

ELECTRIBE

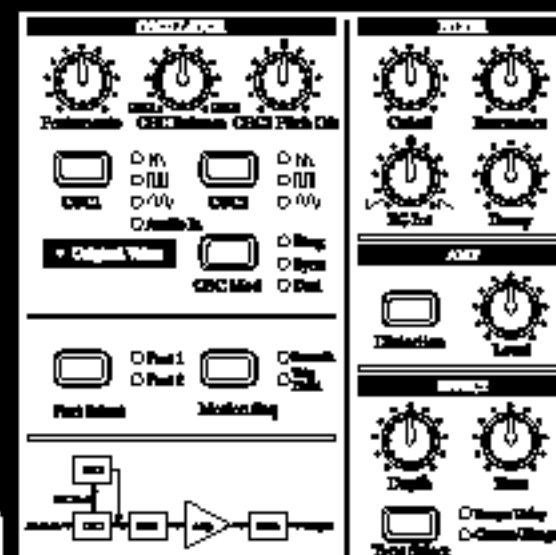


ANALOG MODELING SYNTHESIZER

ELECTRIBE-A

EA-1 Manuel d'utilisation

# EA-1 Manuel d'utilisation



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

### ATTENTION

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

KORG (F) (1)

**KORG** KORG INC.

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

©1999 KORG INC.

1104 DTH Printed in Japan

**KORG**

(F) (1)



## Section synthétiseur

### 1. OSCILLATOR

Cette section permet de choisir la forme d'onde de base.

- **Portamento**

Sert à produire des changements de hauteur graduels.

- **OSC Balance** (balance des oscillateurs)

Permet de régler la balance de volume des deux oscillateurs.

- **OSC2 Pitch Offset** (décalage de hauteur de l'oscillateur 2)

Permet de spécifier la différence de hauteur entre **OSC1** et **OSC2**.

- **OSC1 Wave** (forme d'onde de l'oscillateur)

C'est ici que vous pouvez choisir la forme d'onde d'**OSC1**.

- **OSC2 Wave** (forme d'onde de l'oscillateur)

C'est ici que vous pouvez choisir la forme d'onde d'**OSC2**.

- **OSC Mod** (modulation des oscillateurs)

Ici, vous pouvez spécifier le type de modulation utilisée pour les oscillateurs. Le signal modulé est transmis à **OSC2**.

### 2. LED Original Value

Ce LED s'allume chaque fois que vous effectuez un réglage qui correspond à la valeur sauvegardée pour le son en question du motif.

### 3. Motion Seq (séquence de réglages)

Cette fonction permet d'enregistrer le changement de vos réglages et de les reproduire en boucle. En appuyant plusieurs fois sur cette touche, vous alternez entre coupé (éteint), Smooth et Trig Hold.

### 4. Touche Part Select

Cette touche permet de spécifier si vous voulez éditer la partie 1 (**Part 1**) ou 2 (**Part 2**).

### 5. Schéma de blocs

Ce schéma vous montre la structure de la section synthétiseur de votre EA-1.

### 6. FILTER

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

- **Cutoff**: Sert à spécifier la fréquence de coupure du filtre.

- **Resonance**: Permet de régler la résonance du filtre.

- **EG Int** (EG intensité de l'enveloppe): Permet de spécifier à quel point le comportement du filtre dépend de l'enveloppe.

- **Decay**: Permet de régler la vitesse de chute de l'enveloppe du filtre.

### 7. AMP

Cette section permet de régler le volume du son et d'activer/de couper la distorsion.

- **Distortion**: Permet d'enclencher ou de couper l'effet de distorsion.

- **Level**: Sert à régler le volume du son.

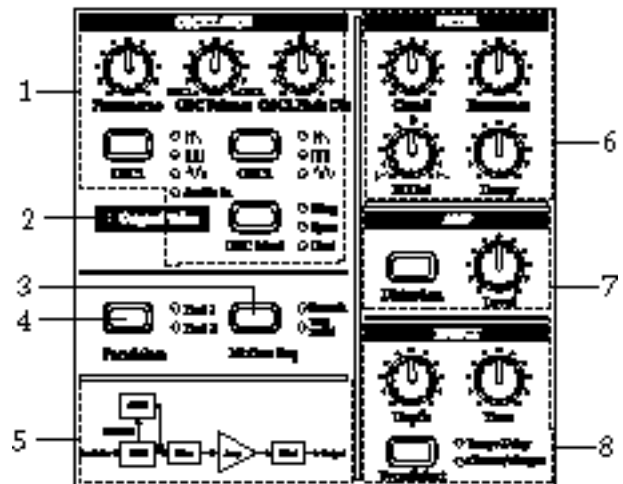
### 8. EFFECT

Cette section permet de régler les effets.

- **Depth**: Sert à spécifier la profondeur de l'effet (Tempo Delay, Chorus/ Flanger).

- **Time**: Permet de régler le temps de retard du Delay ou la vitesse de modulation du LFO de l'effet Chorus/ Flanger.

- **Type Select**: Sert à choisir l'effet (Tempo Delay ou Chorus/ Flanger) pouvant être édité avec les commandes Depth et Time.





## 5. Touche Shift

Cette touche doit être utilisée avec d'autres touches. Lorsque vous la gardez enfoncée, certaines touches changent de fonction.

**Shift + Play/Pause:** Lance la reproduction à partir du début du morceau.

**Shift + Rec:** Permet d'effacer des événements d'un motif lors de la reproduction.

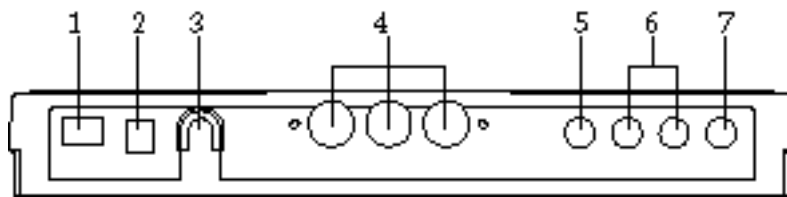
**Shift + touches Step:** Sélection de la fonction imprimée sous la touche en question.

**Shift + dial:** En maintenant Shift enfoncé pendant que vous tournez le cadran, vous augmentez la valeur du paramètre sélectionné par pas de dix.

**Shift + Select:** En mode Pattern, cette combinaison permet d'avancer d'un pas.

Il existe encore d'autres combinaisons Shift. Voyez la description des différents paramètres pour en savoir plus.

## Section connecteurs



### 1. Interrupteur d'alimentation

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

### 2. DC9V

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

### 3. Support pour câble d'adaptateur

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

### 4. Connecteurs MIDI

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

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

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

### 5. Prise AUDIO IN

Cette prise sert à recevoir le signal utilisé par **Audio In** ou **OSC1**. Ce signal constitue alors le son (la "forme d'onde") d'**OSC1**.

### 6. PART1/MIX, PART2 (sorties des parties)

Reliez vos câbles audio à ces prises ainsi qu'aux entrées de votre console de mixage ou de vos enceintes actives (amplifiées) pour amplifier le son des parties 1 et 2 séparément. Si vous préférez combiner les signaux des parties 1 et 2, utilisez uniquement la prise **PART1/MIX**.

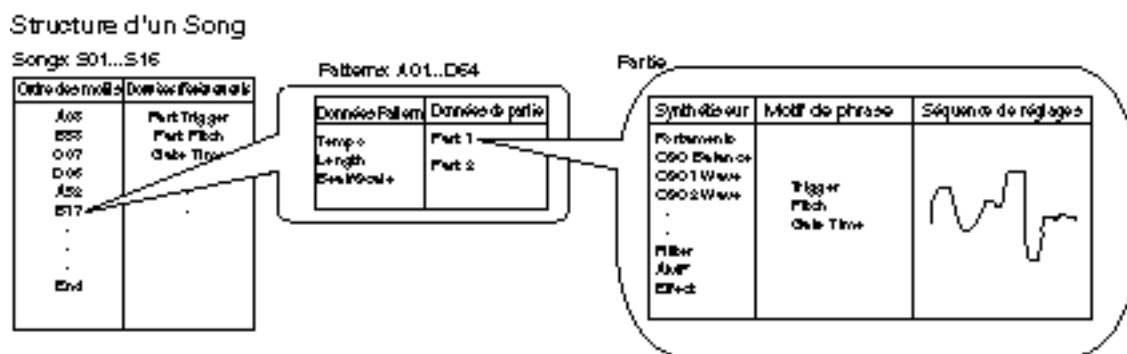
### 7. (prise casque)

Bien que vous puissiez connecter un casque stéréo à cette prise, dites-vous bien que le signal est toujours mono.

# 3. Manipulation de base (Prise en main)

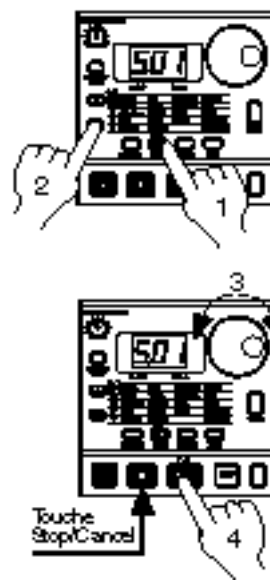
## Schéma de principe de l'EA-1

Un "Song" (morceau) de l'EA-1 se compose essentiellement de motifs ("Patterns" qui comprennent, à leur tour, des parties et des réglages de retard) et d'événements (voyez la p. 37, "Enregistrement des réglages ou de votre musique en tant que "Song" (enregistrement d'événements)".



## Ecoute d'un morceau (Song)

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



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

**Il n'est pas possible de changer de morceau pendant la reproduction.**

### Qu'est-ce qu'un Song (morceau)?

Dans le cas de l'EA-1, un Song comprend des données musicales sous forme de motifs (Patterns) qui sont reproduits dans l'ordre souhaité. L'EA-1 vous permet d'enregistrer et de sauvegarder jusqu'à 16 Songs (morceaux). Un Song peut faire appel à 256 motifs. De plus vous pouvez enregistrer des changements de phrases et de réglages. Voyez aussi la p. 34, "Le mode Song".




## Ecoute de motifs (Patterns)

1. Appuyer sur la touche du mode Pattern pour accéder au mode Pattern (la touche s'allume).
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Pattern** (LED supérieure).
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le motif souhaité (A01...A64, b01....b64, C01....C64,d01.....d64)
4. Appuyer sur la touche Play/Pause pour reproduire le motif (la touche s'allume). A la fin du motif, celui-ci revient au début et continue à jouer de manière répétée (en boucle).

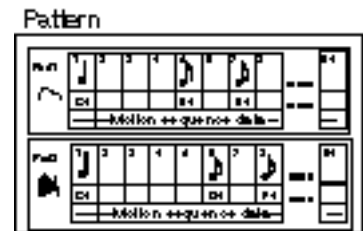
Pour arrêter provisoirement la reproduction en cours, appuyer sur la touche Play/Pause (la touche clignote). Pour reprendre la reproduction, réappuyer sur la touche Play/Pause (la touche s'allume). Pour arrêter la reproduction, appuyer sur la touche Stop/Cancel.

Vous pouvez tourner la touche rotatif pour sélectionner des motifs lorsque la reproduction est arrêtée ou même lorsqu'elle est en cours.

 **Lorsque vous changez de motifs pendant la reproduction, le changement prend place à la fin de chaque motif. (Voir p.22 "Moment de changement des motifs").**

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

Un Pattern représente une unité de données musicales de sons enregistrés sous forme de phrases. L'EA-1 permet de programmer et de sauvegarder 256 Patterns. Chaque motif comprend deux parties (voyez la p. 14). Outre les sons de ces deux parties, vous pouvez aussi enregistrer des phrases et vos réglages (voyez la p. 22, "Le mode Pattern").



## Essai des différentes fonctions

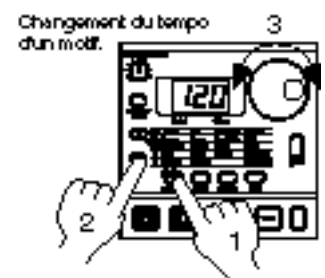
### Changement du tempo d'un morceau ou d'un motif

Il y a deux façons de changer le tempo.

Le tempo changé à ce stade sera perdu et le tempo original sera rappelé lorsque vous arrêtez la reproduction ou que vous sélectionnez un autre motif ou un autre morceau.

#### • Utilisation du touche rotatif pour changer le tempo

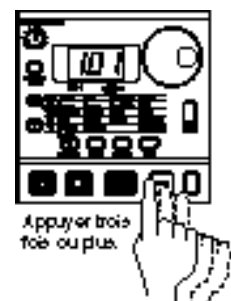
1. Appuyer sur la touche de mode pour accéder au mode Song ou au mode Pattern.
2. Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Tempo**.
3. Tourner la touche rotatif pour modifier le tempo.



