

Korg ESX-1

Руководство пользователя

Музыкальная рабочая станция

Официальный и эксклюзивный дистрибьютор компании Korg на территории России, стран Балтии и СНГ — компания A&T Trade.

Данное руководство предоставляется бесплатно. Если вы приобрели данный прибор не у официального дистрибьютора фирмы Korg или авторизованного дилера компании A&T Trade, компания A&T Trade не несет ответственности за предоставление бесплатного перевода на русский язык руководства пользователя, а также за осуществление гарантийного сервисного обслуживания.

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием музыкальной рабочей станции Electribe ESX-1, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 242-5325.



Техника безопасности

Расположение

Для предотвращения выхода из строя инструмента не эксплуатируйте и не храните его в местах, где он может быть подвергнут:

- прямому действию солнечных лучей;
- экстремальным температурам или влажности;
- попаданию пыли или грязи;
- интенсивной вибрации;
- сильным магнитным полям.

Питание

Запрещается использовать сетевой адаптер в сетях с напряжением, отличным от указанного в спецификациях.

Интерференция

Для того, чтобы избежать наводок, располагайте теле- и радиоприемники на возможно большем расстоянии от прибора.

Эксплуатация

Не прикладывайте чрезмерных усилий при манипуляциях с регуляторами прибора. Это может вывести их из строя.

Уход

Внешние поверхности инструмента протирайте чистой сухой тряпкой. Запрещается использование растворителей и полиролей.

Хранение руководства

После прочтения данного руководства, пожалуйста сохраняйте его для дальнейшего использования.

Попадание инородных тел внутрь корпуса

- Не оставляйте рядом с инструментом емкости с жидкостью. Попадание влаги внутрь прибора может привести к поломке, возгоранию или поражению электрическим током.
- Не допускайте попадания металлических предметов внутрь корпуса инструмента. Если это все же произошло, немедленно отключите питание инструмента, отсоединив от сети блок питания. Затем обратитесь за помощью к ближайшему дилеру компании Korg или в магазин, в котором был приобретен инструмент.

Радиомагнитное излучение

Оборудование прошло тестовые испытания и соответствует требованиям, накладываемым на цифровые приборы класса “В” согласно части 15 FCC Rules. Эти ограничения разработаны для обеспечения надежной защиты от интерференции при стационарных инсталляциях. Прибор генерирует, использует и способен излучать радиомагнитные волны и, если установлен и эксплуатируется без соблюдения приведенных рекомендаций, может вызвать помехи в работе радио систем. Полной гарантии, что в отдельных инсталляциях прибор не будет генерировать радиочастотные помехи, нет. Если он влияет на работу радио или телевизионных систем (это проверяется включением и отключением питания прибора), то рекомендуется предпринять следующие меры:

- Переориентируйте или расположите в другом месте принимающую антенну.
- Разнесите на возможно большее расстояние прибор и приемник.
- Включите прибор в розетку, которая находится в другом контуре нежели розетка приемника.
- Проконсультируйтесь с дилером или квалифицированным телевизионным мастером.

Внесение в схему прибора несанкционированных изменений и модификаций может привести к потере права эксплуатации соответствующего оборудования.

Декларация соответствия европейским стандартам СЕ

Маркировка СЕ на приборах компании Korg, работающих от сети и выпущенных до 31 декабря 1996 года означает, что они удовлетворяют требованиям стандартов EMC Directive (89/336/ЕЕС) и CE mark Directive (93/68/ЕЕС). Приборы с этой маркировкой, выпущенные после 1 января 1997 года, кроме перечисленных стандартов удовлетворяют также требованиям стандарта Low Voltage Directive (73/23/ЕЕС).

Маркировка СЕ на приборах компании Korg, работающих от батарей, означает, что они удовлетворяют требованиям стандартов EMC Directive (89/336/ЕЕС) и CE mark Directive (93/68/ЕЕС).

Содержание

Введение	6
Функции органов управления	8
Верхняя панель	8
Общая секция. Секция редакции. Секция выбора блока. Секция пошаговых клавиш. Секция арпеджиатора.	
Тыльная панель	13
Фронтальная панель	14
Объекты и функции дисплея	14
Основные операции	15
Подготовка к работе	15
Коммутация. Включение/отключение питания.	
Воспроизведение демо-песни	16
Сэмплерный режим	17
Процедура сэмплирования	17
Прослушивание сэмплов	17
Запись сэмпла	18
Сэмплирование. Использование внешнего источника сигнала для запуска сэмплирования.	
Редакция сэмпла	19
Установка начальной точки. Установка конечной точки. Установка цикла. Подстройка высоты сэмпла.	
Сэмплирование звучания ESX-1 (ресэмплирование)	20
Ресэмплирование с начала паттерна или песни. Ресэмплирование с середины паттерна или песни. Ресэмплирование только одной ноты блока.	
Функция Slice	21
Создание порезанного по времени сэмпла. Коррекция разбиения.	
Функция Stretch	24
Другие функции редактирования сэмпла	24
Normalize. Truncate.	
Сохранение сэмпла	25
Сохранение сэмпла под другим именем. Удаление сэмпла. Проверка доступного объёма сэмплерной памяти.	

Режим паттерна	26
Воспроизведение паттернов	26
Воспроизведение паттерна. Выбор паттерна. Установка темпа воспроизведения.	
Воспроизведение тембра блока	28
Прослушивание тембра блока. Выбор блоков. Мьютирование блока. Солирование блока. Введение акцента в блок. Транспонирование фразы. Установки свинга. Установка сбивки. Назначение выхода каждого блока. Обработка звука дисторшном Valve-Force.	
Подключение источников к аудиовходам	31
Использование арпеджиатора	32
Арпеджирование блока ударных, времени. Арпеджирование блока среза. Арпеджирование блока аудиовхода. Арпеджирование блока клавиш. Определение центральной ноты. Выбор строя арпеджиатора.	
Редакция звуков	34
Назначение сэмпла на блок. Назначение частей порезанного сэмпла. Редакция параметров общей секции блоков. Модуляция. Фильтр.	
Эффекты	37
Использование эффектов. Редакция эффекта. Типы эффектов.	
Параметры эффектов	38
REVERB. MOD DELAY. BPM SYNC DELAY. SHORT DELAY. GRAIN SHIFTER. PHASER. RING MOD. CHO/FLG. TALKING MOD. PITCH SHIFTER. EQ. COMPRESSOR. LPF. DISTORTION. HPF. DECIMATOR.	
Запись фразы	42
Запись в реальном времени. Пошаговая запись. Редакция фразового паттерна (редакция нот). Установки длительности и размера паттерна. Перемещение данных внутри паттерна. Копирование блока. Копирование только тембра блока. Стирание данных фразы из блока. Стирание всех данных паттерна. Сравнение отредактированного паттерна с оригиналом.	
Последовательность перемещений	51
Запись последовательности перемещений. Воспроизведение последовательности перемещений. Редакция данных последовательности перемещений. Стирание последовательности перемещений блока или эффекта.	
Установка паттерна	54
Воспроизведение установок паттерна. Последовательное воспроизведение установок паттерна. Назначение установки паттерна.	
Сохранение паттерна	56
Сохранение с перезаписью. Сохранение под другим именем.	
Режим песни	57
Воспроизведение песни	57
Выбор песни. Установка темпа воспроизведения.	
Создание песни	58
Определение паттерна для каждой позиции. Определение ноты каждого паттерна.	
Редакция песни	59
Вставка паттерна. Удаление паттерна. Удаление данных песни. Изменение паттерна. Мьютирование блоков. Последовательное воспроизведение песен. Запись событий.	
Сохранение песни	61

Режим Global	62
Установка метронома	62
Установка режима входного аудиосигнала	63
Смена функции арпеджиатора	63
Установка защиты памяти	63
Сохранение установок режима Global	63
Использование SmartMedia	64
<p>Правила эксплуатации SmartMedia. Форматирование SmartMedia. Сохранение всех данных на SmartMedia. Загрузка всех данных с карты SmartMedia в ESX-1. Загрузка паттерна с карты SmartMedia. Сохранение отдельного сэмпла на SmartMedia. Загрузка отдельного сэмпла с карты SmartMedia. Удаление файла ESX-1 с карты SmartMedia. Удаление файла WAVE или AIFF с карты SmartMedia. Форматы файлов WAV/AIFF.</p>	
Параметры MIDI	69
Использование ESX-1 в качестве тон-генератора.	69
Установка MIDI-канала каждого блока	69
MIDI-утилиты	70
<p>Установки фильтров MIDI. Установка номера ноты для блока ударных. Назначение номера MIDI Control Change на регулятор.</p>	
Передача установок данных звука.	72
<p>Прием/передача дампа данных. Переключение паттернов. Изменение высоты тона.</p>	
Синхронизация ESX-1 с внешним MIDI-устройством.	73
<p>Синхронизация внешнего MIDI-устройства от ESX-1. Синхронизация ESX-1 с внешним мастер-устройством по MIDI. Синхронная работа с устройствами серии ELECTRIBE. Относительно синхронизации. Синхронизация в режиме песни.</p>	
Редакция звуков	75
<p>Использование сообщений NRPN для редакции. Относительно системных эксклюзивных сообщений.</p>	
Дополнения	76
Неисправности	76
Сообщения об ошибках	77
Возврат к заводским установкам	78
Спецификации	79
Список паттернов	80
Список сэмплов	81
Список MIDI-назначений регуляторов/кнопок	82
Блок-схема	83
Таблица MIDI-сообщений	84

Введение

ELECTRIBE SX (далее ESX-1) является уникальной и простой в эксплуатации рабочей станцией, предназначенной для создания оригинальной музыки.

С помощью органов управления лицевой панели Вы можете интуитивно редактировать звуки и на их основе создавать ритмические фразы и паттерны без использования дополнительного оборудования.

ESX-1 является идеальным подспорьем для музыкантов, ди-джеев, звукоинженеров и создателей мультимедийных приложений, всех тех, кто стремится внести оригинальные элементы в музыкальную продукцию. Он также является прекрасным дополнением к другим моделям серии ELECTRIBE.

Основные характеристики

Идеальный инструмент для создания танцевальной музыки

ESX-1 представляет 9 барабанных блоков, 1 блок среза, 2 блока времени и 2 блока клавиш с возможностью назначения звуков на каждый из них с последующим редактированием.

Огромная сэмплерная память

Во внутреннюю память можно загрузить до 384 сэмплованных звуков (256 монофонических, 128 стереофонических). Максимальная емкость моно сэмплов составляет 285 секунд.

Пользовательский интерфейс аналогового синтезатора

Лицевая панель содержит органы управления всеми важными параметрами звука, позволяя редактировать звуки в реальном времени, как в аналоговых синтезаторах.

Три параллельных эффект-процессора

ESX-1 содержит 3 стерео эффект-процессора, каждый из которых имеет 16 типов эффектов. Вы можете использовать функцию Chain для модификации связей между эффектами.

192 программируемых внутренних паттерна для всех жанров танцевальной музыки

Вы можете создать до 256 ритмических паттернов (длиной до 128 шагов для каждого блока). В заводской поставке, 192 внутренних паттерна заранее запрограммированы для танцевальной и другой современной музыки.

64 песни

Вы можете расположить паттерны в необходимом порядке воспроизведения, добавить перемещения регуляторов и т. д. для создания и сохранения до 64 песен в памяти.

Интуитивное программирование паттернов

Функция клавиатуры позволяет использовать 16 пошаговых клавиш в качестве клавиатуры для ввода нот. Вы можете выбирать запись в реальном времени или пошаговую запись.

Последовательность перемещений

Функция последовательности перемещений позволяет записывать и циклично воспроизводить перемещения регуляторов и кнопок для создания тональных временных изменений при воспроизведении.

Новейшая ламповая схема VALVE FORCE

В ESX-1 представлена новейшая технология VALVE FORCE - полностью аналоговая схема, содержащая две вакуумные лампы, которая может использоваться в качестве мастеринг-эффекта для увеличения общего уровня сигнала. Она обеспечивает богатый, теплый и чистый звук, который невозможно воссоздать цифровыми методами. Регулятор TUBE GAIN изменяет уровень выходного сигнала ESX-1, проходящего через лампы, управляя степенью мягких искажений и уровнем гармоник в результирующем звуке. Даже при малых уровнях громкости, с помощью регулятора TUBE GAIN вы можете добиться высококачественного лампового звучания в любых ситуациях.

Обработка внешних аудиисточников

Вы можете подключить внешний аудиисточник к специальному входу и обрабатывать его звук встроенными фильтрами и боровыми эффектами.

Два канала индивидуальных выходов

Кроме главного стереовыхода L/MONO и R main, вы можете направить сигналы любой комбинации блоков на два независимых аудиовыхода.

Автоопределение темпа

ESX-1 может автоматически определять темп подключенного к аудиовходу внешнего сигнала, и использовать его в качестве темпа текущего паттерна. Также имеются возможности ручной установки темпа и от внешнего MIDI Clock.

Слот SmartMedia

Созданные в ESX-1 паттерны и песни можно сохранять на карту SmartMedia. Созданные в компьютере или другом оборудовании файлы WAVE или AIFF могут загружаться с карты SmartMedia и использоваться.

Запись паттернов “на ходу”

Если в процессе прослушивания паттерна вы нашли необычное музыкальное решение, вы можете записать и сохранить его не прерывая исполнения.

Арпеджиатор

Использование ленточного контроллера и слайдера облегчает интуитивное создание автоматических арпеджио.

Дисплей

Большой жидкокристаллический дисплей с подсветкой дает полную информацию о рабочем состоянии и многом другом.

Сохранение данных в ESX-1

Паттерны и песни, создаваемые и редактируемые в ESX-1, необходимо сохранять с помощью операции записи до переключения на другой паттерн и песню или перед отключением питания прибора.

Вакуумные лампы

Не пытайтесь вынимать или заменять лампы в ESX-1. Лампы не являются узлами, обслуживаемыми пользователем.

Технология VALVE FORCE

VALVE FORCE является ламповой аудиотехнологией от KORG. Система VALVE FORCE обеспечивает мягкие искажения и богатую гармоническую структуру с уникальными характеристиками аналоговых ламповых схем. Благодаря собственной регулировке усиления, система VALVE FORCE дает прекрасное качество звука в любой ситуации.

VALVE  FORCE

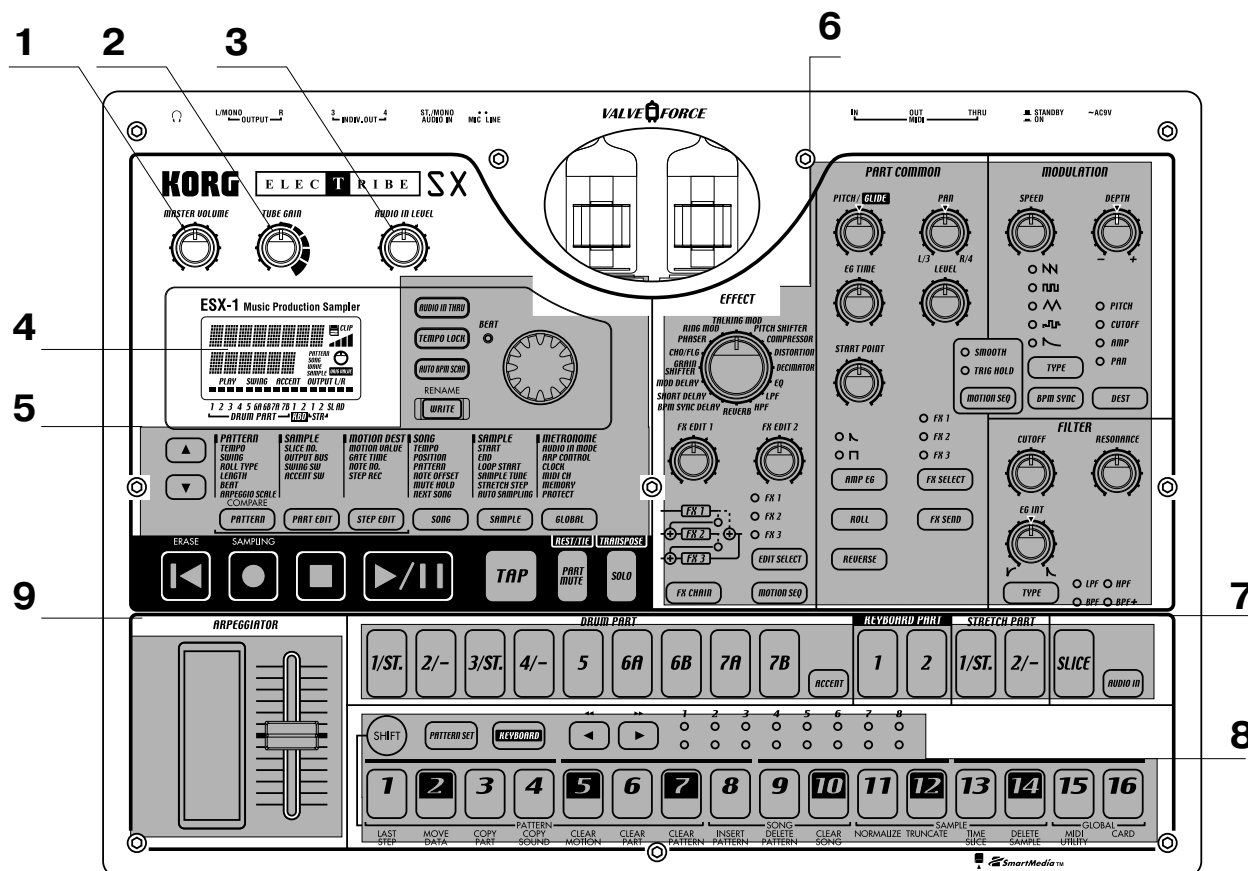
Важное замечание

Изделия KORG разработана согласно точным спецификациям и требованиям по напряжению для каждой страны. Эти изделия These имеют гарантию дистрибьютера KORG только в стране покупки. Все изделия KORG, не имеющие гарантийной квитанции или серийного номера, освобождаются от гарантийных обязательств и технического обслуживания со стороны производителя / дистрибьютера. Это требование необходимо для защиты прав потребителя и его безопасности.

KORG

Функции органов управления

Верхняя панель



1. Регулятор MASTER VOLUME

Данный регулятор изменяет уровень сигнала на выходных разъемах и выходе головных телефонов. Он не изменяет громкость сигнала на индивидуальных выходных разъемах.

2. Регулятор TUBE GAIN

Данный регулятор изменяет уровень сигнала ESX-1, проходящего через ламповые каскады. При увеличении этого уровня лампы производят больше дисторшна. Обычно он находится в минимальном положении.

Ламповый эффект присутствует на выходных разъемах (L/MONO, R) и выходе головных телефонов.

3. Регулятор AUDIO IN LEVEL

Данный регулятор устанавливает уровень сигнала аудиовхода.

4. Дисплей

Отображает паттерн, значение текущего параметра и различные сообщения.

5. Общая секция

Служит для переключения режимов, редакции параметров на дисплее и управления записью/воспроизведением.

6. Секция редакции

Служит для редакции звука каждого блока и эффектов.

7. Секция выбора блока

Служит для выбора блоков.

8. Секция пошаговых клавиш

Служит для просмотра и редакции триггеров ритмического или фразового паттерна.

Также пошаговые клавиши можно использовать в качестве клавиатуры для воспроизведения звуков блоков синтеза.

9. Секция арпеджиатора

Позволяет автоматизировать звук каждого блока.

Общая секция

1. Кнопка AUDIO IN THRU

Предназначена для подачи сигналов внешнего аудиосредства непосредственно на линейные выходные разъемы и головные телефоны.

Когда данная кнопка включена, параметры эффектов, общей секции блоков, модуляции и фильтров блока Audio In отключаются.

2. Кнопка TEMPO LOCK

Когда она включена, при смене паттернов темп остается неизменным.

3. Кнопка AUTO BPM SCAN

При ее включении, определяется темп музыки внешнего источника с аудиовхода.

4. Кнопка WRITE/RENAME

Используется для сохранения изменений, произведенных во всех режимах.

Удержанием кнопки SHIFT при ее нажатии возможно переименовать паттерн или песню.

5. Светодиод темпа

Мигает с интервалами в четверть такта от установленного темпа.

6. Колесо выбора

Используется для изменения значения, показанного на дисплее.

7. Кнопки курсора

Служат для выбора параметров из матрицы. Выбранный параметр отображается на дисплее.

8. Матрица

Представляет собой группу параметров, отображаемых на дисплее в каждом режиме. Используйте кнопки курсора для выбора параметра.

9. Кнопки переключения режимов

Используйте данные кнопки для перехода в выбранный режим: PATTERN, SONG, PART EDIT, STEP EDIT, SAMPLE, GLOBAL.

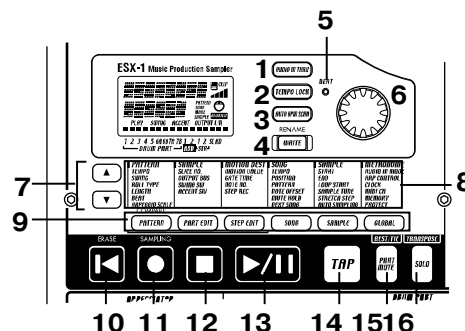
10. Кнопка RESET, ERASE

Ее нажатие моментально сбрасывает текущий паттерн или песню в начало. При воспроизведении, удержание нажатой кнопки SHIFT и нажатие данной кнопки стирает данные текущего блока.

11. Кнопка REC

Используется для записи ритма, фраз или перемещения регуляторов. Если Вы нажмете данную кнопку во время записи, запись прервется, а воспроизведение будет продолжаться.

В режиме сэмпла или паттерна, удержание нажатой кнопки SHIFT и нажатие данной кнопки переводит прибор в режим готовности к сэмплированию; последующее нажатие кнопки PLAY начинает сэмплирование.



12. Кнопка STOP/CANCEL

Используется для останова воспроизведения паттерна или песни, а также отмены операции.

13. Кнопка PLAY/PAUSE

Используется для начала/паузы воспроизведения паттерна или песни.

14. Кнопка TAP

Используется для ввода темпа нажатиями с длительностью 1/4 от необходимого темпа.

15. Кнопка PART MUTE, REST/TIE

При пошаговой записи, используйте данную кнопку для ввода паузы или лиги. При воспроизведении, удержание нажатой данной кнопки и нажатие кнопки блока мьютирует выбранный блок.

16. Кнопка SOLO, TRANSPOSE

При воспроизведении, удержание нажатой данной кнопки и нажатие кнопок блоков вызывает солирование соответствующих блоков. При солировании блока данная кнопка светится. Для солирования нескольких блоков, удерживая ее нажмите кнопки соответствующих блоков. Повторное ее нажатие отключает соло (кнопка гаснет).

Также, удержание нажатой данной кнопки и вращение колеса или использование пошаговых клавиш транспонирует фразу.

Секция редакции

1. EFFECT

Здесь производится выбор типа эффекта и настройка его параметров.

TYPE: Выбирает тип эффекта.

FX EDIT1: Управляет характером эффекта. Результат зависит от типа эффекта.

FX EDIT2: Управляет характером эффекта. Результат зависит от типа эффекта.

FX CHAIN: При каждом нажатии меняет коммутацию между эффектами.

EDIT SELECT: Выбирает редактируемый эффект-процессор.

MOTION SEQ.: Записывает и воспроизводит перемещения регуляторов FX EDIT1 и FX EDIT2.

2. PART COMMON

Данные параметры общие для всех блоков синтеза и ударных.

MOTION SEQ.: Данная функция позволяет устанавливать цикличность перемещений регуляторов. При каждом нажатии на данную кнопку, установки будут переключаться между SMOOTH, TRIG HOLD и “выключено” (светодиоды не светятся).

PITCH/GLIDE: Устанавливает высоту блока ударных. Для блока синтеза, он устанавливает время, в течение которого высота между двумя нотами плавно изменяется.

EG TIME: Управляет временем огибающей для каждого блока.

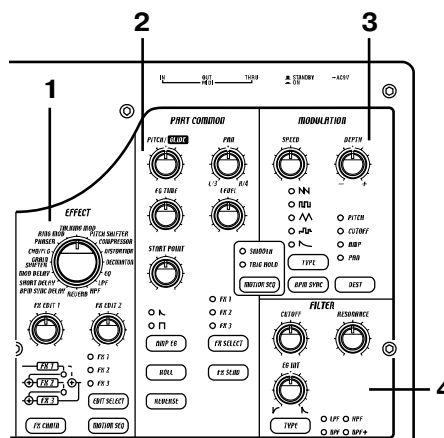
PAN: Устанавливает панораму звука на линейных выходах (L/MONO, R) или в наушниках. При установке блока на индивидуальные выходы (INDIV. OUT 3, 4) панорамирование относится к ним.

LEVEL: Устанавливает уровень блока. Для блока акцента, он устанавливает уровень акцента.

START POINT: Устанавливает стартовую точку сэмпла, назначенного на каждый блок.

AMP EG: Выбирает огибающую амплитуды для каждого блока. При каждом ее нажатии, огибающая переключается между затухающей “Λ” и удерживаемой “Π”.

ROLL: Для каждого блока, эта кнопка включает/отключает эффект сбивки.



FX SELECT: Выбирает процессор для каждого блока, кроме назначенных на индивидуальные выходы. Если FX SEND включен, выбранный эффект актуален.

FX SEND: Для каждого блока, кроме назначенных на индивидуальные выходы, эта кнопка включает/отключает посыл на эффект.

REVERSE: Устанавливает реверсивное воспроизведение для каждого блока.

3. MODULATION

Данные параметры, типа LFO и EG производят временные изменения звука.

SPEED: Определяет скорость модуляции.

DEPTH: Определяет глубину модуляции.

TYPE: Определяет тип модуляции.

DEST: Определяет модулируемый параметр.

BPM SYNC: При включении, модуляция синхронна с текущим темпом.

4. FILTER

Данные регулировки позволяют управлять различными характеристиками звука.

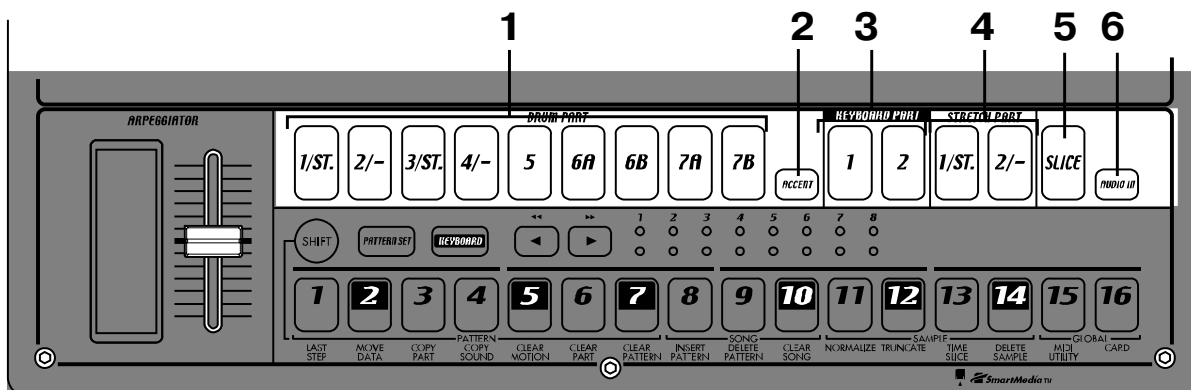
CUTOFF: Управляет частотой среза фильтра.

EG INT: Управляет глубиной огибающей фильтра.

RESONANCE: Управляет резонансом фильтра.

TYPE: Выбирает тип фильтра.

Секция выбора блока



1. Кнопки (DRUM PART) 1...5, 6A-6B, 7A-7B

Выбирают блок ударных. При нажатии кнопки вы можете слышать звук, назначенный на блок.

2. Кнопка ACCENT

Выбирает блок акцента.

3. Кнопки (KEYBOARD PART) 1, 2

Выбирают блок клавиш.

4. Кнопки (STRETCH PART) 1, 2

Выбирает блок времени.

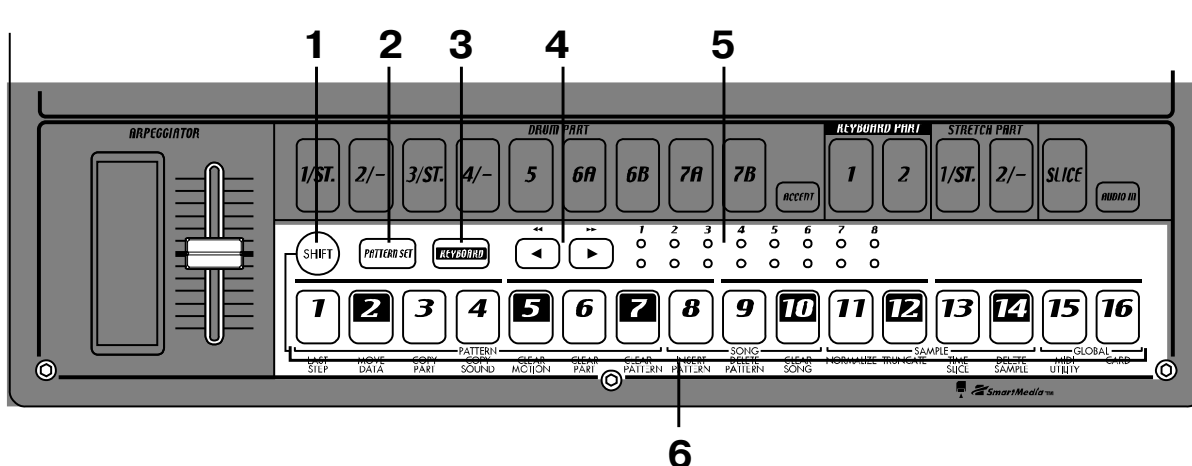
5. Кнопка SLICE

Выбирает блок среза.

6. Кнопка AUDIO IN PART

Выбирает блок аудиовхода.

Секция пошаговых клавиш



1. Кнопка SHIFT

Используется в комбинации с другими кнопками.

SHIFT+RESET: стирает данные паттерна.

SHIFT+пошаговые клавиши: Выполняет функцию, обозначенную под соответствующей пошаговой клавишей.

SHIFT+колесо: Изменяет шаг изменений значения. (Зависит от выбранного блока.)

SHIFT+PATTERN: Сравнивает паттерны.

Остальные комбинации кнопки Shift описаны в соответствующих параметрах.

2. Кнопка PATTERN SET

Удерживая данную кнопку и нажав на одну из пошаговых клавиш, Вы можете переключаться на паттерн, назначенный на данную клавишу (функция установок паттерна).

3. Кнопка KEYBOARD

Позволяет использовать 16 пошаговых клавиш в качестве клавиатуры.

4. Кнопки выбора

Нажатие на данные кнопки включает и отключает нижние (красные) светодиоды выбора.

В режиме песни, данные кнопки функционируют в качестве кнопок перемотки вперед и назад.

5. Светодиоды выбора

Верхний ряд светодиодов (зеленые) индицируют позицию (длительностью 1...8) внутри текущего паттерна.

Нижний ряд светодиодов (красные) индицируют позицию (длительностью 1...8) фразы, определяемую пошаговыми клавишами.

Когда включена кнопка функции клавиатуры, данные светодиоды индицируют октаву.

Когда включена функция установок паттерна, данные светодиоды индицируют группу паттерновых установок.

