



Ритмический семплер

**ES-1**

**Руководство пользователя**

**KORG**

*A&T Trade Inc. ©®*



## **Для обеспечения продолжительной, бесперебойной работы устройства внимательно прочитайте данное руководство по эксплуатации**

### **Меры предосторожности**

#### **Место расположения**

Работа с прибором в следующих местах может стать причиной сбоев в работе.

- В области прямых солнечных лучей.
- Места повышенной температуры или влажности.
- Места повышенной загрязнённости или запылённости.
- Места повышенной вибрации.

#### **Питание мощности**

Подключите прилагающийся блок питания к розетке переменного тока нужного напряжения. Не следует использовать источники напряжения не соответствующие расчётному напряжению.

#### **Помехи от других электрических приборов**

Данный прибор использует в своей работе микрокомпьютер. Расположенные рядом радио и телеприёмники могут испытывать помехи в приёме. Работайте с прибором на достаточном расстоянии от радио и телеприёмников.

#### **Содержание**

Во избежание поломок не следует прилагать излишние усилия к переключателям и средствам управления.

#### **Уход**

Если корпус прибора стал грязным, протрите его чистой, сухой тканью. Не используйте жидкие чистящие средства вроде бензина или растворителя, либо другие возгораемые чистящие средства.

#### **Сохраните данное руководство**

Прочитав данное руководство по эксплуатации, сохраните его для последующего использования в качестве справочного материала.

#### **Держите посторонние предметы в стороне от вашего оборудования**

- Никогда не располагайте ёмкости с жидкостями вблизи данного оборудования. Если жидкость попадёт внутрь прибора, то она может стать причиной поломки, пожара или удара электрическим током.
- Избегайте попадания металлических предметов внутрь прибора. Если что-то попало внутрь прибора, отключите блок питания от розетки. Затем свяжитесь с поставщиком или продавцом прибора.

## **Марка CE Единого Европейского Стандарта**

Марка CE, которая устанавливается с 31 декабря 1996 года на товарах нашей компании, работающих от источников питания переменного тока, подтверждает их соответствие Директиве EMC (89/336/ЕЕС) и Директиве по марке CE (93/68/ЕЕС).

А марка CE, устанавливаемая с 1 января 1997 года означает соответствие Директиве EMC (89/336/ЕЕС), Директиве по марке CE (93/68/ЕЕС) и Директиве о Низком Напряжении (73/23/ЕЕС).

Также марка CE, устанавливаемая на товарах нашей компании, работающих на батареях, подтверждает соответствие Директиве EMC (89/336/ЕЕС) и Директиве по марке CE (93/68/ЕЕС).

### **Касательно содержащихся в приборе данных**

В редких случаях неправильно обращение с прибором может стать причиной потери содержимого памяти. Пожалуйста, сохраняйте необходимые вам данные на продающиеся отдельно карты формата SmartMedia™ либо на любой другой накопитель данных. Корпорация Korg (и соответствующий дистрибьютор) не несёт ответственности за любые повреждения, связанные с потерей данных.

### **РЕГУЛИРУЮЩЕЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ FCC**

Данное оборудование было протестировано и найдено соответствующим ограничениям по Классу «В» цифровых устройств, предусмотренным Частью 15 Правил FCC. Данные ограничения рассчитаны на обеспечение должной защиты от вредных помех в жилых помещениях. Данное оборудование вырабатывает, использует и способно излучать радиочастотную энергию и, если не устанавливается и не используется в соответствии с данными правилами, может служить причиной вредных помех в радио коммуникациях. Тем не менее, гарантий того, что помехи не возникнут в той или иной инсталляции не существует. Если данное оборудование является причиной вредных помех в приёме радио- или телевизионного сигнала, что можно выяснить путём выключения и включения данного прибора, пользователю рекомендуется попытаться ликвидировать такие помехи при помощи одного или нескольких из следующих способов:

- Переориентируйте или смените местоположение принимающей антенны.
- Увеличьте расстояние между прибором и приёмником.
- Подключите прибор к розетке, принадлежащей другой электроцепи, в которую не включен приёмник.
- Обратитесь за помощью к поставщику или к опытному радиоинженеру.

Неавторизованные изменения или модификации, внесённые в данную систему, могут повлиять на лишение пользователя права пользования данным оборудованием.

### **ПРИМЕЧАНИЕ**

Товары компании KORG производятся в строгом соответствии со спецификациями и параметрами напряжения в электросети каждой из стран. Данные товары попадают под гарантийное обслуживание только дистрибьюторов KORG в этих странах. Любой товар производства KORG, проданный без гарантийного талона или серийного номера, лишается гарантийного обслуживания производителем/дистрибьютором. Данные требования касаются вашей же защиты и безопасности.

## 1. Введение

Благодарим Вас за приобретение **ELECTRIBE-S** (также называемый **ES-1**).

**ES-1** является простым в работе и одновременно уникальным ритмическим семплером, который использует технологию синтеза, основанную на цифровой обработке сигнала (DSP), что позволяет любому от новичка до профессионала создавать действительно оригинальную музыку. Вы можете назначать семплерные звуки в музыкальные партии, использовать регуляторы с передней панели прибора и клавиши в точной обработке звука, а затем использовать эти звуки в создании ритмических образцов (паттернов).

Музыкальный прибор **ES-1** является идеальным инструментом для любого музыканта, ди-джея, звукоинженера или пользователя цифрового музыкального оборудования, который желает добавить в свои музыкальные произведения больше оригинальности.

## Основные возможности

- Ритмический семплер, в котором семплы, записанные пользователем, могут быть присвоены десяти семплерным партиям (включая одну партию типа Slice Sample). Звучание любой партии может быть обработано по вашему желанию.
- До 150 звуков (100 монофонических, 50 стерео), засемплированных пользователем, могут храниться во внутренней памяти (максимальный объём составляют 95 секунд монофонического семплирования).
- Партии (созданные путём редактирования семплов) могут комбинироваться с ритмами, образуя ритмические образцы (паттерны), позволяя использовать **ES-1** в качестве принципиально нового типа ритм-машины.
- До 128 паттернов (состоящих максимум из 64 шагов) может создаваться на основе семплерных данных и храниться во внутренней памяти.
- **ES-1** предоставляет функцию Motion Sequence, которая позволяет записывать и вводить в петлю движения потенциометров, а также эта функция может быть записана в каждой партии каждого паттерна.
- Шестнадцать пошаговых кнопок (сетка) обеспечивают идеальный способ пошаговой записи ритмических паттернов. С их помощью также очень легко производить запись в реальном времени.
- В связи с тем, что звуки и ритмические паттерны могут изменяться мгновенно, вы можете использовать эти изменения как составную часть исполнительского самовыражения.
- Комбинируя несколько паттернов и добавляя к ним данные отдельных событий, вроде движений потенциометров, вы можете создать и сохранить до шестнадцати сонгов.
- В ваше распоряжение предоставляется одиннадцать типов эффектов и эффект задержки.
- Функция воспроизведения набора паттернов (Pattern Set play function) позволяет присвоить 64 различных паттерна 16 пошаговым кнопкам для их последующего выбора и воспроизведения.
- Функции ручного ввода темпа (Tap Tempo) и MIDI-синхронизации (MIDI Clock) могут использоваться для синхронизации созданного вами музыкального материала с внешним секвенсором, проигрывателем виниловых дисков и т.п.
- **ES-1** можно управлять с помощью внешнего секвенсора или клавиатуры также как обычным звуковым модулем.
- Семплерные звуки, паттерны и сонги, которые вы создали, могут храниться на картах формата Smart Media™.
- В качестве семплов можно загружать и использовать созданные с помощью компьютера файлы формата WAVE и AIFF.

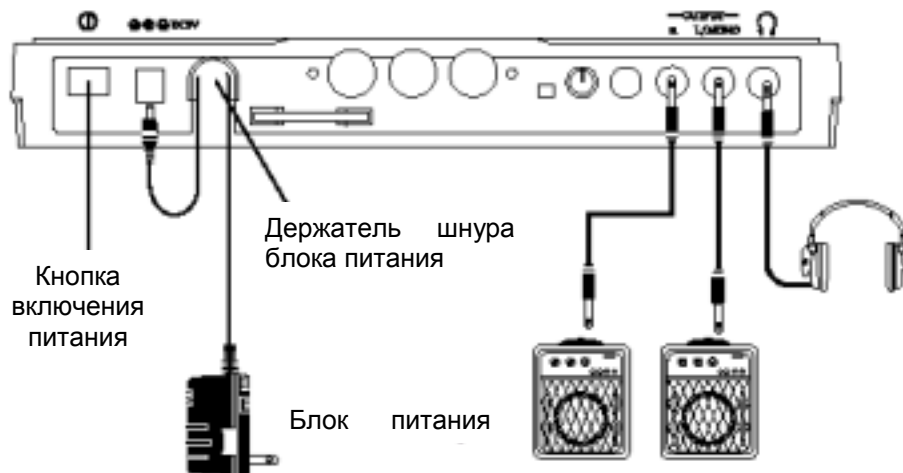
## Данные, создаваемые на ES-1

Семплы, паттерны и сонги, созданные (отредактированные) вами на **ES-1**, вернуться в своё исходное состояние, если при их повторном выборе или выключении питания прибора не была выполнена операция записи (Write).

Если вы желаете сохранить записанные семплы или отредактированные паттерны, сонги или общие данные, то обязательно выполните операцию записи (Write). Помните о том, что, выполнив однажды эту операцию, вы уже не сможете вернуть прежнее состояние фабричных настроек данных семпла, сонга и паттерна. Если вы не желаете утратить фабричные пресетные паттерны и сонги, приобретите соответствующую карту формата SmartMedia™ и используйте операцию сохранения (Save) для создания резервных копий.

## Подключите инструмент и начните играть!

### Пример коммутации



### Подготовка к игре



Перед тем как начать подключение прибора, убедитесь в том, что выключено его питание. Небрежное и невнимательное обращение может вызвать повреждение звукоусилительной системы или другие неполадки.

1. Подсоедините, входящий в комплект поставки блок питания, к разъёму **DC 9V**, а сам блок питания включите в розетку электросети.

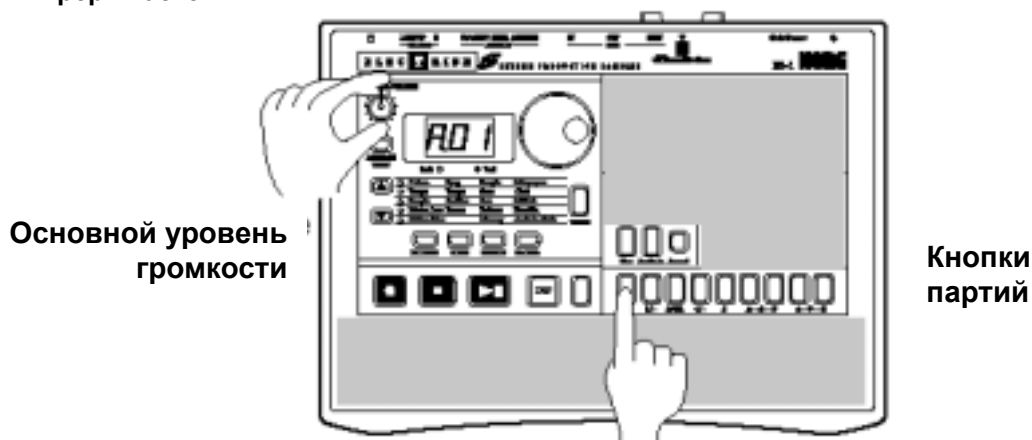


Согласно приведённому выше рисунку, закрепите шнур блока питания в держателе. Извлекая шнур из держателя, не прилагайте избыточные усилия.

2. Соедините один конец ваших аудио шнуров с выходными линейными разъёмами **ES-1 (L/MONO, RIGHT)**, а другой конец с микшером или активным монитором (усилителем с колонками). Если вы будете прослушивать монофоническое звучание, воспользуйтесь разъёмом **L/MONO**. Для того чтобы иметь возможность воспользоваться всеми преимуществами качества звучания **ES-1**, мы рекомендуем работать в стерео режиме.
3. Если вы будете использовать наушники, подсоедините их к разъёму для наушников.



При подключении наушников выходной сигнал с линейных выходных разъёмов не прерывается.

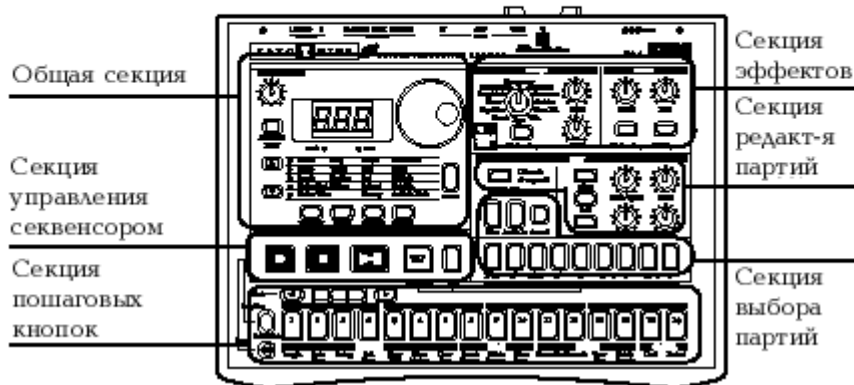
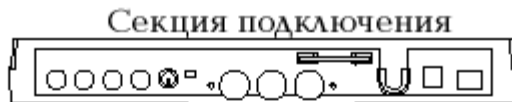


## 2. Передняя и задняя панель

- Закончив выполнение соединений, включите питание прибора. Слегка увеличьте основной уровень громкости на **ES-1** и понажимайте на кнопки партий (1...7B, Slice) для того чтобы проверить правильность выполненных соединений. Используйте регулятор основного уровня громкости **ES-1**, регулятор чувствительности и ручку фейдера микшера или активного монитора для настройки уровня громкости звучания.

## 2. Передняя и задняя панель

Средства управления и другие части **ES-1** делятся на шесть групп:



### Общая секция

#### 1. MASTER VOLUME

Эта ручка регулирует уровень громкости сигнала, поступающего с выходных разъёмов и телефонного разъёма.

#### 2. AUDIO IN THRU

Данная кнопка переводит выходной сигнал непосредственно на линейные выходные разъёмы и телефонный разъём. Когда эта кнопка нажата значения местоположения панорамы, уровня, фильтра, эффекта и партии Roll of the Audio In не работают.

#### 3. Дисплей

Здесь отображается значение текущего выбранного параметра и различные сообщения.

#### 4. Колесо

Используйте его для изменения значений, отображаемых на дисплее.

#### 5. Индикатор пиков (Peak)

Обозначает пиковые уровни входного сигнала, поступающего на входные разъёмы. Отрегулируйте выходной уровень сигнала на внешнем устройстве таким образом, чтобы этот индикатор загорался только при максимальных уровнях.

#### 6. Индикатор темпа (Beat)

Этот индикатор мигает с интервалом в четвертную ноту, обозначая темп.

#### 7. [▲][▼] (кнопки курсора)

В каждом из режимов эти кнопки используются для выбора параметров из таблицы, указываемой на дисплее.

#### 8. Таблица

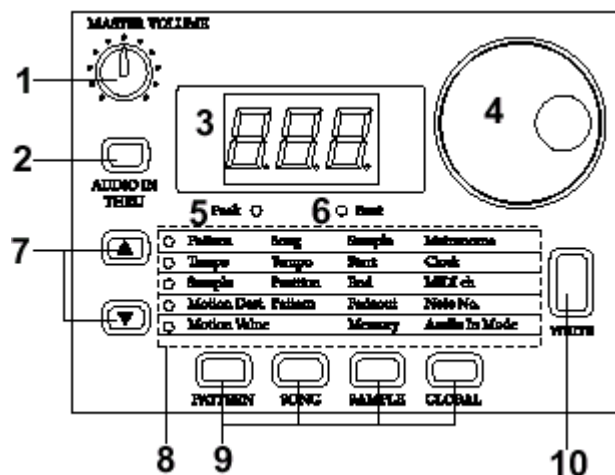
Параметры, которые будут появляться на дисплее, приводятся там для каждого режима. Используйте кнопки курсора для выбора нужного параметра и включения индикатора.

#### 9. Кнопки режимов

Используйте эти кнопки для перехода к нужному режиму: **Pattern** (Паттерн), **Song** (Сонг), **Sample** (Семпл) или **Global** (Общие настройки). Во время воспроизведения вы сможете перейти в режим Global, а в режим Sample не сможете.

#### 10. Запись (Кнопка WRITE)

Эта кнопка используется для сохранения содержимого изменённого Паттерна, Сонга, Семпла и Общего режима, для сохранения данных настроек паттерна и для сохранения засемплированных данных.



## Секция эффектов

### 1. EFFECT

Здесь вы можете выбрать тип эффекта и управлять им.

- **Type**: выберите тип эффекта.
- **Edit 1**: регулировка эффекта. Результаты действий зависят от типа выбранного эффекта.
- **Edit 2**: регулировка эффекта. Результаты действий зависят от типа выбранного эффекта.
- **Motion Seq** (порядок движения): эта функция позволяет записывать и воспроизводить повороты регуляторов **Edit 1** и **Edit 2**. При каждом нажатии этой кнопки настройка меняются между положением **on** (вкл./индикатор горит) и **off** (выкл./индикатор потушен).

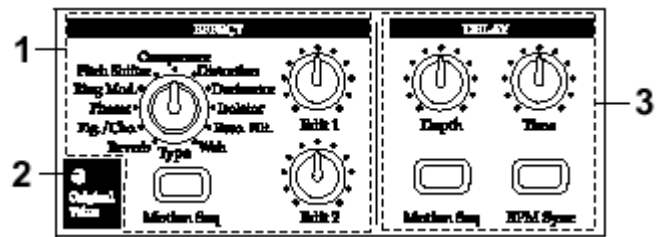
### 2. Original Value (Индикатор)

Этот индикатор загорается, когда потенциометр или какой-нибудь другой регулятор, который вы в этот момент двигаете, устанавливается в положение равное исходному значению звука или паттерна.

### 3. DELAY

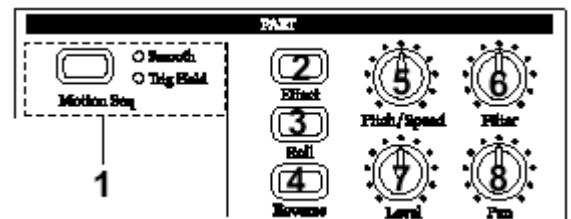
Здесь вы можете управлять эффектом задержки.

- **Depth** (глубина задержки): регулировка глубины задержки.
- **Time** (время задержки): регулировка времени задержки.
- **Motion Seq** (порядок движения): эта функция позволяет записывать и воспроизводить повороты регуляторов **Depth** и **Time**. При каждом нажатии этой кнопки настройка меняются между положением **on** (вкл./индикатор горит) и **off** (выкл./индикатор потушен).
- **BMP Sync**: выбор состояния, когда время задержки автоматически совмещается с темпом. Нажатие кнопки включает (**on**/индикатор горит) или выключает (**off**/потушен) данную функцию.



## Секция редактирования партий

1. **Motion Seq** (порядок движения): эта функция позволяет записывать и воспроизводить повороты регуляторов для каждой партии. Нажатие кнопки включает (**on**/индикатор горит) или выключает (**off**/индикатор потушен) данную функцию.



### 2. Effect

При работе с каждой партией эта кнопка включает (**on**/индикатор горит) или выключает (**off**/индикатор потушен) эффект.

### 3. Roll

При работе с каждой партией эта кнопка включает (**on**/индикатор горит) или выключает (**off**/индикатор потушен) эффект Roll.

### 4. Reverse

При работе с каждой партией эта кнопка включает (**on**/индикатор горит) или выключает (**off**/индикатор потушен) обратное воспроизведение.

### 5. Pitch/Speed

Данный потенциометр регулирует высоту звучания семпла. При работе с партией Audio In он устанавливает время гейта (продолжительность звучания).

### 6. Filter

Данный потенциометр регулирует частоту среза низкочастотного фильтра.

### 7. Level

Данный потенциометр регулирует уровень. При работе с партией Accent он регулирует уровень акцента.

### 8. Pan (панорама)

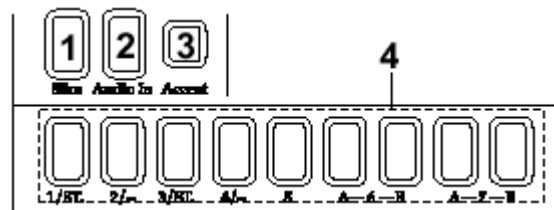
Данный потенциометр регулирует положение звука в стерео поле.



## Секция выбора партии

1. **Slice (кнопка партии среза семпла)**

Данная кнопка осуществляет выбор партии Slice Sample. Вы можете нажать эту кнопку, для того чтобы услышать первую часть назначенного среза семпла.



2. **Audio In (кнопка партии входного аудио сигнала)**

Данная кнопка осуществляет выбор партии Audio In. Вы можете нажать эту кнопку, для того чтобы услышать звук с внешнего источника.

3. **Accent (кнопка партии акцента)**

Данная кнопка осуществляет выбор партии Accent.

4. **1 – 5, 6A – 6B, 7A – 7B (кнопки партий семплов)**

Данные кнопки осуществляют выбор партий семплов. При нажатии одной из этих кнопок вы услышите звучание семпла, присвоенного соответствующей кнопке.

## Секция управления секвенцией

1. **Кнопка Rec**

Данная кнопка осуществляет запись ритмов или поворотов ручек. Если вы нажмёте эту кнопку во время записи, то эта запись будет приостановлена и продолжится воспроизведение. Нажав и удерживая кнопку Pattern Set, одновременно нажимая кнопку Rec, вы сможете засемплировать звук с внешнего источника или проигрываемый в этот момент звук.



2. **Кнопка Stop/Cancel**

Эта кнопка останавливает воспроизведение паттерна, воспроизведение сонга, семплирование или воспроизведение семпла, а также используется для приостановки выполнения операции.

3. **Кнопка Play/Pause**

Эта кнопка запускает и приостанавливает воспроизведение паттерна или сонга и проигрывает семплы.

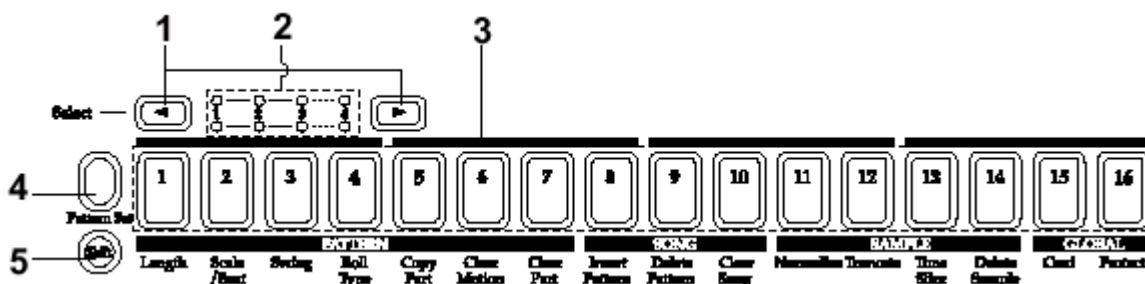
4. **Кнопка TAP/Part Mute**

Используйте эту кнопку для ручного ввода темпа. Во время воспроизведения вы можете, нажав и удерживая эту кнопку одновременно нажав кнопку партии, отключить звучание той или иной партии.

5. **Кнопка Solo**

Во время воспроизведения вы можете нажать и удерживать эту кнопку, при этом, нажав кнопку одной или нескольких партий, для того чтобы выполнить воспроизведение только определённых партий.

## Секция пошаговых кнопок



### 1. Кнопка Select

Нажимая эти кнопки и выключая, таким образом, соответствующие индикаторы, вы можете использовать шестнадцать пошаговых кнопок для выполнения, общей сложностью, до 64 шагов. В режиме Сонга эти кнопки функционируют в качестве кнопок «перемотки назад» и «перемотки вперёд». Если включена функция Pattern Set, они используются для переключения групп наборов паттернов.

### 2. Индикаторы выбора

Верхний ряд индикаторов (зелёного цвета) обозначает местоположение (длина 1...4) в паттерне, играющего в этот момент ритмического рисунка.

Нижний ряд индикаторов (красного цвета) обозначает местоположение (длина 1...4) ритмического рисунка, обозначенного пошаговыми кнопками. Если включена функция Pattern Set, эти индикаторы обозначают группу наборов паттернов.

### 3. Пошаговые кнопки 1...16

Используйте эти кнопки для изменения и прослушивания ритмических рисунков (паттернов) каждой партии. Если включена функция Pattern Set, используйте эти кнопки для выбора паттернов, предварительно назначенных на эти кнопки.

### 4. Кнопка Pattern Set

Удерживая эту кнопку, и нажимая одну из пошаговых кнопок, вы можете переключиться на паттерн, который вы выбрали для работы с этой кнопкой.

Если, удерживая эту кнопку, вы нажмёте кнопку Rec, **ES-1** войдёт в режим готовности к семплированию. Если в этот момент воспроизводится паттерн или сонг, семплирование начнётся немедленно.

### 5. Кнопка Shift

Эта кнопка используется в сочетании с другими кнопками. Будучи нажатой, она предоставляет дополнительные функции другим кнопкам.

**Shift + кнопка Play/Pause:** воспроизведение с начала паттерна.

**Shift + кнопка Rec:** во время воспроизведения удаление триггеров из паттерна.

**Shift + кнопки Партий:** выбор партии без её озвучивания.

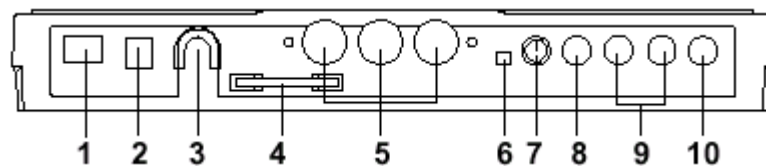
**Shift + пошаговые кнопки:** выполнение функции, обозначенной над каждой пошаговой кнопкой.


**Shift + колесо:** переключение блоков, которые отображаются во время редактирования темпа или семпла.

**Shift + кнопка настройки паттерна:** удержание функции Pattern Set.

В отношении других комбинаций с кнопкой Shift см. объяснения по каждому параметру.

