

Korg ESX-1

Краткое руководство

Музыкальная рабочая станция

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

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

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием музыкальной рабочей станции Electribe ESX-1, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade.
Телефон для справок (095) 796-92-62; e-mail: synth@attrade.ru



KORG

ELECTRIBE

ESX

Содержание

Основные возможности	2
Начало работы — общее описание прибора	2
Загрузка заводских данных	3
Выбор и воспроизведение демо-песен	3
Выбор и воспроизведение паттернов	3
Режим паттерна — мьютирование и солирование партий	3
Смена темпа	3
Назначение сэмпла на партию	3
Работа с секциями PART COMMON, MODULATION и FILTER	4
Работа с арпеджиатором	4
Работа с последовательностью перемещений	4
Работа с секцией EFFECT	4
Создание нового паттерна	5
Работа в режиме песни	5
Режим сэмплирования — запись сэмпла	5
Ресэмплирование паттерна	6
Редакция сэмпла	6
Общий режим	6
Загрузка и сохранение данных на карту SmartMedia	6

Основные возможности

- Теплота лампового звука благодаря технологии ValveForce на двух лампах 12AX7 с независимым регулятором усиления.
- Стерео сэмплирование 44.1 кГц / 16 бит с 24 Мб сэмплерной памяти, расширенными возможностями редакции сэмплов и загрузки файлов форматов .wav и .aif.
- Арпеджиатор с ленточным контроллером, слайдером и 32 переключаемыми типами строя.
- 2 временные партии, производящие коррекцию темпа/высоты в реальном времени, партия временного разбиения для разделения петель с возможностью назначения полученных элементов на другие партии.
- Модуляция с 5 MIDI-синхронизируемыми LFO для создания сложного и выразительного звука.
- Новый многорежимный резонансный фильтр с 4 типами: Low Pass, High Pass, Band Pass и Band Pass +.
- 3 стерео эффект-процессора с 16 различными эффектами и изменяемой маршрутизацией.
- Функция последовательности перемещений с 24 партиями на паттерн.
- До 8 тактов на паттерн, до 64 песен, 4 выхода, большой наглядный жидкокристаллический дисплей и многое другое.

Начало работы — общее описание прибора

После начального освоения, ESX-1 очень прост в работе. Для доступа к различным режимам ESX-1 (PATTERN, SONG, GLOBAL, и т.д.) служат кнопки справа от секции транспорта (● ■ ▶ / ||).

Для доступа к любой странице режима используйте кнопки ▲/▼ слева от кнопок режимов, а затем колесом ввода меняйте значения на экране. Для воспроизведения или прослушивания партии нажмите кнопку соответствующей партии (т.е. DRUM, KEYBOARD, STRETCH). Партии DRUM, STRETCH и SLICE воспроизводятся однократно при нажатии кнопки, партии KEYBOARD воспроизводятся при нажатии любой из

16 пошаговых клавиш, соответствующих нотам клавиатуры. Для смены октавного диапазона пошаговых клавиш нажимайте кнопки «**▶**» над пошаговыми клавишами. При выборе партии (кнопка светится) вы можете производить установки в секциях PART COMMON, MODULATION и FILTER вращением соответствующих регуляторов. Одни кнопки в каждой секции циклично переключают параметры, другие работают в качестве включения/отключения параметра.

Дополнительные страницы и функции каждого режима доступны при удержании нажатой кнопки SHIFT и нажатии одной из соответствующих выбранной функции пошаговых клавиш (например, CLEAR PATTERN, SHIFT NOTE).

Загрузка заводских данных

1. Для загрузки заводских данных убедитесь, что все пользовательские данные сохранены на карту SmartMedia (см. далее) и выключите питание ESX-1. Удерживая нажатыми кнопки WRITE и SOLO, включите питание. Когда дисплей отобразит “Preload Sure?”, нажмите мигающую кнопку PLAY/PAUSE (**▶** / **||**).