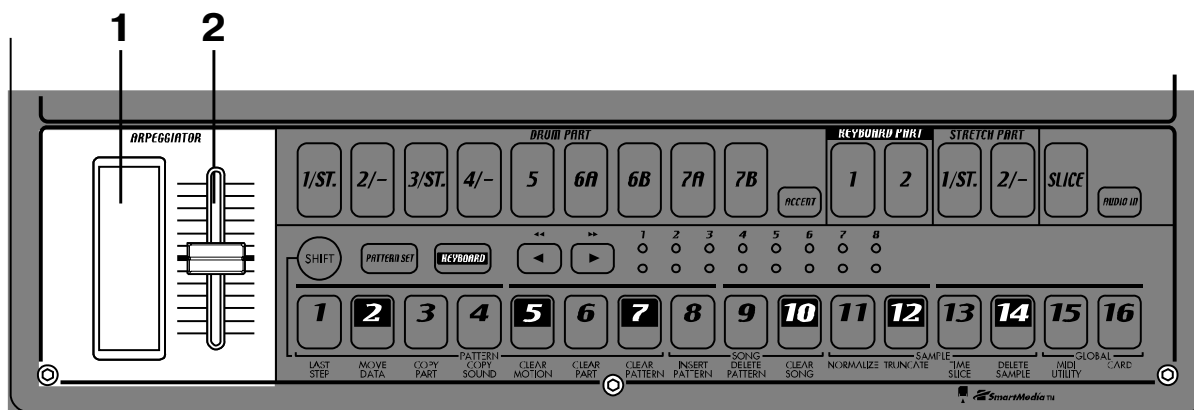
6. Пошаговые клавиши 1...16

Используются для модификации и прослушивания фраз каждого блока.

Когда включена кнопка KEYBOARD, данные кнопки функционируют в качестве клавиатуры, позволяющей воспроизводить звуки.

Когда включена функция Pattern Set, данные кнопки используются для выбора назначаемых паттернов.

Секция арпеджиатора



1. Ленточный контроллер

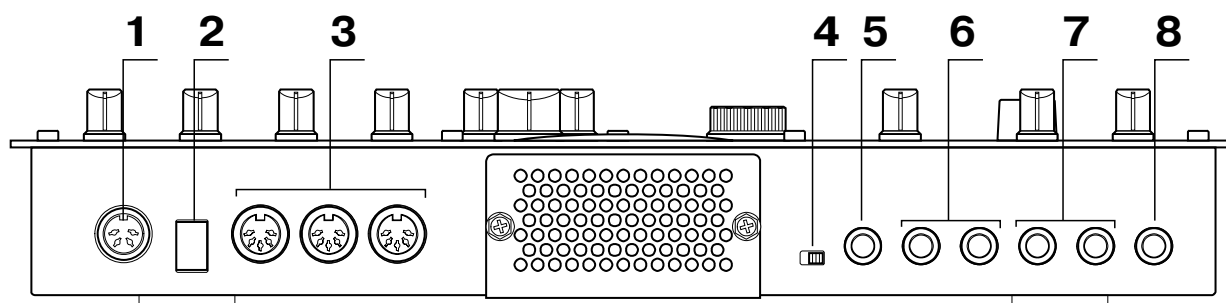
При касании ленточного контроллера, выбранный блок начинает звучать автоматически. При использовании блока синтеза, звучат 1/16 ноты, а время гейта зависит от места касания ленточного контроллера. При выборе блока ударных, от места касания ленточного контроллера зависит размер.

2. Слайдер

Перемещения слайдера изменяют высоту арпеджиатора. При выборе блока ударных слайдер неэффективен.

Установка “ARP CONTROL” режима GLOBAL позволяет изменять функции ленточного контроллера и слайдера.

Тыльная панель



1. Разъем ~AC 9V

Служит для подключения прилагаемого сетевого адаптера.

2. Выключатель питания

Включает и отключает питание прибора.

3. Разъемы MIDI

IN: Служит для приема MIDI-данных со внешнего MIDI-устройства.

OUT: Служит для передачи MIDI-данных на внешнее MIDI-устройство.

THRU: Служит для ретрансляции MIDI-данных, принятых на вход MIDI IN, на внешнее MIDI-устройство.

4. Переключатель MIC, LINE

Изменяет чувствительность аудиовхода. При работе с микрофоном используйте положение MIC, при работе с сигналами линейного уровня - LINE.

5. Разъем AUDIO IN

Моноразъем для подачи аудиосигнала, используемого в качестве генератора при выборе блока Audio In.

6. Разъемы INDIV.OUT 3, 4 (индивидуальные выходы)

Выходные разъемы сигналов, назначенных с блока на шину 3/4.

Для всех заводских установок, выходной шиной являются линейные выходы (L/R).

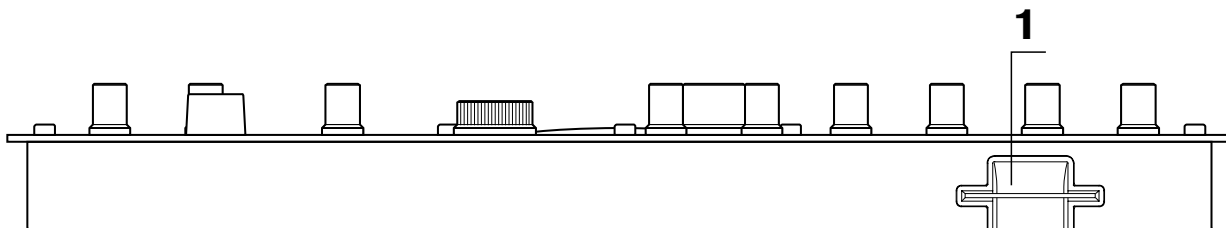
7. Разъемы OUTPUT L/MONO, R (линейные выходы)

Служат для подключения выходов прибора ко входам микшера или системы мониторинга. Для работы с моносигналом, подключите систему мониторинга к разъему L/MONO.

8. Разъем головных телефонов

Стерефонический выход для подключения головных телефонов.

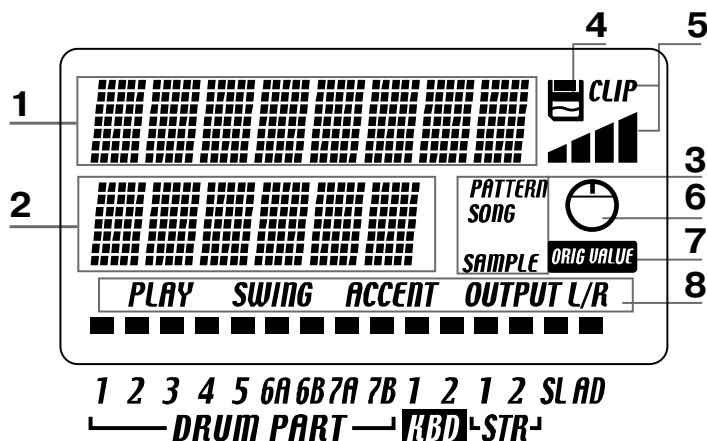
Фронтальная панель



1. Слот SmartMedia

Служит для установки карты SmartMedia для обмена данными с ESX-1.

Объекты и функции дисплея



1. Дисплей параметров

Здесь отображаются названия паттернов, песен и параметров.

2. Дисплей значений

Здесь отображаются значения выбранных параметров.

3. Индикатор PATTERN, SONG, SAMPLE

Когда номер паттерна или песни отображается на дисплее значений, здесь отображается соответствующий режим.

4. Индикатор SmartMedia

Загорается при обмене данными с картой SmartMedia.

Никогда не удаляйте карту SmartMedia и не отключайте питание при свечении данного индикатора. Это может повредить данные.

5. Измеритель входного уровня

Отображает уровень сигнала на аудиовходе. При завышенном уровне загорается отметка “CLIP”. При этом, уменьшайте уровень регулятором AUDIO IN LEVEL до погасания индикатора “CLIP”.

6. Индикатор регулятора

При вращении регулятора, соответствующие данные отображаются на дисплеях параметров и значений, а данный индикатор загорается. Спустя некоторое время он гаснет и восстанавливаются предыдущие показания дисплея.

7. Индикатор начального значения

Загорается, когда значение модифицируемого регулятора соответствует своему начальному значению, записанному в паттерне.

8. Индикатор состояния блока

Отображает состояние следующих параметров для каждого блока.

PLAY: Индицирует состояние мьюта.

On (светится): Блок не мьютирован.

Off (не светится): Блок мьютирован.

SWING: Индицирует наличие функции свинга. Для смены или просмотра этого значения используйте SWING SW в режиме редакции блоков.

On (светится): Свинг включен.

Off (не светится): Свинг не включен.

ACCENT: Индицирует наличие акцента. Для смены или просмотра этого значения используйте ACCENT SW в режиме редакции блоков.

On (светится): Акцент включен.

Off (не светится): Акцент не включен.

OUTPUT L/R: Индицирует назначение на выходные разъемы. Для смены или просмотра этого значения используйте OUTPUT BUS в режиме редакции блоков.

On (светится): Блок назначен на линейные выходы (L/MONO, R).

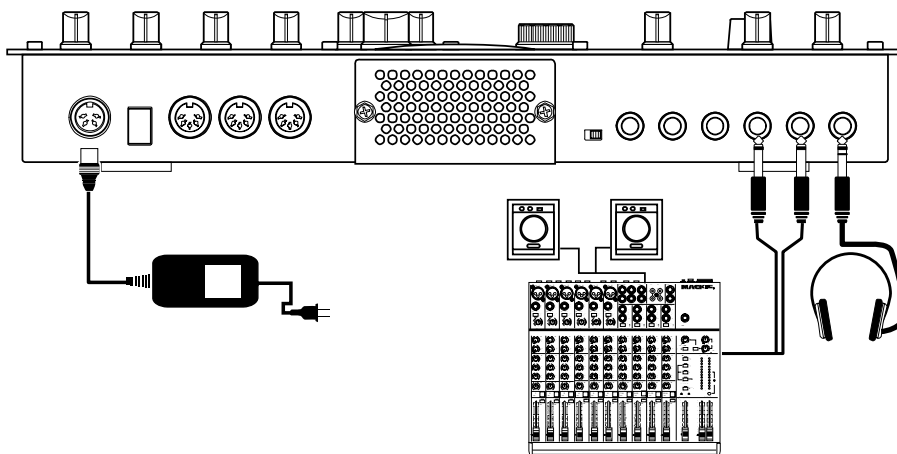
Off (не светится): Блок назначен на индивидуальные выходы (INDI.OUT 3,4).

Основные операции

Подготовка к работе

Коммутация

Перед началом коммутации отключите питание прибора. Неосторожные действия могут повредить систему оконечного усиления или громкоговорители.



1. Подключите прилагаемый сетевой адаптер к разъему ~AC 9V на ESX-1, а затем к сетевой розетке.
2. Подключите аудиокабели одним концом к выходным разъемам ESX-1 (L/MONO, R), а другим - ко входам микшера или системы мониторинга. Для работы с моносигналом используйте разъем L/MONO.
3. Если Вы используете головные телефоны, подключите их к соответствующему разъему.

При этом выходные разъемы блоков не отключаются.

Включение/отключение питания

Включение питания

1. Проверьте коммутацию.
2. Включите питание выключателем.
3. Введите регулятор MASTER VOLUME прибора ESX-1 и нажмите кнопки блоков ударных для извлечения звука и проверки правильности коммутации.
4. Используйте регулятор MASTER VOLUME прибора ESX-1 и регуляторы усиления и фейдеры микшера или системы усиления для установки общего уровня громкости.

После включения питания в течение приблизительно 1 минуты происходит прогрев ламп. В течение этого времени выходной сигнал может быть искажен даже при закрытом регуляторе TUBE GAIN.

Отключение питания

1. Выведите регулятор MASTER VOLUME в минимум. Также минимизируйте громкость в подключенном оборудовании.
2. Убедитесь в том, что индикатор карты на дисплее на светится.
3. Выключите питание выключателем.

Если ESX-1 не используется в течение длительного времени, выключите сетевой адаптер из розетки.

Воспроизведение демо-песни

ESX-1 содержит несколько демо-песен.

1. Нажмите кнопку SONG. Кнопка SONG засветится.
2. Дисплей отобразит имя и номер текущей песни.
Если этого не произошло, повторно нажмите кнопку SONG.
3. Вращайте колесо для выбора песни.
4. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для воспроизведения песни (кнопка засветится). Когда она закончится, воспроизведение автоматически остановится (кнопка погаснет).

Для паузы в процессе воспроизведения нажмите кнопку PLAY/PAUSE (кнопка начнет мигать).

Для выхода из паузы нажмите кнопку PLAY/PAUSE еще раз (кнопка засветится).

Для остановки воспроизведения нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Список демо-песен

S01: Party On KEMMEI

S02: Das whut's Hot! Ian Fisher & Cory Tyson

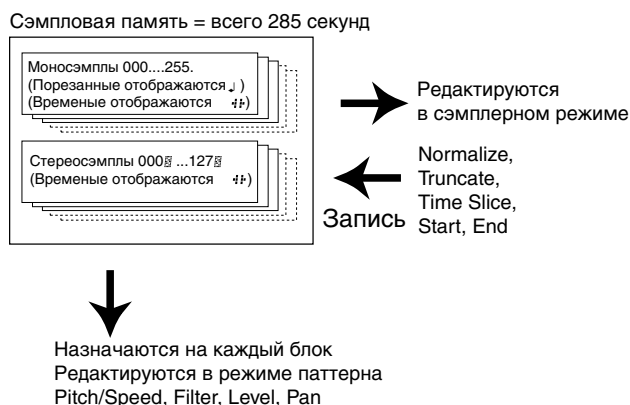
S03: D&B mix KORG

S04: >AsTrAl< Oliver Munyak

Звучание заводских пресетных данных оптимизировано под установку регулятора TUBE GAIN в положение "0".

Сэмплерный режим

В этом режиме вы можете записать новый сэмпл, изменять или удалять сэмплы.



Процедура сэмплирования

Данная процедура производится в режиме "SAMPLE".

1. Прослушивание существующих сэмплов
2. Запись нового сэмпла
3. Редакция сэмпла
4. Сохранение сэмпла
5. Назначение сэмпла на блок

Прослушивание сэмплов

1. Нажмите кнопку SAMPLE для входа в режим сэмпла (кнопка засветится).
2. Кнопками курсора добейтесь отображения на дисплее "(имя сэмпла)".
3. Колесом выберите сэмпл.

Доступны 6 типов сэмплов.

"001": монофонический

"001st": стереофонический

"001↓": порезанный

"001⚡": временной

"001st⚡": стереофонический временной

"001↓⚡": порезанный временной

4. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE или одну из кнопок блоков для прослушивания сэмпла.

Для остановки воспроизведения нажмите кнопку STOP/CANCEL.

В режиме песни или паттерна вы можете прослушать сэмпл нажатием кнопки блока, на который назначен этот сэмпл.

Понятие сэмпла

Сэмпл — это записанный или обработанный после записи звук. Сэмпл может быть присвоен каждому блоку. ESX-1 позволяет создавать и записывать до 384 сэмплов (256 монофонических, 128 стереофонических) с учётом не превышения длительности сэмплирования в 285 секунд. Стереосэмпл занимает в два раза больше места, чем моносэмпл.

Если фабричные сэмплы будут перезаписаны или удалены, их прежнее состояние нельзя будет восстановить. Если вы не желаете утратить фабричные пресеты, выполните операцию сохранения на карту памяти SmartMedia для создания резервной копии.

Если во время сэмплирования весь свободный ресурс памяти будет израсходован, сэмплирование прекратится автоматически. Перед началом сэмплирования воспользуйтесь функцией “MEMORY” режима Global, проверив оставшееся количество памяти сэмплирования.

Сtereo сэмплы занимают в два раза больше памяти. Доступное для сэмплирования время будет составлять половину указанного на дисплее времени.

Запись сэмпла

ESX-1 позволяет подключить ко входам аудиоустройство (типа CD или MD) и записать различные звуки для их последующего использования в качестве сэмплов.

Сэмплирование

1. Подключите аудиоустройство, сигнал которого вы будете сэмплировать, к разъёму аудиовхода на ESX-1 (AUDIO IN).
Этот разъём является стереофоническим, но при желании вы можете воспользоваться и моно разъёмом. Для выбора стерео или моно режима воспользуйтесь настройкой AUDIO IN MODE режима Global.
2. Установите переключатель тыльной панели MIC/LINE в положение LINE.
3. Включите кнопку AUDIO IN THRU (индикатор кнопки засветится) для прослушивания входного сигнала.
4. Регулировкой уровня выходного сигнала на внешнем устройстве либо регулятора AUDIO IN LEVEL на ESX-1 установите уровень выходного сигнала подключенного устройства таким образом, чтобы индикатор перегрузки (CLIP) не загорался даже при максимальном уровне выходного сигнала.
5. Нажмите кнопку SAMPLE (ее индикатор засветится). Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя сэмпла)” (загорится иконка SAMPLE).
6. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку REC чтобы войти в режим готовности к записи (индикаторы кнопок REC и PLAY/PAUSE станут мигать).

Для отказа от сэмплирования нажмите кнопку STOP/CANCEL.

7. Дисплей отобразит “Smp1Mode”. Колесом установите режим сэмплирования стерео “Stereo” или моно “Mono”.
8. При нажатии кнопки PLAY/PAUSE начнётся сэмплирование (загорится индикатор кнопки PLAY/PAUSE, а индикатор кнопки REC станет мигать). Для выхода из режима готовности к сэмплированию нажмите кнопку STOP/CANCEL.
9. При нажатии кнопки STOP/CANCEL сэмплирование прекратится (индикаторы кнопок PLAY/PAUSE и REC погаснут).

По окончании сэмплирования дисплей параметров отобразит “New-Smp”, а дисплей значений отобразит “__”, что означает запись нового сэмпла. Для его прослушивания нажмите кнопку PLAY/PAUSE.

Для сохранения записанного сэмпла выполните операцию Write/Rename. Для отказа от сохранения выберите другой сэмпл либо повторите операцию сэмплирования.

Использование внешнего источника сигнала для запуска сэмплирования

AUTO SAMPLING Off, 1...15

Данная функция из режима готовности к сэмплированию автоматически запускает сэмплирование при превышении входным сигналом установленного “порогового уровня”.

Если уровень порога Auto Sampling отличен от Off, ESX-1 будет ожидать входного сигнала в режиме готовности к сэмплированию; в этом случае нажатие кнопки PLAY/PAUSE не запустит сэмплирование.

1. Произведите действия, описанные в шагах 1-4 предыдущего раздела.

Затем остановите воспроизведение внешнего устройства.

2. Нажмите кнопку SAMPLE.
3. Кнопками курсора выберите на дисплее “AutoSmp1”.
4. Колесом установите порог между “Off” и “10”.

Подходящий уровень зависит от аудиоисточника и подбирается экспериментально.

5. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку REC для перехода в режим готовности к сэмплированию. Колесом установите режим сэмплирования стерео или моно.
6. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE.
7. Включите воспроизведение внешнего устройства. При корректной установке порога, сэмплирование начнется одновременно с запуском воспроизведения.
8. Нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова сэмплирования. Затем нажмите кнопку PLAY/PAUSE для проверки сэмпла. Для сохранения записанного сэмпла выполните операцию Write/Rename.

Если сэмплирование не начнется с запуском воспроизведения, нажмите кнопку STOP/CANCEL для выхода из режима готовности к сэмплированию и установите порог ниже 10.

Если сэмплирование запускается сигналом шума, установите порог выше 10.

Редакция сэмпла

Для модификации звука в сэмплерном режиме вы можете использовать регуляторы и кнопки секций редакции блоков и эффектов, аналогично режиму паттерна.

Состояние регуляторов и кнопок в сэмплерном режиме не сохраняется при операции записи Write.

Кнопка ROLL в сэмплерном режиме недоступна.

Установка начальной точки

START

1. Кнопками курсора выберите на дисплее "Start".
2. Колесом установите начальную точку. Дисплей отображает младшие 5 цифр начальной точки. Верхние три цифры отображаются при нажатии кнопки SHIFT. Для редакции начальной точки, удерживая кнопку SHIFT, вращайте колесо.
3. По окончании редакции вы можете нажать кнопку PLAY/PAUSE для прослушивания результата.

Значение "START" всегда меньше значения "END".

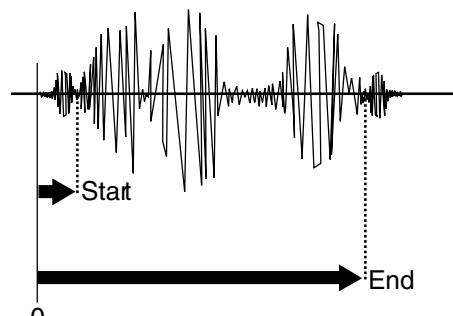
Установка конечной точки

END

1. Кнопками курсора выберите на дисплее "End".
2. Колесом установите конечную точку. Дисплей отображает младшие 5 цифр конечной точки. Верхние три цифры отображаются при нажатии кнопки SHIFT. Для редакции конечной точки, удерживая кнопку SHIFT, вращайте колесо.
3. По окончании редакции вы можете нажать кнопку PLAY/PAUSE для прослушивания результата.

При воспроизведении сэмпла кнопка блока светится, а при его окончании гаснет. Это позволяет проверить позицию END.

Значение "END" не может превышать длину сэмпла.



Установка цикла

LOOP START

1. Кнопками курсора выберите на дисплее "LoopStat".
2. Колесом установите позицию старта цикла. При отличном от "Off" значении, сэмпл воспроизводится от начальной до конечной точки, а затем возвращается на стартовую точку цикла и продолжает циклично воспроизводиться от стартовой точки цикла до конечной точки. Для звучания с затуханием, назначьте сэмпл на блок, выберите затухающий тип AMP EG и настройте EG TIME.

Цикл возможен только для сэмпла, назначенного на блок клавиш. Точка цикла игнорируется в блоке ударных; здесь сэмпл воспроизводится однократно.

Невозможно назначение стартовой точки цикла для стереосэмпла.

Подстройка высоты сэмпла

SAMPLE TUNE -64.00...+64.00 (центов)

При назначении на блок ударных, времени или среза, сэмпл звучит с определенной здесь высотой. При назначении на блок клавиш, сэмпл звучит с высотой ноты C4 клавиатуры.

1. Нажмите кнопку SAMPLE.
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя сэмпла).” (Засветится иконка SAMPLE.)
3. Колесом выберите сэмпл.
4. Кнопками курсора выберите на дисплее “SmpLTune”.
5. Колесом установите значение высоты. Для редакции верхних цифр, удерживая кнопку SHIFT, вращайте колесо.

По окончании редакции вы можете нажать кнопку PLAY/PAUSE для прослушивания результата.

Сэмплирование звучания ESX-1 (ресэмплирование)

Звук, воспроизводимый ESX-1, может быть засэмплирован. Такое действие называется “ресэмплированием”. Путём ресэмплирования вы можете создать сэмпл, содержащий в себе сочетание из нескольких сэмплов, или применить к уже имеющемуся сэмплу эффекты и использовать такую обработку в качестве нового сэмпла.

Одновременная запись сэмпла и последовательности перемещений невозможна.

Ресэмплирование захватывает звук блоков, параметр OUTPUT BUS которых установлен в L-R. При назначении блоков на выходы 3-4 ресэмплирование невозможно.

При ресэмплировании возможно возникновение цифровой перегрузки. В таком случае уменьшите громкость блоков и повторите операцию.

Ресэмплирование звука, обработанного вакуумными лампами невозможно.

Ресэмплирование с начала паттерна или песни

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме паттерна или песни.
2. Нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку REC для перехода в режим готовности к сэмплированию (индикаторы кнопок REC и PLAY/PAUSE станут мигать). Для отказа от сэмплирования нажмите кнопку STOP/CANCEL.
4. Колесом выберите на дисплее моно (“Mono”) или стерео (“Stereo”) режим сэмплирования.
5. При нажатии кнопки PLAY/PAUSE начнётся сэмплирование (зажётся индикатор кнопки PLAY/PAUSE, а индикатор кнопки REC станет мигать). Для выхода из режима готовности к сэмплированию нажмите кнопку STOP/CANCEL.
6. При нажатии кнопки STOP/CANCEL сэмплирование прекратится (индикаторы кнопок PLAY/PAUSE и REC погаснут).

Если вы нажмёте кнопку REC вместо кнопки STOP/CANCEL, сэмплирование остановится, а воспроизведение продолжится (индикатор кнопки REC погаснет, а индикатор кнопки PLAY/PAUSE продолжит гореть).

7. Для выхода из режима готовности к сэмплированию нажмите кнопку STOP/CANCEL. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для прослушивания результата.

При включении электропитания (т.е. в состоянии по умолчанию) сэмплирование будет производиться в моно режиме.

Если вы нажмёте кнопку PLAY/PAUSE во время процесса ресэмплирования, сэмплирование продолжится, но воспроизведение паттерна или песни будет приостановлено.

Ресэмплирование с середины паттерна или песни

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме паттерна или песни.
2. Нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
3. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для начала воспроизведения паттерна или песни. (Кнопка PLAY/PAUSE загорится.)
4. Для начала сэмплирования, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку Rec (зажётся индикатор кнопки PLAY/PAUSE, а индикатор кнопки REC станет мигать).
5. При нажатии кнопки STOP/CANCEL сэмплирование прекратится (индикаторы кнопок PLAY/PAUSE и REC погаснут).

Если вы нажмёте кнопку REC вместо кнопки STOP/CANCEL, сэмплирование остановится, а воспроизведение продолжится (индикатор кнопки REC погаснет, а индикатор кнопки PLAY/PAUSE продолжит гореть).

Метод сэмплирования (моно или стерео) будет определён настройкой, описанной выше.

Если вы нажмёте кнопку PLAY/PAUSE во время процесса ресэмплирования, сэмплирование продолжится, но воспроизведение паттерна или песни будет приостановлено.

Ресэмплирование только одной ноты блока

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме паттерна, песни или сэмплирования. Режимы паттерна и песни удобны при ресэмплировании звука нескольких блоков, но уровень сэмпла будет ниже. При ресэмплировании одного звука выбирайте режим сэмплирования.
2. Нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку REC для перехода в режим готовности к сэмплированию (индикаторы кнопок REC и PLAY/PAUSE станут мигать).

Дисплей отобразит режим сэмплирования.

4. Колесом выберите на дисплее моно ("Mono") или стерео ("Stereo") режим.
5. Нажмите кнопку сэмплируемого блока. Прозвучит звук выбранного блока, и одновременно начнётся сэмплирование (зажётся индикатор кнопки PLAY/PAUSE, а индикатор кнопки REC станет мигать).

В случае блока клавиш сэмплирование начнется при нажатии пошаговой клавиши для воспроизведения звука.

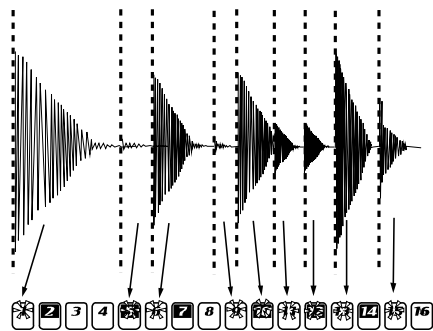
6. При нажатии кнопки STOP/CANCEL сэмплирование прекратится (индикаторы кнопок PLAY/PAUSE и REC погаснут).

Для выхода из режима готовности к сэмплированию нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Функция Slice

Понятие функции среза "Slice"

Эта функция позволяет порезать музыкальную фразу на меньшие элементы с ярко выраженной атакой. Например, если у вас есть ритмическая фраза, в которой записан басовый барабан, малый барабан и хай-хэт, вы можете определить начало атаки каждого элемента и порезать эту фразу на отдельные ноты. Каждый из отдельных сэмплов может быть назначен на блок в качестве однократного сэмпла.



Размер	Шаги с назначенными нотами															
Срезы сэмпла	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16 (♩ × 16)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
32 (♩ × 16)	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31
8Tri (♩ ₃ × 12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24
16Tri (♩ ₃ × 12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24

Создание порезанного по времени сэмпла

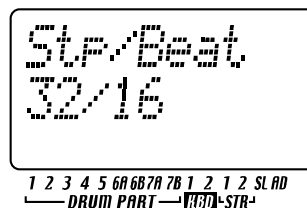
Сtereo сэмплы разрезать нельзя.

1. Воспользуйтесь колесом для выбора моносэмпла, который вы желаете порезать.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую кнопку 13 (TIME SLICE) (загорится индикатор кнопки 13, а кнопка блока среза станет мигать).

3. Если вы нажмёте кнопку блока среза, ESX-1 автоматически определит количество шагов и темп сэмпла, что отобразится на дисплее.

Колесом выберите количество шагов разбиения сэмпла.

4. Удерживая кнопку SHIFT, колесом определите размер. Возможен выбор четырех размеров; 16, 32, 12 или 24. При использовании среза в паттерне, установки которого совпадают с размером паттерна, это даст размер паттерна. В случае отличия, шаг назначения срезов изменится.



5. Нажмите кнопку среза сэмпла еще раз. Дисплей отобразит "Threshld".

Теперь можно установить чувствительность распознавания атак и разделения по нотам. Горящие пошаговые клавиши обозначают группы нот. Для прослушивания назначенного звука нажмите соответствующую пошаговую клавишу. Если вы воспользуетесь колесом с целью изменения чувствительности, разделение сэмпла изменится.



Значение разрешения лежит в интервале 0-32; меньшие значения дают большую чувствительность, позволяя распознать атаки более точно.

При заданном количестве шагов 16 и больше, кнопками курсора можно изменить отображаемый диапазон шагов разбиения. (Текущий диапазон отображается нижней линией светодиодов.)

6. Можно изменить количество разбиений удержанием кнопки SHIFT и нажатии на пошаговую клавишу. Это позволяет вручную определить или удалить неиспользуемые ноты.

При смене чувствительности может потребоваться некоторое время для повторного деления сэмпла.

В зависимости от уровня громкости или типа сэмпла возможны случаи, когда которых смена чувствительности не влияет на способ деления сэмпла.

При установке Beat в 12 или 24, шаги 13-16 не используются.

7. Нажмите кнопку блока среза ещё раз для завершения процедуры нарезки (индикатор кнопки блока погаснет).

8. Нажмите кнопку WRITE/RENAME для сохранения сэмпла.

Для отказа от операции в процессе её выполнения нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Порезанный сэмпл обозначается символом " " после номера сэмпла.

Коррекция разбиения

Если результаты операции вас не устраивают, попробуйте использовать следующие методы.

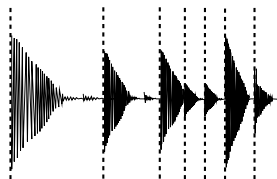
Изменение установки шага

Шаг разбиения определяет "занимаемое количество шагов всем сэмплом" и автоматически определяется в течение операции среза на основании длины сэмпла, атак и темпа.

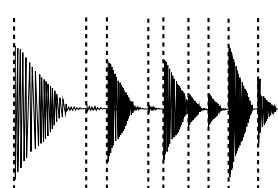
Для получения другого результата, колесом измените установку. Например, допустим есть сэмпл следующего вида: ">_>_>>>>" (где ">" представляет собой ноту, а "_" представляет собой тишину).