## Секция подключения



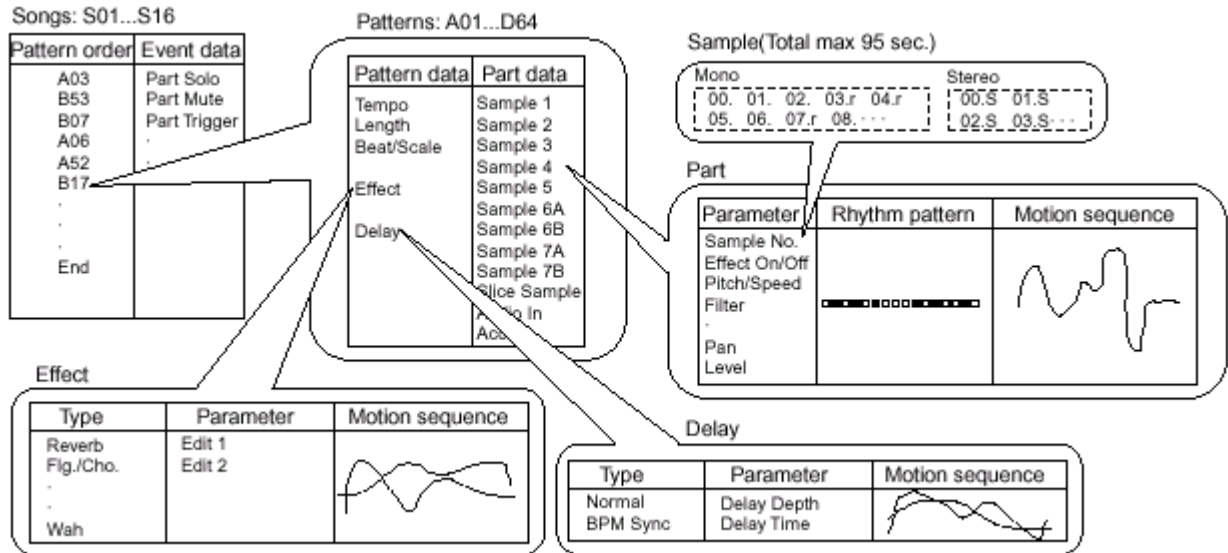
- 1. Сетевой переключатель**  
Данный переключатель включает и выключает напряжение. Каждый раз, когда вы его нажимаете, электроснабжение включается или выключается.
- 2. DC 9V**  
Подключите сюда входящий в комплект поставки блок питания переменного тока.
- 3. Держатель шнура блока питания**  
Обверните вокруг этого устройства шнур блока питания с тем, чтобы его нельзя было случайно выдернуть.
- 4. Слот для карт формата SmartMedia™**  
В данный слот можно вставить карту формата SmartMedia™. Используйте эту карту для сохранения или загрузки данных **ES-1**.
- 5. MIDI-разъёмы**  
**IN** Этот разъём используется для приёма MIDI-данных управления, поступающих на **ES-1** с внешнего MIDI-устройства, либо для приёма блоков данных.  
**OUT** Через этот разъём передаются MIDI-данные, управляющие внешним MIDI-устройством, либо этот разъём используется для передачи блоков данных.  
**THRU** MIDI-данные, принятые через разъём MIDI-IN, передаются через этот разъём без каких-либо изменений. Данный разъём используется для создания последовательной цепи из нескольких MIDI-устройств
- 6. MIC/LINE (переключатель выбора чувствительности)**  
Данный переключатель устанавливает входную чувствительность для входящего аудио сигнала. При подключении микрофона установите данный переключатель в положение MIC. В противном случае, выберите положение LINE.
- 7. LEVEL (входной уровень)**  
Это регулятор уровня входного аудио сигнала.
- 8. ST./MONO (разъём для входного аудио сигнала)**  
Данный разъём используется для работы с входящим аудио сигналом. Поступающий на этот разъём звук будет использоваться в качестве звука кнопки выбора партии **Audio In**. Если источник входного сигнала является стерео, то для выполнения соединения используйте стерео разъём (1/4").
- 9. Разъёмы L/MONO, R (линейный выход)**  
Соедините эти разъёмы с помощью кабелей коммутации с микшером или системой активных мониторов (звукоусилительной системой). Если вы желаете выполнить монофоническое соединение, подключите кабель к разъёму **L/MONO**.
- 10.  (разъём для наушников)**  
Сюда можно подключить комплект стерео наушников, снабжённый стерео 1/4-дюймовым разъёмом.

### 3. Основные действия

#### Концептуальная схема ES-1

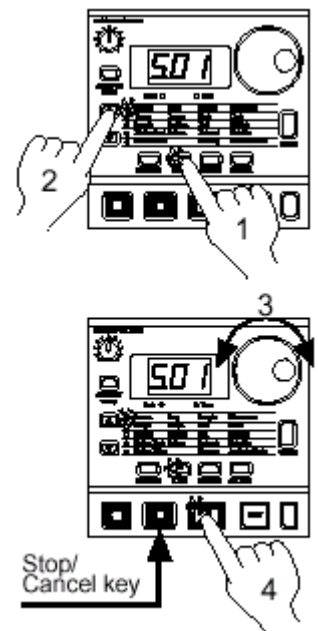
У **ES-1** сонг в основном состоит из некой последовательности паттернов (в каждом из которых имеются партии с присвоенными им семплами и настройками эффектов и задержки), а также данные событий (см. раздел «Запись исполнения и движений регуляторов в сонг (Запись Событий)»).

#### Структура сонга



#### Прослушивание сонга

1. Нажмите кнопку режима Song для перехода в режим работы с сонгом (загорится индикатор кнопки).
2. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Song** (верхний индикатор).
3. Поверните колесо и выберите нужный сонг (**S01...S16**).
4. Нажмите кнопку Play/Pause и проиграйте сонг (эта кнопка зажжётся). Когда сонг закончится, воспроизведение прекратится автоматически (кнопка погаснет).

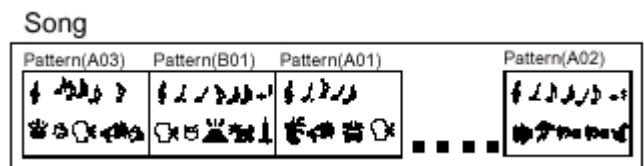


Для того чтобы выполнить временную остановку во время воспроизведения, нажмите кнопку Play/Pause (кнопка станет мигать). Для того чтобы возобновить воспроизведение Play/Pause снова (кнопка зажжётся). Для остановки воспроизведения нажмите кнопку Stop/Cancel.

**Во время воспроизведения сонги менять нельзя.**

#### Что такое сонг?

У **ES-1** сонг – это музыкальные данные, состоящие из Паттернов, составленных в нужном порядке их воспроизведения. **ES-1** позволяет вам создавать и хранить до 16 сонгов. В каждом сонге вы можете расставить до 256 паттернов, кроме этого, в порядок воспроизведения вы можете записать изменения ритма и положений регуляторов (см. раздел «Режим сонга»).

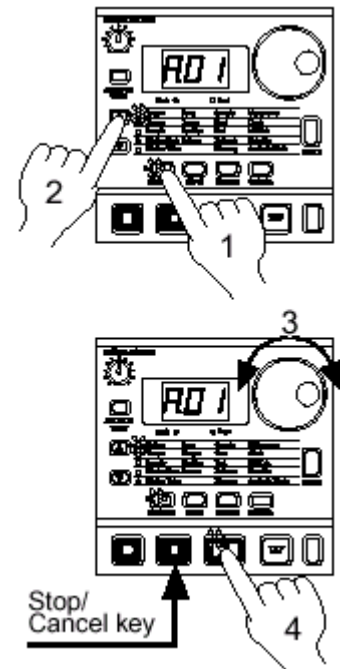


## Прослушивание паттерна

1. Нажмите кнопку режима Pattern для входа в режим работы с паттерном (кнопка зажжётся).
2. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Pattern** (верхний индикатор).
3. Поверните колесо и выберите нужный паттерн (**A01...A64, b01...b64**).
4. Нажмите кнопку Play/Pause и проиграйте паттерн (эта кнопка зажжётся). Когда воспроизведение паттерна закончится, паттерн вернётся к своему началу и воспроизведение повторится снова.

Для того чтобы выполнить временную остановку во время воспроизведения, нажмите кнопку Play/Pause (кнопка станет мигать). Для того чтобы возобновить воспроизведение Play/Pause снова (кнопка зажжётся). Для остановки воспроизведения нажмите кнопку Stop/Cancel.

В зависимости от статуса воспроизведения, вы можете поворотом колеса выбрать паттерны.

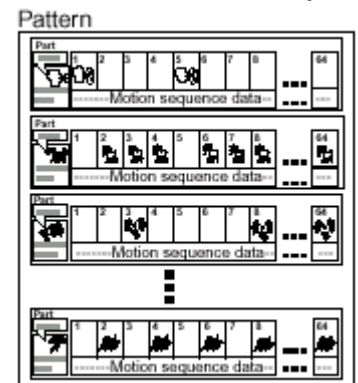


При смене паттернов во время воспроизведения, на самом деле, эта смена происходит в конце каждого паттерна (см. раздел «Момент, в который меняются паттерны»).

### Что такое сонг?

Паттерн – это единица музыкальных данных, состоящая из звуков, организованных в виде ритмического рисунка. При работе с **ES-1** вы можете создавать и записывать 128 паттернов.

Каждый паттерн состоит из 11 партий. Кроме звуков каждой партии, вы также можете записывать ритмы и повороты регуляторов (см. раздел «Режим Паттернов»).



## Прослушивание семпла

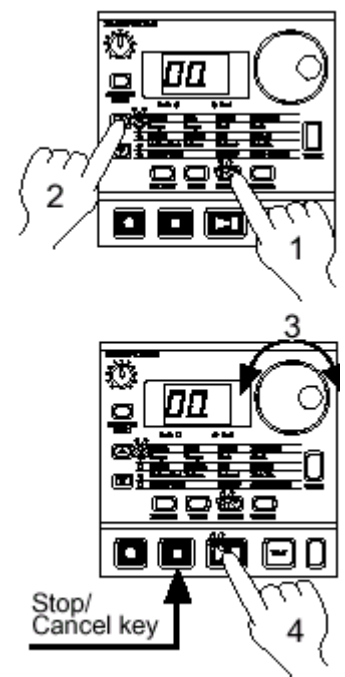
1. Нажмите кнопку режима Sample для входа в режим работы с семплом (кнопка зажжётся).
2. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Sample** (верхний индикатор).
3. Поверните колесо и выберите номер семпла. Семплы, использующие в своём названии только номер, например «00.», являются монофоническими; семплы, обозначенные буквой «S» после номера, являются стереофоническими звуками; семплы со знаком «II» после номера являются звуками семплов slice.
4. Для того чтобы услышать звук семпла нажмите кнопку Play/Pause или кнопку партии семпла 1 – 7B.

Для того чтобы остановить воспроизведение до его завершения, нажмите кнопку Stop/Cancel.



Если вы нажмёте кнопку Play/Pause во время воспроизведения, семпл начнёт играть с начала.

В режиме Сонга или Паттерна вы можете прослушать семпл нажатием кнопки партии, которой присвоен этот семпл (см. раздел «Нажатие кнопок с целью прослушивания звуков партий»).



### 3. Основные действия

#### Что такое семпл?

Семпл – это записанный звук или звук, который был записан и обработан. Семпл может быть присвоен каждой партии. **ES-1** позволяет вам создавать и записывать до 150 семплов (100 монофонических, 50 стерео) с учётом не превышения отрезка семплирования в 95 секунд. Стерео семпл занимает в два раза больше места, чем моно семпл.

## Работа с функциональными возможностями

### Изменение темпа сонга или паттерна

Темп, который вы здесь измените, вернётся в исходное положение при остановке воспроизведения и переключении на другой сонг или паттерн.

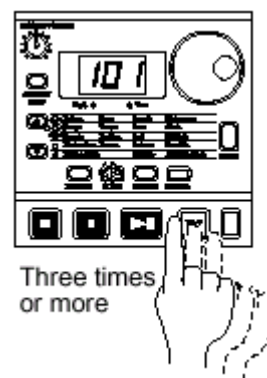
#### • Использование колеса для смены темпа

1. Нажмите кнопку Mode для перехода в режим Сонга или Паттерна.
2. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Tempo**.
3. Поверните колесо для изменения темпа.
4. Если вы желаете отстроить темп более точно, вы можете нажать кнопку Shift и повернуть колесо, тем самым, отрегулировав десятичные значения темпа.



#### • Использование кнопки Tap Tempo для изменения темпа

Во время игры сонга или паттерна, нажмите кнопку Tap три раза или более в нужном вам темпе. **ES-1** распознает интервал, с которым вы нажали кнопку Tap, и выставит значение темпа в соответствии с этим интервалом. Точно также вы можете сменить темп, даже если **ES-1** в этот момент не проигрывает сонг или паттерн. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Tempo**, и значение изменённого вами темпа появится на дисплее.



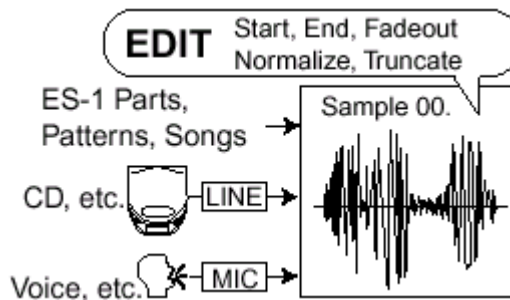
### Нажатие кнопок для проигрывания партий

Нажимая кнопки партий, вы можете проигрывать соответствующие им звуки. Партии входного аудио сигнала (Audio-in) будут звучать в том случае, если на вход поступает аудио сигнал (см. раздел «Подключение к аудио входу различных источников»). Тем не менее, даже если на вход поступает аудио сигнал, он не будет слышен, если выключена функция сквозного канала входного аудио сигнала (Audio In Thru).

Звучание партии состоит из назначенного семпла, который был изменён или обработан, и различается в зависимости от каждого паттерна. Для выбора разных паттернов поверните колесо и прослушайте весь спектр имеющихся звуков.



**Нажатие кнопки партии Accent не заставит звучать партию Accent. Если семпл, присвоенный семплерной партии 1 или 3, является стерео, семплерные партии 2 или 4 не будут звучать. Нельзя одновременно проигрывать оба семпла 6A и 6B или 7A и 7B. Невозможно проиграть партию, которой был присвоен семпл "oFF".**

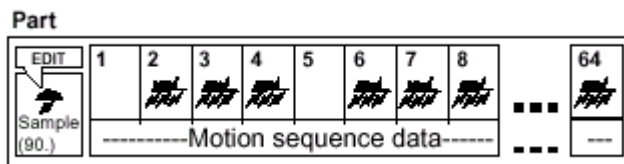




### 3. Основные действия

#### Что такое партия?

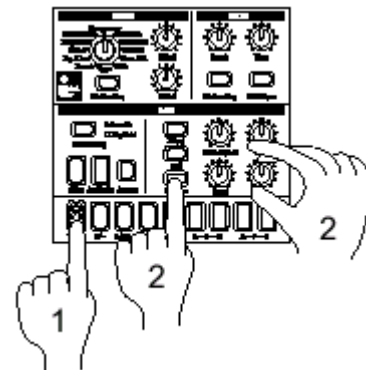
Партия – это самая малая единица, составляющая паттерн, которая состоит из звука и значения времени (ритмического образца), на протяжении которого он проигрывается, настройки вкл./выкл. Эффекта и данных порядка выполненных действий. В общей сложности имеется 12 следующих партий (см. раздел «Режим Паттернов»):



- Семплерные партии (1 – 5, 6A – 6B, 7A – 7B): семплерный звук и ритмический рисунок.
  - Партия Slice Sample: семплерный звук и ритмический рисунок.
  - Партия Audio In: ритмический рисунок для внешнего входного сигнала.
  - Партия Accent: ритмический рисунок, который усиливает точки эмфазы (акценты) во всём паттерне.
- В каждой партии звук может изменяться независимо, то же касается ритмического рисунка, настроек включения/выключения эффектов и записи поворотов регуляторов, которые также сохраняются в каждой партии отдельно (см. раздел «Редактирование звука в партии»).

#### Изменение (редактирование) звука

1. Нажмите кнопку партии, для того чтобы выбрать партию, которую вы будете редактировать.
2. Используйте регуляторы и кнопки секции редактирования партии (Part Edit) для внесения изменений в звук. Индикатор **Original Value** будет загораться, обозначая положение регуляторов и кнопок, соответствующее исходным значениям звука.



Звучание паттерна, которое вы здесь измените, можно сохранить с помощью операции записи Write (см. раздел «Сохранение созданного паттерна»).



**Возможность использования того или иного регулятора будет зависеть от паттерна. Если функция последовательности выполненных действий (motion sequence) применена в отношении какого-то регулятора, может оказаться затруднительным отредактировать звук обычным образом. В этом случае, выключите эту функцию на время редактирования (см. раздел «Последовательность выполненных действий»).**

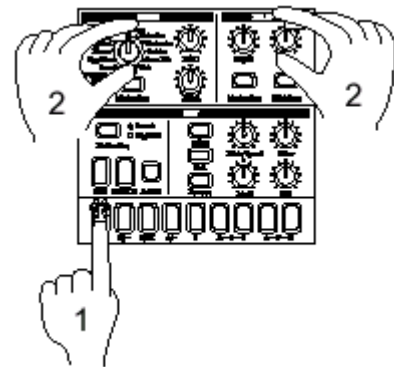
#### Что такое секция редактирования партий?

Это секция, где параметры, присвоенные панельным регуляторам и кнопкам, работают совместно над редактированием звука партии (см. раздел «Редактирование звука партии»). Следующие регуляторы могут использоваться в редактировании каждой партии.

1. Семплерные партии, партии Slice Sample: **Pitch/Speed, Filter, Pan, Level, Effect, Roll, Reverse**
2. Партия Audio In: **Pitch/Speed** (работает как параметр времени гейта), **Filter, Pan, Level**
3. Партия Accent: **Level**

#### Редактирование эффекта и настроек задержки

1. Нажмите кнопку партии, в которой вы желаете произвести изменения в настройках эффекта.
2. Пользуйтесь регуляторами и кнопками секции эффекта для редактирования выбранного эффекта. Исходные значения регуляторов и кнопок для этого эффекта обозначаются индикатором Original Value.



Если вы желаете сохранить настройки эффекта паттерна, которые вы здесь отредактировали, используйте функцию Write (см. раздел «Сохранение созданного паттерна (Write)»)



**Если кнопка Effect не горит, нажмите кнопку эффекта и включите эффект (кнопка зажжётся). Задержка включается постоянно в зависимости от того, включена ли кнопка эффекта.**



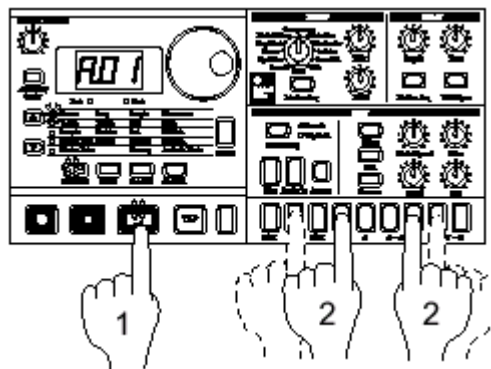
**Результат поворота регуляторов будет зависеть от типа выбранного эффекта. Если функция последовательности выполненных действий (motion sequence) применена в отношении какого-то регулятора, и вы не можете отредактировать звук нужным вам образом, выключите эту функцию на время редактирования звука (см. раздел «Последовательность выполненных действий»).**

### Нажатие кнопок партий вместе с кнопками сонга и паттерна

1. Находясь в режиме Сонга или Паттерна, нажмите кнопка Play/Pause для начала воспроизведения.
2. Прослушивая сонг или паттерн, понажимайте кнопки партий и прослушайте их совместное звучание.



Если партиям 1 или 3 был присвоен стерео семпл, нажатие кнопок партий 2 и 4 не позволит воспроизвести звук.



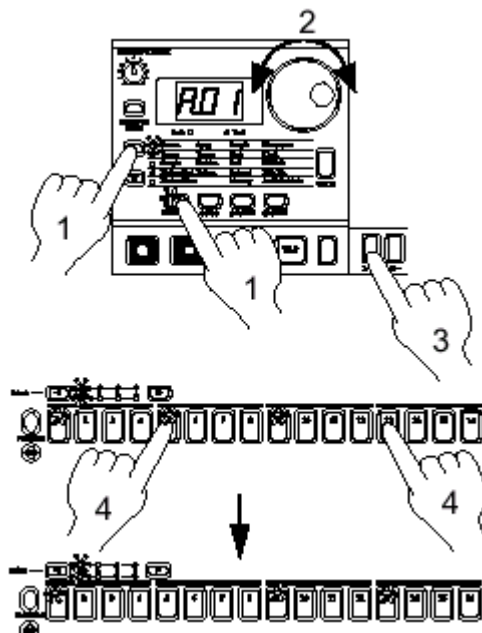
### Изменение (редактирование) ритмического рисунка

#### Что такое ритмический рисунок?

Ритмический рисунок является последовательностью ритмов (т.е. размером, согласно которому слышен звук) отдельной партии. Вы можете воспользоваться 16 пошаговыми кнопками для изменения ритмического рисунка каждой партии. Ритмический рисунок также можно записать при его прослушивании (изменение в реальном времени) (см. раздел «Создание ритмического рисунка»).

#### Использование пошаговых кнопок в редактировании ритма

1. Нажмите кнопку режима Pattern (кнопка зажжётся). Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Pattern**.
2. Поверните колесо и выберите паттерн, который вы будете редактировать.
3. Нажмите кнопку партии (кнопка зажжётся), которую вы желаете редактировать.
4. Пошаговые кнопки загорятся, обозначая ритм выбранной партии. Вы можете нажать пошаговые кнопки и изменить ритмический рисунок. Каждый раз, когда вы будете нажимать кнопку, она будет **включаться** (загораться) или **выключаться** (гаснуть).



Вы также можете проиграть паттерн, выбирая различные партии и нажимая пошаговые кнопки для включения или выключения каждого шага.

При работе с паттернами длиной в 2 или более шагов, вы можете воспользоваться кнопками выбора (Select) для перемещения индикатора выбора на нижнюю строку (красного цвета) с целью смены местоположения шага, отображаемого пошаговыми кнопками.

Длина	Индикатор	Участок, указываемый пошаговыми кнопками	
		Для 16 (♩ x 16), 32 (♩ x 16)	Для триолей (♩ x 3 x 12)
1		Шаги 1...16	Шаги 1...12
2		Шаги 17...32	Шаги 13...24
3		Шаги 33...48	Шаги 25...36
4		Шаги 49...64	Шаги 37...48

Если вы желаете сохранить составленный паттерн, нажмите кнопку **WRITE** (см. раздел «Сохранение созданного паттерна»).



Если горит кнопка **Pattern Set**, пошаговые кнопки не будут отображать ритмический рисунок.



### 3. Основные действия

#### Что такое Длина?

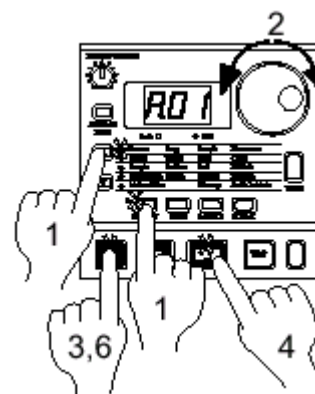
В данном контексте понятие «длина» соответствует длине ритмического рисунка. «Длина» паттерна может составлять 16 или 12 шагов, в зависимости от настроек размера и длительности нот паттерна. Ритмический рисунок, использующий триоли обозначается значками триоли. В зависимости от настроек длины и такта отдельный паттерн может иметь до 64 шагов (см. раздел «Настройки Длины и Размера/Такта»).

Окно Scale/Beat	Нотное значение каждой пошаговой кнопки	Длина паттерна (число шагов)			
		=1	=2	=3	=4
16 (♩ x 16)	16-ая нота	16	32	48	64
32 (♩ x 16)	32-ая нота	16	32	48	64
Tri (♩ x 12)	16-ая тона (триоль)	12	24	36	48

#### • Использование кнопок партий для редактирования ритма (Запись в Реальном времени)

Если вы желаете слышать метроном во время записи, см. раздел «Настройка метронома».

1. Нажмите кнопку режима паттерна (кнопка зажжётся). Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Pattern**.
2. Поверните колесо и выберите паттерн, который вы будете редактировать.
3. Нажмите кнопку Rec, для того чтобы войти в режим готовности к записи (зажжётся кнопка Rec, а кнопка Play/Pause станет мигать).
4. Нажмите кнопку Play/Pause для запуска паттерна (зажжётся кнопка Play/Pause).
5. Нажмите кнопки партии в нужном ритме. Паттерн будет продолжать воспроизводиться, таким образом, вы сможете продолжить запись дополнительного материала, пока горит кнопка Rec.
6. Для остановки записи нажмите кнопку Stop/Cancel (кнопка Rec и кнопка Play/Pause погаснут). Вы также можете нажать кнопку Rec, не нажимая кнопку Stop/Cancel для остановки записи и продолжения воспроизведения (кнопка Rec погаснет и загорится кнопка Play/Pause).



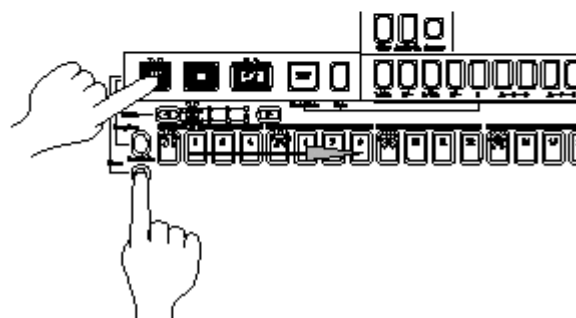
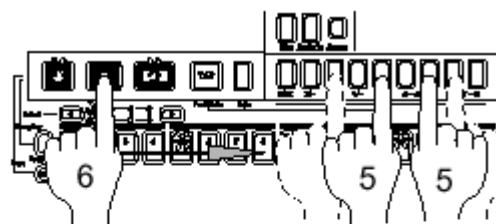
Если вы желаете сохранить паттерн, который вы создали, используйте функцию Write (см. раздел «Сохранение созданного паттерна (Write)»).



**Время, на протяжении которого слышится партия (т.е. время гейта), определяется не тем, как долго вы удерживаете кнопку, а значением Pitch/Speed (см. раздел «Подключение различных источников к аудио входу»).**

#### Удаление

Если вы случайно ввели неправильную ноту, вы можете нажать кнопку Shift и кнопку Rec в тот момент, когда продолжает воспроизводиться паттерн, с целью удаления ритмического рисунка в выбранной партии (т.е. в той партии, чья кнопка зажжена).



## Сохранение созданного паттерна (Запись/Write)



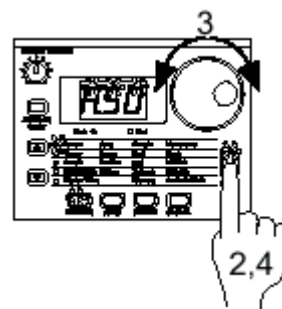
Если однажды переписать содержимое пресетных паттернов, их исходное состояние уже нельзя будет восстановить. Если вы не желаете утратить фабричные пресетные паттерны, приобретите карту формата SmartMedia™ и сохраните на неё данные в качестве резервной копии.



В качестве фабричной настройки предусмотрено включенное состояние функции защиты памяти, в этом случае данные сохранить будет нельзя. Перед тем, как сохранять данные, вам потребуется отключить (положение off) настройку Memory Protect в Общем режиме (Global).

Помните, что при сохранении паттерн, расположенный в месте назначения сохранения, будет переписан.

1. Отредактируйте паттерн в соответствии с описанием разделов «Изменение звука» или «Изменение (редактирование) ритмического рисунка».
2. Нажмите кнопку **WRITE** один раз (кнопка станет мигать). На дисплее станет мигать номер паттерна.
3. Поверните колесо и выберите номер паттерна, в котором будут сохранены данные.
4. Нажмите кнопку **WRITE** ещё раз для начала сохранения данных. Пока данные сохраняются, кнопка мигает. Когда сохранение закончится, кнопка погаснет.



Если вы пожелаете прервать процесс сохранения, нажмите кнопку Stop/Cancel. Если вы не желаете сохранять созданный вами паттерн, просто выберите другой паттерн, не выполняя операцию сохранения.



Никогда не выключайте напряжение во время сохранения данных в память (т.е. когда горит кнопка **WRITE**). Такое действие может привести к повреждению данных.



Нельзя производить операцию **WRITE** во время воспроизведения или записи.