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

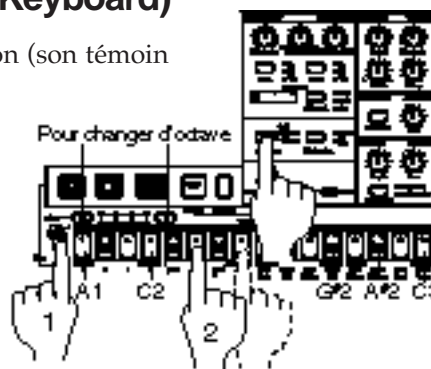
Pendant le jeu d'un morceau ou d'un motif, appuyer trois fois ou plus sur la touche Tap au tempo souhaité. L'EA-1 détectera l'intervalle auquel vous avez appuyé sur la touche Tap et il réglera le tempo en fonction de celui-ci. Vous pouvez également changer le tempo de cette manière si l'EA-1 n'est pas en train de jouer un morceau ou un motif.

Utiliser les touches de curseurs [▲][▼] jusqu'à ce que la LED de sélection de paramètre indique **Tempo** et le tempo modifié apparaîtra sur l'affichage.



## Utilisation des touches comme clavier (fonction Keyboard)

1. Appuyez sur la touche Keyboard pour activer cette fonction (son témoin s’allume).
2. Les touches multifonction font maintenant office de mini-clavier.
3. Utilisez la touche Part Select pour choisir le partie que vous désirez piloter.



Le son des parties diffère selon le motif choisi. Pour changer de son, il suffit dès lors d’utiliser le cadran pour choisir un autre motif.

Utilisez les touches Select pour changer d’octave.

Les LED Select (rouges, rangée inférieure) indiquent l’octave choisie.

LED(s) allumé(s)	1	1 2	1 2 3	2 3 4	3 4	4
Tessiture	A0...C2	A1...C3	A2...C4	A3...C5	A4...C6	A5...C7

### Qu’est-ce qu’une partie (Part)?

Une partie comprend un son synthétiseur, un motif de phrase (Trigger, Pitch, Gate Time) et une séquence de réglages. Chaque partie est un synthétiseur monophonique; il est donc impossible de jouer des accords (ce qui serait “polyphonique”). (Voyez la p. 22, “Mode Pattern”.) Libre à vous de modifier le son des parties et de programmer un motif de phrase ainsi qu’une séquence de réglages pour chacune des parties (voyez la p. 23, “Edition du son d’une partie”).

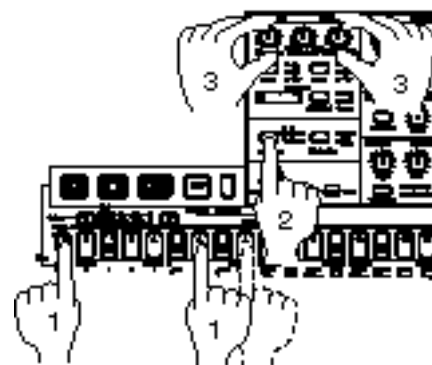
#### Part

	1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
									...	
	C4					G4		F4	...	
	--- Données de séquences de mouvements ---									---

## Modification (édition) du son

1. Activez la touche Keyboard et appuyez sur les touches multifonction pour jouer quelques notes.
2. Utilisez la touche Part Select pour choisir la partie que vous désirez éditer.
3. Utilisez les commandes de la section synthétiseur pour modifier le son à votre guise.

Le LED Original Value s’allume pour signaler que vous n’avez encore rien changé.



Inspirez-vous des exemples de réglages (p. 46) pour programmer le son souhaité.

Votre nouveau son de motif peut être sauvegardé avec la fonction Write (p. 17, “Mémorisation d’un motif que vous avez créé”).



**Il se peut que vous n’obteniez pas le résultat escompté avec les commandes de la section synthétiseur. C’est dû au fait que le paramètre en question est piloté par la séquence de réglages (voyez la p. 29, “Vérification des données de réglage (Motion Seq)”).**

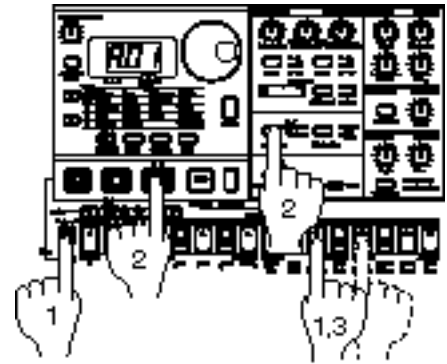
### Qu’est-ce que la section synthétiseur?

Il s’agit de la section vous permettant de créer (“synthétiser”) les sons désirés pour les parties. (Voyez la p. 23, “Edition du son d’une partie”.)



## Accompagnement d'un morceau ou d'un motif

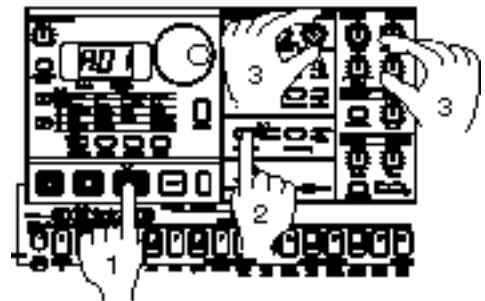
1. Activez la fonction Keyboard en appuyant sur la touche du même nom et utilisez les touches multifonction pour jouer quelques notes.
2. En mode Song ou Pattern, appuyez sur la touche Play /Pause pour lancer la reproduction.  
Utilisez la touche Part Select pour choisir la partie que vous désirez jouer.
3. Appuyez sur les touches multifonction pour ajouter des notes au morceau ou au motif.



**Les parties sont des synthétiseurs monophoniques. Il n'est donc pas possible de jouer plusieurs notes à la fois.**

## Modification (édition) d'un son pendant la reproduction

1. En mode Song ou Pattern, appuyez sur la touche Play / Pause pour lancer la reproduction.
2. Utilisez la touche Part Select pour choisir la partie que vous désirez éditer.
3. Utilisez les commandes et les touches de la section synthétiseur pour modifier le son pendant la reproduction du morceau ou du motif choisi.



Si vous voulez garder les modifications effectuées ici, vous devez les sauvegarder avec la fonction Write (voyez la p. 17 "Mémorisation d'un motif que vous avez créé").

Dès que vous sélectionnez un autre motif ou le même, ou que vous mettez l'EA-1 hors tension, les sons en question retrouvent en effet leurs réglages sauvegardés.

**Il n'est pas possible de sauvegarder vos sons au sein d'un morceau (Song). Seuls les motifs (Patterns) prévoient des mémoires pour la sauvegarde de vos sons édités.**

## Modification (édition) d'un motif de phrase

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

Un motif de phrase contient des informations concernant l'endroit, la hauteur et la durée des notes. En utilisant les seize touches multifonction, vous pouvez programmer une phrase pour chacune des parties. (Alternativement, vous pouvez jouer les notes en temps réel.) (Voyez la p. 22 "Mode pattern".)

Motif de phrase

	Position des notes																Temps
Note trigger	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Pitch	C4			E4	C4				A3					C4			
Note value	♪			♪	♪				♪					♪			

Un motif de phrase peut être édité de trois façons:

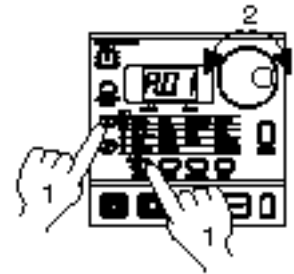
- Enregistrement en temps réel  
Utilisez la fonction Keyboard pour enregistrer une nouvelle phrase via le mini-clavier lors de la reproduction de l'autre phrase.
- Enregistrement pas à pas  
Arrêtez la reproduction du motif et entrez les notes (leur hauteur) l'une à la suite de l'autre.
- Edition d'événements  
Edition des réglages (Trigger, Pitch, Gate Time) de chaque pas.

Dans ce qui suit, nous parlerons de l'enregistrement en temps réel et pas à pas. Voyez les fonctions d'édition sous "Mode pattern" à la p. 28 pour l'édition des événements.

### • Enregistrement en temps réel (utilisation de la fonction Keyboard pour programmer des phrases)

Si vous avez besoin du métronome pendant l'enregistrement, voyez la p. 39 "Réglages du métronome".

1. Appuyez sur la touche PATTERN (son LED s'allume). Utilisez les touches [▲][▼] du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent Pattern.



2. Utilisez le cadran pour sélectionner le motif que vous désirez éditer.

3. Activez la fonction Keyboard (son témoin s'allume) et choisissez la partie que vous désirez enregistrer avec la touche Part Select.

4. Appuyez sur la touche Rec pour passer en mode prêt-à-enregistrer. (La touche Rec s'allume, tandis que la touche Play/Pause se met à clignoter.)



5. Appuyez sur la touche Play/Pause pour lancer l'enregistrement. (La touche Play/Pause s'allume.)

6. Utilisez les touches multifonction pour jouer votre mélodie. Le motif est mis en boucle, vous permettant d'ajouter davantage de notes tant que la touche Rec reste allumé. Si vous désirez aussi enregistrer l'autre partie, sélectionnez-la avec la touche Part Select et continuez à enregistrer.

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

Si vous vous trompez, gardez la touche Shift enfoncée sans arrêter l'enregistrement et appuyez simultanément sur la touche Rec. Tant que vous gardez ces deux touches enfoncées, l'EA-1 efface les notes de la partie sélectionnée (dont le LED s'allume).

Appuyez sur la touche Write pour sauvegarder votre motif. (Voyez aussi la p. 17, "Mémorisation d'un motif que vous avez créé".)

### • Enregistrement pas à pas (utilisation des touches multifonction pour programmer des phrases)

1. Appuyez sur la touche PATTERN (elle s'allume).

Utilisez les touches du curseur [▲][▼] pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent Pattern.

2. Utilisez le cadran pour sélectionner le motif que vous désirez éditer.

3. Activez la fonction Keyboard (son témoin s'allume).

4. Choisissez la partie que vous désirez enregistrer avec la touche Part Select.

5. Utilisez les touches du curseur [▲][▼] pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent Step Rec. (L'écran affiche alors le pas pour lequel vous pouvez programmer une note.)

6. Appuyez sur la touche Rec pour passer en mode d'enregistrement. Cette fois, vous ne pouvez plus faire démarrer la reproduction en appuyant sur PLAY.

7. Utilisez les touches multifonction pour spécifier la hauteur de chaque note de la phrase. (Chaque fois que vous entrez une note, l'EA-1 avance automatiquement d'un pas.)

8. L'enregistrement est automatiquement arrêté à la fin du dernier pas ou lorsque vous appuyez sur la touche Stop/Cancel (dans ce cas, la touche Rec s'éteint.)

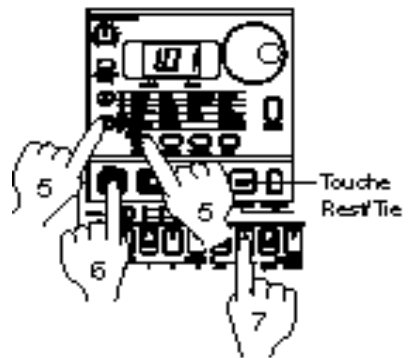
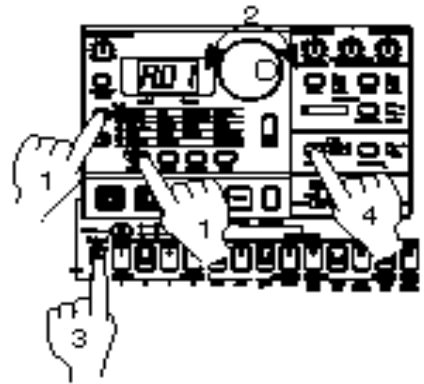
Pour entrer une pause (sauter un pas), appuyez sur Rest/Tie. Pour entrer une ligature, gardez la touche multifonction enfoncée (la note continue à sonner) pendant que vous appuyez sur la touche Rest/Tie.

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

Appuyez sur la touche Write pour sauvegarder votre motif. (Voyez aussi la p. 17, "Mémorisation d'un motif que vous avez créé".)

Lors de l'enregistrement pas à pas, seuls l'enclenchement de note et la hauteur sont enregistrés. La durée des notes est réglée automatiquement. Vous pouvez cependant l'éditer après coup (ce qui est également vrai de la hauteur et de l'enclenchement). Voyez la p. 28.

Voyez "Pas sélectionné (Target Step) 1.01...4.16" à la p. 27 pour en savoir plus sur la sélection des pas.