Данный сэмпл содержит 6 атак, но судя по полной длине занимает 8 шагов атак, поэтому корректный автоматический результат будет "8". Если ESX-1 отображает другое значение, типа "7" или "9", колесом установите корректное количество шагов.

7 шагов



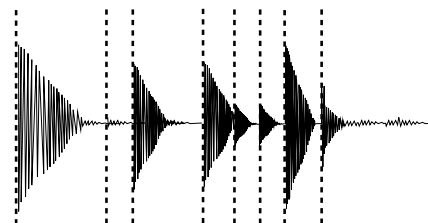
9 шагов



В другом примере, имеется 2 дополнительных шага тишины:
 “>_>_>>>_”.

Необходимо, чтобы ESX-1 определил “10” шагов, но если он отображает значение “8”, сэмпл будет разрезан неправильно, поэтому необходимо откорректировать установку.

Также можно определить нужное количество разбиений удержанием кнопки SHIFT и нажатием одной из пошаговых клавиш.



Ручной выбор разбиений при регулировке чувствительности

В ряде случаев простая регулировка чувствительности (Threshold) не дает нужного результата.

Например, имеется сэмпл “>_>_>>>”, который надо разбить на 8 шагов.

На странице установки чувствительности (Threshold=10), дисплей может отображать [1][] [3][] [5][6][] [8]. Однако, по сравнению с правильным результатом [1][] [3][] [5][6][7][8], здесь шаг [7] отсутствует.

Обычное увеличение чувствительности, то есть снижение Threshold до “9”, приведет к возникновению шага [4] вместо [7], отображая [1][] [3][4][5][6][] [8], что тоже некорректно.

В данном случае невозможно добиться результата регулировкой чувствительности (Threshold), поэтому необходимо определить срезы вручную.

Когда на странице установки чувствительности (Threshold=10) дисплей отображает [1][] [3][] [5][6][] [8], удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите [7]. Это позволит ESX-1 определить атаку между [6] и [8], следовательно [7] станет отображаться. Это даст желаемый результат [1][] [3][] [5][6][7][8].

Аналогично, на странице чувствительности вы можете отключить шаг, удерживая нажатой кнопку SHIFT и нажав светящийся шаг.

В зависимости от оригинальной фразы, не всегда возможно желаемое разбиение сэмпла.

Для более естественного звучания при воспроизведении, когда порезанный сэмпл назначен на блок среза в режиме паттерна, можно увеличить значение SWING или изменить высоту сэмпла.

Использование отдельных срезов сэмпла

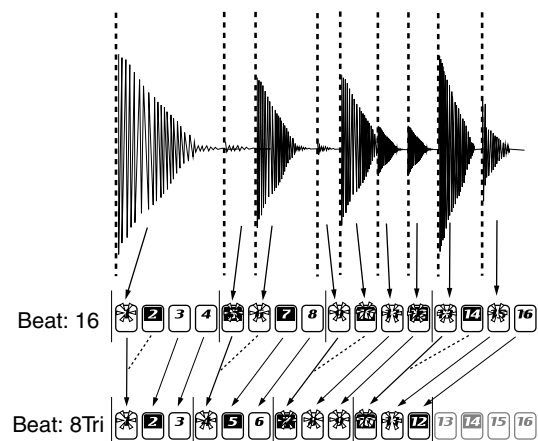
Отдельные срезы (ноты) можно назначить на блоки ударных или клавиш.

Использование порезанного сэмпла в паттерне с другим размером

При использовании порезанного сэмпла в паттерне, когда размер сэмпла не совпадает с размером паттерна, срезы будут назначены на другие шаги.

Если вы назначите порезанный сэмпл с отличным количеством шагов на паттерн “8tri”, срезы перераспределятся, как указано в таблице.

Например, если порезанный сэмпл, созданный с размером “16”, назначен на паттерн “8tri”, срезы распределятся на пошаговые клавиши следующим образом.



Номер шага	Количество волн срезов															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16 (♩ × 16)	1+2	3	4	5+6	7	8	9+10	11	12	13+14	15	16	-	-	-	-
32 (♩ × 16)	1+4	5+6	7+8	9-12	13+14	15+16	17-20	21+22	23+24	25-28	29+30	31+31	-	-	-	-
12 (♩ ₃ × 12)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	-	-	-	-
24 (♩ ₃ × 12)	1+2	3+4	5+6	7+8	9+10	11+12	13+14	15+16	17+18	19+20	21+22	23+24	-	-	-	-

Последний шаг Last Step в паттерне

Если Last Step в паттерне не определен, назначение шагов срезов будет подстроено к 16 или 12 шагам.

Если Last Step определен, срезы будут воспроизводиться последовательно.

Когда шаг срезов установлен в "9"

Последний шаг																
Номер шага	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Не определен	1	2	3	4	5	6	7	8	9	2	3	4	5	6	7	8
LAST STEP: 15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	-

Функция Stretch

Понятие функции времени "Stretch"

Эта функция автоматически синхронизирует скорость воспроизведения с темпом без изменения тональности, позволяя воспроизводить сэмплы с темпом, отличным от его оригинального.

"Временной сэмпл" является сэмплом с длительностью, заранее определенной 16-дольными шагами (параметр STRETCH STEP). Временной сэмпл можно использовать только в блоке времени. Аналогично блокам ударных 1-7В, вы можете поместить сэмпл в один шаг в режиме паттерна, и он будет звучать до конца с установленной длительностью.

При воспроизведении паттерна или песни, временной сэмпл останавливается вместе с остановом воспроизведения.

Создание временного сэмпла

STRETCH STEP Off, 1...128

Определяет длительность сэмпла в терминах количества 1/16 нот. Когда шаг временного блока помещается в паттерн/песню, скорость воспроизведения сэмпла автоматически подстраивается (без изменения высоты) к темпу паттерна/песни. Если параметр Stretch Step отличен от Off, сэмпл определяется как временной; около его номера отображается "s".

1. Нажмите кнопку SAMPLE.
2. Кнопками курсора выберите на дисплее "(имя сэмпла)". Загорится индикатор "SAMPLE" на дисплее.
3. Колесом выберите сэмпл.
4. Кнопками курсора установите на дисплее "StrcStep".
5. Колесом установите Stretch Step отличным от "Off".

Эффект временного изменения активен, когда временной сэмпл назначен на блок времени.

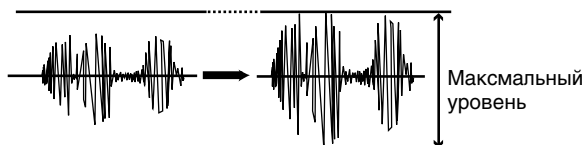
Для создания стерео временного сэмпла назначьте его на блок времени 1. При этом блок времени 2 будет недоступен.

Другие функции редактирования сэмпла

Если вы желаете сохранить сэмпл отредактированный при помощи этих функций, то перед переходом к другому сэмплу или перед тем как выключить питание прибора, вам потребуется выполнить операцию записи.

Normalize

Эта операция максимально возможно увеличивает уровень сэмпла без возникновения искажений.



1. Колесом выберите сэмпл.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 11 (NORMALIZE). (Она станет мигать).
3. Нажмите пошаговую клавишу 11 ещё раз для выполнения операции (она погаснет).

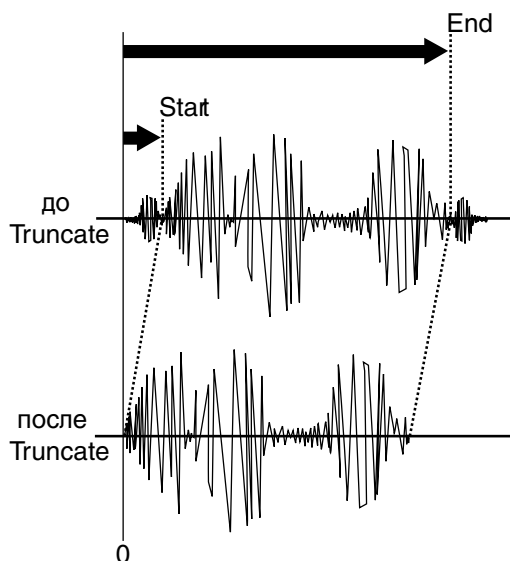
Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Truncate

Эта операция удаляет части сэмпла, которые предшествуют точке START и следуют за точкой END.

1. Колесом выберите сэмпл.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 12 (TRUNCATE). (Она станет мигать).
3. Определите точки START и END.
4. Нажмите пошаговую клавишу 12 ещё раз для выполнения операции (она погаснет).

Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL.



После выполнения операции значение START будет соответствовать 0, а значение параметра END будет равно длине сэмпла.

При обработке временного сэмпла, его назначения будут сброшены и он станет однократным.

Сохранение сэмпла

После того, как вы записали или отредактировали сэмпл, необходимо выполнить операцию сохранения Write. Для отмены внесённых в сэмпл изменений и возврата к исходным данным просто выберите другой сэмпл без сохранения текущего.

1. Нажмите кнопку WRITE/RENAME (индикатор этой кнопки станет мигать). Дисплей отобразит номер сэмпла для записи.
2. Колесом выберите номер-назначение сэмпла для записи. При работе с моносэмпллом вы можете выбрать от “000” до “255”. При работе со стереосэмпллом вы можете выбрать от “000” до “127”.

При выборе занятого номера сэмпла, около его номера отобразится звездочка “*”.

3. Нажмите кнопку WRITE/RENAME снова, и на дисплее появится отображение процесса сохранения данных. Когда сохранение завершится, на дисплее появится номер-назначение сохранения и индикатор кнопки WRITE/RENAME погаснет.

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку STOP/CANCEL.

В качестве фабричной настройки предусмотрено включенное состояние функции защиты памяти, в этом случае данные сохранить нельзя. Перед тем, как сохранять данные, вам потребуется отключить настройку Memory Protect.

При выполнении операции сохранения, сэмпл, расположенный под номером назначения, будет переписан.

Во время сохранения сэмпла ячейки данных во внутренней памяти оптимизируются, что может потребовать некоторого времени. В этот момент дисплей будет отображать процесс сохранения данных.

Никогда не отключайте электропитание до тех пор, пока данные не будут сохранены полностью (т.е. пока не погаснет индикатор кнопки WRITE/RENAME).

Сохранение сэмпла под другим именем

1. Удерживайте кнопку Shift и нажмите кнопку WRITE/RENAME (кнопка начнет мигать). Дисплей параметров отобразит “Rename”, а дисплей значений отобразит “(6 символов имени сэмпла)”.
2. Кнопками курсора выбирайте позицию символов на дисплее значений, а колесом меняйте символы. Имя сэмпла может состоять из 8 символов. По окончании нажмите кнопку WRITE/RENAME.
3. Вращайте колесо для выбора номера сэмпла для записи. Дисплей параметров отобразит “WriteTo”, а дисплей значений отобразит “(номер позиции для сохранения)”.
4. Нажмите кнопку WRITE/RENAME еще раз для сохранения данных. Кнопка WRITE/RENAME засветится и по окончании операции погаснет. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL. По окончании операции будет выбран сохраненный сэмпл.

При сохранении в процессе воспроизведения, воспроизводящийся сэмпл не изменяется.

При сохранении в процессе воспроизведения и отмене операции, нажатием кнопки STOP/CANCEL воспроизведение не прерывается. Воспроизведение остановится только при повторном нажатии кнопки STOP/CANCEL.

Удаление сэмпла

Эта операция полностью удаляет сэмпл из памяти ESX-1.

1. Колесом выберите сэмпл.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 14 (DELETE SAMPLE). (Она станет мигать).
3. Определите точки START и END.
4. Нажмите пошаговую клавишу 14 ещё раз для выполнения операции (она погаснет).

Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Удаленный сэмпл не восстанавливается.

При сохранении сэмпла, ESX-1 оптимизирует распределение внутренней памяти. Это занимает некоторое время. В процессе операции дисплей отображает ее выполнение.

Никогда не отключайте питание до окончания операции записи (т.е., до тех пор пока не погаснет кнопка WRITE/RENAME).

Проверка доступного объёма сэмплерной памяти

Нажмите кнопку GLOBAL и кнопками курсора выведите на дисплей параметров значение “Memory”. Дисплей значений отобразит оставшееся количество секунд времени сэмплирования.

Параметр Memory нельзя редактировать.

Поскольку стереосэмплы требуют удвоенного объема памяти, в этом случае доступная память будет в половину меньше.

Режим паттерна

Воспроизведение паттернов

Что представляет собой паттерн?

Паттерн является единицей музыкальных данных, состоящей из звуков, организованных в фразы. ESX-1 позволяет создавать и сохранять 256 паттернов.

Каждый паттерн состоит из 16 блоков (партий). В дополнение к звукам блоков, Вы можете также записывать фразы и перемещения регуляторов.

Воспроизведение паттерна

1. Нажмите кнопку PATTERN (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для выбора на дисплее “(имя паттерна)”.
3. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для запуска воспроизведения паттерна. Когда паттерн окончит воспроизведение, он вернется к началу и продолжит воспроизведение.

При воспроизведении паттерна вы можете с помощью функции клавиатуры играть на пошаговых клавишах, производить звуки ударных нажатием кнопок блоков ударных и оперировать всеми регулировками.

Для паузы в процессе воспроизведения нажмите кнопку PLAY/PAUSE (кнопка начнет мигать).

Для выхода из паузы, нажмите кнопку PLAY/PAUSE еще раз (кнопка засветится).

Для остановки воспроизведения, нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Выбор паттерна

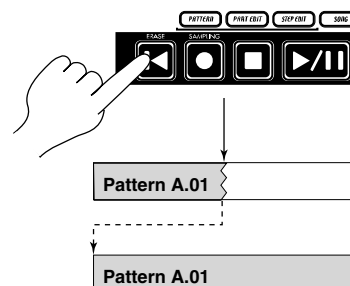
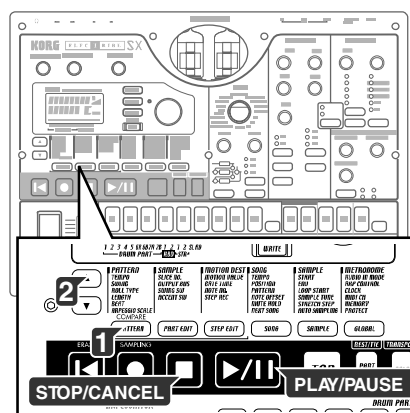
1. Нажмите кнопку PATTERN (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для выбора на дисплее “(имя паттерна)”.
3. Вращайте колесо для выбора одного из 256 паттернов: A.01-A.64, B.01-B.64, C.01-C.64, D.01-D.64.

Вы можете переключать паттерны в процессе воспроизведения.

Когда горит кнопка PATTERN, ее нажатие отображает на дисплее “(имя паттерна)”.

В процессе воспроизведения, нажатие кнопки RESET принудительно стартует паттерн с начала. Использование данной функции в совокупности с установкой темпа кнопкой TAP поможет синхронизировать воспроизведение без помощи MIDI.

При переключении паттернов в процессе воспроизведения, изменения возможны только по окончании текущего паттерна.



В зависимости от установок эффектов и задержки, при смене паттернов возможно появление шумов и лишних призвуков.

При переключении паттернов в режиме воспроизведения могут возникать некоторые призвуки, вызванные сменой времени задержки, адаптацией эффектов и т.д.

Установка темпа воспроизведения

TEMPO 20.0...300.0

Использование колеса выбора

1. Нажмите кнопку PATTERN (кнопка засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “Tempo”.
3. Вращайте колесо для изменения темпа.
4. Для сохранения темпа, запишите его в память.

При переключении на другой паттерн без сохранения, темп паттерна вернется к оригинальному.

Если кнопка TEMPO LOCK не светится, и вы сменили паттерн, темп установится в соответствие темпу нового паттерна.

Точная установка темпа

Удержанием кнопки Shift при вращении колеса выбора, Вы можете изменять номер паттерна с точностью в одну десятую (т.е.: 120.4).

Использование кнопки TAP

При воспроизведении песни или паттерна, два или более раза нажмите кнопку TAP с четверть-нотными интервалами необходимого темпа. ESX-1 определит интервал между нажатиями и установит соответствующее значение темпа. Данным способом можно изменить темп, даже если воспроизведение остановлено.

Автоматическое определение темпа

Вы можете автоматически определить темп аудиосигнала на входе AUDIO IN и использовать его в качестве темпа ESX-1.

1. Нажмите кнопку AUTO BPM SCAN для начала определения. (Кнопка засветится.)

Дисплей параметров отобразит “AutoBPM”.

При этом темп не изменяется.

2. По окончании определения кнопка AUTO BPM SCAN начнет мигать.

Дисплей отобразит определенное значение темпа.

Если автоопределение темпа невозможно, дисплей значений отобразит “.-”.

3. Нажмите кнопку AUTO BPM SCAN для установки темпа прибора соответственно определенному.

Для отказа нажмите кнопку TAP или TEMPO LOCK. Значение темпа останется прежним. Также можно сбросить установку кнопками курсора или нажатием кнопки другого режима.

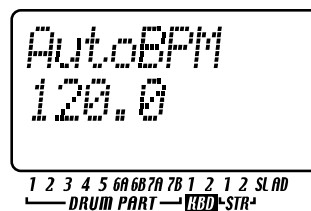
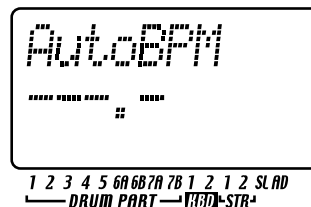
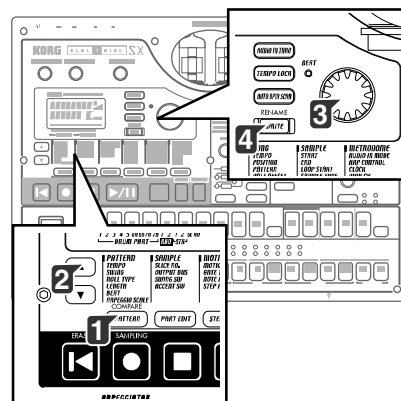
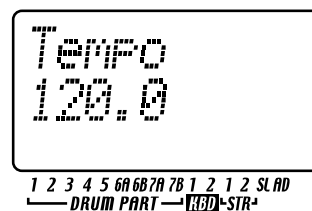
Неизменность темпа при смене паттерна (TEMPO LOCK)

Когда Вы переключаете паттерны в процессе воспроизведения при отключенной кнопке TEMPO LOCK, всегда будет использоваться темп нового паттерна. Для поддержания темпа неизменным включите кнопку TEMPO LOCK.

Если кнопка TEMPO LOCK включена, всегда будет поддерживаться один темп, даже при останове.

Для использования темпа, сохраненного в новом выбираемом паттерне, отключите TEMPO LOCK, а затем снова включите воспроизведение. Темп паттерна изменится с точки останова паттерна.

Состояние кнопки Tempo Lock не сохраняется в паттерне.



Воспроизведение тембра блока

Что представляет собой блок?

Блок является минимальной единицей данных при создании паттерна. Отредактированный тембр каждого блока, фразы, последовательность перемещений и т.д. сохраняются независимо для каждого блока.

Имеются следующие типы блоков, всего 16.

- **Блоки ударных (1-5, 6A-B, 7A-B)**

Перкуссионный звук в режиме однократного сэмпла, ритмический паттерн и последовательность перемещений.

- **Блоки клавиш (1, 2)**

Циклы, фразовый паттерн и последовательность перемещений.

- **Блок акцента**

Создает громкостную фразу для использования во всем паттерне и последовательности перемещений.

- **Блоки времени Stretch (1, 2)**

Воспроизводят откорректированные по времени сэмплы. Содержат отдельные ритмические ноты в виде музыкальной фразы и последовательность перемещений.

- **Блок входного звукового сигнала**

Позволяет пропускать входящий сигнал с источника, подключенного к разъёму AUDIO IN. Содержит ритмический паттерн и последовательность перемещений.

- **Блок порезанного сэмпла Slice**

Содержит отдельные ритмические ноты в виде музыкальной фразы и последовательность перемещений.

Прослушивание тембра блока

Нажатие на кнопки выбора блока вызывает воспроизведение соответствующих звуков. Звук каждого блока зависит от паттерна.

При нажатии кнопки блока ударных отключается функция клавиатуры, но при выборе кнопки блока клавиш, она восстанавливается в предыдущее состояние.

Воспроизведение звука блока ударных

При нажатии кнопок блоков ударных от 1 до 7B воспроизводится звук, назначенный на каждый из блоков.

Невозможно одновременно воспроизвести звуки блоков 6A и 6B или 7A и 7B, поскольку они являются взаимоисключающими.

Воспроизведение звука блока клавиш (Функция клавиатуры)

1. Нажмите кнопку блока клавиш 1, 2 (кнопка засветится).

2. Нажмите кнопку функции клавиатуры KEYBOARD (кнопка засветится).

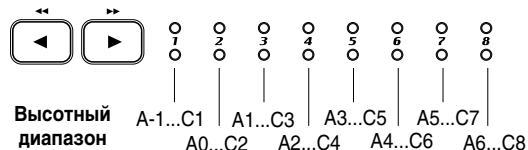
3. Используйте в качестве клавиатуры пошаговые клавиши.

Для изменения октавы используйте кнопки выбора.

Светодиоды выбора (красные, нижний ряд) засветятся, определяя октаву.

Функция клавиатуры не может быть включена/отключена при выборе блоков клавиш 1, 2.

Каждый блок является монофоническим синтезатором и не поддерживает одновременное воспроизведение двух или более нот (полифонию).



Выбор блоков

Блок ударных, времени, среза, аудиовхода

При нажатии кнопки блока, звучит назначенный тембр и данный блок становится выбранным. При выборе блока его кнопка начинает светиться, и пошаговые клавиши отображают ритмическую фразу блока. В процессе воспроизведения каждая пошаговая клавиша в момент звучания начинает светиться, облегчая визуальный контроль воспроизведения.

В процессе воспроизведения Вы можете, удерживая нажатой кнопку Shift, нажать кнопку блока для его выбора без прослушивания тембра.

Блок клавиш

При нажатии кнопки блока, данный блок становится выбранным. При выборе блока его кнопка начинает светиться, и пошаговые клавиши индицируют состояние функции клавиатуры.

Включена (светятся): При воспроизведении паттерна клавиши начинают светиться, индицируя звучащие ноты текущего блока.

Выключена (не светятся): Позиция триггера будет индицироваться пошаговыми клавишами фразы текущего блока и текущим шагом воспроизведения.

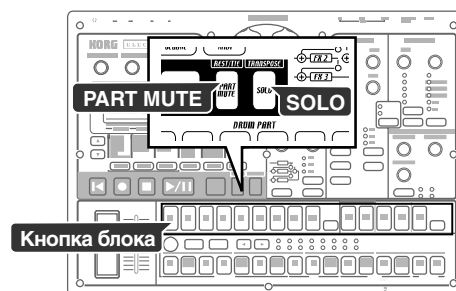
Блок акцента

При нажатии кнопки блока его кнопка начинает светиться, и данный блок становится выбранным. При этом, свечение пошаговых клавиш отображает расстановку акцентов в паттерне. В процессе воспроизведения каждая пошаговая клавиша в момент звучания начинает светиться.

Мьютирование блока

Вы можете замьютировать (временно отключить звук) блок.

1. Удерживайте кнопку PART MUTE и нажмите кнопку выбора мьютируемого блока. (Кнопка PART MUTE загорится.)
2. При этом на индикаторе состояния блока отображается статус мьюта каждого блока. Кнопки выбора замьютированных блоков не светятся, и наоборот. Возможно мьютирование нескольких блоков.
3. Для полной отмены мьюта нажмите кнопку SOLO. Для отмены индивидуального мьюта нажмите кнопку выбора соответствующего блока.



Солирование блока

1. Удерживайте кнопку SOLO и нажмите кнопку выбора солируемого блока. Это приведет к воспроизведению тембра только выбранного блока. (Кнопки SOLO и кнопка блока начнут светиться.)
2. Когда кнопка SOLO светится, можно добавить солируемые блоки нажатием их кнопок.
3. Для перевода в режим соло двух и более блоков, удерживая кнопку SOLO, выберите необходимые блоки. Когда кнопка SOLO светится, удержание кнопки SOLO (или кнопки PART MUTE) при нажатии других кнопок выбора блока будет добавлять блоки в режим соло.
4. При нажатии и отпускании кнопки SOLO, функция соло будет отменена (кнопка погаснет).

Удерживанием кнопки SHIFT и нажатием одной из кнопок блоков вы можете включать/отключать все клавиши данного блока.

Введение акцента в блок

Расстановка акцентов

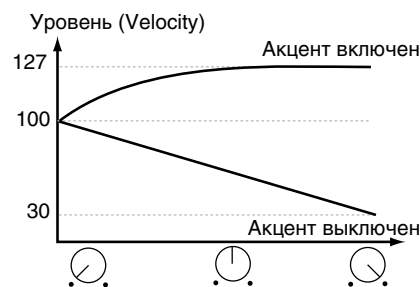
В блок возможно введение акцента (смены громкости). При включенном акценте, выбранные ноты (шаги) будут воспроизводиться с повышенным уровнем громкости.

1. Нажмите кнопку ACCENT блока ударных или клавиш, и свечение пошаговых клавиш отобразит расстановку акцентов в паттерне.
2. Каждое нажатие на пошаговую клавишу переключает состояние акцента данного шага.
3. Уровень акцента определяется регулятором Level в общей секции блоков. Вращение данного регулятора вправо увеличивает уровень акцента. В крайне левом положении регулятора, эффект акцента отсутствует.

Нажатие кнопки выбора блока акцента, само по себе не производит звука. При нажатии кнопки выбора блока, его звук будет воспроизводиться с учетом установки акцента (усиления).

Для прослушивания результата воздействия акцента, необходимо воспроизвести паттерн.

Установки акцента неэффективны для блока, в котором отключена функция ACCENT SW.



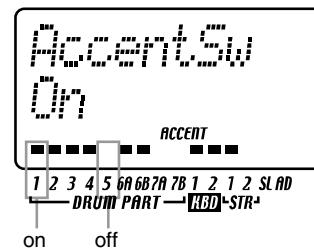
Определение блоков с акцентом

ACCENT SW On, Off

Можно включать/отключать функцию акцента независимо для каждого блока.

1. Нажмите кнопку PART EDIT (кнопка засветится).
2. Используйте кнопки курсора для выбора на дисплее “Accent Sw”. Состояние акцента (включено/отключено) отображается символами “■” внизу экрана для каждого блока. Включение/отключение производится нажатием кнопки соответствующего блока и вращением колеса выбора.

При выполнении команды Pattern Clear, ACCENT SW включится для всех блоков.



Транспонирование фразы

TRANPOSE -24...24

Данная операция позволяет транспонировать фразу блоков клавиш.

1. При длительном нажатии на кнопку TRANPOSE, дисплей отобразит текущий статус транспонирования.
2. Удерживая кнопку TRANPOSE, вращайте колесо выбора для транспонирования фразы по полутоновым шагам. Значения ± 1 обозначают полутоном, ± 2 - полный тон, ± 7 - квинту, и ± 12 - одну октаву.

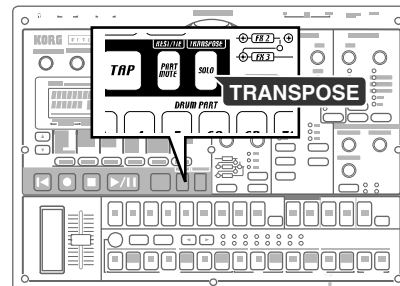
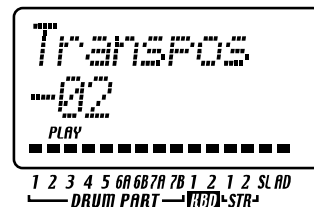
При использовании транспонирования кнопка TRANPOSE мигает. При выборе значения “0” она гаснет.

При удержании кнопки Transpose Вы можете также использовать пошаговые клавиши или кнопки выбора для транспонирования.

Когда Вы удерживаете кнопку Transpose и используете пошаговые клавиши для ввода транспонирования, пошаговая клавиша 4 соответствует ноте “ДО”.

При выборе соло, при транспонировании кнопка продолжит светиться и не будет мигать. При отмене соло, кнопка начнет мигать.

Значение транспонирования не сохраняется. При следующем включении прибора данное значение равно 0.



Установки свинга

Уровень свинга

SWING 50...75

Изменением установок свинга Вы можете производить временной сдвиг шагов нот. Значение свинга изменяется в пределах от 50 до 75 (%) и действует на ноты четных шагов. Значение 50 дает классический 16-дольный бит, а значение 66 производит шаффл.

1. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
2. Кнопками курсора установите на дисплее параметров “Swing”.

Вращайте колесо выбора для установки значения свинга.

Если параметры длительности и размера установлены на триоли, установки свинга не эффективны.

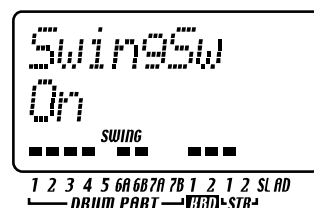
Выбор свинга

SWING SW On, Off

Установка SWING SW режима редакции блока позволяет включать/отключать свинг независимо для каждого блока.

1. Нажмите кнопку PART EDIT (она засветится).
2. Кнопками курсора установите на дисплее параметров “SwingSw”.
3. Состояние свинга (включен/отключен) отображается символами “■” внизу экрана для каждого блока. Включение/отключение производится нажатием кнопки соответствующего блока и вращением колеса.

При выполнении команды Pattern Clear, SWING SW включится для всех блоков.



Установка сбивки

Включение сбивки

ROLL

Включает/отключает эффект сбивки независимо для каждого блока. Интервал между нотами сбивки зависит от темпа паттерна, типа сбивки и уровня свинга.

1. Нажмите кнопку блока для установки сбивки.
2. Нажмите кнопку ROLL (кнопка засветится). В процессе воспроизведения данного блока будет звучать сбивка.

При включенной сбивке, останове воспроизведения и нажатии и удержании кнопки блока, сбивка будет звучать в течение всего времени нажатия кнопки блока.

Выбор типа сбивки

ROLL TYPE 2, 3, 4

Данная установка определяет количество звуков в течение одного шага триггера при включенной сбивке. Если для блока сбивка включена, блок будет выдавать определенное здесь количество нот в каждом шаге.

1. Нажмите кнопку PATTERN (кнопка засветится).
2. Кнопками курсора установите на дисплее параметров "RollType".
3. Вращайте колесо для выбора типа сбивки.

Невозможно назначить сбивку на сообщение note-on от внешнего MIDI-устройства.

Назначение выхода каждого блока

OUTPUT BUS L/R, 3/4

Сигнал каждого блока можно назначить на линейный выход (L/MONO, R) или на индивидуальные (3, 4).

1. Нажмите кнопку PART EDIT (кнопка засветится).
2. Кнопками курсора установите на дисплее параметров "OutBus". Символы "■" внизу экрана индицируют выходное назначение каждого блока.
3. Включение/отключение производится нажатием кнопки соответствующего блока и вращением колеса для выбора L/R (светится) или 3/4 (не светится).

После выполнения операции Clear Pattern, для всех блоков OUTPUT BUS устанавливается в "L/R".