## Использование функции Последовательности Выполненных Действий (Motion Sequence)

### Что такое функция Последовательности Выполненных Действий?

Изменения, которые вы вносите в параметры каждой партии, используя регуляторы и кнопки, могут быть записаны и введены в петлю. Это называется Последовательности Выполненных Действий.

Функция Последовательности Выполненных Действий позволяет вам записывать отдельно для каждой партии параметры **Pitch/Speed** (Высота звучания/Скорость), **Filter** (Фильтр), **Level** (Уровень) или **Pan** (Панорама), **Effect** (Эффект), **Roll** (Свёртывание) и **Reverse** (Движение назад). Отдельно для каждого паттерна можно записать последовательность выполненных действий с эффектом (Effect Motion Sequence) и последовательность выполненных действий с задержкой (Delay Motion Sequence).

Последовательности выполненных действий с параметрами партий **Effect**, **Roll**, **Reverse** и **Accent** всегда появляются в режиме **Trig Hold** (Удержание триггера).

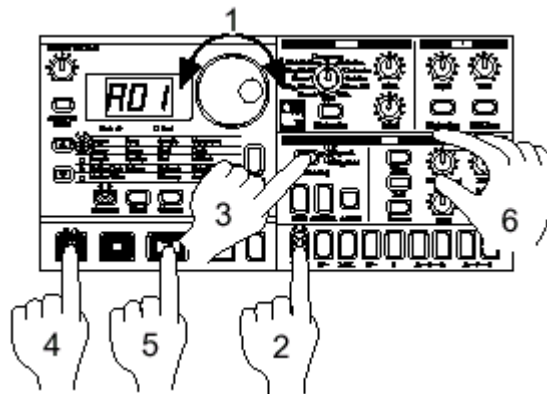


При работе с каждой партией можно пользоваться следующими регуляторами и кнопками.

- Кнопками семплерных партий, партии **Slice sample: Pitch/Speed, Filter, Pan, Level, Effect, Roll** и **Reverse**.
- Партии **Audio In: Pitch/Speed** (работает в качестве параметра времени гейта), **Filter, Pan, Level**.
- Партии **Accent: Level**

В качестве примера рассмотрим способ записи параметра **Pitch/Speed** в качестве последовательности выполненных действий.

1. В режиме паттерна выберите паттерн, который вы будете редактировать.
2. Нажмите кнопку, соответствующую партии, которую вы будете редактировать.
3. Нажмите кнопку **Motion Sequence** и выберите параметр **Smooth** или **Trig Hold**.
4. Нажмите кнопку **Rec** для перехода в режим готовности к записи (зажмётся кнопка **Rec**, а кнопка **Play/Pause** станет мигать).
5. Нажмите кнопку **Play/Pause**, начав, таким образом, воспроизведение паттерна (зажгутся кнопки **Rec** и **Play/Pause**).
6. Поверните регулятор **Pitch/Speed**, внося различные изменения в его звучание по мере его прохождения первого цикла (длина в 16 или 12 шагов).
7. Когда паттерн пройдёт один круг после начала вращения регулятора, кнопка **Rec** автоматически погаснет, и вы вернётесь в режим воспроизведения, имея возможность прослушать записанную последовательность выполненных регулятором действий.



Нажав кнопку **Stop/Cancel** с целью остановки воспроизведения, выполните шаг 2 и последующие шаги из раздела «Сохранение созданного паттерна» для сохранения паттерна, содержащего последовательность выполненных действий, которую вы только что записали.

Существует два типа последовательностей (**Smooth** и **Trig Hold**). Во время воспроизведения выполните переключение этих типов последовательностей с тем, чтобы увидеть разницу между ними (см. раздел «Воспроизведение последовательностей выполненных действий»).



Параметры **Effect**, **Roll** и **Reverse** будут воспроизводиться в режиме **Trig Hold**, даже если в качестве основного типа был выбран режим **Smooth**.

Для редактирования последовательности выполненных действий по окончании записи, используйте функции режима паттерна **Motion Dest.** или **Motion Value** (см. раздел «Редактирование данных последовательности выполненных действий»).



При работе с партией, последовательность выполненных действий применима только в отношении одного из регуляторов **Pitch/Speed, Filter, Level**, или **Pan**. Если вы попытаетесь записать такую последовательность, используя два регулятора в одной партии, эффект действия первого регулятора или кнопки пропадёт (см. раздел «Запись последовательности выполненных действий»).

### 3. Основные действия



Настройки включения/выключения параметров **Effect**, **Roll** и **Reverse** применяются одновременно.

## Подключение различных источников к аудио входам

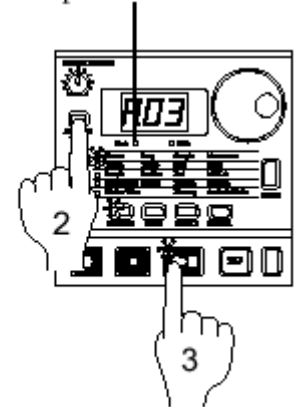
Давайте попробуем подключить различные типы аудио устройств (радиоприёмник, проигрыватель мини-дисков или компакт-дисков, звуковой модуль) к аудио входам.

Попробуйте различные типы звуков или музыки. В зависимости от содержимого такого аудио сигнала, вы сможете обнаружить неожиданно интересные результаты.

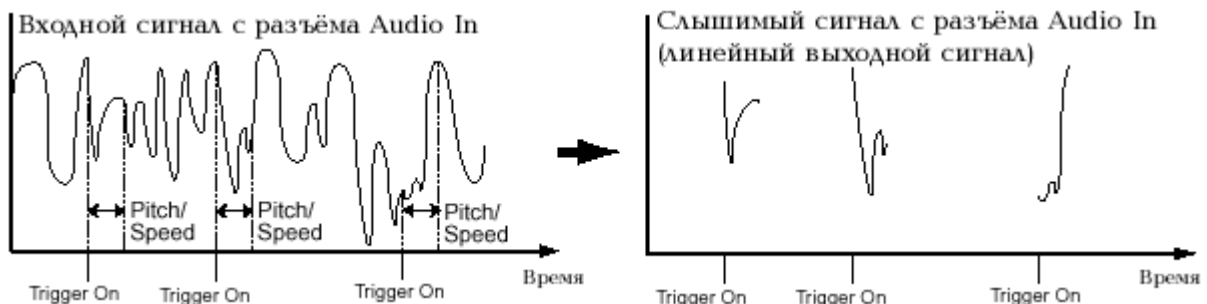
1. Подсоедините аудио устройство к входному разъёму (**AUDIO IN**). Установите переключатель чувствительности MIC/LINE в соответствии с уровнем сигнала подключенного устройства. Данный входной разъём является стереофоническим гнездом. В случае необходимости используйте соответствующий переходник с подсоединённым устройством. 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 пиков (перегрузок) не загорался даже в том случае, если подключенное устройство производит максимальный уровень выходного сигнала. Производя эту регулировку, включите кнопку **Audio In Thru** (индикатор кнопки зажётся) с тем, чтобы можно было слышать входящий звук без нажатия кнопки партии.
3. Выберите паттерн или сонг, в отношении которого вы желаете отрегулировать уровень громкости внешнего входного сигнала и нажмите кнопку **Play/Pause** для начала воспроизведения.
4. В секции подключения поверните регулятор **LEVEL**, установив соответствующий баланс с уровнями громкости других партий.



2 индикатора пиков сигнала



Входящий сигнал будет слышаться при нажатии кнопки партии **Audio In**. Партии **Audio In**, записанные в паттерне или сонге не будут воспроизводить звук, который вводился на момент записи этих партий, они просто позволяют прослушивать звук, поступающий в этот момент по аудио входу, с нажатием триггера на время, установленное регулятором **Pitch/Speed**.



Если вы желаете, чтобы при нажатии кнопок **Audio In** слышался звук, вам понадобится выключить кнопку **Audio In Thru** (индикатор кнопки погаснет). Если входная чувствительность является избыточной, звук может исказиться.



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

## Запись семпла

Инструмент **ES-1** делает процесс записи семпла очень простым. Засемплированные звуки (семплы) могут быть легко присвоены партиям каждого паттерна. Объем семплерной внутренней памяти позволяет содержать в нём максимум до 150 семплов общей длительностью в 95 секунд (100 моно, 50 стерео семплов).



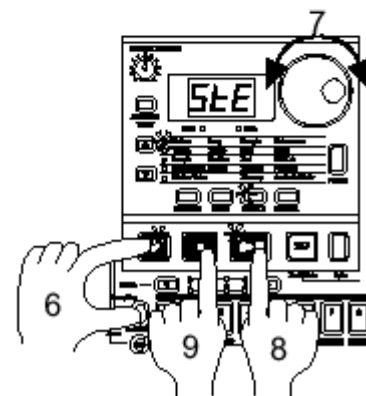
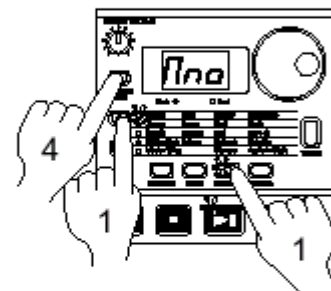
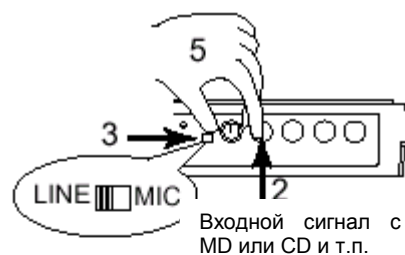
Если фабричные семплы будут перезаписаны или удалены, их прежнее состояние нельзя будет восстановить. Если вы не желаете утратить фабричные пресеты, приобретите карту памяти формата SmartMedia™ и выполните операцию сохранения для создания резервной копии.



Если во время семплирования весь свободный ресурс памяти будет израсходован, семплирование прекратится автоматически. Перед началом семплирования воспользуйтесь функцией Memory режима Sample, проверив оставшееся количество памяти семплирования.

Здесь приводится пример семплирования выходного сигнала с аудио устройства (MD или CD).

1. Нажмите кнопку режима Sample (зажётся индикатор кнопки). Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Sample**.
2. Подключите аудио устройство, сигнал которого вы будете семплировать, к разъёму аудио входа (**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.
3. В секции подключений установите переключатель выбора чувствительности MIC/LINE в положение **LINE**.
4. Включите кнопку Audio In Thru (индикатор кнопки зажётся) с тем, чтобы вы смогли слышать входной сигнал.
5. Путём регулировки либо уровня выходного сигнала на внешнем устройстве, либо регулятора LEVEL, установите уровень выходного сигнала подключенного устройства таким образом, чтобы индикатор перегрузки не загорался даже в том случае, если подключенное устройство производит максимальный уровень выходного сигнала.
6. Удерживая кнопку Pattern Set, нажмите кнопку Rec, для того чтобы войти в режим готовности к записи (индикатор кнопки Rec загорится, индикаторы кнопок Pattern Set и Play/Pause станут мигать).
7. Поверните колесо и установите режим семплирования либо в положение стерео "**StE**" или моно "**Mo**".
8. Нажмите кнопку в нужный момент Play/Pause для начала семплирования (индикаторы кнопок Rec, Pattern Set и Play/Pause зажгутся).
9. Когда вы нажмёте кнопку Stop/Cancel, семплирование прекратится (индикаторы кнопок Rec, Pattern Set и Play/Pause погаснут).



По окончании семплирования на дисплее появится надпись "- -" (или, в случае если семплирование производилось в стерео, "- -S"), обозначая, что записан новый семпл.

Нажав кнопку Play/Pause, вы можете прослушать записанный семпл. Если вы желаете сохранить записанный семпл, вы можете выполнить операцию Write (см. раздел «Сохранение семпла (WRITE)»). Если вы не желаете сохранять записанный вами семпл, просто выберите другой семпл либо запишите другой семпл, не выполняя операцию сохранения (Write).

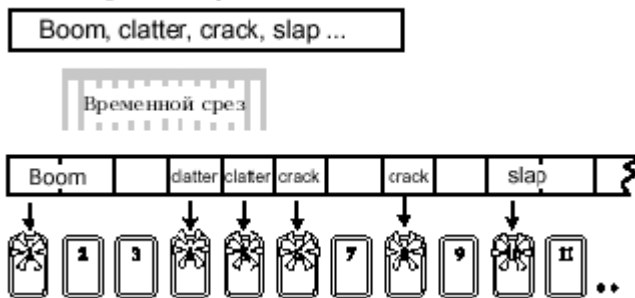
Существуют и другие способы записи семпла или изменения звучания семпла после его записи. Подробнее см. раздел «Режим Семпла».

## Несколько слов о функции Slice

Звучание сохранённого семпла может быть автоматически разделено на составляющие («временной срез») в виде интервалов, относительно временной оси. Семплерный звук, обработанный таким образом, называется срезом семпла (Slice Sample).

Семплы Slice обозначаются значком «II», который следует за номером семпла на дисплее. (Например, надпись «01.II» говорит о том, что срез семпла сохранён под номером 01.) Партии Slice Sample можно присвоить только срез семпла. Подробнее см. раздел «Срез».

### Семплерный звук



## Несколько слов о функции Resample

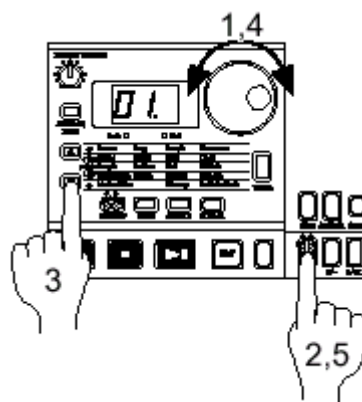
Звучание партий, паттернов и сонгов, созданных на **ES-1** может быть также засемплировано с целью создания новых семплерных звуков. Такая процедура называется ресемплированием (Resampling).

Она позволяет использовать звучание семплов, обработанное эффектами и задержкой, в качестве новых семплов, позволяя создавать семплы, имеющие большее количество тональных вариаций. Подробнее см. раздел «Прямое семплирование звуков **ES-1** (Ресемплирование)».

## Присвоение семплерного звука семплерной партии

Здесь описывается процесс присвоения семпла (в данном примере «02.») семплерной партии паттерна. В данном случае мы присвоим семпл семплерной партии 1 паттерна **A10**.

1. Войдите в режим Паттерна и выберите паттерн **A10** (см. раздел «Прослушивание паттернов»).
2. Нажмите кнопку Sample Part 1 для выбора семплерной партии 1.
3. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Sample**.
4. Поверните колесо, для того чтобы выбрать требующийся семпл. В данном случае выберем семпл под номером **02**.
5. Нажав на кнопку партии семпла 1, вы услышите семпл «02».



Запустите паттерн. Звучание семплерной партии 1 изменилось.

Таким образом, вы можете сменить семпл, присвоенный партии, простым выбором другого семпла и нажатием кнопки семплерной партии, которой вы желаете присвоить этот семпл.

Если вы желаете сохранить паттерн только что изменённой партии, воспользуйтесь операцией Write (см. раздел «Сохранение созданного паттерна (Write)»). Если вы не желаете сохранять этот паттерн, просто выберите другой паттерн.



**Если фабричные семплы будут перезаписаны или удалены, их прежнее состояние нельзя будет восстановить. Если вы не желаете утратить фабричные пресеты, приобретите карту памяти формата SmartMedia™ и выполните операцию сохранения для создания резервной копии.**



## Воспроизведение с использованием настроек паттерна

### Что такое наборы паттернов (Pattern Set)?

Наборы паттернов (Pattern Set) – это функция, которая позволяет закрепить ваши любимые паттерны за каждой из шестнадцати пошаговых кнопок и использовать эти пошаговые кнопки для переключения паттернов. Вы можете использовать эту функцию для проигрывания произведений простым последовательным выбором паттернов.

Удерживая кнопку Pattern Set (индикатор кнопки станет мигать), нажмите одну из шестнадцати пошаговых кнопок, будет выбран паттерн, закреплённый за этой кнопкой. На этом этапе вы можете воспользоваться кнопками выбора для смены группы наборов паттернов (16 x 4, в сумме 64 набора паттернов), которые обозначаются красными индикаторами выбора (нижний ряд) с 1 по 4.

Если во время воспроизведения вы, удерживая кнопку Pattern Set, нажмёте какую-нибудь пошаговую кнопку, по завершении воспроизведения текущего паттерна, начнётся воспроизведение паттерна, закреплённого за этой кнопкой.

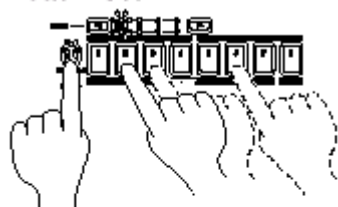
Если, удерживая кнопку Shift нажать кнопку Pattern Set, функция Pattern Set будет удерживаться (кнопка Pattern Set станет мигать). Для отключения этого состояния «удержания» снова нажмите кнопку Pattern Set.

Вы можете устанавливать новые наборы паттернов (см. раздел «Закрепление паттерна за параметром набора паттернов (Pattern Set)).

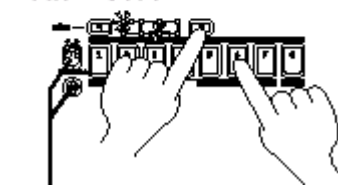


**Если вы переключаете паттерны во время воспроизведения, изменения вступают в силу по окончании воспроизведения каждого паттерна (см. раздел «Время, через которое происходит смена паттерна»).**

Pattern Set 1



Pattern Set 3



Удерживая кнопку Shift, нажмите кнопку Pattern Set для удержания функции Настроек Паттерна.

## Использование ES-1 в качестве звукового модуля

Прочитайте этот раздел, если вы собираетесь подключать ES-1 к другому MIDI-оборудованию. Используйте MIDI-кабель для соединения разъёма MIDI OUT на вашей MIDI-клавиатуре с разъёмом MIDI IN на ES-1.

1. Нажмите кнопку режима Global для перехода в режим общих настроек.
2. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **MIDI ch**.
3. Выберите MIDI-канал передающего устройства, совпадающий с каналом **ES-1** (см. «Настройка MIDI-каналов»).
4. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Note No** (см. «Настройка номера MIDI-ноты для каждой партии»).
5. Нажмите кнопку нужной партии, и номер ноты, соответствующий этой партии, появится на дисплее.

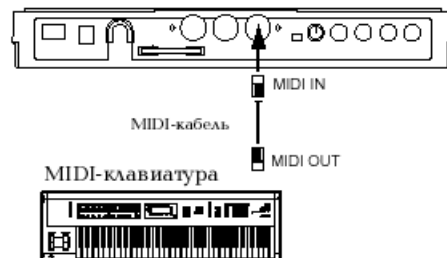
При передаче ноты с внешнего устройства проигрывается звук партии, соответствующей этой ноте.



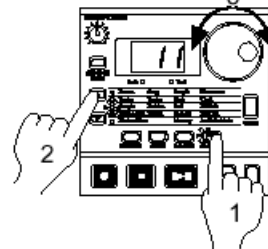
**Подробнее см. раздел по работе с MIDI для ES-1.**



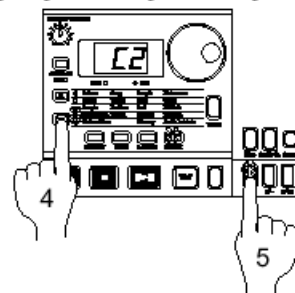
**Если вы желаете сохранить настройки режима Global, вам потребуется выполнить операцию Write (см. «Сохранение настроек режима Global (WRITE)»).**



Выберите MIDI-канал 3



Проверьте номер ноты партии



## Синхронизация с EA-1 или ER-1

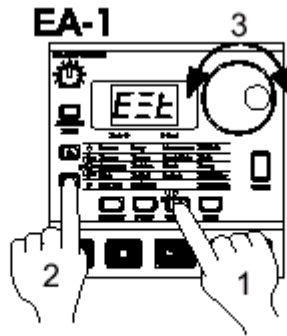
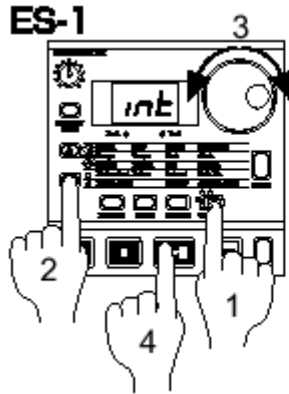
Синхронизируя работу **ES-1** с другими моделями серии **ELECTRIBE** вроде **EA-1** или **ER-1**, вы сможете добиться более широкого диапазона выразительных возможностей. Здесь мы объясним, как вы сможете заставить **EA-1** и **ER-1** воспроизводить своё звучание синхронно с **ES-1**.

Используйте MIDI-кабели для соединения разъёма MIDI OUT на **ES-1** с разъёмом MIDI IN на **EA-1**, и разъёма MIDI THRU на **EA-1** с разъёмом MIDI IN на **ER-1**. Также соедините разъёмы линейного выхода **ES-1** и **ER-1**, а также выходные разъёмы партий **EA-1**, с микшером или активным монитором (громкоговорителем со встроенным усилителем).

1. Нажмите кнопку режима Global для перехода в режим общих настроек.
2. Воспользуйтесь кнопками курсора [▼][▲] с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Clock**.
3. Установите на **ES-1** положение “**Int**”, а на **EA-1** и **ER-1** положение “**E≡t**” (см. «Синхронизация **ES-1** с внешним MIDI-устройством»).
4. Нажмите кнопку Play/Pause на **ES-1** для запуска паттерна или сонга (загорится индикатор кнопки Play/Pause). **EA-1** и **ER-1** проиграют свой паттерн или сонг в синхронизации с темпом **ES-1**.

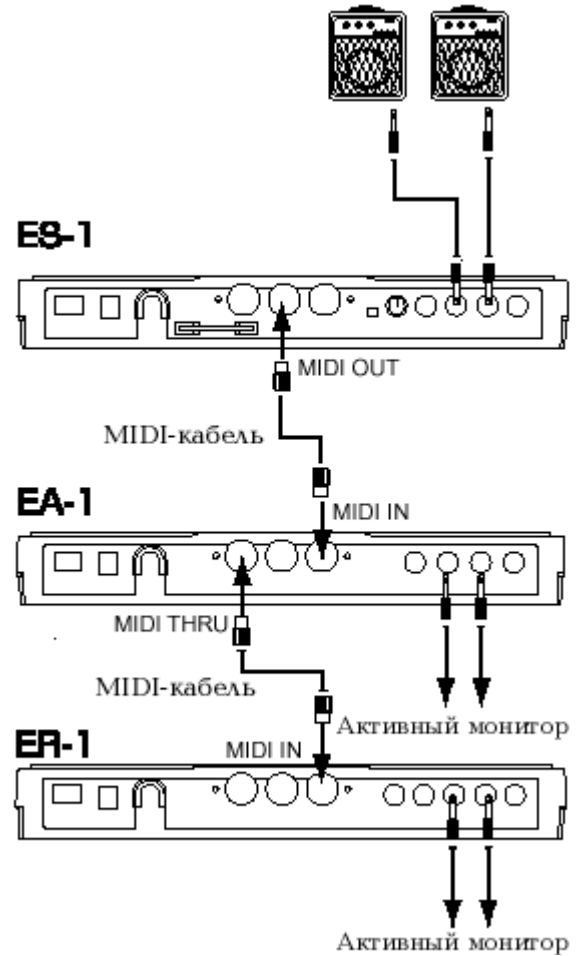
Если вы желаете чтобы **ES-1** синхронно проигрывал паттерн с таким же номером, выполните следующие настройки.

- Установите на **ES-1** положение “**Int**” (ведущий), а на **EA-1** и **ER-1** положение “**E≡t**” (ведомый).
- Выберите для **ES-1**, на **EA-1** и **ER-1** один и тот же MIDI-канал (например, выберите на всех трёх приборах канал **01**).



- На **EA-1** и **ER-1** установите параметр MIDI-фильтра “**P**” в положение “**O**” (см. документацию для **EA-1** и **ER-1**).
- На **ES-1** установите параметр Номера MIDI-ноты в положение **C-1**, **A-1** или **A#8 – G9** с тем, чтобы не возникало конфликтов (см. «Настройка номера MIDI-ноты для каждой партии (Mote No.)»). Такое действие не позволит **EA-1** и **ER-1** звучать не в соответствии с основным тоном при передаче команд извлечения ноты.

Другим простым способом получить синхронизированное воспроизведение, является подключение **ES-1** к секвенсору или синтезатору, который способен передавать и принимать команды MIDI-синхронизации.



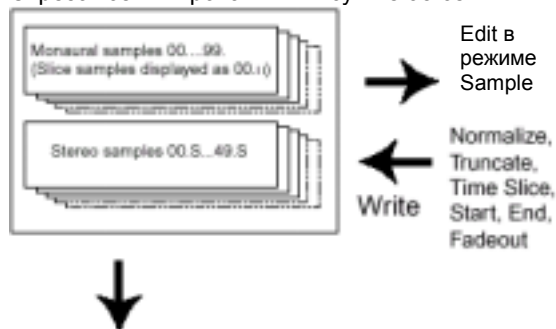


## 4. Семплерный режим

В этом режиме вы можете записать новый семпл, изменить или удалить семплы. Нажмите кнопку режима **SAMPLE** для перехода в семплерный режим.

### Семплерный режим


Отрезок семплирования = в сумме 95 сек.





Присвоение каждой партии  
Редактирование в режиме Pattern. Pitch/Speed, Filter,  
Level, Pan

### Запись семпла

**ES-1** позволяет подключить к нему какое-нибудь аудио устройство (вроде CD или MD) или микрофон и записать различные звуки для их последующего использования в качестве семплов. Во внутреннюю память можно записать и хранить в ней до 95 секунд звучания.

 Если фабричные семплы будут перезаписаны или удалены, их прежнее состояние нельзя будет восстановить. Если вы не желаете утратить фабричные пресеты, приобретите карту памяти формата **SmartMedia™** и выполните операцию сохранения для создания резервной копии.

 Если во время семплирования весь свободный ресурс памяти будет израсходован, семплирование прекратится автоматически. Перед началом семплирования воспользуйтесь функцией **Memory** режима **Sample**, проверив оставшееся количество памяти семплирования.

 Стерео семплы занимают в два раза больше памяти. Доступное для семплирования время будет составлять половину от того времени, что указано на дисплее.

Подключите аудио устройство (вроде CD или MD) или микрофон к разъёму **Audio In**. Если вы подключаете устройство с линейным уровнем сигнала вроде CD или MD, установите переключатель **MIC/LINE** в положение **LINE**. Если вы подключаете микрофон, выберите положение **MIC**.


Подробнее о процедуре семплирования см. главу «3. Основные действия (Быстрое Начало)», стр. 20 «Запись семпла».

## Выбор семпла

Семпл

00.(II)...99.(II)


Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Sample**. Поверните колесо и выберите один из 150 семплов от «00» (обозначается как «00.II»), если это срез семпла (slice) до «99» (обозначается как «99.r»), если это срез семпла (slice) или от «00.S» до «49.S». Семплы от «00.» до «99.» являются монофоническими и обозначаются как «00.II», если это срез семпла (slice). Семплы от «00.S» до «49.S» являются стерео семплами.

 Семпл, который не был сохранён, выбрать нельзя. Если в семплерном участке памяти **ES-1** не имеется семплов, на дисплее появится надпись “- -”.

## Проигрывание семпла


Если вы нажмёте кнопку **Play/Pause** или кнопку партии семпла 1-7B, будет проигран семпл. Срез семпла также можно проиграть нажатием кнопки партии **Slice Sample**.

В случае с семплом **Slice**, пошаговые кнопки будут загораться, обозначая те шаги, в которых имеется звук, и вы можете нажимать эти кнопки для проигрывания звука семпла, находящегося в соответствующей ячейке.