## Mémorisation d'un motif que vous avez créé



**Lors des réglages d'usine, la protection de mémoire est activée et il n'est pas possible de mémoriser des données. Avant de sauvegarder celles-ci, vous devez dès lors désactiver les réglages de protection de mémoire en mode Global (voir p.40 "Réglages de protection").**

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

1. Editer un motif comme expliqué au point "Modification du son" ou "Modification (édition) d'un motif rythmique".

2. Appuyer une fois sur la touche Write (elle clignotera). L'affichage clignotera pour indiquer le numéro du motif.

3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le numéro de motif sous lequel les données doivent être mémorisées (c'est-à-dire la "destination de sauvegarde").

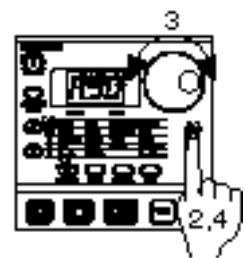
4. Réappuyer sur la touche Write pour commencer la mémorisation des données. Pendant la sauvegarde des données, la touche clignote. Lorsque l'opération est terminée, la touche s'éteint.

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



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

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



## Utilisation d'une séquence de mouvements (Motion Sequences)

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

Vous pouvez enregistrer les changements des paramètres pour une partie en temps réel et les reproduire. Les données créées lors de la modification des paramètres s'appellent des séquences de réglages (voyez aussi la p. 29, "Enregistrement d'une séquence de mouvements").

Lors de la reproduction, les "séquences de réglages" répètent vos manipulations dans la section synthétiseur comme si vous le faisiez vous-même.

En guise d'exemple, enregistrons la modification du paramètre Portamento.

1. Passez en mode Pattern et sélectionnez le motif que vous désirez éditer.

2. Utilisez la touche Part Select pour sélectionner la partie que vous désirez éditer.

3. Appuyez sur la touche Motion Sequence pour sélectionner **Smooth** ou **Trig Hold**.

4. Appuyez sur la touche Rec pour passer en mode prêt-à-enregistrer (la touche Rec s'allume, tandis que la touche Play / Pause se met à clignoter).

5. Appuyez sur la touche Play / Pause pour lancer l'enregistrement. (La touche Play / Pause s'allume.)

6. Manipulez la commande Pitch pour varier le réglage de ce paramètre pendant la reproduction d'un cycle du motif (16 pas · longueur, 12 pas · longueur).

7. Au terme du cycle pendant lequel vous avez actionné la commande, la touche Rec s'éteint. Comme la reproduction continue, vous entendrez tout de suite l'évolution de vos changements.

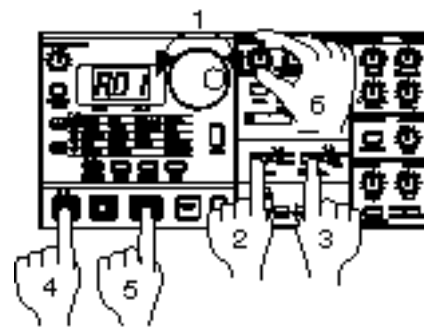
Appuyez sur Stop / Cancel pour arrêter la reproduction, puis continuez avec les étapes 2 et suivantes sous "Mémorisation d'un motif que vous avez créé" pour sauvegarder votre motif avec cette séquence de réglages.

Il existe deux types de séquences de réglages (**Smooth** et **Trig Hold**). Lors de la reproduction, vous pouvez alterner entre les deux pour découvrir en quoi elles sont différentes. (Voyez aussi la p. 29, "Jeu d'une séquence de mouvements".)

Il n'est pas possible de modifier une séquence de réglages après l'avoir enregistrée. Si le résultat ne vous satisfait pas, enregistrez une nouvelle version.



**Vous ne pouvez enregistrer que les mouvements d'une seule touche par partie. Si vous manipulez deux commandes pendant l'enregistrement d'une séquence de réglages, seules les données de la dernière commande utilisée seront enregistrées. (Voyez aussi la p. 29, "Enregistrement d'une séquence de mouvements".)**



## Connexion de diverses sources à l'entrée audio

L'entrée audio permet de connecter diverses sources audio (radio, lecteur de CD/MD) ou d'autres instruments.

Cela vous permet de manipuler le signal reçu avec plusieurs paramètres de la section synthétiseur. Essayez plusieurs types de signaux, car cela peut produire des résultats très intéressants.

1. Reliez la source de signal etc. à l'entrée audio de l'EA-1. Cette entrée étant mono, vous aurez peut-être besoin d'une fiche adaptatrice afin de combiner les deux canaux d'un signal stéréo.

2. Réglez le volume de sortie de l'appareil externe de sorte que le LED Peak ne s'allume que brièvement pour les crêtes de signal. Pour entendre le signal entrant, appuyez sur la touche Audio In Thru (elle s'allume).

3. Sélectionnez le motif ou le morceau dont vous voulez régler le volume et appuyez sur la touche **OSC1** pour sélectionner **Audio In** et lancez la reproduction.

4. Appuyez sur la touche de mode pour sélectionner le mode Global.

5. Utilisez les touches [▲][▼] du curseur pour sélectionner le paramètre **Input Gain** (son LED s'allume).

6. Utilisez le cadran pour régler le volume d'entrée afin d'établir la balance désirée avec le volume de l'autre partie.

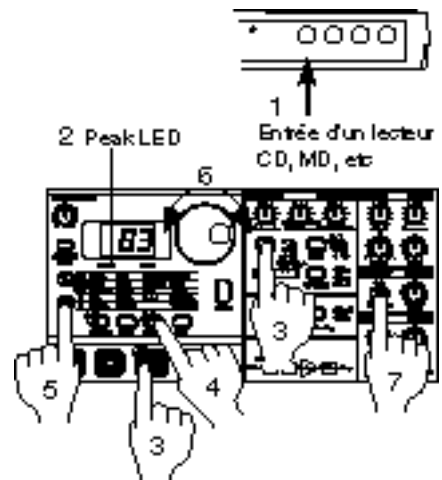
7. Utilisez les commandes et les touches de la section synthétiseur pour filtrer le signal entrant ou pour y ajouter des effets.



**Si vous désirez affecter le signal audio reçu à OSC1, il faut désactiver la fonction Audio In Thru (le LED de cette touche ne peut pas être allumé).**

**Veillez à n'utiliser que des signaux de niveau ligne. Il n'est en effet pas possible d'utiliser le signal d'un microphone, d'un tourne-disque etc.**

**Si le réglage Input Gain est trop important, le signal risque de saturer.**



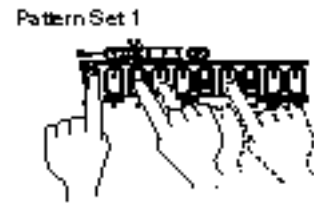
## Utilisation de la fonction Pattern Set

### Qu'est-ce que Pattern Set?

"Pattern Set" est une fonction permettant d'affecter les motifs désirés aux seize touches multifonction et d'alterner entre ces motifs en appuyant simplement sur ces touches. Ce faisant, vous pouvez donc créer des morceaux en temps réel.

Maintenez la touche Keyboard enfoncée (elle se met à clignoter) et appuyez sur l'un des seize touches multifonction pour sélectionner le motif affecté à cette touche. Vous pouvez utiliser les touches Select pour charger un autre groupe d'affectations. Les LED 1~4 de la rangée inférieure (rouges) indiquent lequel des quatre groupes a été sélectionné. Autrement dit, vous pouvez affecter un maximum de 4 · 16 motifs (soit 64) aux touches multifonction.

Pendant la reproduction d'un motif, il suffit de maintenir la touche Shift enfoncée et d'appuyer sur une autre touche multifonction pour changer de motif. Ce dernier sera reproduit à la fin du motif actuellement en cours. (Voyez la p. 32, "Pattern Set".)



Maintenez Shift enfoncé pendant que vous appuyez sur le touche Keyboard pour verrouiller la fonction Pattern Set.

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

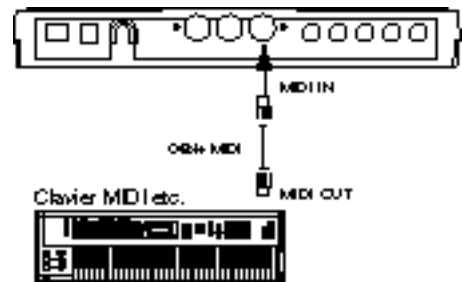
Si vous maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur Keyboard, vous verrouillez la fonction Pattern Set. (La touche Keyboard continue donc à clignoter.) Pour désactiver ce "verrouillage", appuyez une fois de plus sur Keyboard. Il est bien sûr possible de vous constituer vos propres ensembles de motifs ("Pattern Sets"). (Voyez la p. 32, "Affectation des motifs aux touches".)

**⚠ Les changements de motifs pendant la reproduction sont exécutés à la fin du motif actuellement en cours. (Voyez la p. 22, "Moment de changement des motifs".)**

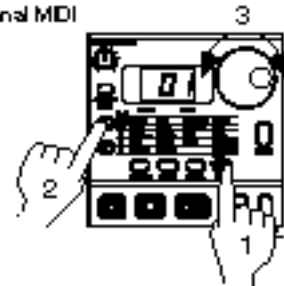
## Utilisation de l'EA-1 en tant que module

Cette section ne vous sert que si vous désirez utiliser votre EA-1 avec d'autres instruments MIDI. Pour ce faire, vous avez besoin d'un câble MIDI que vous devez relier à la prise MIDI OUT de votre clavier ainsi qu'à la prise MIDI IN de l'EA-1.

1. Appuyez sur la touche MIDI pour passer en mode MIDI.
2. Utilisez les touches du curseur [**▲**][**▼**] pour que les LED de sélection indiquent **MIDI ch**.
3. Réglez le canal de transmission du clavier sur le numéro de l'EA-1 affiché à l'écran. (Voyez la p. 41, "Réglage du canal MIDI de la partie 1 (MIDI ch)".)
4. Jouez sur le clavier MIDI etc. pour piloter le son de la partie 1.



Réglez le canal MIDI



Si vous travaillez avec un séquenceur MIDI multipiste, utilisez les touches du curseur [**▲**][**▼**] pour sélectionner **P2 ch** et choisissez un canal pour la deuxième partie. (Voyez la p. 41, "Réglage du canal MIDI de la partie 2".)

Il va de soi que vous pouvez aussi affecter d'autres canaux MIDI aux parties, ou, au contraire modifier le canal de transmission des pistes devant piloter les parties. Puis, lancez la reproduction.

**⚠ Voyez la p. 43, "A propos du MIDI", pour en savoir plus sur les fonctions MIDI de l'EA-1.**

**⚠ Il est possible de sauvegarder les réglages des modes MIDI et Global en faisant appel à la fonction Write. (Voyez la p. 40, "Mémoire des réglages modifiés en mode Global" ainsi que la p. 42, "Mémoire des réglages modifiés en mode MIDI" pour en savoir plus.)**

## Reproduction synchronisée avec un ER-1

En synchronisant l'**Electribe EA-1** avec un **ER-1**, vous disposez de davantage de possibilités. Voici comment synchroniser l'**ER-1** avec le tempo de l'**EA-1**.

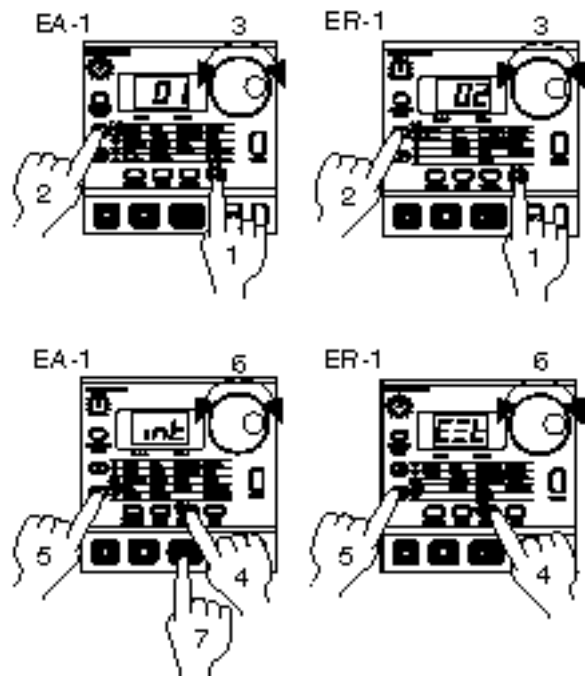
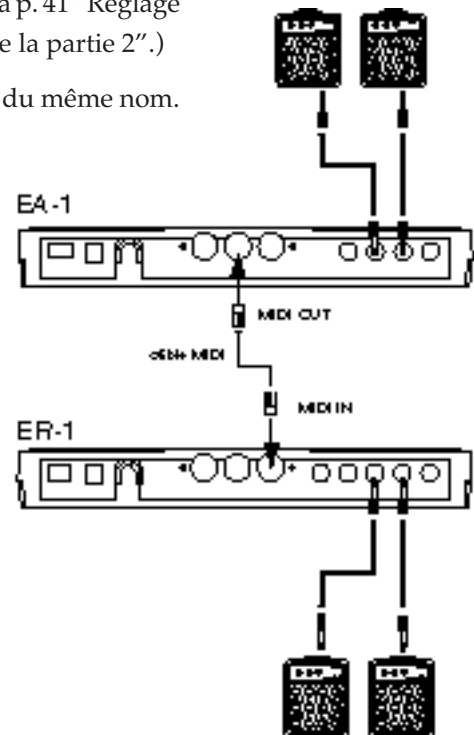
Utilisez un câble MIDI pour relier la prise **MIDI OUT** de l'**EA-1** à la prise **MIDI IN** de l'**ER-1**. Branchez les sorties des parties de l'**EA-1** ainsi que les sorties ligne de l'**ER-1** à votre console de mixage ou à vos enceintes actives (amplifiées).