Обработка звука дисторшном Valve-Force

TUBE GAIN

Устанавливает уровень, с которым сигнал с линейных выходов будет проходить через ламповые каскады. Даже при закрытой мастер-громкости, вы можете использовать регулятор TUBE GAIN для изменения уровня дисторшна.

Дисторшн производится ламповой схемой.

Чрезмерное увеличение уровня TUBE GAIN может повредить систему динамиков. Будьте внимательны.

Данный эффект отсутствует на индивидуальных выходах (3, 4).

Подключение источников к аудиовходам

1. Подсоедините аудиоустройство к входному разъёму (AUDIO IN, ST./MONO). Установите переключатель чувствительности MIC/LINE в соответствии с уровнем сигнала подключенного устройства. Данный входной разъём 1/4" является стереофоническим. При необходимости используйте соответствующий переходник. Для работы со стереофоническим или монофоническим сигналом выберите соответствующую настройку AUDIO IN MODE в режиме Global.
2. Отрегулируйте уровень выходного сигнала на внешнем устройстве таким образом, чтобы индикатор перегрузки не загорался даже при максимальном уровне выходного сигнала подключенного устройства. Производя эту регулировку, включите кнопку AUDIO IN THRU (индикатор кнопки засветится) с тем, чтобы слышать входящий звук без нажатия кнопки блока.

3. Выберите паттерн или песню, для которых регулируется громкость входного сигнала и нажмите кнопку PLAY/PAUSE для начала воспроизведения.
4. В общей секции регулятором LEVEL установите соответствующий баланс с уровнями громкости других блоков. Входящий сигнал будет слышаться при нажатии кнопки блоки Audio In. Блоки Audio In, записанные в паттерне или песне, не будут воспроизводить звук на момент записи этих блоков, они позволяют прослушивать звук, поступающий в этот момент по аудио входу, при нажатии триггера с временем гейта.

Для того, чтобы при нажатии кнопок Audio In слышался звук, необходимо выключить кнопку AUDIO IN THRU (индикатор кнопки погаснет).

Если входная чувствительность является избыточной, звук может исказиться.

Если вы используете монофонические кабели, обязательно установите переключатель режима Audio In в положение "L". Если вы используете стерео кабели, установите этот переключатель в положение "Stereo".

Использование арпеджиатора

Арпеджирование блока ударных, времени

1. Выберите блок ударных.
2. Если прикоснуться к ленточному контроллеру, выбранный блок автоматически зазвучит. Длительность повторяющихся нот сильно зависит от точки касания. Скорость арпеджио зависит от выбранного темпа.

Если ARP CONTROL установлен в "Revers", длительность нот будет регулироваться слайдером.

Арпеджирование блока среза

1. Выберите блок среза.
2. Если прикоснуться к ленточному контроллеру, выбранный блок автоматически зазвучит. Волновые формы и скорость их звучания зависят от точки касания.

Если ARP CONTROL установлен в "Revers", скорость будет регулироваться слайдером.

Арпеджирование блока аудиовхода

1. Выберите блок аудиовхода.
2. Если прикоснуться к ленточному контроллеру, выбранный блок автоматически зазвучит. Длительность повторяющихся нот сильно зависит от точки касания. Скорость арпеджио зависит от выбранного темпа.

Если ARP CONTROL установлен в "Revers", длительность нот будет регулироваться слайдером.

Арпеджирование блока клавиш

1. Выберите блок клавиш.
2. Пошаговыми клавишами определите ноты арпеджио. Например, для арпеджирования C-E-G, удерживая клавишу C, нажмите клавиши E и G.
3. Если прикоснуться к ленточному контроллеру, выбранный блок автоматически зазвучит. Длительность повторяющихся нот сильно зависит от точки касания. Скорость арпеджио зависит от выбранного темпа. Арпеджио будет перезапускаться при каждом прикосновении к ленточному контроллеру. При удержании кнопки SHIFT арпеджиатор не будет реагировать на прикосновения к ленточному контроллеру.
4. Слайдером можно изменять тональность в диапазоне, определенном параметром "ARPEGGIO SCALE".

При желании можно изменить функцию ленточного контроллера и слайдера.

Определение центральной ноты

При использовании арпеджиатора с блоком клавиш можно определить ноту, соответствующую центру слайдера. Эта установка сохраняется в паттерне.

1. Нажмите кнопку PATTERN (кнопка засветится).
2. Выберите блок клавиш и включите функцию клавиатуры.
3. Кнопками курсора определите высотный диапазон и нажмите пошаговую клавишу, избранную в качестве центральной ноты (только одну клавишу).

4. Сохраните паттерн.

На данную установку текущая позиция слайдера влияния не оказывает.

Если ARP CONTROL установлен в "Revers", центральная нота будет воспроизводиться при касании середины ленточного контроллера.

Выбор строя арпеджиатора

ARPEGGIO SCALE Chroma...Octave

1. Нажмите кнопку PATTERN (кнопка засветится).
2. Кнопками курсора установите на дисплее параметров "ArpScale".
3. Колесом выберите строй.



Список строев арпеджио (ARPEGGIO SCALE)

#	Дисплей	Строй [Клавиша C]	Название строя
1.	Chroma	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C	Chromatic
2.	Ionian	C, D, E, F, G, A, B, C	Ionian
3.	Dorian	C, D, Eb, F, G, A, Bb, C	Dorian
4.	Phrygi	C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Phrygian
5.	Lydian	C, D, E, F#, G, A, B, C	Lydian
6.	MixLyd	C, D, E, F, G, A, Bb, C	Mixolydian
7.	Aeolia	C, D, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Aeolian
8.	Locria	C, Db, Eb, F, Gb, Ab, Bb, C	Locrian
9.	MBlues	C, Eb, E, G, A, Bb, C	Major Blues
10.	mBlues	C, Eb, F, Gb, G, Bb, C	minor Blues
11.	Dim	C, D, Eb, F, F#, G#, A, B, C	Diminish
12.	ComDim	C, Db, Eb, E, F#, G, A, Bb	Combination Diminish
13.	MPenta	C, D, E, G, A, C	Major Pentatonic
14.	mPenta	C, Eb, F, G, Bb, C	minor Pentatonic
15.	Raga1	C, Db, E, F, G, Ab, B, C	Raga Bhairav
16.	Raga2	C, Db, E, F#, G, A, B, C	Raga Gamanasrama
17.	Raga3	C, Db, Eb, F#, G, Ab, B, C	Raga Todi
18.	Spansh	C, Db, Eb, E, F, G, Ab, Bb, C	Spanish Scale
19.	Gypsy	C, D, Eb, F#, G, Ab, B, C	Gypsy Scale
20.	Arabia	C, D, E, F, Gb, Ab, Bb, C	Arabian Scale
21.	Egypt	C, D, F, G, Bb, C	Egyptian Scale
22.	Hawaii	C, D, Eb, G, A, C	Hawaiian Scale
23.	Pelog	C, Db, Eb, G, Ab, C	Bali Island Pelog
24.	Japan	C, Db, F, G, Ab, C	Janapense Miyakobushi
25.	Ryukyu	C, E, F, G, B, C	Ryukyu Scale
26.	Whole	C, D, E, Gb, Ab, Bb, C	Wholetone
28.	m3rd	C, Eb, Gb, A, C	m3rd Interval
27.	M3rd	C, E, Ab, C	M3rd Interval
29.	4th	C, F, Bb, C	4th Interval
30.	5th	C, G, C	5th Interval
31.	Octave	C, C	Octave Interval

Редакция звуков

Для каждого блока вы можете выбрать, а для редакции звука использовать регуляторы Level и Pan, а также кнопки Effect и Amp EG.

Редакция звуков доступна даже при воспроизведении паттерна. Для управления значениями регуляторов можно использовать внешнее MIDI-устройство.

Для сохранения модифицированного звука сохраните его в текущий паттерн нажатием кнопки WRITE/RENAME.

Доступные регулировки зависят от блока.

Если при вращении регуляторов или переключении кнопок звук не изменяется, значит управляемый параметр не дает эффекта или включена функция последовательности перемещений.

Назначение сэмпла на блок

SAMPLE Off, 001[↓, *]...256[↓, *], 001[#] [*]...128[#] [*]

ESX-1 содержит 384 сэмплерные ячейки памяти, в которых можно сохранять записанные сэмплы (256 моно и 128 стерео). Созданные сэмплы можно назначить в блоки каждого паттерна.

Нельзя назначить сэмплы в блоки аудиовхода и акцента.

1. Нажмите кнопку PART EDIT (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя сэмпла)”. Загорится индикатор “SAMPLE” на дисплее.
3. Нажмите кнопку выбранного для назначения блока (она засветится). На дисплее отобразится имя назначенного сэмпла.
4. Для блоков ударных, времени или среза колесом выберите сэмпл и нажатием кнопки блока прослушайте звук.
5. Для блока клавиш включите функцию клавиатуры, колесом выберите сэмпл и нажатием пошаговых клавиш прослушайте звук.

Для отказа от назначения выберите “Off”.

Стереосэмплы могут быть назначены только на блоки ударных 1 или 3, а временной стереосэмпл — на временной блок 1. При назначении стереосэмпла на любой другой блок, будет звучать только левый канал сэмпла.

Если стереосэмпл назначен на блок ударных 1 или 3, блоки ударных 2 и 4 не будут звучать. В этом случае, если вы выберете блок ударных 2 или 4, номер сэмпла станет мигать. Аналогичная взаимосвязь существует между блоками времени 1 и 2.

Если вы используете порезанные сэмплы в блоках ударных 1~7B или в блоке клавиш, они рассматриваются как обычные сэмплы.

Если назначенный сэмпл был удалён, дисплей отобразит “No Sample”.

Порезанный сэмпл, для которого выполнялась операция Truncate, не может использоваться в блоке среза. При попытке это сделать, номер сэмпла станет мигать.

Назначение частей порезанного сэмпла

SLICE NO. All, 001...128

Отдельные ноты сэмпла, порезанного операцией Slice, могут назначаться в качестве однократных сэмплов на блоки ударных и клавиш.

1. Нажмите кнопку PART EDIT (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя сэмпла)”. Загорится индикатор “SAMPLE” на дисплее.
3. Нажмите кнопку выбранного для назначения блока (она засветится). На дисплее отобразится имя и номер назначенного сэмпла. Здесь можно выбрать порезанный сэмпл (обозначается “↓” рядом с номером).
4. Для блока ударных колесом выберите сэмпл и нажатием кнопки блока прослушайте звук.
5. Для блока клавиш включите функцию клавиатуры, колесом выберите сэмпл и нажатием пошаговых клавиш прослушайте звук.
6. Кнопками курсора выберите на дисплее “SliceEdt”.

Колесом ввода выберите номер сэмпла. При выборе "All", весь порезанный сэмпл будет назначен в качестве однократного. Цифры "1"~"128" обозначают количество пошаговых клавиш, на которые назначены части сэмпла, при это можно выбрать отдельные части. Для прослушивания выбранного звука нажмите кнопку блока (как в шаге 3).

Невозможно выбрать сэмпл в "SLICE NO" до тех пор, пока не выбран порезанный сэмпл параметром "SAMPLE" в режиме PART EDIT.

В случае блока ударных, выбранная здесь разделенная волна звучит в однократном режиме, аналогично части сэмпла. В случае блока клавиш, звучит незатухающий реверсивный цикл. При ощущении неестественности звучания, установите AMP EG в "∞" и параметром EG Time настройте затухание.

Параметр "SLICE NO" недоступен для блоков времени, среза, аудиовхода и акцента.

Редакция параметров общей секции блоков

PITCH -63...+63

Высота тона волны. Увеличение высоты ускоряет воспроизведение волны, и наоборот. Высота может изменяться в пределах ± 2 октав следующим способом.

При увеличении высоты может наблюдаться шум.

Данный параметр не действует для блоков клавиш.

Значение	Высота	Пример (для оригинала C3)
+63	2 октавы	C5
+41, 43...59, 61	:	C#4, D4...A#4, B4
+39	1 октава	C4
+9, 12...33, 36	:	D3, D#3...A#3, B3
+6	Полутон вверх	C#3
0 (центр)	± 0	C3
-6	Полутон вниз	B2
-9, -12...-36	:	A#2, A2...C#2
-39	-1 октава	C2
-41, -43...-61	:	B1, A#1...C#1
-63	-2 октавы	C1

EG TIME 0...127

Время затухания огибающей EG.

Для эффективности данной установки, установите AMP EG в "∞", а EG INT фильтра в ненулевое значение.

GLIDE 0...127

"Glide" (или портаменто) осуществляет плавное скольжение высоты тона при переходе от ноты к ноте без их перезапуска. Glide также происходит, когда время гейта ноты превышает время до следующей ноты. Чем больше значение портаменто, тем больше времени будет потрачено на достижение звуком последующей ноты своей высоты тона.

Время от начала воспроизведения следующей ноты до достижения ее высоты определяется темпом паттерна.

Эффект Glide сбрасывается при нажатии кнопки Roll.

START POINT 0...127

Определяет точку назначения сэмпла на каждый блок. В крайнем левом положении регулятора сэмпл звучит с начала (т.е., нормально). В крайнем правом положении регулятора сэмпл звучит с конца.

PAN L63..R63

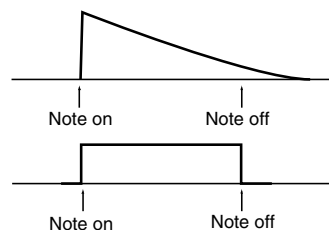
Панорама звука. Положение звука в стереопространстве соответствует геометрическому положению регулятора.

LEVEL 0...127

Выходной уровень. Вращение регулятора по часовой стрелке увеличивает уровень.

AMP EG \curvearrowright , П

Изменяет работу Amp EG. Нажатие кнопки переключает между огибающей с затуханием и без затухания.



ROLL

Включает/отключает сбивку для каждого блока.

Длительность сбивки определяется темпом паттерна, типом сбивки и установкой свинга.

Если нажать и удерживать кнопку блока во время сбивки, ее воспроизведение продолжится в течение всего удержания кнопки блока.

При включении сбивки, она будет повторяться в течении времени удержания пошаговой клавиши (при включенной функции клавиатуры).

FX SELECT FX1, FX2, FX3

Выбор процессора эффектов. Эффект переключается при каждом нажатии кнопки. Если включен посыл эффекта (FX SEND), начинается обработка выбранным эффектом. Это не относится к блокам, выходы которых назначены на 3/4.

FX SEND On, Off

Определяет наличие посыла на эффект. Состояние переключается при каждом нажатии кнопки. Установка FX SELECT выбирает процессор. Это не относится к блокам, выходы которых назначены на 3/4.

REVERSE On, Off

Включает (светится) и отключает (не светится) реверсивное воспроизведение сэмпла.

Модуляция

Данные параметры определяют время-зависимые изменения, типа LFO и EG.

SPEED 0...127

Скорость модуляции. При включении BPM SYNC, модуляция синхронизирована с темпом. Значение соответствует нотным интервалам 8/1 - 1/64.

DEPTH -63...+63

Глубина модуляции.

TYPE \curvearrowright , $\curvearrowright\curvearrowright$, $\wedge\wedge$, $\curvearrowright\curvearrowright$, \curvearrowright

Тип модуляции.

При всех установках, кроме EG, модуляция циклична. В случае EG, эффект начинается с максимума и плавно затухает.

При типе модуляции " $\wedge\wedge$ ", триггер не сбрасывает фазу модуляции. Для других типов, фаза модуляции сбрасывается при каждом триггере.

DEST PITCH, CUTOFF, AMP, PAN

Модулируемый параметр.

Выбор "PITCH" для блока аудиовхода невозможен.

BPM SYNC On, Off

Когда данная функция включена, скорость модуляции синхронизирована с темпом.

Невозможно одновременно воспроизвести звуки блоков 6A и 6B, хотя их можно редактировать независимо.

Если регулятором управляется последовательность перемещений, редакция тембра может быть затруднена. В этом случае отключите последовательность перемещений на время редакции.

Фильтр

Данные регулировки позволяют управлять оттенками звука генератора.

CUTOFF 0...127

Определяет частоту среза фильтра низких частот.

В зависимости от этого параметра, звук может искажаться или отсутствовать.

EG INT -63...+63

Определяет глубину и направление эффекта генератора огибающей фильтра (EG). Генератор огибающей стартует при включении триггера (нажатии на клавишу). Если данный регулятор находится в центральном положении, эффект генератора огибающей будет отсутствовать.

Если длительность гейта шага превышает время между данным и последующим шагами, генератор огибающей не будет перезапускаться на следующем шаге.

RESONANCE 0...127

При увеличении резонанса и вращении регулятор Cutoff (или регулировке EG INT и EG TIME), Вы услышите характерный звук, присущий аналоговым синтезаторам.

В зависимости от установок частоты среза и высоты тона, при большом увеличении резонанса звук может искажаться.

TYPE LPF, HPF, BPF, BPF+

Тип фильтра.

LPF (фильтр низких частот): Обрезает высокие частоты, “смягчая” звук.

HPF (фильтр высоких частот): Обрезает низкие частоты, делая звук “жестче”.

BPF (полосовой фильтр): Выделяет частотный диапазон около частоты среза.

BPF+ (полосовой фильтр плюс): Добавляет к оригинальной волне результат действия полосового фильтра.

Эффекты

Использование эффектов

ESX-1 содержит 3 отдельных эффект-процессора. Для каждого паттерна вы можете использовать до трех из 16 типов эффектов. Звук каждого блока направляется на любой из эффект-процессоров. Также можно изменять порядок следования эффектов и таким образом обрабатывать блок всеми тремя.

Обработка эффектом

1. В процессе воспроизведения или при редакции блока клавиш, включите кнопку KEYBOARD.
2. Нажмите кнопку выбранного для обработки блока.
3. Нажмите кнопку FX SELECT для выбора процессора. Нажмите кнопку FX SEND (загорится) для направления звука блока на выбранный процессор.
4. Нажмите кнопку FX CHAIN для выбора соединения эффектов.
Вы можете включать/отключать эффекты для каждого блока независимо. Однако, если на один эффект направлены два и более блоков, вы не сможете изменить тип и значения параметров эффекта для каждого блока независимо.

Редакция эффекта

1. Нажмите кнопку EDIT SELECT для выбора процессора.
2. Нажмите кнопку EFFECT TYPE для выбора типа эффекта.
3. Отредактируйте эффект соответствующими органами управления. Индикатор Original Value будет индицировать положения начальных установок. Для сохранения отредактированного паттерна используйте операцию записи.

Действие регуляторов зависит от типа эффекта.

Если последовательность перемещений управляется регулятором, редакция тембра может быть затруднена. В этом случае отключите последовательность перемещений на время редакции.

EDIT SELECT

Данной кнопкой выбирается эффект для редакции.

EFFECT TYPE

Данным регулятором на текущий эффект-процессор назначается один из 16 типов эффектов.

FX EDIT 1

Регулировка характера эффекта. Результат зависит от типа эффекта.

FX EDIT 2

Регулировка характера эффекта. Результат зависит от типа эффекта.

FX CHAIN

Определяет соединение эффектов. Каждое нажатие изменяет индицируемое соединение.

Типы эффектов

Эффекты ESX-1 подразделяются на три группы.

1. Стерео

В данную группу входят: CHO/FLG, PHASER, RING MOD, COMPRESSOR, DECIMATOR, EQ, LPF, HPF.

В некоторых из этих эффектов можно регулировать уровень прямого сигнала.

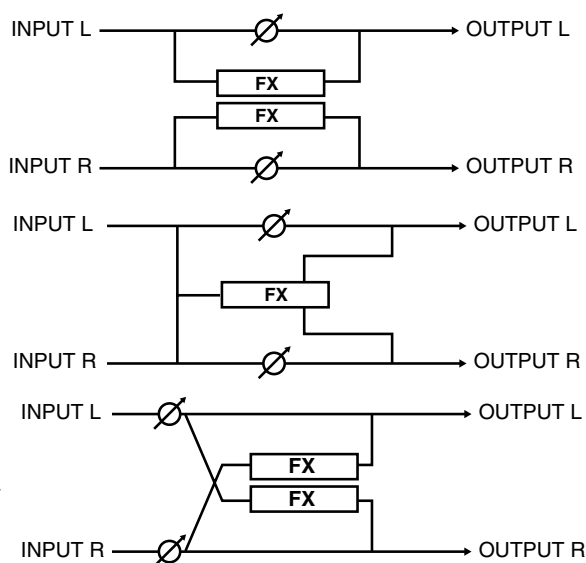
2. Моно-микшированные

В данную группу входят: REVERB, MOD DELAY, GRAIN SHIFTER, TALKING MOD, PITCH SHIFTER, DISTORTION.

В некоторых из этих эффектов можно регулировать уровень прямого сигнала.

3. Стерео-перекрестные

В данную группу входят: BPM SYNC DELAY, SHORT DELAY.



Параметры эффектов

REVERB (Реверберация)

Имитирует акустику помещения.

FX EDIT 1: Time 0...127

Чем больше регулятор повернут вправо, тем длительнее реверберация.

FX EDIT 2: Level 0...127

Чем больше регулятор повернут вправо, тем больше уровень реверберации.

Чрезмерное увеличение времени может привести к искажениям звука.

MOD DELAY (Модуляционная задержка)

Это - задержка с эффектом хоруса, образованная за счет модуляции LFO времени задержки. Она дает эффект перемещения звука между правым и левым каналами. Данная задержка является темповозависимой, время которой синхронизировано с темпом паттерна.

FX EDIT 1: Time 1/64...1/1

Управляет временем задержки в единицах, кратных темпу. Вращение регулятора вправо увеличивает время задержки.

FX EDIT 2: Depth 0...127

Устанавливает глубину и уровень регенерации задержки. Вращение регулятора вправо увеличивает глубину и уровень регенерации.

Регенерация может отсутствовать при вращении регулятора TIME или смене темпа в процессе обработки звука.

В зависимости от установки темпа, длительные задержки могут быть недоступны. В таком случае, время задержки надо сокращать вдвое и более.

В зависимости от установки темпа, короткие задержки могут быть недоступны. В таком случае, время задержки надо увеличивать вдвое и более.

BPM SYNC DELAY (Синхронная с темпом задержка)

Перекрестная задержка, синхронная с темпом.

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

Управляет временем задержки в единицах, кратных темпу. Вращение регулятора вправо увеличивает время задержки.

FX EDIT2: Depth 0...127

Управляет глубиной задержки и количеством обратной связи (регенерацией). Вращение регулятора вправо увеличивает уровень задержанного звука и количество обратной связи.

Регенерация может отсутствовать при вращении регулятора TIME или смене темпа в процессе обработки звука.

В зависимости от установки темпа, длительные задержки могут быть недоступны. В таком случае, время задержки надо сокращать вдвое и более.

В зависимости от установки темпа, короткие задержки могут быть недоступны. В таком случае, время задержки надо увеличивать вдвое и более.

Чрезмерное увеличение параметра приводит к искажениям звука (перегрузке).

SHORT DELAY (Короткая задержка)

Перекрестная короткая задержка, не синхронная с темпом.

FX EDIT1: Time 0...127

Управляет временем задержки. Вращение регулятора вправо увеличивает время задержки. Вращение регулятора влево укорачивает задержку, производя эффект дублирования звука.

FX EDIT2: Depth 0...127

Управляет глубиной задержки и количеством обратной связи (количеством повторов). Вращение регулятора вправо увеличивает уровень задержанного звука и количество обратной связи.

Чрезмерное увеличение параметра приводит к искажениям звука (перегрузке).

GRAIN SHIFTER (Структурный сдвиг)

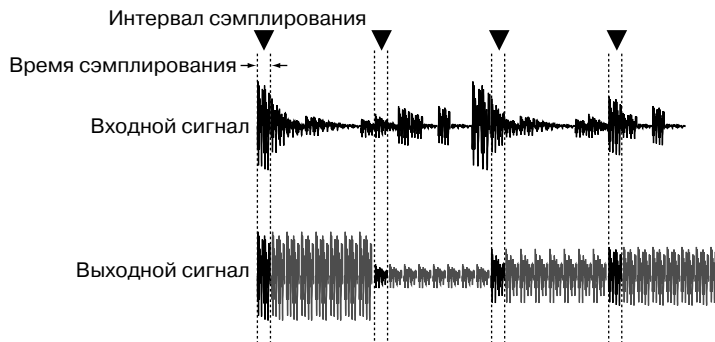
Данный эффект сэмплюет незначительную часть звука в определенном интервале и циклически воспроизводит этот сэмпл. Эффективно при обработке постоянно изменяющегося источника, типа аудиовхода.

FX EDIT1: Speed 1...127

Выбор интервала и времени сэмплирования.

Интервал сэмплирования синхронизируется с количеством шагов секвенсера. При смене BPM, длительность шага также меняется, поэтому интервал сэмплирования меняется соответственно.

В таблице на следующей странице отражено соответствие интервала сэмплирования значению Speed.



SPEED	Интервал сэмплирования (количество шагов)
0-1	128
2-5	32
6-9	16
10-13	12
14-21	8
22-25	6
26-33	4
34-37	3
38-41	8/3
42-49	2
50-53	4/3
54-83	1
84-127	9/10 ... 1/10 (в 21 шаге)

Даже если интервал сэмплирования занимает тот же диапазон, увеличение значения SPEED сокращает время сэмплирования.

При низкой установке SPEED и продолжительном времени эффекта, высокочастотная составляющая пропорционально уменьшается, смягчая тембр.

FX EDIT2: Balance 0...127

Определяет баланс между прямым и обработанным сигналами. Вращение регулятора вправо увеличивает уровень эффекта и уменьшает уровень прямого звука.

При низкой установке SPEED, интервал сэмплирования будет большим. Это означает, что при ручном исполнении на клавиатуре в момент отсутствия сэмплирования, звук будет отсутствовать.

PHASER (Фейзер)

Модуляционный эффект, микширующий исходный сигнал с циклически сдвинутым по фазе.

FX EDIT1: Speed 0...127

Управляет скоростью LFO фейзера. Вращение регулятора вправо увеличивает скорость LFO.

FX EDIT2: Depth 0...127

Управляет глубиной фейзера. Вращение регулятора вправо увеличивает модуляцию.

Чрезмерное увеличение глубины может привести к искажениям звука.

Если скорость установлена в 0, LFO останавливается в текущей фазе. Эта фаза не записывается в паттерн/песню. При переключении на данный эффект из другого, фаза LFO сбрасывается.

CHO/FLG (Хорус/флэнжер)

Хорус создает множественную расстройку высоты, а флэнжер добавляет к звуку “вращающуюся” модуляцию.

FX EDIT1: Speed 0...127

Управляет скоростью LFO хоруса/флэнжера. Вращение регулятора вправо увеличивает скорость LFO.

FX EDIT2: Depth 0...127

Управляет глубиной эффекта хоруса/флэнжера. Вращение регулятора вправо дает смену эффекта хоруса на эффект флэнжера.

Чрезмерное увеличение глубины может привести к искажениям звука.

Если скорость установлена в 0, LFO останавливается в текущей фазе. Эта фаза не записывается в паттерн/песню. При переключении на данный эффект из другого, фаза LFO сбрасывается.

RING MOD (Кольцевой модулятор)

Модуляционный эффект, создающий призвук металлического резонанса.

FX EDIT1: OSCFreq. 0...127

Определяет частоту модуляции. Вращение регулятора вправо увеличивает частоту.

FX EDIT2: Balance 0...127

Определяет баланс между прямым и обработанным сигналами. Вращение регулятора вправо увеличивает уровень эффекта и уменьшает уровень прямого звука.

TALKING MOD (Модулятор голоса)

Добавляет вокальные форманты к входному сигналу.

FX EDIT1: Formant 0...127

Определяет форманту. Вращение регулятора вправо от 0 до 127 плавно меняет форманты между призвуками [a]-[e]-[и]-[o]-[y].

FX EDIT2: Offset -63...63

Определяет высоту тона формантной частоты.

PITCH SHIFTER (Сдвиг тона)

Эффект сдвига тона.

FX EDIT1: Pitch -2400...+2400

Определяет степень сдвига тона. В центральном положении регулятора сдвиг тона отсутствует, при вращении влево высоты понижается, при вращении вправо высота увеличивается. Сдвиг тона может изменяться в пределах ± 2 октав.

FX EDIT2: Balance 0...127

Баланс исходного сигнала и обработанного. Вращение регулятора вправо увеличивает уровень прямого сигнала.

EQ (Эквалайзер)

Усиливает/ослабляет низко- и высокочастотный диапазоны сигнала.

FX EDIT1: LowGain -63...63

Вращение регулятора влево ослабляет низкие частоты, вправо - усиливает, в центральном положении - оставляет без изменений.

FX EDIT2: HighGain -63...63

Вращение регулятора влево ослабляет низкие частоты, вправо - усиливает, в центральном положении - оставляет без изменений.

Чрезмерное усиление может привести к искажениям звука.

COMPRESSOR (Компрессор)

Компрессор усиливает низкоуровневые сигналы и уменьшает высокоуровневые для сглаживания перепадов громкости и производства более равномерного звука.

FX EDIT1: Sens 0...127

Определяет чувствительность компрессора. Вращение регулятора слева направо увеличивает степень компрессии.

FX EDIT2: Attack 0...127

Определяет скорость атаки компрессора. Вращение регулятора вправо увеличивает время атаки.

LPF (Фильтр низких частот)

Фильтр низких частот с резонансом.

FX EDIT1: Cutoff 0...127

Определяет частоту среза фильтра низких частот. Вращение регулятора вправо увеличивает частоту среза.

FX EDIT2: Resonance 0...127

Данный параметр увеличивает усиление на частотах, прилегающих к частоте среза. Вращение регулятора вправо увеличивает резонанс.

В зависимости от частоты среза и входного сигнала, высокие установки резонанса могут привести к искажениям звука.

HPF (Фильтр высоких частот)

Фильтр высоких частот с резонансом.

FX EDIT1: Cutoff 0...127

Определяет частоту среза фильтра высоких частот. Вращение регулятора вправо увеличивает частоту среза.

FX EDIT2: Resonance 0...127

Данный параметр увеличивает усиление на частотах, прилегающих к частоте среза. Вращение регулятора вправо увеличивает резонанс.

В зависимости от частоты среза и входного сигнала, высокие установки резонанса могут привести к искажениям звука.

DISTORTION (Дисторшн)

Эффект перегрузки звука, придающий ему богатую гармониками структуру.

FX EDIT1: Gain 0...127

Определяет степень искажений. Вращение регулятора вправо увеличивает уровень искажений.

FX EDIT2: Level 0...127

Устанавливает выходной уровень. Вращение регулятора вправо увеличивает выходной уровень.

DECIMATOR (Дециматор)

Эффект снижения частоты дискретизации и цифровой разрядности, эмулирующий звук дешевых сэмплеров.

FX EDIT1: Freq. 0...127

Вращение регулятора вправо “ухудшает” звук, и наоборот.

FX EDIT2: Bit 0...127

Вращение регулятора вправо эмулирует уменьшение разрешения звука, и наоборот.

При крайне малом входном уровне выходной сигнал может отсутствовать.

Запись фразы

Вы можете выбрать звук синтеза или ударных для любого блока и записать фразовый паттерн.

Для стирания ритмических или фразовых данных блока воспользуйтесь соответствующей операцией.

Запись в реальном времени

При воспроизведении паттерна используйте кнопки блоков ударных или функцию клавиатуры для записи нового ритма или фразы.

