Inc.	140.0

No.	Pattern Name	Author	BPM
197	HipHop Template	KORG Inc.	140.0
198	ClassicTemplate	KORG Inc.	110.0
199	Drum Template	KORG Inc.	120.0
200	8BIT TEMPLATE	KORG Inc.	100.0
201	Init Pattern	-	120.0
202	Init Pattern	-	120.0
203	Init Pattern	-	120.0
204	Init Pattern	-	120.0
205	Init Pattern	-	120.0
206	Init Pattern	-	120.0
207	Init Pattern	-	120.0
208	Init Pattern	-	120.0
209	Init Pattern	-	120.0
210	Init Pattern	-	120.0
211	Init Pattern	-	120.0
212	Init Pattern	-	120.0
213	Init Pattern	-	120.0
214	Init Pattern	-	120.0
215	Init Pattern	-	120.0
216	Init Pattern	-	120.0
217	Init Pattern	-	120.0
218	Init Pattern	-	120.0
219	Init Pattern	-	120.0
220	Init Pattern	-	120.0
221	Init Pattern	-	120.0
222	Init Pattern	-	120.0
223	Init Pattern	-	120.0
224	Init Pattern	-	120.0
225	Init Pattern	-	120.0
226	Init Pattern	-	120.0
227	Init Pattern	-	120.0
228	Init Pattern	-	120.0
229	Init Pattern	-	120.0
230	Init Pattern	-	120.0
231	Init Pattern	-	120.0
232	Init Pattern	-	120.0
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

All Patterns —© 2014 KORG INC. All rights reserved.

Credits (alphabetical)	
<b>Francis Preve</b>	<a href="http://www.francispreve.com">http://www.francispreve.com</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>Sharooz</b>	<a href="http://www.soundcloud.com/sharooz">http://www.soundcloud.com/sharooz</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

© 2014 KORG INC.