 Даже если семпл является «порезанным», он будет проигрываться как отдельный семпл, если вы нажмёте кнопку партии семпла от 1 до 7B.

## Изменение семпла

Регуляторы и кнопки секции редактирования партии и секции эффектов могут использоваться для изменения звучания, даже если вы находитесь в режиме Семпла (см. «Режим Паттерна»).

 При выполнении операции **Write** положение регуляторов и состояние включения или выключения кнопок в режиме Семпла не сохраняются.

 Кнопка **Roll** в режиме Семпла не работает.

## Определение точки начала проигрывания семпла

**Start** 0...3145727



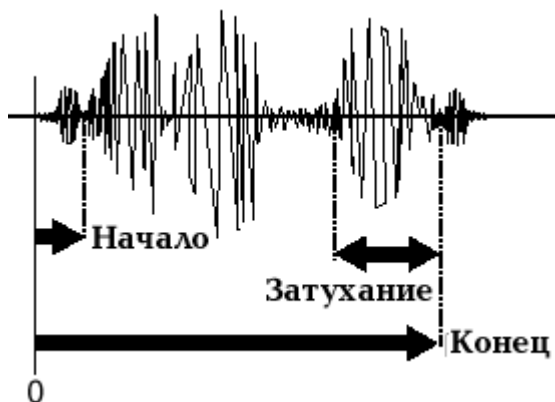
Самая высокая точка (подчёркнута) не отображается.

Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Start**. Поверните колесо и измените стартовую точку. На дисплее отобразятся три нижние точки, но вы сможете увидеть следующие три точки, расположенные выше, нажав кнопку Shift.

Выполняя настройки, нажмите кнопку Play/Pause, для того чтобы прослушать разницу, вызванную изменением исходной стартовой точки.



Значение **Start** (Начало) всегда будет меньше значения **End** (Окончание).



## Определение точки окончания проигрывания семпла

**End** 0...3145727



Самая высокая точка (подчёркнута) не отображается.

Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **End**. Поверните колесо и измените конечную точку. На дисплее отобразятся три нижние точки, но вы сможете увидеть следующие три точки, расположенные выше, нажав кнопку Shift.

Выполняя настройки, нажмите кнопку Play/Pause, для того чтобы прослушать разницу, вызванную изменением исходной конечной точки.



Параметру **End** не может быть присвоено значение больше длины семпла.

## Определение продолжительности затухания

**Fadeout** 0...3145728



Самая высокая точка (подчёркнута) не отображается.

Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Fadeout**. Поверните колесо и измените местоположение затухания. На дисплее отобразятся три нижние точки, но вы сможете увидеть следующие три точки, расположенные выше, нажав кнопку Shift.

Выполняя настройки, нажмите кнопку Play/Pause, для того чтобы прослушать разницу, вызванную изменением исходной точки затухания.

## Семплирование непосредственно звучания ES-1 (ресемплирование)

Звук, воспроизводимый **ES-1**, может быть засемплирован. Такое действие называется «ресемплированием». Путём ресемплирования вы можете создать семпл, содержащий в себе сочетание из нескольких семплов, или применить к уже имеющемуся семплу эффекты и использовать такую обработку в качестве нового семпла.



На дисплее в режиме **Sample** новый семпл обозначается надписью “-” (или, в случае если семплирование производилось в стерео, “- .S”).



Если вы произведёте повторное семплирование, не сохранив предыдущий семпл, его данные будут утрачены.



Семпл нельзя будет использовать в режиме Паттерна до тех пор, пока он не будет сохранён.



Невозможно одновременно записывать последовательность выполненных действий и семпл.

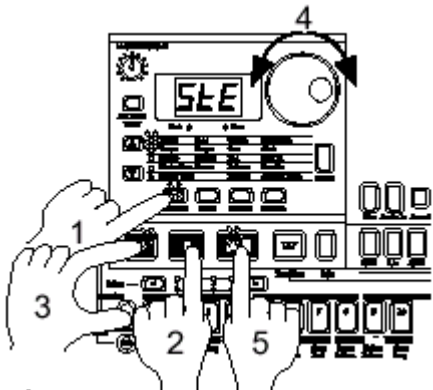
## Ресемплирование с начала паттерна или сонга

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме Паттерна или Сонга.
2. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
3. Удерживая кнопку Pattern Set, нажмите кнопку Rec для перехода в режим готовности к семплированию (зажётся индикатор кнопки Rec, а индикаторы кнопок Pattern Set и Play/Pause станут мигать). На дисплее станет

## 5. Режим Паттерна

- мигать надпись, обозначающая метод семплирования (монофонический или стерео).
4. Поверните колесо и вы берите моно ("Pno") или стерео ("StE") режим.
  5. При нажатии кнопки Play/Pause начнётся воспроизведение паттерна или сонга и одновременно начнётся семплирование (зажгутся индикаторы кнопок Pattern Set и Play/Pause).
  6. При нажатии кнопки Stop/Cancel воспроизведение паттерна или сонга прекратится и семплирование также прекратится (индикаторы кнопок Pattern Set, Rec и Play/Pause погаснут). И наоборот, если вы нажмёте кнопку Rec, не нажав кнопку Stop/Cancel, семплирование остановится, а воспроизведение продолжится (индикаторы кнопок Pattern Set и Rec погаснут, а индикатор кнопки Play/Pause продолжит гореть).

Для выхода из режима готовности к семплированию нажмите кнопку Stop/Cancel.



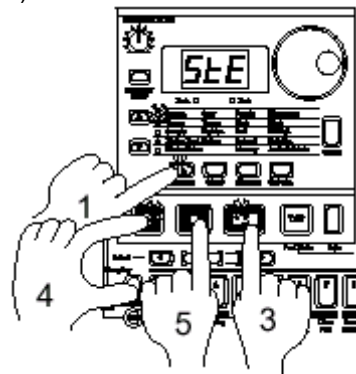
При включении электропитания (т.е. в состоянии по умолчанию) семплирование будет производиться в моно режиме.

Если вы нажмёте кнопку Play/Pause во время процесса ресемплирования, семплирование продолжится, но воспроизведение паттерна или сонга будет приостановлено.

### Ресемплирование с середины паттерна или сонга

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме Паттерна или Сонга.
2. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
3. Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения паттерна или сонга (зажжётся индикатор кнопки Play/Pause).
4. В тот момент, когда вы пожелаете начать семплирование, нажмите кнопку Rec, удерживая кнопку Pattern Set (зажгутся индикаторы кнопок Pattern Set, Rec и Play/Pause).
5. Если вы нажмёте кнопку Stop/Cancel, семплирование прекратится (индикаторы кнопок Pattern Set, Rec и Play/Pause погаснут). И наоборот, если вы нажмёте кнопку Rec, не нажав кнопку Stop/Cancel, семплирование остановится, а воспроизведение продолжится

(индикаторы кнопок Pattern Set и Rec погаснут, а индикатор кнопки Play/Pause продолжит гореть).

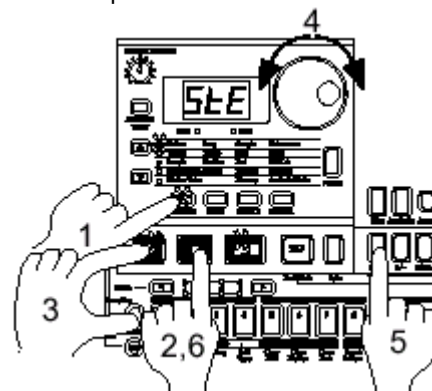


Метод семплирования (моно или стерео) будет определён настройкой, описанной выше в разделе «ресемплирование с начала паттерна или сонга».

Если вы нажмёте кнопку Play/Pause во время процесса ресемплирования, семплирование продолжится, но воспроизведение паттерна или сонга будет приостановлено.

### Ресемплирование только одной ноты партии

1. Убедитесь в том, что вы находитесь в режиме Паттерна или Сонга.
  2. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
  3. Удерживая кнопку Pattern Set, нажмите кнопку Rec для перехода в режим готовности к семплированию (зажжётся индикатор кнопки Rec, а индикаторы кнопок Pattern Set и Play/Pause станут мигать). На дисплее станет мигать надпись, обозначающая метод семплирования (монофонический или стерео).
  4. Поверните колесо и вы берите моно ("Pno") или стерео ("StE") режим.
  5. Нажмите кнопку партии, которую вы будете семплировать. Прозвучит выбранная вами партия и одновременно начнётся семплирование (зажгутся индикаторы кнопок Pattern Set, Rec и Play/Pause).
  6. Нажмите кнопку Stop/Cancel, когда пожелаете прекратить семплирование (индикаторы кнопок Pattern Set, Rec и Play/Pause погаснут).
- Если вы желаете покинуть режим готовности к семплированию, нажмите кнопку Stop/Cancel до начала семплирования.



## 5. Режим Паттерна

### Срез (Slice)

Slice – это функция, которая позволяет порезать музыкальную фразу на меньшие элементы, таким образом, вы сможете:

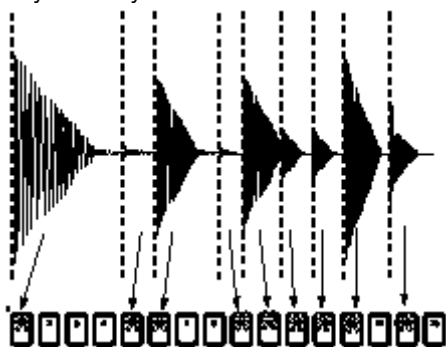
- Менять темп воспроизведения, не воздействуя на высоту звучания.
- Менять ритмический рисунок, включая и выключая различные срезы семпла.
- Воздействовать на каждый семпл (используя функцию последовательности выполненных действий), меняя его высоту звучания, направление воспроизведения вперёд/назад, настройки фильтра, включая и выключая эффекты. Всё это даёт дополнительные выразительные возможности.

Функция Slice лучше всего работает с семплами с ярко выраженной атакой, вроде ритмических фраз, предоставляя возможность поделить такую фразу на отдельные ноты. 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. Сделав это, у вас появляется возможность использовать отдельные пошаговые кнопки, каждой из которых будет присвоен срез семпла, предоставляя в ваше распоряжение новые функциональные возможности управления воспроизведением этой фразы.

Семпл, который был поделён таким образом, называется порезанным семплом (семплом Slice). Порезанные семплы могут использоваться только партией Slice Sample. В отличие от семплерных партий с 1 по 7B, в режиме Паттернов отдельные ноты присваиваются каждому шагу. Если какая-то нота не существует, звука также не будет.

Если вы выберете порезанный семпл в режиме Sample, индикаторы пошаговых кнопок, которым соответствуют имеющиеся ноты, будут гореть, обозначая способ, согласно которому был порезан семпл Slice.

Для того чтобы услышать звук, вы можете нажать пошаговую кнопку.



Порезанный семпл будет поделён на 1, 2, 4, 8, 16, 32, 48 или 64 шага. Каждому шагу соответствует 16-ая нота и размер будет рассчитан автоматически, исходя из длины семпла и количества ударов в минуту. Назначение местоположения шагов будет зависеть от следующей таблицы.

Размер / Длительность	Шаги, которым присвоены ноты															
Порезанный семпл	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16 (♩ × 16)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
32 (♩ × 16)	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31
tri (♩ × 12)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24

Если порезанный семпл короче установленной длины, он будет назначен ещё раз. Если он длиннее, выходящие за рамки его длины шаги будут игнорированы.

### Создание порезанного семпла (Time Slice/Нарезка по времени)



**Сtereo семплы нарезать нельзя.**

1. Воспользуйтесь колесом для выбора моно семпла, который вы желаете порезать.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 13 (Time Slice) (зажжётся индикатор кнопки 13, а кнопка партии Slice Sample станет мигать).
3. Если вы нажмёте кнопку партии Slice Sample, будет автоматически рассчитан темп семпла и отображён на дисплее, этот семпл станет постоянно проигрываться в соответствии с рассчитанным темпом. Если в режиме общих настроек Global включена функция Metronome, будет также проигрываться звук метронома.
4. Отрегулируйте темп с помощью колеса. Для регулировки темпа также можно воспользоваться функцией Tap Tempo. Выполняйте регулировку темпа таким образом, чтобы переходы слышались естественными.



**Высота звучания и темп проигрываемого семпла не изменятся.**

5. Нажмите кнопку партии Slice Sample снова. Воспроизведение остановится и загорятся индикаторы пошаговых кнопок, соответствующие каждому нотному интервалу. На дисплее отобразится чувствительность с которой будут распознаваться слои нарезки. Если вы нажмёте кнопку с горящим индикатором, вы услышите звук.
6. Если вы воспользуетесь колесом с целью изменения чувствительности, семпл будет поделён по-другому. Значение разрешения лежит в промежутке от **0r-9r**, **0-9**. Меньшие значения дают большую чувствительность, позволяя распознать слои более точно. Если вы выбираете номер значения разрешения, который включает букву "r", то у каждого среза будет иметься некоторый «хвост», который поможет лучше проигрывать порезанные паттерны при малом темпе.



**Когда вы меняете чувствительность может потребоваться некоторое время для повторного деления семпла.**



**В зависимости от уровня громкости или типа семпла могут быть случаи, при**

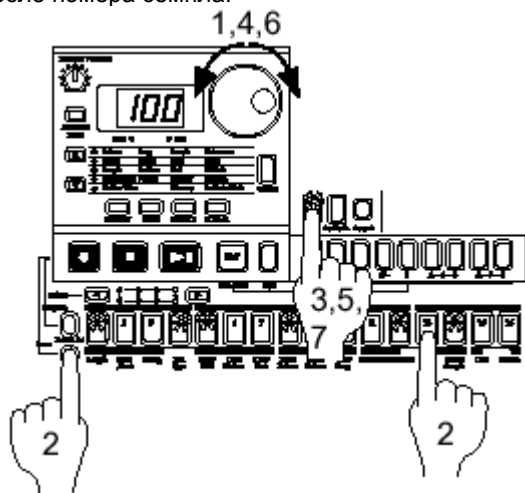
## 5. Режим Паттерна


которых смена чувствительности не повлияет на способ деления семпла.


7. Нажмите кнопку партии Slice Sample ещё раз для завершения процедуры нарезки слоёв (индикатор кнопки партии Slice Sample погаснет).


Если вы пожелаете прекратить эту операцию в середине её выполнения, нажмите кнопку Stop/Cancel.

Порезанный семпл обозначается надписью «|||» после номера семпла.



 **Функция Time Slice не может быть применена в отношении не сохранённого семпла или в отношении семпла, который не был сохранён после выполнения функции Truncate.**

 **Если вы используете порезанный семпл с семплерными партиями 1-7B, он будет восприниматься как обычный семпл.**

 **Порезанный семпл нельзя использовать в режиме Паттернов до тех пор, пока он не будет сохранён.**


## Советы по достижению наилучших результатов при использовании функции Time Slice

- Хотя лучше всего сначала выставить параметр количества ударов в минуту (BPM), что даст в результате очень плавное воспроизведение засемплированной фразы, это не всегда позволяет добиться наилучшего качества воспроизведения Среза. На самом деле, может понадобиться перебор разных значений BPM (включая фракционные настройки BPM) в рамках диапазона в  $\pm 3$  BPM. Это значит, что, при работе с засемплированной фразой, которая, как вы знаете, должна воспроизводиться при 120 уд/мин, использование этой настройки и выполнении операции Slice, возможно, не позволит воспроизведению новой порезанной семплерной фразы быть совершенным при установке этой фразы в паттерн.

В этом случае, скорее всего, появятся некоторые неровности в ритме. Таким образом, для исправления этого недостатка вам потребуется удалить порезанный семпл и попробовать выбрать настройку в 119 уд/мин или в 118,5, или даже в 121 уд/мин. Попробуйте разные значения, пока не найдёте то, которое позволит добиться наилучшего качества срезов.

- Даже до того, как вы завершите выполнение операции нарезки семпла, вы сможете сказать будет ли фраза звучать хорошо. Выбрав настройку BPM и нажав кнопку партии порезанного семпла, вы увидите, что индикаторы пошаговых кнопок загораются с определённым нотным интервалом, основанным на текущей настройке чувствительности. Теперь вы сможете прослушать звучание каждой горящей пошаговой кнопки с тем чтобы понять, каким будет получившийся срез. Вам следует обратить внимание на синхронизацию звучания пограничных пошаговых кнопок вроде пошаговой кнопки 5 (2 такт), кнопки 9 (3 такт) и т.д. с тем, чтобы услышать совпадает ли размер семпла с пограничными сильными долями всей фразы. Если звучание покажется вам странным, вам следует сразу же нажать кнопку Stop/Cancel и повторить процедуру сначала., используя на этот раз другую настройку BPM, и так до тех пор, пока вы не услышите, что пограничные удары переходов от звучания одной пошаговой кнопки к звучанию другой совпадают.
- Когда фраза режется на отдельные семплы, в конце каждого семпла назначается небольшая петля, которая не позволяет ему прерываться слишком резко. Если вам не нравится тональность этой короткой петли, попробуйте установить большее значение чувствительности. В результате вы получите меньше срезов, но они будут длиннее и вы не станете замечать этих петель. Обратите внимание, что эти действия могут не позволить существенно менять темп фразы, но каждый шаг, скорее всего, будет звучать более естественно.

## Другие функции редактирования семпла

 **Если вы желаете сохранить семпл отредактированный при помощи этих функций, то перед переходом к другому семплу или перед тем как выключить питание прибора, вам потребуется выполнить операцию записи Write (см. «Сохранение семпла (WRITE)»).**

## Нормализация (Normalize)

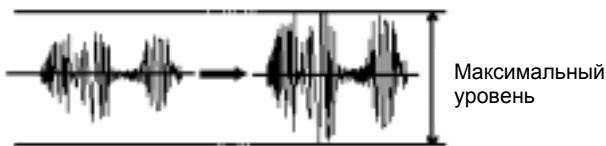
Эта функция увеличивает уровень сигнала семпла на сколько это возможно, не позволяя возникнуть искажениям.

1. Для выбора семпла, который вы будете нормализовать, воспользуйтесь колесом.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 11 (**Normalize**) (индикатор кнопки 11 станет мигать).

## 5. Режим Паттерна

3. Нажмите кнопку 11 ещё раз для выполнения функции нормализации (индикатор кнопки 11 погаснет).

Если вы пожелаете прервать операцию без её выполнения, нажмите кнопку Stop/Cancel.

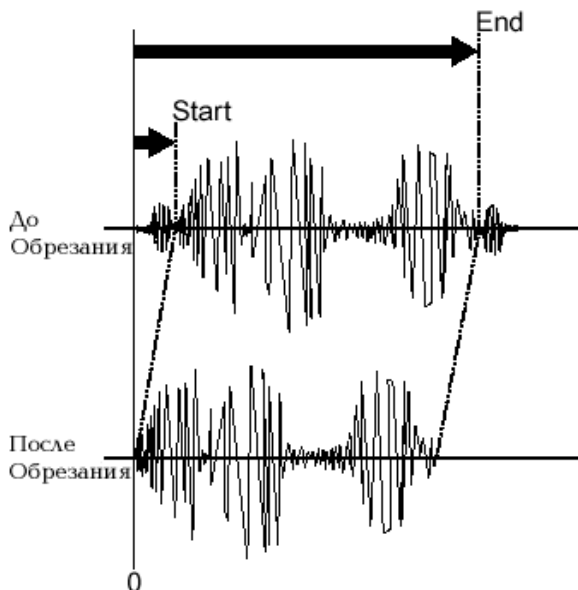


### Обрезание (Truncate)

Эта функция удаляет части семпла, которые предшествуют точке **Start** и следуют за точкой **End**.

1. Для выбора семпла, который вы будете обрезать, воспользуйтесь колесом.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 12 (**Truncate**) (индикатор кнопки 12 станет мигать).
3. Нажмите кнопку 12 ещё раз для выполнения функции обрезания (индикатор кнопки 12 погаснет).

После выполнения функции обрезания значение **Start** будет соответствовать 0, а значение параметра **End** будет равно длине семпла.



### Удаление семпла (Delete Sample)

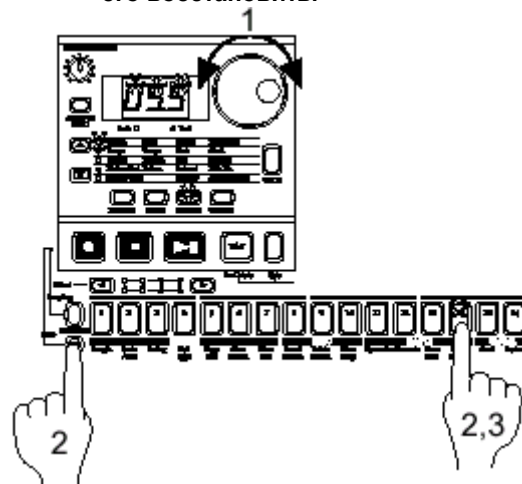
Эта функция полностью удаляет семпл из памяти.

1. Для выбора семпла, который вы желаете удалить, воспользуйтесь колесом.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 14 (**Delete Sample**) (индикатор кнопки 14 станет мигать).
3. Нажмите кнопку 14 ещё раз для выполнения удаления (индикатор кнопки 14 погаснет).

Если вы пожелаете прервать операцию без её выполнения, нажмите кнопку Stop/Cancel.



Однажды удалив семпл, вы не сможете его восстановить.



### Проверка оставшегося объёма семплерной памяти (Memory)

Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Memory**.

На дисплее появится значение, обозначающее оставшееся количество секунд времени семплирования.



Параметр **Memory** редактировать нельзя.



В связи с тем, что стерео семплирование использует в два раза больше памяти, доступное количество времени семплирования будет составлять половину значения, отображённого на дисплее.

### Сохранение семпла (WRITE)

После того, как вы записали или отредактировали семпл, вы должны выполнить операцию сохранения **Write**, если желаете сохранить имеющиеся данные. Если вы желаете немедленно отменить внесённые в семпл изменения и вернуться к исходным данным, просто выберите другой семпл без сохранения текущего.

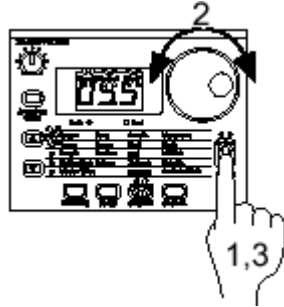
1. Нажмите кнопку **Write** (индикатор этой кнопки станет мигать). На дисплее станет мигать номер семпла. В случае с сохранением нового семпла на дисплее будет мигать надпись "- -" (или "- -S", если это стерео семпл).
2. Воспользуйтесь колесом для выбора номера места назначения записи. При работе с моно семплом (включая порезанные семплы), вы можете сделать выбор от «00» до «99». При работе со стерео семплом, вы можете сделать выбор от «00.S» до «99.S». При выборе неиспользуемого номера точка





#### 4. Семплерный режим


3. семпла в правой нижней части дисплея ставится точка.
4. Нажмите кнопку Write снова, и на дисплее появится подтверждение о сохранении данных. Когда сохранение завершится, на дисплее появится номер места назначения сохранения и индикатор кнопки Write погаснет.


Если вы желаете прервать операцию сохранения без её выполнения, нажмите кнопку Stop/Cancel.




 В качестве заводской настройки предусмотрено включенное состояние функции защиты памяти, в этом случае данные сохранить будет нельзя. Перед тем, как сохранять данные, вам потребуется отключить (положение off) настройку Memory Protect перед выполнением операции Write.

 Помните, что при выполнении операции Write, семпл, расположенный в месте назначения сохранения, будет переписан.

 Во время сохранения семпла ячейки данных во внутренней памяти оптимизируются, что может потребовать некоторого времени (максимум, примерно, 90 секунд). В этот момент дисплей будет показывать, что в настоящее время происходит сохранение данных.

 Во время прописывания семпла на дисплее отображается анимационная картинка. Никогда не отключайте электропитание до тех пор, пока данные не будут сохранены полностью (т.е. пока не погаснет индикатор кнопки Write).

 Нет необходимости прописывать порезанный семпл в отдельную ячейку. Та же самая ячейка памяти способна воспроизводить исходный семпл (если назначение произведено в партию с 1 по 7В) или порезанный семпл (если назначение произведено в партию среза (Slice)).

## 5. Режим Паттерна

В этом режиме вы можете воспроизводить паттерны или редактировать их, создавая новые паттерны. Нажмите кнопку режима **PATTERN** для перехода в режим Паттерна.

Паттерн (A01)	128 паттернов A01...b64																																																																																																																															
Партия	Ритмические рисунки (максимум 64 шага)																																																																																																																															
Sample 1 (Jatenco/Trono) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 2 (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 3 (Jatenco/Trono) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 4 (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 5 (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 6A (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 6B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 7A (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 7B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 8B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 9B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 10B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 11B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 12B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 13B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 14B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 15B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 16B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 17B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 18B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 19B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 20B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 21B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 22B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 23B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 24B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 25B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 26B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 27B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 28B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 29B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 30B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 31B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 32B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 33B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 34B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 35B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 36B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 37B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 38B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 39B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 40B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 41B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 42B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 43B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 44B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 45B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 46B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 47B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 48B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 49B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 50B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 51B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 52B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 53B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 54B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 55B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 56B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 57B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 58B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 59B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 60B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 61B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 62B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 63B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Sample 64B (Trono only) (0 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	[Grid]																																																																																																																															
Accom. (Guitar)	[Grid]																																																																																																																															

### Выбор паттерна

#### Pattern

A01...b64

Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Pattern**.

Поверните колесо и выберите один из 128 паттернов: **A01...A64, b01...b64**.

### Установка темпа воспроизведения

#### Tempo

20.0...300.0

#### • Использование колеса для смены темпа

Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Tempo**.

Если вы желаете изменить значения темпа ниже десятичной точки, поверните колесо, удерживая кнопку Shift.

#### • Использование кнопки Tap Темпо для смены темпа

Во время игры паттерна, нажмите кнопку Tap три раза или более в нужном вам темпе. **ES-1** распознает интервал, с которым вы нажали кнопку Tap, и выставит значение темпа в соответствии с этим интервалом. Вы можете изменить темп точно таким же образом, даже если воспроизведение остановлено.

Когда вы используете кнопки курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Tempo**, значение изменённого темпа появится на дисплее.



Если вы выберете другой паттерн, не сохраняя изменения темпа, то будет выбрано исходное значение темпа этого паттерна. Если вы желаете сохранить изменения темпа, вам потребуется выполнить операцию **Write** (см. «Сохранение паттерна»).



Если вы нажмёте и будете некоторое время удерживать кнопку Tap, будет выбрана функция **Part Mute** (проверка статуса отключения звучания партии), и **ES-1** прекратит определять интервалы, с которыми вводится темп при помощи кнопки Tap.

## Проигрывание паттерна (Pattern Play)

Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Pattern**. Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения паттерна. Когда паттерн доиграет до конца, он вернётся к своему началу и продолжит воспроизведение.

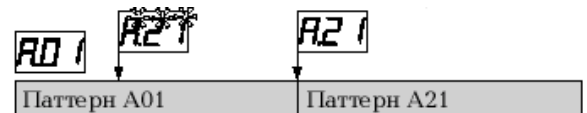
Прослушивая паттерн, вы сможете нажимать кнопки партий в ритм паттерна или поворачивать регулятора, меняя звучание. Используя различные функциональные возможности режима Паттерна в качестве техник исполнения, вы сможете получить в своё распоряжение гораздо больший объём выразительных возможностей.