Пошаговая запись

При остановке воспроизведения паттерна, фраза создается отдельным вводом каждой ноты. Вы можете создавать паттерн вводом триггера (позиции ноты), высоты и гейта (длительности ноты) для каждого шага

Запись в реальном времени

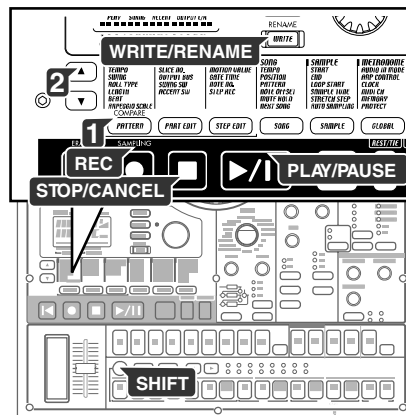
Для записи ритмического паттерна в нужное время нажимайте кнопки блоков ударных. Для записи фразового паттерна, используя функцию клавиатуры, в нужное время нажимайте пошаговые клавиши.

При записи возможно использование метронома.

Запись блока ударных

1. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя паттерна)”. Вращайте колесо для выбора записываемого паттерна.
3. Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи. Кнопка REC засветится, а кнопка PLAY/PAUSE начнет мигать.
4. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для запуска паттерна. Кнопка PLAY/PAUSE засветится.
5. Для записи партии ударных нажимайте кнопки их блоков в необходимом ритме. Загорающиеся пошаговые клавиши будут индексировать записываемые шаги.

Для переключения блоков без записи ноты, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку блока.



6. Паттерн будет воспроизводиться циклично, поэтому возможно производить запись дополнительного материала в течении времени свечения кнопки REC.
7. Нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова записи. Кнопки REC и PLAY/PAUSE погаснут.
Также, Вы можете нажать кнопку REC (вместо кнопки STOP/CANCEL) для останова записи и продолжения воспроизведения. Кнопка REC погаснет.
8. Для сохранения отредактированного паттерна, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку WRITE.

Запись блока клавиш

1. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя паттерна)”. Вращайте колесо для выбора записываемого паттерна.
3. Выберите блок 1-5 и включите кнопку KEYBOARD (кнопка засветится).
4. Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи. Кнопка REC засветится, а кнопка PLAY/PAUSE начнет мигать.
5. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для запуска паттерна. Кнопка PLAY/PAUSE засветится.
6. Для записи партии нажимайте нужные пошаговые клавиши в необходимом ритме.
7. Паттерн будет воспроизводиться циклично, поэтому возможно производить запись дополнительного материала в течении времени свечения кнопки REC.

Нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова записи. Кнопки REC и PLAY/PAUSE погаснут. Также, Вы можете нажать кнопку REC (вместо кнопки STOP/CANCEL) для останова записи и продолжения воспроизведения. Кнопка REC погаснет, а кнопка PLAY/PAUSE будет продолжать светиться.

8. Для сохранения отредактированного паттерна, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку WRITE.

Запись блока аудиовхода

1. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя паттерна)”. Вращайте колесо для выбора записываемого паттерна.
3. Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи. Кнопка REC засветится, а кнопка PLAY/PAUSE начнет мигать.
4. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для запуска паттерна. Кнопка PLAY/PAUSE засветится.
5. Для записи нажимайте кнопку аудиоблока в необходимом ритме.

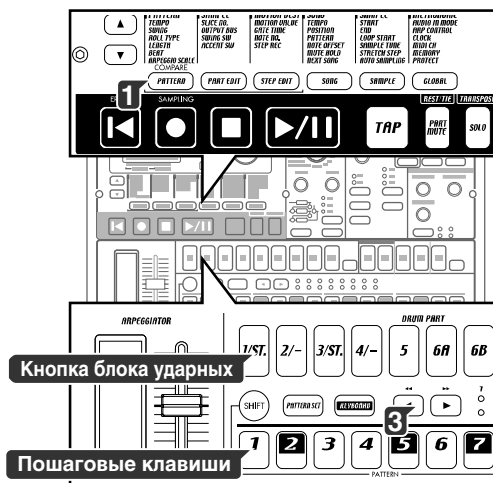
- Паттерн будет воспроизводиться циклично, поэтому возможно производить запись дополнительного материала в течении времени свечения кнопки REC.

Нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки записи. Кнопки REC и PLAY/PAUSE погаснут. Также, Вы можете нажать кнопку REC (вместо кнопки STOP/CANCEL) для остановки записи и продолжения воспроизведения. Кнопка REC погаснет, а кнопка PLAY/PAUSE будет продолжать светиться.

- Для сохранения отредактированного паттерна, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку WRITE/RENAME.

Запись в процессе воспроизведения

- Включите воспроизведение паттерна.
- Нажмите кнопку REC (она засветится).
- Для записи партии ударных нажимайте кнопки их блоков в необходимом ритме.
Для записи партии клавиш выберите блок и включите кнопку KEYBOARD (кнопка засветится). Нажимайте нужные пошаговые клавиши в необходимом ритме.
- Нажмите кнопку REC для прекращения записи (она погаснет).
- Для сохранения отредактированного паттерна нажмите кнопку WRITE.



Удаление триггера

При вводе ошибочной ноты, Вы можете, удерживая кнопку SHIFT при воспроизведении паттерна, нажать кнопку RESET/ERASE для удаления ритмической фразы выбранного блока.

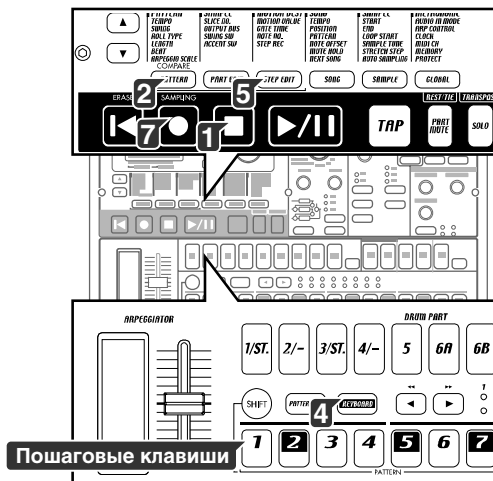
Пошаговая запись

Данный способ зависит от характера выбранного блока.

При нажатии кнопки блока ударных отключается функция клавиатуры, но при выборе кнопки блока клавиш, она восстанавливается в предыдущее состояние.

Запись ритма блока ударных, среза, времени, акцента

- Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя паттерна)”. Вращайте колесо для выбора записываемого паттерна.
- Используйте кнопку выбора блока для выбора редактируемого блока.
- Кнопками выбора определите область редакции паттерна. Она индицируется нижней линией светодиодов. Например, если редактируемый паттерн имеет длительность “2” и нужно редактировать его вторую часть, кнопками выбора добейтесь свечения красного светодиода в позиции “2”.
- Свечение пошаговых клавиш индицирует ритм выбранного блока. Используйте пошаговые клавиши для ввода каждой ноты во фразу. Каждое нажатие на клавишу будет переключать состояние светодиода клавиши (включен/выключен). Эти изменения возможны даже в процессе воспроизведения.



Блоки ударных 6A и 6B или 7A и 7B не могут воспроизводиться одновременно. Если 'A' и 'B' запускаются одновременно, будет звучать только 'B' (т.е., 6B или 7B).

Запись фразы блока клавиш

- Остановите воспроизведение ESX-1 кнопкой STOP/CANCEL.
- Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).

Кнопками курсора выберите на дисплее “(имя паттерна)”. Вращайте колесо для выбора записываемого паттерна.

- Используйте кнопку выбора блока для выбора редактируемого блока.
- Включите функцию клавиатуры (кнопка KEYBOARD засветится).
- Используйте кнопку STEP EDIT и кнопки курсора для установки на дисплее “Step Rec”. (Дисплей отобразит текущий шаг.)
- Вращайте колесо для выбора текущего шага.
- Нажмите кнопку REC для входа в режим записи.

При этом, нажатие кнопки PLAY/PAUSE не запускает воспроизведение.

- Используйте пошаговые клавиши для ввода каждой ноты во фразу. Текущий шаг будет автоматически увеличиваться на единицу после каждого ввода.
- Запись окончится, когда Вы введете последний шаг или нажмете кнопку STOP/CANCEL (кнопка REC погаснет).

Ввод лиги или паузы

Для ввода паузы, нажмите кнопку REST/TIE. Для ввода лиги, удерживая нажатой пошаговую клавишу, нажмите кнопку REST/TIE.

Смена текущего шага

В процессе записи, Вы можете вращать колесо выбора для перемещения текущего шага вперед или назад. Возможен переход к любому шагу при удерживании кнопки SHIFT и нажатии на необходимую пошаговую клавишу.

Редакция фразового паттерна (редакция нот)

При пошаговой записи, триггер и высота записываются одновременно, а установки длины гейта возможно изменять. Для более точной редакции, используйте редакцию событий. Фраза состоит из трех данных для каждого шага:

Триггер: Определяет наличие ноты.

Номер ноты: Определяет высоту ноты

Гейт: Определяет продолжительность звука

Шаг	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Триггер	On	On		On	On	On				On	On		On	
Номер ноты	C2	G2		F2	D2	D2				A1	E2		A2	
Время гейта (продолжительность звука)	1.25	2.00		0.5	0.5	4.00				1.50	2.00		1.00	

Доли: 16

Выбор текущего шага

Выбранный для редакции шаг называется “текущим шагом”.

STEP REC 1.01...8.16

- Нажмите кнопку STEP REC (она засветится). Кнопками курсора выберите на дисплее параметров “Step Rec”. Дисплей значений отобразит записываемый шаг.
- Колесом выберите текущий шаг.

Когда функция клавиатуры отключена, соответствующая текущему шагу пошаговая клавиша начнет мигать.

Для паттерна с длительностью 2 или более, удерживая кнопку SHIFT, вращайте колесо для перемещения по единицам длительности.

Также можно выбрать текущий шаг следующими способами.

- Удерживая кнопку SHIFT, нажать кнопку выбора для пошагового перемещения.

- Когда кнопка KEYBOARD отключена, вы можете нажать одну из пошаговых клавиш для выбора соответствующего шага.

В случае длительности паттерна 2 или более, Вы можете использовать кнопки выбора для перемещения по светодиодам выбора нижней линии (красные) по порядку для изменения длительности, указанной пошаговыми клавишами, и проверки или изменения позиций триггеров.

Максимальное количество шагов зависит от установок длительности, размера и последнего шага.

Когда кнопка KEYBOARD включена, пошаговые клавиши не индицируют текущий шаг.

Изменение позиций триггеров

1. Нажмите кнопку PATTERN или PART EDIT (она засветится).
2. Используйте кнопку выбора блока клавиш для определения редактируемого блока.
3. Отключите кнопку KEYBOARD (кнопка погаснет).
4. Светящиеся пошаговые клавиши будут индцировать позиции триггеров паттерна для данного блока.
5. Вы можете нажимать каждую клавишу для включения/отключения триггера для данного шага. При каждом нажатии на пошаговую клавишу триггер будет включаться (клавиша светится) и отключаться (клавиша не светится).

Когда функция STEP EDIT включена, редакция позиции триггера невозможна.

Изменение номера ноты (высоты тона)

NOTE NO. C-1...G9

1. Нажмите кнопку STEP EDIT (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее "NoteNo".
3. Используйте кнопку выбора блока клавиш для определения редактируемого блока.
4. Отключите кнопку KEYBOARD (кнопка погаснет).
5. Светящиеся пошаговые клавиши будут индцировать позиции триггеров паттерна для данного блока.
6. Нажмите пошаговую клавишу для шага с изменяемой высотой тона (клавиша начнет мигать).
7. Вращайте колесо выбора для изменения высоты тона данного шага. Также можно включить кнопку KEYBOARD и нажать пошаговую клавишу для ввода нужного номера ноты. Если вы затем выберете для редакции другой текущий шаг, временно отключите кнопку KEYBOARD.

Когда дисплей отображает "Note No.", нажатие на пошаговую клавишу не изменяет состояние соответствующего триггера.

Изменение высоты тона шага с отключенным триггером не дает эффекта.

Изменение длительности гейта

GATE TIME 0.25...128.0

1. Нажмите кнопку STEP EDIT (она засветится).
2. Кнопками курсора выберите на дисплее "GateTime".
3. Используйте кнопку выбора блока клавиш для определения редактируемого блока.
4. Отключите кнопку функции клавиатуры (кнопка погаснет).
5. Светящиеся пошаговые клавиши будут индцировать позиции триггеров паттерна для данного блока.
6. Нажмите пошаговую клавишу шага с изменяемым гейтом (клавиша начнет мигать).
7. Вращайте колесо выбора для изменения длительности гейта данного шага. Дисплей отобразит значение длительности гейта в единицах шагов. Например, если значение равно "1.0", длительность гейта равна одному шагу.

Если длительность гейта превышает время, проходящее до старта следующей ноты, следующая нота звучит легато; генератор, огибающая и модуляция не перезапустятся.

Когда дисплей отображает длительность гейта, нажатие на пошаговую клавишу не изменяет состояние соответствующего триггера.

Изменение длительности гейта шага с отключенным триггером не дает эффекта.

Установки длительности и размера паттерна

Вы можете установить длительность, размер и последний шаг. Общее количество событий (тактов) паттерна называется "длительность". Количество шагов (отсчетов) в такте называется "последний шаг". Тип ноты, соответствующей шагу, называется "размер".

Если для размера выбраны триоли "8Tri" или "16Tri", последний шаг автоматически устанавливается в 12, означая что пошаговые клавиши 13-16 не функционируют. При выборе для размера "16" или "32", последний

Размер	Соответствие клавиш нотам
16 (♩×16) 	
32 (♩×16) 	
8Tri (♩ ₃ ×12) 	
16Tri (♩ ₃ ×12) 	

шаг автоматически устанавливается в 16. В качестве последнего может быть выбран любой шаг паттерна.

При остановленном паттерне и удержании кнопки SHIFT, верхняя линия светодиодов (зеленые) будут индцировать длительность, а нижняя линия (красные) - размер текущего паттерна.

Дисплей	Значение ноты каждой клавиши	Длительность паттерна (количество шагов)							
		=1	=2	=3	=4	=5	=6	=7	=8
16 (♩×16)	1/16	16	32	48	64	80	96	112	128
32 (♩×16)	1/32	16	32	48	64	80	96	112	128
8Tri (♩ ₃ ×12)	1/8 триоль	12	24	36	48	60	72	84	96
16Tri (♩ ₃ ×12)	1/16 триоль	12	24	36	48	60	72	84	96

Установка длительности

LENGTH 1...8

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
3. Кнопками курсора выберите на дисплее параметров "length".
4. Вращайте колесо выбора для установки значения длительности в тактах.
5. Для сохранения отредактированного паттерна нажмите кнопку WRITE/RENAME.

Установка размера

BEAT 16, 32, 8Tri, 16Tri

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
3. Кнопками курсора выберите на дисплее параметров "beat".
4. Вращайте колесо выбора для установки значения размера.
5. Для сохранения отредактированного паттерна нажмите кнопку WRITE/RENAME.

Установка последнего шага

Установка "Last Step" требуется при создании паттерна нестандартного размера. Например, если требуется создать паттерн, содержащий 11 долей в такте, установите Last Step в 11, при этом длительность паттерна будет составлять 11 шагов.

Стандартно, Last Step равен 16 (при размере 1/16 или 1/32 ноты) и 12 при выборе триолей. Пошаговые клавиши после последнего шага не функционируют.

LAST STEP 1...16

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку PATTERN (она засветится).
3. Удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 1. Клавиша 1 начнет мигать, и дисплей параметров отобразит "LastStep".
4. Вращайте колесо выбора для установки последнего шага и нажмите пошаговую клавишу 1 (клавиша 1 погаснет). Для отказа от установки нажмите кнопку STOP/CANCEL.

- Для сохранения отредактированного паттерна нажмите кнопку WRITE/RENAME.

При смене размера Last Step будет сброшен в 16 или 12.

При синхронизации ESX-1 от внешнего секвенсера, регионы с нестандартным размером не будут синхронизированы.

При установке Last Step, меньшем чем начальное количество шагов, нотные данные после последнего шага будут недоступны для воспроизведения. Если значение Last Step изменить в предыдущее значение, эти нотные данные будут звучать как прежде.

Перемещение данных внутри паттерна

MOVE DATA MOVE, REPEAT, RANDOM

Данная операция позволяет пошагово перемещать данные фразы и последовательности перемещений блока.

Данная функция неприменима к блокам среза.

Перемещение данных

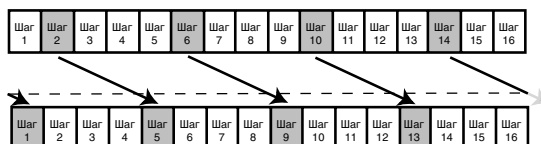
MOVE [-7.15...+7.15]*

*Количество шагов перемещения зависит от установок Length и Last Step.

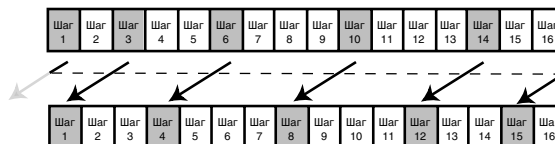
Используйте данную операцию для изменения стартовой позиции паттерна.

- Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
- Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 2 (MOVE DATA).
- Дисплей отобразит "Move", затем еще раз нажмите пошаговую клавишу 2.
- Кнопка выбора блока начнет мигать. Нажмите кнопки копируемых блока или последовательности перемещений, они начнут мигать. При этом можно прослушать звук нажатием кнопки соответствующего блока.
- Вращайте колесо для выбора количества шагов и направления (положительного или отрицательного) для перемещения данных. Для установки числа (длительности) до десятичной точки, вращайте колесо удерживая кнопку SHIFT.
- Нажмите мигающую пошаговую клавишу 2 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

При установке 3
Данные каждого шага переместятся на три шага вперед к концу паттерна.
Пример: 2 → 5, 6 → 9, 10 → 13, 14 → 1



При установке -2
Данные каждого шага переместятся на два шага назад к началу паттерна.
Пример: 1 → 15, 3 → 1, 6 → 4, 10 → 8, 14 → 12



Копирование данных

REPEAT 0.01...7.15*

* Максимальное количество копий зависит от установок Length и Last Step The.

Данная операция позволяет скопировать выбранное количество шагов из начала в конец паттерна определенное количество раз.

- Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
- Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 2 (MOVE DATA).
- Дисплей отобразит "Move", смените значение на "Repeat" и затем еще раз нажмите пошаговую клавишу 2.
- Кнопка выбора блока начнет мигать. Нажмите кнопки копируемых блока или последовательности перемещений, они начнут мигать. При этом можно прослушать звук нажатием кнопки соответствующего блока.
- Вращайте колесо для выбора количества копий.
- Нажмите мигающую пошаговую клавишу 2 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Случайное перемещение данных

RANDOM

Данная операция позволяет переаранжировать данные паттерна случайным образом.

После выполнения операции, нотные данные (в случае блоков клавиш) и существующие шаги будут в случайном порядке переназначены на другие шаги.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 2 (MOVE DATA).
3. Дисплей отобразит “Move”, смените значение на “Random” и затем еще раз нажмите пошаговую клавишу 2.
4. Кнопка выбора блока начнет мигать. Нажмите кнопки копируемых блока или последовательности перемещений, они начнут мигать. При этом можно прослушать звук нажатием кнопки соответствующего блока.
5. Нажмите мигающую пошаговую клавишу 2 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Копирование блока

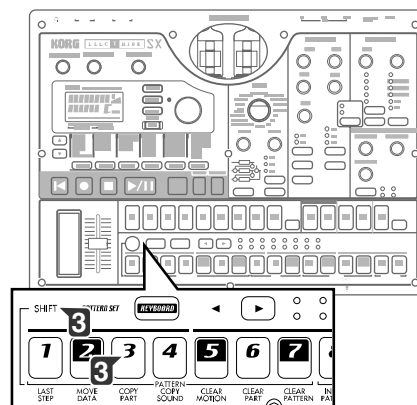
COPY PART

Вы можете копировать установки тембра и данные паттернов (включая последовательность перемещений) из одного блока в другой.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку выбора блока для определения блока назначения (засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 3 (COPY PART). (Клавиша 4 начнет мигать.) Кнопка блока-назначения начнет мигать.
4. Вращайте колесо для выбора номера копируемого паттерна.
5. Используйте кнопку выбора блока для определения копируемого блока. (Кнопка начнет мигать, а кнопка блока назначения погаснет.) При этом можно прослушать звук нажатием кнопки блока-источника (для блока клавиш будет звучать C4).
6. Нажмите пошаговую клавишу 3 еще раз для выполнения операции. Для отмены нажмите STOP/CANCEL.

При копировании между блоком могут скопироваться только триггерные данные.

Если копируется более 24 последовательностей перемещений, то они не копируются.

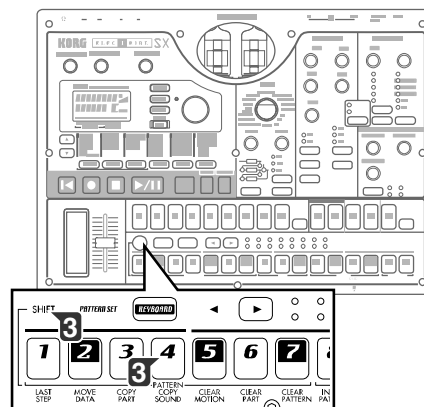


Копирование только тембра блока

COPY SOUND

Вы можете копировать тембр из одного блока в другой (данные паттернов и последовательность перемещений не копируются).

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения.
2. Нажмите кнопку выбора блока для определения блока-назначения (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 4 (COPY SOUND). (Клавиша 5 начнет мигать.) Кнопка блока-назначения начнет мигать.
4. Вращайте колесо для выбора номера копируемого паттерна. Вы можете нажать кнопку SHIFT для просмотра имени паттерна-назначения.
5. Используйте кнопку выбора блока для определения копируемого блока. (Кнопка начнет мигать, а кнопка блока назначения погаснет.) При этом можно прослушать звук нажатием кнопки блока-источника (для блока клавиш будет звучать C4).



6. Нажмите пошаговую клавишу 4 еще раз для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Копирование тембра между блоком клавиш и блоком ударных невозможно.

Стирание данных фразы из блока

Для стирания фразы из выбранного блока, используйте один из следующих методов.

Очистка всех данных блока

CLEAR PART

Данная операция стирает все ритмические данные и последовательности перемещений одновременно.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 6 (CLEAR PART). (Клавиша 6 начнет мигать.)
3. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока. Вы можете выбрать одновременно несколько блоков. Кнопки выбранных блоков начнут мигать. При этом можно прослушать звук нажатием кнопки блока. (Блок клавиш звучит на C4.)
4. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 6 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

При очистке блока клавиш, для всех шагов паттерна устанавливаются высоты "C4" и времена гейта "0.75".

Выполнение данной операции не удаляет установки тембра.

Стирание данных триггеров в процессе воспроизведения или записи

ERASE

1. Нажмите кнопку выбора блока для определения редактируемого блока.
2. В процессе воспроизведения или записи, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку RESET/ERASE. На протяжении времени удержания кнопок, данные триггеров из выбранного блока будут удаляться.

При стирании блока клавиш, уничтожаются только данные триггеров, а данные номеров нот и времени гейта для каждого шага не изменяются.

Стирание всех данных паттерна

CLEAR PATTERN

Данная операция стирает все данные выбранного паттерна. При этом инициализируются звуковые установки каждого блока, данные фраз (включая последовательности перемещений), темп, длительность и размер.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Выберите паттерн для стирания.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 7 (CLEAR PATTERN). (Клавиша 7 начнет мигать.) При этом можно нажать кнопку SHIFT для просмотра имени паттерна.
4. Еще раз нажмите пошаговую клавишу 7 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Сравнение отредактированного паттерна с оригиналом

Данная функция позволяет сравнить редактируемый паттерн с оригинальным перед сохранением.

1. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку PATTERN. Кнопка PATTERN начнет мигать, и ESX-1 перейдет в режим сравнения.
2. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для воспроизведения оригинального паттерна.
3. Нажмите кнопку PATTERN. Она перестанет мигать и прибор вернется к редактируемому паттерну.

Последовательность перемещений

Что представляет собой последовательность перемещений?

Для каждого блока, Вы можете записывать изменения параметров звука с помощью регуляторов для дальнейшего их циклического воспроизведения. Циклические перемещения регуляторов называются последовательностью перемещений. Последовательность перемещений позволяет записывать изменения любых параметров.

Доступны два типа последовательности перемещений: для блоков и эффектов.

Доступные для каждого типа органы управления приведены ниже. Возможна запись до 24 последовательностей перемещений в каждый паттерн.

Эффекты (FX1, FX2, FX3)

FX EDIT1, FX EDIT2

Блоки ударных (1-7B), блоки времени (1, 2), блок среза

Общие параметры: PITCH, EG TIME, PAN, LEVEL, START POINT, AMP EG, ROLL, REVERSE, FX SEND, FX SELECT;

параметры модуляции: SPEED, DEPTH, BPM SYNC, TYPE, DEST;

параметры фильтра: CUTOFF, EG INT, RESONANCE, TYPE

Блоки клавиш (1,2)

Общие параметры: GLIDE, EG TIME, PAN, LEVEL, START POINT, AMP EG, ROLL, REVERSE, FX SEND, FX SELECT;

параметры модуляции: SPEED, DEPTH, BPM SYNC, TYPE, DEST;

параметры генератора: OSC EDIT 1, OSC EDIT 2;

параметры фильтра: CUTOFF, EG INT, RESONANCE, TYPE

Блок аудиовхода

Общие параметры: EG TIME, PAN, LEVEL, AMP EG, ROLL, FX SEND, FX SELECT;

параметры модуляции: SPEED, DEPTH, BPM SYNC, TYPE, DEST;

параметры фильтра: CUTOFF, EG INT, RESONANCE, TYPE

Блоки акцента

Общие параметры: LEVEL

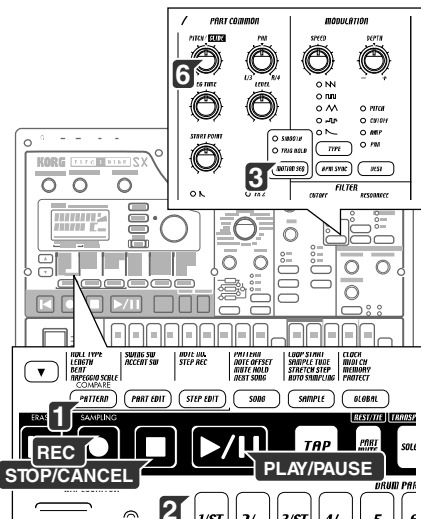
Запись последовательности перемещений

Рассмотрим запись в последовательность перемещений блока или эффекта.

В данном случае имеются две разновидности последовательности перемещений (SMOOTH и TRIG HOLD).

Если во время записи последовательности перемещений в блок Вы передвинете ранее записанный регулятор, эффект ранее перемещенного регулятора будет уничтожен.

1. В режиме паттерна выберите паттерн для редактирования.
2. Нажмите кнопку блока ударных для определения редактируемого блока.
3. Нажмите кнопку Motion Sequence для выбора SMOOTH или TRIG HOLD.
4. Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи (кнопка REC засветится, а кнопка PLAY/PAUSE начнет мигать).
5. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для запуска паттерна (кнопки REC и PLAY/PAUSE засветятся).



6. Перемещайте регулятор для создания необходимых изменений звука в цикле паттерна.
7. Когда, после начала перемещения регулятора, цикл паттерна закончится, кнопка REC автоматически погаснет и Вы вернетесь в режим воспроизведения.

Для модификации последовательности перемещений после ее записи воспользуйтесь функциями MOTION DEST. и MOTION VALUE режима паттерна STEP EDIT.

После нажатия на кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения, сохраните паттерн с записанной последовательностью перемещений.

В каждый паттерн возможна запись максимум 24 последовательностей перемещений.

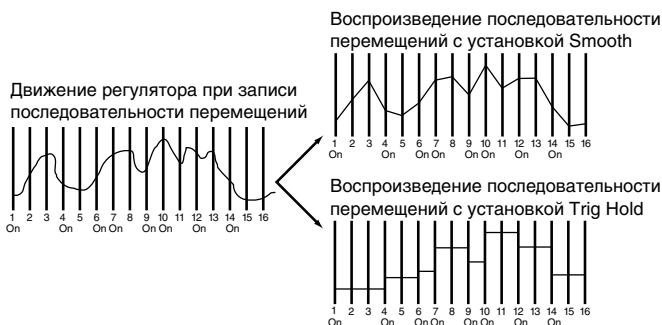
Для блока акцента допустим только режим TRIG HOLD.

Воспроизведение последовательности перемещений

Последовательность перемещений может воспроизводиться одним из двух способов, и Вы можете выбирать метод воспроизведения независимо для каждого блока.

Для последовательности перемещений эффекта доступно только значение SMOOTH. Для последовательности перемещений акцента доступно только значение TRIG HOLD.

AMP EG, ROLL, REVERSE, FX SELECT, FX SEND, MOD TYPE, MOD DEST, BPM SYNC и FILTER TYPE будут воспроизводиться как TRIG HOLD даже при выборе SMOOTH.



MOTION SEQ

SMOOTH: Значения регуляторов и звук изменяются плавно.

TRIG HOLD (удержание триггера): Значение последовательности перемещений регуляторов будет удерживаться в течение длительности ноты блока.

Когда светодиод последовательности перемещений не горит, эффект будет отсутствовать.

Контроль последовательности перемещений

Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку MOTION SEQ для проверки статуса пошаговых клавиш. Дисплей отобразит "FreeMot" и доступное количество последовательностей перемещений для записи.

Наличие последовательности перемещений	Светящиеся пошаговые клавиши
Регуляторы общей секции	1 и 2
Секция фильтра	3
Кнопки общей секции блоков	4
Effect 1 (данные Fx Edit 1)	5
Effect 1 (данные Fx Edit 2)	6
Effect 2 (данные Fx Edit 1)	7
Effect 2 (данные Fx Edit 2)	8
Effect 3 (данные Fx Edit 1)	9
Effect 3 (данные Fx Edit 2)	10
Регуляторы Modulation	11
Кнопки Modulation	12

Невозможно проконтролировать данные последовательности перемещений в процессе воспроизведения, записи или воспроизведения с установкой паттернов.

Редакция данных последовательности перемещений

Возможна редакция последовательности перемещений каждого блока или эффекта. Данные редактируются в единицах отдельных шагов.

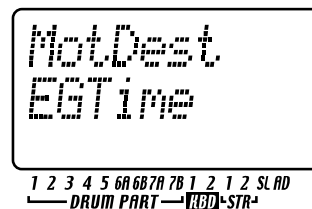
Выбор последовательности перемещений

MOTION DEST * * *

1. Выберите блок, содержащий редактируемую последовательность перемещений.
2. Нажмите кнопку STEP EDIT (она засветится).
3. Кнопками курсора выберите на дисплее “MotDest”.
4. Колесом выберите параметры записанной в блок последовательности перемещений.

Для выбора параметра не записанной в блок последовательности перемещений, при вращении колеса удерживайте нажатой кнопку Shift.