1. Appuyez sur la touche MIDI pour passer en mode MIDI.
2. Utilisez les touches du curseur [▲][▼] pour que les LED de sélection indiquent **MIDI ch**.
3. Réglez le canal EA-1 à "01" et le canal ER-1 à "10". (Voyez la p. 41 "Réglage du canal MIDI de la partie 1", "Réglage du canal MIDI de la partie 2".)
4. Appuyez sur la touche Global pour sélectionner le mode du même nom.
5. Utilisez les touches [▲][▼] du curseur pour que les LED de sélection indiquent **Clock**.
6. Sur l'**EA-1**, choisissez "int". Dans le cas de l'**ER-1**, il convient de choisir "Ext". (Voyez la p. 39, "Synchronisation de l'**EA-1** sur des appareils MIDI externes".)
7. Appuyez sur la touche Play/Pause de l'**EA-1** pour lancer la reproduction d'un motif ou d'un morceau. (La touche Play/Pause s'allume.) L'**ER-1** joue alors le motif ou le morceau choisi au même rythme que l'**EA-1**.

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

- Synchronisez l'**ER-1** (esclave) avec l'**EA-1** (maître). (Choisissez "int" pour l'**EA-1** et "Ext" pour l'**ER-1**.)
- Choisissez le même canal MIDI pour l'**EA-1** et l'**ER-1** (exemple: "01" pour les deux).
- Sur l'**EA-1** et l'**ER-1**, choisissez "P" ou "O" comme réglage pour le filtre MIDI de l'**EA-1** ainsi que de l'**ER-1** (voyez la p. 42, "Réglages de filtre MIDI").
- Sur l'**ER-1**, choisissez C-1...A-1 ou A#8...G9 comme numéros de notes reconnus. (De cette façon, l'**ER-1** ne répond qu'aux messages de note choisis et non sur aux autres.)

Il est en outre possible de synchroniser l'**EA-1** avec un séquenceur ou un synthétiseur capable de transmettre de signaux d'horloge MIDI (MIDI Clock).







## Sélection d'un motif

Utilisez la touche Part Select pour choisir la partie que vous désirez éditer ou piloter via la fonction Keyboard.

Le LED de la partie choisie s'allume, signalant que vous pouvez la modifier avec les commandes et touches de la section synthétiseur, ou changer le motif de phrase. Si la touche Keyboard n'est pas allumée, les touches multifonction sont affectés aux positions de note (voir p. 28) du motif de phrase de la partie en question.

Si la touche Keyboard est allumée pendant la reproduction d'un motif, les touches multifonction s'allument successivement pour indiquer la hauteur des notes jouées par la partie sélectionnée. Si la touche Keyboard est éteinte, les touches multifonction indiquent les positions des notes du motif de phrase de la partie actuellement sélectionnée.

## Programmation de motifs

Il existe deux façons de programmer des motifs: vous pouvez vous servir d'un motif existant comme point de départ et le modifier ("l'éditer"), ou alors, vous pouvez programmer un son et un motif de phrase de toutes pièces. Dans les deux cas, l'**EA-1** propose plusieurs fonctions vous facilitant la tâche.



Si vous désirez conserver vos motifs édités, n'oubliez pas de les sauvegarder avec la fonction Write avant de sélectionner un autre motif ou avant de mettre l'**EA-1** hors tension.

## Edition du son d'une partie

Sélectionnez un motif qui ressemble à ce que vous avez en tête (voire un motif ne contenant pas de sons ou de phrases). Utilisez la touche Part Select pour choisir la partie que vous comptez éditer. Ensuite, servez-vous des commandes et des touches de la section synthétiseur pour programmer le son souhaité. Le LED Original Value s'allume chaque fois que vous réglez un paramètre conformément à la valeur sauvegardée (le cas échéant). Voyez les exemples de sons dans l'appendice (p. 46) si vous avez besoin d'inspiration pour programmer le son souhaité.

Il est aussi possible d'éditer pendant la reproduction d'un motif. De plus, les paramètres de la section synthétiseur peuvent être programmés via MIDI (voyez la p. 43, "A propos du MIDI").

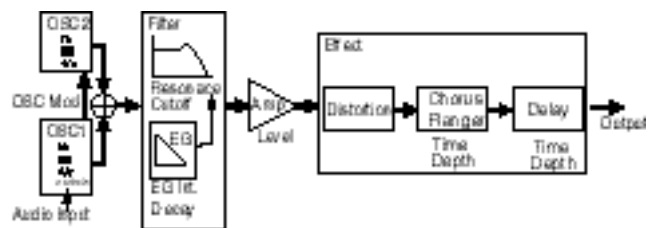


Si le son ne change pas alors que vous modifiez le réglage d'une commande ou d'une touche, il est très probable que vous ayez réglé un autre paramètre de sorte que la fonction en question est ignorée ou que la séquence de réglage est active (p. 29, "Séquence de mouvements").

## Paramètres synthétiseur

### OSCILLATOR

Permet de choisir la forme d'onde et la hauteur du son.



#### Portamento

0...100

Ce paramètre produit des glissements de hauteur plus graduels entre les notes jouées. Plus vous tournez cette commande vers la droite, plus les transitions entre les notes seront lentes.

Une valeur Portamento trop importante peut signifier que la hauteur cible n'est jamais atteinte, ce qui dépend de la durée des notes jouées.

#### OSC Balance (balance des oscillateurs)

OSC1...OSC2

Permet de régler la balance entre les deux oscillateurs. Si vous tournez cette commande tout à fait vers la gauche ou vers la droite, vous n'entendez plus qu'un seul oscillateur (le volume de l'autre correspond alors à "0"). Notez que la fonction **OSC Mod** n'est audible que si vous mettez cette commande en position **OSC2**.



**Resonance** 0...100

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

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

**EG Int (intensité de l'enveloppe)** -100...0...100

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



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

**Decay** 0 msec ... 10 sec

Permet de spécifier la vitesse à laquelle l'enveloppe chute. Utilisé de concert avec **Cutoff** et **EG Int**, ce paramètre permet de régler l'évolution du filtre dans le temps. Si vous choisissez une valeur EG Int négative (-), ce paramètre fait office de vitesse d'attaque.

**AMP(amplificateur)**

Les paramètres de cette section permettent de régler le volume et l'intensité de la distorsion.

**Distortion** On, Off

Permet d'activer ou de couper l'effet de distorsion. Cet effet confère un caractère plus grinçant au son traité. Pour obtenir un son vraiment "méchant", choisissez une valeur Resonance plutôt élevée et activez la distorsion.

**Level** 0...100

Permet de régler le volume du son.

**Effect**

Les paramètres de cette section permettent d'ajouter des effets à votre son.

**Type Select** Tempo Delay, Chorus/Flanger

Les commandes **Depth** et **Time** permettent d'éditer l'effet sélectionné par **Type Select**.

**Réglages Tempo Delay**

Pour régler le Delay, mettez la touche **Type Select** en position **Tempo Delay**. Un Delay est un effet qui répète un signal avec un retard réglable, ce que le commun des mortels a l'habitude d'appeler de l'écho. **Tempo Delay** est un effet Delay qui est automatiquement synchronisé avec le tempo du motif. Si vous mettez le paramètre MIDI Clock sur "**Ext**" (horloge externe), le temps de retard de cet effet est synchronisé avec un appareil externe. (Voyez la p. 39, "Synchronisation de l'EA-1 sur des appareils MIDI externes").

**Depth (intensité du Delay)** 0...100

Permet de régler l'intensité du Delay et le degré de rétroaction (le nombre de répétitions). Plus vous tournez cette commande vers la droite, plus le volume du Delay et le nombre de répétitions augmentent.



Des valeurs Depth trop élevées peuvent provoquer de la saturation.

**Time (temps de retard)** 1/4...8

Sert à spécifier la vitesse du Delay. Plus vous tournez la commande vers la droite, plus le temps de retard augmente. Si vous vous servez de l'effet Tempo Delay, ce paramètre définit le nombre de répétitions par rapport au tempo en vigueur. La vitesse est calculée sur base d'une mesure, chaque valeur possible en représentant un multiple: 1/4 (noire), 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1.33, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8.



Selon le tempo choisi, il arrive que certains valeurs soient réduites de moitié car le temps de retard serait trop important pour le processeur.

**Réglages Chorus/Flanger**

Si vous préférez utiliser un effet **Chorus/Flanger**, appuyez sur **Type Select** pour choisir Chorus/Flanger. Un effet Chorus produit de légères fluctuations de hauteur qui donnent l'impression que plusieurs instruments jouent à l'unisson. Un Flanger produit une modulation qui rappelle quelque peu un avion à réaction.

**Depth (intensité du Chorus/Flanger)** 0...100

Permet de régler l'intensité du Chorus/Flanger. Plus vous tournez la commande vers la droite, plus le Chorus se transforme en Flanger.



De valeurs Depth trop élevées peuvent provoquer de la saturation.

**Time (vitesse de modulation)** 0.2 Hz ... 5,000 Hz

Permet de régler la vitesse de modulation (générée par un LFO) de l'effet Chorus ou Flanger. Plus vous tournez la commande vers la droite, plus la vitesse augmente.



## Programmation d'un motif de phrase

Il existe trois façons de programmer des motifs de phrase:

### Enregistrement en temps réel

Utilisez la fonction Keyboard pour jouer la mélodie et l'enregistrer telle quelle.

### Enregistrement pas à pas

Dans ce cas, la fonction Keyboard permet de spécifier la hauteur de chaque pas. Le rythme avec lequel vous jouez les notes n'a aucune importance.

### Edition d'événements

Ici, vous pouvez modifier les données enregistrées préalablement (enclenchement, Pitch, Gate Time).

Vous pouvez aussi effacer la phrase d'une partie avant d'enregistrer votre propre version. Voyez la p. 29, "Effacer un motif de phrase d'une partie" pour en savoir plus.

## Enregistrement en temps réel

Voyez "Enregistrement en temps réel (utilisation de la fonction Keyboard pour programmer des phrases)" (p. 16) du chapitre "3. Manipulation de base (Prise en main)" pour en savoir plus.

## Enregistrement pas à pas

Voyez "Enregistrement pas à pas (utilisation des touches multifonction pour programmer des phrases)" (p. 16) du chapitre "3. Manipulation de base (Prise en main)" pour en savoir plus.

### A propos du pas sélectionné

Pas sélectionné (Target Step) 1.01...4.16

La valeur affichée à l'écran lorsque les LED de sélection de paramètre indiquent Step Rec s'appelle le "pas sélectionné". Il s'agit d'un endroit au sein d'une phrase (d'un "pas"). Pour choisir un autre pas, utilisez le cadran ou appuyez sur l'une des touches multifonction. Sinon, maintenez la touche Shift enfoncée et utilisez les touches Select pour avancer ou reculer d'un pas.



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

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

Longueur	LED Select allum	Positions couvertes par les touches multifonction (pas)	
		Case à case à 1/16, 1/8	Case à case à 1/8, 1/4
1		Steps 1...16	Steps 1...12
2		Steps 17...32	Steps 13.. 24
3		Steps 33...48	Steps 25..36
4		Steps 49...64	Steps 37.. 48



Si la fonction Keyboard est activée, les touches multifonction n'indiquent plus le pas sélectionné. Si la fonction Keyboard est coupée, la touche multifonction correspondant au pas sélectionné clignote.