### Время смены паттернов

Если вы будете менять паттерны во время воспроизведения, эта смена будет происходить по завершении воспроизведения паттерном последнего шага. Пока смена паттерна на самом деле не произойдёт, на дисплее будет мигать номер выбранного паттерна.

Введён номер нового паттерна

Начало воспроизведения нового паттерна



### Воспроизведение с начала паттерна (Reset & Play)

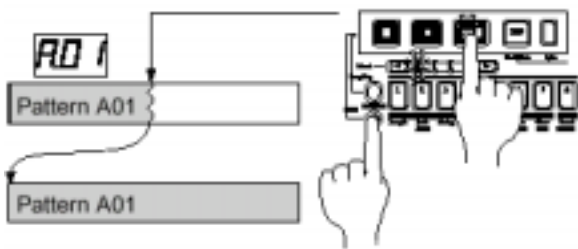
Если, удерживая кнопку Shift, нажать кнопку Play/Pause, то воспроизведение паттерна будет принудительно осуществлено с самого начала. Используя эту функцию в сочетании с вводом темпа при помощи кнопки Tap, вы сможете синхронизировать воспроизведение без помощи MIDI.



Для того чтобы ритмы всегда совпадали, вам понадобится каждый раз выполнять такую регулировку.



## 5. Режим Паттерна



### Несколько слов о темпе и смене паттерна

Если вы выполняете переключение паттернов во время воспроизведения, всегда будет сохраняться темп предыдущего паттерна. Если вы желаете воспользоваться темпом, который сохранён во вновь выбранном паттерне, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения, а затем снова начните его. Теперь будет применён собственный темп паттерна с того места, где была произведена остановка его воспроизведения.

### Выбор партий

ES-1 использует следующие 12 партий.

- Девять семплерных партий, в которые можно назначить семплы.
- Партия порезанного семпла (семпл Slice, который может хранить в себе отдельные ноты в виде музыкальной фразы), в которую можно назначить порезанный семпл.
- Партия входного звукового сигнала (audio in), которая позволяет пропускать входящий сигнал с источника, подключенного к разъёму AUDIO IN.
- Партия акцентов (Accent), содержащая динамические данные по каждому шагу.

Когда вы нажимаете кнопку партии, слышится её звук и одновременно эта партия выбирается. Во время воспроизведения вы можете, удерживая кнопку Shift, нажать кнопку партии, для того чтобы произвести выбор этой партии, не озвучивая её. Когда партия выбрана, зажжётся индикатор её кнопки, а пошаговые кнопки отобразят ритмический рисунок этой партии. В отношении этой партии вступят в силу средства управления секции Синтезатора (Synthesizer).

Во время воспроизведения индикатор каждой кнопки партии будет загораться одновременно с её звучанием, что позволит вам легко определить, какой звук проигрывается. Пошаговые кнопки продолжат показывать ритмический рисунок этой партии, а также местоположение элементов ритма.

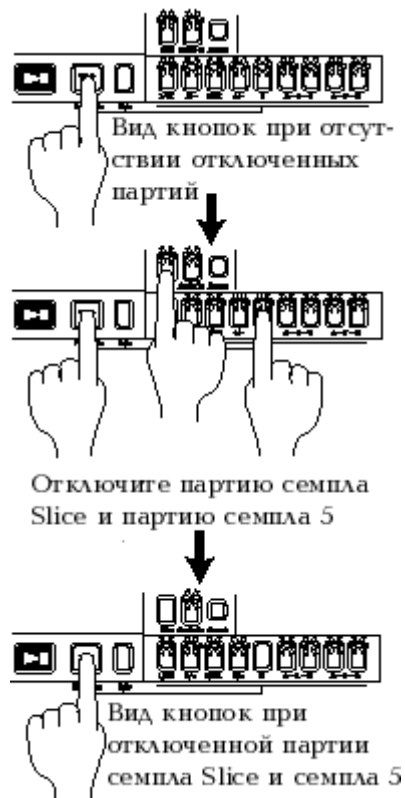


При озвучивании партии нажатием её кнопки, она будет звучать с громкостью соответствующей положению On параметра Accent.

### Функция Part Mute

Удерживая кнопку Part Mute (кнопка Tap), нажимая при этом кнопку партии, вы можете временно отключить звучание этой партии.

При нажатии кнопки Part Mute (кнопка Tap) на дисплее отображается состояние включения/выключения каждой партии. Индикаторы кнопок не отключенных партий будут гореть, а индикаторы кнопок отключенных партий будут погашены.



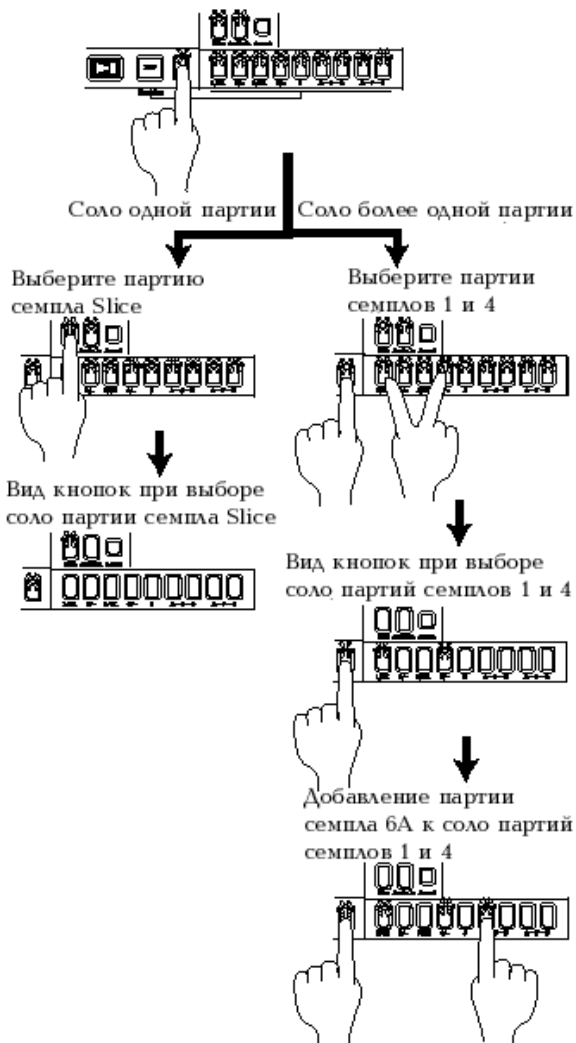
Когда вы удерживаете кнопку Part Mute (кнопка Tap) с целью включения функции Mute, нажатие кнопки партии не воспроизводит её звука.


## Функция Part Solo

При нажатии кнопки Solo (индикатор этой кнопки зажётся) и кнопки партии вы сможете прослушать звучание только этой партии.

Для того чтобы включить соло двух или более партий, нажмите кнопку Solo и, удерживая её, выберите нужные партии. Пока горит индикатор кнопки Solo, вы можете, удерживая эту кнопку (или кнопку Mute), нажать другие кнопки партий, добавив большее количество соло партий. Если вы нажмёте, а затем отпустите кнопку Solo, функция Соло будет выключена (индикатор кнопки погаснет).


Вид кнопок при невыбранных соло партиях



 Если вы нажмёте кнопку Solo, выполненные вами настройки функции отключения партий (Part Mute) будут отменены (т.е. все партии будут включены).

## Создание паттерна


Существует два способа создания паттернов. Вы можете начать с редактирования паттерна, похожего по своим характеристикам на требующийся вам результат, либо вы можете создать абсолютно новый паттерн, определив звук и ритмический рисунок каждой партии. В любом случае, **ES-1** поможет вам легко создать ваши собственные ритмические рисунки.

 Если вы пожелаете сохранить созданный вами паттерн, вы должны будете выполнить операцию Write перед тем, как выберите другой паттерн или выключите электропитание.

## Назначение семпла

**Sample Off, 00. (00. II)...99. (99. II) 00.S...49.S**


У **ES-1** имеется 150 семплерных ячеек памяти, в которых вы сможете держать записанные вами семплы (100 моно и 50 стерео). Созданные вами семплы можно легко назначить в партии каждого паттерна.


 Нельзя выполнить настройку семпла в отношении партии входного звукового сигнала (audio in) или партии акцентов (accent) (на дисплее появится надпись "- -").


1. Воспользуйтесь кнопками курсора с тем, чтобы индикатор выбора параметра обозначил положение **Sample**.
2. Нажмите кнопку партии, которой вы желаете присвоить семпл (зажётся индикатор). В этот момент на дисплее появится номер семпла, присвоенного этой кнопке, и семпл будет проигран.
3. Поверните колесо и выберите семпл. На этот раз, если вы нажмёте кнопку партии, выбранной в шаге 2, будет проигран выбранный семпл и будет выполнено назначение.


Если вы не желаете назначать какой-либо семпл, выберите положение "OFF".

Для партии семпла Slice могут быть выбраны только порезанные семплы (00. II...99. II)

 Стерео семплы могут быть назначены только в семплерные партии 1 или 3.

 Если стерео семпл назначен в семплерную партию 1 или 3, семплерные партии 2 и 4 не будут звучать. В этом случае, если вы выберете партию семпла 2 или 4, номер семпла станет мигать.

 Если вы используете порезанные семплы в партиях семплов 1-7B, они рассматриваются как обычные семплы.

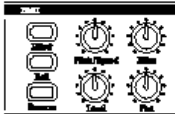
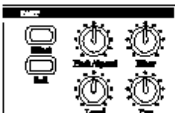

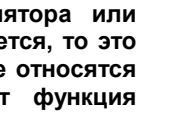
 Если назначенный семпл был удалён, станет мигать номер этого семпла.

## Редактирование звука партии

Выберите паттерн, который по своему звучанию более всего похож на то, что вы задумали (или паттерн, который не содержит в себе ни звуков, ни ритма). Понажимайте кнопки партий и прослушайте их звуки, воспользуйтесь регуляторами и кнопками для редактирования этих звуков. В этом случае, **индикатор Original Value** (Исходное Значение) будет загораться в тот момент, когда поворачиваемый вами регулятор (или положение кнопки) будет принимать положение, соответствующее исходному значению звука данного паттерна.

Вы также можете осуществить редактирование паттерна во время его воспроизведения. Также можно воспользоваться внешним MIDI-устройством с целью управления значениями каждого регулятора (см. «Несколько слов о MIDI»).

Параметры, которые можно использовать с каждой из партий, приведены в следующей таблице.

1...5, 6A, 6B, 6A, 6B Партия семпла × 9	
Slice Партия Slice Sample	
Партия Audio In	
Партия Accent	



Если при вращении регулятора или переключении кнопки звук не меняется, то это значит, что, либо эти регуляторы не относятся к данной партии, либо работает функция **Motion Sequence** (см. «Последовательность выполненных действий»).



Партии **Audio In** становятся доступными, только если на входные аудио разъёмы поступает звуковой сигнал. Хотя семплерные партии **6A** и **6B**, и **7a** и **7B** могут редактироваться независимо, проигрывать их одновременно нельзя. Если в двух партиях присутствуют триггеры в одинаковых шагах, будут звучать партии **6B** и **7B**.

### Effect

Данная функция производит включение (положение **on**, индикатор зажжён) или выключение (положение **off**, индикатор потушен) эффекта в каждой партии.

### Roll

Данная функция включает (положение **on**, индикатор зажжён) или выключает (положение **off**, индикатор потушен) эффект **Roll** (барабанная дробь) в каждой партии. Интервал ударов

определяется темпом паттерна и типом дроби (см. «Настройка типа дроби»). Если вы нажмёте, и будете удерживать кнопку партии при включенном эффекте **Roll**, воспроизведение дроби будет продолжаться до тех пор, пока вы удерживаете кнопку партии. Воспроизведение дроби с партией семпла **Slice** невозможно, если остановлено воспроизведение паттерна.

### Reverse

Данная функция производит включение (положение **on**, индикатор зажжён) или выключение (положение **off**, индикатор потушен) эффекта воспроизведения в обратную сторону. Эта функция не работает с партией **Audio In**.

### Pitch/Speed -64...63

Эта функция определяет высоту звучания воспроизводимого семпла. Увеличение высоты звука увеличивает скорость воспроизведения, а уменьшение высоты звучания снижает скорость. Высота звучания регулируется в пределах в  $\pm 2$  октав, и изменения происходят следующим образом.

Значение регулятора	Высота звучания	Примеры тонов (С3 на входе)
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	На полутона вверх	C#3
0 (центр)	0	C3
-7	Полутона вниз	B2
-10, -13...-37		A#2, A2...C#2
-40	-1 октава	C2
-42, -44...-62		B1, A#1...C#1
-64	-2 октавы	C1

В отношении партии **Audio In** эта функция работает как время гейта (продолжительность звучания), синхронизированное с темпом.

### Filter 0...127

Настройка частоты среза низкочастотного фильтра. Поворот данного регулятора влево осуществляет срез обертонов, расположенных выше частоты среза, создавая более мягкое звучание.

### Pan L64...R63

Настройка положения звука в стерео поле. Если данный регулятор расположен по центру, звук панорамируется по центру стерео поля. Поворот регулятора влево смещает звук влево, а поворот регулятора вправо смещает звук вправо.

### Level 0...127

Регулировка выходного уровня сигнала. Поворот регулятора вправо осуществляет увеличение уровня.

При работе с партией **Accent** данным регулятором выполняется настройка уровня акцента (уровень, до которого усиливается громкость звучания при

## 5. Режим Паттерна

включенной функции акцента). (См. раздел «Расстановка акцентов в ритмическом образце».)

### Motion Seq (последовательность выполненных действий)

Данная функция осуществляет запись и воспроизведение поворотов регуляторов. Каждый раз, когда вы нажимаете эту кнопку, выполняется **включение** (горит индикатор **Smooth** или **Trig Hold**) и **выключение** (индикаторы погашены) этой функции. (См. раздел «Воспроизведение последовательности выполненных действий».)

### Редактирование эффекта и задержки

#### ЭФФЕКТ (EFFECT)

При работе с **ES-1** вы можете выбрать и использовать один из одиннадцати типов эффектов с каждым паттерном. В каждой партии эффект может быть включен или выключен с помощью кнопки **Effect** секции редактирования партии. Для редактирования параметров эффекта используйте регуляторы **Edit1** и **Edit2**, работа которых зависит от типа выбранного эффекта.



**Хотя эффект может быть включен/выключен отдельно в каждой партии, тип и значения параметров отдельно меняться не могут.**

### Motion Seq (последовательность выполненных действий)

Это функция последовательности выполненных действий для работы с эффектом (см. раздел «Последовательность выполненных действий»). Каждый раз, когда вы нажимаете эту кнопку, выполняется **включение** (горит индикатор) и **выключение** (индикаторы погашены) этой функции.

### Типы эффектов и их параметры

#### Reverb

Имитация вибрации и акустического эффекта блока пластинного ревербератора.

**Edit 1 \_ Time** 0...127

Время реверберации увеличивается по мере поворота регулятора вправо.

**Edit 2 \_ Level** 0...127

Уровень реверберации увеличивается по мере поворота регулятора вправо.

#### Flg./Cho. (фленджер/хорус)

Фленджер и хорус являются эффектами, которые изменяют высоту звучания слегка задержанной копии звука и добавляют эту копию к исходному звучанию, создавая эффект пространства, модуляции и вибрато.

**Edit 1 \_ LFO Rate** 0...127

Регулировка скорости ГНЧ (Генератора Низкой Частоты) фленджера/хоруса. При повороте регулятора вправо скорость ГНЧ увеличивается.

**Edit 2 \_ Depth** 0...127

Настройка глубины эффекта фленджера/хоруса. При повороте регулятора вправо эффект меняется от хоруса к фленджеру.



**Избыточное увеличение глубины может вызвать искажение звука.**

#### Phaser

Этот эффект добавляет в звучание модуляцию путём повторяющегося смешения сдвинутого по фазе звука с исходным звучанием.

**Edit 1 \_ LFO Rate** 0...127

Регулировка скорости ГНЧ фейзера. При повороте регулятора вправо скорость ГНЧ увеличивается.

**Edit 2 \_ Depth** 0...127

Настройка глубины эффекта фейзера. При повороте регулятора вправо модуляция становится более значительной.

#### Ring Mod. (замкнутая модуляция)

Этот эффект применяет к звуку модуляцию, призванную создать металлические резонансы или необычные звуковые эффекты.

**Edit 1 \_ Frequency** 0...127

Определение применяемой частоты модуляции. Частота будет повышаться с поворотом регулятора вправо.

**Edit 2 \_ Balance** 0...127

Определение баланса звучания эффекта и прямого звукового сигнала. При повороте регулятора вправо увеличивается количество сигнала обработанного эффектом, а количество прямого сигнала уменьшается.

#### Pitch Shifter

Данный эффект производит сдвиг высоты звучания.

**Edit 1 \_ Pitch** 0...127

Определение величины сдвига высоты звучания. Когда регулятор находится в центральном положении, высота звука выходного сигнала будет идентична высоте звучания входного сигнала. При повороте регулятора влево высота звука будет понижаться, а при повороте регулятора вправо высота звука будет повышаться. Допустимый диапазон сдвига высоты звука составляет  $\pm 2$  октавы, и будет меняться в соответствии со следующей схемой.

Значение регулятора	Высота звучания	Примеры тонов (С3 на входе)
127	2 октавы	C5
105, 107...125		C#4, D4...B4
103	1 октава	C4
73, 76...97, 100		D3, D#3...A#3, B3
70	На полутон вверх	C#3
64 (центр)	0	C3
57	Полутон вниз	B2
27, 30...51, 54		C#2, D2...A2, A#2
24	-1 октава	C2
2, 4...20, 22		C#1, D1...A#1, B1
0	-2 октавы	C1

**Edit 2 \_ Dry level** 0...127

Эта функция производит добавление исходного звучания к звуку, обработанному «питч-шифтом». При повороте данного регулятора вправо происходит увеличение количества исходного сигнала, добавляемого к сигналу, обработанному этим эффектом.

#### Compressor

Компрессор производит усиление звуков с низким уровнем сигнала и понижает высокий уровень сигналов с целью минимизации различий в уровне громкости, и делая звучание более насыщенным.

## 5. Режим Паттерна

### **Edit 1 \_ Sensitivity** 0...127

Определение чувствительности компрессора. Если регулятор находится в крайнем левом положении, эффект не работает. При повороте регулятора вправо применение эффекта становится более ощутимым.

### **Edit 2 \_ Attack** 0...127

Определение скорости атаки перед началом срабатывания компрессора. Атака замедляется при повороте регулятора вправо.

### **Distortion**

При соответствующем увеличении уровня громкости данный эффект вызывает искажение звучания и производит насыщение обертонами.

### **Edit 1 \_ Gain** 0...127

Определение количества искажений. Звук будет искажаться более существенно при повороте регулятора вправо.

### **Edit 2 \_ Level** 0...127

Регулировка уровня выходного сигнала. Уровень выходного сигнала будет повышаться с вращением регулятора вправо.

### **Decimator**

Этот эффект понижает частоту дискретизации и число дискретных битов, производя «зернистое» звучание дешёвых семплеров.

### **Edit 1 \_ Sampling frequency** 0...127

Поворот регулятора вправо даёт звучание с более низкой точностью воспроизведения (lo-fi), а поворот данного регулятора влево даёт звучание с более высокой точностью воспроизведения (hi-fi).

### **Edit 2 \_ Number of sampling bits** 0...127

Поворот регулятора вправо даёт звучание, характерное для меньшего количества двоичных разрядов/битов (lo-fi), а поворот данного регулятора влево даёт звучание, характерное для большего количества двоичных разрядов/битов (hi-fi).



**Если уровень входного сигнала слишком низкий, то выходной сигнал может отсутствовать. Если в беззвучных промежутках установлен высокий уровень шума, этот шум может стать заметным.**

### **Isolator**

Данный эффект срезает звук определённой частоты. Вы можете воспользоваться данным эффектом для вырезания лишь вокального диапазона частот или только басового диапазона частот и т.п. Преимущество имеет функция Edit2 (Mid Control).

### **Edit 1 \_ Low / High Control** 0...127

Данная функция занимается управлением диапазоном низких или высоких частот. Поворот регулятора влево срезает верхний диапазон частот, а поворот регулятора вправо срезает нижний диапазон частот.

### **Edit 2 \_ Mid control** 0...127

Эта функция управляет средним диапазоном частот. Поворот регулятора влево срезает средний диапазон частот, а поворот регулятора вправо всего лишь сохраняет прежний уровень средних частот.

### **Reso. Filt. (резонансный фильтр)**

Это низкочастотный фильтр с резонансом. Он производит срез обертонов, расположенных выше частоты среза, производя смягчение звучания.

### **Edit 1 \_ Cutoff Frequency** 0...127

Регулировка частоты среза низкочастотного фильтра. Частота среза повышается при повороте регулятора вправо.

### **Edit 2 \_ Resonance** 0...127

Усиление звучания на отрезке частоты среза, добавляющее звуку больше чёткости.



**В зависимости от частоты среза или уровня входного сигнала высокие значения резонанса могут вызывать искажение звука.**

### **Wah**

Этот эффект «вау», использующий ГНЧ для управления частотой среза.

### **Edit 1 \_ LFO Rate** 0...127

Регулировка скорости ГНЧ, управляющей частотой среза. Поворот регулятора вправо увеличивает скорость ГНЧ.

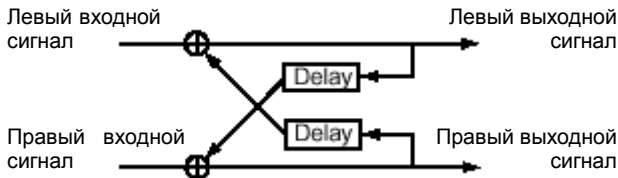
### **Edit 2 \_ Cutoff Frequency** 0...127

Регулировка частоты среза. Поворот регулятора вправо повышает частоту среза.

## ЗАДЕРЖКА (DELAY)

Задержка – это эффект, который добавляет в звучание одно или несколько задержанных «эхо». Эффект задержки у **ES-1** является «задержкой перекрёстной обратной связи». Этот эффект подаёт задержанный сигнал левого и правого каналов на противоположные каналы, создавая повышенное ощущение пространства по сторонам стерео поля.

Вы можете записать повороты регулятора в виде последовательности выполненных действий (Motion Sequence) либо использовать данный эффект в качестве темп-задержки.



Эффект задержки применяется ко всему ритмическому образцу, и этот эффект нельзя менять в отдельных партиях.

### Motion Seq (последовательность выполненных действий)

Это функция последовательности выполненных действий для работы с задержкой. Каждый раз, когда вы нажимаете эту кнопку, настройка меняется между **включением** (индикатор горит) и **выключением** (индикатор погашен) этой функции.

### BPM Sync

Эта функция позволяет синхронизировать время задержки с темпом паттерна. Каждый раз, когда вы нажимаете эту кнопку, настройка меняется между **включением** (индикатор горит) и **выключением** (индикатор погашен) этой функции. Если настройка MIDI-синхронизации установлена в положение **Ext**, то время задержки можно будет также синхронизировать с тайм кодом внешнего устройства (см. раздел «Синхронизация **ES-1** и внешнего MIDI-устройства (MIDI Clock)»).

### Depth 0...127

Регулировка уровня сигнала задержанного звука и количества обратной связи (числа повторений задержки).

Поворот регулятора вправо повышает уровень сигнала задержанного звука, а также повышает количество обратной связи.

Чем дальше влево или вправо выставлен параметр **Pan** (Панорама) каждой партии, тем больше будет распространение звука по сторонам стерео поля.



Избыточное увеличение значений параметра глубины **Depth** может вызвать искажение звука.

### Time (время задержки) 5 мс ... 2 с (для BPM Sync) 1/4 ... 8

Определение времени задержки. Поворот регулятора вправо увеличивает время задержки. Поворот колеса влево для уменьшения времени задержки создаёт эффект «удвоения» (ощущение,

как будто одновременно в унисон играет несколько инструментов). Если параметр **BPM Sync** включен, то он позволит вам настроить темп в соответствии с шестнадцатью различными дробями темпа: 4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1.33, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7, или 8.



Если вы смените время задержки во время воспроизведения, то высота звучания задержанного звука также изменится.



В зависимости от настройки темпа может стать невозможной настройка времени задержки. В таком случае, установите половину требуемого значения.



Если выбрано слишком низкое значение **Time** (Время), может произойти искажение звука.

## Настройка параметров Length, Scale/Beat

Вы можете произвести настройку параметров **Length** (длина всего паттерна) и **Scale/Beat** (музыкальный размер).

Длина и размер паттерна, которые вы здесь выберите, будут оказывать воздействие на соответствие и взаимодействие между пошаговыми кнопками и нотными значениями, а также на максимальное количество шагов – см. следующую таблицу.


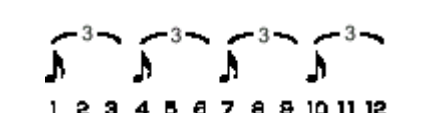
Если вы выберете триоли “tri” (♩ x 12) для параметра **Beat/Scale**, то пошаговые кнопки 13...16 работать не будут.

При нажатии кнопки **Shift** верхний ряд индикаторов выбора (зелёного цвета) будет обозначать длину текущего паттерна, а нижний ряд индикаторов выбора (красного цвета) будет указывать размер (сильную долю).

Длина	Максимальное количество шагов	
	16 (♩ x 16) 32 (♩ x 16)	tr (♩ x 12)
1 Горит индикатор выбора 1 (зелёный)	16	12
2 Горят индикаторы выбора 1, 2 (зелёный)	32	24
3 Горят индикаторы выбора с 1 по 3 (зелёный)	48	36
4 Горят индикаторы выбора с 1 по 4 (зелёный)	64	48

Scale/Beat	Соответствие между пошаговыми кнопками и нотными значениями
16 (♩ x 16) Горит индикатор выбора 1 (красный)	<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>

## 5. Режим Паттерна

<b>32</b> (♩x16) Горит индикатор выбора 2 (красный)	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
<b>tri</b> (♩x12) Горит индикатор выбора 3 (красный)	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Просмотреть или изменить параметр длины или размера во время воспроизведения или записи, или воспроизведения раскладки паттерна (Pattern Set) нельзя.

### Настройка длины (Length)

1, 2, 3, 4

1. Если производится воспроизведение паттерна, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Воспользуйтесь колесом для выбора паттерна, чью длину вы будете настраивать.
3. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 1 (Length). (Индикатор кнопки 1 станет мигать.)
4. На дисплее станет мигать выбранное значение. Для выбора длины паттерна используйте колесо.
5. Нажмите пошаговую кнопку 1 ещё раз для завершения выбора значений (индикатор кнопки 1 погаснет).

Если вы пожелаете отменить выполнение операции без внесения изменений, нажмите кнопку Stop/Cancel.

### Настройка размера (Scale/Beat)

16, 32, tri

1. Если производится воспроизведение паттерна, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Воспользуйтесь колесом для выбора паттерна, чей размер вы будете настраивать.
3. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 2 (Scale/Beat). (Индикатор кнопки 2 станет мигать.)
4. На дисплее станет мигать выбранное значение. Для выбора размера паттерна используйте колесо.
5. Нажмите пошаговую кнопку 2 ещё раз для завершения выбора значений (индикатор кнопки 2 погаснет).

Если вы пожелаете отменить выполнение операции без внесения изменений, нажмите кнопку Stop/Cancel.