При выборе “MotDest” вы можете удерживая кнопку Shift, колесом выбрать параметр, для которого последовательность перемещений еще не записана, а затем использовать MOTION VALUE для редакции значений.



Редакция параметров последовательности перемещений

1. Выберите блок, содержащий редактируемую последовательность перемещений.
2. Нажмите кнопку STEP EDIT (она засветится).
3. Кнопками курсора выберите на дисплее “MotValue”.
4. Дисплей будет переключаться между выбранным именем параметра и его значением.
5. Нажмите пошаговую клавишу для выбора редактируемого шага. Для паттерна длительностью от 2 и более тактов шага можно выбрать кнопками курсора.
6. Колесом измените значение параметра. Если дисплей отображает “Disabl”, последовательность перемещений в данном шаге отсутствует.



MOTION DEST	MOTION VALUE * только для блоков клавиш
Fx1Ed1 (FX1 EDIT1)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx1Ed2 (FX1 EDIT2)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx2Ed1 (FX2 EDIT1)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx2Ed2 (FX2 EDIT2)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx3Ed1 (FX3 EDIT1)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Fx3Ed2 (FX3 EDIT2)	Disabl, 0...127 (зависит от FX TYPE)
Pitch/Glide (PITCH/GLIDE*)	Disabl, -63...+63 / Disabl, 0...127
EGTime (EG TIME)	Disabl, 0...127
Pan (PAN)	Disabl, L63...R63
Level (LEVEL)	Disabl, 0...127
SttPoint (START POINT)	Disabl, 0...127
AmpEG (AMP EG)	Disabl, Off, On
Roll (ROLL)	Disabl, Off, On
Revers (REVERSE)	Disabl, 0...127
FxSend (FX SEND)	Disabl, Off, On
FxSel (FX SELECT)	Disabl, Fx1, Fx2, Fx3
ModSpd (SPEED)	Disabl, 0...127

ModDpt (DEPTH)	Disabl, 0...127
ModTyp (TYPE)	Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env
ModDst (DST)	Disabl, Pitch, Amp, Pan, Cutoff
ModBPM (BPM SYNC)	Disabl, Off, On
Cutoff (CUTOFF*)	Disabl, 0...127
EgInt (EG INT*)	Disabl, -63...+63
Reso (RESONANCE*)	Disabl, 0...127
FitTyp (TYPE*)	Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+

Для сохранения событий, необходимо произвести операцию записи. При переключении на другой паттерн до сохранения, модифицированные данные будут утеряны.

При редакции последовательности перемещений невозможно использовать пошаговые клавиши для включения/отключения шагов.

В зависимости от блока, некоторые параметры могут быть недоступны.

При редакции последовательности перемещений кнопка Rec не действует.

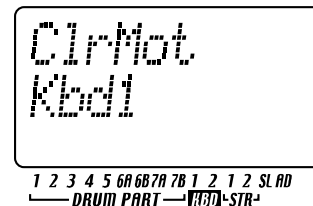
При выборе "MotDest" вы можете удерживая кнопку Shift, колесом выбрать параметр, для которого последовательность перемещений еще не записана, а затем использовать MOTION VALUE для редакции значений.

Стирание последовательности перемещений блока или эффекта

CLEAR MOTION

Данная операция удаляет все данные последовательности перемещений блока или эффекта.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для останова воспроизведения.
2. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 5 (CLEAR MOTION). (Клавиша 5 начнет мигать.)
3. Нажмите кнопку Motion Sequence редактируемого блока или секции эффекта (возможен выбор нескольких). Выбранная кнопка начнет мигать.
4. Нажмите пошаговую клавишу 5 еще раз для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



Это стирает все последовательности перемещений выбранного блока или эффекта.

Установка паттерна

Установка паттерна является функцией назначения выбранных паттернов на любые из 16 пошаговых клавиш для дальнейшего их переключения простым нажатием на клавишу. Доступны 8 групп паттернов, каждая из которых может содержать 16 паттернов. Также можно использовать функцию Chain Play. На установку паттерна можно назначить любой паттерн.

Установка паттерна не может использоваться в режиме песни.

При переключении паттернов в процессе воспроизведения, изменения будут происходить по окончании текущего воспроизводимого паттерна.

Воспроизведение установок паттерна

При воспроизведении установок паттерна, время смены паттернов, регулировка темпа и остальные функции аналогичны режиму обычного воспроизведения.

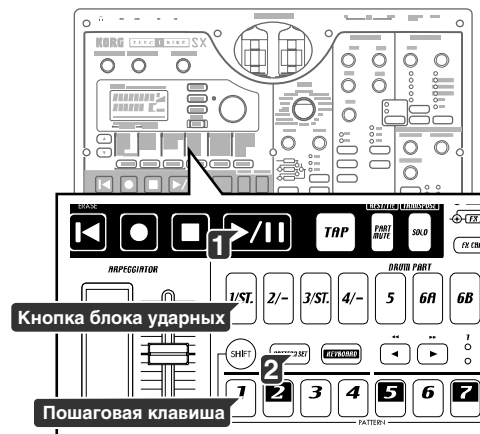
1. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для начала воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Pattern Set, нажмите пошаговую клавишу для переключения на паттерн, назначенный на пошаговую клавишу.

Удерживая кнопку Pattern Set и нажимая кнопку выбора, Вы можете переключать различные группы установок назначенных паттернов. Группа паттерновых установок будет индицироваться нижней линией светодиодов выбора (красные).

Удерживая кнопку Shift и нажимая кнопку Pattern Set, Вы можете включить функцию установок паттерна (кнопка будет мигать). Для выхода из данного режима, нажмите кнопку Pattern Set еще раз (кнопка погаснет).

Установка паттерна не может использоваться в процессе записи. При входе в запись (готовность к записи), установка паттерна сбрасывается.

Когда кнопка Pattern Set мигает, она выполняет функцию Pattern Set.



Последовательное воспроизведение установок паттерна

Данная функция позволяет определять начальную и конечную установки паттерна для циклического их воспроизведения. При включенной функции Pattern Set, нажмите две пошаговые клавиши, на которые будут назначены паттерны.

Например, если паттерны назначены на пошаговые клавиши, как указано в таблице, нижеприведенная операция приведет к циклическому воспроизведению в порядке A.01, A.20, B.03, B.04 и A.51 (A.01 - пошаговая клавиша 1 группы 1, а A.51 - пошаговая клавиша 5 группы 1).

Клавиша Светодиод	1	2	3	4	5	14	15	16
1	A.01	A.20	B.03	B.04	A.51	A.20	B.43	B.61
2	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28	C.21	A.07	A.08
3	B.01	B.02	B.04	B.62	A.01	A.05	A.45	A.64
4	D.01	D.02	D.03	D.04	D.05	D.07	D.08	D.09
5	A.01	A.20	B.03	B.04	A.51	A.20	B.43	B.61
6	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28	C.21	A.07	A.08
7	B.01	B.02	B.04	B.62	A.01	A.05	A.45	A.64
8	D.01	D.02	D.03	D.04	D.05	D.07	D.08	D.09

1. Нажмите пошаговую клавишу 1 группы 1 (загорится светодиод 1).
2. Продолжая удерживать пошаговую клавишу 1, нажмите пошаговую клавишу 5. Индикаторы пошаговых клавиш от 1 до 5 (выбранных для последовательного воспроизведения) загорятся.

В процессе последовательного воспроизведения вы можете нажать кнопку RESET/ERASE для воспроизведения с начала текущего паттерна.

Для останова последовательного воспроизведения вы можете выбрать другую установку паттерна или отменить функцию удержания паттерна.

Назначение установки паттерна

1. При остановленном воспроизведении, удерживая кнопку Pattern Set, нажмите выбранную для назначения паттерна пошаговую клавишу.
2. Продолжая удерживать кнопку Pattern Set, вращайте колесо для выбора номера назначаемого паттерна.
3. Продолжая удерживать кнопку Pattern Set, нажмите кнопку WRITE (кнопка WRITE начнет мигать).
4. Дисплей отобразит "PtSetWr?". Колесом выберите "Yes" и нажмите кнопку WRITE для сохранения данных. Для сброса выберите "No" или нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Если установка защиты памяти в режиме Global включена, запись данных невозможна. В этом случае, отключите установку защиты памяти до записи.

Никогда не отключайте питание прибора в процессе сохранения. Это может повредить данные.

Сохранение паттерна

Когда Вы производите операцию сохранения, “копирование данных внутри паттерна” происходит автоматически, в зависимости от длительности паттерна.

Для отмены изменений и возврата к оригинальным данным паттерна, выберите другой паттерн, не производя сохранение.

Сохранение с перезаписью

1. Нажмите кнопку WRITE/RENAME.

Дисплей параметров отобразит “WriteTo”, а дисплей значений отобразит “(номер позиции для сохранения)”. При этом вы можете нажать кнопку SHIFT для смены дисплея с “(номер позиции для сохранения)” на соответствующий “(6 символов имени паттерна)”.



Перезапись в другую позицию

Вращайте колесо для выбора номера паттерна для записи. Не сотрите случайно нужные данные.

2. Нажмите кнопку WRITE/RENAME для сохранения данных. Кнопка WRITE/RENAME засветится и по окончании операции погаснет. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

По окончании операции будет выбран сохраненный паттерн.

При записи паттерна данным способом, данные паттерна-назначения будут переписаны.

Если установка защиты памяти в режиме Global включена, запись данных невозможна. В этом случае, отключите установку защиты памяти до записи.

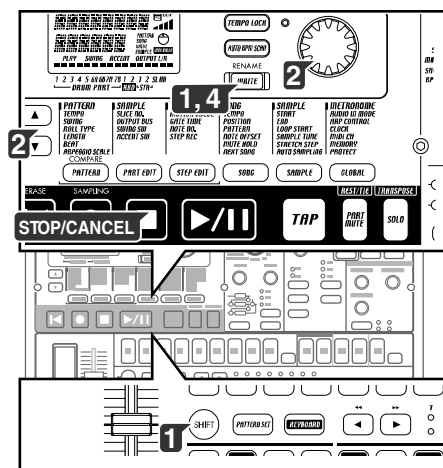
Никогда не отключайте питание прибора в процессе сохранения. Это может повредить данные.

Сохранение под другим именем

1. Удерживайте кнопку Shift и нажмите кнопку WRITE/RENAME (кнопка начнет мигать). Дисплей параметров отобразит “Rename”, а дисплей значений отобразит “(6 символов имени паттерна)”.
2. Кнопками курсора выбирайте позицию символов на дисплее значений, а колесом меняйте символы. Имя паттерна может состоять из 8 символов. По окончании нажмите кнопку WRITE/RENAME.
3. Вращайте колесо для выбора номера паттерна для записи. Дисплей параметров отобразит “WriteTo”, а дисплей значений отобразит “(номер позиции для сохранения)”.
4. Нажмите кнопку WRITE/RENAME еще раз для сохранения данных. Кнопка WRITE/RENAME засветится и по окончании операции погаснет. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL. По окончании операции будет выбран сохраненный паттерн.

При сохранении в процессе воспроизведения, воспроизводящийся паттерн не изменяется.

При сохранении в процессе воспроизведения и отмене операции, при нажатии кнопки STOP/CANCEL воспроизведение не прерывается. Воспроизведение остановится только при повторном нажатии кнопки STOP/CANCEL.



Режим песни

Что представляет собой песня?

В ESX-1, песня является набором музыкальных данных, состоящим из паттернов, воспроизводимых в определенном порядке. ESX-1 позволяет создавать и сохранять до 64 песен. В каждой песне может содержаться до 256 паттернов и фраз, а также запись перемещений регуляторов во время воспроизведения.

Что представляет собой позиция?

“Позиция” обозначает порядок воспроизведения или записи паттернов в песне, а также единицу редакции песни.

В песне невозможно сохранить отредактированные звуки. Используйте для этого режим паттерна.



Воспроизведение песни

1. Нажмите кнопку SONG. Она засветится.
2. Выберите кнопками курсора на дисплее “(имя песни)”.
3. Колесом выберите песню (S01-S64).
4. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для начала воспроизведения песни. Когда песня закончится, воспроизведение автоматически остановится.

Для паузы воспроизведения

Нажмите кнопку PLAY/PAUSE (она мигает).

Для продолжения воспроизведения

Нажмите кнопку PLAY/PAUSE еще раз (она светится).

Для останова воспроизведения

Нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Ускоренная перемотка песни вперед или назад

В процессе воспроизведения песни Вы можете использовать кнопки выбора для ускоренной перемотки. Для перемотки вперед, нажмите кнопку [8]. Для перемотки назад, нажмите кнопку [3].

Если кнопка KEYBOARD включена, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку выбора.

Выбор песни

SONG S.01...S.64

Используйте кнопки курсора для выбора на дисплее “(имя песни)”. Вращайте колесо для выбора одной из 64 песен S01 - S64.

Переключение песен

В процессе воспроизведения песни переключать невозможно, только осуществлять предварительный выбор номера песни. Если Вы выбираете номер песни в процессе воспроизведения, дисплей начнет мигать, индицируя выбранный номер. Когда текущая песня закончится, воспроизведение остановится, и новый выбранный номер начнет светиться постоянно. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE для воспроизведения выбранной песни.

Воспроизведение с начала позиции или песни

При воспроизведении песни Вы можете нажать кнопку RESET для запуска воспроизведения с начала паттерна, относящегося к текущей позиции воспроизведения.

Установка темпа воспроизведения

TEMPO 20.0...300.00

Использование колеса выбора

Используйте кнопки курсора для установки параметра “Темпо”. Вращайте колесо выбора для установки темпа. Для смены темпа в единицах десятков вращайте колесо, удерживая нажатой кнопку Shift.

Использование кнопки Tap

При воспроизведении песни, два или более раза нажмите кнопку Tap в необходимом темпе. ESX-1 определит интервал между нажатиями и установит соответствующее значение темпа. Данным способом можно изменить темп, даже если ESX-1 не находится в режиме воспроизведения.

Фиксация темпа

Если кнопка TEMPO LOCK включена (светится), темп воспроизведения не изменится даже при смене паттернов. Если кнопка TEMPO LOCK отключена (не светится), темп воспроизведения будет меняться согласно внутреннему темпу паттернов.

Если Вы изменили темп песни, а затем переключились на другую песню без сохранения, предыдущая песня вернется к начальному темпу. Для сохранения установки темпа, Вы должны произвести операцию записи.

Вы можете использовать колесо или кнопку TAP для смены темпа независимо от состояния кнопки Tempo Lock.

Состояние кнопки Tempo Lock может сохраняться в каждой песне. Для сохранения установки темпа, Вы должны произвести операцию записи.

Если в режиме GLOBAL параметр “Clock” установлен в “EXT” или “AUTO”, и ESX-1 синхронизируется по MIDI Clock, установки темпа и сохраненный в песне темп игнорируются.

Создание песни

Если Вы переключаетесь на другую песню в процессе редакции песни, все измененные данные теряются. Для сохранения изменений в песне, необходимо произвести операцию сохранения данных песни.

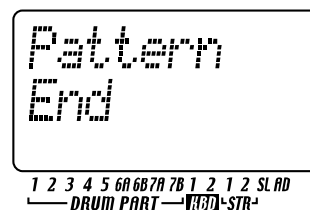
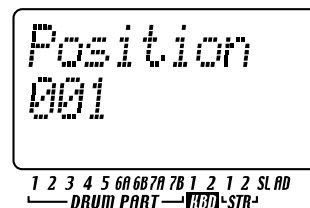
Определение паттерна для каждой позиции

POSITION 001...256

PATTERN A01...D64, End

Отключите функцию клавиатуры.

- Используйте кнопки курсора для установки параметра “Position”.
Имейте в виду, что дисплей отображает “001”.
- Используйте кнопки курсора для установки параметра “Pattern”.
- Вращайте колесо для выбора паттерна, назначаемого в позицию “001”.
- Нажмите кнопку [8] для перехода в следующую позицию. Дисплей отобразит “End”.
- Вращайте колесо для выбора паттерна. Выбранный здесь паттерн будет являться паттерном для позиции “002”.
- Когда Вы выбираете паттерн для позиции “002”, слово “End” перемещается в следующую позицию. Повторяйте шаги 4 и 5 для назначения любого количества паттернов.



Для воспроизведения законченной песни с начала, нажмите кнопку PLAY/PAUSE, а затем нажмите кнопку STOP/CANCEL. Иначе, используйте кнопки курсора для установки параметра “Position” и вращайте колесо или используйте кнопки выбора для установки позиции “001”. Затем нажмите кнопку PLAY/PAUSE.

Определение ноты каждого паттерна

NOTE OFFSET -24...24

Данная функция смещает ноту паттерна в выбранной позиции песни.

Note Offset смещает высоту тона в песне и не оказывает влияния на данные высоты тона самого паттерна.

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра "Position".
3. Используйте колесо или кнопки выбора для определения необходимой позиции.
4. Используйте кнопки курсора для установки параметра "NoteOfs".
5. Используйте колесо для определения сдвига высоты. Значения ± 1 обозначают полутона, ± 2 - полный тон, ± 7 - квинту, и ± 12 - одну октаву.

Даже когда дисплей отображает "NoteOfs", Вы можете использовать кнопки выбора для пошагового перемещения позиции вперед или назад.

При использовании кнопок выбора отключите кнопку KEYBOARD.

Редакция песни

Вы можете вставить новый паттерн в песню или удалить существующий паттерн. Вы можете также добавить в песню перемещения регуляторов или собственное исполнение.

Если Вы переключаетесь на другую песню в процессе редакции песни или отключаете питание прибора, все внесенные изменения теряются. Для сохранения изменений в песне, необходимо произвести операцию сохранения данных песни.

Вставка паттерна

INSERT PATTERN

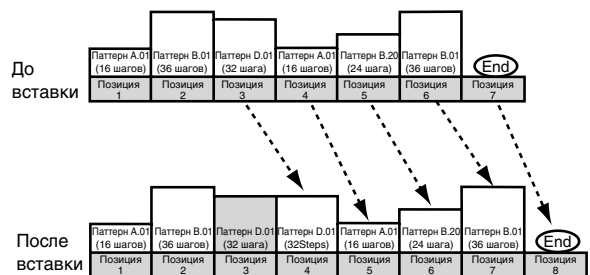
Вы можете вставить паттерн в определенную позицию, и последующие паттерны переместятся назад (к концу песни).

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 8 (INSERT PATTERN). (Клавиша 8 начнет мигать.)
3. Вращайте колесо для выбора позиции вставки паттерна. (Например, если Вы хотите вставить паттерн в позицию 3, дисплей должен отображать "003".)
4. Нажмите пошаговую клавишу 8 еще раз, и паттерн будет вставлен перед началом позиции (клавиша погаснет.) Для сброса, нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Вставленный паттерн станет паттерном, который ранее находился в данной позиции. Теперь Вы можете определить необходимый паттерн для данной позиции. Все последующие данные переместятся назад.



Вставка нового паттерна в позицию 3



Удаление паттерна

DELETE PATTERN

Вы можете удалить паттерн из определенной позиции, и последующие паттерны переместятся вперед (к началу песни).

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 9 (DELETE PATTERN). (Клавиша 9 начнет мигать.)



3. Вращайте колесо для выбора позиции удаления паттерна. (Например, если Вы хотите удалить паттерн из позиции 5, дисплей должен отображать “005”.)
4. Нажмите пошаговую клавишу 9 еще раз (она погаснет), и паттерн будет удален. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Когда Вы удаляете паттерн, данные событий текущей позиции также удаляются. Данные после удаленного паттерна перемещаются вперед.

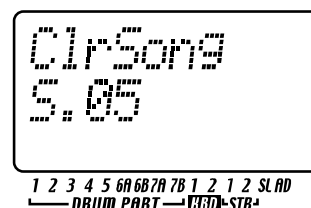


Удаление данных песни

CLEAR SONG

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 10 (CLEAR SONG). (Клавиша 10 начнет мигать.)
3. Нажмите пошаговую клавишу 10 еще раз для уничтожения данных песни. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

При ошибочном удалении данных песни, вращайте колесо для повторного выбора песни без сохранения. Это восстановит все исходные данные.



Изменение паттерна

1. Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра “Position”.
3. Используйте колесо для выбора позиции для модификации.
4. Используйте кнопки курсора для установки параметра “Pattern”.
5. Используйте колесо для выбора паттерна, назначаемого в выбранную позицию.

Для прослушивания назначаемых паттернов, нажмите кнопку режима паттерна для входа в режим паттерна и включите воспроизведение. Для возврата в режим песни, нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки воспроизведения, а затем нажмите кнопку режима песни.

Мьютирование блоков

Данная функция сохраняет мьютирование блоков при смене паттернов в процессе воспроизведения.

MUTE HOLD Off, On

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра “MuteHold”.
2. Используйте колесо для выбора значения.

Off: Установки мьютов блоков для каждого паттерна будут активироваться при каждом старте соответствующего паттерна в процессе воспроизведения. При смене позиции, но не паттерна, они будут сохраняться.

On: Установки мьютов блоков для каждого паттерна не изменяются при смене паттернов в процессе воспроизведения. В начале песни установки мьютов блоков будут соответствовать паттерну позиции 1.

Последовательное воспроизведение песен

NEXT SONG Off, S.01...S.64

Данная функция определяет порядок воспроизведения последующих песен после окончания текущей.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра “NextSong”.
2. Используйте колесо для выбора следующей песни. При выборе Off, воспроизведение завершится по окончании текущей песни.

Установка NEXT SONG игнорируется при воспроизведении синхронно с входящими сообщениями MIDI Clock. ESX-1 подчиняется сообщениям Song Select [F3, ss] (ss: номер песни) из внешнего устройства.

Запись событий

Режим песни позволяет записывать в реальном времени партию используя барабанные клавиши, функцию клавиатуры, арпеджиатор и перемещения регуляторов.

Такой тип записи в режиме песни называется “запись событий”.

Запись событий позволяет записывать 6 типов данных (данные событий).

- Исполнение на кнопках блоков ударных, среза, времени и аудиовходов.
- Исполнение с помощью функции клавиатуры
- Перемещение регуляторов и переключателей (только для выбранного блока).
- Исполнение с помощью арпеджиатора.
- Солирование и мьютирование блоков.
- Темп.

Процедура записи событий

Запись событий позволяет записывать два или более типов событий в одном месте и в одно время. Запись событий всегда переписывает предыдущие данные (“запись с замещением”). Невозможно наложение записи событий в одном месте. Существующие события других типов не изменяются.

1. Выберите песню для записи событий.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра “Position”.
3. Используйте колесо или кнопки выбора для перемещения в позицию начала записи.
4. Нажмите кнопку REC, затем нажмите кнопку PLAY/PAUSE для начала записи событий.
5. Используйте органы управления для записи событий.
6. Нажмите кнопку STOP/CANCEL для остановки записи событий.

Если музыкальные данные песни совпадают с данными записи событий, данные песни в процессе воспроизведения будут иметь приоритет.

Перемещения регуляторов, являющиеся записью событий в режиме песни, будут всегда воспроизводиться согласно установке SMOOTH типа последовательности перемещений (а не TRIG HOLD).

Для сохранения записи событий, необходимо произвести операцию записи. При переключении на другую песню или отключении питания прибора до сохранения, записанные данные будут потеряны.

После перемотки песни назад, воспроизведение согласно данным событий будет некорректно.

Если в процессе воспроизведения Вы управляете регулятором, участвующим в записи событий, воспроизведение событий данного регулятора будет отменено до момента

Удаление данных событий из песни

Для удаления данных событий из песни выполните запись на удаляемом участке при удержании кнопки SHIFT и кнопки RESET/ERASE.

Проверка данных событий песни

Если в песне записаны данные событий, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку MOTION SEQ, что приведет к свечению пошаговых клавиш 15 - 16, а дисплей отобразит “SongEvt” и количество записанных в текущей песне событий.

Невозможно проверить данные событий в процессе воспроизведения или записи.

Сохранение песни

Для сохранения созданной песни, необходимо произвести операцию записи. Для отказа от сохранения, переключите песни без проведения операции записи.

При сохранении песни, ранее записанная в позицию сохранения песня переписывается.

Простое сохранение

1. Нажмите кнопку WRITE/RENAME.

Дисплей параметров отобразит “WriteTo”, а дисплей значений отобразит “(номер позиции для сохранения)”.

При этом вы можете нажать кнопку SHIFT для смены дисплея с “(номер позиции для сохранения)” на соответствующий “(6 символов имени песни)”.



Перезапись в другую позицию

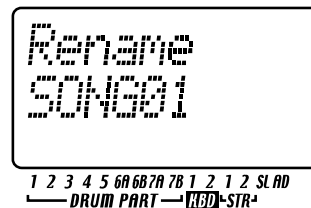
Вращайте колесо для выбора номера песни для записи. Не сотрите случайно нужные данные.

2. Нажмите кнопку WRITE/RENAME для сохранения данных. Кнопка WRITE/RENAME засветится и по окончании операции погаснет. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

После сохранения будет выбран номер сохраненной песни.

Переименование и сохранение песни

1. Удерживайте кнопку Shift и нажмите кнопку WRITE/RENAME один раз (кнопка начнет мигать). Дисплей параметров отобразит “Rename”, а дисплей значений отобразит “(6 символов имени песни)”.



2. Кнопками курсора выбирайте позицию символов на дисплее значений, а колесом меняйте символы. Имя песни может состоять из 8 символов, однако отображаются только 6. По окончании нажмите кнопку WRITE/RENAME.

3. Вращайте колесо для выбора номера песни для записи. Дисплей параметров отобразит “WriteTo”, а дисплей значений отобразит “(номер позиции для сохранения)”. При этом вы можете нажать кнопку SHIFT для смены дисплея с “(номер позиции для сохранения)” на соответствующий “(6 символов имени песни)”.

4. Нажмите кнопку WRITE/RENAME еще раз для сохранения данных. Кнопка WRITE/RENAME засветится и по окончании операции погаснет. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Если установка защиты памяти в режиме Global включена, запись данных невозможна. В этом случае, отключите установку защиты памяти до записи.

Никогда не отключайте питание прибора в процессе сохранения. Это может повредить данные.

Режим Global

В режиме Global Вы можете установить различные общие параметры прибора. Нажмите кнопку GLOBAL для входа в режим Global. Для выхода из режима Global, нажмите кнопку другого режима.

При отключении питания, несохраненные установки режима Global будут утеряны.

Установка метронома

Определяет функционирование метронома. Если Вы используете запись в реальном времени для создания паттерна с начала, обычно используется метроном. Метроном отсчитывает удары с длительностью в четверть ноты. Кроме случая выбора значения “On 3/4”, звук метронома слышен на выходах L/R и наушников вместе с остальными звуками ESX-1 и аудиовходами.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра “Metronom”.
2. Вращайте колесо выбора для выполнения установки метронома.

Установка метронома не сохраняется. При включении питания она всегда имеет значение “Off”.

METRONOME [Off, Rec0, Rec1, Rec2, On, On 3/4]

Off Метроном отключен.

Rec0 Метроном звучит только в процессе записи (когда кнопки REC и PLAY/CANCEL светятся).

Rec1 До начала записи раздается один отсчет. Метроном звучит только в процессе записи.

Rec2 До начала записи раздаются два отсчета. Метроном звучит только в процессе записи.



On Метроном звучит в процессе воспроизведения и записи. До начала записи отсчета не будет.

On 3/4 Метроном звучит в процессе воспроизведения и записи через выходы 3/4. (На выходах L/R и наушников он отсутствует.) До начала записи отсчета не будет.

Установка режима входного аудиосигнала

AUDIO IN MODE L/Mono, Stereo

Данная настройка определяет, будет ли поступающий на вход звуковой сигнал рассматриваться как моно (только левый канал) или стерео. При работе с монофоническим источником вроде микрофона выберите “L/Mono”. При использовании стерео источника, типа проигрывателя компакт-дисков, выберите “Stereo”.

1. При помощи кнопок курсора установите на дисплее “AudioIn”.
2. Колесом ввода выберите “L/Mono” или “Stereo”.

Даже если режим Audio In настроен на работу со стерео сигналом, монофоническая настройка при сэмплеировании вызовет микширование левого и правого каналов в моно. Если вы настроите режим Audio In на работу со стерео сигналом, то используйте стереоразъём 1/4”.

Смена функции арпеджиатора

Данная установка переключает функции слайдера и ленточного контроллера арпеджиатора.

1. Используйте кнопки курсора для установки параметра “ArpCntrl”.
2. Вращайте колесо для выбора между “Normal” или “Revers”

ARP CONTROL Normal, Revers

Normal Слайдер: Высота (блоки клавиш)

Ленточный контроллер: Длительность гейта (блоки клавиш, аудиовхода) / Размер (блоки ударных, среза, времени) + Note-on

Revers Слайдер: Длительность гейта (блоки клавиш, аудиовхода) / Размер (блоки ударных, среза, времени)

Ленточный контроллер: Высота (блоки клавиш) + Note-on

Установка защиты памяти

Данная установка защищает содержимое памяти для режимов паттерна и песни.

Используйте кнопки курсора для установки параметра “Protect”.

Вращайте колесо выбора для переключения защиты между “Off” и “On”.

PROTECT Off, On

Когда защита включена (On), кнопка WRITE/RENAME не функционирует, и невозможно переписывать данные или принимать данные MIDI-дампа.

Заводские установки предусматривают включенную защиту.

Данная установка действует на режимы Pattern, Part Edit, Step Edit и Song. В режиме Global всегда возможно сохранять данные вне зависимости от установки Protect.

Сохранение установок режима Global

Для сохранения установок необходимо выполнить операцию записи до отключения питания. Сохраненные установки будут эффективны после включения питания. Для отказа от изменений просто отключите питание до записи.

1. Нажмите кнопку режима Global или MIDI.
2. Нажмите кнопку WRITE/RENAME один раз (кнопка начнет мигать). Дисплей отобразит “GloblWr?”. Колесом выберите “Yes” и нажмите кнопку WRITE/RENAME еще раз для записи данных. В процессе сохранения, кнопка WRITE/RENAME будет светиться, а по окончании операции - погаснет.

Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL или выберите “No”.

В режиме Global всегда есть возможность выполнить операцию сохранения, вне зависимости от установок защиты.

Никогда не отключайте питание прибора до окончания процесса записи данных в память. Это может повредить данные.

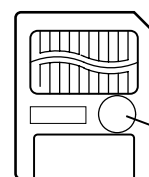
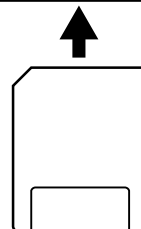
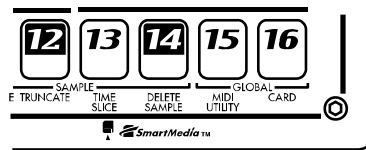
Использование SmartMedia

Карты SmartMedia используются для сохранения и загрузки внутренних данных ESX-1.

ESX-1 поддерживает SmartMedia с напряжением питания 3 В (3.3 В) и емкостью 4-128 Мб.

Правильно ориентируйте карту SmartMedia и полностью вставляйте ее в слот.

Не предпринимайте попыток вынуть карту SmartMedia из слота или отключить питание (при светящемся индикаторе карты) в процессе обмена с ней данными. Это может повредить карту.



Защитный стикер

Правила эксплуатации SmartMedia

ESX-1 поддерживает SmartMedia с напряжением питания 3.3 В (или SmartMedia с ID) и емкостью 4-128 Мб.