Выбор и воспроизведение демо-песен

2. Подключите блок питания к ESX-1 и скоммутируйте выходы L/MONO и R с системой мониторинга или подключите наушники к соответствующему разъему ESX-1. Убедитесь, что регуляторы MASTER VOLUME и TUBE GAIN находятся в крайнем левом положении.
3. Нажмите кнопку SONG и затем нажмите кнопку **▶** / **||** (воспроизведение/пауза) для начала воспроизведения и установите желаемую громкость прослушивания регулятором MASTER VOLUME. Для останова воспроизведения нажмите кнопку STOP (**■**).
4. Для выбора другой песни вращайте колесо Value справа от экрана.

Выбор и воспроизведение паттернов

1. Нажмите кнопку PATTERN и затем нажмите кнопку PLAY/PAUSE (**▶** / **||**) для начала воспроизведения.
2. Колесом Value выбирайте разные паттерны. Для останова воспроизведения нажмите кнопку STOP (**■**).

Режим паттерна — мьютирование и солирование партий

1. Для мьютирования партии нажмите и удерживайте кнопку PART MUTE и затем нажмите кнопку выбранной партии.
2. Для солирования партии нажмите и удерживайте кнопку SOLO и затем нажмите кнопку выбранной партии. Для отмены мьюта или соло повторите процедуру или нажмите кнопку SOLO.
3. Вы можете быстро замьютировать или солировать все партии одного типа (например, все партии DRUM) нажатием и удержанием кнопки SHIFT (над пошаговыми клавишами) и повтором шагов 1 или 2.

Смена темпа

1. Для смены темпа паттерна нажмите кнопку **▼**, дисплей отобразит темп, и колесом Value смените значение темпа.

Назначение сэмпла на партию

1. Нажмите кнопку PART EDIT для входа в режим PART EDIT.
2. Нажмите кнопку партии для назначения сэмпла.
3. Колесом Value смените номер сэмпла на экране дисплея.
4. Сэмплы с названиями нот или стрелками являются разделенными; вы можете выбрать назначаемый отрезок сэмпла на партию используя кнопку **▼** для выбора страницы SLICE NO. и колесом выбрав отрезок сэмпла.

Работа с секциями PART COMMON, MODULATION и FILTER

1. Нажмите кнопку выбранной для редактирования партии.
2. Поверните любой регулятор в любой секции для настройки параметров, дисплей отобразит редактируемый параметр и его значение.
3. Для выбора любого назначенного на кнопки параметра, нажмите соответствующую выбранному параметру кнопку (например, AMP EG, TYPE, DEST. FX SELECT).

Работа с арпеджиатором

1. Нажмите кнопку выбранной для редактирования партии.
2. Нажмите ленточный контроллер для воспроизведения партии и смены ее длительности нот или размера (1/2, 1/4, 1/8, 1/16), в зависимости от выбранной партии. (Партии DRUM, STRETCH и SLICE будут иметь размер, назначенный на ленточный контроллер, клавиатурные партии будут иметь назначенные длительности).
3. Если выбрана клавиатурная партия, вы сможете слайдером выбирать различные ноты.
4. Для назначения на слайдер типа строя, выберите страницу ARPEGGIO SCALE в режиме паттерна кнопками PATTERN и ▲/▼, а затем колесом VALUE выберите тип строя. Помните, что тип строя основан на основной ноте (нотах), воспроизводимых с пошаговых клавиш.

Работа с последовательностью перемещений

1. Нажмите кнопку выбранной для редактирования партии.
2. Нажмите кнопку MOTION SEQUENCE в секции PART COMMON, загорится индикатор SMOOTH или TRIG HOLD.
3. Нажмите кнопку REC (●) и затем нажмите кнопку PLAY (▶) для начала воспроизведения и готовности к записи последовательности перемещений.
4. Вращайте регуляторы или нажимайте кнопки, и все манипуляции запишутся в последовательность перемещений.
5. Когда паттерн вернется в точку начала записи последовательности перемещений, запись остановится. Запишите дополнительные партии последовательности перемещений, повторяя данную процедуру.
6. Максимальное количество партий последовательности перемещений достигает 24 на паттерн.