### Exemples d'affichage



### Exemples d'affichage

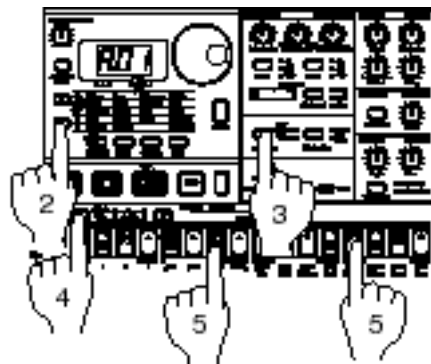
Les motifs de phrase se composent des trois types de données suivants (pour chaque pas) que vous pouvez éditer:

- Enclenchement de note
- Pitch: la hauteur de la note
- Gate Time: durée de la note

Pas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Enclenchement	On	On	On	On	On					On	On	On		
Pitch	C2	G2		F2	D2	D2				A1	E2		A2	
Gate Time (durée de la note)	1.25	2.00		1.5	2.0	4.00				1.50	2.00		1.00	

### Ajouter/effacer des notes

1. Désactivez la fonction Keyboard (son témoin doit s'éteindre).
2. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent **Pattern**, **Tempo** ou **Step Rec**.
3. Utilisez la touche Part Select pour choisir la partie à éditer.
4. Dans le cas d'un motif de 2 mesures ou plus, utilisez les touches Select pour sélectionner la mesure qui correspond au LED rouge de la rangée inférieure qui s'allume.
5. Les touches multifonction représentant les pas pour lesquels il existe des commandes de notes s'allument. Appuyez sur les touches dont vous désirez effacer les notes (ou pour lesquels vous désirez, au contraire, en insérer). En appuyant plusieurs fois sur une touche, vous alternez entre "note" (allumé) et "pas de note" (éteint).





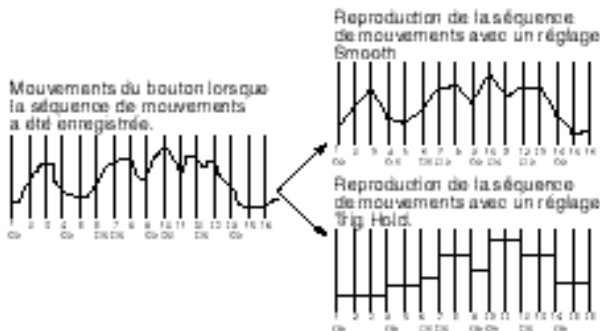
## Séquence de mouvements

### Jeu d'une séquence de mouvements

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

**Smooth:** Les valeurs des touches seront ajoutées en douceur et le son changera progressivement.

**Trig Hold** (trigger hold): (maintien du déclenchement): La valeur du touche de séquence de mouvements sera maintenue lors du déclenchement de note de cette partie.



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

### Enregistrement d'une séquence de mouvements

Vous pouvez enregistrer les mouvements des touches (une séquence de mouvements) pour chaque partie. Lors de l'enregistrement d'une séquence de mouvements, seul un touche est disponible pour cette partie. Si vous enregistrez une séquence de mouvements sur la même partie en utilisant un touche différent, l'effet du touche enregistré précédemment disparaît.

En ce qui concerne la procédure d'enregistrement, voir p.18 "Utilisation d'une séquence de mouvements" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).



Les séquences de mouvements sont enregistrées en temps réel pendant que vous écoutez la reproduction. Il n'est pas possible de les modifier partiellement lorsqu'elles ont été enregistrées. Vous devrez continuer vos essais jusqu'à ce que vous enregistriez une séquence de mouvements qui vous convient. (Voir p.31 "Effacement des données de séquences de mouvements d'une partie ou de retard").

### Vérification des données de réglage (Motion Seq)

Maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche Motion Seq. Si vous avez déjà enregistré une séquence de réglages pour la partie choisie, les touches multifonction 1, 2, 3 et 4 s'allument.



Il n'est pas possible de vérifier les données Motion Seq pendant la reproduction, l'enregistrement ou l'utilisation de la fonction Pattern Set.

## Fonctions pratiques pour l'édition de motifs



N'oubliez pas de sauvegarder un motif édité avec l'une des fonctions suivantes avant de choisir un autre motif ou de mettre l'EA-1 hors tension.

### Effacer un motif de phrase d'une partie

Il existe deux façons d'effacer les données de phrase de la partie choisie (outre le fait d'annuler l'enclenchement en appuyant sur la touche multifonction de la note indésirable):

#### Effacer des notes pendant la reproduction ou l'enregistrement (Erase)

1. Appuyez sur la touche Part Select pour choisir la partie dont vous voulez effacer des notes.
2. Lancez l'enregistrement ou la reproduction et maintenez Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche Rec. Tant que vous la gardez enfoncée, l'EA-1 efface toutes les notes rencontrées.



Les réglages Pitch (hauteur) et Gate Time (durée) des notes effacées sont préservés.



#### Effacer toutes les données d'une partie (Clear Part)

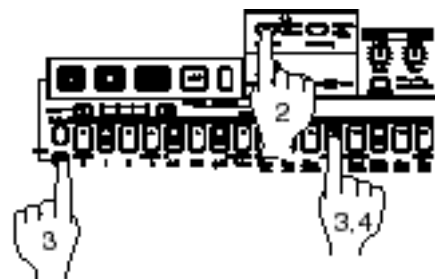
Cette fonction permet d'effacer toutes les données de phrase et de réglages d'un seul coup.

1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche Stop / Cancel pour l'arrêter.
2. Appuyez sur la touche Part Select pour choisir la partie que vous voulez effacer intégralement.
3. Maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "12" (**Clear Part**, la touche "12" se met à clignoter).
4. Appuyez une fois de plus sur la touche "12" pour effacer les données.

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

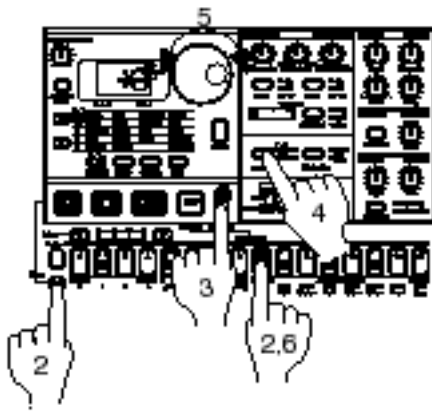


Ce faisant, vous initialisez en fait la partie, ce qui ramène tous les pas à la hauteur "C4" et à la valeur Gate Time "1.00".










### Copier une partie (Copy Part)

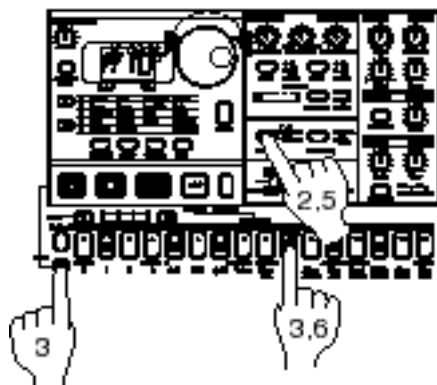
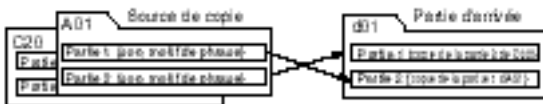
Il est possible de copier les réglages sonores ainsi que les données de phrase (dont la séquence de réglages) d'une partie vers une autre.

1. Si la reproduction du motif est encore en cours, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour l'arrêter.
2. Appuyez sur la touche Part Select pour choisir la partie d'arrivée.
3. Maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche multifonction "10" (**Copy Part**, la touche "10" se met à clignoter).
4. Utilisez le cadran pour choisir le motif contenant la partie source.
5. Appuyez sur la touche Part Select pour choisir la partie source. (Le LED de la partie source se met à clignoter, tandis que le LED de la partie d'arrivée s'éteint.)
6. Appuyez une fois de plus sur la touche multifonction "10" pour exécuter la copie.

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

 Voyez "Copie de données au sein d'un motif" plus loin pour savoir comment copier des données au sein d'une partie.

#### Exemple



### Copie de données au sein d'un motif


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

1. Créer un motif d'une longueur égale à 1 et le mémoriser. (Voir p.33 "Mémorisation d'un motif").
2. A ce stade, les mêmes données que celles se trouvant à la longueur 1 seront automatiquement copiées aux pas des longueurs 2...4
3. Modifier la longueur du motif comme souhaité. (Voir p.26 "Réglages de longueur "Length", d'échelle/de mesure "Scale/Beat")
4. Les pas des longueurs 2...4 contiendront les mêmes données que la longueur 1. Vous pouvez à présent éditer les longueurs 2...4 pour terminer le motif.

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

#### Copie de données de motif

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

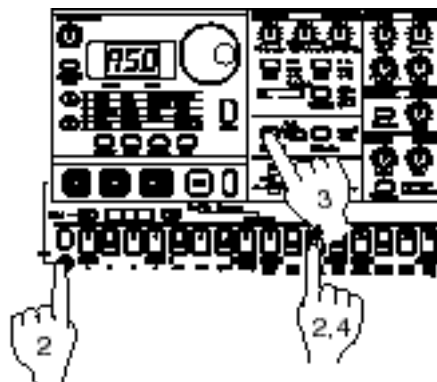
 Les données qui sont copiées automatiquement lors de la mémorisation d'un motif ne changent pas obligatoirement la longueur du motif (1—4). Si la longueur est égale à 4, les données ne seront pas copiées au sein du motif.

### Effacement des données de séquences de mouvements d'une partie (Clear Motion)

Cette opération permet d'effacer toutes les données de séquences de mouvements d'une partie.

1. Si le motif est en cours de jeu, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 11 (**Clear Motion**) (la touche 11 se met à clignoter).
3. Appuyer sur la touche de partie dont vous souhaitez effacer la séquence de mouvements.
4. Réappuyer sur la touche de pas 11 pour supprimer les données de séquences de mouvements.

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





## Mémorisation d'un motif (Write)

Pour conserver les données que vous avez créées, il convient de les mémoriser par le biais de l'opération Write. Lorsque vous réalisez cette opération de sauvegarde, la "Copie de données au sein d'un motif" (p.31) se fera automatiquement, en fonction de la longueur du motif.

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

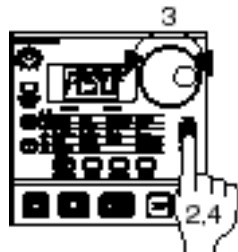
1. Si le motif est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Utiliser les touches de curseurs pour que les LED de sélection de motif indiquent **Pattern**.
2. Appuyer une fois sur la touche Write (elle clignote). Le numéro de motif se mettra à clignoter sur l'affichage.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

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



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

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

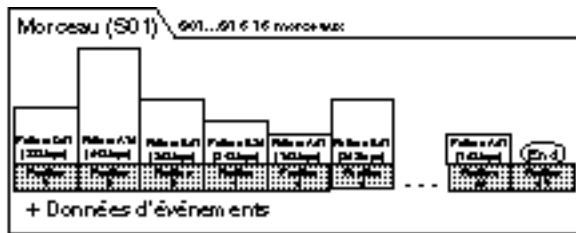


## 5. Mode Song

Un "song" ou morceau se compose de motifs disposés dans l'ordre souhaité pour la reproduction.

Vous pouvez créer et mémoriser jusqu'à seize morceaux dans la mémoire interne de l'EA-1. Outre la reproduction de motifs, les morceaux peuvent également contenir des rythmes et des mouvements de touches.

Appuyer sur la touche du mode Song pour accéder au mode Song.



### Sélection d'un morceau

**Song**

**S01...S16**

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Song**.

Tourner la touche rotatif pour sélectionner un des seize morceaux: **S01 à S16**

### Réglage du tempo de reproduction

**Tempo**

**20...300**

#### • Utilisation du touche rotatif pour définir le tempo

Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Tempo**. Tourner la touche rotatif pour définir le tempo.

#### • Utilisation de la touche Tap Tempo pour définir le tempo

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



Si vous passez à un autre morceau sans sauvegarder celui dont vous avez modifié le tempo, le tempo du premier morceau reviendra à sa valeur initiale. Pour conserver le tempo modifié, vous devez effectuer l'opération de sauvegarde "Write". (Voir p.38 "Mémorisation d'un morceau").

## Jeu d'un morceau (Song Play)

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



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

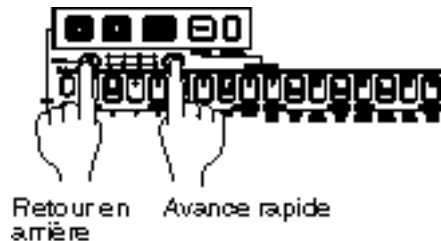
### Qu'est-ce que la position?

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



### Avance rapide ou retour en arrière dans un morceau

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



### Changement de morceau

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

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

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

## Création d'un morceau

### Création d'un morceau depuis le début

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



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

### Effacement des données de morceau (Clear Song)

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Sélectionner ensuite le morceau à effacer.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 16 (**Clear Song**) (la touche 16 se met à clignoter).
3. Réappuyer sur la touche de pas 16 pour supprimer les données.

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

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



### Spécification d'un motif pour chaque position

Position 001...256  
Pattern A01...d64

Voici comment spécifier le motif de chaque position.

1. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Position**. Vous remarquerez que l'affichage indique "001".
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Pattern**.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position "001".
4. Appuyer sur la touche de sélection [▶] pour passer à la position suivante. L'affichage indique "End".
5. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le motif à assigner à la position "002".

6. Lorsque vous sélectionnez un motif pour la position finale "End", l'indication "End" se déplace à la position suivante. Répéter les opérations 4 et 5 pour assigner autant de motifs que vous le souhaitez.

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



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

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

Pattern A01 - A15 - A26 - A01 - B30 - B60 - End

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

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

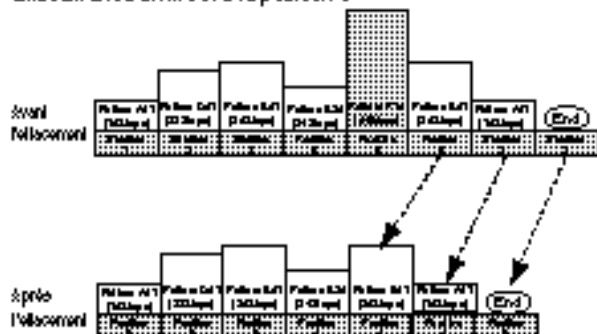
Position 001 - 002 - 003 - 004 - 005 - 006 - 007  
Pattern A01 A15 A26 A01 B30 B60 End



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

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

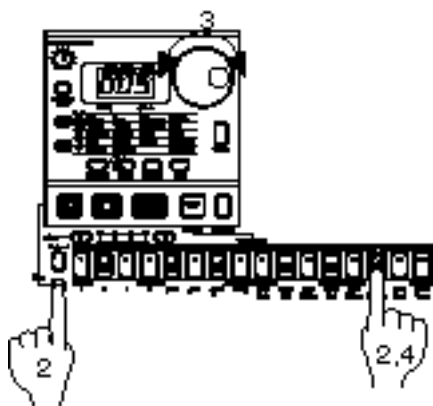
### Effacement d'un motif à la position 5



1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche de pas 14 (**Delete Pattern**) (la touche 14 se met à clignoter).
3. L'indicateur de position clignote sur l'affichage. Tourner la touche rotatif pour sélectionner la position à laquelle il faut effacer un motif. (Par exemple, pour effacer le motif à la position 5, faire clignoter l'affichage sur "005").
4. Réappuyer sur la touche de pas 14 pour effacer le motif.

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

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



## Changement du motif à une position spécifique

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

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

## Enregistrement des réglages ou de votre musique en tant que “Song” (enregistrement d’événements) / (Event Recording).

Le mode Song vous permet non seulement de programmer l’ordre dans lequel les motifs doivent être reproduits mais aussi d’enregistrer les mélodies que vous jouez sur le mini-clavier ainsi que les réglages effectués avec les commandes de la section synthétiseur.

Convenons d’appeler ce type d’enregistrement “l’enregistrement d’événements”.

Vous pouvez enregistrer les trois types de données musicales (données d’événements) suivants sous forme d’enregistrement d’événements.

- La mélodie que vous jouez avec la fonction Keyboard
- La mélodie que vous jouez avec des boutons et des interrupteurs (uniquement pour la partie sélectionnée)
- Le tempo

L’enregistrement d’événements est moins restrictif puisque vous pouvez aussi enregistrer plusieurs événements pour une même position.

Attention cependant: cet enregistrement efface toujours les événements enregistrés préalablement. A chaque passage, vous écrasez donc les événements antérieurs. (Il n’est donc pas possible de superposer plusieurs “couches” d’événements.)

1. Sélectionnez le morceau au sein duquel vous souhaitez enregistrer des événements.
2. Utilisez les touches de curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent **Position**.
3. Utilisez le cadran ou les touches Select pour aller à la position où vous voulez commencer à enregistrer.
4. Appuyez sur la touche Rec, suivi de Play/Pause pour lancer l’enregistrement.
5. Utilisez les touches multifonction et/ou les commandes de la section synthétiseur pour enregistrer ce que vous faites.
6. Appuyez sur Stop/Cancel pour arrêter l’enregistrement.

Si les données musicales du morceau coïncident avec les données d’événements enregistrées, les données du morceau auront priorité pendant la reproduction.

Les mouvements des commandes que vous enregistrez de cette façon sont toujours reproduits en mode **Smooth** (voyez les séquences de réglages; le mode **Trig Hold** n’est pas disponible ici).



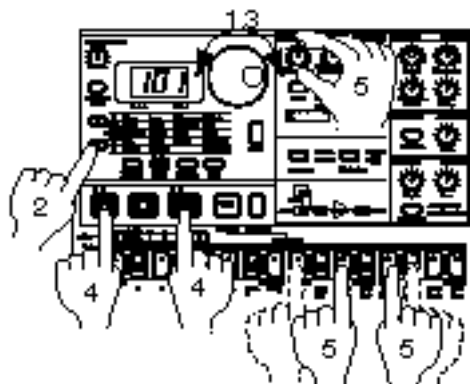
Pour sauvegarder le fruit de votre travail, appuyez sur la touche Write avant de sélectionner un autre Song ou de mettre l’EA-1 hors tension, faute de quoi vous perdez tout ce que vous n’avez pas encore sauvegardé.



Si, lors de la reproduction, vous manipulez une commande pour laquelle vous avez enregistré des événements, ces derniers sont ignorés jusqu’à la prochaine instance sauvegardée. Si, par contre, vous modifiez le tempo alors que vous aviez enregistré des changements de tempo, tous les changements de tempo ultérieurs sont ignorés.



Si vous rebobinez au sein de votre morceau, il se peut que les événements ne soient plus reproduits comme vous les aviez enregistrés. Il vaut mieux lancer la reproduction à partir du début du morceau.



## Effacement de données d’événement d’un morceau (Clear Event)

Cette opération permet d’effacer toutes les données d’événements du morceau sélectionné.

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction.
2. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche de pas 15 (**Clear Event**) (la touche 15 se met à clignoter).
3. Réappuyez sur la touche de pas 15 pour supprimer les données.

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



## Vérification des données d’événements pour un morceau

Si des données d’événements ont été enregistrées dans un morceau, maintenir la touche Shift enfoncée et appuyer sur la touche Motion Sequence pour allumer les touches de pas 13 à 16.



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

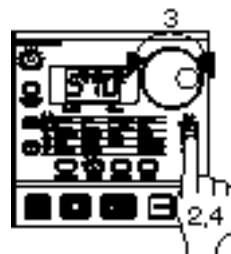
## Mémorisation d’un morceau (Write)

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

Si vous décidez de ne pas sauvegarder les données de morceau créées, il suffit de sélectionner un autre morceau sans passer par l’opération d’écriture “Write”.

1. Si le morceau est en cours de jeu, appuyez sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction. Utilisez les touches de curseurs pour que les LED de sélection de paramètre indiquent **Song**.
2. Appuyez une fois sur la touche Write (elle clignote). Le numéro du motif se mettra à clignoter sur l’affichage.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner le numéro du motif de la destination de sauvegarde.
4. Réappuyez sur la touche Write pour mémoriser les données. (La touche s’allume puis s’éteint)

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



Si le réglage de protection de mémoire du mode Global est activé, vous ne pourrez pas mémoriser les données. Dans ce cas, vous devrez désactiver ce réglage avant d’effectuer l’opération de sauvegarde. Ne jamais mettre l’appareil hors tension pendant l’opération de mémorisation car vous risqueriez d’endommager les données.



## 6. Mode Global

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

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



Les réglages effectués en mode Global seront annulés si vous coupez l'alimentation sans les mémoriser. Pour sauvegarder les réglages effectués, vous devez mener à bien l'opération de sauvegarde "Write" (voir p.40 "Mémorisation des réglages modifiés en mode Global").

### Réglages du métronome

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

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

**oFF**: Le métronome n'est pas audible.

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

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

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

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

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



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



### Réglage du volume des entrées Audio In

**Input Gain**                      **0...100**

Ces paramètres servent à régler le volume entrant par les bornes Audio In. Pour la méthode à suivre, voir p.19 "Connexion de diverses sources à l'entrée audio" dans la section 3. Fonctionnement de base (pour démarrer rapidement).

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

**Clock**

**int, Ext**

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

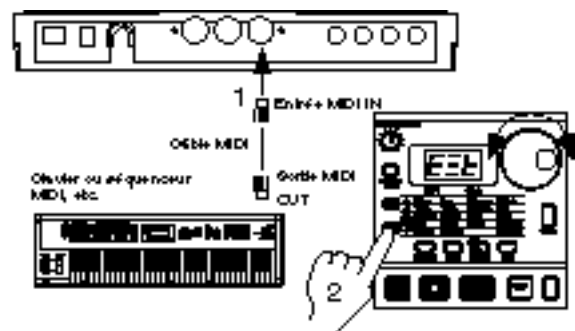
Pour plus de détails sur les réglages de synchronisation de votre appareil MIDI externe, voir le manuel d'utilisation de cet appareil.



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

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

1. Utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur **MIDI IN** de l'EA-1 au connecteur **MIDI OUT** de l'appareil MIDI externe (séquenceur ou synthétiseur, etc.)
2. Utiliser les touches de curseurs de sorte que les LED de sélection de paramètres indiquent **Clock**.
3. Tourner la touche rotatif pour sélectionner la valeur "**Ext**" (horloge externe).
4. Effectuer les réglages sur l'appareil MIDI externe (maître) afin qu'il puisse transmettre des messages d'horloge MIDI.
5. Revenir au mode Pattern ou au mode Song.
6. Lorsque vous démarrez le séquenceur de l'appareil MIDI externe, l'EA-1 démarre la reproduction en même temps.
7. Lorsque des données d'horloge MIDI sont reçues à la borne **MIDI IN**, appuyer sur la touche Play/Pause de l'EA-1 pour qu'il joue en synchronisation avec l'appareil MIDI externe.



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

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



## 7. Mode MIDI

Le mode MIDI permet d'effectuer les réglages liés au système MIDI et de transférer des données exclusives. Pour y accéder, il suffit d'appuyer sur la touche du mode MIDI. Pour le quitter, appuyer sur la touche du mode précédent.



Si vous mettez l'appareil hors tension sans mener à bien l'opération de sauvegarde Write, les réglages effectués en mode MIDI seront perdus. Pour conserver les réglages modifiés, vous devez les mémoriser (voir p.42 "Mémorisation des réglages modifiés en mode MIDI").

### Réglage du canal MIDI de la partie 1 (MIDI ch)

**MIDI ch**

**1...16**

Ce paramètre permet de régler le canal MIDI de la partie 1. Ce canal porte aussi bien sur la réception que sur la transmission. Par défaut, ce paramètre est mis sur "1".

1. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent **MIDI ch**.
2. Utilisez le cadran pour choisir le canal MIDI.



Les changements de programme et les messages SysEx sont transmis sur le canal MIDI que vous choisissez ici.

### Réglage du canal MIDI de la partie 2 (P2 ch)

**P2 ch**

**1...16**

Ce paramètre permet de régler le canal MIDI de la partie 2. Ce canal porte aussi bien sur la réception que sur la transmission. Par défaut, ce paramètre est mis sur "2".

1. Utilisez les touches du curseur pour faire en sorte que les LED de sélection de paramètre indiquent **MIDI P2 ch**.
2. Utilisez le cadran pour choisir le canal MIDI.

Si vous choisissez le même canal MIDI pour les parties 1 et 2, elles sont pilotées simultanément par un instrument MIDI externe.

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

**Dump**

**Ptn, SnG, ALL**

### Transmission

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

1. Raccorder la borne **MIDI OUT** de l'**EA-1** à la borne MIDI IN d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre **EA-1** ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'**EA-1** afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission vers un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent **Dump**.
4. Tourner la touche rotatif pour sélectionner les données à transmettre.
  - Ptn**: Toutes les données de motifs.
  - SnG**: Toutes les données de morceaux.
  - ALL**: Toutes les données (données de motifs, données de morceaux, données du mode Global)
5. Appuyer sur la touche Play/Pause pour transmettre des blocs de données.

### Réception

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

1. Raccorder la borne **MIDI IN** de l'**EA-1** à la borne MIDI OUT d'un appareil MIDI externe capable de recevoir des transferts de données MIDI (un autre **EA-1** ou un ordinateur fonctionnant avec un programme de filtre de données MIDI ou avec un programme d'édition, etc.).
2. Régler le canal MIDI de l'appareil MIDI externe et celui de l'**EA-1** afin qu'ils correspondent. Lors de la transmission à partir d'un filtre MIDI, il n'est cependant pas nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI.
3. Utiliser les touches de curseur pour que les LED de sélection de paramètres indiquent **Dump**.
4. Transmettre les blocs de données à partir de l'appareil MIDI externe.

Vous trouverez plus de détails concernant les transferts de données dans le tableau d'implémentation MIDI de l'**EA-1**.