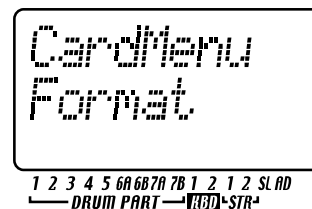
Никогда не используйте других типов SmartMedia; ESX-1 может быть испорчен. Для защиты от случайного стирания или перезаписи данных SmartMedia поместите на нее защитную наклейку. При необходимости переписывания данных SmartMedia, защиту необходимо удалить.

- Оберегайте карты SmartMedia от физических воздействий, а также от воздействия высоких температур.
- Не прикасайтесь к контактам SmartMedia. Это может вызвать повреждение карты статическим электричеством. Храните карты в специальной антистатической упаковке.

Форматирование SmartMedia

Форматирование уничтожает все содержимое SmartMedia.

1. Вложите карту в слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD). (Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Колесом выберите на дисплее значений "Format" и нажмите пошаговую клавишу 16.
5. Дисплей параметров отобразит "Sure?". Колесом выберите на дисплее "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.



В процессе форматирования пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса.

6. По окончании операции или при выборе "No" и нажатии пошаговой клавиши 16, дисплей вернется в предыдущее операции состояние. (Клавиша 16 погаснет.)

Отформатированные на отличных от ESX-1 приборах карты SmartMedia могут распознаваться некорректно. В таком случае переформатируйте их на ESX-1.

Сохранение всех данных на SmartMedia

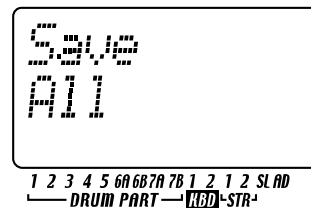
На SmartMedia можно сохранить все данные паттернов, песен, сэмплов и общие данные ESX-1.

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD). (Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Дисплей значений отобразит "Load". Колесом выберите на дисплее значений "Save" и нажмите пошаговую клавишу 16.



5. Дисплей параметров отобразит “Save”, и дисплей значений отобразит “All”.
Нажмите пошаговую клавишу 16.

При выборе “PSG”, будут сохранены только данные паттернов, песен и общие.



6. Назначьте имя сохраняемого файла. Дисплей параметров отобразит “Rename”, а дисплей значений отобразит имя текущих данных. Кнопками курсора на дисплее значений выберите позицию символа, а колесом изменить символ. По окончании нажмите пошаговую клавишу 16.

Дисплей параметров отобразит “Sure?”, а дисплей значений отобразит “No”. Колесом выберите на дисплее “Yes” и нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе сохранения пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

При наличии на SmartMedia файла с аналогичным именем, дисплей параметров отобразит “OverWrt?”, а дисплей значений отобразит “No”. При выборе колесом “Yes” и нажатии пошаговой клавиши 16, ранее записанные на SmartMedia данные будут уничтожены и заменены новыми. При отказе от ввода имени, файл будет сохранен под именем “NO_NAME”.

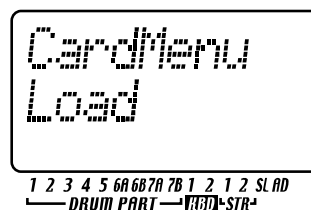
При наличии защитной наклейки на карте SmartMedia запись невозможна. Поэтому перед операцией сохранения удалите ее.

Никогда не вынимайте карту SmartMedia из слота и не отключайте питание в процессе сохранения или форматирования. Это может повредить карту SmartMedia.

Один файл занимает около 2 Мб. При недостатке свободного места на SmartMedia операция сохранения невозможна.

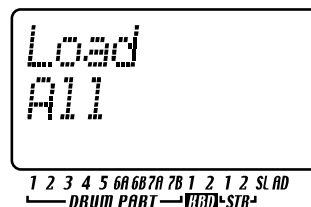
Загрузка всех данных с карты SmartMedia в ESX-1

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD).
(Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит “CardMenu”.



4. Дисплей значений отобразит “Load”. Нажмите пошаговую клавишу 16.
5. Дисплей параметров отобразит “Load”, а дисплей значений отобразит “All”.
Нажмите пошаговую клавишу 16. Дисплей параметров отобразит “(6 символов имени файла)”. Колесом выберите нужный файл и нажмите пошаговую клавишу 16.

При выборе “PSG”, будут загружены только данные паттернов, песен и общие.



7. Дисплей параметров отобразит “Sure?”, а дисплей значений отобразит “No”. Колесом выберите на дисплее “Yes” и нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе загрузки пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса. По окончании загрузки ESX-1 перейдет в режим паттерна и установит паттерн A01.

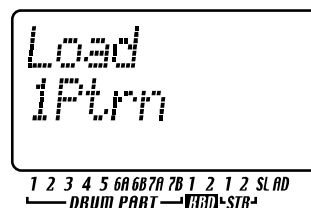
Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Имейте в виду, что данная процедура не записывает паттерн во внутреннюю память.

При поставке с завода включена защита памяти, поэтому данная операция будет невыполнима. Перед загрузкой отключите защиту памяти.

Загрузка паттерна с карты SmartMedia

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD).
(Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит “CardMenu”.
4. Дисплей значений отобразит “Load”. Нажмите пошаговую клавишу 16.
5. Дисплей параметров отобразит “Load”, а дисплей значений отобразит “All”.
Колесом выберите на дисплее “1Ptrn” и нажмите пошаговую клавишу 16.



6. Выберите файл (выбранное при операции Save All имя), содержащий загружаемый паттерн. Дисплей значений отобразит “LdFile”, а дисплей параметров отобразит “(6 символов имени файла)”. Колесом выберите нужный файл и нажмите пошаговую клавишу 16.

Возможно использование файлов, сохраненных в ES-1. При выборе файла ES-1, дисплей отобразит “(ES1)”. Но из-за несовместимости ряда параметров звук может отличаться.

7. Выберите паттерн для загрузки. Дисплей параметров отобразит “Load”, а дисплей значений отобразит “(номер паттерна)” (при удержании кнопки SHIFT будет отображено имя паттерна). Колесом выберите нужный паттерн и нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции.

По окончании загрузки ESX-1 перейдет в режим паттерна (клавиша 16 погаснет, и загорится кнопка PATTERN).

Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Имейте в виду, что данная процедура не записывает паттерн во внутреннюю память.

При поставке с завода включена защита памяти, поэтому данная операция будет невыполнима. Перед загрузкой отключите защиту памяти.

Загрузка паттерна не подразумевает загрузку используемых в нем сэмплов.

Сохранение отдельного сэмпла на SmartMedia

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD). (Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит “CardMenu”.
4. Дисплей значений отобразит “Load”. Колесом выберите на дисплее значений “Save” и нажмите пошаговую клавишу 16. Дисплей параметров отобразит “Save”.
5. Дисплей значений отобразит “All”. Колесом выберите на дисплее значений “Sample” и нажмите пошаговую клавишу 16.
6. Выберите сохраняемый сэмпл. Дисплей параметров отобразит “SelSmp1”, колесом выберите на дисплее значений “(номер сэмпла в памяти ESX-1).” (При этом можно нажать кнопку SHIFT для просмотра имени сэмпла.) Колесом выберите сохраняемый номер. По окончании нажмите пошаговую клавишу 16.
7. Назначьте имя сохраняемого сэмпла. Кнопками курсора на дисплее значений выберите позицию символа, а колесом изменить символ.
8. Нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе загрузки пошаговые клавиши будут индентифицировать состояние процесса.



По окончании операции ESX-1 перейдет в предыдущий перед сохранением режим (клавиша 16 погаснет).

Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

При наличии защитной наклейки на карте SmartMedia запись невозможна. Поэтому перед операцией сохранения удалите ее.

Никогда не вынимайте карту SmartMedia из слота и не отключайте питание в процессе сохранения или форматирования. Это может повредить карту SmartMedia.

При недостатке свободного места на SmartMedia операция сохранения невозможна.

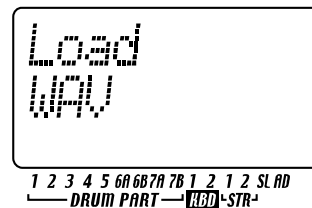
Загрузка отдельного сэмпла с карты SmartMedia

Возможна загрузка сэмплов форматов ESX-1 или ES-1, а также файлов WAVE или AIFF.

Загрузка файла WAV или AIFF

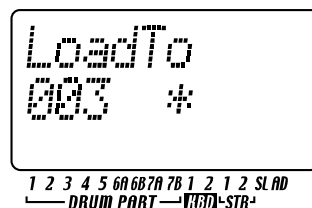
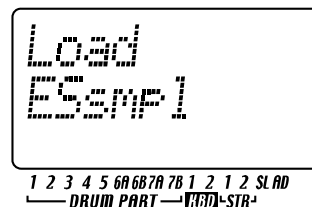
1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD). (Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит “CardMenu”.

4. Дисплей значений отобразит "Load". Нажмите пошаговую клавишу 16.
5. Дисплей параметров отобразит "Load", а дисплей значений отобразит "All". Колесом выберите на дисплее "WAV" или "AIFF" и нажмите пошаговую клавишу 16.
6. Выберите сэмпл. Дисплей значений отобразит "Load", а дисплей параметров отобразит "(имя файла)". Колесом выберите нужный файл. Нажатием кнопки PLAY/PAUSE можно прослушать сэмпл. По окончании выбора нажмите пошаговую клавишу 16.
7. Выберите номер-назначение загрузки. Дисплей параметров отобразит "LoadTo", а дисплей значений отобразит "(номер сэмпла в памяти ESX-1)." (При этом можно нажать кнопку SHIFT для просмотра имени сэмпла.) Колесом выберите номер-назначение загрузки. Существующие номера сэмплов обозначены звездочкой "*" справа от номера сэмпла. Нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе загрузки пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса.



Загрузка файла ES (ESX-1 или ES-1)

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD). (Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Дисплей значений отобразит "Load". Нажмите пошаговую клавишу 16.
5. Дисплей параметров отобразит "Load", а дисплей значений отобразит "All". Колесом выберите на дисплее "ESsmp1" и нажмите пошаговую клавишу 16.
6. Выберите сэмпл. Дисплей значений отобразит "Load", а дисплей параметров отобразит "(имя файла)". Колесом выберите нужный файл. Нажатием кнопки PLAY/PAUSE можно прослушать сэмпл. По окончании выбора нажмите пошаговую клавишу 16.
7. Выберите номер-назначение загрузки. Дисплей параметров отобразит "LoadTo", а дисплей значений отобразит "(номер сэмпла в памяти ESX-1)." (При этом можно нажать кнопку SHIFT для просмотра имени сэмпла.) Колесом выберите номер-назначение загрузки. Существующие номера сэмплов обозначены звездочкой "*" справа от номера сэмпла.
8. Нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе загрузки пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса. По окончании загрузки ESX-1 перейдет в режим паттерна (клавиша 16 погаснет, и загорится кнопка PATTERN).



Имейте в виду, что данная процедура переписывает внутреннюю память.

При поставке с завода включена защита памяти, поэтому данная операция будет невыполнима. Перед загрузкой отключите защиту памяти.

При недостатке свободного места в памяти операция загрузки невозможна, и выдается сообщение "MemFull".

Удаление файла ESX-1 с карты SmartMedia

Данная операция необратима.

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD). (Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Дисплей значений отобразит "Load". Колесом выберите на дисплее значений "Delete" и нажмите пошаговую клавишу 16.
5. Выберите удаляемый файл. Колесом выберите нужный файл и нажмите пошаговую клавишу 16.
6. Дисплей параметров отобразит "Sure?", а дисплей значений отобразит "No". Колесом выберите на дисплее "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе удаления пошаговые клавиши будут индцировать состояние процесса.

Удаление файла WAVE или AIFF с карты SmartMedia

1. Вложите карту SmartMedia с слот SmartMedia.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите пошаговую клавишу 16 (CARD). (Клавиша 16 начнет мигать.) Дисплей параметров отобразит "CardMenu".
4. Дисплей значений отобразит "Load". Колесом выберите на дисплее значений "Delete" и нажмите пошаговую клавишу 16.
5. Колесом выберите удаляемый файл WAVE или AIFF и нажмите пошаговую клавишу 16.
6. Дисплей параметров отобразит "Sure?", а дисплей значений отобразит "No". Колесом выберите на дисплее "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 16 для выполнения операции. В процессе удаления пошаговые клавиши будут индицировать состояние процесса.

Форматы файлов WAV/AIFF

При загрузке/сохранении данных ESX-1 обращается к следующим разделам файлов.

WAV-файлы (импорт/экспорт)

Используются разделы Format, Sample и Data.

Раздел Format ('fmt')

ESX-1 поддерживает файлы Wave со следующими установками раздела Format.

Формат: стандартный PCM

Каналы: 1 (моно) / 2 (стерео)

Разрядность: 8/16 бит; 8-битные данные расширяются до 16-битных добавлением нулей в младшие 8 битов.

Частота дискретизации: 11.025 ~ 96.000 (Гц)

В случае отличных от 44.100 Гц частот, параметр Tune сэмпла подстраивается в процессе загрузки для коррекции воспроизведения.

Раздел Sample ('smp')

При импорте файла WAV, созданного сторонним оборудованием, ESX-1 импортирует только данные цикла и назначает их на внутренний параметр Loop Start.

При импорте данных, раздел Sample создается согласно установкам цикла, определенным в ESX-1.

При импорте

Загружается первый цикл из списка циклов сэмпла. При загрузке данных цикла параметр End в ESX-1 переписывается параметром Loop End раздела Sample.

При экспорте

Если в сэмпле ESX-1 задан цикл, в файле создается раздел Sample. При этом задаются следующие параметры.

Производитель: 0x42

Продукт: 0x71

Период сэмпла: определяет частоту дискретизации сэмпла

MIDI-нота: 0x3C

Количество циклов: 1

Список циклов сэмпла: один цикл, соответствующий установкам LoopStart и EndPoint в ESX-1

Раздел Data ('data')

Непосредственно волновые данные сэмпла.

AIFF-файлы (только импорт)

Определяются разделы Common и SoundData.

Раздел Common ('COMM')

Каналы: 1 (моно) / 2 (стерео)

Разрядность: 8/16 бит; 8-битные данные расширяются до 16-битных добавлением нулей в младшие 8 битов.

Частота дискретизации: 11.025 ~ 96.000 (Гц)

В случае отличных от 44.100 Гц частот, параметр Tune сэмпла подстраивается в процессе загрузки для коррекции воспроизведения.

Раздел SoundData ('SSND')

Непосредственно волновые данные сэмпла. Смещение и размер блока игнорируются. (Звуковые данные с распределением блоков не поддерживаются.)

Параметры MIDI

В режиме Global Вы можете изменять установки MIDI-канала и синхронизации.

При отключении питания, несохраненные установки MIDI будут утеряны.

MIDI-каналы

Данные могут приниматься при установке приемного и передающего устройств на один MIDI-канал. Установка MIDI-канала в ESX-1 осуществляется независимо для каждого блока клавиш 1, 2 и всех блоков ударных.

Использование ESX-1 в качестве тон-генератора

При использовании ESX-1 в совокупности с другим MIDI-оборудованием, подключите MIDI-кабелем разъем MIDI OUT внешнего устройства к разъему MIDI IN ESX-1.

1. Нажмите кнопку Global.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра "MIDI ch".
3. Установите канал передающего устройства в соответствии с каналом блока клавиш 1 в ESX-1.
4. Запустите воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве, и будет слышен блок клавиш 1.

Если Вы имеете многодорожечный MIDI-секвенсер, используйте установки MIDI-каналов всех блоков по вышеизложенной методике. Установите MIDI-канал каждого блока на соответствующую дорожку и включите воспроизведение секвенсера.

Установка MIDI-канала каждого блока

Вы можете определить MIDI-канал каждого блока клавиш, а также блоков ударных. Прием и передача осуществляются по одному каналу. Заводские установки предусматривают следующее.

Блок	Канал
Блок клавиш 1 (общий)	1
Блок клавиш 2	2
Остальные блоки	10
MIDI ch	1...16

1. Нажмите кнопку Global (она засветится).
2. Используйте кнопки курсора для установки на дисплее параметра "MIDI ch".
3. Нажмите кнопку блока, канал которого необходимо изменить (она засветится). Для блока ударных, нажмите любую из 13 кнопок блоков (засветятся кнопки всех блоков ударных).
4. Вращайте колесо для выбора канала.

Эксклюзивные данные и события Program Change передаются и принимаются по общему MIDI-каналу.

MIDI-утилиты

Здесь производятся установки MIDI-фильтров, назначения нот ударных, номеров контроллеров и прием/передача MIDI-данных.

Установки фильтров MIDI

MIDI FILTER

Вы можете выбрать типы MIDI-сообщений для приема и передачи.

1. Нажмите кнопку Global.
2. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 15 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит "MIDIUtil".
3. Дисплей значений отобразит "Filter". Нажмите кнопку 15.
4. Дисплей параметров отобразит "PCEN".

Для каждого из символов "PCEN" на дисплее, выберите "O", если Вы хотите принимать и передавать данный тип сообщений, или выберите "X", если нет. Вращайте колесо для выбора комбинации типов сообщений для передачи и приема.

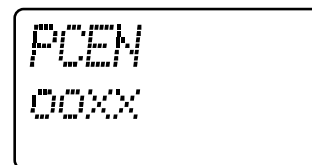
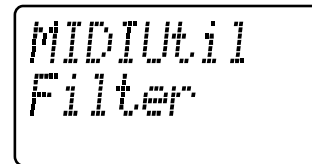
P: Объединяет сообщения Program Change, Bank Select и Song Select.

C: Сообщения Control Change.

E: Эксклюзивные данные. Однако, когда индицируется страница MIDI Dump, эксклюзивные данные могут приниматься и передаваться вне зависимости от данной установки.

I: Нотные сообщения.

5. По окончании установок нажмите кнопку 15 для возврата в режим MIDI. (Кнопка 15 погаснет, а кнопка MIDI загорится.) Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL или кнопку любого режима.



Установка номера ноты для блока ударных

DRUM NOTE NO. C-1...G9

Данная установка определяет номер MIDI-ноты для каждого блока. При назначении одинаковых номеров нот на два и более блоков и приеме данной ноты с внешнего MIDI-устройства, тембры данных блоков будут воспроизводиться одновременно.

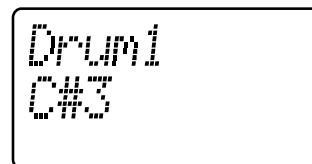
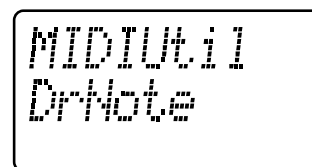
1. Нажмите кнопку Global.
2. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 15 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит "MIDIUtil".
3. Дисплей значений отобразит "Filter". Вращайте колесо для выбора "DrNote" и нажмите кнопку 15.
4. Нажмите кнопку блока с изменяемым номером ноты.
5. Дисплей параметров отобразит имя выбранного блока ударных, а дисплей значений отобразит соответствующий номер.

Колесом выберите нужный номер ноты. Для каждого назначаемого блока ударных повторите вышеизложенные шаги.

6. По окончании установок нажмите кнопку 15 для возврата в режим MIDI. (Кнопка 15 погаснет, а кнопка MIDI загорится.) Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL или кнопку любого режима.

Заводские установки следующие.

Блок	Нота
Drum1	C2
Drum2	D2
Drum3	E2
Drum4	F2



Drum5	G2
Drum6A	F 2
Drum6B	A 2
Drum7A	C 3
Drum7B	D 3
Stretch1	A-1
Stretch2	A#-1
Slice	B-1
Audio in	C0

Соответствие между названиями нот и их номерами зависит от производителя.

Каждый регулятор блока ударных может редактироваться сообщениями NRPN.

Note-on/off

Когда Вы нажимаете кнопку блока ударных, назначенный на нее номер ноты передается по выбранному MIDI-каналу.

Когда Вы используете функцию клавиатуры и нажимаете пошаговую клавишу, передается сообщение Note-on [9n, kk, vv] (n: канал, kk: номер ноты, vv: громкость) по MIDI-каналу, определенному для данного блока.

В ESX-1 значение громкости определяется уровнем акцента. Когда Вы отпускаете пошаговую клавишу, передается сообщение Note-off [8n, kk, vv]. Однако, большинство устройств с ESX-1 не передают значение Note-off. Когда сообщения Note-on/off принимаются по назначенному на блок MIDI-каналу, блок выдает звук.

Если установка "N" MIDI-фильтра установлена в "x", сообщения note-on/off не передаются и не принимаются.

Назначение номера MIDI Control Change на регулятор

#CC ASSIGN CC#00...31, 32...127

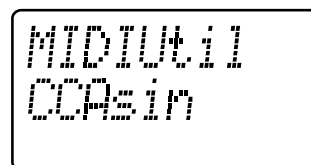
Для каждого регулятора можно определить номер последовательного контроллера.

1. Нажмите кнопку Global.
2. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 15 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит "MIDIUtil".
3. Вращайте колесо для выбора на дисплее значений "CCAsin" и нажмите пошаговую клавишу 15.
4. Дисплей параметров отобразит "CCAssign", а дисплей значений отобразит "(имя соответствующего регулятора)". Колесом выберите конфигурируемый регулятор и нажмите пошаговую клавишу 15.
5. Дисплей параметров отобразит "CCNumber", а дисплей значений отобразит "(номер последовательного контроллера)". Колесом выберите нужный номер контроллера и нажмите пошаговую клавишу 15.
6. Нажмите пошаговую клавишу 15, дисплей отобразит "Continue?". Для производства установок другого регулятора, колесом выберите "Yes" и нажмите пошаговую клавишу 15. Затем повторите шаги 4 и 5.

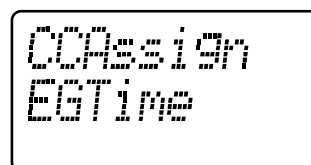
По окончании установок колесом выберите "No" и нажмите кнопку 15 для возврата в режим MIDI.

Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL или кнопку любого режима.

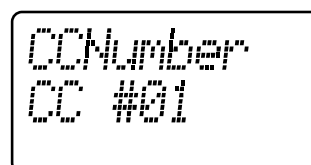
Поддержка номеров контроллеров могут отличаться в зависимости от производителя.



1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
— DRUM PART — [MIDI]-STR



1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
— DRUM PART — [MIDI]-STR



1 2 3 4 5 6A 6B 7A 7B 1 2 1 2 SL AD
— DRUM PART — [MIDI]-STR

Передача установок данных звука

Данные песни, паттерна или всего прибора могут передаваться в качестве MIDI эксклюзивных данных, и сохраняться на внешнем устройстве.

Прием/передача дампа данных

Используемый канал устанавливается в режиме MIDI параметром MIDI Ch. Данные дампа также передаются по приеме сообщения Data Dump Request.

MIDI DUMP PtBnkA...D, AllSng, Global

Передача

1. Подключите разъем MIDI OUT прибора ESX-1 к разъему MIDI IN внешнего MIDI-устройства, принимающего MIDI-дамп.
2. Установите внешнее MIDI-устройство и ESX-1 на один MIDI-канал. При использовании MIDI-файлера данное условие необязательно.
3. Нажмите кнопку GLOBAL.
4. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 15 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит "MIDIUtil".
5. Дисплей значений отобразит "Filter". Вращайте колесо для выбора "Dump" и нажмите пошаговую клавишу 15.
6. Дисплей параметров отобразит "MIDIDump". Дисплей значений отобразит "(передаваемые данные)". Вращайте колесо для выбора передаваемых данных.

PtBnkA: данные паттернов банка A (A01...64)

PtBnkB: данные паттернов банка B (B01...64)

PtBnkC: данные паттернов банка C (C01...64)

PtBnkD: данные паттернов банка D (D01...64)

AllSng: данные всех песен

Global: общие данные

7. Нажмите пошаговую клавишу 15 для начала передачи дампа. Для отмены операции нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Прием

Если в режиме Global параметр Protect установлен в "on", вне режима Global принимать дампы невозможно.

1. Подключите разъем MIDI IN прибора ESX-1 к разъему MIDI OUT внешнего MIDI-устройства, передающего MIDI-дампы.
2. Установите внешнее MIDI-устройство и ESX-1 на один MIDI-канал (клавишный блок 1 в ESX-1). При использовании MIDI-файлера данное условие необязательно.
3. Нажмите кнопку GLOBAL.
4. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 15 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит "MIDIUtil".
5. Дисплей значений отобразит "Filter". Вращайте колесо для выбора "Dump" и нажмите пошаговую клавишу 15.
6. Дисплей параметров отобразит "MIDIDump". Передавайте дампы с внешнего MIDI-устройства в ESX-1.

При приеме и передаче дампа не нажимайте кнопки прибора ESX-1.

Когда светодиоды выбора параметра индицируют Dump, системные эксклюзивные данные могут передаваться и приниматься даже в том случае, если параметр фильтра MIDI "E" установлен в "X".

При приеме дампа ESX-1 записывает данные в память около 10 секунд (светится кнопка Write/Rename). Никогда не отключайте питание прибора в течение этого процесса, это может повредить данные. Также при этом невозможен прием MIDI-данных. Для последовательного приема нескольких дампов необходимо выдерживать между ними небольшую паузу.

Переключение паттернов

При переключении паттернов передаются сообщения Program Change и Bank Select [Bn, 00, mm] (контроллер #00), [Bn, 20, bb] (контроллер #32) (mm: высший байт номера банка, bb: низший байт номера банка).

При приеме сообщения Program Change, паттерны переключаются в пределах одной группы (например, с A01 на A02). При приеме сообщения Bank Select, следующее принятое сообщение Program Change выберет паттерн из другой группы (например, с A01 на C01). Прием и передача сообщений Program Change управляется установкой фильтра MIDI.

Bank Select

MSB	LSB	Program Change	Номер паттерна
00	00	0-127	A01-B64
00	01	0-127	C01-D64

Изменение высоты тона

Сообщения Pitch bend [En, vv, vv] (vv, vv: низший и высший байты значения; вместе определяют 16'384 шагов, где 8192 (vv, vv = 00H, 40H) является центральным значением) не передаются, а только принимаются блоками клавиш. Диапазон изменения высоты тона определяется установкой Bend Range в режиме GLOBAL.

BEND RANGE – 12...12

1. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
2. Удерживая нажатой кнопку Shift, нажмите пошаговую клавишу 15 (MIDI UTILITY) (она засветится). Дисплей параметров отобразит "MIDIUtil".
3. Вращайте колесо для выбора параметра "BndRng" и нажмите пошаговую клавишу 15. Дисплей значений отобразит текущий диапазон изменения высоты тона.
4. Вращайте колесо для выбора диапазона. Значения ± 1 обозначают полутон, ± 2 - полный тон, ± 7 - квинту, и ± 12 - одну октаву.

Для некоторых звуков может оказаться невозможным изменение высоты тона в выбранном диапазоне.

Синхронизация ESX-1 с внешним MIDI-устройством

Возможна синхронная работа ESX-1 от секвенсера, передающего сообщения MIDI Clock.

Рекомендуется использовать ESX-1 в качестве мастера.

CLOCK Int, Ext, Auto

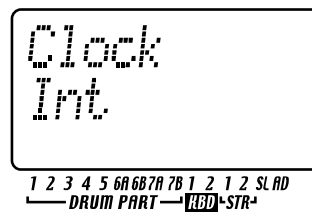
Int: ESX-1 будет мастером; внешнее MIDI-устройство будет синхронизироваться с ним.

Ext: Внешнее MIDI-устройство будет мастером; ESX-1 будет синхронизироваться с ним.

Auto: При приеме сообщений MIDI Clock с внешнего MIDI-устройства, ESX-1 будет автоматически функционировать как при установке "Ext". В противном случае его работа аналогично установке "Int".

Синхронизация внешнего MIDI-устройства от ESX-1

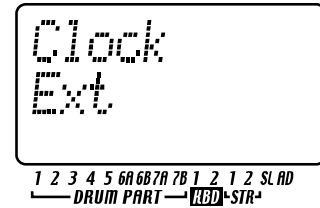
1. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI IN прибора ESX-1 к разъему MIDI OUT внешнего устройства.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Используйте кнопки курсора для установки параметра "Clock".
4. Вращайте колесо для выбора "Int" (внутренняя синхронизация).
5. Установите внешнее MIDI-устройство (slave) на прием сообщений MIDI Clock.
6. Когда Вы запустите воспроизведение на ESX-1, внешнее MIDI-устройство начнет синхронное воспроизведение.



При выполнении операции сброса и воспроизведения для начала воспроизведения с начала паттерна, ESX-1 передаст только сообщение MIDI Start.

Синхронизация ESX-1 с внешним мастер-устройством по MIDI

1. Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI OUT прибора ESX-1 к разъему MIDI IN внешнего устройства.
2. Нажмите кнопку GLOBAL (она засветится).
3. Используйте кнопки курсора для установки параметра "Clock".
4. Вращайте колесо для выбора "Ext" (внешняя синхронизация).
5. Установите внешнее MIDI-устройство (master) на передачу сообщений MIDI Clock.
6. Возвратитесь в режим паттерна или режим песни.
7. Когда Вы запустите внешнее MIDI-устройство, ESX-1 одновременно начнет синхронное воспроизведение.



Если данные MIDI Clock принимаются разъемом MIDI IN, Вы можете включить ESX-1 в режим синхронного воспроизведения нажатием кнопки PLAY/PAUSE.

Если параметр MIDI Clock установлен в "Ext" или "Auto" и ESX-1 синхронизирован с приходящим MIDI clock, темп воспроизведения определяется темпом внешнего секвенсера и не может изменяться внутри ESX-1.

Если при воспроизведении в синхронизации с MIDI Clock принимается сообщение MIDI Start, ESX-1 начнет воспроизведение с начала текущего паттерна (или, в случае песни, с начала паттерна, воспроизводимого при приеме сообщения MIDI Start).

Синхронная работа с устройствами серии ELECTRIBE

Синхронная работа устройств Electribe значительно расширяет возможности создания музыки. Возможна работа ESX-1 с моделями Electribe-MX (EMX-1), S (ES-1) или M (EM-1).

Для синхронизации темпа воспроизведения ES-1 и ESX-1:

Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI OUT на ESX-1 к разъему MIDI IN на ES-1. Подключите аудиовыходы ESX-1 и ES-1 к микшеру или усилительной системе.

1. Нажмите кнопку GLOBAL.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра "Clock".
3. Установите ESX-1 в "Int", а ES-1 в "Ext".
4. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE на ESX-1 для запуска паттерна или песни. (Кнопка PLAY/PAUSE загорится). ES-1 начнет воспроизводить паттерн синхронно с темпом ESX-1.

Для синхронного воспроизведения паттернов ESX-1 и ES-1 с одинаковыми номерами:

1. Нажмите кнопку GLOBAL.
2. Используйте кнопки курсора для установки параметра "Clock".
3. Установите ESX-1 в "Int", а ES-1 в "Ext".
4. Установите блок синтеза ESX-1 и ES-1 на один MIDI-канал (например, "01").
5. Установите MIDI-фильтр ESX-1 "P" в "O".
Установите MIDI-фильтр ESX-1 "N" в "X".