### Настройка свинга

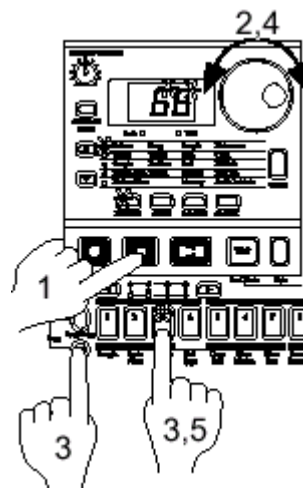
Регулируя параметр Swing, вы можете осуществить сдвиг в синхронизации нот в шагах паттерна. Например, вы можете изменить прямой размер с 16 долями, добавив небольшое «эхо» или ритмический сдвиг. Значение свинга регулируется в пределах от 50 до 75 (%) и влияет на синхронизацию нот чётных шагов. Настройка 50 даёт размер с точными 16 долями, а значение 66 производит смещение.

1. Если производится воспроизведение паттерна, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Воспользуйтесь колесом для выбора паттерна, в котором вы будете производить настройку параметра Swing.
3. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 3 (Swing). (Индикатор кнопки 3 станет мигать.)
4. На дисплее станет мигать выбранное значение. Для выбора значения сдвига используйте колесо.
5. Нажмите пошаговую кнопку 3 ещё раз для завершения выбора значений (индикатор кнопки 3 погаснет).

Если вы пожелаете отменить выполнение операции без внесения изменений, нажмите кнопку Stop/Cancel.



Если параметры Длины и Размера настроены на использование триолей “tri” (♩ x 12), то параметр Свинга не будет работать. Во время воспроизведения или записи, а также во время воспроизведения Pattern Set нельзя отрегулировать параметр Swing.





## Настройка параметра Roll Type

2, 3, 4

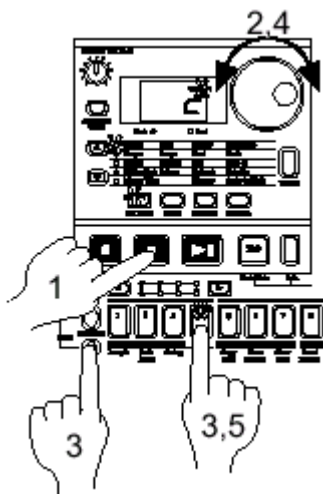
При настройке параметра Roll Type шаги тех партий, в которых включен параметр Roll, будут дополнительно разделены. Разделение устанавливается в пределах значений 2, 3 или 4.

1. Если производится воспроизведение паттерна, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Воспользуйтесь колесом для выбора паттерна, чей параметр Roll Type вы будете настраивать.
3. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 4 (Roll Type). (Индикатор кнопки 4 станет мигать.)
4. На дисплее станет мигать выбранное значение. Для выбора числа делений используйте колесо.
5. Нажмите пошаговую кнопку 4 ещё раз для завершения выбора значений (индикатор кнопки 4 погаснет).

Если вы пожелаете отменить выполнение операции без внесения изменений, нажмите кнопку Stop/Cancel.



**Параметр Roll Type нельзя отрегулировать во время воспроизведения или записи, а также во время воспроизведения Pattern Set.**



## Создание ритмического образца

Существует два способа создания ритмического образца. Первый – это пошаговая запись, в которой вы используете пошаговые кнопки для записи ритма, видя, горят или нет индикаторы этих кнопок. Второй способ – это запись в реальном времени, при которой вы нажимаете кнопки партий в том темпе, в котором вы желаете записать каждую ноту. Если вы желаете удалить ритм каждой из партий до создания вашего собственного ритма, см. раздел «Удаление ритмических данных из партии».

### • Использование пошаговых кнопок (пошаговая запись)

При использовании этого метода, вы задействуете 16 пошаговых кнопок в создании ритмического образца, обращая внимание на состояние индикаторов этих кнопок при изменении ритма.

Подробнее см. раздел «Использование пошаговых кнопок в редактировании ритма (Пошаговая Запись)» в секции 3, «Основные действия (Быстрое Начало)».

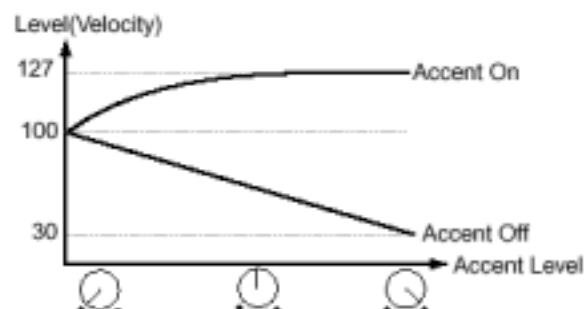
### • Использование кнопок партий (Запись в реальном времени)

Подробнее см. раздел «Использование кнопок партий в редактировании ритма (Запись в реальном времени)» в секции 3, «Основные действия (Быстрое Начало)».

## Добавление акцентов в ритмический образец (Accent)

У вас есть возможность расставить акценты (изменения в уровне громкости) в ритмическом образце. Когда функция Accent включена, акцентируются выбранные ноты (шаги) всего паттерна.

1. Нажмите кнопку партии Accent, и паттерн акцентов будет отображён с помощью пошаговых кнопок.
2. Каждое нажатие пошаговой кнопки будет включать или выключать акцент. Вы можете проиграть паттерн и прослушать результат по ходу создания партии акцентов.
3. Количественный параметр акцента регулируется с помощью регулятора уровня (Level) в секции редактирования партии. Поворот регулятора вправо увеличивает разницу между включенным и выключенным состоянием акцента. Если регулятор полностью вывернуть влево, эффект работать не будет. Для прослушивания результатов, воспроизведите паттерн.



**Само по себе нажатие кнопки партии Accent не воспроизводит звука. Также при нажатии кнопки партии проигрывается звук с включенным эффектом акцента (т.е. усиленный звук). Если вы желаете услышать результат применения функции Accent, вам понадобится воспроизвести паттерн.**



## Последовательность выполненных действий

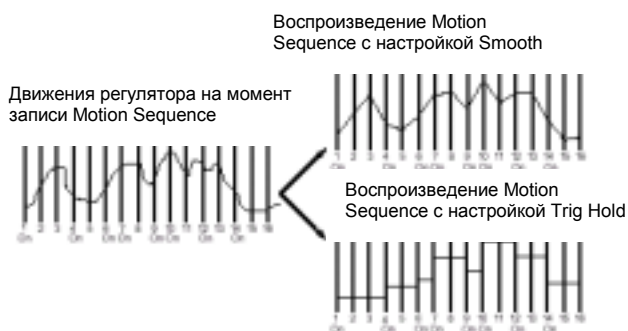
Последовательность выполненных действий можно воспроизвести двумя способами, и вы можете выбрать метод воспроизведения отдельно для каждой партии.

### Smooth

Значения, установленные регулятором, будут добавляться плавно, и звучание будет меняться плавно.

### Trig Hold (задержка срабатывания)

Значение, выбранное регулятором Motion Sequence, будет удерживаться в соответствии с синхронизацией нот в партии.



Этот эффект не будет работать, если не горит индикатор Motion Sequence.

## Запись последовательности выполненных действий

Вы можете записать повороты регуляторов (последовательность выполненных действий/motion sequence) для каждой партии. В такой последовательности можно сохранить по одному регулятору на каждую партию, а также состояние кнопок **Effect**, **Roll** и **Reverse**. Если вы попытаетесь записать движение ещё какого-нибудь регулятора в эту же партию, эффект действия предыдущего регулятора исчезнет.

См. также разделы «Использование последовательности выполненных действий» и «Редактирование данных последовательности выполненных действий».



Функции **Effect**, **Roll** и **Reverse** будут воспроизводиться в режиме Trig Hold даже при выборе режима Smooth.

## Проигрывание последовательности работы эффекта

Это секвенция, предназначенная для работы с эффектом (effect motion sequence). В отличие от последовательности, рассчитанной для работы с партией, можно одновременно воспроизводить действие обоих регуляторов **Edit 1** и **Edit 2**. Метод воспроизведения идентичен методу **Smooth**.



Этот параметр не будет работать, если функция Motion Seq эффекта выключена (не горит индикатор).

## Запись последовательности выполненных действий в работе с эффектом

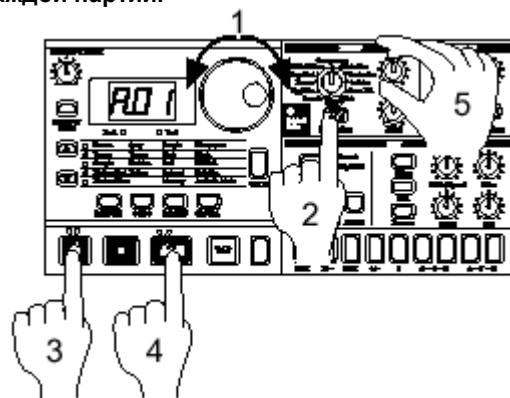
В этом случае вы можете записать движения регуляторов **Edit 1** и **Edit 2**.

1. Выберите паттерн, который будете редактировать.
2. Нажмите кнопку Motion Seq (индикатор включен).
3. Нажмите кнопку Rec для перехода в режим готовности к записи (загорится индикатор кнопки Rec, а индикатор кнопки Play/Pause станет мигать).
4. Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения паттерна (загорятся индикаторы кнопок Rec и Play/Pause).
5. В течение одного цикла воспроизведения паттерна поверните регулятор **Edit 1**, внося различные изменения (при длине паттерна в 16 или 12 шагов).
6. Когда паттерн проиграет один цикл после начала вращения регулятора, индикатор кнопки Rec автоматически погаснет, а воспроизведение продолжится, давая вам возможность прослушать только что записанные действия.

Точно также вы можете записать движения регулятора **Edit 2**.



Последовательность работы эффектов не будет работать, пока не включены эффекты каждой партии.



## Воспроизведение последовательности выполненных действий в работе с задержкой

«Последовательность выполненных действий задержки» является особой секвенцией действий, отведённой для работы с эффектом задержки. В отличие от секвенции действий партии, здесь можно одновременно сохранить движение двух регуляторов Delay Depth и Delay Time. Метод воспроизведения тот же, что и **Smooth**.

## 5. Режим Паттерна



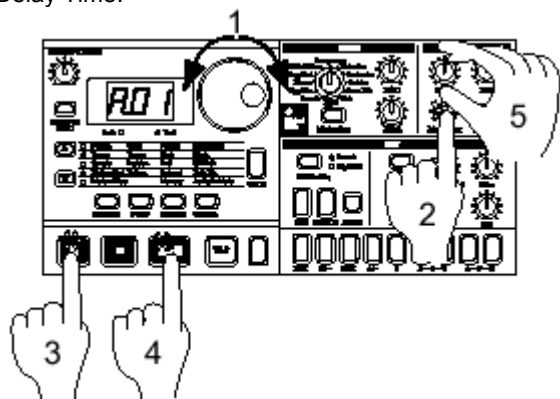
Этот параметр не будет работать, если функция Motion Seq задержки выключена (не горит индикатор).

### Запись последовательности выполненных действий в работе с задержкой

Здесь можно записать движение двух регуляторов - Delay Depth и Delay Time. Если включен параметр BMP Sync (индикатор горит), последовательность действий будет синхронизироваться с темпом времени задержки.

1. Выберите паттерн, который будете редактировать.
2. Нажмите кнопку Motion Seq задержки (индикатор загорится).
3. Нажмите кнопку Rec для перехода в режим готовности к записи (загорится индикатор кнопки Rec, а индикатор кнопки Play/Pause станет мигать).
4. Нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения паттерна (загорятся индикаторы кнопок Rec и Play/Pause).
5. В течение одного цикла воспроизведения паттерна поверните регулятор Delay Depth, внося различные изменения (при длине паттерна в 16 или 12 шагов).
6. Когда паттерн проигрывает один цикл после начала вращения регулятора, индикатор кнопки Rec автоматически погаснет, а воспроизведение продолжится, давая вам возможность прослушать только что записанные действия.

Точно также записываются движения регулятора Delay Time.



### Просмотр данных

Когда данные последовательности выполненных действий будут записаны, вы сможете, нажав и удерживая кнопку Shift и кнопку Motion Sequence, просмотреть статус каждой из пошаговых кнопок.

- Если в последовательность включены данные выбранных партий, горят индикаторы пошаговых кнопок 1, 2, 3, 4.
- Если в последовательность включены данные Edit 1, горят индикаторы пошаговых кнопок 5 и 6.
- Если в последовательность включены данные Edit 2, горят индикаторы пошаговых кнопок 7 и 8.

- Если в последовательность включены данные глубины задержки, горят индикаторы пошаговых кнопок 9 и 10.
- Если в последовательность включены данные времени задержки, горят индикаторы пошаговых кнопок 11 и 12.



Во время воспроизведения, записи, семплирования или во время воспроизведения Pattern Set просмотреть данные последовательности действий нельзя.

### Удобные функции редактирования паттернов



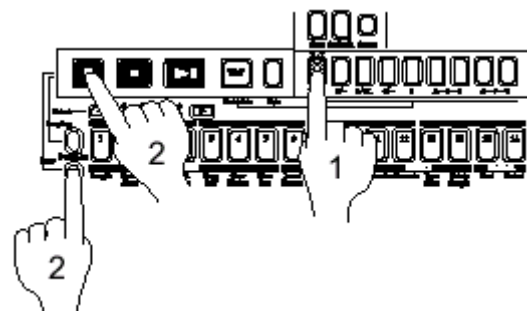
Если вы желаете сохранить паттерн, который вы редактируете с помощью этих функций, вам потребуется выполнить операцию Write, перед тем как выбрать другой паттерн или выключить питание.

### Удаление данных ритмического образца из партии

Для того чтобы удалить данные ритмического образца из выбранной партии, вы можете воспользоваться двумя следующими приёмами в дополнение к отключению каждой из 16 пошаговых кнопок.

- **Удаление данных во время воспроизведения или записи (Erase)**

1. Нажмите кнопку партии для выбора той партии, из которой вы будете удалять данные.
2. Во время воспроизведения или записи, удерживая кнопку Shift, нажмите кнопку Rec. Пока вы удерживаете эти кнопки, данные автоматически удаляются из выбранной партии.



- **Удаление всех данных партии**

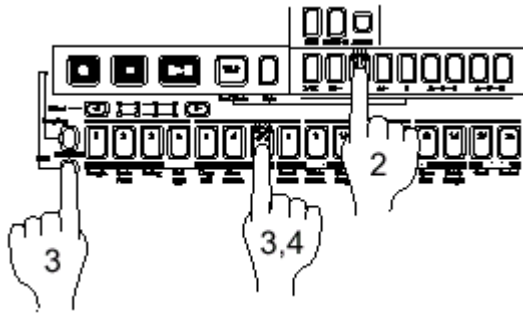
Эта операция производит одновременное удаление данных всех ритмических образцов и последовательности действий.

1. Если паттерн в этот момент воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.

## 5. Режим Паттерна

- Нажмите кнопку партии для выбора той партии, из которой вы будете удалять данные.
- Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку **7 (Clear Part)**. Станет мигать индикатор кнопки.
- Ещё раз нажмите пошаговую кнопку **7** для удаления данных.

Для отмены выполнения действий без удаления данных нажмите кнопку Stop/Cancel.



### Копирование партии

Вы можете скопировать звуковые настройки и данные ритмических образцов (включая данные последовательности действий) из одной партии в другую выбранную партию.

- Если паттерн в этот момент воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
- Нажмите кнопку партии для выбора партии назначения копирования (загорится индикатор).
- Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку **5 (Copy Part)**. Индикатор кнопки 5 и дисплей станут мигать.
- Поверните колесо и выберите номер паттерна-источника.
- При помощи кнопок партий выберите партию-источник копирования (индикатор партии-источника будет мигать, а индикатор партии назначения копирования погаснет).
- Нажмите пошаговую кнопку 5 снова для выполнения операции копирования партии.

Для отмены действий нажмите кнопку Stop/Cancel.



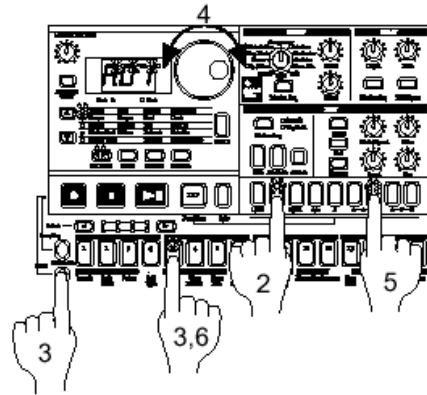
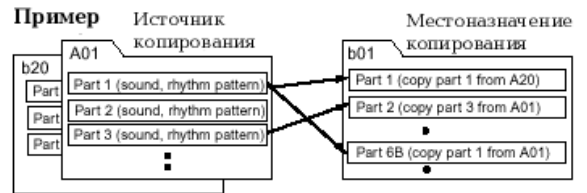
Если семпл копируется в моно партию, то звук и данные ритмического образца также копируются. Тем не менее, если семпл копируется из партии стерео семпла 1 или 3 в партию моно семпла, звук копироваться не будет.



Звучание и данные ритмического образца семплерной партии, чей семпл является стерео, могут копироваться только в семплерные партии 1 и 3.



Подробнее о копировании данных в рамках одной и той же партии см. следующий раздел «Копирование данных в рамках партии».



### Копирование данных в рамках паттерна

Фразовые данные паттерна (включая данные последовательности действий), которые вы создаёте для 1 доли паттерна, могут быть скопированы в шаги долей 2...4. Эта функция является удобным способом создания паттернов, постоянно использующих одинаковые фразы.

- Создайте паттерн с 1 долей и запишите (Write) её в память (см. «Сохранение паттерна»).
- На этом этапе данные, идентичные данным доли 1, будут автоматически скопированы в доли с 2 по 4.
- Выберите нужное количество долей в партии (см. раздел «Настройка Длины, Размера/Долей»)
- Шаги долей с 2 по 4 будут содержать в себе те же данные, что и доля 1. Теперь вы сможете отредактировать данные долей 2...4 и завершить работу над паттерном.

Данные копируются таким же образом и при копировании доли 2 или 3 (см. таблицу ниже). Если вы сократите созданный вами паттерн, данные будут копироваться в соответствии с этим сокращением.

### Копирование данных паттерна

Доля паттерна	Данные паттерна до записи	Данные паттерна после записи
1	A — — —	A A A A
2	A B — —	A B A B
3	A B C —	A B C C



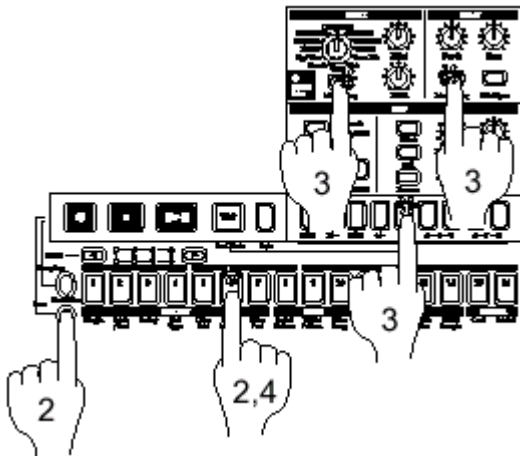
Данные, которые были автоматически скопированы при выполнении записи (Write) паттерна, не меняют его длину (1-4). Если длина составляла 4, данные будут распределены по паттерну.

## Удаление данных последовательности выполненных действий партии, эффекта или задержки (Clear Motion)

В данном случае описывается, как вы можете стереть данные последовательности действий партии, эффекта или задержки путём выполнения одной операции.

1. Если паттерн в этот момент воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку **6 (Clear Motion)**. Индикатор кнопки 6 станет мигать.
3. Для выбора удаляемой последовательности действий нажмите кнопку партии или кнопку Motion Seq секции **DELAY** или **EFFECT** (станет мигать соответствующая кнопка).
4. Нажмите пошаговую кнопку 6 ещё раз для выполнения операции удаления. Если вы выбрали последовательность действий секции **DELAY**, то будут удалены как параметры глубины, так и времени. Если вы выбрали последовательность действий секции **EFFECT**, то будут удалены как параметр Edit 1, так и Edit 2.

Если вы желаете прекратить операцию ничего не стирая, нажмите кнопку Stop/Cancel.



## Редактирование данных последовательности выполненных действий

Вы можете отредактировать последовательность действий каждой партии или эффекта. Данные могут редактироваться пошагово.

### Выбор последовательности выполненных действий

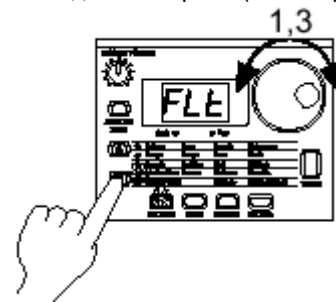
#### Motion Dest. PCh (Pitch) ...tin (Time)

1. Выберите паттерн, содержащий в себе данные последовательности действий, которые вы желаете редактировать.
2. При помощи кнопок курсора [▲][▼] установите индикатор выбора параметра в положение **Motion Dest.**
3. Поверните колесо и выберите параметр, который вы будете редактировать.

При работе с **PCh** (Pitch/Speed), **LEU** (Level), **FLt** (filter) и **PAn** (Pan) действует только один параметр с каждой из партий.

Параметры **EFF** (Effect), **roL** (Roll) и **rEU** (Reverse) устанавливаются в каждой из партий.

**Ed1** (Edit 1), **Ed2** (Edit 2), **dPt** (Depth) и **tin** (Time) предназначены для паттернов (всех партий).

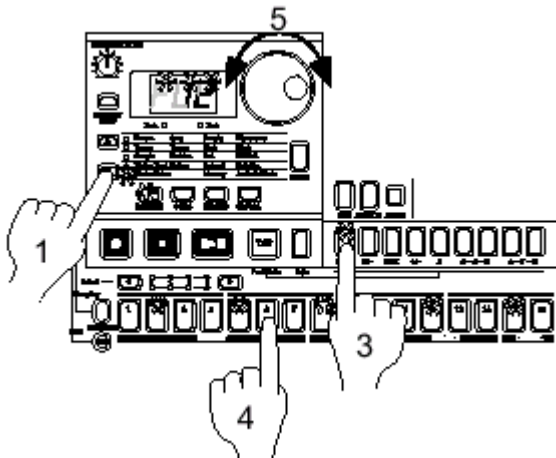


## Редактирование значений параметров последовательности выполненных действий

### Motion Value

PCh (Pitch/Speed)	dis, -64...63
LEU (Level)	dis, 0...127
FLt (filter)	dis, 0...127
Pan (Pan)	dis, L.64...r.63
EFF (Effect)	dis, oFF...on
roL (Roll)	dis, oFF...on
rEU (Reverse)	dis, oFF...on
Ed1 (Edit 1)	dis, 0...127
Ed2 (Edit 2)	dis, 0...127
dPt (Depth)	dis, 0...127
tin (Time)	dis, 0...127

1. При помощи кнопок курсора [▲][▼] установите индикатор выбора параметра в положение **Motion Value**.
2. На дисплее будет попеременно отображаться название предварительно выбранного параметра и значение этого параметра.
3. Нажмите кнопку партии, которую вы будете редактировать.
4. Нажмите пошаговую кнопку для выбора редактируемого шага. Шаги паттерна, чья длина составляет две доли и больше, могут выбираться поступательно нажатием кнопки Select.
5. Поверните колесо для редактирования значения параметра в данном шаге. Если на дисплее имеется надпись “diS”, последовательность не применяется в этом шаге.



При работе с последовательностями Pitch, Filter, Level и Pan использование настройки Motion Dest для смены параметра и редактирования вызовет установку всех значений в положение “diS”.

Если вы перейдете к другому паттерну без записи отредактированной последовательности действий, то это

последовательность вернется к своему исходному состоянию. Если вы желаете сохранить отредактированную последовательность действий, вам потребуется выполнить операцию Write (см. «Сохранение паттерна»).

Во время редактирования последовательности действий нельзя использовать пошаговые кнопки для включения и выключения шагов.

В зависимости от партии некоторые параметры выбрать нельзя.

Во время записи последовательности действий на дисплее появится надпись “rEC”, и последовательность нельзя будет редактировать.

Во время редактирования последовательности действий кнопка Rec не работает.



## Набор паттернов (Pattern Set)

Pattern Set – это функция, которая позволяет назначать понравившиеся вам паттерны на каждую из шестнадцати пошаговых кнопок и переключать эти паттерны нажатием данных кнопок.

Во время воспроизведения вы можете переключать паттерны, составляя, таким образом, сонг.

Использование кнопки Select в сочетании с этой кнопкой в целях переключения групп наборов паттернов даёт возможность составлять и выбирать 4 группы по 16 паттернов (в сумме 64).

### Использование набора паттернов в выступлении

Для начала воспроизведения нажмите кнопку Play/Pause.

Удерживая кнопку Pattern Set, нажмите одну из пошаговых кнопок, будет выбран паттерн, закреплённый за этой кнопкой.

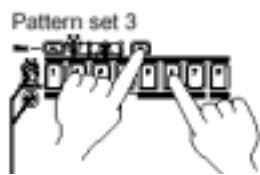
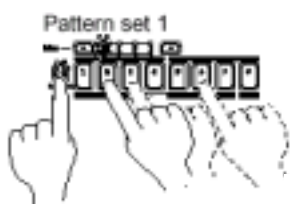
Удерживая кнопку Pattern Set и нажав кнопку Select, вы можете переключиться на другую группу установленных наборов паттернов. Группа набора паттернов обозначается нижним рядом индикаторов Select (красного цвета).

Если, удерживая кнопку Shift нажать кнопку Pattern Set, функция Pattern Set будет удерживаться (загорится индикатор).

Для отключения этого состояния «удержания» снова нажмите кнопку Pattern Set (индикатор погаснет).

#### ПРИМЕР

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



Удерживая кнопку Shift, нажмите кнопку Pattern Set для удержания функции Настроек Паттерна.

В режиме Pattern Set Play время, с которым будут меняться паттерны, регулировка темпа и функции вроде Reset & Play такие же, что и при воспроизведении паттерна.



**Набор паттернов нельзя использовать во время записи. При входе в режим готовности к записи функция Pattern Set выключается.**

## Закрепление паттерна за набором паттернов

1. При остановленном воспроизведении нажмите кнопку Pattern Set (или включите режим её удержания) при этом нажмите пошаговую кнопку для выбора местоположения паттерна.
2. Продолжая удерживать кнопку Pattern Set (при выключенном режиме удержания), поверните колесо и выберите номер паттерна, который вы желаете включить в набор. Отпустите кнопку Pattern Set (либо отмените режим удержания) для завершения процесса составления набора.
3. Для сохранения выбранных настроек набора паттернов нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. Нажав и удерживая кнопку Pattern Set, нажмите кнопку Write (индикатор кнопки станет мигать).
4. На дисплее появится надпись “PSt”. Нажмите кнопку Write снова для сохранения данных.

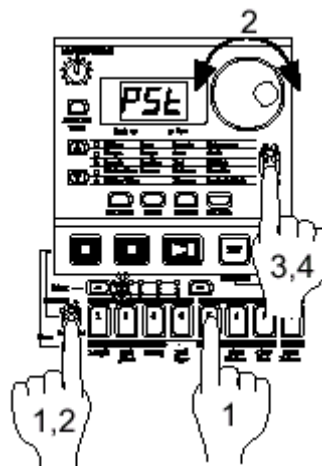
Для отмены операции нажмите кнопку Stop/Cancel.