Consultez votre distributeur Korg local pour obtenir plus d'informations sur l'implémentation MIDI.



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

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

Si le paramètre "MIDI Filter" "E" est réglé sur "0", les données exclusives du système peuvent être transmises ou reçues dans n'importe quel mode.



# 8. Appendices

## A propos du MIDI

### 1. Les canaux MIDI

Telle une télévision, un instrument MIDI n'exécute que les commandes MIDI arrivant sur le canal de réception choisi.

Dans le cas de l'EA-1, le canal MIDI peut être réglé en mode MIDI.

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

Si vous utilisez la fonction Keyboard pour jouer des mélodies, les numéros de note ainsi générés sont transmis en tant que commandes d'enclenchement de note [9n, kk, vv] (n: canal, kk: numéro de note, vv: valeur de toucher) sur le canal MIDI affecté à la partie pilotée. Dans le cas de l'EA-1, la valeur de toucher (vv) est fixée à 64H (100). Dès que vous relâchez la touche multifonction (faisant office de "touche"), l'EA-1 transmet un message de coupure de note [8n, kk, vv]. La plupart des instruments n'incluent pas la valeur de toucher dans ce message, ce qui est également vrai de l'EA-1. Les messages d'enclenchement et de coupure de note sont uniquement exécutés par la partie qui reçoit sur le canal MIDI spécifié dans ces commandes.

En ce qui concerne les parties de l'EA-1, vous pouvez en régler le canal MIDI en mode MIDI.

### 3. Changement de motif

Chaque fois que vous choisissez un autre motif, votre EA-1 transmet des messages de changement de programme et de sélection de banque [Bn, 00, mm] (commande de contrôle CC00), [Bn, 20, bb] (commande de contrôle CC32) (mm: octet supérieur du numéro de banque; bb: octet inférieur du numéro de banque, ce qui donne accès à 16.384 banques - du moins en théorie).

Si l'EA-1 reçoit un changement de programme sur son canal MIDI, il charge le motif correspondant au sein de la banque actuellement choisie (A01, A02 etc.). Une commande de sélection de banque prépare une autre banque (sans la choisir). Dès que l'EA-1 reçoit un changement de programme, il fait d'une pierre deux coups en activant la banque préparée et en choisissant le motif demandé au sein de cette banque (exemple: il sautera du motif A01 au motif C01).

Il est possible d'empêcher la transmission et la réception de changements de programme en activant le filtre MIDI.

Sélection de banque

MSB	LSB	Changement de programme	Numéro de motif
00	00	0...127	A01...b64
00	01	0...127	C01...d64

### 4. Pitch Bend

Les messages Pitch Bend [En, vv, vv] (vv, vv: octets inférieur et supérieur de la valeur; combinés, ils offrent 16.384 étapes; la valeur 8192 (vv, vv= 00H, 40H) représente le réglage neutre) ne sont pas transmis, mais peuvent être reçus et résulteront en une augmentation/diminution momentanée de la hauteur. Vous pouvez vous-même fixer l'intervalle maximum du Pitch Bend (paramètre Bend Range en mode MIDI).

### 5. Utilisation de messages NRPN pour l'édition

Les messages NRPN (numéros de paramètres non standardisés) représentent des commandes MIDI que chaque fabricant peut

utiliser à sa façon. Toutes les commandes et toutes les touches de la section synthétiseur de l'EA-1 (sauf Motion Seq) transmettent des commandes NRPN. De plus, ces commandes peuvent être reçues.

Pour éditer un tel paramètre, il faut d'abord le "désigner". C'est à cela que servent NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] et NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (commandes de contrôle CC98 et CC99) (rr, mm: octets inférieur et supérieur de l'adresse du paramètre). Ensuite, vous pouvez en régler la valeur avec les commandes Data Entry (entrée de données) MSB [Bn, 06, mm] et LSB [Bn, 26, vv] (commandes de contrôle CC06 et CC38) (mm, vv: octets inférieur et supérieur de la valeur, soit un total de 16.384 possibilités). L'EA-1, quant à lui, n'utilise que 128 valeurs et tient donc uniquement compte de l'octet MSB.

### 6. Sides notes "restet coincées"

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

### 7. A propos de la synchronisation

Il existe des messages MIDI permettant d'utiliser plusieurs séquenceurs simultanément jouant au même rythme. Les messages de synchronisation (messages en temps réel) comprennent l'horloge MIDI [F8], Start [FA], Continue [FB] et Stop [FC].

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

### 8. Synchronisation en mode Song

En mode Song, l'EA-1 transmet et reçoit des messages Song Select et Song Position Pointer. Chaque fois que vous sélectionnez un autre morceau, il transmet un message Song Select [F3, ss] (ss: numéro du morceau, 128 possibilités; l'EA-1 en propose 16). Si l'EA-1 reçoit un message Song Select alors qu'il se trouve en mode Song, il charge automatiquement le morceau demandé. Il existe cependant un filtre MIDI permettant d'empêcher la transmission et la réception de ce type de message (mode MIDI). Si vous sautez à une autre mesure de l'unité maître (l'appareil dont le paramètre Clock est réglé sur INT) tant que la reproduction est à l'arrêt, l'unité maître transmet un

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

## 9. A propos des messages exclusifs du système

Les messages SysEx (exclusifs au système) constituent des données MIDI que chaque fabricant peut utiliser comme il l'entend. Aussi, ces messages n'ont de valeur que pour un certain type d'instrument - généralement un seul modèle. Il s'agit notamment des paramètres de son et d'édition.

Le format des messages SysEx de l'EA-1 se lit comme suit: [F0, 42, 3n, 51, ..., F7] (n: canal SysEx).

Depuis peu, il existe des messages SysEx un peu moins exclusifs pouvant être exécutés par différents modèles. Ces messages portent le nom contradictoire de "messages exclusifs universels" (Universal System Exclusive).

L'EA-1 ne reconnaît qu'un message exclusif universel:

-Lorsque l'EA-1 reçoit un demande d'identification [F0, 7E, nn, 06, 01, F7], il répond par un message d'identification [F0, 7E, nn, 06, 02, (neuf octets), F7] signifiant "je suis un Korg EA-1 et j'utilise la version... du système d'exploitation" (en hexadécimal dans le texte).

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

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

## 11. Edition des sons, etc

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

## Guide de dépannage

L'écran ne s'allume pas lorsque j'appuie sur la touche Power.

- Avez-vous connecté l'adaptateur secteur?
- Avez-vous connecté l'adaptateur secteur à une prise murale?

Je n'entends rien.

- Avez-vous connecté l'ampli, la console ou le casque à la bonne prise? (Vous entendez le motif que vous reproduisez? Dans ce cas, les connexions sont correctes.)
- Avez-vous allumé votre ampli et/ou la console de mixage et réglé correctement leur volume?
- Qu'en est-il de la commande de volume de l'EA-1?

Le son ne s'arrête plus.

- Les motifs sont mis en boucle et répétés indéfiniment. N'oubliez donc pas d'appuyer sur la touche Stop/Cancel pour arrêter la reproduction (p. 13).

Les sons ou réglages ne correspondent plus aux derniers changements!

- Avez-vous sauvegardé vos réglages après l'édition? (p. 33, 38). Au terme de l'édition, il importe de faire appel à la fonction Write avant de choisir un autre morceau ou motif, voire avant de mettre l'EA-1 hors tension.
- Avez-vous encore édité le motif ou le morceau après la dernière sauvegarde?

Le pilotage via MIDI ne fonctionne pas.

- Avez-vous connecté le câble MIDI ou spécial comme il se doit?

Lors du pilotage de l'EA-1 via MIDI

- Avez-vous réglé l'EA-1 de sorte qu'il utilise le canal MIDI sur lequel les données sont transmises? (p. 41)
- Avez-vous réglé le paramètre MIDI ch sur le bon numéro? (p. 41)
- Avez-vous effectué les bons réglages MIDI Filter (mode MIDI)? (p. 42)

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

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

Impossible de sauvegarder un motif ou un morceau.

- Sans doute le paramètre Protect du mode Global est-il réglé sur "on". (p. 40).

Les touches multifonction ne pilotent pas le son désiré.

- Avez-vous sauvegardé vos modifications après avoir édité le son d'une partie? (p. 33)
- Avez-vous activé la fonction Keyboard?
- Êtes-vous en train d'utiliser une séquence de réglages? (p. 29)

## Messages d'erreurs

- Er.1** Impossible de sauvegarder les données.
- Er.2** La sauvegarde de ce morceau dans une autre mémoire signifierait que le nombre maximal d'événements mémorisables serait excédé. Utilisez la fonction Clear Event pour effacer tous les événements superflus de votre morceau.
- Er.9** La mémoire dans laquelle vous tentez de sauvegarder des données est verrouillée (Protect=**on**). Choisissez "**oFF**" pour le paramètre Protect du mode Global. (p. 40)
- Full** Lors de l'enregistrement d'événements d'un morceau, vous êtes arrivé au-delà du nombre maximum pouvant être mémorisé. Si vous essayez d'en enregistrer davantage, le message "Full" réapparaît. Utilisez la fonction Clear Event pour effacer les événements des morceaux dont vous n'avez plus besoin, ou enregistrez des silences pour vider la mémoire.

## Rétablissement des données présélectionnées d'usine

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

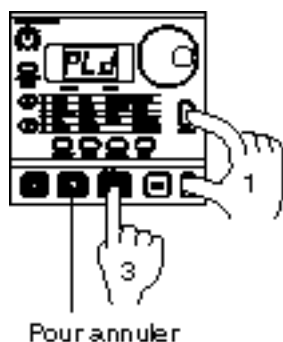
- Maintenez les touches **Transpose** et **Write** enfoncées pendant que vous mettez l'**EA-1** sous tension.
- Le message "**PLd**" ainsi que la touche Play/Pause se mettent à clignoter.
- Appuyez sur la touche Play/Pause pour charger les réglages d'usine.

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

Au terme du chargement de ces données, l'**EA-1** retourne à son état initial. Après quelques secondes, l'écran affiche le numéro du motif "**A01**", signalant que l'**EA-1** se trouve en mode Pattern.



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

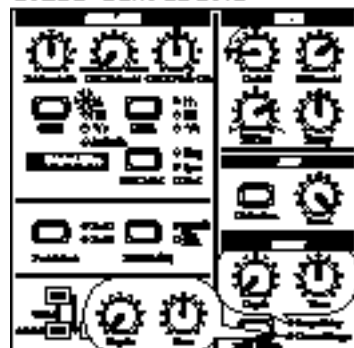


## Spécifications

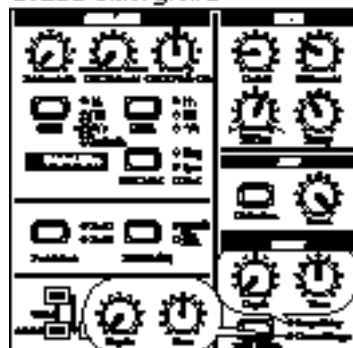
Système:	Modélisation analogique
Nombre de parties:	2 parties
Capacité de mémoire:	256 motifs, 16 morceaux
Effets:	Delay, Tempo Delay, Chorus/Flanger
Séquenceur:	Motifs Maximum 64 pas par partie Séquence de réglages (Motion Sequence) Un paramètre par partie, 64 événements Morceaux Maximum 256 motifs par morceau Enregistrement de -65.500 événements
Connecteurs:	PHONES Prise jack stéréo Niveau nominal: 21mW + 21mW (32 ohms) OUTPUT (PART1/MIX, PART2) Prises jack: mono · 2 Niveau de sortie nominal: -10dBu Impédance de sortie: 1k-ohms AUDIO IN (prise jack: mono · 1) Niveau de sortie nominal: -10dBu Impédance d'entrée: 47k-ohms MIDI (IN, OUT, THRU)
Alimentation:	DC 9V (adaptateur secteur fourni)
Consommation électrique:	8W
Dimensions:	300 (L) · 222,5 (P) · 53,4 (H) mm
Poids:	1,25kg

# Exemples de sons

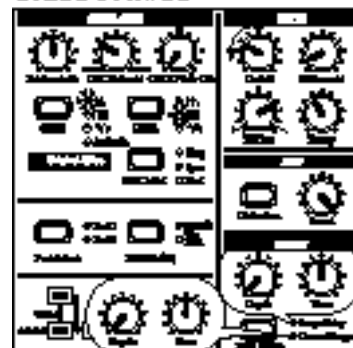
Basse "dent de scie"