Относительно синхронизации

Сообщения, используемые для синхронизации (сообщения в реальном времени) включают в себя: Timing Clock [F8], Start [FA], Continue [FB] и Stop [FC]. В синхронной системе один прибор (master) передает эти сообщения, а другой(ие) (slave) - принимает.

Timing Clock

Приемные устройства осуществляют воспроизведение согласно темпу, определяемому сообщениями Timing Clock, передаваемыми мастером. На каждую четверть ноты передаются 24 сообщения Timing Clock. Когда параметр Clock режима Global установлен в INT, ESX-1 является мастером и передает данные сообщения в

реальном времени. Когда Clock установлен в EXT, ESX-1 является управляемым, и принимает данные сообщения в реальном времени. Однако, даже когда Clock установлен в "Auto", в отсутствии приходящих сообщений Timing Clock, ESX-1 работает согласно внутреннему тайм-коду.

Start

Сообщение Start определяет начало воспроизведения. Нажатие кнопки PLAY/PAUSE на мастере передает сообщение Start. Ведомые устройства, принимая сообщение Start, синхронизируются с далее приходящими сообщениями Timing Clock и начинают воспроизведение с начала.

Continue, Stop

Если кнопка START/PAUSE нажимается на мастере, когда он находится в режиме паузы, передается сообщение Continue. Когда ведомое устройство принимает сообщение Continue, оно продолжает воспроизведение с точки останова. При нажатии в процессе воспроизведения кнопки Stop, мастер передает сообщение Stop. По приему сообщения Stop, ведомые устройства прекращают воспроизведение.

Синхронизация в режиме песни

В режиме песни ESX-1 может принимать и передавать сообщения Song Select и Song Position Pointer.

Song Select

При переключении песен передается сообщение Song Select [F3 ss] (ss: номер песни). В ESX-1 Вы можете выбрать 64 песни. Если ESX-1 принимает сообщение Song Select в режиме песни, он переключает песни. Передача и прием сообщений Song Select разрешается/запрещается установкой фильтра MIDI в режиме Global.

Song Position Pointer

При изменении текущей позиции в мастер-устройстве, когда песня остановлена, передается сообщение Song Position Pointer [F2 pp pp], (pp: номер MIDI-кликов от начала песни; т. е., количество сообщений Timing Clock, деленное на 6.)

Song Position Pointer индицирует текущую позицию останова секвенсера. Когда Song Position Pointer принимается в режиме песни ведомым устройством, оно изменяет позицию песни в соответствии с мастером. Однако, в ESX-1 длительность каждого паттерна может быть различной, поэтому ведущее и ведомое устройства не обязательно должны находиться в одной позиции. При нажатии кнопки Start/Pause на мастере передается сообщение Continue, и песня начинает воспроизведение с текущей позиции. Когда ведомое устройство принимает сообщение Continue, оно синхронизируется с сообщениями Timing Clock и начинает воспроизведение с текущей позиции песни. Вы можете определить позицию старта воспроизведения, а затем начать воспроизведение с синхронизацией.

Если Вы используете колесо выбора или кнопки выбора для быстрого перемещения вдоль песни при воспроизведении, сообщения Song Position Pointer не передаются. Имейте в виду, что если Вы производите данную операцию в процессе синхронного воспроизведения, синхронизация будет потеряна. Также, даже если сообщения Song Position Pointer принимаются в процессе воспроизведения, позиция воспроизведения не изменяется.

Редакция звуков

С помощью посылы по MIDI эксклюзивных данных, Вы можете переписывать все или отдельные паттерны. Использование сообщений NRPN в режиме паттерна, Вы можете редактировать активные для каждого блока регулировки.

Использование сообщений NRPN для редакции

NRPN (Non Registered Parametr Number) являются сообщениями, введенными производителями для доступа к специфическим функциям прибора. В ESX-1, сообщения NRPN назначены на блоки ударных.

Для редакции используйте NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] и NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (контроллеры #98 и 99) (rr, mm: низший и высший байты номера параметра) для выбора параметра. Затем передавайте Data Entry (MSB) [Bn, 06, mm] и Data Entry (LSB) [Bn, 26, vv] (контроллеры #06 и 38) (mm, vv: высший и низший байты значения; вместе определяют 16'384 шагов) для установки значения.

Относительно системных эксклюзивных сообщений

Производители используют системные эксклюзивные сообщения, в-основном, для приема и передачи параметров, присущих определенному устройству, типа звуковых данных и данных редакции. Формат системных эксклюзивных сообщений прибора ESX-1: [F0, 42, 3n, 71, ff, ... F7].

F0: эксклюзивный статус
42: идентификатор Korg
3n: [n=0-F] общий MIDI-канал (1~16)
71: идентификатор модели ESX-1
ff: идентификатор функции (тип сообщения)
...
F7: конец эксклюзивного сообщения

Некоторые USB MIDI-интерфейсы не могут передавать или принимать эксклюзивные сообщения ESX-1.

Некоторые системные эксклюзивные сообщения имеют специфическое назначение и называются “универсальными системными эксклюзивными сообщениями”.

Из них ESX-1 поддерживает следующие.

- При приеме сообщения Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7], ESX-1 передает Inquiry Message [F7, 7E, nn, 06, 02, (девять байт), F7], означающее “Я - Korg ESX-1 и версия моей системы...”.

ДОПОЛНЕНИЯ

Неисправности

При включении в сеть дисплей не светится

- Проверьте подключение сетевого адаптера к прибору.
- Проверьте подключение сетевого адаптера к сетевой розетке.

Отсутствует звук

- Проверьте правильность подключения усилителя, микшера или головных телефонов к необходимым разъемам. (Если паттерн воспроизводится, то коммутация в порядке.)
- Проверьте правильность установок и включения усилителя и микшера.
- Проверьте установку мастер-регулятора уровня ESX-1.

Звук не останавливается

- Иногда может помочь переключение между режимами паттерна и песни.
- Если ноты “зависают” при работе ESX-1 по MIDI, удерживая кнопку SHIFT нажмите кнопку STOP/CANCEL для выполнения команды MIDI Reset.
- По окончании прослушивания паттерна, нажмите кнопку Stop/Cancel.

Звуки или поведение прибора отличаются от отредактированных

- Производите операцию сохранения после редакции перед переключением песен, паттернов или отключением питания. Оцените возможность случайного последующего изменения параметров редакции.

Отсутствует управление по MIDI

- Проверьте правильность подключения MIDI-кабеля.

При воспроизведении ESX-1 от внешнего устройства

- Проверьте соответствие установки MIDI-каналов ESX-1 и передающего устройства.
- Проверьте правильность установки параметров MIDI-канала.
- Проверьте правильность установки фильтров MIDI.

При воспроизведении внешнего устройства от ESX-1

- Проверьте соответствие установки MIDI-каналов ESX-1 и приемного устройства.
- Проверьте правильность установки фильтров MIDI.

Невозможно сохранить паттерн или песню

- Проверьте отключение защиты записи.

Нажатие пошаговых клавиш не соответствует выбранному звуку

- Производите операцию сохранения после редакции звука блока.
- Проверьте включение функции клавиатуры.
- Проверьте наличие последовательности перемещений.

Невозможно использовать SmartMedia

- Карта SmartMedia отформатирована в другом устройстве - компьютере или цифровой камере, перед использованием ее нужно отформатировать в ESX-1.
- Карта SmartMedia некорректно вставлена. Отключите питание и правильно вставьте SmartMedia.

Звук искажен

- Регулятор TUBE GAIN находится в отличном от минимального положении.

Сообщения об ошибках

При возникновении сообщения об ошибке, его можно удалить нажатием кнопки STOP/CANCEL.

CardBrk

Карта SmartMedia повреждена.

Создайте архивные копии файлов карты SmartMedia. Операцией Write/Delete удалите поврежденные файлы с карты SmartMedia. Если после форматирования карты сообщение осталось, смените карту.

Card Fmt

SmartMedia не читается.

Архивируйте данные SmartMedia в компьютер. Затем отформатируйте SmartMedia в ESX-1, перепишите на нее нужные файлы и считайте их с ESX-1.

CardFull

Недостаточно места в ESX-1 или на SmartMedia.

Для сохранения данных удалите лишние файлы с карты SmartMedia. Затем произведите запись. Для сохранения данных ESX-1 карта SmartMedia должна иметь минимум 2 Мб свободного места.

EventOvr

Переполнение памяти событиями.

Используйте операцию удаления событий для стирания лишних событий из песни.

FileDelt

Ошибка удаления файла с SmartMedia.

Повторите операцию.

FileLoad

Ошибка загрузки файла с SmartMedia.

Повторите операцию.

FileName

Запись на SmartMedia директории с уже имеющимся именем.

Удалите директорию с SmartMedia или смените имя файла в ESX-1 и повторите операцию.

FileSave

Ошибка записи на SmartMedia.

Повторите операцию.

Mem Full

Недостаточно памяти для загрузки сэмпла с SmartMedia или копирования сэмпла внутри ESX-1.

Удалите ненужные файлы для высвобождения пространства.

MotSqFul

Невозможна запись последовательности перемещений.

В ESX-1 возможна запись максимум 24 последовательностей перемещений в каждый паттерн.

С помощью операции CLEAR MOTION удалите лишние последовательности перемещений и повторите запись.

NoFiles

SmartMedia не содержит распознаваемых ESX-1 файлов.

В ESX-1 можно загружать только файлы .EMX.

Protect

Включена защита памяти от записи.

В режиме Global отключите защиту памяти.

Удалите защитную наклейку карты SmartMedia.

SongEvt

При записи песни под другим номером достигнуто максимальное количество записываемых событий.

Используйте операцию удаления событий для стирания лишних событий из песни.

Write

Невозможна запись данных.

Повторите операцию записи.

Возврат к заводским установкам

Данные паттернов и песен в приборе ESX-1 установлены на заводе, и Вы можете восстановить их в памяти в любое время. После этого, созданные Вами паттерны и песни, использующие данные паттерны будут уничтожены и замещены заводскими данными. Для сохранения созданных паттернов и песен, Вы должны предварительно произвести операцию записи на SmartMedia.

1. Одновременно нажав кнопки SOLO и WRITE/RENAME, включите питание.
2. Дисплей отобразит "ALL Init", и кнопка PLAY/PAUSE начнет мигать.
3. Для загрузки заводских данных нажмите мигающую кнопку PLAY/PAUSE. Для отмены нажмите кнопку STOP/CANCEL.

Загрузка требует приблизительно 30 секунд.

Когда загрузка окончится, ESX-1 вернется к начальному состоянию. Через несколько секунд дисплей отобразит номер паттерна "A01", и ESX-1 перейдет в режим паттерна.

Никогда не отключайте питание прибора до окончания процесса загрузки данных. Это может повредить данные.

Спецификации

Количество блоков: 16 (2 блока синтеза, 9 блоков ударных, 1 блок акцента ударных, 1 блок акцента, 1 блок среза, 1 временной блок, 1 блок аудиовхода)

Сэмплерная емкость: 384 (256 моно, 128 стерео) до 285 секунд максимум (моно)

Частота сэмплирования: 44.1 кГц

Емкость памяти: 256 паттернов, 64 песни

Эффекты: 3 процессора x 16 типов

Секвенция: максимум 128 шагов на блок

Последовательность перемещений: 24 переназначаемых параметра

Песня: максимум 256 паттернов на песню

максимум примерно 20000 событий записи

Коммутация

PHONES

Разъем: стереоджек

Максимальный выходной уровень: 16 мВт/33 Ом и более/TUBE GAIN = мин.

Выходное сопротивление: 33 Ом

OUTPUT (L/MONO, R)

Разъемы: 2 моноджека

Максимальный выходной уровень: 0 dBu и более / TUBE GAIN = мин.

Выходное сопротивление: 220 Ом (110 Ом при MONO)

Сопротивление нагрузки: 10 кОм и более

INDV.OUT (3, 4)

Разъемы: 2 моноджека

Максимальный выходной уровень: +7 dBu и более

Выходное сопротивление: 220 Ом

Сопротивление нагрузки: 10 кОм и более

INPUT (AUDIO IN)

Разъем: стерео (несимметричный)

Входное сопротивление: 10 кОм (при LINE) /910 Ом (при MIC)

Максимальный входной уровень

(LINE): -20 dBu/ AUDIO IN LEVEL = макс.

(MIC): -52 dBu / AUDIO IN LEVEL = макс.

Сопротивление источника: 600 Ом

MIDI (IN, OUT, THRU): 5-контактный DIN

SmartMedia: 4-128 Мб, 3 В (3.3 В)

Лампы: 12AX7/ECC83 x 2

Питание: сетевой адаптер 9 В

Потребляемая мощность: 23 Вт

Габариты: ширина 358 мм, глубина 256 мм, высота 62 мм (с резиновыми ножками)

Вес: 3.1 кг

**Возможно некоторое колебание характеристик в зависимости от внешних условий и степени прогрева ламп.*

Список паттернов

#	Название	Автор	Темп	Длина
A01	House1	KEMMEI	120	8
A02	House2	KEMMEI	128	8
A03	House3	KEMMEI	120	8
A04	House4	KEMMEI	125	8
A05	House5	KEMMEI	122	8
A06	House6	KEMMEI	126	4
A07	House7	KEMMEI	130	8
A08	House8	KEMMEI	127	8
A09	House9	KEMMEI	126	8
A10	House10	Tomoki Hirata	128	8
A11	House11	Oliver Munyak	125	8
A12	House12	KEMMEI	130	8
A13	House13	Doug Beck	130	8
A14	Garage1	Oliver Munyak	126	8
A15	Garage2	Tomoki Hirata	128	8
A16	Garage3	KEMMEI	125	4
A17	Garage4	Tomoki Hirata	132	4
A18	R&B1	Michael Scherchen	120	8
A19	R&B2	Michael Scherchen	100	4
A20	R&B3	Michael Scherchen	100	4
A21	R&B4	Michael Scherchen	106	8
A22	R&B5	Michael Scherchen	110	8
A23	R&B6	Michael Scherchen	89	4
A24	R&B7	Michael Scherchen	109	4
A25	R&B8	Michael Scherchen	106	8
A26	R&B9	Michael Scherchen	92	4
A27	R&B10	Cory Tyson	85	8
A28	R&B11	Cory Tyson	86	4
A29	R&B12	Ian Fisher	80	4
A30	R&B13	Ian Fisher	106	8
A31	R&B14	Ian Fisher	104	8
A32	R&B15	Ian Fisher	102	8
A33	R&B16	Doug Beck	100	8
A34	HipHop1	Ian Fisher	105	8
A35	HipHop2	Ian Fisher	98	8
A36	HipHop3	Ian Fisher	93	8
A37	HipHop4	Cory Tyson	99	4
A38	HipHop5	Ian Fisher	97	4
A39	HipHop6	Ian Fisher	112	8
A40	HipHop7	Michael Scherchen	106	8
A41	HipHop8	Michael Scherchen	106	4
A42	HipHop9	Cory Tyson	88	8
A43	HipHop10	Cory Tyson	85	4
A44	DeepHs1	Oliver Munyak	124	8
A45	DeepHs2	Oliver Munyak	119	8
A46	DeepHs3	Oliver Munyak	127	4
A47	DeepHs4	Oliver Munyak	126	4
A48	DeepHs5	Oliver Munyak	126	8
A49	DeepHs6	KEMMEI	128	8
A50	HardHs1	KORG	129	8
A51	HardHs2	Tomoki Hirata	129	8
A52	HardHs3	Doug Beck	135	8
A53	HardHs4	Doug Beck	137	8
A54	2Step	Tomoki Hirata	135	8
A55	Breaks1	KORG	137	8
A56	Breaks2	KORG	134	8
A57	BigBeat1	KEMMEI	169	8
A58	BigBeat2	KEMMEI	120	8
A59	BigBeat3	KEMMEI	118	8
A60	BigBeat4	KEMMEI	125	8
A61	BigBeat5	KEMMEI	120	4
A62	BigBeat6	KEMMEI	120	8
A63	BigBeat7	KEMMEI	126	4
A64	BigBeat8	KEMMEI	141	4

#	Название	Автор	Темп	Длина
B01	BigBeat9	KEMMEI	133	8
B02	D&B1	KORG	171	8
B03	D&B2	KORG	173	8
B04	D&B3	KORG	173	8
B05	D&B4	KORG	173	8
B06	D&B5	KORG	174	8
B07	D&B6	KORG	173	8
B08	D&B7	KORG	174	8
B09	D&B8	Oliver Munyak	173	8
B10	Jungle	KORG	170	8
B11	Danceh1	Cory Tyson	100	4
B12	Danceh2	Cory Tyson	94	2
B13	Danceh3	Cory Tyson	52	4
B14	Danceh4	Cory Tyson	98	4
B15	Danceh5	Ian Fisher	92	8
B16	Reggae1	Cory Tyson	79	4
B17	Reggae2	Ian Fisher	70	8
B18	FJazz1	KEMMEI	92	4
B19	FJazz2	KEMMEI	97	8
B20	FJazz3	KEMMEI	120	8
B21	FJazz4	KEMMEI	100	8
B22	FJazz5	KEMMEI	118	8
B23	FJazz6	KEMMEI	115	4
B24	FJazz7	KEMMEI	120	8
B25	FJazz8	KEMMEI	153	4
B26	FJazz9	KEMMEI	116	4
B27	FJazz10	Oliver Munyak	117	8
B28	FJazz11	Oliver Munyak	117	8
B29	FJazz12	KORG	120	8
B30	Electro1	Oliver Munyak	124	8
B31	Electro2	Tomoki Hirata	114	8
B32	Electro3	KEMMEI	120	4
B33	Electro4	KEMMEI	120	8
B34	Techno1	Oliver Munyak	130	8
B35	Techno2	KORG	130	8
B36	Techno3	KORG	135	8
B37	Techno4	KORG	134	8
B38	Techno5	Doug Beck	140	8
B39	Techno6	KEMMEI	130	8
B40	Techno7	KEMMEI	135	8
B41	Minimal1	KORG	143	8
B42	Minimal2	KORG	142	8
B43	Minimal3	KORG	147	8
B44	Trance1	KORG	140	8
B45	Trance2	KORG	137	8
B46	Trance3	KEMMEI	140	8
B47	Trance4	KEMMEI	132	4
B48	Trance5	Doug Beck	132	8
B49	IDM1	KORG	94	8
B50	IDM2	KEMMEI	120	8
B51	IDM3	KEMMEI	96	4
B52	IDM4	KEMMEI	126	4
B53	IDM5	KEMMEI	135	8
B54	IDM6	KEMMEI	120	8
B55	BreakBt1	KORG	113	8
B56	BreakBt2	KEMMEI	95	8
B57	BreakBt3	KORG	89	8
B58	DownTmp1	Tomoki Hirata	78	8
B59	DownTmp2	Ian Fisher	62	4
B60	DownTmp3	Tomoki Hirata	73	4
B61	DownTmp4	Tomoki Hirata	89	4
B62	DownTmp5	Tomoki Hirata	84	4
B63	Calypso	Cory Tyson	118	4
B64	Zouk	Cory Tyson	111	8

Список сэмплов

#	Название
0	BD-1
1	BD-2
2	BD-3
3	BD-4
4	BD-5
5	BD-6
6	BD-7
7	BD-8
8	BD-9
9	BD-10
10	BD-11
11	BD-12
12	BD-13
13	BD-14
14	BD-15
15	BD-16
16	BD-17
17	BD-18
18	BD-19
19	BD-20
20	BD-21
21	SD-1
22	SD-2
23	SD-3
24	SD-4
25	SD-5
26	SD-6
27	SD-7
28	SD-8
29	SD-9
30	SD-10
31	SD-11
32	SD-12
33	SD-13
34	SD-14
35	SD-15
36	SD-16
37	SD-17
38	SD-18
39	SD-19
40	SD-20
41	SD-21
42	SD-22
43	SD-23
44	SD-24
45	Rim-1
46	Rim-2
47	Rim-3
48	Clap-1
49	Clap-2
50	Clap-3
51	Clap-4
52	Clap-5
53	Clap-6
54	HH-1C
55	HH-1O
56	HH-2C
57	HH-2O
58	HH-3C
59	HH-3O
60	HH-4C
61	HH-4O
62	HH-5C
63	HH-5O

#	Название
64	HH-6C
65	HH-6O
66	HH-7C
67	HH-7O
68	Ride-1
69	Ride-2
70	Ride-3
71	Ride-4
72	Ride-5
73	Crash-1
74	Crash-2
75	SplasCym
76	Tom-1
77	Tom-2
78	Tom-3
79	Tom-4
80	BongoHi
81	BongoLo
82	CongaSyn
83	CongaHi
84	CongaLo1
85	CongaLo2
86	Timbales
87	Claves
88	CowbelSy
89	Agogo
90	Triangle
91	Tambouri
92	JunkPerc
93	Shaker
94	Guiro
95	SynPerc
96	WBI-DDD
97	Djembe
98	Udu
99	Zap
100	Scratch1
101	Scratch2
102	SFX-1
103	SFX-2
104	SFX-3
105	SFX-4
106	SFX-5
107	Voice-1
108	Voice-2
109	Voice-3
110	Voice-4
111	Voice-5
112	Voice-6
113	Voice-7
114	Voice-8
115	Voice-9
116	Voice-10
117	Voice-11
118	Voice-12
119	Voice-13
120	Voice-14
121	Voice-15
122	Voice-16
123	Voice-17
124	Voice-18
125	Voice-19
126	Voice-20
127	Voice-21

#	Название
128	Voice-22
129	Voice-23
130	Clav
131	M1-Organ
132	Flute
133	Trumpet
134	Strings
135	Pizzicat
136	FGuitar
137	MuteGtr
138	Ac.Bass
139	FingerBs
140	M1PickBs
141	SlapBass
142	Saw
143	BoostSaw
144	Square
145	Triangle
146	SinKick
147	SynSin
148	OctBass
149	NuBass
150	RingBass
151	5thStab
152	UniSaw
153	Lore
154	EPChord
155	OrgGliss
156	PowerChd
157	StrHit-1
158	StrHit-2
159	SynHit-1
160	SynHit-2
161	SynHit-3
162	SynHit-4
163	SynHit-5
164	SynHit-6
165	DrumLP-1
166	DrumLP-2
167	DrumLP-3
168	DrumLP-4
169	DrumLP-5
170	CongaLP
171	LatinLP
172	TablaLP1
173	TablaLP2
174	IndiaLP
175	PercLP-1
176	PercLP-2
177	PercLP-3
178	PercLP-4
179	PercLP-5
180	PercLP-6
181	PercLP-7
182	PianoLP
183	EPLP
184	EPPhrase
185	ClavLP-1
186	ClavLP-2
187	OrgPhras
188	OrganLP
189	SynLP-1
190	SynLP-2
191	GtrLP-1

#	Название
192	GtrLP-2
193	GtrLP-3
194	GtrLP-4
195	BassLP

Список MIDI-назначений регуляторов/кнопок

Блок	MIDI CH (нач.)	Параметр	CC(нач.)	NRPN	MOTION SEQ	SONG EVENT
KEYBOARD1, 2	1(GLOBAL)=CH1 2=CH2	SAMPLE		NRPN	X	X
		SLICE NO.		NRPN	X	X
		START POINT	CC#18		O	O
		REVERSE	CC#19		O	O
		GLIDE	CC#5		O	O
		FILTER TYPE	CC#83		O	O
		FILTER CUTOFF	CC#74		O	O
		FILTER RESONANCE	CC#71		O	O
		FILTER EG INT	CC#79		O	O
		LEVEL	CC#7		O	O
		PAN	CC#10		O	O
		EG TIME	CC#75		O	O
		AMP EG	CC#86		O	O
		ROLL	CC#85		O	O
		FX SEND	CC#91		O	O
		FX SELECT	CC#81		O	O
		MOD TYPE	CC#87		O	O
		MOD DEPTH	CC#90		O	O
MOD SPEED	CC#89		O	O		
MOD DEST	CC#88		O	O		
MOD BPM SYNC	CC#82		O	O		
PART MOTION SEQ SW	CC#80		-	O		
DRUM1-7B STRETCH1, 2 SLICE AUDIO IN (*Не для AUDIO IN) (*Не для SLICE, STRETCH 1, 2)	ALL=CH10	SAMPLE*		NRPN	X	X
		PITCH*		NRPN	O	O
		LEVEL		NRPN	O	O
		PAN		NRPN	O	O
		EG TIME		NRPN	O	O
		AMP EG		NRPN	O	O
		ROLL		NRPN	O	O
		FX SEND		NRPN	O	O
		FX SELECT		NRPN	O	O
		MOD TYPE		NRPN	O	O
		MOD DEPTH		NRPN	O	O
		MOD SPEED		NRPN	O	O
		MOD DEST		NRPN	O	O
		MOD BPM SYNC		NRPN	O	O
		SLICE NO.**		NRPN	X	X
		START POINT*		NRPN	O	O
		REVERSE*		NRPN	O	O
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	O
ACCENT	GLOBAL(KBD1)=CH1	LEVEL		NRPN	O	O
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	O
FX1	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#12		X	O
		FX EDIT1	CC#92		O	O
		FX EDIT2	CC#93		O	O
		FX MOTION SEQ SW	CC#20		-	O
FX2	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#13		X	O
		FX EDIT1	CC#94		O	O
		FX EDIT2	CC#95		O	O
		FX MOTION SEQ SW	CC#21		-	O
FX3	GLOBAL(KBD1)=CH1	FX TYPE	CC#24		X	O
		FX EDIT1	CC#25		O	O
		FX EDIT2	CC#26		O	O
		FX MOTION SEQ SW	CC#22		-	O
COMMON	GLOBAL(KBD1)=CH1	TEMPO			X	O
		SWING		NRPN	X	X
		ROLL TYPE		NRPN	X	X
		BEAT			X	X
		LENGTH			X	X
		LAST STEP			X	X
		FX CHAIN	CC#23		X	O
		MUTE STATUS		NRPN	X	O
		ACCENT STATUS			X	X
		SWING STATUS			X	X
OUTPUT BUS STATUS			X	X		

Блок-схема

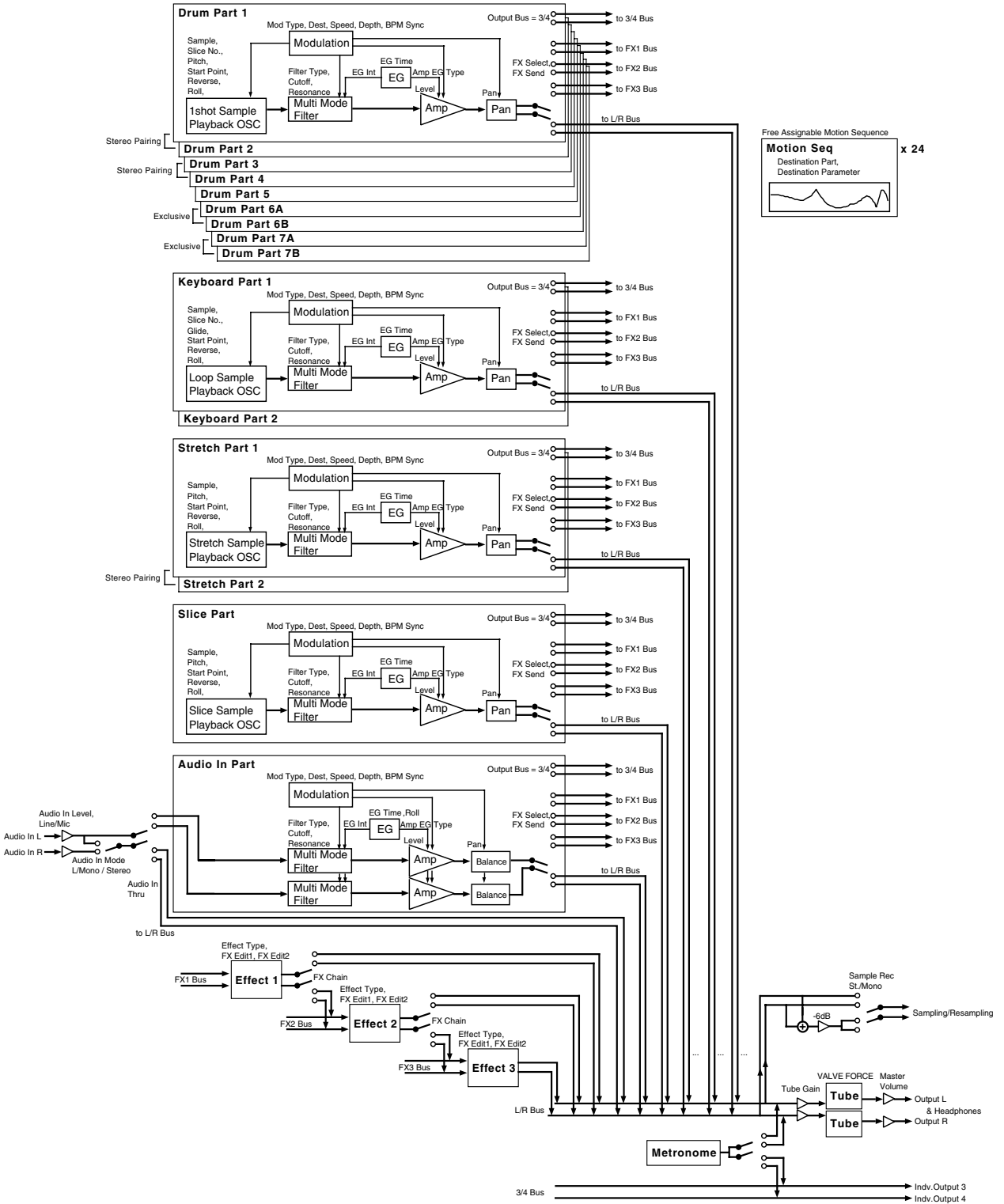


Таблица MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Примечание
Basic channel	Default Changed	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Запоминается
Mode	Default Messages Altered	×	3 ×	
Note number :	True voice	0– 127	0– 127 0– 127	
Velocity	Note ON Note OFF	09n, v=30– 127 0 64	09n, v=1– 127	При передаче определяется уровнем акцента *N *N
After Touch	Polyphonic Channel	× ×	× ×	
Pitch Bender		×	0	*C
Control Change	0,32	0	0	Bank Select(MSB, LSB) *P
	98, 99	0	0	NRPN(LSB, MSB) *C
	8	0	0	Data Entry(MSB) *C
	121	×	0	Reset All Controllers
	35 0–95	0 0	0 0	Data Entry(MSB) *C Panel Control(Knob, SW) *3*C
Program Change :	True#	0 0 – 127 *****	0 0 – 127 0 – 127	Передача/прием в режиме паттерна *P
System Exclusive		0	0	Передача/прием всегда возможны на странице MIDI Dump *2 *E
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	0 0 0 – 63 ×	0 0 0 – 63 ×	Передача/прием в режиме песни *1 *P
System Realtime :	: Clock : Commands	0 0	0 0	*1 *1
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	× × 0 ×	× 0 0 ×	
Заметки	<p>*P, *C, *E, *N: Принимаются и передаются при установке соответствующих фильтров MIDI (P, C, E, N) в значение "0"</p> <p>*1: Передаются, но не принимаются, при установке параметра Clock в "Int". При установке в "Ext", принимаются, но не передаются.</p> <p>*2: Включают в себя сообщения Inquiry.</p> <p>*3: Номер Control Change определяется в режиме MIDI установкой "#CC ASSIGN".</p>			

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

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

0 : Да
× : Нет