**Если включена функция защиты памяти режима Общих Настроек (Global), то данные нельзя будет сохранить. В этом случае выключите функцию защиты памяти (Memory Protect) до выполнения процедуры записи (Write).**



**Никогда не отключайте электропитание во время записи. Это может повредить данные.**



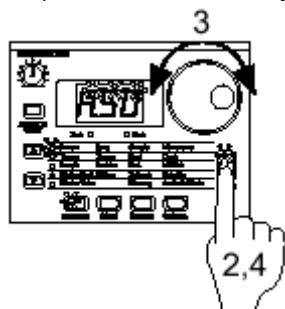
## Сохранение паттерна (WRITE)


Если вы желаете сохранить созданные вами данные паттерна, вам потребуется выполнить процедуру записи этих данных. При выполнении операции Write происходит автоматическое «Копирование данных в рамках паттерна», в зависимости от длины паттерна.


Если вы намерено желаете отказаться от внесённых вами изменений и вернуться к исходным данным паттерна, просто выберите другой паттерн, не выполняя операцию Write.

1. Если паттерн воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. При помощи кнопок курсора выберите индикатором выбора положение **Pattern**.
2. Нажмите кнопку Write один раз (индикатор кнопки станет мигать). На дисплее замигает номер паттерна.
3. Поверните колесо и выберите номер паттерна места назначения записи.
4. Нажмите кнопку Write снова для выполнения записи данных.

Для отмены операции нажмите кнопку Stop/Cancel.



 Если включена функция защиты памяти режима **Общих Настроек (Global)**, то данные нельзя будет сохранить. В этом случае выключите функцию защиты памяти (**Memory Protect**) до выполнения процедуры записи (**Write**).

 **Никогда не отключайте электропитание во время записи. Это может повредить данные.**

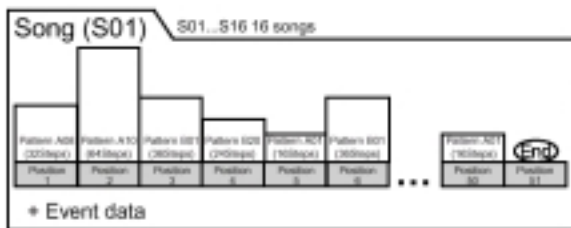


## 6. Режим Сонга

Сонг состоит из паттернов, организованных в нужном порядке воспроизведения.

Вы можете создать и сохранить во внутренней памяти **ES-1** до 16 сонгов. Кроме воспроизведения паттернов в сонги могут быть записаны ритмы и движения регуляторов.

Для входа в режим сонга нажмите кнопку **SONG**.



### Выбор сонга

**Song** **S01...S16**

При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Song**.

Поверните колесо и выберите один из 16 сонгов от **S01** до **S16**.

### Настройка темпа воспроизведения

**Темпо** **20.0...300.0**

#### • Использование колеса в выборе темпа

При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Темпо**. Поверните колесо и установите темп.

Если вы пожелаете изменить значения темпа после десятичной точки, нажмите кнопку Shift, и, удерживая её, поверните колесо.

#### • Использование кнопки Tap Темпо в настройке темпа

Пока проигрывается сонг, нажмите последовательно кнопку Tap Темпо три раза или больше в нужном вам темпе. **ES-1** рассчитает интервал, в котором была нажата кнопка Tap Темпо, и выставит значение темпа в соответствии с этими нажатиями. Темп можно выставить подобным образом и при остановленном воспроизведении.

Когда вы используете кнопки курсора для установки индикатора выбора параметра в положение **Темпо**, внесённое вами значение появится на дисплее.



Если вы изменили темп сонга, а затем переключились на другой сонг, не выполнив операцию записи, первый сонг вернётся к своим исходным значениям. Если вы желаете сохранить изменения темпа, вам потребуется выполнить операцию **Write**.

## Воспроизведение сонга (Song Play)

Для начала воспроизведения сонга нажмите кнопку Play/Pause. Сонг начнёт воспроизводиться с выбранного в текущий момент места в паттерне. Когда сонг завершится, воспроизведение автоматически прекратится.



В сонге нельзя сохранить отредактированные звуки. Для редактирования звуков используйте режим Паттерна.

### Что такое «положение»?

Термин «положение» (Position) относится к порядку записи или воспроизведения паттернов в сонге и является единицей, согласно которой происходит редактирование сонга.



### «Перемотка» сонга вперёд или назад

Во время воспроизведения сонга вы можете использовать кнопки выбора для «перемотки» сонга вперёд и назад. Для перемотки вперёд нажмите кнопку выбора [▶]. Для «перемотки» назад нажмите кнопку выбора [◀].



Назад

Вперёд

### Переключение сонгов

Во время воспроизведения переключать сонги нельзя, но можно заранее выбрать номер сонга. Если вы установите номер сонга во время воспроизведения, то этот номер станет мигать на дисплее. Когда воспроизведение текущего сонга завершится и мигание номера выбранного сонга прекратится, нажмите кнопку Play/Pause для начала воспроизведения выбранного сонга.

### Воспроизведение с начала положения или сонга (Reset & Play)

Пока происходит воспроизведение сонга, вы можете нажать кнопку Shift, и, удерживая её, нажать кнопку Play/Pause для начала проигрывания с начала паттерна, выбранного в качестве текущего положения. Кроме этого, вы можете нажать кнопку Play/Pause во время воспроизведения для приостановки проигрывания, а затем, нажав и удерживая кнопку Shift вместе с кнопкой Play/Pause, начать, таким образом, воспроизведение с начала сонга.

## Создание сонга

### Создание сонга «с нуля»

Далее следует описание того, как можно создать сонг путём установки паттернов в нужном порядке.

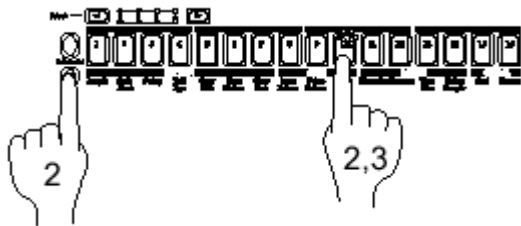


Если вы переключаетесь на другой сонг во время редактирования текущего сонга, отредактированные вами данные будут утеряны. Если вы желаете сохранить отредактированный сонг, выполните операцию записи.

### Удаление данных сонга (Clear Song)

1. Если происходит воспроизведение сонга, нажмите кнопку Stop/Cancel для его остановки. Затем выберите сонг, который вы желаете стереть.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 10 (Clear Song). Начнёт мигать индикатор этой кнопки.
3. Нажмите пошаговую кнопку 10 ещё раз для удаления данных сонга.

Если вы удалили данные сонга по ошибке, то поверните колесо и снова выберите сонг перед его сохранением. Это действие вернёт исходное состояние сонга.



### Присвоение каждому положению паттерна

**Position** 001...256  
**Pattern** A01...b64

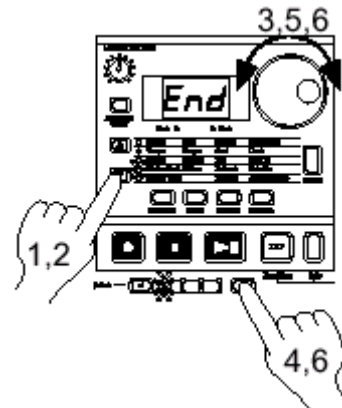
Далее следует описание того, как назначить паттерны.

1. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Position**. Обратите внимание, что на дисплее горит надпись "001".
2. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Pattern**.
3. Поверните колесо и выберите паттерн, который вы назначите в положение "001".
4. Для перехода к следующему положению используйте кнопку выбора [▶]. На дисплее появится надпись "End".
5. Поверните колесо и выберите паттерн. Паттерн, который вы сейчас выберите, будет соответствовать положению "002".
6. Когда вы выбираете паттерн для положения "End", эта метка принимает следующее местоположение. Повторите шаги 4 и 5, назначив нужное вам количество паттернов.

7. Закончив назначение, воспользуйтесь кнопками курсора для установки индикатора выбора параметра в положение **Song**.

Для проигрывания составленного сонга с начала, нажмите один раз кнопку Play/Pause, а затем кнопку Stop/Cancel.

Кроме этого, вы можете воспользоваться кнопками курсора для установки индикатора выбора параметра в положение **Position**, повернуть колесо или использовать кнопки выбора для установки положения "001". После этого нажмите кнопку Play/Pause.



Если вы желаете просмотреть порядок паттернов в сонге или изменить выбор паттерна в определённом положении, установите индикатор выбора параметра в положение **Position**. С каждым нажатием кнопки выбора вы будете смещаться к следующему или предыдущему положению. При помощи колеса можно поменять номер паттерна, который отображается на дисплее.

Используйте кнопки выбора для перемещения по положениям, а при помощи колеса выбирайте паттерны

Pattern **A01** - **A13** - **A22** - **b01** - **b30** - **b60** - **End**

Кроме этого, вы можете установить индикатор выбора параметра в положение **Position** и использовать колесо или кнопки выбора для просмотра просматриваемого положения в сонге. Затем установите индикатор выбора параметра в положение **Pattern** и просмотрите или смените паттерн.

В настройке Position используйте колесо или кнопки выбора для перемещения по сонгу, затем выберите Pattern и используйте колесо для выбора и просмотра паттернов

Position **001** - **002** - **003** - **004** - **005** - **006** - **007**  
Pattern **A01** **A13** **A22** **b01** **b30** **b60** **End**

## Редактирование сонга

Вы можете вставить в сонг новый паттерн или удалить уже существующий паттерн. Вы также можете внести движения регуляторов или элементы собственной игры в сонг.



Если вы желаете сохранить отредактированный сонг, вы должны выполнить операцию записи **Write**. Если вы выберете другой сонг или выключите питание, не выполнив операцию записи, то сонг вернётся к тому состоянию, в котором он находился до его редактирования.

## Вставка паттерна в выбранное местоположение (Insert Pattern)

Вы можете вставить паттерн в выбранное место, и следующие за этим положением паттерны будут передвинуты к концу сонга.

### Вставка нового паттерна в положение 3

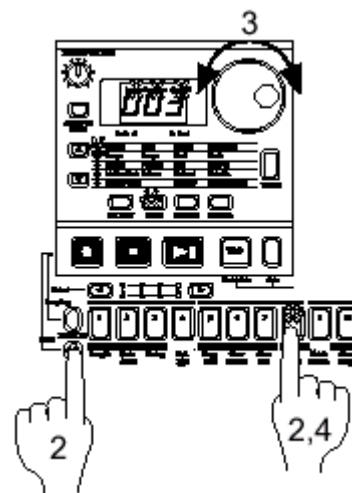


1. Если происходит воспроизведение сонга, нажмите кнопку **Stop/Cancel** для его остановки.
2. Удерживая кнопку **Shift**, нажмите пошаговую кнопку **8 (Insert Pattern)**. Индикатор кнопки станет мигать.
3. На дисплее станет мигать индикация местоположения. Поверните колесо и выберите место, в которое вы желаете вставить паттерн (например, если вы хотите вставить паттерн в положение 3, на дисплее должна мигать надпись «003»).
4. Нажмите пошаговую кнопку 8 снова, и паттерн будет вставлен перед этим положением.

Для отмены выполнения действий нажмите кнопку **Stop/Cancel**.

Вставленный паттерн будет паттерном, который был в этом положении до этого. Теперь вы можете выбрать паттерн, который будет использоваться во вставке.

Данные, следующие за вставленным паттерном, будут сдвинуты к концу сонга.



## Удаление паттерна из выбранного местоположения (Delete Pattern)

Вы можете удалить паттерн из выбранной точки, и следующие за ним паттерны будут сдвинуты к началу сонга.

### Удаление паттерна из положения 5



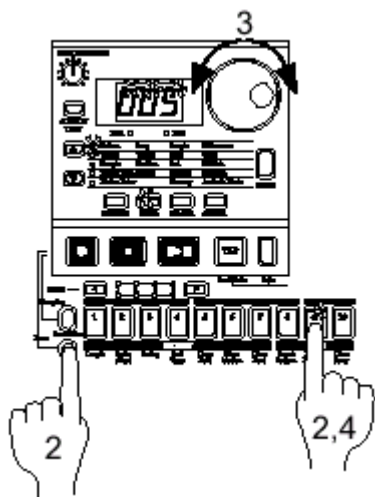
1. Если происходит воспроизведение сонга, нажмите кнопку **Stop/Cancel** для его остановки.
2. Удерживая кнопку **Shift**, нажмите пошаговую кнопку **9 (Delete Pattern)**. Индикатор кнопки станет мигать.
3. На дисплее станет мигать индикация местоположения. Поверните колесо и выберите место, в котором вы желаете удалить паттерн (например, если вы хотите удалить паттерн из положения 5, на дисплее должна мигать надпись «005»).
4. Нажмите пошаговую кнопку 9 снова, и паттерн будет удален.

Для отмены выполнения действий нажмите кнопку **Stop/Cancel**.

При удалении паттерна данные событий (см. следующую страницу) также будут удалены в этом месте.

Данные, следующие за удалённым паттерном, будут сдвинуты вперёд.

## 6. Режим Сонга



### Перемещение паттерна в определённое положение

1. Если происходит воспроизведение сонга, нажмите кнопку Stop/Cancel для его остановки.
2. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Position**.
3. При помощи колеса выберите положение, которое вы будете менять.
4. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Pattern**.
5. При помощи колеса выберите паттерн, который вы присвоите выбранному месту положения.



Если вы желаете прослушивать паттерны по мере их выбора, нажмите кнопку режима Pattern для перехода в режим Паттерна и прослушайте запись. Для возвращения в режим Сонга нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения, а затем нажмите кнопку режима Song.

### Запись собственной игры или движений регуляторов в сонг (Event Recording)

Кроме составления паттернов в целях создания сонга, режим Сонга также позволяет записывать в реальном времени результат поворота регуляторов и вашу собственную игру в кнопки партий.

Запись таких данных в режиме Song называется «записью событий».

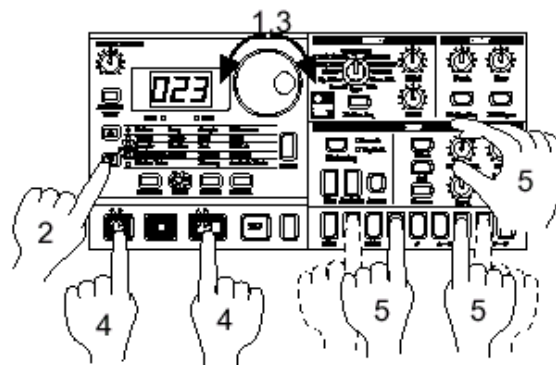
С помощью функции записи событий можно записать четыре типа музыкальных данных (данных событий).

- Нажатия кнопок партий.
- Использование функций Part Mute или Part Solo.
- Движения регуляторов или переключателей (только в выбранной партии)
- Темп

Запись событий позволяет осуществлять запись двух и более типов событий в один отрезок, т.к. такие события воспроизводятся одновременно.

Запись событий всегда переписывает предыдущие данные («замещающая запись»), и когда вы производите запись вашей игры, любые данные записи событий, предварительно имевшиеся на этом отрезке, будут удалены (наложить слоями записи событий нельзя).

1. Выберите сонг, в котором вы будете записывать события.
2. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Position**.
3. При помощи колеса или кнопок Select перейдите к месту положения, с которого вы начнёте запись.
4. Нажмите кнопку Rec, а затем кнопку Play/Pause для начала записи событий.
5. Используйте кнопки партий и/или регуляторы.
6. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки записи.



### Удаление данных событий из сонга

Для того чтобы удалить данные событий из сонга, выполните запись поверх отрезка, который вы желаете удалить (не используя кнопки и регуляторы).

### Просмотр данных событий сонга

Если данные событий были записаны в сонг, нажатие кнопки Shift вместе с кнопкой Motion Sequence включит индикаторы пошаговых кнопок с 13 по 16.



Нельзя просмотреть данные событий во время воспроизведения или записи.

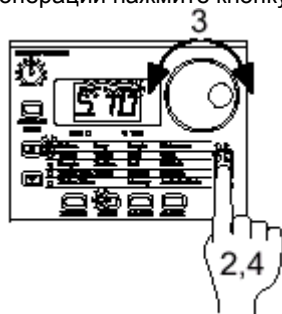
## Сохранение сонга (WRITE)

Если вы желаете сохранить созданный вами сонг, вам потребуется выполнить процедуру записи этих данных.

Если вы решите не сохранять созданные вами данные сонга, просто выберите другой сонг, не выполняя операцию Write.

5. Если сонг воспроизводится, нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения. При помощи кнопок курсора выберите индикатором положение **Song**.
6. Нажмите кнопку Write один раз (индикатор кнопки станет мигать). На дисплее замигает номер сонга.
7. Поверните колесо и выберите номер сонга места назначения записи.
8. Нажмите кнопку Write снова для выполнения записи данных (индикатор кнопки загорится, а затем погаснет).

Для отмены операции нажмите кнопку Stop/Cancel.



Если включена функция защиты памяти режима **Общих Настроек (Global)**, то данные нельзя будет сохранить. В этом случае выключите функцию защиты памяти (**Memory Protect**) до выполнения процедуры записи (**Write**).



Никогда не отключайте электропитание во время записи. Это может повредить данные.



## 7. Режим Общих Настроек (Global)

В режиме Global вы можете настроить такие параметры как MIDI или Protect (Защита). Для входа в режим общих настроек нажмите кнопку режима **GLOBAL**. Для выхода из режима общих настроек нажмите ту же кнопку.



**Настройки, выполненные в режиме Global, будут отменены, если вы выключите питание, не выполнив операцию записи (Write). Если вы желаете сохранить выполненные настройки, выполните операцию Write.**

### Настройка метронома

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

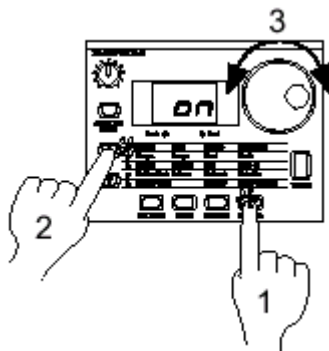
Определите, каким образом будет работать метроном. Если вы будете использовать запись в реальном времени с целью создания паттерна «с нуля», то удобнее пользоваться метрономом. Метроном будет звучать с размером четвертных нот.

- oFF:** Метроном не звучит
- r-0:** Метроном звучит только во время записи (когда горят индикаторы кнопок Rec и Play/Pause).
- r-1:** При выполнении записи перед её началом звучит отсчёт в один такт. Метроном звучит только во время записи.
- r-2:** При выполнении записи перед её началом звучит отсчёт в два такта. Метроном звучит только во время записи.
- on:** Метроном звучит во время воспроизведения и записи. Перед началом записи нет отсчёта.

1. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Metronome**.
2. Для выбора настроек метронома поверните колесо.
3. Нажмите кнопку Pattern или Song для возвращения в предыдущий режим.



**Настройки метронома нельзя записать. При включении питания всегда выбирается положение "oFF".**



## Синхронизация ES-1 с внешними MIDI-устройствами (MIDI Clock)

**Clock**      **int, Ext**

Настройка **Clock** режима общих настроек позволяет синхронизировать темп **ES-1** с темпом внешнего MIDI-устройства, способного передавать и принимать команды MIDI тайм-кода.

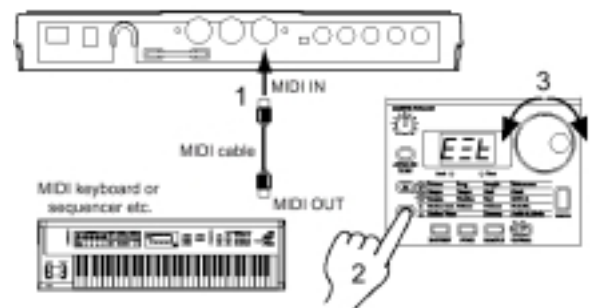
Подробнее о настройках синхронизации вашего внешнего MIDI-устройства см. руководство по эксплуатации этого устройства.



**Даже если вы установите параметр Clock в положение "Ext", ES-1 будет работать в соответствии с собственным тайм кодом, если на разъём MIDI IN не поступают команды MIDI-синхронизации.**

### Синхронизация ES-1 с ведущим внешним MIDI-устройством (Ext)

1. Воспользуйтесь MIDI-кабелем для соединения разъёма **MIDI IN** модуля **ES-1** с разъёмом **MIDI OUT** внешнего MIDI-устройства (секвенсора или синтезатора).
2. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Clock**.
3. При помощи колеса выберите положение «**E≡t**» (внешняя синхронизация).
4. Настройте внешнее MIDI-устройство (ведущее) так, чтобы оно передавало команды MIDI-синхронизации.
5. Вернитесь в режим Паттерна или Сонга.
6. Когда вы запустите секвенсор внешнего MIDI-устройства, **ES-1** начнёт воспроизведение одновременно.
7. Если данные MIDI-синхронизации принимаются на разъём **MIDI IN**, вы сможете заставить **ES-1** производить воспроизведение синхронно с внешним MIDI-устройством нажатием кнопки Play/Pause на **ES-1**.



**Если параметр MIDI-синхронизации установлен в положение «E≡t» и ES-1 синхронизирован с внешним MIDI тайм кодом, то модуль синхронизируется с темпом внешнего устройства и темп ES-1 изменить будет нельзя.**

## 7. Режим Общих Настроек

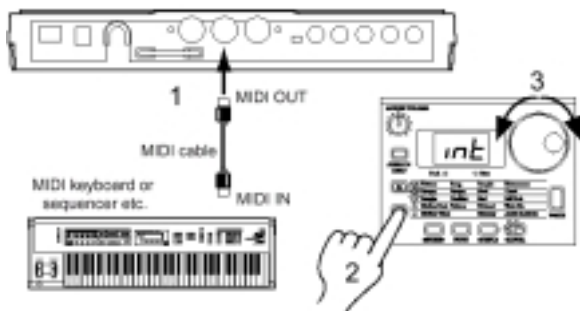
Если команда MIDI Start будет принята, когда ES-1 уже будет играть в синхронизации с MIDI тайм кодом, ES-1 начнёт воспроизведение с начала текущего паттерна (или в случае с сонгом с начала паттерна, который играл при приёме команды MIDI Start).

### Синхронизация внешнего MIDI-устройства с ES-1, выступающего в качестве ведущего (int)

1. Воспользуйтесь MIDI-кабелем для соединения разъёма MIDI OUT модуля ES-1 с разъёмом MIDI IN внешнего MIDI-устройства (секвенсора или синтезатора).
2. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Clock**.
3. При помощи колеса выберите положение «**int**» (внутренняя синхронизация).
4. Настройте внешнее MIDI-устройство (ведомое) так, чтобы оно принимало команды MIDI-синхронизации.
5. Когда вы начнёте воспроизведение на ES-1, внешнее MIDI-устройство начнёт воспроизведение синхронно.



При выполнении операции Reset & Play для начала воспроизведения с начала паттерна ES-1 передаст только команду MIDI Start.



### Настройка MIDI-канала (MIDI ch)

#### MIDI ch 1...16

Выполнение настройки MIDI-канала. Для приёма и передачи данных используется один и тот же канал. В качестве фабричной настройки используется канал «11».

1. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **MIDI ch**.
2. Поверните колесо для выбора канала.

### Выбор MIDI-ноты для каждой партии (Note No.)

#### Note No. C-1...G9

В данном случае вы можете определить номер MIDI-ноты для каждой партии.

Если вы установите один и тот же номер ноты для двух партий и более, то при приёме этого номера ноты с внешнего MIDI-устройства звучание этих нот будет проигрываться одновременно.

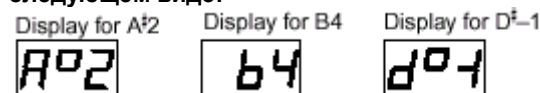
1. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Note No**.
2. Нажмите кнопку партии, чей номер ноты вы желаете изменить (загорится индикатор кнопки).
3. Поверните колесо и выберите номер ноты.

Фабричные настройки следующие:

Партия	Название ноты	Номер ноты
Sample 1	C2	36
Sample 2	D2	38
Sample 3	E2	40
Sample 4	F2	41
Sample 5	G2	43
Sample 6A	C4	60
Sample 6B	C#4	61
Sample 7A	F#2	42
Sample 7B	A#2	46
Slice Sample	B2	47
Audio In	A2	45



Названия нот появляются на дисплее в следующем виде:



Соответствие между названием нот и номерами нот зависит от производителя. Обратитесь к документации подключенного устройства.

### Настройка режима входного аудио сигнала (Audio In Mode)

#### Audio In Mode

##### L (monaural), St. (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 положение «L». При использовании стерео источника вроде проигрывателя компакт-дисков выберите положение «St.».

1. При помощи кнопок курсора установите индикатор выбора параметра в положение **Audio In Mode**.
2. Поверните колесо и выберите положение «L» или «St.».

Даже если режим Audio In настроен на работу со стерео сигналом, монофоническая настройка Sampling Mode вызовет смешение левого и правого каналов и семплирование их в моно. Если вы настроите режим Audio In на работу со стерео сигналом, то используйте в соединении стерео разъём.

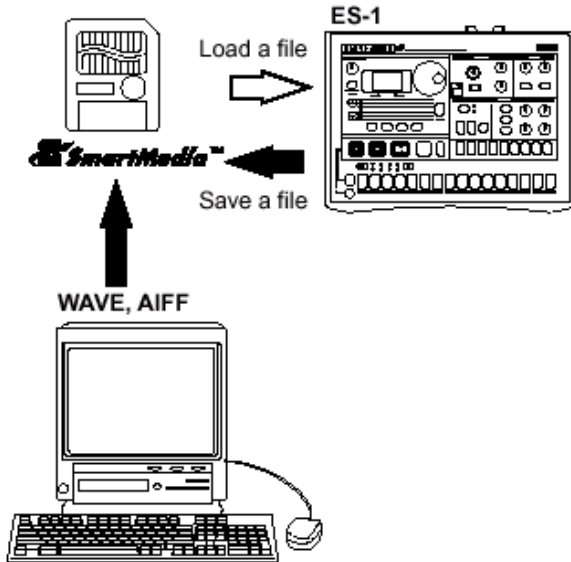


## Использование SmartMedia™

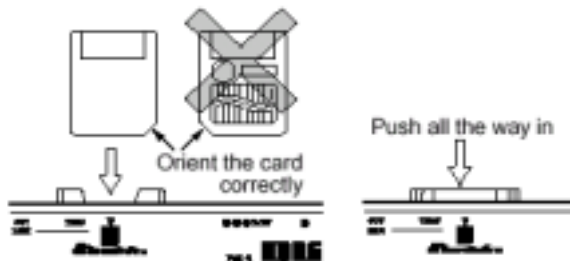
Для сохранения или загрузки внутренних данных **ES-1** позволяет использовать стандарт SmartMedia.

Семплы (формата WAVE, AIFF), которые вы создаёте на компьютере, также могут быть загружены в **ES-1**.

**ES-1** может использовать карты SmartMedia в 4Мб-64Мб.



Убедитесь в том, что карта SmartMedia правильно ориентирована и вставьте её полностью в слот для карт.



### Сохранение данных на карту SmartMedia (Save)

Далее следует описание того, как производить сохранение всех данных Паттернов, Сонгов, Семплов и данных Общих Настроек **ES-1** на карту SmartMedia.

1. Вставьте карту SmartMedia в слот для карт.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 15 (**Card**). Индикатор кнопки станет мигать.
3. На дисплее появится надпись "**Lod.**". Поверните колесо вправо и выберите положение "**SAU**", нажмите кнопку 15.
4. Если карта SmartMedia не была отформатирована, на дисплее появится надпись "**For**". Если карта была отформатирована, переходите к пункту 5. Для форматирования карты SmartMedia нажмите кнопку 15.