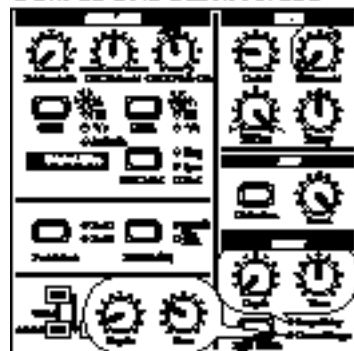
Basse ultra-grave



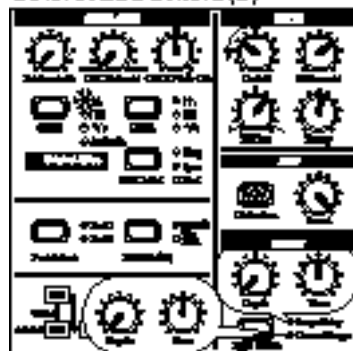
Basse octavée



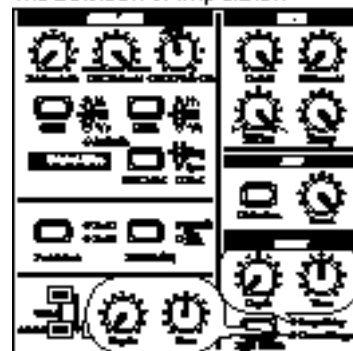
Dent de scie désaccordée



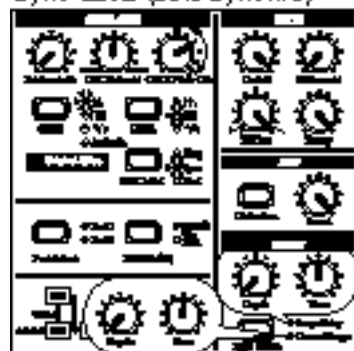
Solo/basse saturé(e)



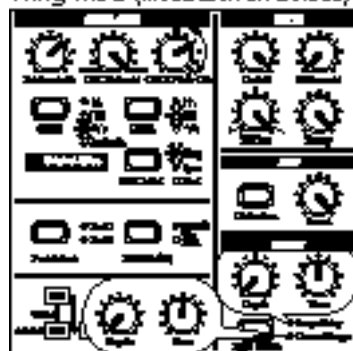
Modulation à impulsion



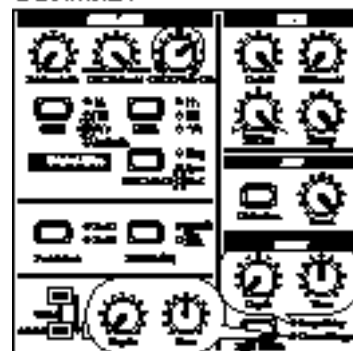
Sync Lead (solo synchro)



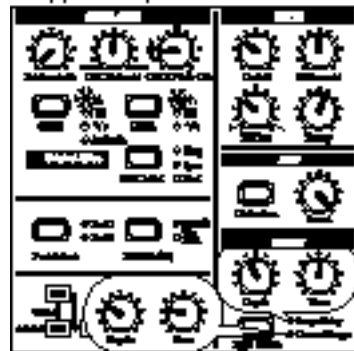
Ring Mod (modulation en anneau)



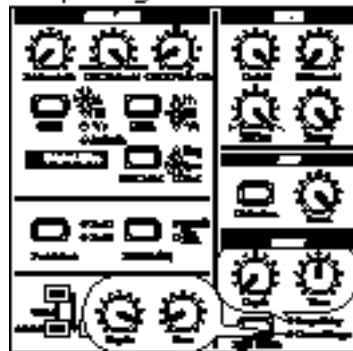
Decimator



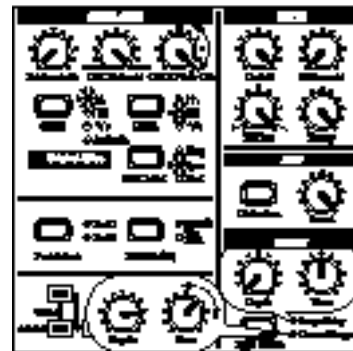
Nappe en quintes



Deep Flange



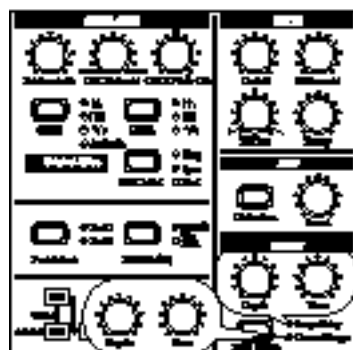
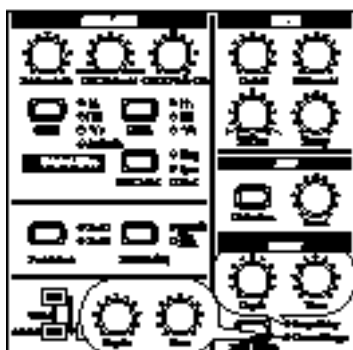
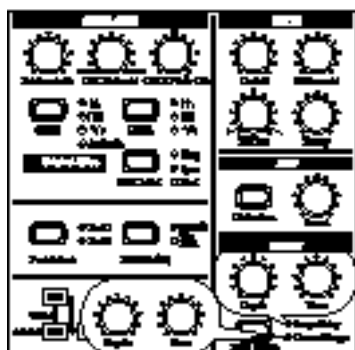
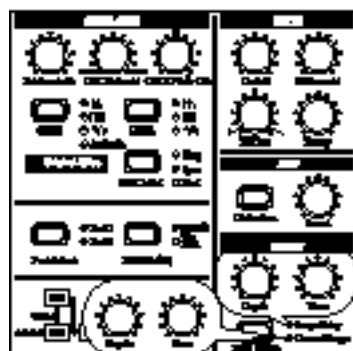
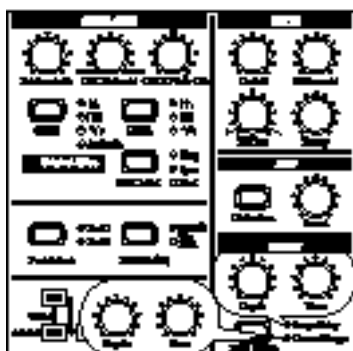
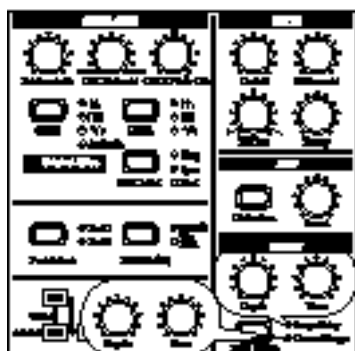
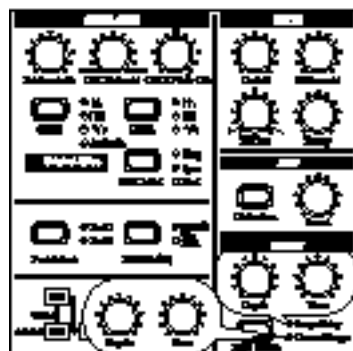
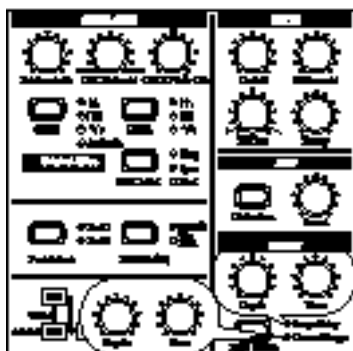
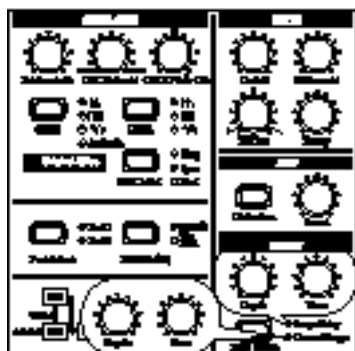
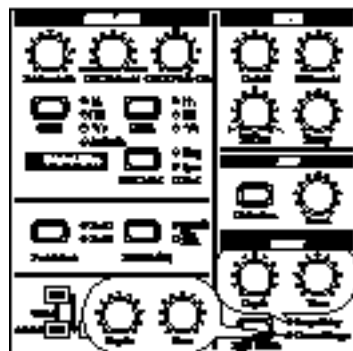
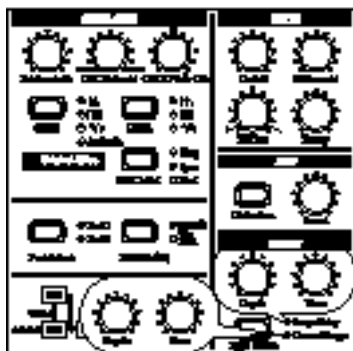
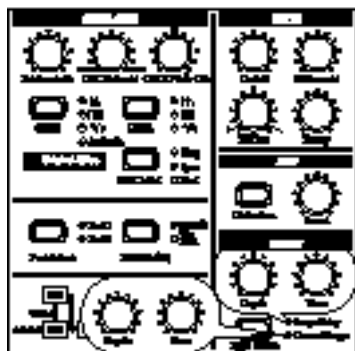
Beam





## Tableau vierge

Lorsque vous avez créé un son que vous aimez, vous pouvez noter les emplacements des boutons et des touches sur cette page.





Motif de phrase -----	15, 27
Motion Sequence -----	9, 18, 29
Move Data -----	30

**N**

NRPN -----	43
------------	----

**O**

Octave -----	14
OSCILLATEUR	
Balance -----	9, 23
Modulation -----	9, 24
OSC1Wave -----	9, 24
OSC2Wave -----	9, 24
OSC2Pitch Offset -----	9, 24
Portamento -----	9, 23
Sync -----	9, 24

**P**

P2 ch -----	41
Paramètre -----	23
Paramètre Bend Range -----	42
Partie	
Copie -----	31
Effacement -----	29
Select -----	9, 14, 23
Pas sélectionné(Target step)	
-----	27
PATTERN -----	8
Pattern Set	
Jeu -----	20, 32
Enregistrement -----	32
Mémorisation -----	32
Peak -----	9, 19
Peak LED -----	9
Pitch Bend -----	43
Pitch Offset -----	36
Protection -----	40
Portamento -----	9, 23
Position -----	34, 35

**R**

Registering	
Pattern Set -----	32
Reproduction synchronisée	
-----	21
Reset&Play -----	22
Resonance -----	9, 25
Retour en arrière (REW) -----	34
Réception -----	41

Réglages Chorus/Flamger	
Depth -----	25
Time -----	25
Rétablissement des données	
préprogrammées d'usine ---	45
Ring Modulation -----	24

**S**

SCALE/BEAT -----	26
Schéme de principe -----	12
Select -----	10
Shift -----	11
Smooth -----	9, 29
SONG -----	8, 12, 34
Specifications -----	45
Swing -----	26
Synchronisation -----	39
Synthétiseur -----	9, 14, 23

**T**

TAP -----	10, 13, 22, 34
Tempo	
DELAY -----	25
Motif -----	13, 22
Morceau -----	13, 34
Tap -----	10, 13, 22, 34
Tempo Delay -----	25
Temps -----	9, 25
Time -----	25
Transmission -----	41
Transpose -----	10, 30
Trigger -----	27
Trig Hold -----	9, 29
Type Select -----	9, 25

**V**

Valeur d'origine -----	9, 14, 23
Vérification -----	29, 38
Motion Sequence -----	29
Événement de morceau --	38

**W**

WRITE -----	8
-------------	---



Function ...		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base	Par défaut Changé	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Mémorisé
Mode	Par défaut Messages Modifié	. .....	3 .	
Numéro de note:	Voix réelle	0– 127 .....	0– 127 0– 127	
Vélocité	Note ON Note OFF	. .	. .	
Aftertouch	Polyphonique des Canaux	. .	. .	
Pitch Bender		.	O	*C
Changement de contrôle	0,32	O	O	Sélection de banque (MSB, LSB) *P
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *C
	8	O	O	Entrée de données (MSB) *C
	121	.	O	Position neutre de toutes les fonctions de jeu
Changements de programme:	True#	O 0 – 127 *****	O 0 – 127 0 – 127	Transmis/Reçus en mode Pattern *P
Données exclusives du système		O	O	Peuvent toujours être transmises/reçues à la page de transfert de données MIDI *2 *E
Données communes du système	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O 0 – 15 .	O O 0 – 15 .	Transmises/reçues en mode Song. *1 *P
Données du système en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O O	*1 *1
Messages auxiliaires	: Local On/Off : Désactivation de toutes les notes (All notes OFF) : Sensibilité active : Réinitialisation	. . O .	O O123-127 O .	
<b>Remarques</b>	<p>*P, *C, *E: Transmis et reçu lorsque les Filtrés du mode MIDI (P, C, E) sont réglés sur "O".</p> <p>*1: Transmis mais pas reçu lorsque le paramètre Clock du mode Global est réglé sur "Int". Reçu mais pas transmis en position "Ext".</p> <p>*2: Outre les messages SysEx de Korg, les demandes d'identification sont reconnues.</p>			

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O : Oui  
. : Non

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