Работа с секцией EFFECT

1. Нажмите кнопку выбранной для редактирования партии.
2. Нажмите кнопку FX SELECT в секции PART COMMON для назначения партии на эффекты FX1, FX2 или FX3.
3. Нажмите кнопку FX SEND для включения эффекта для партии.
4. В секции EFFECT нажмите кнопку EDIT SELECT, загорится индикатор редактируемого эффекта.
5. Для выбора типа эффекта для FX 1 убедитесь, что светодиод индицирует FX 1, и регулятором EFFECT выберите нужный эффект (например, REVERB, CHO/FLG).
6. Для установки параметров эффекта используйте регуляторы FX EDIT 1 и FX EDIT 2. При вращении регулятора, дисплей будет отображать редактируемый параметр и его значение.
7. Также можно записать любые манипуляции с регуляторами FX EDIT в качестве последовательности перемещений нажатием кнопки MOTION SEQUENCE и повторив процедуру записи последовательности перемещений.
8. Для смены маршрутизации или последовательного соединения эффектов, нажимайте кнопку FX CHAIN до индикации светодиодом нужного типа FX CHAIN.

Создание нового паттерна

1. Выберите пустой паттерн в банке D, например D64.
2. Отключите защиту памяти нажатием кнопки GLOBAL и выбором кнопками ▲/▼ параметра PROTECT.
3. Вернитесь в режим паттерна нажатием кнопки PATTERN.
4. Для записи партии в реальном времени нажмите кнопку REC (●), затем нажмите кнопку PLAY/PAUSE (▶/||).
5. Воспроизведите партию нажатием ее кнопки, кроме парий клавиатуры. Для клавиатурных партий, убедитесь в свечении индикатора KEYBOARD (после кнопки PATTERN SET), затем играйте на 16 пошаговых клавишах, как на клавиатуре (клавиша 4 соответствует ноте ДО на клавиатуре).
6. Вы также можете записать или вставить партии в шаг, выйдя из режима записи (нажмите кнопку REC (●), чтобы она погасла) и выбрав партию нажатием ее кнопки. Далее, нажмите любую из пошаговых клавиш, партию которой вы хотите воспроизвести. Если кнопка партии светится, партия будет воспроизводиться. Для включения/отключения шага просто нажмите его клавишу.
7. Можно выбирать дополнительные такты паттерна кнопками ◀ ▶. Верхние зеленые светодиоды 1-8 отображают количество тактов, нижние красные светодиоды 1-8 отображают текущий такт.
8. Повторите данный процесс для всех записываемых партий, для записи новой партии останавливать воспроизведение паттерна не требуется. При записи партий можно использовать арпеджиатор.
9. Для сохранения паттерна в памяти нажмите кнопку WRITE, она замигает. Затем выберите номер паттерна для записи и повторно нажмите кнопку WRITE. Для наименования или переименования паттерна нажмите и удерживайте кнопку SHIFT, нажмите кнопку WRITE и кнопками ▲/▼ и колесом VALUE смените символы на экране.

Работа в режиме песни

1. Для входа в режим песни нажмите кнопку SONG.
2. Для создания новой песни выберите пустой номер песни или используйте функцию CLEAR SONG удержанием нажатой кнопки SHIFT и нажатием пошаговой клавиши 10.
3. Установите темп песни кнопками ▲/▼ для выбора TEMPO и колесом VALUE смените его значение.
4. Выберите POSITION и PATTERN кнопками ▲/▼ и колесом VALUE. Работа в режиме песни состоит в выборе последовательности паттернов, аналогично списку воспроизведения. Разместите номера паттернов в нужном порядке их воспроизведения.
5. В режиме песни можно записать перемещения регуляторов, функции MUTE и SOLO и манипуляции с любыми кнопками нажатием кнопки REC после организации порядка следования паттернов. Максимальное количество наложений для песни равно 24.
6. Для сохранения песни нажмите кнопку WRITE, выберите номер песни для записи и повторно нажмите кнопку WRITE. Для переименования песни выполните аналогичную переименованию паттерна процедуру.