5. На дисплее появится номер файла, который будет сохраняться. Если на дисплее появится, например, надпись "-1-", это значит, что будет сохраняться новый файл. Если на дисплее появится надпись "[1]", то это значит, что данные сохраняются в уже имеющийся файл (в этом случае старые данные будут переписаны). Для выбора файла используйте колесо.
6. Нажмите кнопку 15 для выполнения операции сохранения. Процесс сохранения будет отображаться индикаторами пошаговых кнопок.

Когда сохранение завершится, дисплей вернётся к состоянию, в котором он был до выполнения операции Save (индикатор кнопки 15 погаснет).

Для отмены операции нажмите кнопку Stop/Cancel.



Если метка защиты от записи приклеена к карте SmartMedia, данные нельзя будет сохранить. В этом случае удалите метку защиты от записи перед выполнением операции сохранения.

Никогда не выключайте электропитание, и не извлекайте карту во время выполнения сохранения или форматирования. В противном случае вы испортите карту SmartMedia.

Для сохранения одного файла требуется, приблизительно, 4 Мб дискового пространства. Если на карте SmartMedia нет достаточно места, сохранение станет невозможно.

### Загрузка всех данных с карты SmartMedia в ES-1 (All Load)

Далее следует описание процесса загрузки всех данных Паттернов, Сонгов, Семплов и данных Общих Настроек **ES-1** с карты SmartMedia.


1. Вставьте карту SmartMedia в слот для карт.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 15 (**Card**). Индикатор кнопки станет мигать.
3. На дисплее появится надпись "**Lod.**". Нажмите кнопку 15.
4. На дисплее появится номер файла. При помощи колеса выберите номер файла **1-9** (файл **[E]** не является файлом **ES-1**, не надо его выбирать), затем нажмите кнопку 15.
5. На дисплее появится надпись "**ALL**". Для выполнения операции загрузки нажмите кнопку Write (загорится индикатор кнопки 15, а индикатор кнопки Write станет мигать). Процесс загрузки будет показан индикаторами пошаговых кнопок.

Когда процесс загрузки завершится, **ES-1** войдёт в режим Паттерна и выберет паттерн **A01**.


## 7. Режим Общих Настроек

Если вы желаете отменить процедуру, воспользуйтесь кнопками режимов Паттерна, Сонга или Семпла для перехода в соответствующие режимы.



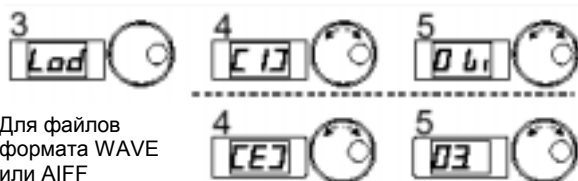
 Если включена функция защиты памяти, то данные нельзя будет сохранить. В этом случае выключите функцию защиты памяти (Memory Protect) для выполнения загрузки.

### Загрузка отдельного семпла с карты SmartMedia (Sample Load)


1. Вставьте карту SmartMedia в слот для карт.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 15 (Card). Индикатор кнопки станет мигать.
3. На дисплее появится надпись "Lod.". Нажмите кнопку 15.
4. На дисплее станет мигать номер файла. При помощи колеса выберите номер файла. Если вы желаете загрузить файл формата WAVE или AIFF, созданный вами на компьютере, выберите файл "[E]". Выбрав файл, нажмите кнопку 15.
5. На дисплее появится надпись "ALL" (если вы выбрали файл формата "[E]", его номер станет мигать). Поверните колесо вправо, и номер семпла станет мигать. В этот момент вы можете нажать кнопку Play/Pause и прослушать семпл.
6. Выбрав семпл, нажмите кнопку 15 (индикатор кнопки 15 загорится, а индикатор кнопки Write станет мигать).
7. На дисплее станет мигать номер семпла места назначения загрузки. Используйте колесо для выбора номера семпла. В случае с моно семплом (или срезом семпла) вы можете выбрать номер от «00» до «99». В случае со стерео семплом вы можете выбирать семплы м номером от «00.S» до «49.S». Если вы выберете неиспользуемый номер семпла, то в нижнем правом углу дисплея появится точка. 
8. Для начала загрузки нажмите кнопку Write (загорится индикатор кнопки). Процесс загрузки будет показываться пошаговыми кнопками.


Когда процесс загрузки завершится (индикатор кнопки Write погаснет), вы вернетесь к шагу 5.


Если вы желаете прервать операцию, воспользуйтесь кнопками режимов Паттерна, Сонга или Семпла для перехода в соответствующий режим.





Для файлов формата WAVE или AIFF


 Выбранный семпл будет воспроизводиться с начала, примерно, 16 секунд (или 8 секунд, если он стерео).

 У файлов формата WAVE и AIFF высота звучания может отличаться от той, что была на компьютере.

 Функция защиты памяти включена в качестве фабричной настройки, таким образом, данные нельзя будет сохранить. В этом случае выключите функцию защиты памяти (Memory Protect) для выполнения загрузки.

 Если памяти в ES-1 будет недостаточно, то семпл нельзя будет загрузить. Перед началом загрузки проверьте доступный объем памяти в режиме Семпла с помощью функции Memory.

 При загрузке семпла данные во внутренней памяти оптимизируются. Это может занять некоторое время. В этот момент на дисплее будет отображаться процесс загрузки.

 Никогда не выключайте питание во время процесса загрузки.

### Защита памяти (Protect)


Это функция защиты для режима Паттерна, Сонга и Семпла. Если данная функция находится в положении "on" (включена), кнопка Write не будет работать, и переписать данные или принять информацию буфера MIDI-данных тоже будет нельзя.


Если вы желаете сохранить отредактированные данные или принять блок данных, выключите защиту ("oFF").

1. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Удерживая кнопку Shift, нажмите пошаговую кнопку 16 (Protect). Индикатор кнопки станет мигать.
3. Поверните колесо и установите положение "on" или "oFF".
4. Нажмите кнопку 16 снова для подтверждения включения или выключения защиты памяти (индикатор кнопки 16 погаснет).

Если вы желаете прервать операцию, не меняя настроек, нажмите кнопку Stop/Cancel.

Если вы желаете сохранить настройку защиты, выполните операцию записи в режиме Global.

 В качестве фабричной настройки эта функция включена.

 Эта настройка действует в режиме Паттерна, Сонга и Семпла. В режиме Общих Настроек операцию записи можно выполнить вне зависимости от настройки функции защиты памяти.

## Сохранение изменений в режиме Global (WRITE)

Здесь описывается, как вы можете сохранить изменения, выполненные в режиме Общих настроек. Если вы желаете сохранить эти изменения, вам потребуется выполнить операцию Write. Эти настройки будут вступать в силу при каждом включении питания. И наоборот, если вы не желаете сохранять изменения, просто выключите питание, не выполняя операцию записи.

1. Нажмите кнопку Stop/Cancel для остановки воспроизведения.
2. Нажмите кнопку режима Global.
3. Нажмите кнопку Write один раз (индикатор станет мигать). На дисплее появится надпись “\_ \_ \_”.
4. Нажмите кнопку Write ещё раз для завершения операции.

Если вы желаете прервать операцию, нажмите кнопку Stop/Cancel.

В режиме Общих Настроек операцию записи можно выполнить вне зависимости от настройки функции защиты памяти.



**Никогда не выключайте питание во время процесса записи данных в память. Это может повредить данные.**

## 8. Приложение

### Несколько слов о стандарте MIDI

#### 1. MIDI-каналы

Как и на телевидении, данные могут приниматься, если канал принимающего устройства совпадает с каналом, по которому передаются данные.

Канал приёма/передачи у **ES-1** устанавливается параметром MIDI-канала в режиме MIDI.

#### 2. Note on/off

Когда вы нажимаете кнопку на панели, номер ноты, присвоенный этой кнопке, и значение скорости нажатия передаются в виде команды Note on [9n, kk, vv] (n: канал, kk: номер ноты, vv: скорость нажатия). У **ES-1** vv: значение скорости определяется уровнем Accent. Когда вы отпускаете кнопку, передаётся команда Note off [8n, kk, vv]. Тем не менее, многие устройства не передают параметр скорости Note-off, этого не делает и **ES-1**. Когда для номера ноты, присвоенного партии, поступает команда Note on/off, звучит эта партия.

Команды Note on/off поступают и передаются по MIDI-каналу, выбранному в режиме MIDI.

#### 3. Переключение паттернов

При переключении паттернов передаётся команда Program Change. Если команда смены программы поступает по MIDI-каналу, совпадающему с MIDI-каналом, выбранным на **ES-1**, то выбирается паттерн той же группы (т.е. с A01 по A02).

#### 4. Использование команд NRPN для редактирования

Команды NRPN (Номер Незарегистрированного Параметра) являются командами, которым производители волны присваивают собственные функции. На **ES-1** команды NRPN присвоены всем регуляторам и кнопкам секции синтезатора кроме Motion Seq и Delay Type. При редактировании сначала используйте NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] и NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (control change #98 и 99) (rr, mm: верхний и нижний байты номера параметра) для выбора параметра. Затем передайте для выбора значения команду Data Entry (MSB) [Bn, 06, mm] и команду Data Entry (LSB) [Bn, 26, vv] (control change #06 и 38) (mm, vv: верхний и нижний байты значения, вместе выражающие 16.384 шагов). **ES-1** использует только значение MSB (128 шагов) команды Data Entry.

#### 5. Если происходит «зависание» нот

Если по какой-либо причине нота не перестаёт звучать, для выключения звучания можно переключить режим. Если не перестаёт звучать нота, проигранная по MIDI, вы можете одновременно нажать кнопку Shift и Stop/Cancel для выполнения сброса MIDI-значений.

### 6. Несколько слов о синхронизации

Два или несколько секвенсоров можно соединить по MIDI и заставить их осуществлять воспроизведение синхронно. В число команд осуществляющих синхронизацию (команды реального времени) входят Timing Clock (тайм-код) [F8], Start (запуск) [FA], Continue (продолжение) [FB], и Stop (остановка) [FC]. В системе осуществляющей синхронизацию один синтезатор (ведущий или master) будет передавать эти команды, а другой секвенсор(ы) (ведомый или slave) будет принимать эти команды. Ведомые устройства будут выполнять воспроизведение в соответствии с темпом, определённым командами тайм-кода, передаваемыми ведущим устройством. На каждую четвертную ноту передаётся 24 команды Timing Clock. Если параметр Clock режима общих настроек **ES-1** установлен в положение INT, то это устройство будет ведущим и станет передавать данные команды реального времени. Если параметр Clock установлен в положение EXT, **ES-1** будет работать в соответствии со своим собственным внутренним тайм кодом, если команды синхронизации на него не поступают. Команда Start определяет момент начала воспроизведения. Когда на ведущем устройстве нажимается кнопка Start/Pause, происходит передача команды Start. Ведомые устройства, принимающие эту команду, будут синхронизироваться с последовательно поступающими командами тайм-кода, начиная воспроизведения с начала. Если кнопка Start/Pause нажата на ведущем устройстве в тот момент, когда воспроизведение приостановлено, ведущее устройство будет передавать команду Continue. Когда ведомое устройство принимает эту команду, оно возобновляет воспроизведение с той точки, где оно было остановлено. Если во время воспроизведения нажата кнопка Stop, ведущее устройство передаёт команду остановки Stop. Ведомое устройство прекращает воспроизведение по приёме этой команды.

#### 7. Синхронизация в режиме Сонга

В режиме Сонга **ES-1** способен передавать и принимать команды Song Select (выбор сонга) и Song Position Pointer (местоположение сонга). При переключении сонгов передаётся команда Song Select [F3, ss] (ss – номер сонга, которым можно выбрать один из 128 сонгов, на **ES-1** вы можете выбрать 16 сонгов). Если **ES-1** принимает команду выбора сонга в режиме Song, он производит переключение сонга. Передача и приём команд Song Select может быть ограничена настройками MIDI-фильтра и MIDI-режима. Если вы меняете текущее местоположение на ведущем устройстве (т.е. том устройстве, чей параметр Clock установлен в положение INT) при остановке сонга, то передаётся команда Song Position Pointer [F2 pp pp] (pp: число MIDI-долей от начала сонга, т.е. число импульсов тайм-кода поделённое на шесть). Команда Song Position Pointer обозначает местоположение, в котором в настоящий момент остановлен секвенсор. Когда команда Song Position Pointer принимается в режиме Сонга ведомым устройством (т.е. том устройстве, чей параметр Clock установлен в положение EXT), это

## 8. Приложение

устройство изменит местоположение, в котором в этот момент остановлен его сонг, в соответствии с местоположением, определённым ведущим устройством. В связи с тем, что у **ES-1** длина каждого паттерна может быть разной, местоположение в сонге у ведущего и ведомого устройств не обязательно должно совпадать. Когда кнопка Start/Pause нажимается на ведущем устройстве, передаётся команда Continue, и начинается воспроизведение сонга с текущего выбранного местоположения. Когда команду Continue принимает ведомое устройство, оно синхронизируется с командами тайм-кода и начинает воспроизведение с текущей выбранной точки сонга. Подобно синхронизации начала воспроизведения с начала сонга, вы можете определить точку, с которой начнётся воспроизведение в рамках сонга, и затем синхронно начать это воспроизведение. Если вы воспользуетесь колесом или кнопками Select для быстрого «прокручивания» сонга вперёд или назад во время его воспроизведения, то команды Song Position Pointer не будут передаваться. Помните, что если вы предпримите эти действия во время синхронизированного воспроизведения, сигнал синхронизации будет потерян. Даже если команды Song Position Pointer принимаются во время воспроизведения, метка начала воспроизведения в сонге не изменится.

### 8. Несколько слов об эксклюзивных системных сообщениях

Производители вольны использовать эксклюзивные системные сообщения (system exclusive) любым удобным им способом, и такие сообщения, в основном, используются для передачи и приёма параметров, характерных для определённых устройств, вроде звуковых данных и данных редактирования.

Формат эксклюзивных системных сообщения **ES-1** - [F0, 42, 3n, 57, ... F7] (n: эксклюзивный канал).

Тем не менее, некоторые системные сообщения выбраны для определённого способа использования, такие сообщения называются «универсальными системными сообщениями».

Из всех различных типов универсальных системных сообщений **ES-1** поддерживает два типа.

При приёме команды Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] **ES-1** передаёт команду опроса [F0, 7E, nn, 06, 02, (9 байт), F7], которая означает: «Я Korg **ES-1** и моя системная версия...».

При приёме команды Master Volume [F0, 7F, nn, 04, vv, 01, F7] регулируется уровень громкости всей системы.

### 9. Передача звуковых настроек и других данных (Data Dump)

Данные Сонга, Паттерна и параметр All (сонг, паттерн, общие настройки) могут передаваться в виде эксклюзивных MIDI-данных для сохранения на внешнем устройстве. Эти данные передаются и принимаются по MIDI-каналу, выбранному в режиме Global. Дампы данных будут передаваться при приёме команды Data Dump Request соответствующего типа.

## 10. Редактирование звуков и т.п.

Путём передачи дампов эксклюзивных MIDI-данных вы можете переписать все паттерны или отдельные программы. Используя команды NRPN в режиме Паттерна, вы сможете отредактировать параметры регуляторов, используемых в данной партии.

## Устранение неисправностей

### Дисплей не загорается, когда я нажимаю сетевой переключатель!

- Подсоединён ли блок питания?
- Включен ли блок питания в розетку электросети?

### Нет звука!

- К тем ли разъёмам подсоединены ваш усилитель, микшер или наушники? (Можете ли вы воспроизвести паттерн? Если да, соединения выполнены правильно.)
- Включено ли питание усилителя или микшера, и правильно ли они настроены?
- Прибавлен ли основной уровень громкости у **ES-1**?
- Не убрана ли громкость MIDI-командой Master Volume?

### Звучание не прекращается!

- При воспроизведении паттерна его звучание прерывается непрерывно. Когда вы закончите прослушивание паттерна, нажмите кнопку Stop/Cancel.

### Звуки или операции отличаются от выполненной мной редакции!

- Выполнили вы операцию Write по завершении редактирования? Закончив редактирование, вы должны произвести запись (Write), прежде чем переключить сонг или паттерн, или выключить питание.
- Не редактировали ли вы выбранный паттерн или сонг после его записи?

### Невозможно управление по MIDI!

- Правильно ли подсоединён MIDI-кабель или другой специальный кабель?

При воспроизведении на **ES-1** с внешнего устройства:

- Не настроен ли **ES-1** на приём MIDI-данных по каналу, по которому предусмотрена передача этих данных?
- Настроен ли параметр MIDI Channel режима MIDI на нужный канал?

При воспроизведении на внешнем устройстве с **ES-1**.

- Совпадает ли MIDI-канал **ES-1** с MIDI-каналом принимающего устройства?

## 8. Приложение

### Невозможна запись паттерна или сонга!

- Не включена ли функция защиты от записи (Protect) в режиме Global?

### Нажатие клавиши не воспроизводит выбранное звучание!

- Отредактировав звук или партию, выполнили вы операцию записи Write?
- Не включена ли функция последовательности действий (motion sequence).

## Сообщения об ошибках

Вывод сообщений об ошибках будет прекращён после нажатия кнопки Stop/Cancel.

- Er.1** Невозможно выполнить запись
- Er.2** При выполнении записи сонга под номером другого сонга, вы превысили максимально допустимое количество событий.
- Er.3** Недостаточный объём внутренней памяти или памяти SmartMedia. Сначала вам следует удалить ненужные семплы или файлы для высвобождения свободного места, затем выполнить операцию Write или Save. Для того чтобы сохранить на накопитель SmartMedia данные **ES-1**, требуется 4 Мб или более свободного пространства.
- Er.4** Файл нельзя загрузить (или проиграть) с накопителя SmartMedia. Либо неверный формат файла, либо данные были повреждены. Возможна загрузка только файлов формата **ES-1**, WAVE-файлов (6 или 16 бит, моно/стерео) и AIFF-файлов (6 или 16 бит, моно/стерео).
- Er.7** Произошёл сбой во время загрузки файла со SmartMedia или сохранения на данный накопитель.
- Er.8** На SmartMedia отсутствует какой-либо файл, который может распознать **ES-1**.
- Er.9** В отношении памяти данных, куда вы пытаетесь произвести запись, включена функция защиты от записи. В режиме Global установите функцию защиты (Protect) в положение "oFF". На SmartMedia установлен ярлык защиты от записи. Удалите этот ярлык.
- Full** Во время записи событий сонга переполнилась память данных событий. Удалите ненужные события сонга для высвобождения памяти.

## Спецификация

<b>Система:</b>	Семплирование
<b>Число партий:</b>	12 партий партии семплов x 9 партии срезов семпла партия Audio In партия Accent
<b>Семплерная ёмкость:</b>	150 (100 моно, 50 стерео) Максимальная длительность 95 сек. (моно).
<b>Объём памяти:</b>	128 паттернов, 16 сонгов
<b>Мастер-эффекты</b>	Задержка Normal, Motion Sequence, BPM Sync
<b>Эффекты в разрыв:</b>	11 типов Reverb, Flanger/Chorus, Phaser, Ring Modulator, Pitch Shifter, Compressor, Distortion, Decimator, Isolator, Resonance Filter, Wah
<b>Секвенсор:</b>	Паттерн Максимум 64 шага в партии, запись последовательности выполненных действий, 1 параметр на партию, 64 события. Сонг Максимум 256 шагов в сонге, максимум 35700 событий записи.
<b>Разъёмы:</b>	PHONES Разъём для наушников: стерео Номинальный уровень: 21 mW + 21 mW (32 Ом) OUTPUT (L/MONO, R) Разъём: моно x 2 Номинальный выходной уровень: -10 dBu Выходное сопротивление: 1 кОм OUTPUT (L/MONO, R) (разъём моно/стерео) Номинальный входной уровень: -10 dBu (линейный), -40 dBu (микрофонный) Входное сопротивление: 47 кОм. MIDI (IN, OUT, THRU) SmartMedia™ : 4—64 MB, 3V (3.3V)
<b>Питание мощности:</b>	9 В постоянного тока (в комплект входит блок питания)
<b>Потребляемая мощность:</b>	6 Вт
<b>Размеры:</b>	300 (Д) x 224,9 (Ш) x 55,4 (В) (включая резиновые ножки)
<b>Масса:</b>	1,28 кг

\* Спецификация и внешний вид прибора могут быть изменены без предварительного уведомления.

\* SmartMedia™ является зарегистрированной торговой маркой корпорации Toshiba.



\* Паттерны для демо-сонга назначены в банк «В».

\* Если фабричные пресетные паттерны были переписаны или удалены, их прежнее состояние вернуть нельзя. Если вы не желаете утратить пресетные паттерны, купите карту SmartMedia™ и создайте резервную копию этих паттернов.

## Перечень названий паттернов

No.	Pattern Name	Style	Tempo	No.	Pattern Name	Style	Tempo	No.	Name	Style	Tempo
A01	Hardstep	Drum'n'Bass	172	A26	Sweep Trance	Techno/House	138	A51	Boomy Big Beat	Rock/BigBeat	127
A02	Darkside	Drum'n'Bass	170	A27	Epic Trance	Techno/House	137	A52	Pushin'	Rock/BigBeat	118
A03	Crumb and Mace	Drum'n'Bass	175	A28	Barealic	Techno/House	137	A53	Rollicking Breakz	Rock/BigBeat	123
A04	Sizing it Up	Drum'n'Bass	175	A29	Minimal	Techno/House	140	A54	Sweep Rockin' Beats	Rock/BigBeat	133
A05	Tribal Step	Drum'n'Bass	175	A30	Breakbeats Trance	Techno/House	141	A55	Big Red Beets	Rock/BigBeat	120
A06	Mad Walking Bass	Drum'n'Bass	183	A31	Psychedelic	Techno/House	145	A56	Spot	Rock/BigBeat	120
A07	Cyber Funk	Drum'n'Bass	170	A32	Filter Breakbeats	Techno/House	137	A57	Hardcore BreakBeat	Rock/BigBeat	116
A08	Rave Jump Up	Drum'n'Bass	178	A33	Distorted Slice	Techno/House	144	A58	Digital Punk	Rock/BigBeat	119
A09	Filter Bass	Drum'n'Bass	178	A34	Machine Music	Techno/House	135	A59	Expanded Onion	Rock/BigBeat	125
A10	Dark & Cyber	Drum'n'Bass	182	A35	Boom Room	Techno/House	140	A60	Xplosive	Rock/BigBeat	130
A11	Boosted Jazz	Drum'n'Bass	175	A36	Hardcore Electro	Techno/House	142	A61	Rx Bros.	Rock/BigBeat	120
A12	Flangungle	Drum'n'Bass	164	A37	Can We Come Up?	Techno/House	120	A62	Industrial	Rock/BigBeat	144
A13	Digimix	Drum'n'Bass	180	A38	Glow Stix	Techno/House	130	A63	Latin Funk	Rock/BigBeat	117
A14	Steppa	Drum'n'Bass	190	A39	Brooklyn Style	Techno/House	150	A64	African Desert	Other	94
A15	Bass Jacks	Techno/House	130	A40	DJ Hop	HipHop	80				
A16	Tek House	Techno/House	129	A41	Wah Hop	HipHop	82				
A17	Tribal House	Techno/House	126	A42	R&B Vibe	HipHop	78				
A18	Phased House	Techno/House	122	A43	Muddy Hop	HipHop	75				
A19	Crazy House	Techno/House	136	A44	Rock'n'Hop	HipHop	84				
A20	Garage House	Techno/House	128	A45	Hum Ring	HipHop	90				
A21	System "R"	Techno/House	136	A46	Baggy Pants	HipHop	90				
A22	Tech Garage	Techno/House	133	A47	Bristol Beat	HipHop	85				
A23	Two Step	Techno/House	130	A48	Swingy Breakz	HipHop	97				
A24	Warped Two Step	Techno/House	132	A49	B-Boy	HipHop	106				
A25	Deep Space	Techno/House	130	A50	Future Jazz	HipHop	136				

## Перечень названий семплов

\* Если фабричные пресетные семплы были переписаны или удалены, их прежнее состояние вернуть нельзя. Если вы не желаете утратить пресетные семплы, купите карту SmartMedia™ и создайте резервную копию этих семплов.

No.	Sample Name	No.	Sample Name	No.	Sample Name
00.	BD1-Boosted House	20.	PRC1-Conga Lo Slap	40.	SE8-Record Reverse
01.	BD2-House	21.	PRC2-Conga Hi Slap	41.	SE9-Scratch
02.	BD3-Dance	22.	PRC3-Dance Clap	42.	HIT1-Trance Hit
03.	BD4-ES Dance	23.	PRC4-Tambourine	43.ii	HIT2-Organ Hit
04.	BD5-Ringy	24.	PRC5-Shaker 1	44.	HIT3-Raven Hit
05.	BD6-Boosted Hip	25.	PRC6-Shaker 2	45.	BAS1-Acoustic Bass
06.	SD1-Hip	26.	VOX1-Uhh	46.	BAS2-UK Garage Bass
07.	SD2-House	27.	VOX2-Funny	47.	BAS3-Boosted Bass
08.	SD3-Tiny Dance	28.	VOX3-OK	48.	BAS4-Distorted Saw
09.	SD4-ES Hip	29.	VOX4-Oops!	49.ii	BAS5-Wah Guitar 060
10.	SD5-Ringy	30.	VOX5-Stupid	50.ii	Drum Loop 107
11.	SD6-Saturated	31.	VOX6-CompuVoice-Test	51.ii	Drum Loop 120
12.	CYM1-Crash Cymbal	32.ii	VOX7-CompuVoice-Do It	52.ii	Percussion Loop 133
13.	CYM2-Ride-Edge	33.	SE1-Cannon	53.ii	Percussion Loop 100
14.	CYM3-HH Crisp Close	34.	SE2-Industry-Metal		
15.	CYM4-HH Crisp Open	35.	SE3-Short Noise		
16.	CYM5-HH Normal Close	36.	SE4-Beep		
17.	CYM6-HH Normal Open	37.	SE5-Industrial Noise		
18.	CYM7-HH Tile Old	38.	SE6-Metal Hit		
19.	TOM-R&B Tom	39.	SE7-Zap		

## Перечень названий сонгов

\* Если фабричные пресетные сонги были переписаны или удалены, их прежнее состояние вернуть нельзя. Если вы не желаете утратить пресетные сонги, купите карту SmartMedia™ и создайте резервную копию этих сонгов.

**S01:** Heavenly Beatbox

**S02:** DJ's Don't Dance

**S03:** Souped Up House



## Таблица применения MIDI

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic channel	Default	1 - 16	1 - 16	Memorized
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode	Default		3	
	Messages Altered	×	×	
.....				
Note number :	True voice	0 - 127 .....	0 - 127	Specified by MIDI mode for each part
Velocity	Note ON Note OFF	○ 9n, v=30 - 127 ×	○ 9n, v=1 - 127 ×	Transmitted velocity is specified by Accent level
After Touch	Polyphonic Channel	×	×	
Pitch Bender		×	×	
Control Change	98, 99	○	○	NRPN(LSB,MSB) Data Entry(MSB)
	8	○	○	
Program Change :	True#	○ 0 - 127 .....	○ 0 - 127 0 - 127	Transmitted/received in Pattern mode
System Exclusive		○	○	*2
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	○ ○ 0 - 15 ×	○ ○ 0 - 15 ×	Transmitted/received in Song mode *1
System Realtime	: Clock : Commands	○ ○	○ ○	*1 *1
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	×	×	
		×	○123-127 ○ ×	
Notes	<p>*1: Sent but not received when Global mode Clock is "Int." When set to "Ext." received but not sent.</p> <p>*2: Master Volume and Inquiry messages are supported in addition to Korg exclusive.</p>			

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

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

○ : Yes  
× : No