Режим сэмплирования — запись сэмпла

1. Подключите аудиоустройство (например, CD, микрофон) ко входу ST. /MONO AUDIO IN тыльной панели ESX-1 и выберите соответствующий тип входа.
2. Регулятором AUDIO IN LEVEL установите уровень без искажений аудиосигнала.
3. Нажмите кнопку GLOBAL и установите AUDIO IN MODE в L/MONO или STEREO, в зависимости от типа записываемого сэмпла.
4. Нажмите кнопку SAMPLE для входа в режим SAMPLE.
5. Нажмите и удерживайте кнопку SHIFT и затем нажмите кнопку REC (●).
6. Колесом VALUE выберите моно или стерео сэмпл.
7. Нажмите кнопку PLAY/PAUSE (▶/||) для начала сэмплирования. Для остановки сэмплирования нажмите кнопку STOP (■).

8. Для автоматического сэмплирования (с использованием порога), кнопками ▲/▼ выберите на дисплее “AutoSmpl” и установите пороговый уровень колесом VALUE, затем повторите шаг 7.
9. Для прослушивания сэмпла нажмите одну из кнопок партий DRUM или нажмите кнопку PLAY/PAUSE (▶/||).
10. Для сохранения сэмпла в память нажмите кнопку WRITE, выберите номер сэмпла для записи и затем повторно нажмите кнопку WRITE. Для наименования или переименования сэмпла, нажмите и удерживайте кнопку SHIFT, нажмите кнопку WRITE и кнопками ▲/▼ и колесом VALUE смените символы на экране.

Ресэмплирование паттерна

1. Нажмите кнопку PATTERN для входа в режим PATTERN.
2. Нажмите и удерживайте кнопку SHIFT, затем нажмите кнопку REC (●).
3. Выберите моно или стерео сэмпл и затем нажмите кнопку PLAY/PAUSE (▶/||) для начала сэмплирования и воспроизведения паттерна.
4. Все вращаемые регуляторы или нажимаемые кнопки также будут записаны в сэмпл.
5. Для останова сэмплирования и воспроизведения паттерна нажмите кнопку STOP (■).
6. Для прослушивания сэмпла нажмите кнопку SAMPLE и нажмите одну из кнопок партий DRUM или нажмите кнопку PLAY/PAUSE (▶/||).
7. Для сохранения сэмпла в память нажмите кнопку WRITE, выберите номер сэмпла для записи и затем повторно нажмите кнопку WRITE. Для наименования или переименования сэмпла, нажмите и удерживайте кнопку SHIFT, нажмите кнопку WRITE и кнопками ▲/▼ и колесом VALUE смените символы на экране.

Редакция сэмпла

1. Нажмите кнопку SAMPLE для входа в режим SAMPLE.
2. Выберите редактируемый сэмпл колесом VALUE.
3. Кнопками ▲/▼ и колесом VALUE выберите и измените параметры SAMPLE START, END, LOOP START, SAMPLE TUNE и STRETCH STEP. Для выполнения команд NORMALIZE, TRUNCATE, TIME SLICE или DELETE SAMPLE, нажмите и удерживайте кнопку SHIFT и затем нажмите соответствующую пошаговую клавишу (11-14). Вы можете дважды нажать пошаговую клавишу для выполнения команды.
4. Для сохранения сэмпла в память нажмите кнопку WRITE, выберите номер сэмпла для записи и затем повторно нажмите кнопку WRITE. При отказе от сохранения сэмпла, результат редакции будет утерян.
5. Для наименования или переименования сэмпла, нажмите и удерживайте кнопку SHIFT, нажмите кнопку WRITE и кнопками ▲/▼ и колесом VALUE смените символы на экране.

Общий режим

1. Нажмите кнопку GLOBAL для входа в общий режим.
2. Кнопками ▲/▼ и колесом VALUE выберите страницы и изменяйте параметры общего режима.
3. Для сохранения установок общего режима, дважды нажмите кнопку WRITE.
4. Для доступа к функциям MIDI или карты, нажмите и удерживайте кнопку SHIFT и нажмите пошаговую клавишу 15 или 16. Затем колесом VALUE выберите нужную страницу.

Загрузка и сохранение данных на карту SmartMedia

1. Нажмите кнопку GLOBAL для входа в общий режим, затем нажмите и удерживайте кнопку SHIFT и нажмите пошаговую клавишу 16.
2. Колесом VALUE выберите команду CardMenu Load, Save, Format или Delete.
3. Для выполнения команды Load, Save, Format или Delete, нажмите мигающую пошаговую клавишу 16.